

# 2020 부산 CT산업 통계조사

2020.12



# 제 출 문

부산정보산업진흥원장 귀하

본 보고서를 「2020 부산 CT산업 통계조사」 용역의 최종 보고서로 제출합니다.

2020. 12.

주 관 기 관 : (재)부산정보산업진흥원

수 행 기 관 : (주)화인리서치

연구책임자 : 김수경 대표이사

김규철 대표이사



# 목 차

<b>제1장 결과요약</b> .....	<b>1</b>
1. 조사개요 .....	3
2. 조사결과요약 .....	4
<b>제2장 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황</b> .....	<b>9</b>
1. 콘텐츠산업 통계조사 개요 .....	11
2. 콘텐츠산업 현황 .....	12
3. 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 매출 현황 .....	15
4. 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 인력 현황 .....	21
<b>제3장 콘텐츠 산업 주요 이슈</b> .....	<b>27</b>
<b>제1절 콘텐츠 산업 현황</b> .....	<b>29</b>
1. 콘텐츠 산업 현황 .....	31
2. 콘텐츠 3대 혁신전략 .....	33
<b>제2절 부산지역 주요업종 이슈</b> .....	<b>35</b>
1. 부산지역 주요 콘텐츠 산업 이슈 .....	37
<b>제4장 조사결과</b> .....	<b>45</b>
<b>제1절 조사개요</b> .....	<b>47</b>
1. 조사배경 및 목적 .....	49
2. 조사대상 .....	50
3. 조사체계 .....	51
4. 조사내용 .....	54
5. 조사현황 .....	55
<b>제2절 전체 조사결과</b> .....	<b>57</b>
1. 일반현황 .....	59
2. 매출현황 .....	67
3. 종사자현황 .....	72
4. 채용계획 .....	77

5. 경영현황 .....	81
6. 제작현황 .....	85
7. 지원사업 관련 .....	88
8. 코로나19 .....	94
9. VR/AR 관련 .....	101
10. 개인제작자 .....	115
<b>제3절 만화산업 조사결과 .....</b>	<b>119</b>
1. 만화산업 결과요약 .....	121
2. 만화산업 일반현황 .....	122
3. 만화산업 매출현황 .....	124
4. 만화산업 종사자현황 .....	126
5. 만화산업 창작활동 .....	129
<b>제4절 게임산업 조사결과 .....</b>	<b>133</b>
1. 게임산업 결과요약 .....	135
2. 게임산업 일반현황 .....	136
3. 게임산업 매출현황 .....	139
4. 게임산업 종사자현황 .....	142
5. 게임산업 환경 .....	145
<b>제5절 애니메이션산업 조사결과 .....</b>	<b>159</b>
1. 애니메이션산업 결과요약 .....	161
2. 애니메이션산업 일반현황 .....	162
3. 애니메이션산업 매출현황 .....	164
4. 애니메이션산업 종사자현황 .....	165
<b>제6절 VR산업 조사결과 .....</b>	<b>167</b>
1. VR산업 결과요약 .....	169
2. VR산업 일반현황 .....	170
3. VR산업 매출현황 .....	173
4. VR산업 종사자현황 .....	176
5. VR산업 환경 .....	179
<b>제7절 1인 크리에이터 조사결과 .....</b>	<b>189</b>
1. 1인 크리에이터 결과요약 .....	191
2. 1인 크리에이터 일반현황 .....	192
3. 1인 크리에이터 매출현황 .....	193
4. 1인 크리에이터 종사자현황 .....	194
5. 1인 크리에이터 창작활동 .....	196

<b>제8절 음악 산업 조사결과</b>	<b>199</b>
1. 음악 산업 결과요약	201
2. 음악 산업 일반현황	202
3. 음악 산업 매출현황	203
4. 음악 산업 종사자현황	205
5. 뮤지션 활동	207

## **제5장 인프라 현황** ..... **211**

<b>제1절 물적 인프라</b>	<b>213</b>
1. 종합	215
2. 문화시설 상세현황	222
3. 문화예술단체	234
4. 축제현황	240

<b>제2절 인적 인프라</b>	<b>243</b>
1. 종합	245
2. 대학원	247
3. 대학교	251
4. 전문대학교	261

## **부록 설문지** ..... **265**

## 표 목 차

[표 1-1] 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황	4
[표 1-1-2] 연도별 매출액	5
[표 1-1-3] 연도별 종사자 수	6
[표 2-1] 콘텐츠산업 통계조사 산업분류	11
[표 2-2] 2019년 콘텐츠산업 현황	12
[표 2-3] 콘텐츠산업 매출액	13
[표 2-4] 콘텐츠산업 종사자 수	14
[표 2-5] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액	16
[표 2-6] 콘텐츠산업 지역별 매출액	17
[표 2-7] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 연도별 매출액	18
[표 2-8] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 세부산업별 매출액 ①	19
[표 2-9] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 세부산업별 매출액 ②	20
[표 2-10] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 수	22
[표 2-11] 콘텐츠산업 지역별 종사자 수	23
[표 2-12] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 연도별 종사자 수	24
[표 2-13] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 세부산업별 종사자 수 ①	25
[표 2-14] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 세부산업별 종사자 수 ②	26
[표 4-1-1] 콘텐츠산업 특수분류체계 내 조사대상 업종구분	50
[표 4-1-2] 조사내용	54
[표 4-1-3] 조사실시결과	55
[표 4-2-1] 연도별 사업체 수	60
[표 4-2-2] VR/AR 관련 사업체 현황	61
[표 4-2-3] 설립연도별 사업체 현황	62
[표 4-2-4] 소재지역별 사업체 현황 ①	63
[표 4-2-6] 소재지역별 사업체 현황 ②	64
[표 4-2-7] 소재지역별 사업체 현황 ③	64
[표 4-2-8] 소재지역별 사업체 현황 ④	65
[표 4-2-10] 연도별 매출액	67
[표 4-2-11] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체	68
[표 4-2-12] 2019년 매출 규모별 사업체 현황	69
[표 4-2-13] 유형별 매출 비중	70
[표 4-2-14] 국내외 매출 비중	71
[표 4-2-15] 연도별 종사자 수	72
[표 4-2-16] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체	73
[표 4-2-17] 종사자 규모별 사업체 현황	74

[표 4-2-18]	직무별 종사자 비중 .....	75
[표 4-2-19]	성별/연령별 종사자 비중 .....	76
[표 4-2-20]	신규 채용현황 .....	77
[표 4-2-21]	직무별 신규 채용규모 .....	78
[표 4-2-22]	채용 관련 애로사항 ① .....	79
[표 4-2-23]	채용 관련 애로사항 ② .....	80
[표 4-2-24]	사업추진단계 .....	81
[표 4-2-25]	경영 관련 애로사항 - 1순위 ① .....	83
[표 4-2-26]	경영 관련 애로사항 - 1순위 ② .....	83
[표 4-2-27]	경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ① .....	84
[표 4-2-28]	경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ② .....	84
[표 4-2-29]	전년대비 제작환경 .....	85
[표 4-2-30]	제작 관련 애로사항 ① .....	86
[표 4-2-31]	제작 관련 애로사항 ② .....	87
[표 4-2-32]	지원사업 정보 수집경로 .....	88
[표 4-2-33]	희망 지원사업 - 경영/운영 .....	89
[표 4-2-34]	희망 지원사업 - 홍보/마케팅 .....	90
[표 4-2-35]	희망 지원사업 - 제작/기술 .....	91
[표 4-2-36]	희망 지원사업 - 인력/교육 .....	92
[표 4-2-37]	지원사업 신청/참여 애로사항 .....	93
[표 4-2-38]	코로나19 영향 .....	94
[표 4-2-39]	코로나19 이후 경영전략 변화 .....	95
[표 4-2-40]	경영전략 변화 중점 분야 .....	96
[표 4-2-41]	언택트 관련 필요성 .....	97
[표 4-2-42]	언택트 방식 업무 도입 여부 .....	98
[표 4-2-43]	언택트 방식 업무 도입하지 않는 이유 .....	99
[표 4-2-44]	언택트 방식 업무 내용 .....	100
[표 4-2-45]	VR/AR 콘텐츠 제작/계획 여부 .....	101
[표 4-2-46]	VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 ① .....	103
[표 4-2-47]	VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 ② .....	103
[표 4-2-48]	VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 ① .....	104
[표 4-2-49]	VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 ② .....	104
[표 4-2-50]	VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 ① .....	105
[표 4-2-51]	VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 ② .....	105
[표 4-2-52]	VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1순위 .....	107
[표 4-2-53]	VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2순위 .....	107
[표 4-2-54]	VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2+3순위 .....	107
[표 4-2-55]	글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위 .....	109
[표 4-2-56]	글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 .....	109

[표 4-2-57] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 .....	109
[표 4-2-58] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위 ① .....	111
[표 4-2-59] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위 ② .....	111
[표 4-2-60] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ① .....	111
[표 4-2-61] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ② .....	112
[표 4-2-62] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ① .....	112
[표 4-2-63] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ② .....	112
[표 4-2-64] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위 .....	114
[표 4-2-65] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	114
[표 4-2-66] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	114
[표 4-2-67] 보조인력 이용여부 - 개인제작자 .....	115
[표 4-2-68] 보조인력 이용규모 - 개인제작자 .....	116
[표 4-2-69] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자 .....	117
[표 4-2-70] 연평균 소득 - 개인제작자 .....	118
[표 4-3-1] 만화산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	121
[표 4-3-2] 만화산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	121
[표 4-3-3] 만화산업 연도별 사업체 수 .....	122
[표 4-3-4] 만화산업 유형별 사업체 현황 .....	122
[표 4-3-5] 만화산업 설립연도별 사업체 현황 .....	123
[표 4-3-6] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	123
[표 4-3-7] 만화산업 연도별 매출액 .....	124
[표 4-3-8] 만화산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	124
[표 4-3-9] 만화작가 연평균 소득 .....	125
[표 4-3-10] 만화창작 외 주요 소득원 .....	125
[표 4-3-11] 만화산업 연도별 종사자 수 .....	126
[표 4-3-12] 만화산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	127
[표 4-3-13] 만화작가 보조인력 활용여부 .....	127
[표 4-3-14] 만화작가 보조인력 활용규모 .....	128
[표 4-3-15] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항 .....	128
[표 4-3-16] 만화작가 주력 창작분야 .....	129
[표 4-3-17] 만화작가 주요 활동분야 .....	129
[표 4-3-18] 만화작가 창작공간 .....	130
[표 4-3-19] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부 .....	130
[표 4-3-20] 지역거주 만화작가 지원사업 .....	131
[표 4-3-21] 만화창작 관련 애로사항 .....	131
[표 4-4-1] 게임산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	135
[표 4-4-2] 게임산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	135
[표 4-4-3] 게임산업 연도별 사업체 수 .....	136
[표 4-4-4] 게임산업 분야별 사업체 현황 .....	136

[표 4-4-5] 게임산업 설립연도별 사업체 현황 .....	137
[표 4-4-6] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	138
[표 4-4-7] 게임산업 연도별 매출액 .....	139
[표 4-4-8] 게임산업 분야별 매출액 .....	139
[표 4-4-9] 게임산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	140
[표 4-4-10] 게임산업 유형별 매출 비중 .....	141
[표 4-4-11] 게임산업 연도별 종사자 수 .....	142
[표 4-4-12] 게임산업 분야별 종사자 수 .....	142
[표 4-4-13] 게임산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	143
[표 4-4-14] 게임산업 직무별 종사자 비중 .....	144
[표 4-4-15] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1순위 .....	146
[표 4-4-16] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	146
[표 4-4-17] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	146
[표 4-4-15] 도전하고자 하는 분야 - 1순위 .....	148
[표 4-4-16] 도전하고자 하는 분야 - 1+2순위 .....	148
[표 4-4-17] 도전하고자 하는 분야 - 1+2+3순위 .....	148
[표 4-4-18] 인력수급 경로(매체) - 1순위 .....	150
[표 4-4-19] 인력수급 경로(매체) - 1+2순위 .....	150
[표 4-4-19] 인력수급 경로(매체) - 1+2+3순위 .....	150
[표 4-4-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위 .....	152
[표 4-4-22] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	152
[표 4-4-23] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	152
[표 4-4-21] 인력수급 시 어려움 - 1순위 .....	154
[표 4-4-22] 인력수급 시 어려움 - 1+2순위 .....	154
[표 4-4-23] 인력수급 시 어려움 - 1+2+3순위 .....	154
[표 4-4-24] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1순위 .....	156
[표 4-4-25] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2순위 .....	156
[표 4-4-26] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2+3순위 .....	156
[표 4-4-24] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1순위 .....	158
[표 4-4-25] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1+2순위 .....	158
[표 4-4-26] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1+2+3순위 .....	158
[표 4-5-1] 애니메이션산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	161
[표 4-5-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	161
[표 4-5-3] 게임산업 연도별 사업체 수 .....	162
[표 4-5-4] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황 .....	162
[표 4-5-5] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황 .....	163
[표 4-5-6] 애니메이션산업 연도별 매출액 .....	164
[표 4-5-7] 애니메이션산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	164
[표 4-5-8] 애니메이션산업 연도별 종사자 수 .....	165

[표 4-5-9] 애니메이션산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	165
[표 4-6-1] VR/AR산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	169
[표 4-6-2] VR/AR산업 업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	169
[표 4-6-3] VR/AR산업 연도별 사업체 수 .....	170
[표 4-6-4] VR/AR산업 업종별 사업체 현황 .....	170
[표 4-6-5] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황 .....	171
[표 4-6-6] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	172
[표 4-6-7] VR/AR산업 연도별 매출액 .....	173
[표 4-6-8] VR/AR산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	174
[표 4-6-9] VR/AR산업 유형별 매출 비중 .....	175
[표 4-6-10] VR/AR산업 연도별 종사자 수 .....	176
[표 4-6-11] VR/AR산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	177
[표 4-6-11] VR/AR산업 직무별 종사자 비중 .....	178
[표 4-6-12] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1순위 .....	180
[표 4-6-13] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	180
[표 4-6-14] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	180
[표 4-6-15] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위 .....	182
[표 4-6-16] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 .....	182
[표 4-6-17] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 .....	182
[표 4-6-18] 아세안 시장 진출 희망 지역- 1순위 ① .....	184
[표 4-6-19] 아세안 시장 진출 희망 지역- 1순위 ② .....	184
[표 4-6-20] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ① .....	184
[표 4-6-21] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ② .....	185
[표 4-6-22] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ① .....	185
[표 4-6-23] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ② .....	185
[표 4-6-24] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위 .....	187
[표 4-6-25] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	187
[표 4-6-25] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	187
[표 4-7-1] 1인 크리에이터 수, 종사자 수, 매출액 .....	191
[표 4-7-2] 1인 크리에이터 사업체 현황 .....	192
[표 4-7-3] 1인 크리에이터 연령별 현황 .....	192
[표 4-7-4] 1인 크리에이터 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	193
[표 4-7-5] 크리에이터 활동 외 주요 소득원 .....	193
[표 4-7-6] 1인 크리에이터 2020년 종사자 및 규모별 사업체 현황 .....	194
[표 4-7-7] 1인 크리에이터 보조인력 활용여부 .....	194
[표 4-7-8] 1인 크리에이터 보조인력 활용규모 .....	195
[표 4-7-9] 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항 .....	195
[표 4-7-11] 1인 크리에이터 주력 창작 활동분야 .....	196
[표 4-7-12] 1인 크리에이터 주 이용 플랫폼 .....	196

[표 4-7-13] 1인 크리에이터 촬영장소 .....	197
[표 4-7-14] 1인 크리에이터 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부 .....	197
[표 4-7-15] 지역거주 1인 크리에이터 지원사업 .....	198
[표 4-7-16] 1인 크리에이터 관련 애로사항 .....	198
[표 4-8-1] 음악산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	201
[표 4-8-2] 음악산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	201
[표 4-8-3] 음악산업 사업체 현황 .....	202
[표 4-8-4] 음악산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	202
[표 4-8-5] 음악산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	203
[표 4-8-6] 뮤지션 연평균 소득 .....	203
[표 4-8-7] 뮤지션 활동 외 주요 소득원 .....	204
[표 4-8-8] 음악산업 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황 .....	205
[표 4-8-9] 뮤지션 보조인력 활용여부 .....	205
[표 4-8-10] 뮤지션 보조인력 활용규모 .....	206
[표 4-8-11] 뮤지션 보조인력 활용 관련 애로사항 .....	206
[표 4-8-12] 활동 유형 .....	207
[표 4-8-13] 뮤지션 활동 장르 .....	207
[표 4-8-14] 뮤지션 활동 영역 .....	208
[표 4-8-15] 뮤지션 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부 .....	208
[표 4-8-16] 지역거주 뮤지션 지원사업 .....	209
[표 4-8-17] 뮤지션 관련 애로사항 .....	209
[표 5-1-1] 전국 문화기반시설 현황 .....	215
[표 5-1-2] 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황 .....	216
[표 5-1-3] 부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황 .....	217
[표 5-1-4] 센텀 문화산업진흥지구 .....	218
[표 5-1-5] 부산문화콘텐츠컴플렉스 .....	218
[표 5-1-6] 부산콘텐츠코리아랩 .....	219
[표 5-1-7] 부산글로벌게임센터 .....	219
[표 5-1-8] 부산음악창작소 .....	220
[표 5-1-9] 가상현실기업지원센터 .....	220
[표 5-1-10] 가상증강현실융복합센터 .....	221
[표 5-1-11] 부산글로벌웹툰센터 .....	221
[표 5-1-12] 부산 도서관 현황 .....	222
[표 5-1-13] 부산 소재 도서관 ① .....	222
[표 5-1-14] 부산 소재 도서관 ② .....	223
[표 5-1-15] 부산 소재 도서관 ③ .....	224
[표 5-1-16] 부산 박물관 현황 .....	225
[표 5-1-17] 부산 소재 박물관 ① .....	225
[표 5-1-18] 부산 소재 박물관 ② .....	226

[표 5-1-19] 부산 미술관 현황 .....	227
[표 5-1-20] 부산 소재 미술관 .....	227
[표 5-1-21] 부산 문예회관 현황 .....	228
[표 5-1-22] 부산 소재 문예회관 .....	228
[표 5-1-23] 부산 문화원 현황 .....	229
[표 5-1-24] 부산 소재 문화원 .....	229
[표 5-1-25] 부산 공연시설 현황 .....	230
[표 5-1-26] 부산 소재 공연시설 ① .....	230
[표 5-1-27] 부산 소재 공연시설 ② .....	231
[표 5-1-28] 부산 소재 공연시설 ② .....	232
[표 5-1-29] 부산 소재 공연시설 ② .....	233
[표 5-1-30] 부산 주요 문화예술법인/단체 ① .....	234
[표 5-1-31] 부산 주요 문화예술법인/단체 ② .....	235
[표 5-1-32] 부산 주요 문화예술법인/단체 ③ .....	236
[표 5-1-33] 부산 주요 문화예술법인/단체 ④ .....	237
[표 5-1-34] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤ .....	238
[표 5-1-35] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑥ .....	239
[표 5-1-36] 부산 축제현황 .....	240
[표 5-1-37] 부산 축제 ① .....	240
[표 5-1-38] 부산 축제 ② .....	241
[표 5-1-39] 부산 축제 ③ .....	242
[표 5-2-1] 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황 .....	245
[표 5-2-2] 부산 소재 대학 ① .....	245
[표 5-2-3] 부산 소재 대학 ② .....	246
[표 5-2-4] 부산 소재 대학원 ① .....	247
[표 5-2-5] 부산 소재 대학원 ② .....	248
[표 5-2-6] 부산 소재 대학원 ③ .....	249
[표 5-2-7] 부산 소재 대학원 ④ .....	250
[표 5-2-9] 부산 소재 대학교 ① .....	251
[표 5-2-10] 부산 소재 대학교 ② .....	252
[표 5-2-11] 부산 소재 대학교 ③ .....	253
[표 5-2-12] 부산 소재 대학교 ④ .....	254
[표 5-2-13] 부산 소재 대학교 ⑤ .....	255
[표 5-2-14] 부산 소재 대학교 ⑥ .....	256
[표 5-2-15] 부산 소재 대학교 ⑦ .....	257
[표 5-2-16] 부산 소재 대학교 ⑧ .....	258
[표 5-2-17] 부산 소재 대학교 ⑨ .....	259
[표 5-2-18] 부산 소재 대학교 ⑩ .....	260
[표 5-2-19] 부산 소재 전문대학 ① .....	261

[표 5-2-20] 부산 소재 전문대학 ② .....	262
[표 5-2-21] 부산 소재 전문대학 ③ .....	263

# 그림 목 차

[그림 1-1-1] 연도별 매출액 .....	5
[그림 1-1-2] 연도별 종사자 수 .....	6
[그림 2-1] 콘텐츠산업 매출액 및 전년대비 증감률 .....	13
[그림 2-2] 콘텐츠산업 종사자 수 및 전년대비 증감률 .....	14
[그림 2-3] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 및 전년대비 증감률 .....	15
[그림 2-4] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 전년대비 매출액 증감률 .....	18
[그림 2-5] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 수 및 전년대비 증감률 .....	21
[그림 2-6] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 전년대비 종사자 수 증감률 .....	24
[그림 3-1-1] 콘텐츠산업 현황 .....	31
[그림 3-1-2] 전체 게임 이용률 .....	32
[그림 3-1-3] 콘텐츠산업 전망 .....	33
[그림 3-2-1] VR·AR 거점센터 .....	37
[그림 3-2-2] 어린이 VR 재난안전 체험교육장 .....	37
[그림 3-2-3] VR 원격 재활 훈련 솔루션 .....	38
[그림 3-2-4] 실시간 인게임 AR e스포츠 중계 서비스 .....	39
[그림 3-2-5] 실감형 e스포츠 중계를 위한 선수 AR 스트리밍 서비스 .....	39
[그림 3-2-6] 온라인 부산웹툰페스티벌 .....	40
[그림 3-2-7] 웹툰 문화거리 .....	40
[그림 3-2-8] 웹툰이바구길 .....	41
[그림 3-2-9] 펀드 결성 협약 .....	42
[그림 3-2-10] 부산인디커넥트페스티벌 .....	42
[그림 3-2-11] 지스타 2020 .....	43
[그림 4-1-1] 부산 CT산업 통계조사 수행체계 .....	51
[그림 4-2-1] 연도별 사업체 수 .....	59
[그림 4-2-2] 2020년 업종별 사업체 수 .....	59
[그림 4-2-3] VR/AR 관련 사업체 현황 .....	61
[그림 4-2-4] 설립연도별 사업체 현황 .....	62
[그림 4-2-5] 소재지역별 사업체 현황 .....	63
[그림 4-2-6] 대표자 연령별 사업체 현황 .....	66
[그림 4-2-7] 연도별 매출액 .....	67
[그림 4-2-8] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체 .....	68
[그림 4-2-9] 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	69
[그림 4-2-11] 국내외 매출 비중 .....	71
[그림 4-2-12] 연도별 종사자 수 .....	72
[그림 4-2-13] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체 .....	73

[그림 4-2-14] 종사자 규모별 사업체 현황 .....	74
[그림 4-2-15] 직무별 종사자 비중 .....	75
[그림 4-2-16] 성별/연령별 종사자 비중 .....	76
[그림 4-2-17] 신규 채용현황 .....	77
[그림 4-2-18] 직무별 신규 채용규모 .....	78
[그림 4-2-19] 채용 관련 애로사항 .....	79
[그림 4-2-20] 사업추진단계 .....	81
[그림 4-2-21] 경영 관련 애로사항 - 1순위 .....	82
[그림 4-2-22] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 .....	82
[그림 4-2-23] 전년대비 제작환경 .....	85
[그림 4-2-24] 제작 관련 애로사항 .....	86
[그림 4-2-25] 지원사업 정보 수집경로 .....	88
[그림 4-2-26] 희망 지원사업 - 경영/운영 .....	89
[그림 4-2-27] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅 .....	90
[그림 4-2-28] 희망 지원사업 - 제작/기술 .....	91
[그림 4-2-29] 희망 지원사업 - 인력/교육 .....	92
[그림 4-2-30] 지원사업 신청/참여 애로사항 .....	93
[그림 4-2-31] 코로나19 영향 .....	94
[그림 4-2-32] 코로나19 이후 경영전략 변화 .....	95
[그림 4-2-33] 경영전략 변화 중점 분야 .....	96
[그림 4-2-34] 언택트 관련 필요성 .....	97
[그림 4-2-35] 언택트 방식 업무 도입 여부 .....	98
[그림 4-2-36] 언택트 방식 업무 도입하지 않는 이유 .....	99
[그림 4-2-37] 언택트 방식 업무 내용 .....	100
[그림 4-2-38] VR/AR 콘텐츠 제작/계획 여부 .....	101
[그림 4-2-39] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 .....	102
[그림 4-2-40] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 .....	102
[그림 4-2-41] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 .....	102
[그림 4-2-42] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1순위 .....	106
[그림 4-2-43] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2순위 .....	106
[그림 4-2-44] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2+3순위 .....	106
[그림 4-2-45] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위 .....	108
[그림 4-2-46] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 .....	108
[그림 4-2-47] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 .....	108
[그림 4-2-48] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위 .....	110
[그림 4-2-49] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 .....	110
[그림 4-2-50] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 .....	110
[그림 4-2-51] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위 .....	113
[그림 4-2-52] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	113

[그림 4-2-53] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	113
[그림 4-2-54] 보조인력 이용여부 - 개인제작자 .....	115
[그림 4-2-55] 보조인력 이용규모 - 개인제작자 .....	116
[그림 4-2-56] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자 .....	117
[그림 4-2-57] 연평균 소득 - 개인제작자 .....	118
[그림 4-3-1] 만화산업 연도별 사업체 수 .....	122
[그림 4-3-2] 만화산업 유형별 사업체 현황 .....	122
[그림 4-3-3] 만화산업 설립연도별 사업체 현황 .....	123
[그림 4-3-4] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	123
[그림 4-3-5] 만화산업 연도별 매출액 .....	124
[그림 4-3-6] 만화산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	124
[그림 4-3-7] 만화작가 연평균 소득 .....	125
[그림 4-3-8] 만화창작 외 주요 소득원 .....	125
[그림 4-3-9] 만화산업 연도별 종사자 수 .....	126
[그림 4-3-10] 만화산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	127
[그림 4-3-11] 만화작가 보조인력 활용여부 .....	127
[그림 4-3-12] 만화작가 보조인력 활용규모 .....	128
[그림 4-3-13] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항 .....	128
[그림 4-3-14] 만화작가 주력 창작분야 .....	129
[그림 4-3-15] 만화작가 주요 활동분야 .....	129
[그림 4-3-16] 만화작가 창작공간 .....	130
[그림 4-3-17] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부 .....	130
[그림 4-3-18] 지역거주 만화작가 지원사업 .....	131
[그림 4-3-19] 만화창작 관련 애로사항 .....	131
[그림 4-4-1] 게임산업 연도별 사업체 수 .....	136
[그림 4-4-2] 게임산업 분야별 사업체 현황 .....	136
[그림 4-4-3] 게임산업 설립연도별 사업체 현황 .....	137
[그림 4-4-4] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	138
[그림 4-4-5] 게임산업 연도별 매출액 .....	139
[그림 4-4-6] 게임산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	140
[그림 4-4-7] 게임산업 유형별 매출 비중 .....	141
[그림 4-4-8] 게임산업 연도별 종사자 수 .....	142
[그림 4-4-9] 게임산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	143
[그림 4-4-10] 게임산업 직무별 종사자 비중 .....	144
[그림 4-4-11] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1순위 .....	145
[그림 4-4-12] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	145
[그림 4-4-13] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	145
[그림 4-4-11] 도전하고자 하는 분야 - 1순위 .....	147
[그림 4-4-12] 도전하고자 하는 분야 - 1+2순위 .....	147

[그림 4-4-13] 도전하고자 하는 분야 - 1+2+3순위 .....	147
[그림 4-4-14] 인력수급 경로(매체) - 1순위 .....	149
[그림 4-4-15] 인력수급 경로(매체) - 1+2순위 .....	149
[그림 4-4-16] 인력수급 경로(매체) - 1+2+3순위 .....	149
[그림 4-4-18] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위 .....	151
[그림 4-4-19] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	151
[그림 4-4-20] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	151
[그림 4-4-18] 인력수급 시 어려움 - 1순위 .....	153
[그림 4-4-19] 인력수급 시 어려움 - 1+2순위 .....	153
[그림 4-4-20] 인력수급 시 어려움 - 1+2+3순위 .....	153
[그림 4-4-21] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1순위 .....	155
[그림 4-4-22] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2순위 .....	155
[그림 4-4-23] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2+3순위 .....	155
[그림 4-4-24] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1순위 .....	157
[그림 4-4-25] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1+2순위 .....	157
[그림 4-4-26] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1+2+3순위 .....	157
[그림 4-5-1] 애니메이션산업 연도별 사업체 수 .....	162
[그림 4-5-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황 .....	162
[그림 4-5-3] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황 .....	163
[그림 4-5-4] 애니메이션산업 연도별 매출액 .....	164
[그림 4-5-5] 애니메이션산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	164
[그림 4-5-6] 애니메이션산업 연도별 종사자 수 .....	165
[그림 4-5-7] 애니메이션산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	165
[그림 4-6-1] VR/AR산업 연도별 사업체 수 .....	170
[그림 4-6-2] VR/AR산업 업종별 사업체 현황 .....	170
[그림 4-6-3] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황 .....	171
[그림 4-6-4] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	172
[그림 4-6-5] VR/AR산업 연도별 매출액 .....	173
[그림 4-6-6] VR/AR산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	174
[그림 4-6-7] VR/AR산업 유형별 매출 비중 .....	175
[그림 4-6-8] VR/AR산업 연도별 종사자 수 .....	176
[그림 4-6-9] VR/AR산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	177
[그림 4-6-10] VR/AR산업 직무별 종사자 비중 .....	178
[그림 4-6-11] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1순위 .....	179
[그림 4-6-12] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	179
[그림 4-6-13] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	179
[그림 4-6-14] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위 .....	181
[그림 4-6-15] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 .....	181
[그림 4-6-16] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 .....	181

[그림 4-6-17] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위 .....	183
[그림 4-6-18] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 .....	183
[그림 4-6-19] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 .....	183
[그림 4-6-20] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위 .....	186
[그림 4-6-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위 .....	186
[그림 4-6-22] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위 .....	186
[그림 4-7-1] 1인 크리에이터 현황 .....	192
[그림 4-7-2] 1인 크리에이터 대표자 연령별 현황 .....	192
[그림 4-7-3] 1인 크리에이터 2019년 매출 규모별 현황 .....	193
[그림 4-7-4] 크리에이터 활동 외 주요 소득원 .....	193
[그림 4-7-5] 1인 크리에이터 2020년 종사자 및 규모별 사업체 현황 .....	194
[그림 4-7-6] 1인 크리에이터 보조인력 활용여부 .....	194
[그림 4-7-7] 1인 크리에이터 보조인력 활용규모 .....	195
[그림 4-7-8] 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항 .....	195
[그림 4-7-10] 1인 크리에이터 창작 활동분야 .....	196
[그림 4-7-11] 1인 크리에이터 주 이용 플랫폼 .....	196
[그림 4-7-12] 1인 크리에이터 촬영장소 .....	197
[그림 4-7-13] 1인 크리에이터 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부 .....	197
[그림 4-7-14] 지역거주 1인 크리에이터 지원사업 .....	198
[그림 4-7-15] 1인 크리에이터 관련 애로사항 .....	198
[그림 4-8-1] 음악산업 사업체 현황 .....	202
[그림 4-8-2] 음악산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	202
[그림 4-8-3] 음악산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황 .....	203
[그림 4-8-5] 뮤지션 연평균 소득 .....	203
[그림 4-8-6] 뮤지션 활동 외 주요 소득원 .....	204
[그림 4-8-7] 음악산업 2020년 종사자 및 규모별 사업체 현황 .....	205
[그림 4-8-8] 뮤지션 보조인력 활용여부 .....	205
[그림 4-8-9] 뮤지션 보조인력 활용규모 .....	206
[그림 4-8-10] 뮤지션 보조인력 활용 관련 애로사항 .....	206
[그림 4-8-11] 활동 유형 .....	207
[그림 4-8-12] 뮤지션 활동 장르 .....	207
[그림 4-8-13] 뮤지션 활동 영역 .....	208
[그림 4-8-14] 뮤지션 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부 .....	208
[그림 4-8-15] 지역거주 뮤지션 지원사업 .....	209
[그림 4-8-16] 뮤지션 관련 애로사항 .....	209

# 제1장 결과 요약



# 1

## 조사개요

### ■ 조사배경

- 조사명 : 2020 부산 CT산업 통계조사
- 주관기관 : (재)부산정보산업진흥원
- 수행기관 : (주)화인리서치

### ■ 조사목적

- 콘텐츠산업의 육성 및 발전을 위해 산업 및 인프라에 대한 현황파악이 필요함
- 부산은 서울, 경기도에 이어 세 번째 규모의 콘텐츠산업의 도시로써 지속적인 콘텐츠산업 정책적 육성을 위해 공식적인 자료를 활용하고자 함
- (재)부산정보산업진흥원의 콘텐츠산업 현황에 대해 객관적으로 파악하여 실효성있는 지원사업 전략을 마련하고자 「부산 CT산업 통계조사」를 실시함

### ■ 조사대상 및 범위

- 조사대상 : 부산 소재 콘텐츠산업 제작 사업체 등
- 조사범위 : 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 등 12개 콘텐츠산업

### ■ 조사기간 및 방법

- 조사기준 : (매출액) 2019년 말, (사업체 수, 종사자 수) 2020년 현재
- 조사기간 : 2020년 10월 28일 ~ 12월 4일
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 이용한 현장면접, 전화, 이메일, 팩스조사

### ■ 조사내용

- 일반현황 : 사업체명, 사업체 유형, 산업분야, 사업내용, 대표자, 주소, 연락처 등
- 경영실태 : 매출액 및 종사자 현황, 제작 현황, 경영 및 제작 애로사항 등
- 지원사업 관련 : 지원사업 정보습득 경로, 희망 지원사업, 지원사업 애로사항 등
- VR/AR 및 게임산업 관련 : 장르, 필요한 지원사업, 해외 시장 진출 희망 지역 등
- 개인제작자 : 보조인력 운영여부 및 규모, 월평균 소득, 희망 지원사업 등

### ■ 조사현황

- 과거 부산 CT산업 통계조사 사업체 리스트와 수집한 리스트를 취합하고, 중복, 폐업, 이전, 업종변경 등을 제외하여 최종적으로 1,673개의 리스트를 확보함
- 2020 부산 CT산업 통계조사 실시 결과, 1,024개 사업체를 조사 완료함

2

조사결과요약

■ 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황 - 「2020 산 CT산업 통계조사」 결과

○ 「2020 부산 CT산업 통계조사」 결과 2020 사업체 수는 1,030 , 종사자 수는 7,813 나타났으며, 2019년 매출액은 1조 2,907억원으로 나타남

[표 1-1] 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황

구분	2018년			2019년						2020년				
	사업체 수	종사자 수	매출액	사업체 수		종사자 수		매출액		사업체 수		종사자 수		
	(개)	(명)	(백만원)	(개)	(%)	(명)	(%)	(백만원)	(%)	(개)	(%)	(명)	(%)	
전체	857	7,294	12,613.04	1,027	19.8	8,004	9.7	12,907.46	2.3	1,030	0.3	7,813	-2.4	
업종	출판	135	1,145	136,299	131	-3.0	1,081	-5.6	128,781	-5.5	131	0.0	1,040	-3.8
	만화	51	81	7,404	53	3.9	87	7.4	7,434	0.4	49	-7.5	83	-4.6
	음악	12	53	3,008	94	683.3	192	262.3	3,011	0.1	70	-25.5	183	-4.7
	게임	112	1,121	132,498	123	9.8	1,272	13.5	133,523	0.8	127	3.3	1,330	4.6
	영화	83	335	50,952	102	22.9	527	57.3	68,943	35.3	98	-3.9	456	-13.5
	애니	17	220	21,105	17	0.0	303	37.7	21,091	-0.1	18	5.9	217	-28.4
	방송	56	1,078	466,923	59	5.4	1,111	3.1	441,977	-5.3	61	3.4	987	-11.2
	광고	211	1,462	253,486	243	15.2	1,596	9.2	290,502	14.6	248	2.1	1,600	0.3
	캐릭터	15	206	15,704	15	0.0	215	4.4	23,408	49.1	14	-6.7	160	-25.6
	지식	80	658	57,314	81	1.3	661	0.5	60,943	6.3	78	-3.7	731	10.6
솔루션	85	935	116,250	87	2.4	928	-0.7	110,558	-4.9	93	6.9	886	-4.5	
1인 미디어	미집계	미집계	360	22	-	31	-	575	59.7	43	95.5	140	351.6	
VR/AR	61	686	81,817	72	18.0	792	15.5	47,474	-42.0	47	-34.7	651	-17.8	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

※ (%) : 전년대비 증감률

■ 매출액

○ 2019년 부산 CT산업 사업체의 총 매출액은 1조 2,907억원으로 나타나 전년대비 2.3% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-1-1] 연도별 매출액



[표 1-1-2] 연도별 매출액

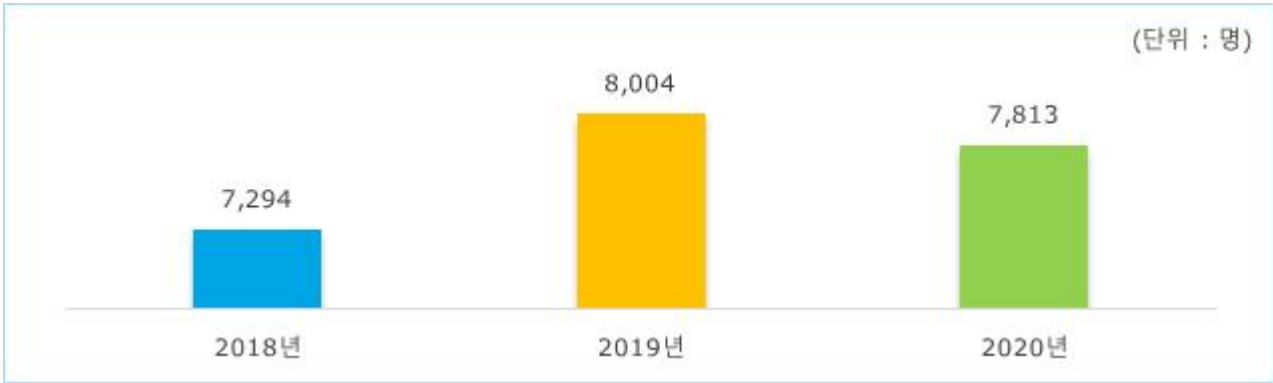
구분	2017년		2018년		2019년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	1,203,299	2.7	1,261,304	4.8	1,290,746	2.3	
업종	출판	166,822	0.2	136,299	-18.3	128,781	-5.5
	만화	7,146	3.4	7,404	3.6	7,434	0.4
	음악	1,710	1.1	3,008	75.9	3,011	0.1
	게임	120,860	6.4	132,498	9.6	133,523	0.8
	영화	39,225	-2.2	50,952	29.9	68,943	35.3
	애니메이션	21,056	3.6	21,105	0.2	21,091	-0.1
	방송	458,024	4.3	466,923	1.9	441,977	-5.3
	광고	224,631	1.6	253,486	12.8	290,502	14.6
	캐릭터	14,976	3.4	15,704	4.9	23,408	49.1
	지식정보	49,213	1.6	57,314	16.5	60,943	6.3
	콘텐츠솔루션	99,634	0.1	116,250	16.7	110,558	-4.9
1인 미디어	미집계	-	360	-	575	59.7	
VR/AR	71,226	110.5	81,817	14.9	47,474	-42.0	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

■ 종사자 수

○ 2020년 부산 CT산업 사업체의 총 종사자 수는 7,813명으로 전년대비 2.4% 하락한 것으로 나타남

[그림 1-1-2] 연도별 종사자 수



[표 1-1-3] 연도별 종사자 수

구분	2018년		2019년		2020년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	7,294	3.2	8,004	9.7	7,813	-2.4	
업종	출판	1,145	-0.1	1,081	-5.6	1,040	-3.8
	만화	81	1.3	87	7.4	83	-4.6
	음악	53	26.2	192	262.3	183	-4.7
	게임	1,121	7.0	1,272	13.5	1,330	4.6
	영화	335	4.4	527	57.3	456	-13.5
	애니메이션	220	13.4	303	37.7	217	-28.4
	방송	1,078	2.5	1,111	3.1	987	-11.2
	광고	1,462	1.5	1,596	9.2	1,600	0.3
	캐릭터	206	4.6	215	4.4	160	-25.6
	지식정보	658	5.4	661	0.5	731	10.6
	콘텐츠솔루션	935	1.1	928	-0.7	886	-4.5
1인 미디어	미집계	-	31	-	140	351.6	
VR/AR	686	71.5	792	15.5	651	-17.8	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

## ■ 경영현황

- 사업추진단계는 ‘콘텐츠 기획’ 13.3%, ‘콘텐츠 제작’ 23.6%, ‘콘텐츠 출시’ 13.9%, ‘사업도약’ 17.1%, ‘사업 성장’ 20.1%, ‘사업 축소’ 12.0%로 ‘콘텐츠 제작’의 비중이 가장 높게 나타남
- 경영 관련 애로사항으로는 ‘자금조달 및 투자유치 어려움(22.6%)’, ‘매출부진 및 대금회수 부진(19.0%)’, ‘비용부담(12.0%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남

## ■ 제작현황

- 전년대비 콘텐츠 제작/개발/창작환경은 ‘보통(40.3%)’으로 지난해와 비슷한 수준인 것으로 나타남. ‘악화’는 42.2%, ‘개선’은 17.5%로 나타남
- 콘텐츠 제작 관련 애로사항으로는 ‘자금부족 및 투자유치 어려움(40.8%)’, ‘제작비용 부담(24.3%)’, ‘전문인력 부족 및 확보 어려움(15.1%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남

## ■ 지원사업 관련

- 지원사업 정보수집경로는 ‘인터넷(44.1%)’, ‘공공기관(25.0%)’, ‘동종업계(21.4%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남
- 희망하는 지원사업으로는 ‘입주지원(경영/운영)’, ‘광고 및 홍보활동 지원(홍보/마케팅)’, ‘제작자금 지원(제작/기술)’, ‘임금 및 복리후생 지원(인력/교육)’이 각 분야에서 가장 비중이 높게 나타남
- 지원사업 신청 및 참여 시 애로사항으로는 ‘복잡한 신청 및 행정절차’가 36.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘까다로운 신청 및 선정조건(25.7%)’, ‘지원사업 정보부족(18.0%)’ 순으로 나타남

## ■ VR/AR/MR 관련

- VR/AR 추진단계는 ‘VR/AR콘텐츠 제작 및 출시’가 13개, ‘VR/AR콘텐츠 제작 중’이 13개, ‘VR/AR콘텐츠 제작계획’이 있는 사업체는 21개로 나타남
- VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원사업분야는 ‘게임(33.3%)’, ‘교육(17.8%)’, ‘엔터테인먼트(13.3%)’, ‘산업융합(11.1%)’ 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR/MR산업이 필요한 지원사업으로는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원’이 45.7%로 가장 높게 나타났으며, ‘입주시설 제공 및 정착지원(32.6%)’, ‘홍보/마케팅 지원(10.9%)’ 순으로 나타남



# 제2장

## 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황

「2020 콘텐츠산업 통계조사 (2019년 기준)」 일부 발췌



# 1 콘텐츠산업 통계조사 개요

## 가. 콘텐츠산업 통계조사

- 콘텐츠(CT)산업은 생산, 고용, 부가가치 면에서 규모와 성장률이 매우 높은 산업으로 차세대 성장동력이자 혁신성장을 위한 노하우, 문화, 프로젝트를 타산업에 전파하는 롤모델임
- 콘텐츠산업 통계조사는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 콘텐츠산업 분야의 통계자료 확보 및 지표를 제공하기 위해 매년 콘텐츠산업 사업체를 대상으로 실시하는 조사임
  - 「2020 콘텐츠산업 통계조사」는 2019년 기준으로 2020년 9월부터 12월까지 실시함
- 콘텐츠산업 특수분류는 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 등 12개 산업으로 구성됨
  - 「2020 콘텐츠산업 통계조사」는 공연을 제외한 11개 산업을 대상으로 함

[표 2-1] 콘텐츠산업 통계조사 산업분류

대분류	중분류
출판	출판업, 인쇄업, 출판도소매업, 온라인 출판유통업, 출판 임대업
만화	만화 출판업, 온라인 만화 제작 및 유통업, 만화책 임대업, 만화 도소매업
음악	음악 제작업, 음악 및 오디오물 출판업, 음반 복제 및 배급업, 음반 도소매업, 온라인 음악 유통업, 음악 공연업, 노래연습장 운영업
게임	게임 제작 및 배급업, 게임 유통업
영화	영화 제작/지원 및 유통업, 디지털 온라인 유통업
애니메이션	애니메이션 제작업, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업
방송	지상파 방송, 유선 방송, 위성방송, 방송채널 사용사업, 방송영상물 제작업, 인터넷 영상물 제공업, 방송영상물제작업
광고	광고 대행업, 광고 제작업, 광고 전문 서비스업, 인쇄업, 온라인 광고 대행업, 옥외 광고 대행업
캐릭터	캐릭터 제작업, 캐릭터 상품 유통업
지식정보	이러닝업, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업, 컴퓨터 그래픽스 제작업

## 나. 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황 비교분석

- 「2020 콘텐츠산업 통계조사」를 활용하여 전국과 부산의 콘텐츠산업 현황을 비교분석할 수 있음
  - 산업별 매출액 및 종사자 규모에 대해 전체(전국)대비 부산 비중 및 전년대비 증감수준 파악이 가능함
  - 부산CT산업 통계조사는 콘텐츠산업 통계조사 대상 업종이 일부 달라 직접적인 비교는 불가능함

## 2 콘텐츠산업 현황

### 가. 콘텐츠산업 현황 총괄

- 2019년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 4,136개로 전년대비 0.9% 증가한 것으로 나타남
  - 산업별 사업체 수 비중은 음악산업이 32.8%로 가장 높고, 그 다음으로 출판산업(24.2%), 게임산업(12.9%) 순으로 높게 나타남
- 종사자 수는 68만 2,644명으로 전년대비 2.3% 증가하고, 매출액은 126조 7,122억원으로 전년대비 5.9% 증가한 것으로 나타남
  - 부가가치액은 47조 7,387억원(전년대비 0.6% 증가)으로 나타남
  - 수출액은 101억 8,902만달러, 수입액은 12억 222만달러로 89억 8,680만달러의 흑자를 기록한 것으로 나타남

[표 2-2] 2019년 콘텐츠산업 현황

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	부가가치액 (백만원)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)	수출입차액 (천달러)
전체	104,136	682,644	126,712,264	47,738,753	10,189,026	1,202,223	8,986,803
출판	25,220	185,270	21,341,176	8,875,983	214,732	275,426	-60,694
만화	6,607	11,079	1,337,248	436,443	46,010	6,578	39,432
음악	34,145	77,149	6,811,818	2,173,092	756,198	13,766	742,432
영화	1,223	32,566	6,432,393	1,354,550	37,877	38,432	-554
게임	13,387	89,157	15,575,034	6,753,335	6,657,777	298,129	6,359,648
애니메이션	480	5,436	640,580	225,485	194,148	8,778	185,370
방송	1,062	51,006	20,843,012	6,816,136	474,359	95,812	278,547
광고	7,323	73,520	18,133,845	5,630,559	139,083	276,034	-136,951
캐릭터	2,754	37,521	12,566,885	4,931,361	791,338	166,945	624,393
지식정보	9,859	89,286	17,669,282	8,104,087	649,623	8,909	640,715
콘텐츠솔루션	2,076	30,655	5,360,990	2,437,722	227,881	13,414	214,467

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌

## 나. 매출액

- 2019년 콘텐츠산업 매출액은 126조 7,122억원으로 전년대비 5.9% 증가한 것으로 나타남
  - 전년대비 증감률은 만화산업이 13.5%로 가장 높고, 출판, 애니메이션산업이 1.8%로 가장 낮게 나타남
- 연평균 증감률은 6.0%이며, 모든 산업에서 매출액이 증가한 것으로 나타남
- 산업별 매출액 비중은 출판산업(16.8%), 게임산업(16.4%), 광고산업(14.3%) 순으로 높게 나타남

[그림 2-1] 콘텐츠산업 매출액 및 전년대비 증감률



[표 2-3] 콘텐츠산업 매출액

구분	2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	2019년 (백만원)	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체	100,486,320	105,510,746	113,216,468	119,606,635	126,712,264	100.0	5.9	6.0
출판	20,509,764	20,765,878	20,755,334	20,953,772	21,341,176	16.8	1.8	1.0
만화	919,408	976,257	1,082,228	1,178,613	1,337,248	1.1	13.5	9.8
음악	4,975,196	5,308,240	5,804,307	6,097,913	6,811,818	5.4	11.7	8.2
영화	5,112,219	5,256,081	5,494,670	5,889,832	6,432,393	5.1	9.2	5.9
게임	10,722,284	10,894,508	13,142,272	14,290,224	15,575,034	12.3	9.0	9.8
애니메이션	610,175	676,960	665,462	629,257	640,580	0.5	1.8	1.2
방송	16,462,982	17,331,138	18,043,595	19,762,210	20,843,012	16.4	5.5	6.1
광고	14,439,925	15,189,680	16,413,340	17,211,863	18,133,845	14.3	5.4	5.9
캐릭터	10,080,701	11,066,197	11,922,329	12,207,043	12,566,885	9.9	2.9	5.7
지식정보	12,342,103	13,462,258	15,041,370	16,290,992	17,669,282	13.9	8.5	9.4
콘텐츠솔루션	4,311,563	4,583,549	4,851,561	5,094,916	5,360,990	4.2	5.2	5.6

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발췌

※ 2016년~2019년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

※ 애니메이션 산업 : 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

※ 방송 : 지상파 DMB에는 비지상파 3사의 총매출액 규모만 포함, IPTV 사업제 제외

### 다. 종사자 수

- 2019년 콘텐츠산업 종사자 수는 68만 2,644명으로 전년대비 2.3% 증가한 것으로 나타남
  - 전년대비 증감률은 영화산업이 5.5%로 가장 높고, 음악산업이 0.3로 가장 낮게 나타남
- 연평균 증감률은 2.4%이며, 광고산업이 8.5%로 가장 높게 나타남
- 산업별 종사자 수 비중은 출판산업(27.1%), 게임, 지식정보산업(13.1%), 음악산업(11.3%) 순으로 높게 나타남

[그림 2-2] 콘텐츠산업 종사자 수 및 전년대비 증감률



[표 2-4] 콘텐츠산업 종사자 수

구분	2015년 (명)	2016년 (명)	2017년 (명)	2018년 (명)	2019년 (명)	비중 (%)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체	621,928	631,457	664,847	667,437	682,644	100.0	2.3	2.4
출판	190,277	185,001	184,794	184,554	185,270	27.1	0.4	-0.7
만화	10,003	10,127	10,397	10,761	11,079	1.6	3.0	2.6
음악	77,490	78,393	77,005	76,954	77,149	11.3	0.3	-0.1
영화	30,100	28,974	29,546	30,878	32,566	4.8	5.5	2.0
게임	80,388	73,993	81,932	85,492	89,157	13.1	4.3	2.6
애니메이션	4,728	5,142	5,161	5,380	5,436	0.8	1.0	3.6
방송	42,378	43,662	45,337	50,286	51,006	7.5	1.4	4.7
광고	52,971	65,072	65,159	70,827	73,520	10.8	3.8	8.5
캐릭터	30,128	33,323	34,778	26,306	37,521	5.5	3.3	5.6
지식정보	77,809	80,396	82,470	86,490	89,286	13.1	3.2	3.5
콘텐츠솔루션	25,656	27,374	28,268	29,509	30,655	4.5	3.9	4.6

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌

※ 2016년~2019년 기준 조사는 정부광고대행기관(아리랑TV, 언론진흥재단)의 수치를 포함하였기에 이전년도와 단순비교는 불가능

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

※ 출판산업 : 계약배달 판매업 종사자 제외

### 3 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 매출 현황

#### 가. 지역별 매출현황

- 전국 콘텐츠산업 매출액 합계는 , 2017년 113조 444억원, 2018년 119조 4,825억원, 2019년 126조 7,122억원으로 매년 증가한 것으로 나타남
  - 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산, 세종 등 7개 광역시의 콘텐츠산업 매출액 합계는 2019년 9조 9,474억원으로 나타남
  - 부산지역 콘텐츠산업 매출액은 2017년 2조 8,614억원, 2018년 2조 3,722억원, 2019년 2조 7,886억원으로 나타남
- 2019년 전년대비 증감률은 17.6% 상승한 것으로 나타남

[그림 2-3] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 및 전년대비 증감률



- 지역별 2019년 콘텐츠산업 매출액은 서울지역이 81조 1,259억원으로 전국 합계 대비 비중(64.1%)이 가장 높고, 그 다음으로 경기도(27조 7,519억원, 21.9%)가 높게 나타남
  - 서울지역은 모든 산업분야에서 전국 매출액 합계 대비 비중이 가장 높게 나타남
- 부산지역의 콘텐츠산업 매출액은 전국 합계 대비 비중이 2.2%로 전국에서 세 번째로 비중이 높게 나타남
  - 산업별로는 영화산업의 전국 매출액 합계 대비 비중이 4.9%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 광고산업(3.2%), 음악산업(3.0%) 순으로 높게 나타남

[표 2-5] 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액

구분	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	2019년 (백만원)	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)	
전국 합계	113,044,446	119,482,586	126,584,691	100.0	5.9	5.8	
서울	72,427,557	77,390,885	81,125,945	64.1	4.8	5.8	
7개시	소계	9,552,236	8,941,989	9,947,481	7.9	11.2	2.0
	부산	2,861,484	2,372,228	2,788,633	2.2	17.6	-1.3
	대구	1,977,667	1,878,046	2,071,339	1.6	10.3	2.3
	인천	1,619,777	1,659,959	1,749,997	1.4	5.4	3.9
	광주	1,005,745	1,034,174	1,142,480	0.9	10.5	6.6
	대전	1,410,208	1,346,218	1,511,823	1.2	12.3	3.5
	울산	606,924	569,660	591,086	0.5	3.8	-1.3
	세종	70,431	81,704	92,123	0.1	12.8	14.4
9개도	소계	29,040,363	33,149,712	35,511,265	28.1	7.1	6.9
	경기도	23,666,399	25,472,601	27,751,991	21.9	8.9	8.3
	강원도	614,434	629,967	616,220	0.5	-2.2	0.1
	충청북도	870,583	852,843	879,431	0.7	3.1	0.5
	충청남도	869,791	927,788	858,489	0.7	-7.5	-0.7
	전라북도	696,450	688,580	721,140	0.6	4.7	1.8
	전라남도	487,313	456,227	482,114	0.4	5.7	-0.5
	경상북도	1,013,029	1,074,749	1,138,412	0.9	5.9	6.0
	경상남도	1,521,625	1,592,832	1,687,330	1.3	5.9	5.3
	제주도	1,325,030	1,454,125	1,376,139	1.1	-5.4	1.9

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발췌

※ 애니메이션 : 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

※ 방송 : 지상파 DMB에는 비지상파 3사의 총매출액 규모만 포함, IPTV 사업제 제외

[표 2-6] 콘텐츠산업 지역별 매출액

구분 (백만원, %)	출판	만화	음악	영화	게임	애니	방송	광고	캐릭터	지식정보	솔루션	합계	
전국 합계	21,341,176	1,337,248	6,811,818	6,432,393	15,575,084	513,007	20,843,012	18,133,845	12,566,885	17,669,282	5,360,990	126,584,691	
	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	
서울	12,143,400	718,905	4,706,908	3,565,341	6,166,509	376,075	18,019,526	14,908,183	5,623,182	10,883,596	4,004,318	81,125,945	
	56.9	53.8	69.1	55.4	39.6	73.3	86.5	82.2	44.7	61.7	74.7	64.1	
6개시	소계	2,189,041	88,874	690,803	886,193	776,115	57,058	820,760	1,465,555	1,217,602	1,372,878	382,601	9,947,481
		100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	부산	512,774	12,273	206,017	315,400	220,299	14,471	254,045	587,648	330,200	239,291	96,215	2,788,633
		2.4	0.9	3.0	4.9	1.4	2.8	1.2	3.2	2.6	1.4	1.8	2.2
	대구	453,853	16,812	214,852	158,762	171,745	299	152,697	349,064	260,914	198,727	93,614	2,071,339
		2.1	1.3	3.2	2.5	1.1	0.1	0.7	1.9	2.1	1.1	1.7	1.6
	인천	449,399	19,594	146,132	139,796	165,493	11,066	111,540	93,342	396,173	153,813	63,650	1,749,997
		2.1	1.5	2.1	2.2	1.1	2.2	0.5	0.5	3.2	0.9	1.2	1.4
	광주	323,653	24,652	28,911	124,750	110,874	25,161	95,095	170,091	96,405	81,391	61,497	1,142,480
		1.5	1.8	0.4	1.9	0.7	4.9	0.5	0.9	0.8	0.5	1.1	0.9
대전	270,960	11,621	43,145	85,642	54,754	4,140	104,111	207,724	122,184	548,659	58,882	1,511,823	
	1.3	0.9	0.6	1.3	0.4	0.8	0.5	1.1	1.0	3.1	1.1	1.2	
울산	146,446	3,598	42,300	49,998	52,950	90	81,660	47,299	9,691	148,310	8,743	591,086	
	0.7	0.3	0.6	0.8	0.3	0.0	0.4	0.3	0.1	0.8	0.2	0.5	
세종	31,956	324	9,445	11,845	-	1,832	21,611	10,388	2,036	2,687	-	92,123	
	0.1	0.0	0.1	0.2	-	0.4	0.1	0.1	0.0	0.0	-	0.1	
9개도	소계	7,008,734	529,469	1,414,107	1,980,859	8,632,410	79,874	2,002,726	1,760,107	5,726,100	5,402,808	974,071	35,511,265
		32.8	39.6	20.8	30.8	55.4	15.6	9.6	9.7	45.6	30.6	18.2	28.1
	경기	5,881,778	456,441	944,502	1,237,118	7,001,763	65,956	1,097,858	1,268,226	4,405,421	4,528,546	864,381	27,751,991
		27.6	34.1	13.9	19.2	45.0	12.9	5.3	7.0	35.1	25.6	16.1	21.9
	강원	73,540	18,467	74,213	74,332	55,213	3,741	125,427	31,971	56,487	82,100	20,728	616,220
		0.3	1.4	1.1	1.2	0.4	0.7	0.6	0.2	0.4	0.5	0.4	0.5
	충북	104,547	2,623	35,756	74,456	34,237	823	97,272	61,228	347,353	74,064	47,072	879,431
		0.5	0.2	0.5	1.2	0.2	0.2	0.5	0.3	2.8	0.4	0.9	0.7
	충남	191,162	1,693	47,043	89,296	72,019	3,322	78,137	43,826	229,057	95,274	7,660	858,489
		0.9	0.1	0.7	1.4	0.5	0.6	0.4	0.2	1.8	0.5	0.1	0.7
전북	116,984	11,474	47,323	85,707	74,496	1,474	98,555	81,107	114,943	73,468	15,610	721,140	
	0.5	0.9	0.7	1.3	0.5	0.3	0.5	0.4	0.9	0.4	0.3	0.6	
전남	60,121	1,557	58,405	60,420	54,812	1,639	100,546	28,657	60,910	54,888	157	482,114	
	0.3	0.1	0.9	0.9	0.4	0.3	0.5	0.2	0.5	0.3	0.0	0.4	
경북	271,605	23,093	80,106	166,020	92,057	75	145,569	70,630	79,898	206,962	2,397	1,138,412	
	1.3	1.7	1.2	2.6	0.6	0.0	0.7	0.4	0.6	1.2	0.0	0.9	
경남	263,947	7,712	111,713	166,897	157,027	1,515	187,147	144,314	365,376	269,869	11,813	1,687,330	
	1.2	0.6	1.6	2.6	1.0	0.3	0.9	0.8	2.9	1.5	0.2	1.3	
제주	45,049	6,409	15,045	26,613	1,090,786	1,329	72,215	30,148	66,656	17,637	4,252	1,376,139	
	0.2	0.5	0.2	0.4	7.0	0.3	0.3	0.2	0.5	0.1	0.1	1.1	

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌

※ 괄호 안은 전국 합계 대비 비중

※ 애니메이션 : 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

## 나. 부산지역 매출현황

- 2019년 부산지역 콘텐츠산업 매출액의 전년대비 증감률은 17.6%로 전국 매출액 합계의 전년대비 증감률(5.9%) 보다 높게 나타남
  - 부산지역 연평균 증감률은 -1.3%로 전국 합계 연평균 증감률(5.8%) 보다 낮게 나타남
- 부산지역의 산업별 전년대비 증감률은 광고산업이 101.2%로 가장 높게 나타남

[그림 2-4] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 전년대비 매출액 증감률



[표 2-7] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 연도별 매출액

구분	전국 합계					부산				
	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	2019년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	2019년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체	113,044,446	119,482,586	126,584,691	5.9	5.8	2,861,484	2,372,228	2,788,633	17.6	-1.3
출판	20,755,334	20,953,772	21,341,176	1.8	1.4	562,179	529,306	512,774	-3.1	-4.5
만화	1,082,228	1,178,613	1,337,248	13.5	11.2	12,872	12,478	12,273	-1.6	-2.4
음악	5,804,307	6,097,913	6,811,818	11.7	8.3	212,431	208,590	206,017	-1.2	-1.5
영화	5,494,670	5,889,832	6,432,293	9.2	8.2	223,604	234,400	315,400	34.6	18.8
게임	13,142,272	14,290,224	15,575,034	9.0	8.9	172,870	172,334	220,299	27.8	12.9
애니	493,441	505,207	513,007	1.5	2.0	15,370	14,722	14,471	-1.7	-3.0
방송	18,043,595	19,762,210	20,843,012	5.5	7.5	282,494	247,459	254,045	2.7	-
광고	16,413,340	17,211,863	18,133,845	5.4	5.1	692,594	292,079	587,648	101.2	-7.9
캐릭터	11,922,329	12,207,043	12,566,885	2.9	2.7	353,984	329,981	330,200	0.1	-3.4
지식정보	15,041,370	16,290,992	17,669,282	8.5	8.4	238,883	236,982	239,291	1.0	0.1
솔루션	4,851,561	5,094,916	5,360,990	5.2	5.1	94,204	93,897	96,215	2.5	1.1

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발췌 / ※ 애니메이션 : 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

[표 2-8] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 세부산업별 매출액 ①

구분	전체	지역별			
		전국 합계 (백만원)	부산 (백만원)	비중 (%)	
전체	126,712,264	126,584,691	2,788,633	2.2	
출판	소계	21,341,176	21,341,176	512,774	2.4
	출판업	9,241,577	9,241,577	87,012	0.9
	인쇄업	4,217,916	4,217,916	130,183	3.1
	출판 도소매업	7,528,614	7,528,614	197,521	2.6
	온라인 출판 유통업	294,733	294,733	-	-
	출판임대업	58,335	58,335	2,335	4.0
만화	소계	1,337,248	1,337,248	12,273	0.9
	만화 출판업	550,676	550,676	-	-
	온라인 만화 제작·유통업	403,307	403,307	6,578	1.6
	만화책 임대업	81,161	81,161	1,268	1.6
	만화 도소매업	302,104	302,104	4,427	1.5
음악	소계	6,811,818	6,811,818	206,017	3.0
	음악 제작업	1,926,930	1,926,930	56,258	2.9
	음악 및 오디오물 출판업	21,636	21,636	832	3.8
	음반 복제 및 배급업	222,533	222,533	-	-
	음반 도소매업	248,375	248,375	8,531	3.4
	온라인 음악 유통업	1,844,021	1,844,021	7,317	0.4
	음악 공연업	1,118,769	1,118,769	39,950	3.6
	노래연습장 운영업	1,429,534	1,429,534	93,128	6.5
영화	소계	6,432,393	6,432,393	315,400	4.9
	영화 제작,지원 및 유통업	5,657,004	5,657,004	315,400	5.6
	디지털 온라인 유통업	775,389	775,389	-	-
게임	소계	15,575,034	15,575,034	220,299	1.4
	게임 제작 및 배급업	13,463,890	13,463,890	71,006	0.5
	게임 유통업	2,111,144	2,111,144	149,293	7.1

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌

※ 전국 콘텐츠산업 매출액 합계는 지역별 구분이 가능한 매출액 기준으로 작성하여 전체 콘텐츠산업 매출액과 차이가 발생

※ 비중 : 전국 합계 대비 부산지역 매출액 비중

[표 2-9] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 세부산업별 매출액 ②

구분	전체	지역별		
		전국 합계 (백만원)	부산 (백만원)	비중 (%)
<b>전체</b>	<b>126,712,264</b>	<b>126,584,691</b>	<b>2,788,633</b>	<b>2.2</b>
애니메이션	<b>소계</b>	<b>640,580</b>	<b>513,007</b>	<b>2.8</b>
	애니메이션 제작업	469,131	469,131	2.9
	애니메이션 유통 및 배급업	154,726	27,152	2.7
	온라인 애니메이션 유통업	16,724	16,724	1.8
방송	<b>소계</b>	<b>20,843,012</b>	<b>20,843,012</b>	<b>1.2</b>
	지상파 방송	3,526,246	3,526,246	1.8
	유선 방송	2,024,239	2,024,239	8.2
	위성 방송	548,512	548,512	-
	방송채널 사용사업	7,091,841	7,091,841	0.1
	인터넷영상물 제공업	4,480,859	4,480,859	-
	방송영상물 제작업	3,171,316	3,171,316	0.6
광고	<b>소계</b>	<b>18,133,845</b>	<b>18,133,845</b>	<b>3.2</b>
	광고(종합) 대행업	7,643,215	7,643,215	3.2
	광고 제작업	1,571,303	1,571,303	3.8
	광고 전문 서비스업	3,797,644	3,797,644	2.9
	인쇄업	749,127	749,127	5.4
	온라인 광고 대행업	3,260,650	3,260,650	1.9
	옥외 광고 대행업	1,111,906	1,111,906	6.4
캐릭터	<b>소계</b>	<b>12,566,885</b>	<b>12,566,885</b>	<b>2.6</b>
	캐릭터 제작업	6,545,443	6,545,443	3.9
	캐릭터 상품 유통업	6,112,442	6,112,442	1.2
지식정보	<b>소계</b>	<b>17,669,282</b>	<b>17,669,282</b>	<b>1.4</b>
	이러닝업	4,330,657	4,330,657	1.4
	가타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,667,679	1,667,679	1.4
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	9,478,331	9,478,331	1.4
	가상세계 및 가상현실업	2,192,615	2,192,615	1.1
콘텐츠솔루션	<b>소계</b>	<b>5,360,990</b>	<b>5,360,990</b>	<b>1.8</b>
	콘텐츠솔루션업	5,030,823	5,030,823	1.8
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	330,167	330,167	2.0

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발췌

※ 전국 콘텐츠산업 매출액 합계는 지역별 구분이 가능한 매출액 기준으로 작성하여 전체 콘텐츠산업 매출액과 차이가 발생

※ 비중 : 전국 합계 대비 부산지역 매출액 비중

※ 애니메이션 : 전체의 애니메이션 유통 및 배급업은 극장 매출액, 방송사 수출액 포함한 금액이고, 지역별은 극장 매출액, 방송사 수출액을 제외한 금액

## 4 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 인력 현황

### 가. 지역별 인력현황

- 전국 콘텐츠산업 종사자 수 합계는 2017년 61만 1,361명, 2018년 63만 5,877명, 2019년 65만 2,109명으로 매년 증가한 것으로 나타남
  - 2019년 전년대비 증감률은 2.6%, 연평균 증감률은 0.6%로 나타남
- 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산, 세종 등 7개 광역시의 콘텐츠산업 종사자 수 합계는 2019년 9만 5,194명으로 전년대비 6.5% 증가한 것으로 나타남
- 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수는 2017년 2만 4,839명, 2018년 2만 1,751명, 2019년 2만 3,554명으로 2018년 대비 8.3% 증가 하였음

[그림 2-5] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 수 및 전년대비 증감률



- 지역별 2019년 콘텐츠산업 종사자 수는 서울지역이 34만 4,666명으로 전국 합계 대비 비중(52.9%)이 가장 높고, 그 다음으로 경기도(13만 2,090명, 20.3%)가 높게 나타남
  - 서울지역은 모든 산업분야에서 전국 종사자 수 합계 대비 비중이 가장 높게 나타남
- 부산지역의 콘텐츠산업 종사자 수는 전국 합계 대비 비중이 3.6%로 전국에서 세 번째로 비중이 높게 나타남
  - 산업별로는 영화산업의 전국 종사자 수 합계 대비 비중이 5.8%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 음악산업(5.3%), 광고산업(4.5%) 순으로 높게 나타남

[표 2-10] 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 수

구분		2017년 (명)	2018년 (명)	2019년 (명)	비중 (%)	전년대비 증감률 (%)	연평균 증감률 (%)
전국 합계		611,361	635,877	652,109	100.0	2.6	0.6
서울		314,104	340,363	344,666	52.9	1.3	4.8
7개시	소계	94,134	89,383	95,194	14.6	6.5	0.6
	부산	24,839	21,751	23,554	3.6	8.3	-2.6
	대구	19,063	18,188	19,561	3.0	7.5	1.3
	인천	18,830	18,612	18,664	2.9	0.3	-0.4
	광주	12,332	12,028	12,913	2.0	7.4	2.3
	대전	11,148	11,384	12,380	1.9	8.7	5.4
	울산	6,831	6,377	6,740	1.0	5.7	-0.7
	세종	1,092	1,043	1,382	0.2	32.5	12.5
9개도	소계	203,123	206,132	212,250	32.5	3.0	2.2
	경기도	125,647	128,888	132,090	20.3	2.5	2.5
	강원도	9,386	9,368	9,267	1.4	-1.1	-0.6
	충청북도	8,333	8,207	8,619	1.3	5.0	1.7
	충청남도	9,937	9,924	9,994	1.5	0.7	0.3
	전라북도	8,820	8,563	8,747	1.3	2.2	-0.4
	전라남도	6,608	6,818	7,180	1.1	5.3	4.2
	경상북도	13,536	13,555	13,990	2.1	3.2	1.7
	경상남도	16,418	16,003	16,710	2.6	4.4	0.9
	제주도	4,439	4,804	5,653	0.9	17.7	12.8

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌  
 ※ 출판 : 계약배달 판매업(신문배달판매) 제외

[표 2-11] 콘텐츠산업 지역별 종사자 수

구분 (명 %)	출판	만화	음악	영화	게임	애니	방송	광고	캐릭터	지식정보	솔루션	합계	
<b>전국 합계</b>	154,735	11,079	77,149	32,566	89,157	5,436	51,006	73,520	37,521	89,286	30,655	652,109	
	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	
<b>서울</b>	79,054	4,690	26,603	13,547	26,074	4,039	41,751	54,434	17,141	54,594	22,738	344,666	
	51.1	42.3	34.5	41.6	29.2	74.3	81.9	74.0	45.7	61.1	74.2	52.9	
<b>7개시</b>	<b>소계</b>	21,346	1,717	18,874	6,230	15,684	512	3,187	9,477	3,549	12,328	2,291	95,194
		13.8	15.5	24.5	19.1	17.6	9.4	6.2	12.9	9.5	13.8	7.5	14.6
	<b>부산</b>	5,284	269	4,053	1,877	3,698	165	817	3,344	829	2,562	655	23,554
		3.4	2.4	5.3	5.8	4.1	3.0	1.6	4.5	2.2	2.9	2.1	3.6
	대구	4,105	270	4,115	1,241	3,325	7	705	2,202	803	2,326	464	19,561
		2.7	2.4	5.3	3.8	3.7	0.1	1.4	3.0	2.1	2.6	1.5	3.0
	인천	4,371	464	4,139	1,018	2,855	80	281	659	1,119	3,313	364	18,664
		2.8	4.2	5.4	3.1	3.2	1.5	0.6	0.9	3.0	3.7	1.2	2.9
	광주	3,383	342	2,131	975	2,831	209	406	1,077	384	820	356	12,913
		2.2	3.1	2.8	3.0	3.2	3.8	0.8	1.5	1.0	0.9	1.2	2.0
대전	2,849	244	2,387	665	1,732	34	507	1,240	337	2,008	378	12,380	
	1.8	2.2	3.1	2.0	1.9	0.6	1.0	1.7	0.9	2.2	1.2	1.9	
울산	1,030	95	1,800	341	1,243	3	393	471	52	1,238	74	6,740	
	0.7	0.9	2.3	1.0	1.4	0.1	0.8	0.6	0.1	1.4	0.2	1.0	
세종	325	33	249	113	-	14	78	485	26	60	-	1,382	
	0.2	0.3	0.3	0.3	-	0.3	0.2	0.7	0.1	0.1	-	0.2	
<b>9개도</b>	<b>소계</b>	54,335	4,672	31,672	12,789	47,399	885	6,068	9,608	16,831	22,364	5,626	212,250
		35.1	42.2	41.1	39.3	53.2	16.3	11.9	13.1	44.9	25.0	18.4	32.5
	경기	38,586	2,872	12,919	6,574	31,452	712	2,868	5,193	11,632	14,277	5,005	132,090
		24.9	25.9	16.7	20.2	35.3	13.1	5.6	7.1	31.0	16.0	16.3	20.3
	강원	1,202	284	3,543	751	1,341	28	869	342	232	563	111	9,267
		0.8	2.6	4.6	2.3	1.5	0.5	1.7	0.5	0.6	0.6	0.4	1.4
	충북	1,680	134	1,784	657	1,217	13	359	596	1,238	782	159	8,619
		1.1	1.2	2.3	2.0	1.4	0.2	0.7	0.8	3.3	0.9	0.5	1.3
	충남	2,341	122	2,382	684	1,932	32	116	419	819	1,108	39	9,994
		1.5	1.1	3.1	2.1	2.2	0.6	0.2	0.6	2.2	1.2	0.1	1.5
전북	1,946	192	1,505	843	1,912	15	385	685	368	754	143	8,747	
	1.3	1.7	2.0	2.6	2.1	0.3	0.8	0.9	1.0	0.8	0.5	1.3	
전남	1,431	152	2,105	592	1,753	21	239	294	98	481	14	7,180	
	0.9	1.4	2.7	1.8	2.0	0.4	0.5	0.4	0.3	0.5	0.0	1.1	
경북	2,979	432	3,432	1,145	2,221	1	289	606	703	2,154	28	13,990	
	1.9	3.9	4.4	3.5	2.5	0.0	0.6	0.8	1.9	2.4	0.1	2.1	
경남	3,480	420	3,473	1,251	3,177	25	419	1,135	1,294	1,935	102	16,710	
	2.2	3.8	4.5	3.8	3.6	0.5	0.8	1.5	3.4	2.2	0.3	2.6	
제주	690	63	529	292	2,394	39	524	339	447	310	26	5,653	
	0.4	0.6	0.7	0.9	2.7	0.7	1.0	0.5	1.2	0.3	0.1	0.9	

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부) 발췌 / ※ 괄호 안은 전국 합계 대비 비중

※ 출판 : 계약배달 판매업(신문배달판매) 제외

※ 게임 : 세종시 종사자 수는 충청남도 포함

## 나. 부산지역 인력현황

- 2019년 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수의 전년대비 증감률은 8.3%로 전국 매출액 합계의 전년대비 증감률(2.6%) 보다 높게 나타남
  - 부산지역 연평균 증감률은 -2.6%로 전국 합계 연평균 증감률(3.3%) 보다 높게 나타남
- 부산지역의 산업별 전년대비 종사자 수 증감률은 광고산업이 65.0%로 가장 높게 나타남
  - 산업별 연평균 증감률은 지식정보산업이 5.3%로 가장 높게 나타남

[그림 2-6] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 전년대비 종사자 수 증감률



[표 2-12] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 연도별 종사자 수

구분	전국 합계					부산				
	2017년 (명)	2018년 (명)	2019년 (명)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)	2017년 (명)	2018년 (명)	2019년 (명)	전년대비 증감률(%)	연평균 증감률(%)
전체	611,361	635,877	652,109	2.6	3.3	24,839	21,751	23,554	8.3	-2.6
출판	151,308	152,994	154,735	1.1	1.1	5,244	5,227	5,284	1.1	0.4
만화	10,397	10,761	11,079	3.0	3.2	244	262	269	2.7	5.0
음악	77,005	76,954	77,149	0.3	0.1	4,479	4,248	4,053	-4.6	-4.9
영화	29,546	30,878	32,566	5.5	5.0	1,715	1,749	1,877	7.3	4.6
게임	81,932	85,492	89,157	4.3	4.3	3,432	3,301	3,698	12.0	3.8
애니	5,161	5,380	5,436	1.0	2.6	183	165	165	0.0	-5.0
방송	45,337	50,286	51,006	1.4	6.1	912	803	817	1.7	-5.4
광고	65,159	70,827	73,520	3.8	6.2	4,634	2,027	3,344	65.0	-15.1
캐릭터	34,778	36,306	37,521	3.3	3.9	1,050	937	829	-11.5	-11.1
지식정보	82,470	86,490	89,286	3.2	4.1	2,312	2,399	2,562	6.8	5.3
솔루션	28,268	29,509	30,655	3.9	4.1	633	633	655	3.5	1.7

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌

※ 출판 : 계약배달 판매업(신문배달판매) 제외

[표 2-13] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 세부산업별 종사자 수 ①

구분		전체	지역별		
			전국 합계(명)	부산(명)	비중(%)
전체		682,644	652,109	23,554	3.6
출판	소계	185,270	154,735	5,284	3.4
	출판업	63,087	63,087	1,796	2.8
	인쇄업	52,748	52,748	2,071	3.9
	출판 도소매업	66,866	36,331	1,342	3.7
	온라인 출판 유통업	619	619	-	-
	출판임대업	1,950	1,950	75	3.8
만화	소계	11,079	11,079	269	2.4
	만화 출판업	2,682	2,682	-	-
	온라인 만화 제작유통업	1,087	1,087	46	4.2
	만화책 임대업	3,760	3,760	86	2.3
	만화 도소매업	3,549	3,549	138	3.9
음악	소계	77,149	77,149	4,053	5.3
	음악 제작업	4,663	4,663	285	6.1
	음악 및 오디오물 출판업	118	118	11	9.3
	음반 복제 및 배급업	354	354	-	-
	음반 도소매업	727	727	12	1.7
	온라인 음악 유통업	3,445	3,445	222	6.4
	음악 공연업	5,006	5,006	30	0.6
	노래연습장 운영업	62,836	62,836	3,493	5.6
영화	소계	32,566	32,566	1,877	5.8
	영화 제작,지원 및 유통업	31,621	31,621	1,877	5.9
	디지털 온라인 유통업	945	945	-	-
게임	소계	89,157	89,157	3,698	4.1
	게임 제작 및 배급업	39,390	39,390	597	1.5
	게임 유통업	49,767	49,767	3,101	6.2

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌

※ 전국 콘텐츠산업 종사자 수 합계는 지역별 구분이 가능한 종사자 수 기준으로 작성하여 전체 콘텐츠산업 종사자 수와 차이가 발생

※ 비중 : 전국 합계 대비 부산지역 매출액 비중

※ 출판 : 지역별은 판매업(신문배달판매) 종사자 제외

[표 2-14] 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 세부산업별 종사자 수 ②

구분	전체	지역별		
		전국 합계(명)	부산(명)	비중(%)
전체	682,644	652,109	23,554	3.6
애니메이션	소계	5,436	165	3.0
	애니메이션 제작업	5,116	159	3.1
	애니메이션 유통 및 배급업	158	5	3.2
	온라인 애니메이션 유통업	162	-	-
방송	소계	51,006	817	1.6
	지상파 방송	14,519	424	2.9
	유선 방송	4,663	172	3.7
	위성 방송	376	-	-
	방송채널 사용사업	17,181	13	0.1
	인터넷영상물 제공업	814	-	-
	방송영상물 제작업	13,453	208	1.5
광고	소계	73,520	3,344	4.5
	광고(종합) 대행업	20,893	875	4.2
	광고 제작업	10,579	714	6.7
	광고 전문 서비스업	15,140	694	4.6
	인쇄업	5,269	403	7.6
	온라인 광고 대행업	18,262	536	2.9
	옥외 광고 대행업	3,376	121	3.6
캐릭터	소계	37,521	829	2.2
	캐릭터 제작업	19,372	706	3.6
	캐릭터 상품 유통업	18,149	124	0.7
지식정보	소계	89,286	2,562	2.9
	이러닝업	31,878	953	3.0
	가타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	16,844	479	2.8
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	19,216	544	2.8
	가상세계 및 가상현실업	21,348	587	2.7
콘텐츠솔루션	소계	30,655	655	2.1
	콘텐츠솔루션업	28,748	608	2.1
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,907	47	2.5

※ 「2020 콘텐츠산업 통계조사」 (문화체육관광부) 발췌

※ 전국 콘텐츠산업 종사자 수 합계는 지역별 구분이 가능한 종사자 수 기준으로 작성하여 전체 콘텐츠산업 종사자 수와 차이가 발생

※ 비중 : 전국 합계 대비 부산지역 매출액 비중 / ※ 방송 : 지역별에서 해외 종사자 제외

제3장  
콘텐츠 산업  
주요 이슈



# 제1절

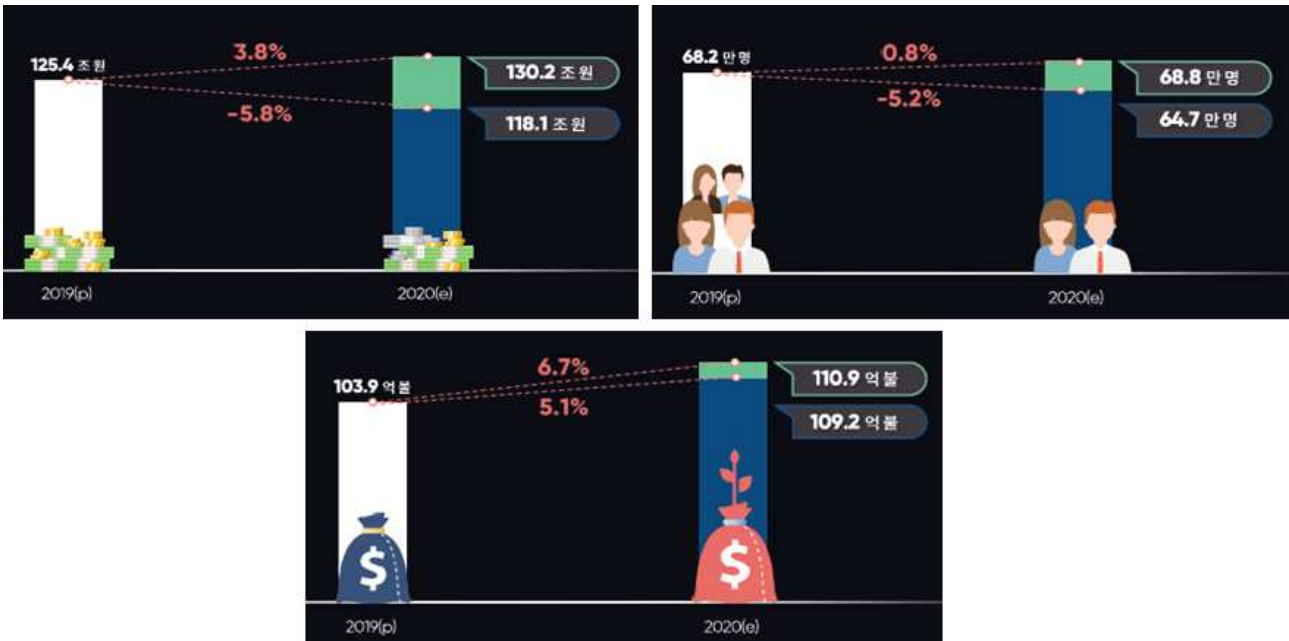
## 콘텐츠 산업 현황



# 1 콘텐츠 산업 현황

## 가. 2020년 콘텐츠산업 현황

[그림 3-1-1] 콘텐츠산업 현황



※ 한국콘텐츠진흥원

- 올해 국내 콘텐츠 산업 매출액은 125.4조 원을 기록한 전년 대비 3.8% 성장한 130.2조 원이거나 5.8% 감소한 118.1조 원 규모가 될 것으로 예상 됨
  - 코로나19가 원인으로 게임이나 웹툰 등 비대면 콘텐츠 이용률이 늘어 해당 산업과 관련해서는 매출이 늘 것으로 예상되지만, 대면 콘텐츠인 음악이나 대중 예술, 영화 등은 전년 대비 하락 폭이 매우 클 것으로 예상됨
- 콘텐츠 산업 수출 규모와 관련해서는 긍정적인 전망을 보였으며, 103.9억 달러였던 전년 대비 최대 6.7% 성장한 119.8억 달러이거나 최소 5.1% 성장한 109.2억 달러가 될 것으로 예상 됨
  - 매년 한국 콘텐츠 산업 수출에서 10% 이상을 차지하던 게임이 올해 코로나19로 인해 전세계적으로 게임 수요가 늘어남으로써 이에 힘입어 수출 규모도 작년에 비해 성장했을 것으로 예상 됨
- 콘텐츠 산업 종사자는 코로나19로 인해 매출 감소로 기존 인력을 감축하거나 신규 채용이 이뤄지지 않는 만큼, 소폭 증가하거나 큰 폭으로 줄어들 것으로 예상 됨

## 나. 분야별 성장

- 2020년은 코로나19로 인해 각 분야별로 많은 변화가 있었으며, K-팝은 비대면 온라인 콘서트에서 새로운 가능성을 찾았음
  - 온라인 콘서트 ‘비온드 라이브’는 오프라인 대비 관객 동원 효과가 10배에 달했으며, ‘BTS방방콘 더 라이브’는 매출(티켓+MD)이 298억원, ‘KCON:TACT’는 시즌 1,2 합쳐 845만 명이 시청 하였음
  - 온라인의 한계를 극복하고 콘서트현장의 생동감을 전달하기 위해 첨단IT 기술을 접목 하였으며, 팬덤의 MD 구입 또한 증가함
- 영화산업은 극장 대신 OTT 서비스로 변화
  - 코로나19 장기화로 극장 개봉을 앞둔 제작·배급사들이 제작비 회수를 위해 OTT 서비스로 개봉하고 있으며, 영화감독의 드라마 제작 또한 본격화 되고 있음
- 게임 산업의 새로운 시장 개척, 콘솔시장
  - 게임산업은 기존에 모바일, PC 게임 위주로 성장했던 국내 게임사들이 콘솔 시장으로 눈을 돌리고 있으며, 전세계 콘솔 게임 시장 규모는 2022년에 603억 달러 규모가 될 것으로 예상 중임  
이에 국내 게임사들 역시 콘솔게임이 강세를 보이는 미국, 유럽 공략을 위해 콘솔 게임을 준비 중에 있으며, 이와 관련해서 라인게임즈의 ‘베리드 스타즈’처럼 유의미한 성과를 낸 사례가 있어 내년에는 더 많은 국내 게임사가 콘솔에 도전장을 던질 것으로 예상 됨
  - 또한, 코로나 블루를 극복하는 과정에서 게임 산업은 유의미한 성과를 거두고 있음, 많은 사람들이 게임을 통해 온라인으로 연결 됐으며, 2020년 기준 대한민국 국민의 70.5%가 게임을 이용하고 있는 것으로 조사 되었으며, 게임을 질병으로 분류했던 WHO마저 코로나 블루를 극복하기 위한 수단으로 ‘Play Apart Together’ 캠페인을 진행하며 게임을 적극 권장하기도 했음

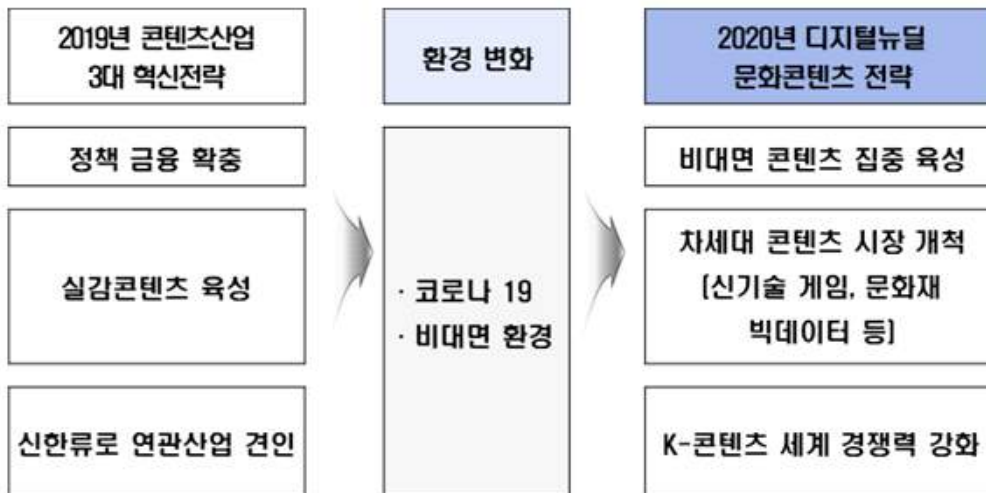
[그림 3-1-2] 전체 게임 이용률



## 2 콘텐츠 3대 혁신전략

### 가. 콘텐츠산업 3대 혁신전략

[그림 3-1-3] 콘텐츠산업 전망



- 2019년 정부는 콘텐츠 산업의 육성 방안으로 1) 정책 금융 확충, 2) 실감 콘텐츠 육성, 3) 신한류 연관 산업 견인 등에 중점을 둔 ‘콘텐츠 산업 3대 혁신 전략’을 발표 하였으며, 최근 장기화된 코로나 일상과 한국판 뉴딜이 발표되며 콘텐츠 산업 3대 혁신 전략은 ‘디지털 뉴딜 비대면 콘텐츠 산업 전략’으로 수정 되어 코로나 일상과 디지털 뉴딜이 점목된 1) 비대면 콘텐츠 집중 육성, 2) 차세대 콘텐츠 시장 개척, 3) K콘텐츠 세계 경쟁력 강화 등을 제시하고 있음
- 비대면 환경의 온라인 공연 제작·유통·이용 기반 확충
  - 정부는 비대면 전환 상황에 콘텐츠 업계가 빠르게 대응하고, 콘텐츠 경쟁력을 확보할 수 있도록 관련 기반 (인프라)과 콘텐츠 제작 지원, 제도 개선 등을 추진
  - 첫째, 대규모 공연콘텐츠 중계 및 전송, 실감기술 접목, 쌍방향 소통, 저작권 보호 등 비대면 공연에 적합한 시설과 장비 등을 갖춘 온라인 전용 케이팝 공연장을 조성하고, 시범적으로 자본과 기술이 부족한 중소 기획사의 온라인 공연 제작을 지원
  - 둘째, 올해 처음 조성된 콘텐츠 모험투자펀드를 815억원에서 1,500억원으로 확대하고, 인공지능·가상현실·가상영상체 특성화 기술 등 분야별 신기술 개발과 적용을 확대해 나갈 예정이며, 특히 웹툰의 경우, 콘텐츠와 더불어 온라인 플랫폼이 해외로 진출 할 수 있도록 중소 콘텐츠기업의 서버 구축과 마케팅 등을 지원 예정
  - 셋째, 온라인동영상서비스(OTT) 특화 콘텐츠 제작 지원 사업을 신설하고 짧은 형식(쇼트폼) 등 뉴미디어 콘텐츠에 대한 제작 지원을 확대한다. ‘영상콘텐츠 전문펀드’도 460억 원 규모로 조성할 계획이며, 국내 온라인동영상서비스(OTT) 플랫폼 사업자의 해외 진출을 돕기 위해 콘텐츠 현지화 지원, 수출용 스마트폰 등에 국내 온라인동영상서비스(OTT) 탑재 등을 추진 및 활성화를 위해 자체등급분류제 도입과 세액공제 확대를 추진 예정

- '디지털 송신\*' 개념과 '확대된 집중관리제' 도입, 인공지능 학습(딥러닝), 거대자료(빅데이터) 분석 시 저작물 등의 복제·전송 행위를 면책하는 저작권법 제정 등이 포함된 「저작권법」 전부 개정을 추진 예정

○ 차세대 실감형·지능형 콘텐츠 시장 개척

- 정부는 비대면 전환 상황에 콘텐츠 업계가 빠르게 대응하고, 콘텐츠 경쟁력을 확보할 수 있도록 관련 기반(인프라)과 콘텐츠 제작 지원, 제도 개선 등을 추진
- 첫째, 영화·게임·웹툰 등 콘텐츠 배경 장소에서 활성화되는 위치기반 실감 콘텐츠, 인공지능 활용 콘텐츠 제작을 지원한다. 제조·의료 등 핵심산업에 가상현실(VR)·증강현실(AR)·혼합현실(MR)을 적용하는 '확장현실(XR) 융합프로젝트'를 추진하며, 비대면 환경에서 수요가 높은 가상현실(VR)·증강현실(AR) 서비스 개발을 지원하고, 현장 수요와 연계해 확산을 가속화한다. 아울러, 실감 콘텐츠 분야 차세대 기술인 홀로그램, 초경량·광각·저지연 증강현실(AR) 안경(글래스), 문화예술 실감기술 등 핵심기술도 확보해 나갈 계획임
- 둘째, 게임산업은 온라인게임 위주의 시장에서 분야와 기능 등 저변을 확대, 미래 게임시장의 경쟁력을 확보해 나갈 계획이며, 게임을 기반으로 정신과, 신경과 등 다양한 의료분야에서 활용할 수 있는 '디지털치료기기(디지털치료제)' 개발을 추진하고, 교육용 및 사회공헌 게임 등 다양한 기능성 게임을 개발할 예정임 또한, 클라우드, 블록체인 등의 신기술을 기반으로 한 차세대 게임콘텐츠와 5세대 이동통신(5G) 기반 온라인 실감형게임 및 콘솔아케이드용 게임 등 새로운 시장도 지원해 나갈 계획임
- 셋째, 영화 거대자료(빅데이터) 플랫폼과 영상콘텐츠 원천자료 데이터를 구축하고, 웹툰·애니메이션의 자료 전산화(아카이빙)를 지원하고, 문화유산도 신기술을 토대로 향유하고 보존하는 등 관리체계를 강화해 나갈 예정임

○ 콘텐츠 지식재산(IP)의 세계시장 경쟁력 강화 지원

- 2020년 상반기 저작권 무역수지가 역대 최고 흑자인 약 1조2000억원을 달성하는 등 전 세계로 확산되고 있는 콘텐츠와 연관 산업의 동반성장을 위해 콘텐츠 지식재산 융·복합과 확산 등을 지원
- 첫째, 웹툰·이야기 등 콘텐츠 지식재산(IP)이 핵심 원천 콘텐츠가 되어 콘텐츠 시장의 확장과 수익 창출로 이어질 수 있도록 다양한 소재의 우수 콘텐츠 지식재산(IP)의 개발과 사업화를 지원하며, 260억 원 규모의 콘텐츠 지식재산(IP) 펀드를 조성해, 웹툰 및 웹소설 등 콘텐츠 지식재산을 활용한 창작 사업에 투자하고, 콘텐츠 지식재산(IP)의 사업화 자금 등을 우대하는 보증 프로그램을 신용보증기금과 함께 신설할 예정
- 둘째, '온(溫):한류축제', '디지털 케이콘(K-CON)' 등 온라인 한류 종합축제를 개최해 전 세계 한류팬들에게 한류 콘텐츠의 체험 기회 제공과 연계상품 마케팅을 지원하고, 온라인 수출전시관 신설, 맞춤형 콘텐츠, 콘텐츠 추천 등 콘텐츠 기업의 비대면 한류 콘텐츠 수출지원을 강화해 나가며, 문화 체험 및 소상공인 제품 판매가 결합된 온오프라인 연계(O2O) 융합매장 '스마트 플래그십 스토어'도 운영할 예정
- 셋째, 위기에 처한 콘텐츠 생태계를 복원하고, 코로나19 피해 기업의 재기를 지원하기 위해, 2021년에 350억원 규모의 '코로나19 피해지원 펀드'를 조성하고, 콘텐츠산업의 상생·협력을 위한 법령 정비, 온라인 기반 이스포츠 및 전자책 등 신규 분야의 표준계약서 적용 등 공정한 콘텐츠 생태계 환경 조성을 위한 제도 정비에 나설 계획임 또한, 콘텐츠 분야를 포함한 프리랜서 예술인들에게 사회안전망을 제공하는 예술인 고용보험도 연말부터 시행할 예정

제2절  
부산지역  
주요업종 이슈



# 1 부산지역 주요 콘텐츠 산업 이슈

## 가. VR · AR 이슈사항

### ○ VR · AR 거점센터

[그림 3-2-1] VR · AR 거점센터



- 부산 VR · AR 거점센터는 2018년 12월 처음 개소되었으며, 현재 부산 거점센터를 제외하고 9개의 지역센터가 운영되어 VR · AR 제작시설 제공과 지역산업 연계 VR · AR 콘텐츠 제작 및 상용화 등을 지원하고 있음
- 부산 VR · AR 거점센터는 ‘5G×VRAR 테스트 베드 운영’, ‘부산 VR/AR제작거점센터 입주지원(1인 오피스, 입주지원실)’, ‘5G 융합형 VR/AR 콘텐츠 개발 장비 지원(TechLAB)’ 등 인프라 지원과 함께 5가지 주요 운영프로그램인 ‘5G 융합형 VR/AR 콘텐츠 개발 지원 사업’, ‘부산 VR 인큐베이팅 프로그램’, ‘국내/외 전시회 참가 지원 사업’, ‘VR/AR 전문인력 양성교육’, ‘개발자 컨퍼런스 개최’ 등을 통해 지역 균형 발전 및 일자리 창출을 도모할 수 있는 지원사업을 운영하고 있음

### ○ VR · AR 거점센터

[그림 3-2-2] 어린이 VR 재난안전 체험교육장



- 부산시는 8월부터 전국 최초로 ‘부산 어린이 VR 재난안전 체험교육장’을 개장 하였음
- 어린이 VR 재난안전 체험교육장은 부산 어린이들(5~13세 권장)이 스스로 재난안전 사고에 대비하고 대응 역량을 키울 수 있도록 만든 시설로 아이들 눈높이에 맞춘 VR·AR(가상·증강현실) 콘텐츠로 지진·화재, 교통, 일상생활/시설 안전 총 5가지 분야를 체험할 수 있도록 조성했음

○ VR 원격 재활훈련 솔루션 공동개발 및 사업화 추진

[그림 3-2-3] VR 원격 재활 훈련 솔루션



- KT와 부산대병원은 VR 원격 재활 훈련 솔루션을 연내 공동 개발할 계획으로 슈퍼 VR 게임형 재활훈련 프로그램을 뇌질환 환자의 운동 기능 회복 훈련에 도입
- KT는 실감미디어 및 5G 기술 역량을 토대로 VR 기반재활 솔루션의 고도화 개발을 총괄하고, 부산대병원은 이를 의료 현장에 적용해 환자별 증상에 적합한 VR 재활 훈련을 통해 실제 개선효과를 검증하는 임상 연구를 진행함

○ AR e스포츠 중계 기술 개발

- 부산시는 e스포츠상설경기장 수탁기관인 (재)부산정보산업진흥원이 전자정보통신기술 연구기관인 전자부품 연구원과 e스포츠 전문 콘텐츠기업인 (주)라우드커뮤니케이션즈와 손잡고 새로운 e스포츠 중계 서비스를 위해 ‘실시간 AR(augment reality, 증강현실) e스포츠 중계 기술’을 공동으로 개발 계획을 발표함
- 부산e스포츠상설경기장을 테스트베드로 시작, 2022년 상용화를 목표로 본격적인 기술 개발에 들어간다는 계획이며, 향후 선보일 ‘실시간 AR e스포츠 중계’는 ‘선수 AR 중계’와 ‘인게임 AR 중계’ 두 요소를 기존 e스포츠 중계에 접목하여, 선수와 팬들에게 새로운 e스포츠 콘텐츠를 경험하게 하는 획기적인 방식임

[그림 3-2-4] 실시간 인게임 AR e스포츠 중계 서비스



- 실시간 인게임 AR은 실시간으로 인게임 화면(캐릭터, 전투장면 등)을 획득 후 AR 기술을 통해 경기장에 구현하여 관객 및 시청자 제공 서비스 제공함

[그림 3-2-5] 실감형 e스포츠 중계를 위한 선수 AR 스트리밍 서비스

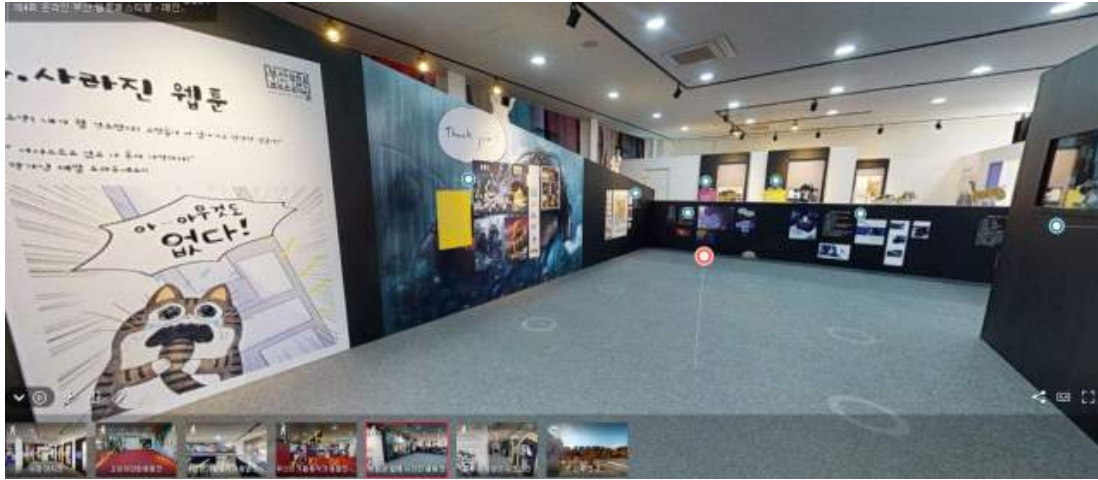


- 선수 AR e스포츠 중계 서비스는 AR기술을 통해 지역/국가 간 공간 제약 없이 상대 진영 선수를 경기장(석)에 구현하여 모든 선수가 물리적인 이동 없는 서비스 제공함

## 나. 웹툰산업 이슈 분석

### ○ 2020년 온라인 부산웹툰페스티벌

[그림 3-2-6] 온라인 부산웹툰페스티벌



- 제4회 부산웹툰페스티벌은 11월 27~12월 3일까지 부산시, 부산정보산업진흥원, 부산경남만화가연대가 함께 준비한 행사로 코로나19 재확산으로 온라인으로 행사를 진행 하였으며, 웹툰작가 100여명과 300여 편의 작품을 온라인으로 감상 할 수 있음
- 온라인으로 진행되는 페스티벌은 실감 나는 전시 관람을 위해 일부 주요 전시의 경우 360도 VR영향이 제공되었으며, 부산시청 1층 로비와 서면 KT&G상상마당에서 '찾아가는 웹툰작가'를 콘셉트로 한 게릴라 드로잉 퍼포먼스 또한 펼쳐졌음

### ○ 웹툰 문화거리

[그림 3-2-7] 웹툰 문화거리



- 웹툰 페스티벌의 기념전시가 연리고 있는 부산 도시철도 3호선 미남역의 웹툰거리는 11월 말 새 단장을 하였으며, 부산교통공사와 부산정보산업진흥원, 부산경남 만화연대가 부산 지역 웹툰 활성화를 위해 만든 곳임

[그림 3-2-8] 웹툰이바구길

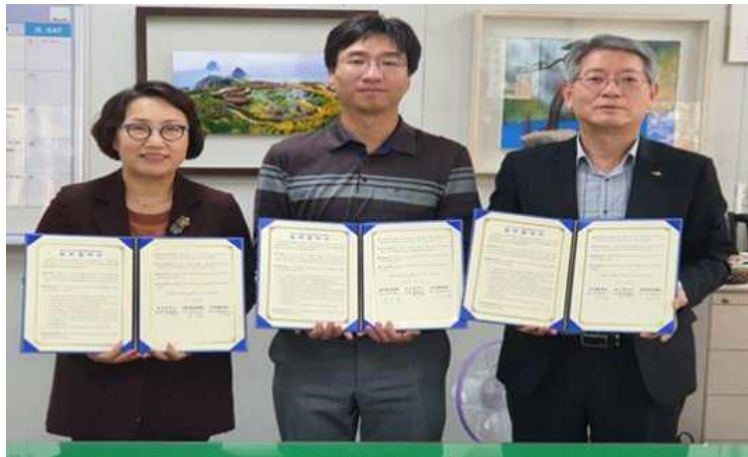


- 부산 동구는 성북시장 인근 ‘웹툰이바구길’을 조성하여 범일·좌천동 산복도로에 위치한 성북시장 일대 거리 전체를 만화벽화, 만화간판 등으로 ‘만화 속 세상’처럼 꾸몄으며, 최근 만화체험관과 만화 캐릭터 쉼터, 부산항 조망 전망대 등 관광·편의시설을 확충하였음
- 2016년부터 ‘웹툰이바구길’을 조성 해 왔으며, 2017년에는 유명 만화작가들이 참여해 전통시장 점포와 건물에 만화간판, 만화벽화 등을 꾸몄으며, 성북시장 ‘웹툰이바구길’ 조성에 이어 ‘만화체험관’, 만화 캐릭터 쉼터’, ‘책마루전망대’를 선보였음

## 다. 게임산업 이슈 분석

- 부산시는 비대면 시대를 맞아 크게 성장하고 있는 게임콘텐츠 산업을 육성하기 위한 '라구나-다이나믹 게임 &콘텐츠 펀드'를 결성 하였음

[그림 3-2-9] 펀드 결성 협약



- '라구나-다이나믹 게임&콘텐츠 펀드'는 수도권에 밀집된 게임콘텐츠 분야 사업을 '다이나믹 부산'에서 적극적으로 지원·육성해 게임 도시로서의 위상을 확립하기 위해 기획 되었으며, 이를 위해 부산시와 (재) 부산정보산업진흥원, (주)라구나인베스트먼트(운용사)는 지난 12일 펀드 결성을 위한 3자 협약을 체결했다. 이어 19일 결성총회를 통해 총 159억원 규모(부산시 10억원, 한국모태펀드 75억원, 민간기업 등 74억원)의 펀드를 최종적으로 결성 하였음
- 향수 7년간 창업 초기 게임콘텐츠 기업을 집중적으로 육성하며, 웹툰 및 애니메이션 제작, 공연 등 다양한 콘텐츠 분야의 초기 제작에도 투자할 예정임

- 비대면 온라인 행사

[그림 3-2-10] 부산인디커넥트페스티벌



- 부산시와 부산정보산업진흥원, 부산인디컨넥트페스티벌 조직위원회는 'BIC페스티벌2020'을 언택트 시대에 맞춰 올해 처음 비대면 온라인 전시로 열렸으며, 7일간 온라인 사이트의 총 페이지뷰는 32만 3,600건으로 글로벌 43개국에서 총 누적방문자 4만730명, 매일 약 5,820명의 이용자가 방문 하였음
- 컨퍼런스에서는 새 시대의 예술로서의 게임을 바라보는 강연부터 인디게임 개발자들의 개발 비하인드 스토리, 셰이더 렌더링 기법, 포스트 코로나를 맞이하는 인디게임 등 다양한 주제로 세션이 진행 되었으며, 인디게임 개발자들에게 비즈니스 기회를 제공하는 비즈매칭도 함께 이루어져 약 100건의 온라인 1:1 비즈매칭이 성사 되었음

[그림 3-2-11] 지스타 2020



- 국내 최대 글로벌게임전시회 '지스타 2020'은 부산 벅스코에서 개최하였으며 코로나19 여파로 오프라인 일반 참관객을 받지 않은 '온택트(Ontact · 온라인+대면)'으로 진행 되었으며, 대부분 일정을 온라인 방송을 통해 송출 하였음
- 현장인 벅스코 전시장은 예년처럼 관람객들로 붐비던 풍경을 찾아볼 수는 없어 다소 험한 느낌을 줬지만, 게임산업이 코로나19 시대의 대표적인 성장산업임을 실감할 수 있었음
- 행사를 진행하는 지스타 TV 라이브의 누적시청자 4일간 지스타 온라인 방송을 찾은 시청자 수는 850,665 명으로 개막일인 11월 19일 230,693명을 시작으로 20일 150,799명, 21일 177,249명, 마지막 날인 22 일 180,000명, 누적시청시간 9만5000시간을 돌파하는 등 유례없는 기록을 세웠음
- 특히 B2B(기업 간 거래) 비즈니스 기회를 제공하는 '라이브 비즈매칭'에는 전 세계 45개국, 526개사에서 참여하여 성공적으로 마무리 하였음



# 제4장 조사결과



# 제1절 조사개요



## 1 조사배경 및 목적

### 가. 조사배경

- 콘텐츠(CT)산업은 생산, 고용, 부가가치 면에서 규모와 성장률이 매우 높은 산업으로 차세대 성장동력이자 혁신성장을 위한 노하우, 문화, 프로젝트를 타산업에 전파하는 롤모델임
- 부산은 서울, 경기 다음으로 CT산업 매출액과 사업체수가 가장 많은 지역으로 '부산국제영화제', 'G-Star 국제게임전시회' 등 국제적 행사를 개최하고 센텀지역 내 BCC, 영상산업센터 등 인프라 시설 조성하는 등 영화도시, 게임도시로서의 도시브랜드를 확보하고 있음

### 나. 조사목적 및 기대효과

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

## 2 조사대상

### 가. 모집단 정의

- 「부산 CT산업 통계조사」는 통계청의 「콘텐츠산업 특수분류체계」를 준용하여 산업유형을 12개 대분류 업종으로 구분하며, 2020년 조사에서는 문화체육관광부의 「콘텐츠산업 통계조사」와 동일하게 공연산업을 제외한 11개 업종을 대상으로 조사를 실시함
- 「콘텐츠산업 특수분류체계」에서 CT산업은 제작업 외에도 도소매업, 임대업 등을 포함하고 있어, 부산 CT산업 통계조사에서는 도소매업, 임대업 등을 제외한 창작 및 제작 관련 사업체로 모집단 정의를 한정함

[표 4-1-1] 콘텐츠산업 특수분류체계 내 조사대상 업종구분

구분	조사대상 포함업종	조사대상 제외업종
출판	출판업, 온라인 출판유통업	인쇄업, 출판 도소매업, 출판 임대업
만화	만화 출판업, 온라인 만화 제작 및 유통업	만화책 임대업, 만화 도소매업
음악	음악 제작업, 음악 및 오디오물 출판업, 온라인 음악 유통업, 음악 공연업	음반 복제 및 배급업, 음반 도소매업, 노래연습장 운영업
게임	게임 제작 및 배급업	게임유통업
영화	영화 제작,지원 및 유통업(극장 상영 제외), 디지털 온라인 유통업	영화 제작,지원 및 유통업(극장 상영)
애니메이션	애니메이션 제작업, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업	-
방송	지상파 방송, 유선 방송, 위성방송, 방송채널 사용사업, 방송영상물 제작업, 인터넷 영상물 제공업	-
광고	광고 대행업, 광고 제작업, 광고 전문 서비스업, 온라인 광고 대행업, 옥외 광고 대행업	인쇄업
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 상품 유통업
지식정보	이러닝업, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업	가상세계 및 가상현실업 (스크린골프장 운영업)
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업, 컴퓨터 그래픽스 제작업	-

※ 문화체육관광부의 「콘텐츠산업 통계조사」와 동일하게 공연산업은 조사대상에서 제외함

### 3 조사체계

#### 가. 수행체계

- 부산 CT산업 통계조사는 조사기획, 조사설계, 실사, 자료처리, 결과분석 등의 단계별에 따라 체계적으로 수행됨

[그림 4-1-1] 부산 CT산업 통계조사 수행체계



#### 나. 조사기획

- 사업추진계획 수립
  - 부산정보산업진흥원과 협의를 통해 단계별 과업을 선정하고 추진방법 및 일정을 계획함
- 과거조사 및 유사조사 검토
  - 2019 부산 CT산업 통계조사 수행내용과 결과보고서를 검토하여 개선사항을 파악하고 개선방안을 마련함
- 모집단 정의 및 조사대상 범위 결정
  - 표준산업분류, 콘텐츠산업 특수분류체계 등 산업분류기준과 과거 및 유사조사를 참고하여 CT산업을 정의하고 구체적인 조사대상 범위를 확정함

## 다. 조사설계

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

## 라. 실사

- 조사원 선발 및 교육
  - 과거 부산 CT산업 통계조사 수행경험이 있거나 유사조사 수행경험이 풍부한 조사원을 선발함
  - 조사원 대상으로 조사목적 및 배경, 설문지 내용 및 작성방법, 유의사항 등에 대한 교육을 실시함
- 조사안내 및 협조요청
  - 사전에 모든 조사대상 사업체에 유선으로 접촉하여 조사안내 및 협조요청 후 설문지를 발송함
  - 부산정보산업진흥원으로부터 제공받은 협조요청 공문을 송부하여 설문응답을 독려함
- 실사 수행
  - 현장면접을 비롯하여 전화, 이메일, 팩스, 우편 등 다양한 방법을 이용해 조사를 실시하여 응답자의 응답률을 제고함
  - 설문지 수신여부를 확인하고 응답자가 선호하는 방법으로 조사를 실시함
  - 응답거부업체에게 조사취지 및 필요성을 설명한 후 설문응답을 재요청함

## 마. 자료처리

- 응답내용 검증(Editing)
  - 응답완료된 설문지를 검토하여 무응답 또는 논리적으로 오류가 있는 응답내용을 파악함
  - 전문 검증원 외에도 실사 감독관과 연구원이 응답내용을 이중으로 확인 및 검토하여 응답 내용을 검증함
- 자료 보완
  - 무응답 또는 논리적으로 오류가 있는 응답내용에 대해 조사응답 사업체 담당자를 재접촉하여 재조사를 실시함
  - 기업신용정보서비스, 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템 등에 공시된 자료를 활용하여 응답내용을 검증 및 보완함
- 자료 부호화(Coding) 및 입력(Punching)
  - 전문 입력원이 자료입력 가이드에 따라 응답내용을 부호화하고 EXCEL 파일에 입력함
  - 자료입력 후 오류 재검증을 실시하여 응답 오류 및 입력 오류를 파악하고 보완함
- 자료처리
  - 자료입력 및 검증을 완료한 자료에 대해 무응답 보정 및 모수 추정을 실시함

## 바. 결과분석

- 통계분석 실시
  - Microsoft EXCEL 2016 및 SPSS 19.0 통계패키지를 이용하여 빈도분석, 교차분석 등의 통계분석을 실시함
- 결과보고서 작성
  - 통계분석 결과를 검토하여 부산 CT산업 현황 파악 및 분석 내용을 결과보고서로 작성함

## 4 조사내용

### 가. 설문지 구성

- 부산 CT산업 통계조사 설문지는 사업체용과 개인제작자용 등 2종으로 구성됨
- 사업체 대상 설문지는 일반현황, 경영실태, 지원사업, VR/AR/MR 관련으로 구성되어 있음
  - 게임산업 사업체 대상으로는 게임산업 관련 설문문항을 추가함
- 개인제작자 대상 설문지는 일반현황, 개인제작자 관련으로 구성되어 있음
  - 만화작가 대상으로는 만화작가 관련 설문문항을 추가함

[표 4-1-2] 조사내용

구분	내 용
일반현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사업체명, 사업자등록번호, 사업체 유형, 설립연도, 주소, 연락처</li> <li>· 산업분야, 사업내용, 대표 작품 및 서비스, 사업추진단계</li> <li>· 대표자 성명, 성별, 연령</li> </ul>
경영실태	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 종사자 현황, 채용계획, 채용 애로사항</li> <li>· 매출현황, 매출비중, 경영 애로사항</li> <li>· 제작현황, 제작 애로사항</li> </ul>
지원사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지원사업 정보습득 경로</li> <li>· 희망지원사업</li> <li>· 지원사업 애로사항</li> </ul>
VR/AR/MR산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· VR/AR/MR콘텐츠 장르</li> <li>· VR/AR/MR콘텐츠 필요 지원사업</li> <li>· VR/AR/MR산업 해외진출 희망 지역</li> </ul>
게임산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임 플랫폼 유형</li> <li>· 부산지역 경쟁력</li> <li>· 부산지역 게임산업 지원사업</li> </ul>
개인제작자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 보조인력 운영여부, 보조인력 규모, 보조인력 활용 애로사항</li> <li>· 연평균 소득</li> <li>· 제작현황, 제작 애로사항</li> </ul>
만화작가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 창작분야, 활동분야, 만화창작 애로사항</li> <li>· 창작외 소득원</li> <li>· 창작공간, 부산지역 거주 애로사항, 부산지역 만화작가 지원사업</li> </ul>
1인 미디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 활동 장르, 이용 플랫폼, 1인 미디어 애로사항</li> <li>· 1인 미디어 외 소득원</li> <li>· 촬영장소, 부산지역 거주 애로사항, 부산지역 1인미디어 지원사업</li> </ul>
뮤지션	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 활동 유형, 활동장르, 뮤지션 관련 애로사항</li> <li>· 뮤지션외 소득원</li> <li>· 활동 영역, 부산지역 거주 애로사항, 부산지역 뮤지션 지원사업</li> </ul>

## 5 조사현황

### 가. 조사실시

- 조사기간 : 2020년 10월 28일 ~ 2020년 12월 4일 (5주간)
- 조사대상 : 부산시 소재 CT산업 사업체 및 개인제작자
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 이용한 현장면접, 전화, 이메일, 팩스, 우편조사
  - 기업신용정보서비스, 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템을 이용한 문헌조사(Desk Research)를 병행 실시함

### 나. 조사실시 결과

- 2020 부산 CT산업 통계조사를 실시한 결과 총 1,030개 조사완료함

[표 4-1-3] 조사실시결과

구분	모집단(개)	조사완료(개)	조사완료율(%)
출판	160	131	81.9
만화	90	49	54.4
음악	145	70	48.3
게임	154	127	82.5
영화	126	98	77.8
애니메이션	20	18	90.0
방송	70	61	87.1
광고	383	248	64.8
캐릭터	22	14	63.6
지식정보	122	78	63.9
콘텐츠솔루션	104	93	89.4
1인 미디어	104	43	41.3
합계	1,500	1,030	68.7



# 제2절

## 전체 조사결과



# 1 일반현황

## 가. 사업체 수

- 2020부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 부산시 소재 CT산업 산업체는 2020년 현재 1,030개로 전년대비 3개, 0.3% 상승한 것으로 나타남(1인미디어, 뮤지션 포함)
- 광고산업이 248개(전체대비 24.2%)로 가장 많고, 캐릭터산업이 14개(1.4%)로 가장 적은 것으로 나타남
- VR/AR산업은 47개로 전년대비 34.7% 하락한 것으로 나타남

[그림 4-2-1] 연도별 사업체 수



[그림 4-2-2] 2020년 업종별 사업체 수



[표 4-2-1] 연도별 사업체 수

구분	2017년		2018년		2019년		2020년		
	사업체수 (개)	전년대비 (%)	사업체수 (개)	전년대비 (%)	사업체수 (개)	전년대비 (%)	사업체수 (개)	전년대비 (%)	
전체	806	0.6	857	6.3	1,027	19.8	1,030	0.3	
업종	출판	129	-12.2	135	4.7	131	-3.0	131	0.0
	만화	48	4.3	51	6.3	53	3.9	49	-7.5
	음악	8	14.3	12	50.0	94	683.3	70	-25.5
	게임	101	6.3	112	10.9	123	9.8	127	3.3
	영화	82	3.8	83	1.2	102	22.9	98	-3.9
	애니메이션	16	-15.8	17	6.3	17	0.0	18	5.9
	방송	49	0.0	56	14.3	59	5.4	61	3.4
	광고	206	2.5	211	2.4	243	15.2	248	2.1
	캐릭터	12	0.0	15	25.0	15	0.0	14	-6.7
	지식정보	76	1.3	80	5.3	81	1.3	78	-3.7
	콘텐츠솔루션	79	11.3	85	7.6	87	2.4	93	6.9
1인 미디어	미집계	-	미집계	-	22	-	43	95.5	
VR/AR	40	33.3	61	52.5	72	18.0	47	-34.7	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

※ 만화 : 법인(에이전시,플랫폼) 4개사, 개인사업자(만화가) 45개사 / 부산·경남 만화가 200여명 활동 중(부산경남만화가연대)

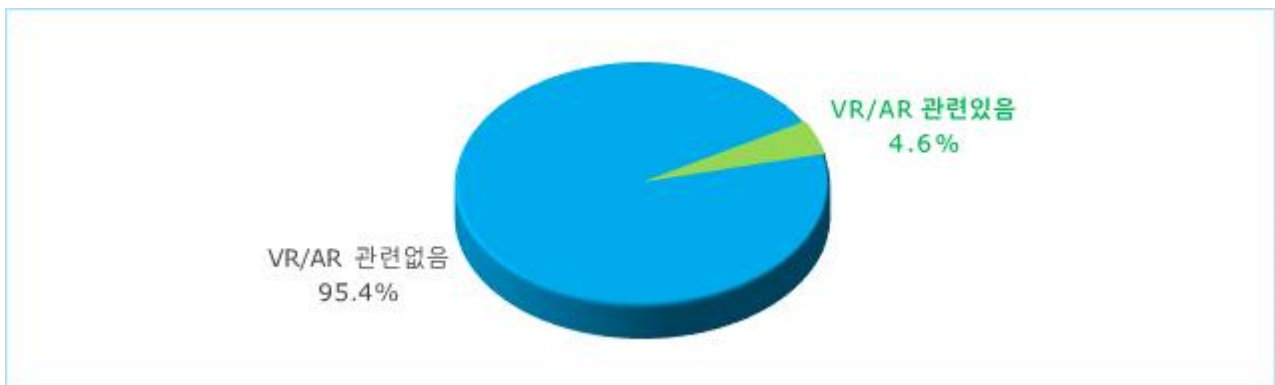
※ 1인 미디어 : 1인 미디어 사업을 하고 있는 개인 추가

※ 음악 : 사업체 22개사, 뮤지션 48개

### 나. VR/AR 관련 여부

- 부산 CT산업 사업체 중 VR/AR 관련 사업체(VR/AR콘텐츠 출시 및 제작중)는 47개로 전체의 4.6%를 차지하는 것으로 나타남
- VR/AR 관련 사업체의 업종은 만화, 음악, 게임, 영화, 애니, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등으로 나타남

[그림 4-2-3] VR/AR 관련 사업체 현황



[표 4-2-2] VR/AR 관련 사업체 현황

구분	전체	VR/AR 관련있음		VR/AR 관련없음		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,030	47	4.6	983	95.4	
업종	출판	131	0	0.0	131	100.0
	만화	49	1	2.0	48	98.0
	음악	70	2	2.9	68	97.1
	게임	127	14	11.0	113	89.0
	영화	98	3	3.1	95	96.9
	애니메이션	18	4	22.2	14	77.8
	방송	61	2	3.3	59	96.7
	광고	248	6	2.4	242	97.6
	캐릭터	14	0	0.0	14	100.0
	지식정보	78	9	11.5	69	88.5
	콘텐츠솔루션	93	6	6.5	87	93.5
1인 미디어	43	0	0.0	43	100.0	

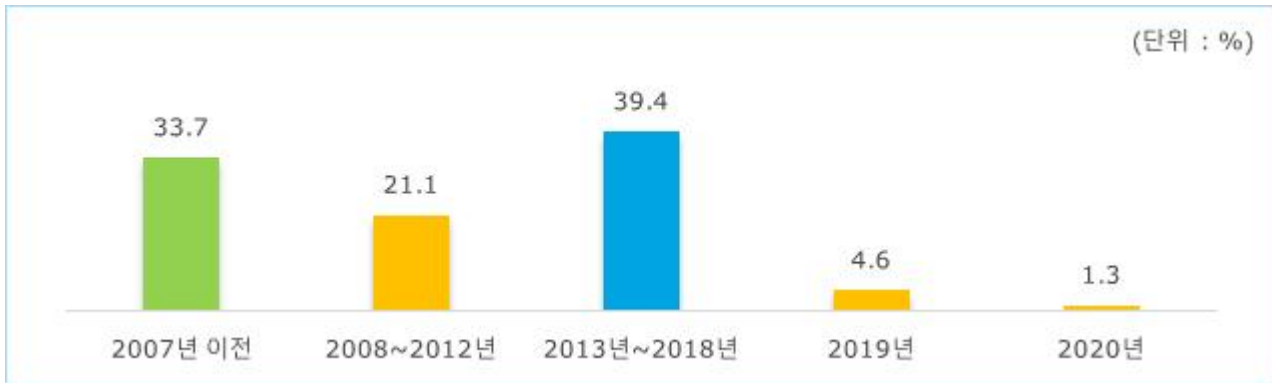
※ n(응답사업체) = 1,030

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 다. 설립연도

- 설립연도는 ‘2013년~2018년’이 39.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘2007년 이전(33.7%)’, ‘2008년~2012년(21.1%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-4] 설립연도별 사업체 현황



[표 4-2-3] 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2007년 이전		2008년~2012년		2013년~2018년		2019년		2020년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,026	346	33.7	216	21.1	404	39.4	47	4.6	13	1.3	
업종	출판	131	95	72.5	24	18.3	12	9.2	0	0.0	0	0.0
	만화	48	10	20.8	6	12.5	23	47.9	7	14.6	2	4.2
	음악	70	15	21.4	15	21.4	40	57.1	0	0.0	0	0.0
	게임	125	14	11.2	16	12.8	82	65.6	10	8.0	3	2.4
	영화	97	14	14.4	19	19.6	56	57.7	7	7.2	1	1.0
	애니	18	5	27.8	6	33.3	5	27.8	1	5.6	1	5.6
	방송	61	35	57.4	11	18.0	13	21.3	2	3.3	0	0.0
	광고	248	114	46.0	72	29.0	60	24.2	2	0.8	0	0.0
	캐릭터	14	5	35.7	4	28.6	5	35.7	0	0.0	0	0.0
	지식	78	13	16.7	14	17.9	47	60.3	3	3.8	1	1.3
	솔루션	93	23	24.7	29	31.2	39	41.9	2	2.2	0	0.0
1인 미디어	43	3	7.0	0	0.0	22	51.2	13	30.2	5	11.6	
VR/AR	47	7	14.9	6	12.8	26	55.3	6	12.8	2	4.3	

※ n(응답사업체) = 1,026

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

라. 소재지역

○ 소재지역은 ‘해운대구’가 342개(33.7%)로 가장 많고, 그 다음으로는 부산진구(113개, 11.1%), 남구(106개, 10.4%) 순으로 나타남

[그림 4-2-5] 소재지역별 사업체 현황



[표 4-2-4] 소재지역별 사업체 현황 ①

구분	전체	강서구		금정구		기장군		남구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,016	10	1.0	69	6.8	18	1.8	106	10.4	
업종	출판	131	1	0.8	10	7.6	1	0.8	9	6.9
	만화	42	0	0.0	3	7.1	0	0.0	6	14.3
	음악	69	1	1.4	12	17.4	0	0.0	12	17.4
	게임	125	1	0.8	2	1.6	2	1.6	8	6.4
	영화	96	1	1.0	1	1.0	1	1.0	8	8.3
	애니	18	0	0.0	2	11.1	1	5.6	0	0.0
	방송	61	0	0.0	2	3.3	1	1.6	4	6.6
	광고	248	3	1.2	18	7.3	8	3.2	22	8.9
	캐릭터	14	1	7.1	0	0.0	3	21.4	1	7.1
	지식정보	78	0	0.0	7	9.0	0	0.0	13	16.7
	솔루션	93	0	0.0	6	6.5	1	1.1	17	18.3
1인 미디어	41	2	4.9	6	14.6	0	0.0	6	14.6	
VR/AR	47	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	6.4	

※ n(응답사업체) = 1,016

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

[표 4-2-6] 소재지역별 사업체 현황 ②

구분	전체	등구		등래구		부산진구		북구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,016	26	2.6	40	3.9	113	11.1	18	1.8	
업종	출판	131	9	6.9	3	2.3	24	18.3	3	2.3
	만화	42	1	2.4	2	4.8	1	2.4	3	7.1
	음악	69	1	1.4	5	7.2	11	15.9	1	1.4
	게임	125	2	1.6	1	0.8	7	5.6	1	0.8
	영화	96	1	1.0	5	5.2	7	7.3	2	2.1
	애니	18	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	61	2	3.3	2	3.3	6	9.8	1	1.6
	광고	248	5	2.0	14	5.6	30	12.1	4	1.6
	캐릭터	14	0	0.0	0	0.0	2	14.3	0	0.0
	지식정보	78	1	1.3	1	1.3	7	9.0	2	2.6
	솔루션	93	4	4.3	2	2.2	12	12.9	1	1.1
1인 미디어	41	0	0.0	5	12.2	6	14.6	0	0.0	
VR/AR	47	0	0.0	0	0.0	4	8.5	0	0.0	

[표 4-2-7] 소재지역별 사업체 현황 ③

구분	전체	사상구		사하구		서구		수영구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,016	53	5.2	22	2.2	11	1.1	61	6.0	
업종	출판	131	9	6.9	5	3.8	5	3.8	5	3.8
	만화	42	0	0.0	1	2.4	0	0.0	9	21.4
	음악	69	3	4.3	2	2.9	0	0.0	6	8.7
	게임	125	10	8.0	1	0.8	1	0.8	8	6.4
	영화	96	3	3.1	0	0.0	0	0.0	8	8.3
	애니	18	1	5.6	2	11.1	0	0.0	1	5.6
	방송	61	2	3.3	1	1.6	1	1.6	4	6.6
	광고	248	12	4.8	6	2.4	4	1.6	12	4.8
	캐릭터	14	1	7.1	1	7.1	0	0.0	0	0.0
	지식정보	78	4	5.1	0	0.0	0	0.0	3	3.8
	솔루션	93	8	8.6	1	1.1	0	0.0	1	1.1
1인 미디어	41	0	0.0	2	4.9	0	0.0	4	9.8	
VR/AR	47	2	4.3	0	0.0	0	0.0	4	8.5	

※ n(응답사업체) = 1,016

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

[표 4-2-8] 소재지역별 사업체 현황 ④

구분	전체	연제구		영도구		중구		해운대구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,016	57	5.6	24	2.4	46	4.5	342	33.7	
업종	출판	131	15	11.5	1	0.8	22	16.8	9	6.9
	만화	42	3	7.1	0	0.0	0	0.0	13	31.0
	음악	69	5	7.2	1	1.4	2	2.9	7	10.1
	게임	125	5	4.0	2	1.6	0	0.0	74	59.2
	영화	96	3	3.1	1	1.0	8	8.3	47	49.0
	애니	18	1	5.6	2	11.1	0	0.0	8	44.4
	방송	61	2	3.3	3	4.9	3	4.9	27	44.3
	광고	248	17	6.9	3	1.2	8	3.2	82	33.1
	캐릭터	14	1	7.1	0	0.0	0	0.0	4	28.6
	지식정보	78	2	2.6	1	1.3	3	3.8	34	43.6
	솔루션	93	2	2.2	4	4.3	0	0.0	34	36.6
1인 미디어	41	1	2.4	6	14.6	0	0.0	3	7.3	
VR/AR	47	0	0.0	1	2.1	1	2.1	32	68.1	

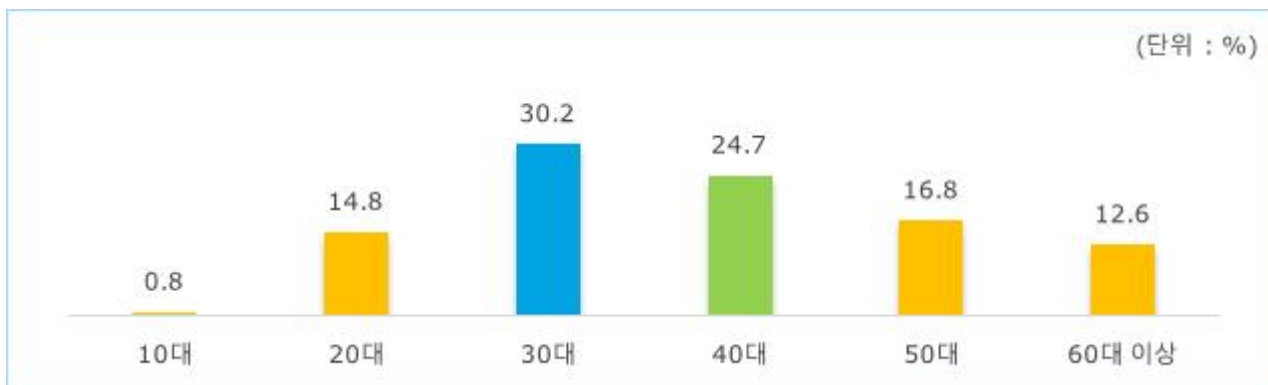
※ n(응답사업체) = 1,016

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 마. 대표자 연령

- 대표자 연령은 '30대'가 30.2%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 '40대(24.7%)', '50대(16.8%)', '20대(14.8%)', '60대 이상(12.6%)', '10대(0.8%)' 순으로 나타남

[그림 4-2-6] 대표자 연령별 사업체 현황



[표 4-2-9] 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	10대		20대		30대		40대		50대		60대 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	364	3	0.8	54	14.8	110	30.2	90	24.7	61	16.8	46	12.6	
업종	출판	37	0	0.0	0	0.0	1	2.7	4	10.8	11	29.7	21	56.8
	만화	44	0	0.0	6	13.6	26	59.1	12	27.3	0	0.0	0	0.0
	음악	55	0	0.0	16	29.1	29	52.7	6	10.9	4	7.3	0	0.0
	게임	39	0	0.0	4	10.3	17	43.6	14	35.9	4	10.3	0	0.0
	영화	21	0	0.0	2	9.5	10	47.6	6	28.6	3	14.3	0	0.0
	애니	7	0	0.0	1	14.3	0	0.0	2	28.6	4	57.1	0	0.0
	방송	15	0	0.0	1	6.7	1	6.7	5	33.3	4	26.7	4	26.7
	광고	61	0	0.0	1	1.6	4	6.6	20	32.8	19	31.1	17	27.9
	캐릭터	4	0	0.0	0	0.0	2	50.0	0	0.0	2	50.0	0	0.0
	지식	17	0	0.0	0	0.0	2	11.8	9	52.9	5	29.4	1	5.9
	솔루션	21	0	0.0	1	4.8	3	14.3	11	52.4	4	19.0	2	9.5
1인 미디어	43	3	7.0	22	51.2	15	34.9	1	2.3	1	2.3	1	2.3	
VR/AR	47	0	0.0	1	2.1	11	23.4	20	42.6	14	29.8	1	2.1	

※ n(응답사업체) = 364

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

## 2 매출현황

### 가. 매출액

- 2019년 부산 CT산업 사업체의 총 매출액은 1조 2,907억원으로 나타나 전년대비 2.3% 증가한 것으로 나타남
- 출판, 애니메이션, 방송, 콘텐츠솔루션은 전년대비 하락하였음

[그림 4-2-7] 연도별 매출액



[표 4-2-10] 연도별 매출액

구분	2017년		2018년		2019년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	1,203,299	2.7	1,261,304	4.8	1,290,746	2.3	
업종	출판	166,822	0.2	136,299	-18.3	128,781	-5.5
	만화	7,146	3.4	7,404	3.6	7,434	0.4
	음악	1,710	1.1	3,008	75.9	3,011	0.1
	게임	120,860	6.4	132,498	9.6	133,523	0.8
	영화	39,225	-2.2	50,952	29.9	68,943	35.3
	애니메이션	21,056	3.6	21,105	0.2	21,091	-0.1
	방송	458,024	4.3	466,923	1.9	441,977	-5.3
	광고	224,631	1.6	253,486	12.8	290,502	14.6
	캐릭터	14,976	3.4	15,704	4.9	23,408	49.1
	지식정보	49,213	1.6	57,314	16.5	60,943	6.3
	콘텐츠솔루션	99,634	0.1	116,250	16.7	110,558	-4.9
1인 미디어	미집계	-	360	-	575	59.7	
VR/AR	71,226	110.5	81,817	14.9	47,474	-42.0	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

- 2019년 매출액 300억 이하 사업체의 총 매출액은 8,855억원으로 전년대비 11.8% 상승한 것으로 나타났으며, 전체 사업체의 총 매출액보다 전년대비 증가율이 높게 나타남

[그림 4-2-8] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체



[표 4-2-11] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체

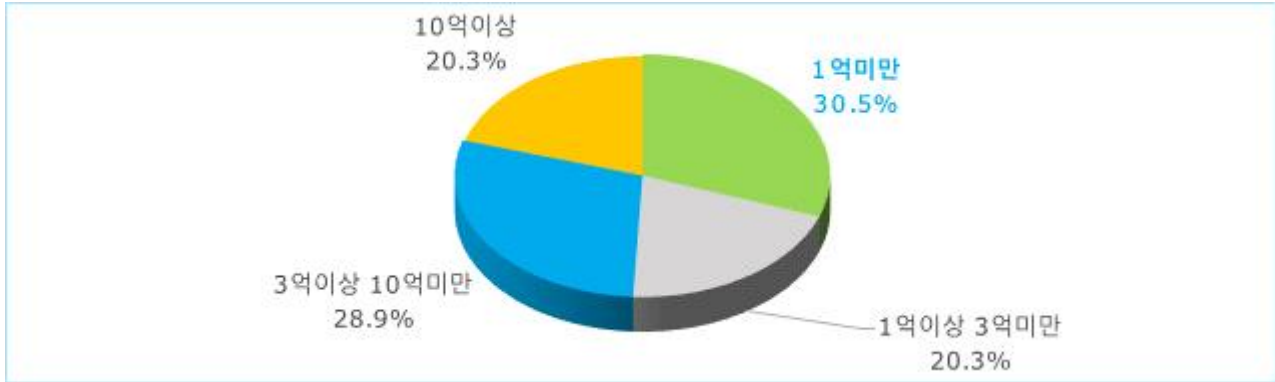
구분	2017년		2018년		2019년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	728,377	2.8	792,051	8.7	885,533	11.8	
업종	출판	103,073	-1.5	91,390	-11.3	89,093	-2.5
	만화	6,911	84.5	7,404	7.1	7,434	0.4
	음악	1,692	27.8	3,008	77.8	3,011	0.1
	게임	60,963	25.0	84,965	39.4	84,483	-0.6
	영화	40,118	0.3	50,952	27.0	68,943	35.3
	애니메이션	20,323	-6.3	21,105	3.8	21,091	-0.1
	방송	111,676	-4.6	90,111	-19.3	125,492	39.3
	광고	221,185	2.4	253,486	14.6	290,502	14.6
	캐릭터	14,487	-4.7	15,704	8.4	23,408	49.1
	지식정보	48,450	1.1	57,314	18.3	60,943	6.3
	콘텐츠솔루션	99,499	8.2	116,250	16.8	110,558	-4.9
1인 미디어	미집계	-	360	-	575	59.7	
VR/AR	33,831	-	81,817	141.8	47,474	-42.0	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2019년 기준 매출 규모별 사업체 현황을 살펴본 결과, '1억 미만' 사업체의 비중이 30.5%로 가장 높게 나타남

[그림 4-2-9] 2019년 매출 규모별 사업체 현황



[표 4-2-12] 2019년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	888	271	30.5	180	20.3	257	28.9	180	20.3	
업종	출판	125	30	24.0	30	24.0	45	36.0	20	16.0
	만화	45	37	82.2	5	11.1	1	2.2	2	4.4
	음악	55	48	87.3	4	7.3	3	5.5	0	0.0
	게임	98	42	42.9	26	26.5	13	13.3	17	17.3
	영화	70	28	40.0	17	24.3	13	18.6	12	17.1
	애니	16	4	25.0	4	25.0	5	31.3	3	18.8
	방송	52	6	11.5	9	17.3	16	30.8	21	40.4
	광고	231	26	11.3	47	20.3	98	42.4	60	26.0
	캐릭터	14	5	35.7	1	7.1	4	28.6	4	28.6
	지식	70	12	17.1	15	21.4	27	38.6	16	22.9
	솔루션	90	15	16.7	18	20.0	32	35.6	25	27.8
1인 미디어	22	18	81.8	4	18.2	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	41	14	34.1	8	19.5	14	34.1	5	12.2	

※ n(응답사업체) = 888

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 다. 사업형태별 매출 비중

○ 사업형태별 매출 비중은 ‘개발/제작’이 66.0%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남



[표 4-2-13] 유형별 매출 비중

구분	전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)	
전체	235	66.0	2.1	7.2	1.4	7.5	15.7	
업종	출판	39	72.3	0.6	7.2	5.1	4.3	10.5
	만화	3	87.7	6.7	0.0	0.0	5.7	0.0
	음악	7	78.6	0.0	4.3	0.0	7.1	10.0
	게임	39	70.5	0.8	2.1	0.0	11.7	15.0
	영화	21	66.9	1.4	7.6	0.0	14.4	9.6
	애니메이션	6	89.2	4.2	3.3	0.0	1.7	1.7
	방송	15	50.7	0.0	10.7	0.0	0.0	38.7
	광고	63	55.9	1.3	11.0	2.1	7.6	22.2
	캐릭터	4	87.0	7.8	0.3	0.0	2.5	2.5
	지식정보	17	63.5	4.1	5.9	0.0	12.9	13.5
솔루션	21	70.5	9.0	8.6	0.0	2.4	9.5	
VR/AR	45	67.7	1.8	7.6	0.2	11.0	11.8	

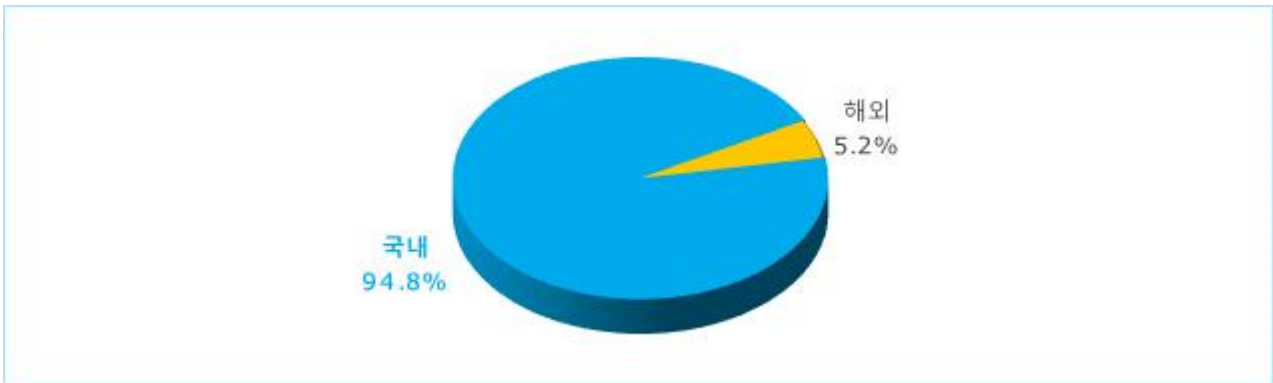
※ n(응답사업체) = 235

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 라. 국내외 매출 비중

○ 국내외 매출 비중은 ‘국내’가 94.8%로 ‘해외’에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 4-2-11] 국내외 매출 비중



[표 4-2-14] 국내외 매출 비중

구분	전체(개)	국내(%)	해외(%)	
전체	237	94.8	5.2	
업종	출판	40	99.5	0.5
	만화	3	91.0	9.0
	음악	6	96.7	3.3
	게임	40	78.8	21.2
	영화	21	98.1	1.9
	애니메이션	6	80.0	20.0
	방송	16	100.0	0.0
	광고	63	100.0	0.0
	캐릭터	4	100.0	0.0
	지식정보	17	91.2	8.8
	콘텐츠솔루션	21	100.0	0.0
VR/AR	46	90.9	9.1	

※ n(응답사업체) = 237

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 3 종사자현황

#### 가. 종사자 수

○ 2020년 부산 CT산업 사업체의 총 종사자 수는 7,813명으로 전년대비 2.4% 하락한 것으로 나타남

[그림 4-2-12] 연도별 종사자 수



[표 4-2-15] 연도별 종사자 수

구분	2018년		2019년		2020년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	7,294	3.2	8,004	9.7	7,813	-2.4	
업종	출판	1,145	-0.1	1,081	-5.6	1,040	-3.8
	만화	81	1.3	87	7.4	83	-4.6
	음악	53	26.2	192	262.3	183	-4.7
	게임	1,121	7.0	1,272	13.5	1,330	4.6
	영화	335	4.4	527	57.3	456	-13.5
	애니메이션	220	13.4	303	37.7	217	-28.4
	방송	1,078	2.5	1,111	3.1	987	-11.2
	광고	1,462	1.5	1,596	9.2	1,600	0.3
	캐릭터	206	4.6	215	4.4	160	-25.6
	지식정보	658	5.4	661	0.5	731	10.6
	콘텐츠솔루션	935	1.1	928	-0.7	886	-4.5
1인 미디어	미집계	-	31	-	140	351.6	
VR/AR	686	71.5	792	15.5	651	-17.8	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

- 2020년 현재 종사자 100명 이하 사업체의 총 종사자 수는 6,468명으로 나타남
  - 전년대비 1.3% 상승하여 전체 사업체의 총 종사자 수 증감률 보다 높게 나타남

[그림 4-2-13] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체



[표 4-2-16] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체

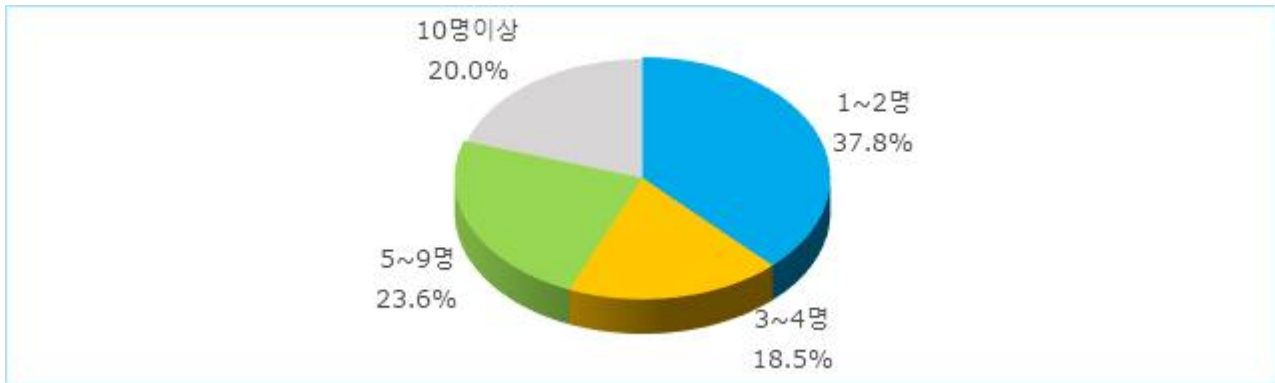
구분	2018년		2019년		2020년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	5,683	-2.4	6,382	12.3	6,468	1.3	
업종	출판	676	0.9	612	-9.5	579	-5.4
	만화	81	1.3	87	7.4	83	-4.6
	음악	53	26.2	192	262.3	183	-4.7
	게임	856	-9.1	891	4.1	845	-5.2
	영화	143	-23.1	327	128.7	456	39.4
	애니메이션	220	13.4	303	37.7	217	-28.4
	방송	507	-19.9	539	6.3	588	9.1
	광고	1,462	1.5	1,596	9.2	1,600	0.3
	캐릭터	206	4.6	215	4.4	160	-25.6
	지식정보	658	5.4	661	0.5	731	10.6
	콘텐츠솔루션	821	0.7	928	13.0	886	-4.5
1인 미디어	미집계	-	31	-	140	351.6	
VR/AR	585	46.3	682	16.6	411	-39.7	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

## 나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2020년 기준 종사자 규모별 사업체 현황은 ‘1~2명’이 37.8%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-2-14] 종사자 규모별 사업체 현황



[표 4-2-17] 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	979	370	37.8	181	18.5	232	23.7	195	19.9	
업종	출판	128	55	43.0	27	21.1	31	24.2	15	11.7
	만화	49	42	85.7	6	12.2	1	2.0	0	0.0
	음악	70	52	74.3	12	17.1	5	7.1	1	1.4
	게임	125	43	34.4	28	22.4	27	21.6	27	21.6
	영화	83	50	60.2	10	12.0	12	14.5	11	13.3
	애니	17	2	11.8	4	23.5	5	29.4	6	35.3
	방송	58	13	22.4	7	12.1	15	25.9	23	39.7
	광고	231	52	22.5	51	22.1	82	35.5	46	19.9
	캐릭터	14	4	28.6	1	7.1	1	7.1	8	57.1
	지식	74	9	12.2	12	16.2	29	39.2	24	32.4
	솔루션	87	12	13.8	19	21.8	23	26.4	33	37.9
1인 미디어	43	37	86.0	4	9.3	1	2.3	1	2.3	
VR/AR	47	8	17.0	9	19.1	13	27.7	17	36.2	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 다. 직무별 종사자 비중

- 직무별 종사자 비중은 ‘연구개발’이 41.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘사업기획(15.9%)’, ‘제작 (15.3%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-15] 직무별 종사자 비중



[표 4-2-18] 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	제작 (%)	연구개발 (%)	사업기획 (%)	운영/관리 (%)	홍보마케팅 (%)	기타 (%)	
전체	222	15.3	41.2	15.9	11.6	8.0	8.0	
업종	출판	38	21.8	49.7	12.9	10.9	2.7	2.0
	만화	3	28.6	42.9	0.0	0.0	0.0	28.6
	음악	6	47.4	36.8	0.0	5.3	10.5	0.0
	게임	37	8.3	52.2	21.0	15.0	2.7	0.8
	영화	20	15.4	68.6	3.8	5.1	3.2	3.8
	애니메이션	5	10.3	66.7	11.5	2.3	3.4	5.7
	방송	16	8.6	35.4	3.2	12.1	4.6	36.1
	광고	59	27.4	31.5	10.4	12.3	14.2	4.1
	캐릭터	4	11.1	44.4	9.3	5.6	27.8	1.9
	지식정보	16	15.5	26.1	27.5	12.0	15.5	3.5
	솔루션	18	14.5	16.7	37.2	12.8	12.0	6.8
VR/AR	41	13.8	47.9	15.9	14.5	4.5	3.3	

※ n(응답사업체) = 222

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

라. 성별/연령별 종사자 비중

○ 성별 종사자 비중은 '남성'이 60.3%로 가장 비중이 높고, 연령별로는 '30대'가 32.4%로 가장 높게 나타남

[그림 4-2-16] 성별/연령별 종사자 비중



[표 4-2-19] 성별/연령별 종사자 비중

구분	전체 (개)	성별		전체 (개)	연령				
		남성 (%)	여성 (%)		20대 (%)	30대 (%)	40대 (%)	50대 (%)	
전체	238	60.3	39.7	224	28.9	32.4	22.3	16.5	
업종	출판	40	49.7	50.3	37	10.3	17.1	24.0	48.6
	만화	3	42.9	57.1	3	57.1	42.9	0.0	0.0
	음악	7	90.5	9.5	7	23.8	33.3	23.8	19.0
	게임	41	64.0	36.0	37	39.5	39.9	19.5	1.0
	영화	21	64.6	35.4	20	26.3	35.6	27.5	10.6
	애니메이션	6	55.4	44.6	5	18.3	57.3	19.5	4.9
	방송	16	67.1	32.9	15	16.1	28.3	21.1	34.4
	광고	63	54.4	45.6	59	24.9	25.7	23.6	25.7
	캐릭터	4	33.3	66.7	4	33.3	35.2	13.0	18.5
	지식정보	17	57.3	42.7	16	29.6	35.2	27.5	7.7
	솔루션	20	63.1	36.9	21	42.7	28.2	22.7	6.3
VR/AR	45	66.8	33.2	42	30.6	36.9	22.7	9.8	

※ n(응답사업체\_성별) = 238, n(응답사업체\_연령) = 224

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

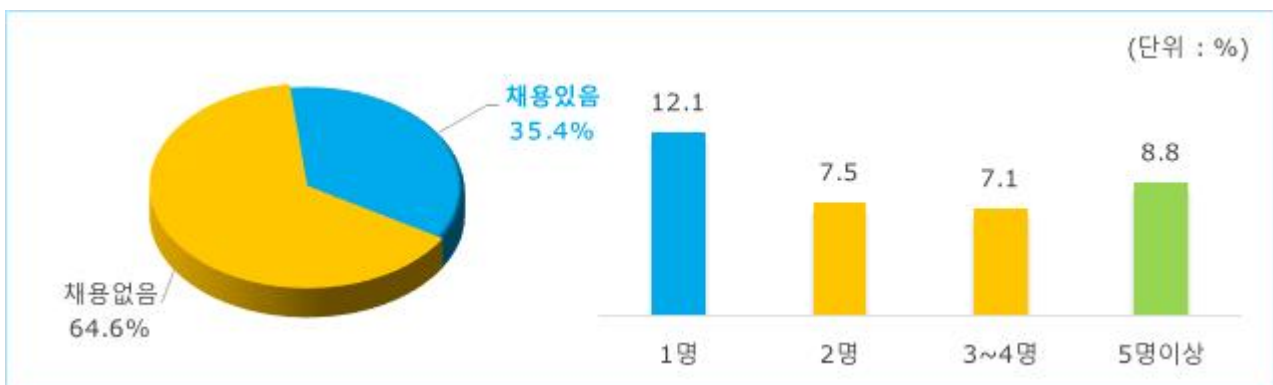
## 4 채용현황

### 가. 신규 채용현황(2020년)

○ 2020년 신규 채용인력을 채용한 사업체는 85개(35.4%)로 나타남

- 신규 채용인력은 '1명'이 가장 비중이 높고, 평균 4.1명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 4-2-17] 신규 채용현황



[표 4-2-20] 신규 채용현황

구분	전체	채용 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	240	155	64.6	29	12.1	18	7.5	17	7.1	21	8.8	4.1	
업종	출판	40	38	95.0	1	2.5	1	2.5	0	0.0	0	0.0	1.5
	만화	3	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	음악	7	6	85.7	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	게임	41	21	51.2	3	7.3	3	7.3	6	14.6	8	19.5	6.4
	영화	21	15	71.4	4	19.0	2	9.5	0	0.0	0	0.0	1.3
	애니	7	2	28.6	0	0.0	0	0.0	1	14.3	4	57.1	9.8
	방송	16	8	50.0	3	18.8	3	18.8	1	6.3	1	6.3	2.8
	광고	63	45	71.4	10	15.9	3	4.8	3	4.8	2	3.2	2.4
	캐릭터	4	2	50.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	8.5
	지식	17	8	47.1	2	11.8	3	17.6	2	11.8	2	11.8	3.3
	솔루션	21	8	38.1	4	19.0	2	9.5	4	19.0	3	14.3	3.3
VR/AR	47	19	40.4	6	12.8	7	14.9	8	17.0	7	14.9	4.1	

※ n(응답사업체) = 240 / 평균 : 2020년 채용이 있는 사업체의 평균 채용규모

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 나. 직무별 신규 채용규모

○ 신입인력 전체에서 채용규모가 가장 큰 직무는 ‘제작(46.7%)’으로 나타남

[그림 4-2-18] 직무별 신규 채용규모



[표 4-2-21] 직무별 신규 채용규모

구분	전체	평균	사업기획		제작		연구/개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타		
	(개)	(명)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	85	4.1	0.4	9.9	1.9	46.7	0.8	20.3	0.2	4.6	0.6	14.5	0.2	4.1	
업종	출판	2	1.5	1.0	66.7	0.5	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	만화	1	1.0	0.0	0.0	1.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	음악	1	1.0	1.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	게임	20	6.4	0.4	6.3	3.6	55.9	1.7	26.0	0.4	5.5	0.3	4.7	0.1	1.6
	영화	6	1.3	0.0	0.0	0.8	62.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	25.0	0.2	12.5
	애니	5	9.8	2.6	26.5	5.4	55.1	0.4	4.1	0.6	6.1	0.8	8.2	0.0	0.0
	방송	8	2.8	0.0	0.0	2.1	77.3	0.1	4.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	18.2
	광고	18	2.4	0.3	11.4	1.1	45.5	0.2	9.1	0.1	4.5	0.5	20.5	0.2	9.1
	캐릭터	2	8.5	0.5	5.9	0.0	0.0	0.5	5.9	0.0	0.0	7.5	88.2	0.0	0.0
	지식	9	3.3	0.1	3.3	1.1	33.3	1.1	33.3	0.2	6.7	0.4	13.3	0.3	10.0
솔루션	13	3.3	0.2	7.0	0.7	20.9	1.5	44.2	0.2	4.7	0.8	23.3	0.0	0.0	
VR/AR	28	4.1	0.6	15.7	1.6	39.1	0.8	20.0	0.4	8.7	0.4	10.4	0.3	6.1	

※ n(응답사업체) = 85

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 다. 채용 관련 애로사항

- 채용 관련 애로사항으로는 ‘경력 및 전문인력 부족’이 43.8%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘취업희망자의 저임금 회피(12.9%)’, ‘우수인력의 잦은 이직(8.8%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-19] 채용 관련 애로사항



[표 4-2-22] 채용 관련 애로사항 ①

구분	전체	경력/전문인력 부족		취업희망자의 저임금 회피		우수인력의 잦은 이직		취업희망자의 자질 부족		인력정보 부족		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	217	95	43.8	28	12.9	19	8.8	17	7.8	13	6.0	
업종	출판	33	15	45.5	5	15.2	2	6.1	2	6.1	1	3.0
	만화	3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	음악	6	2	33.3	3	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	41	16	39.0	3	7.3	4	9.8	3	7.3	3	7.3
	영화	16	6	37.5	4	25.0	0	0.0	0	0.0	1	6.3
	애니	7	6	85.7	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0
	방송	12	4	33.3	2	16.7	2	16.7	1	8.3	2	16.7
	광고	59	27	45.8	5	8.5	5	8.5	6	10.2	3	5.1
	캐릭터	4	2	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	7	43.8	3	18.8	3	18.8	2	12.5	0	0.0
	솔루션	20	8	40.0	1	5.0	2	10.0	3	15.0	2	10.0
VR/AR	44	18	40.9	5	11.4	5	11.4	2	4.5	2	4.5	

※ n(응답사업체) = 217

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

[표 4-2-23] 채용 관련 애로사항 ②

구분	전체	취업희망자의 대기업 선호		취업희망자의 수도권기업 선호		취업희망자의 해당 업무 회피		관련 교육기관 연계 부족		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	217	9	4.1	9	4.1	4	1.8	2	0.9	21	9.7	
업종	출판	33	0	0.0	0	0.0	3	9.1	2	6.1	3	9.1
	만화	3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	16.7
	게임	41	4	9.8	4	9.8	1	2.4	0	0.0	3	7.3
	영화	16	0	0.0	2	12.5	0	0.0	0	0.0	3	18.8
	애니	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	12	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	8.3
	광고	59	4	6.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	9	15.3
	캐릭터	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	0	0.0	1	6.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	솔루션	20	1	5.0	2	10.0	0	0.0	0	0.0	1	5.0
VR/AR	44	5	11.4	3	6.8	1	2.3	0	0.0	3	6.8	

※ n(응답사업체) = 217

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

## 5 경영현황

### 가. 사업추진단계

- 사업추진단계는 ‘콘텐츠 제작’이 23.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘사업 성장(20.1%)’, ‘콘텐츠 출시(13.9%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-20] 사업추진단계



[표 4-2-24] 사업추진단계

구분	전체	콘텐츠 기획		콘텐츠 제작		콘텐츠 출시		사업 도약		사업 성장		사업 축소		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	368	49	13.3	87	23.6	51	13.9	63	17.1	74	20.1	44	12.0	
업종	출판	36	8	22.2	0	0.0	1	2.8	3	8.3	8	22.2	16	44.4
	만화	48	14	29.2	13	27.1	3	6.3	7	14.6	9	18.8	2	4.2
	음악	55	2	3.6	15	27.3	13	23.6	12	21.8	9	16.4	4	7.3
	게임	41	3	7.3	12	29.3	11	26.8	7	17.1	4	9.8	4	9.8
	영화	21	5	23.8	8	38.1	4	19.0	2	9.5	2	9.5	0	0.0
	애니	7	2	28.6	2	28.6	0	0.0	3	42.9	0	0.0	0	0.0
	방송	15	1	6.7	6	40.0	0	0.0	2	13.3	6	40.0	0	0.0
	광고	62	9	14.5	8	12.9	1	1.6	7	11.3	25	40.3	12	19.4
	캐릭터	4	0	0.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	1	25.0	1	25.0
	지식	16	0	0.0	6	37.5	1	6.3	4	25.0	3	18.8	2	12.5
	솔루션	20	0	0.0	4	20.0	2	10.0	7	35.0	5	25.0	2	10.0
1인 미디어	43	5	11.6	12	27.9	15	34.9	8	18.6	2	4.7	1	2.3	
VR/AR	47	3	6.4	19	40.4	8	17.0	10	21.3	4	8.5	3	6.4	

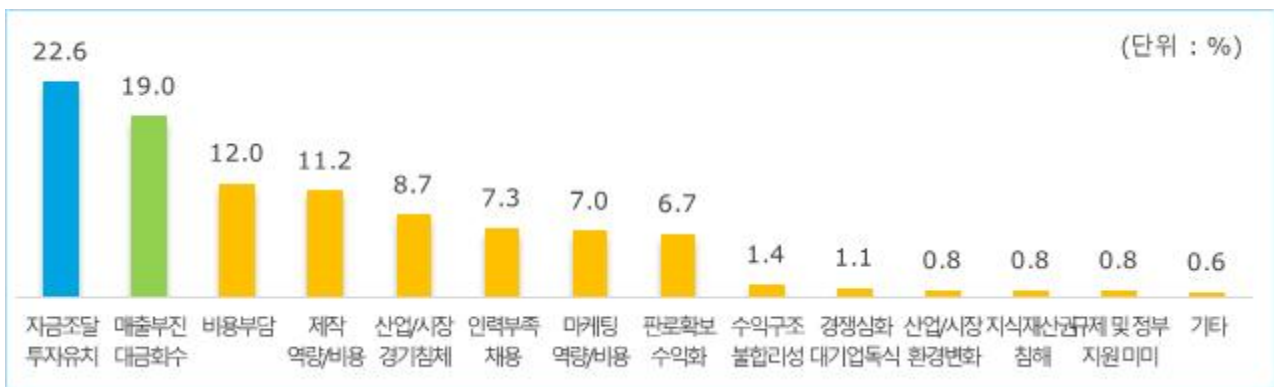
※ n(응답사업체) = 368

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 나. 경영 관련 애로사항

- 경영 관련 애로사항 1순위는 ‘자금조달 투자유치’가 22.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘매출/대금 회수부진(19.0%)’, ‘비용부담(12.0%)’ 순으로 나타남
- 경영 관련 애로사항 1+2순위를 통합한 경우에도 ‘산업/시장 경기침체’가 33.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로는 ‘자금조달 및 투자유치 어려움(25.4%)’, ‘매출/대금 회수 부진(24.9%)’순으로 나타남

[그림 4-2-21] 경영 관련 애로사항 - 1순위



[그림 4-2-22] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위



[표 4-2-25] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ①

구분	전체	자금조달 투자유치		매출/대금 회수부진		비용부담 (인건비, 제작비)		제작 역량/ 비용 부족		산업/시장 경기침체		인력 부족 채용 어려움		마케팅 역량 및 비용 부족		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	358	81	22.6	68	19.0	43	12.0	40	11.2	31	8.7	26	7.3	25	7.0	
업종	출판	38	4	10.5	16	42.1	4	10.5	5	13.2	4	10.5	0	0.0	0	0.0
	만화	47	6	12.8	2	4.3	4	8.5	15	31.9	0	0.0	4	8.5	0	0.0
	음악	55	11	20.0	7	12.7	7	12.7	9	16.4	7	12.7	0	0.0	10	18.2
	게임	39	12	30.8	7	17.9	9	23.1	2	5.1	1	2.6	5	12.8	1	2.6
	영화	20	12	60.0	2	10.0	0	0.0	1	5.0	1	5.0	3	15.0	0	0.0
	애니	7	5	71.4	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	14	3	21.4	4	28.6	3	21.4	0	0.0	1	7.1	1	7.1	1	7.1
	광고	60	7	11.7	18	30.0	3	5.0	4	6.7	10	16.7	8	13.3	3	5.0
	캐릭터	4	1	25.0	0	0.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
	지식	17	2	11.8	2	11.8	5	29.4	0	0.0	1	5.9	2	11.8	3	17.6
	솔루션	21	7	33.3	7	33.3	1	4.8	1	4.8	0	0.0	1	4.8	2	9.5
1인 미디어	36	11	30.6	2	5.6	5	13.9	3	8.3	6	16.7	1	2.8	5	13.9	
VR/AR	46	16	34.8	10	21.7	9	19.6	2	4.3	1	2.2	4	8.7	2	4.3	

[표 4-2-26] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ②

구분	전체	판로확보 수익화 어려움		수익구조 불합리성		경쟁심화 및 대기업 독식		산업/시장 환경변화		지식재산권 침해		규제 및 정부 지원 미미		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	358	24	6.7	5	1.4	4	1.1	3	0.8	3	0.8	3	0.8	2	0.6	
업종	출판	38	4	10.5	0	0.0	0	0.0	1	2.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	만화	47	6	12.8	2	4.3	2	4.3	1	2.1	3	6.4	1	2.1	1	2.1
	음악	55	2	3.6	1	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	1.8	0	0.0
	게임	39	2	5.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	20	0	0.0	1	5.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	7	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	14	1	7.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	60	5	8.3	1	1.7	0	0.0	1	1.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	2	11.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	솔루션	21	1	4.8	0	0.0	1	4.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1인 미디어	36	0	0.0	0	0.0	1	2.8	0	0.0	0	0.0	1	2.8	1	2.8	
VR/AR	46	2	4.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 358

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

[표 4-2-27] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ①

구분	전체	산업/시장 경쟁체		자금조달 투자유치		매출/대금 회수부진		비용부담 (인건비, 제작비)		제작 역량/ 비용 부족		마케팅 역량 및 비용 부족		판로확보 수요화 어려움		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	358	119	33.2	91	25.4	89	24.9	72	20.1	53	14.8	46	12.8	43	12.0	
업종	출판	38	21	55.3	6	15.8	19	50.0	5	13.2	6	15.8	2	5.3	5	13.2
	만화	47	0	0.0	6	12.8	4	8.5	9	19.1	19	40.4	1	2.1	9	19.1
	음악	55	27	49.1	15	27.3	9	16.4	10	18.2	11	20.0	15	27.3	5	9.1
	게임	39	7	17.9	12	30.8	7	17.9	13	33.3	2	5.1	5	12.8	5	12.8
	영화	20	9	45.0	12	60.0	4	20.0	3	15.0	1	5.0	0	0.0	2	10.0
	애니	7	4	57.1	5	71.4	1	14.3	2	28.6	0	0.0	0	0.0	1	14.3
	방송	14	5	35.7	3	21.4	4	28.6	4	28.6	0	0.0	1	7.1	2	14.3
	광고	60	27	45.0	7	11.7	23	38.3	7	11.7	5	8.3	5	8.3	6	10.0
	캐릭터	4	1	25.0	1	25.0	0	0.0	3	75.0	0	0.0	2	50.0	0	0.0
	지식	17	6	35.3	2	11.8	4	23.5	6	35.3	0	0.0	4	23.5	3	17.6
	솔루션	21	3	14.3	10	47.6	9	42.9	2	9.5	2	9.5	4	19.0	3	14.3
1인 미디어	36	9	25.0	12	33.3	5	13.9	8	22.2	7	19.4	7	19.4	2	5.6	
VR/AR	46	19	41.3	17	37.0	12	26.1	13	28.3	3	6.5	6	13.0	5	10.9	

[표 4-2-28] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ②

구분	전체	인력 부족 채용 어려움		산업/시장 환경변화		경쟁심화 및 대기업 독식		수익구조 불합리성		규제 및 정부 지원 미미		지식재산권 침해		협력기업의 부재		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	358	40	11.2	39	10.9	35	9.8	21	5.9	19	5.3	8	2.2	1	0.3	4	1.1	
업종	출판	38	2	5.3	5	13.2	1	2.6	1	2.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	만화	47	6	12.8	5	10.6	12	25.5	5	10.6	6	12.8	7	14.9	0	0.0	3	6.4
	음악	55	0	0.0	6	10.9	1	1.8	3	5.5	1	1.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	39	7	17.9	5	12.8	5	12.8	2	5.1	2	5.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	20	3	15.0	1	5.0	1	5.0	3	15.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	14	2	14.3	1	7.1	2	14.3	1	7.1	1	7.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	60	8	13.3	12	20.0	7	11.7	4	6.7	3	5.0	1	1.7	1	1.7	0	0.0
	캐릭터	4	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	4	23.5	0	0.0	1	5.9	0	0.0	2	11.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	솔루션	21	4	19.0	2	9.5	2	9.5	1	4.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1인 미디어	36	3	8.3	2	5.6	3	8.3	1	2.8	3	8.3	0	0.0	0	0.0	1	2.8	
VR/AR	46	6	13.0	1	2.2	3	6.5	2	4.3	2	4.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 358, 1순위 및 2순위 최대 2개 응답

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

## 6 제작현황

### 가. 제작환경

○ 전년대비 콘텐츠 제작/개발/창작환경은 ‘보통’이 40.3%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-2-23] 전년대비 제작환경



[표 4-2-29] 전년대비 제작환경

구분		전체	매우 나빠짐		대체로 나빠짐		보통		대체로 좋아짐		매우 좋아짐	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		365	72	19.7	82	22.5	147	40.3	49	13.4	15	4.1
업종	출판	35	18	51.4	10	28.6	6	17.1	1	2.9	0	0.0
	만화	47	1	2.1	13	27.7	16	34.0	13	27.7	4	8.5
	음악	55	22	40.0	11	20.0	17	30.9	4	7.3	1	1.8
	게임	41	2	4.9	9	22.0	18	43.9	10	24.4	2	4.9
	영화	20	3	15.0	5	25.0	10	50.0	2	10.0	0	0.0
	애니	6	0	0.0	1	16.7	5	83.3	0	0.0	0	0.0
	방송	16	3	18.8	3	18.8	6	37.5	4	25.0	0	0.0
	광고	62	17	27.4	16	25.8	22	35.5	6	9.7	1	1.6
	캐릭터	4	1	25.0	0	0.0	3	75.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	2	11.8	6	35.3	8	47.1	1	5.9	0	0.0
	솔루션	19	0	0.0	3	15.8	11	57.9	3	15.8	2	10.5
1인 미디어		43	3	7.0	5	11.6	25	58.1	5	11.6	5	11.6
VR/AR		45	3	6.7	18	40.0	14	31.1	8	17.8	2	4.4

※ n(응답사업체) = 365

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 나. 제작 관련 애로사항

- 제작 관련 애로사항으로는 '자금 부족 및 투자유치 어려움'이 40.8%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 '제작비용 부담(24.3%)', '전문인력 부족 및 확보 어려움(15.1%)' 순으로 나타남

[그림 4-2-24] 제작 관련 애로사항



[표 4-2-30] 제작 관련 애로사항 ①

구분	전체	자금 부족 및 투자유치 어려움		제작비용 부담 (인건비 등)		전문인력 부족 및 확보 어려움		콘텐츠 사업화 어려움		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	218	89	40.8	53	24.3	33	15.1	19	8.7	
업종	출판	30	6	20.0	10	33.3	5	16.7	3	10.0
	만화	3	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	음악	7	4	57.1	2	28.6	1	14.3	0	0.0
	게임	40	22	55.0	9	22.5	6	15.0	2	5.0
	영화	20	15	75.0	0	0.0	2	10.0	0	0.0
	애니	7	4	57.1	2	28.6	0	0.0	1	14.3
	방송	15	7	46.7	3	20.0	3	20.0	1	6.7
	광고	56	14	25.0	15	26.8	10	17.9	6	10.7
	캐릭터	4	1	25.0	2	50.0	0	0.0	1	25.0
	지식	17	5	29.4	4	23.5	3	17.6	2	11.8
	솔루션	19	10	52.6	4	21.1	3	15.8	3	15.8
VR/AR	47	24	51.1	14	29.8	6	12.8	3	6.4	

※ n(응답사업체) = 218

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

[표 4-2-31] 제작 관련 애로사항 ②

구분	전체	인프라 부족 (장비,환경 등)		기획역량/아이템/ 아이디어 부족		제작기간 장기화		제작역량/경험/ 시스템 부족		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	218	8	3.7	5	2.3	5	2.3	3	1.4	5	2.3	
업종	출판	30	3	10.0	0	0.0	1	3.3	1	3.3	1	3.3
	만화	3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	40	0	0.0	0	0.0	1	2.5	0	0.0	0	0.0
	영화	20	0	0.0	2	10.0	0	0.0	1	5.0	0	0.0
	애니	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	15	1	6.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	56	4	7.1	2	3.6	2	3.6	0	0.0	3	5.4
	캐릭터	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	0	0.0	1	5.9	0	0.0	1	5.9	1	5.9
	솔루션	19	0	0.0	0	0.0	1	5.3	0	0.0	0	0.0
VR/AR	47	1	2.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	2.1	

※ n(응답사업체) = 218, 중복응답허용

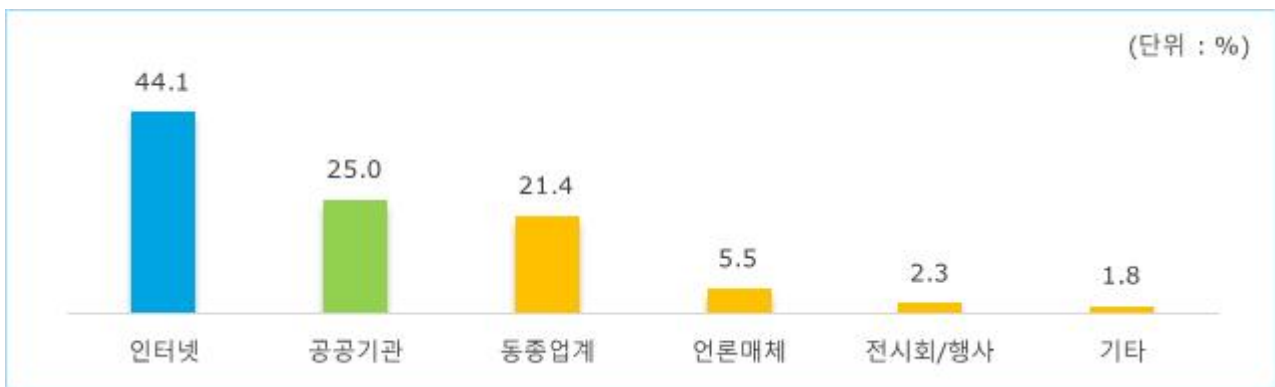
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

## 7 지원사업 관련

### 가. 지원사업 정보 수집경로

- 지원사업 관련 정보 수집경로는 ‘인터넷’이 44.1%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘공공기관(25.0%)’, ‘동종업계(21.4%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-25] 지원사업 정보 수집경로



[표 4-2-32] 지원사업 정보 수집경로

구분	전체	인터넷		공공기관		동종업계		언론매체		전시회/행사		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	220	97	44.1	55	25.0	47	21.4	12	5.5	5	2.3	4	1.8	
업종	출판	32	11	34.4	4	12.5	14	43.8	3	9.4	0	0.0	0	0.0
	만화	2	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	7	5	71.4	1	14.3	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	40	24	60.0	12	30.0	3	7.5	0	0.0	0	0.0	1	2.5
	영화	20	6	30.0	5	25.0	4	20.0	3	15.0	1	5.0	1	5.0
	애니	7	1	14.3	4	57.1	0	0.0	0	0.0	2	28.6	0	0.0
	방송	13	8	61.5	3	23.1	1	7.7	0	0.0	0	0.0	1	7.7
	광고	58	18	31.0	15	25.9	19	32.8	3	5.2	2	3.4	1	1.7
	캐릭터	4	3	75.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	11	64.7	4	23.5	1	5.9	1	5.9	0	0.0	0	0.0
	솔루션	20	8	40.0	7	35.0	4	20.0	1	5.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	47	26	55.3	12	25.5	3	6.4	1	2.1	3	6.4	2	4.3	

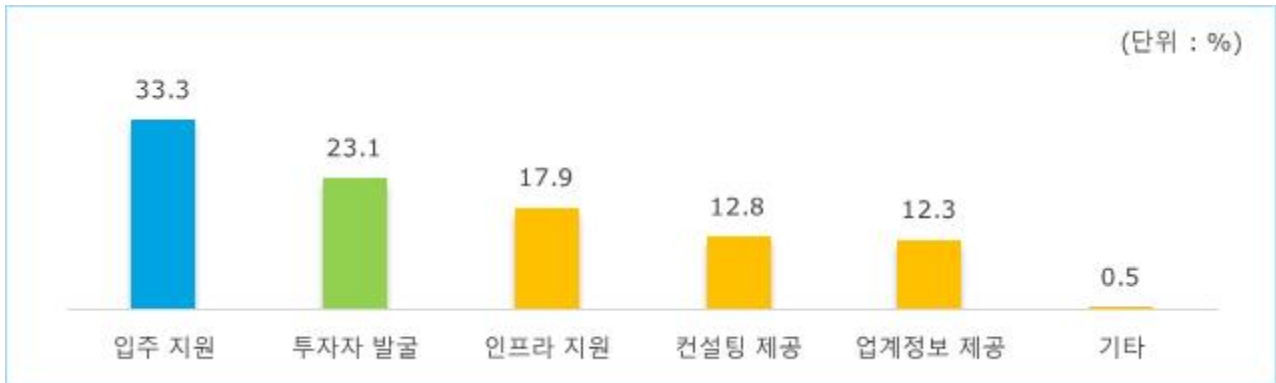
※ n(응답사업체) = 220

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 나. 희망 지원사업 - 경영/운영

- 경영/운영 분야 희망 지원사업으로는 ‘입주지원’이 33.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘투자자 발굴 (23.1%)’, ‘인프라 지원(17.9%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-26] 희망 지원사업 - 경영/운영



[표 4-2-33] 희망 지원사업 - 경영/운영

구분	전체	입주지원		투자자 발굴		인프라 지원		컨설팅 제공		업계관련 정보 제공		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	195	65	33.3	45	23.1	35	17.9	25	12.8	24	12.3	1	0.5	
업종	출판	25	4	16.0	6	24.0	5	20.0	5	20.0	4	16.0	1	4.0
	만화	3	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	6	2	33.3	1	16.7	2	33.3	1	16.7	0	0.0	0	0.0
	게임	39	21	53.8	8	20.5	4	10.3	3	7.7	3	7.7	0	0.0
	영화	19	7	36.8	9	47.4	2	10.5	0	0.0	1	5.3	0	0.0
	애니	7	3	42.9	3	42.9	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0
	방송	12	5	41.7	3	25.0	2	16.7	1	8.3	1	8.3	0	0.0
	광고	45	6	13.3	8	17.8	14	31.1	6	13.3	11	24.4	0	0.0
	캐릭터	4	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
	지식	16	6	37.5	3	18.8	3	18.8	3	18.8	1	6.3	0	0.0
	솔루션	19	6	31.6	3	15.8	3	15.8	5	26.3	2	10.5	0	0.0
VR/AR	45	20	44.4	7	15.6	10	22.2	5	11.1	3	6.7	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 195

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 다. 희망 지원사업 - 홍보/마케팅

- 홍보/마케팅 분야 희망 지원사업으로는 '광고 및 홍보활동 지원'이 64.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '마케팅 컨설팅 제공(10.6%)', '전시회 참가 지원, 바이어 발굴(7.5%)' 순으로 나타남

[그림 4-2-27] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅



[표 4-2-34] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅

구분	전체 (개)	광고/홍보 활동 지원		마케팅 컨설팅 제공		전시회 참가 지원		바이어 발굴		전시회/행사 개최		수출 지원		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	199	128	64.3	21	10.6	15	7.5	15	7.5	12	6.0	7	3.5	1	0.5	
업종	출판	33	25	75.8	4	12.1	1	3.0	2	6.1	0	0.0	1	3.0	0	0.0
	만화	3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	음악	6	2	33.3	2	33.3	0	0.0	0	0.0	2	33.3	0	0.0	0	0.0
	게임	37	25	67.6	3	8.1	4	10.8	1	2.7	2	5.4	2	5.4	0	0.0
	영화	18	12	66.7	1	5.6	0	0.0	3	16.7	1	5.6	1	5.6	0	0.0
	애니	7	3	42.9	0	0.0	2	28.6	1	14.3	0	0.0	1	14.3	0	0.0
	방송	12	8	66.7	2	16.7	2	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	44	28	63.6	5	11.4	2	4.5	5	11.4	4	9.1	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	4	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	12	75.0	0	0.0	1	6.3	2	12.5	0	0.0	0	0.0	1	6.3
	솔루션	19	10	52.6	3	15.8	2	10.5	1	5.3	2	10.5	1	5.3	0	0.0
VR/AR	43	24	55.8	2	4.7	7	16.3	3	7.0	5	11.6	1	2.3	1	2.3	

※ n(응답사업체) = 199

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

라. 희망 지원사업 - 제작/기술

- 제작/기술 분야 희망 지원사업으로는 ‘제작자금 지원’이 68.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘콘텐츠 및 기술 사업화 지원(12.7%)’, ‘제작 컨설팅 제공(7.8%)’이 높게 나타남

[그림 4-2-28] 희망 지원사업 - 제작/기술



[표 4-2-35] 희망 지원사업 - 제작/기술

구분	전체	제작자금 지원		콘텐츠/기술 사업화 지원		제작 컨설팅 제공		시제품 제작 지원		지식재산권 획득 지원		제품 고급화 지원		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	204	140	68.6	26	12.7	16	7.8	14	6.9	5	2.5	3	1.5	
업종	출판	30	23	76.7	4	13.3	2	6.7	0	0.0	0	0.0	1	3.3
	만화	3	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	6	2	33.3	1	16.7	2	33.3	1	16.7	0	0.0	0	0.0
	게임	38	30	78.9	1	2.6	1	2.6	5	13.2	0	0.0	1	2.6
	영화	19	17	89.5	2	10.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	7	7	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	12	7	58.3	3	25.0	0	0.0	2	16.7	0	0.0	0	0.0
	광고	49	26	53.1	7	14.3	10	20.4	3	6.1	2	4.1	1	2.0
	캐릭터	4	3	75.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	10	62.5	3	18.8	0	0.0	2	12.5	1	6.3	0	0.0
솔루션	20	13	65.0	4	20.0	1	5.0	0	0.0	2	10.0	0	0.0	
VR/AR	45	30	66.7	5	11.1	0	0.0	9	20.0	1	2.2	0	0.0	

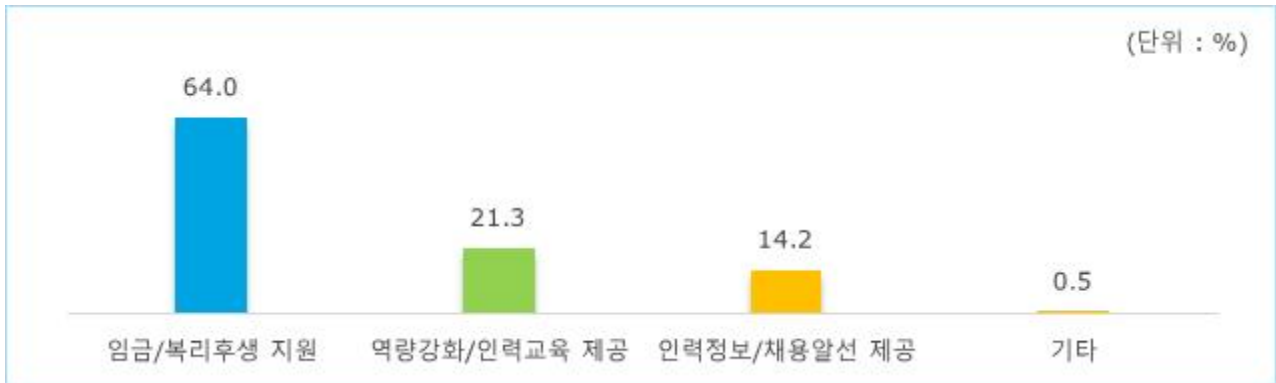
※ n(응답사업체) = 204

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

마. 희망 지원사업 - 인력/교육

- 인력/교육 분야 희망 지원사업으로는 ‘임금 및 복리후생 지원’이 64.0%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 ‘역량강화 및 인력교육 제공(21.3%)’이 높게 나타남

[그림 4-2-29] 희망 지원사업 - 인력/교육



[표 4-2-36] 희망 지원사업 - 인력/교육

구분		전체	임금/복리후생 지원		역량강화/인력교육 제공		인력정보/채용알선 제공		기타	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		197	126	64.0	42	21.3	28	14.2	1	0.5
업종	출판	25	18	72.0	5	20.0	2	8.0	0	0.0
	만화	3	2	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	음악	5	5	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	38	23	60.5	12	31.6	3	7.9	0	0.0
	영화	17	10	58.8	4	23.5	3	17.6	0	0.0
	애니메이션	7	3	42.9	3	42.9	1	14.3	0	0.0
	방송	12	6	50.0	4	33.3	1	8.3	1	8.3
	광고	51	29	56.9	9	17.6	13	25.5	0	0.0
	캐릭터	4	4	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식정보	16	11	68.8	4	25.0	1	6.3	0	0.0
	솔루션	19	15	78.9	1	5.3	3	15.8	0	0.0
VR/AR		45	31	68.9	10	22.2	4	8.9	0	0.0

※ n(응답사업체) = 197

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

바. 지원사업 신청/참여 애로사항

○ 지원사업 신청 및 참여 시 애로사항으로는 ‘복잡한 신청 및 행정절차’가 36.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘까다로운 신청 및 선정조건(25.7%)’, ‘지원사업 정보 부족(18.0%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-30] 지원사업 신청/참여 애로사항



[표 4-2-37] 지원사업 신청/참여 애로사항

구분	전체 (개)	복잡한 신청/행정절차		까다로운 신청/선정조건		지원사업 정보부족		짧은 지원기간		담당자와 소통애로		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	183	67	36.6	47	25.7	33	18.0	28	15.3	4	2.2	4	2.2	
업종	출판	23	6	26.1	6	26.1	7	30.4	2	8.7	1	4.3	1	4.3
	만화	3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	0	0.0
	음악	6	3	50.0	1	16.7	0	0.0	1	16.7	1	16.7	0	0.0
	게임	38	10	26.3	14	36.8	3	7.9	9	23.7	0	0.0	2	5.3
	영화	19	13	68.4	3	15.8	2	10.5	1	5.3	0	0.0	0	0.0
	애니	7	2	28.6	1	14.3	1	14.3	3	42.9	0	0.0	0	0.0
	방송	9	4	44.4	1	11.1	1	11.1	3	33.3	0	0.0	0	0.0
	광고	40	15	37.5	8	20.0	13	32.5	2	5.0	1	2.5	1	2.5
	캐릭터	3	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	4	25.0	6	37.5	2	12.5	3	18.8	1	6.3	0	0.0
	솔루션	19	8	42.1	5	26.3	3	15.8	3	15.8	0	0.0	0	0.0
VR/AR	46	15	32.6	14	30.4	5	10.9	9	19.6	2	4.3	1	2.2	

※ n(응답사업체) = 183 ※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

## 8 코로나19

### 가. 코로나19 영향

○ 코로나19가 미친 영향에 대해서는 ‘보통’이 33.5%로 가장 높게 나타남

[그림 4-2-31] 코로나19 영향



[표 4-2-38] 코로나19 영향

구분		전체	매우 부정		부정		보통		다소 긍정		매우 긍정	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		376	119	31.6	104	27.7	126	33.5	17	4.5	10	2.7
업종	출판	40	25	62.5	10	25.0	5	12.5	0	0.0	0	0.0
	만화	48	3	6.3	15	31.3	25	52.1	3	6.3	2	4.2
	음악	55	30	54.5	15	27.3	9	16.4	0	0.0	1	1.8
	게임	41	10	24.4	7	17.1	20	48.8	3	7.3	1	2.4
	영화	21	9	42.9	4	19.0	6	28.6	1	4.8	1	4.8
	애니	7	0	0.0	4	57.1	3	42.9	0	0.0	0	0.0
	방송	16	5	31.3	6	37.5	4	25.0	1	6.3	0	0.0
	광고	63	22	34.9	20	31.7	17	27.0	1	1.6	3	4.8
	캐릭터	4	0	0.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0
	지식	17	2	11.8	7	41.2	6	35.3	2	11.8	0	0.0
	솔루션	21	3	14.3	7	33.3	10	47.6	1	4.8	0	0.0
1인 미디어		43	10	23.3	8	18.6	20	46.5	3	7.0	2	4.7
VR/AR		47	17	36.2	15	31.9	10	21.3	3	6.4	2	4.3

※ n(응답사업체) = 376

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 나. 코로나19 이후 경영전략 변화

- 코로나19 이후 경영전략 변화는 ‘계획없음’이 46.7%로 가장 높게 나타났으며, ‘계획 중에 있음(33.8%)’, ‘추진중에 있음(19.6%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-32] 코로나19 이후 경영전략 변화



[표 4-2-39] 코로나19 이후 경영전략 변화

구분	전체	계획 없음		계획 중에 있음		추진중에 있음		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	240	112	46.7	81	33.8	47	19.6	
업종	출판	40	30	75.0	8	20.0	2	5.0
	만화	3	1	33.3	1	33.3	1	33.3
	음악	7	3	42.9	3	42.9	1	14.3
	게임	41	17	41.5	12	29.3	12	29.3
	영화	21	9	42.9	7	33.3	5	23.8
	애니	7	0	0.0	6	85.7	1	14.3
	방송	16	5	31.3	6	37.5	5	31.3
	광고	63	31	49.2	24	38.1	8	12.7
	캐릭터	4	2	50.0	2	50.0	0	0.0
	지식	17	4	23.5	7	41.2	6	35.3
	솔루션	21	10	47.6	5	23.8	6	28.6
VR/AR	47	7	14.9	22	46.8	18	38.3	

※ n(응답사업체) = 240

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 다. 경영전략 변화 중점 분야

- 경영전략 변화 중점 분야는 ‘수요처 다변화’가 36.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘사업재편(28.0%)’, ‘경영 효율화(20.8%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-33] 경영전략 변화 중점 분야



[표 4-2-40] 경영전략 변화 중점 분야

구분	전체	수요처 다변화		사업 재편		경영 효율화		국내·외 조달처 다변화		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	125	45	36.0	35	28.0	26	20.8	15	12.0	4	3.2	
업종	출판	9	3	33.3	3	33.3	1	11.1	1	11.1	1	11.1
	만화	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	4	3	75.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	23	8	34.8	2	8.7	8	34.8	5	21.7	0	0.0
	영화	12	3	25.0	6	50.0	1	8.3	2	16.7	0	0.0
	애니	6	0	0.0	0	0.0	3	50.0	3	50.0	0	0.0
	방송	11	2	18.2	4	36.4	4	36.4	1	9.1	0	0.0
	광고	32	12	37.5	12	37.5	5	15.6	1	3.1	2	6.3
	캐릭터	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	지식	13	6	46.2	5	38.5	1	7.7	0	0.0	1	7.7
	솔루션	11	6	54.5	1	9.1	2	18.2	2	18.2	0	0.0
VR/AR	39	20	51.3	8	20.5	6	15.4	5	12.8	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 125

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

라. 언택트 관련 기술 및 서비스 혁신 필요성

○ 언택트 관련 기술 및 서비스 혁신 필요성은 ‘필요하다’가 51.7%로 높게 나타남

[그림 4-2-34] 언택트 관련 필요성



[표 4-2-41] 언택트 관련 필요성

구분	전체 (개)	필요하다		잘 모르겠다		필요 없다		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	240	124	51.7	77	32.1	39	16.3	
업종	출판	40	11	27.5	20	50.0	9	22.5
	만화	3	2	66.7	0	0.0	1	33.3
	음악	7	6	85.7	1	14.3	0	0.0
	게임	41	20	48.8	11	26.8	10	24.4
	영화	21	14	66.7	5	23.8	2	9.5
	애니	7	4	57.1	3	42.9	0	0.0
	방송	16	13	81.3	2	12.5	1	6.3
	광고	63	29	46.0	23	36.5	11	17.5
	캐릭터	4	2	50.0	2	50.0	0	0.0
	지식	17	13	76.5	2	11.8	2	11.8
	솔루션	21	10	47.6	8	38.1	3	14.3
VR/AR	47	33	70.2	8	17.0	6	12.8	

※ n(응답사업체) = 240

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

마. 언택트 방식 업무 도입 여부

- 언택트 방식 업무 도입 여부는 ‘도입계획 없음’이 48.5%로 가장 높게 나타났으며, ‘도입 예정(18.4%)’, ‘코로나19 이후 도입해 활용중(17.6%)’, ‘코로나19 이전 활용중(15.5%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-35] 언택트 방식 업무 도입 여부



[표 4-2-42] 언택트 방식 업무 도입 여부

구분	전체	도입계획 없음		도입 예정		코로나19 이후 도입해 활용 중		코로나19 이전 활용 중		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	239	116	48.5	44	18.4	42	17.6	37	15.5	
업종	출판	39	31	79.5	3	7.7	2	5.1	3	7.7
	만화	3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	1	33.3
	음악	7	2	28.6	4	57.1	1	14.3	0	0.0
	게임	41	17	41.5	4	9.8	10	24.4	10	24.4
	영화	21	6	28.6	7	33.3	5	23.8	3	14.3
	애니	7	2	28.6	2	28.6	1	14.3	2	28.6
	방송	16	7	43.8	4	25.0	3	18.8	2	12.5
	광고	63	35	55.6	11	17.5	7	11.1	10	15.9
	캐릭터	4	2	50.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0
	지식	17	5	29.4	4	23.5	5	29.4	3	17.6
	솔루션	21	8	38.1	4	19.0	6	28.6	3	14.3
VR/AR	47	10	21.3	11	23.4	16	34.0	10	21.3	

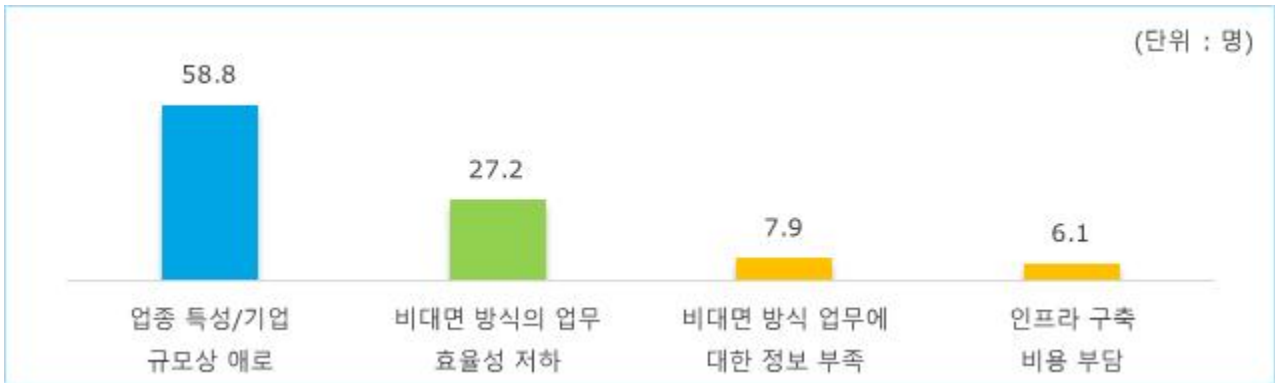
※ n(응답사업체) = 239

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

바. 언택트 방식 업무 도입하지 않는 이유

○ 언택트 방식 업무를 도입하지 않는 이유는 ‘업종 특성/기업 규모상 애로’가 58.8%로 가장 높게 나타남

[그림 4-2-36] 언택트 방식 업무 도입하지 않는 이유



[표 4-2-43] 언택트 방식 업무 도입하지 않는 이유

구분	전체	업종 특성/기업 규모상 애로		비대면 방식의 업무 효율성 저하		비대면 방식 업무에 대한 정보 부족		인프라 구축비용 부담		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	114	67	58.8	31	27.2	9	7.9	7	6.1	
업종	출판	31	22	71.0	7	22.6	1	3.2	1	3.2
	만화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	16	7	43.8	6	37.5	1	6.3	2	12.5
	영화	6	4	66.7	0	0.0	1	16.7	1	16.7
	애니	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	방송	7	5	71.4	1	14.3	0	0.0	1	14.3
	광고	34	20	58.8	9	26.5	3	8.8	2	5.9
	캐릭터	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	지식	5	2	40.0	2	40.0	1	20.0	0	0.0
	솔루션	8	5	62.5	2	25.0	1	12.5	0	0.0
VR/AR	10	2	20.0	4	40.0	3	30.0	1	10.0	

※ n(응답사업체) = 114

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

### 사. 언택트 방식 업무 내용

- 언택트 방식 업무 내용은 ‘메신저/화상회의’가 27.1%로 가장 높게 나타났으며, ‘재택 근무 실시(26.3%)’, ‘온라인 마케팅 활용(18.6%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-37] 언택트 방식 업무 내용



[표 4-2-44] 언택트 방식 업무 내용

구분	전체	메신저/화상회의		재택근무 실시		온라인 마케팅 활용		전자결제 시스템		온라인 교육		국내외 화상회의		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	118	32	27.1	31	26.3	22	18.6	13	11.0	8	6.8	8	6.8	6	5.1	
업종	출판	7	2	28.6	1	14.3	1	14.3	0	0.0	2	28.6	0	0.0	1	14.3
	만화	2	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	5	0	0.0	1	20.0	3	60.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0
	게임	23	6	26.1	11	47.8	1	4.3	0	0.0	1	4.3	4	17.4	0	0.0
	영화	15	8	53.3	3	20.0	3	20.0	1	6.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	5	1	20.0	0	0.0	1	20.0	2	40.0	0	0.0	2	40.0	0	0.0
	방송	7	3	42.9	0	0.0	1	14.3	1	14.3	1	14.3	0	0.0	1	14.3
	광고	28	3	10.7	5	17.9	8	28.6	7	25.0	2	7.1	1	3.6	2	7.1
	캐릭터	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	11	5	45.5	1	9.1	3	27.3	0	0.0	1	9.1	0	0.0	1	9.1
솔루션	13	4	30.8	6	46.2	0	0.0	2	15.4	1	7.7	1	7.7	0	0.0	
VR/AR	35	9	25.7	10	28.6	5	14.3	4	11.4	4	11.4	3	8.6	2	5.7	

※ n(응답사업체) = 118

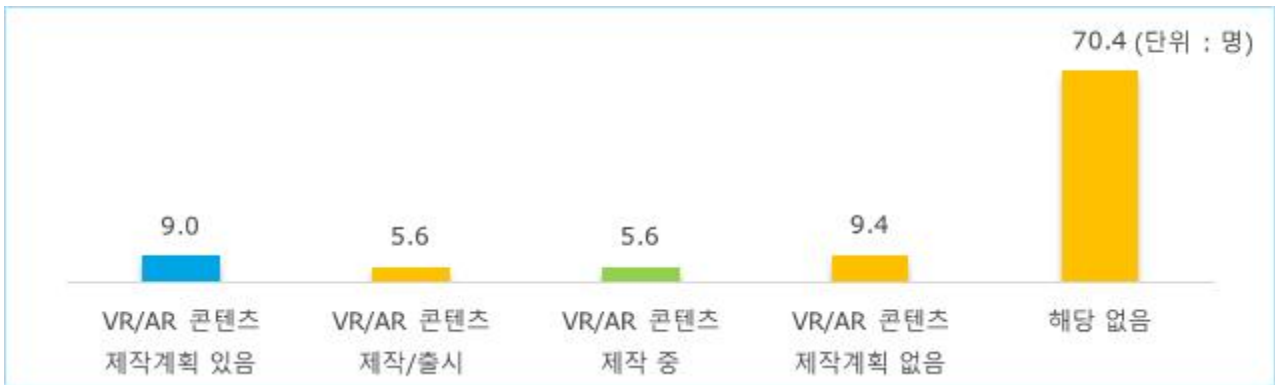
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함 / 설문 응답 기준)

## 9 VR/AR 관련

### 가. VR/AR 콘텐츠 제작/계획 여부

○ VR/AR 콘텐츠 제작/계획 여부는 ‘해당 없음’이 70.4%로 가장 높게 나타남

[그림 4-2-38] VR/AR 콘텐츠 제작/계획 여부



[표 4-2-45] VR/AR 콘텐츠 제작/계획 여부

구분	전체	VR/AR 콘텐츠 제작 계획 있음		VR/AR 콘텐츠 제작/출시		VR/AR 콘텐츠 제작 중		VR/AR 콘텐츠 제작계획 없음		해당 없음		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	233	21	9.0	13	5.6	13	5.6	22	9.4	164	70.4	
업종	출판	37	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	5.4	35	94.6
	만화	3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	66.7
	음악	6	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	66.7
	게임	41	6	14.6	3	7.3	5	12.2	9	22.0	18	43.9
	영화	21	1	4.8	1	4.8	1	4.8	2	9.5	16	76.2
	애니	7	1	14.3	0	0.0	3	42.9	1	14.3	2	28.6
	방송	16	1	6.3	0	0.0	1	6.3	0	0.0	14	87.5
	광고	62	5	8.1	1	1.6	0	0.0	5	8.1	51	82.3
	캐릭터	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	3	75.0
	지식	16	3	18.8	5	31.3	1	6.3	1	6.3	6	37.5
솔루션	20	1	5.0	3	15.0	2	10.0	1	5.0	13	65.0	
VR/AR	47	21	44.7	13	27.7	13	27.7	0	0.0	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 233

### 나. VR/AR 콘텐츠 장르(1순위)

- VR/AR/MR 콘텐츠 장르 1순위는 ‘게임’ 33.3%로 가장 높게 나타남
- 콘텐츠 장르 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘게임’이 37.8% 가장 비중이 높고, 콘텐츠 장르 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘게임’이 40.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-2-39] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위



[그림 4-2-40] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위



[그림 4-2-41] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위



[표 4-2-46] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 ①

구분	전체	게임 (FPS, 플랫폼, 스포츠)		교육 (학습, 관광지체험)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		산업융합 (제조, 해양, 물류)		훈련 (직업훈련, 기능훈련)	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	45	15	33.3	8	17.8	6	13.3	5	11.1	3	6.7
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	78.6	0	0.0	1	7.1	1	7.1	0	0.0
	영화	3	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	애니	4	25.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	광고	5	0.0	2	40.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0
	지식	9	0.0	3	33.3	1	11.1	3	33.3	1	11.1
	콘텐츠	6	16.7	2	33.3	0	0.0	1	16.7	0	0.0
VR/AR	45	15	33.3	8	17.8	6	13.3	5	11.1	3	6.7

[표 4-2-47] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 ②

구분	전체	마케팅 (제품가상체험, 광고)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		의료/건강 (가상수술, 원격진료)		건축/부동산 (설계, 모델하우스, 숙박)		기타	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	45	2	4.4	2	4.4	1	2.2	1	2.2	2	4.4
업종	만화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	0.0	1	7.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	3	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	방송	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	5	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0
	지식	9	0.0	1	11.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	0.0	0	0.0	1	16.7	1	16.7	0	0.0
VR/AR	45	2	4.4	2	4.4	1	2.2	1	2.2	2	4.4

※ n(응답사업체) = 45

[표 4-2-48] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 ①

구분	전체	게임 (FPS, 플랫폼게임, 스포츠)		교육 (학습, 관광지체험)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		산업융합 (제조, 해양, 물류)		마케팅 (제품가상체험, 광고)	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	45	17	37.8	16	35.6	12	26.7	10	22.2	7	15.6
업종	만화	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	1	50.0
	게임	14	92.9	2	14.3	3	21.4	3	21.4	0	0.0
	영화	3	33.3	0	0.0	3	100.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	25.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0
	방송	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	5	0.0	4	80.0	1	20.0	0	0.0	1	20.0
	지식	9	0.0	5	55.6	1	11.1	4	44.4	3	33.3
	콘텐츠	6	16.7	3	50.0	0	0.0	3	50.0	1	16.7
VR/AR	45	17	37.8	16	35.6	12	26.7	10	22.2	7	15.6

[표 4-2-49] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 ②

구분	전체	훈련 (직업훈련, 기능훈련)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		건축/부동산 (설계, 모델하우스, 숙박)		의료/건강 (가상수술, 원격진료)		테마파크 (아트랙션)		기타	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	45	4	8.9	4	8.9	2	4.4	1	2.2	1	2.2	3	6.7
업종	만화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	7.1	1	7.1	0	0.0	0	0.0	1	7.1	0	0.0
	영화	3	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	5	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0
	지식	9	11.1	2	22.2	1	11.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	0.0	1	16.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0	1	16.7
VR/AR	45	4	8.9	4	8.9	2	4.4	1	2.2	1	2.2	3	6.7

※ n(응답사업체) = 45

[표 4-2-50] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 ①

구분	전체	게임 (FPS, 플랫폼, 스포츠)		교육 (학습, 관광지체험)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		산업융합 (제조, 해양, 물류)		마케팅 (제품가상체험, 광고)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	45	18	40.0	17	37.8	12	26.7	12	26.7	11	24.4	8	17.8	
업종	만화	1	1	100.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	게임	14	13	92.9	2	14.3	3	21.4	4	28.6	1	7.1	2	14.3
	영화	3	1	33.3	0	0.0	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	1	25.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
	방송	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	5	0	0.0	4	80.0	1	20.0	1	20.0	3	60.0	0	0.0
	지식	9	0	0.0	5	55.6	1	11.1	4	44.4	4	44.4	5	55.6
	콘텐츠	6	2	33.3	3	50.0	0	0.0	3	50.0	1	16.7	1	16.7
VR/AR	45	18	40.0	17	37.8	12	26.7	12	26.7	11	24.4	8	17.8	

[표 4-2-51] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 ②

구분	전체	훈련 (직업훈련, 기능훈련)		건축/부동산 (설계, 모델하우스, 숙박)		테마파크 (아트랙션)		군사 (훈련, 경비, 비행, 모의전투)		의료/건강 (가상수술, 원격진료)		기타		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	45	6	13.3	3	6.7	3	6.7	2	4.4	1	2.2	4	8.9	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	1	7.1	0	0.0	1	7.1	2	14.3	0	0.0	1	7.1
	영화	3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	5	1	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0
	지식	9	2	22.2	1	11.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	1	16.7	2	33.3	0	0.0	0	0.0	1	16.7	1	16.7
VR/AR	45	6	13.3	3	6.7	3	6.7	2	4.4	1	2.2	4	8.9	

※ n(응답사업체) = 19

다. VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업

- VR/AR/MR사업체 필요 지원 사업 1순위는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원’이 45.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘입주시설 제공 및 정착지원(32.6%)’, ‘홍보/마케팅 지원(10.9%)’ 순으로 나타남
- 지원사업분야 1+2순위, 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-2-42] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1순위



[그림 4-2-43] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2순위



[그림 4-2-44] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2+3순위



[표 4-2-52] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1순위

구분	전체	콘텐츠 제작 기술/비용 지원		입주시설 제공 및 정착지원		홍보/마케팅 지원		투자유치 활동 지원		중장기 지원 사업		개발자 구인 및 인력유치 지원		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	46	21	45.7	15	32.6	5	10.9	3	6.5	1	2.2	1	2.2	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	5	35.7	6	42.9	1	7.1	1	7.1	1	7.1	0	0.0
	영화	3	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	2	50.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	4	66.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	2	22.2	5	55.6	1	11.1	1	11.1	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	3	50.0	1	16.7	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	46	21	45.7	15	32.6	5	10.9	3	6.5	1	2.2	1	2.2	

[표 4-2-53] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2순위

구분	전체	콘텐츠 제작 기술/비용 지원		홍보/마케팅 지원		입주시설 제공 및 정착지원		투자유치 활동 지원		중장기 지원 사업		네트워크 활성화 지원		개발자 구인 및 인력유치 지원		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	46	33	71.7	19	41.3	18	39.1	5	10.9	5	10.9	2	4.3	2	4.3	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	음악	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	11	78.6	3	21.4	7	50.0	1	7.1	3	21.4	1	7.1	0	0.0
	영화	3	3	100.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	애니	4	3	75.0	0	0.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	5	83.3	4	66.7	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	6	66.7	5	55.6	5	55.6	1	11.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	3	50.0	6	100.0	1	16.7	0	0.0	1	16.7	1	16.7	0	0.0
VR/AR	46	33	71.7	19	41.3	18	39.1	5	10.9	5	10.9	2	4.3	2	4.3	

[표 4-2-54] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2+3순위

구분	전체	콘텐츠 제작 기술/비용 지원		홍보/마케팅 지원		입주시설 제공 및 정착지원		투자유치 활동 지원		중장기 지원 사업		개발자 구인 및 인력유치 지원		네트워크 활성화 지원		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	46	36	78.3	23	50.0	22	47.8	14	30.4	11	23.9	10	21.7	4	8.7	
업종	만화	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	11	78.6	5	35.7	8	57.1	5	35.7	4	28.6	2	14.3	2	14.3
	영화	3	3	100.0	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	애니	4	3	75.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	6	5	83.3	5	83.3	3	50.0	1	16.7	0	0.0	2	33.3	0	0.0
	지식	9	7	77.8	5	55.6	5	55.6	2	22.2	3	33.3	2	22.2	1	11.1
	콘텐츠	6	3	50.0	6	100.0	3	50.0	1	16.7	2	33.3	1	16.7	1	16.7
VR/AR	46	36	78.3	23	50.0	22	47.8	14	30.4	11	23.9	10	21.7	4	8.7	

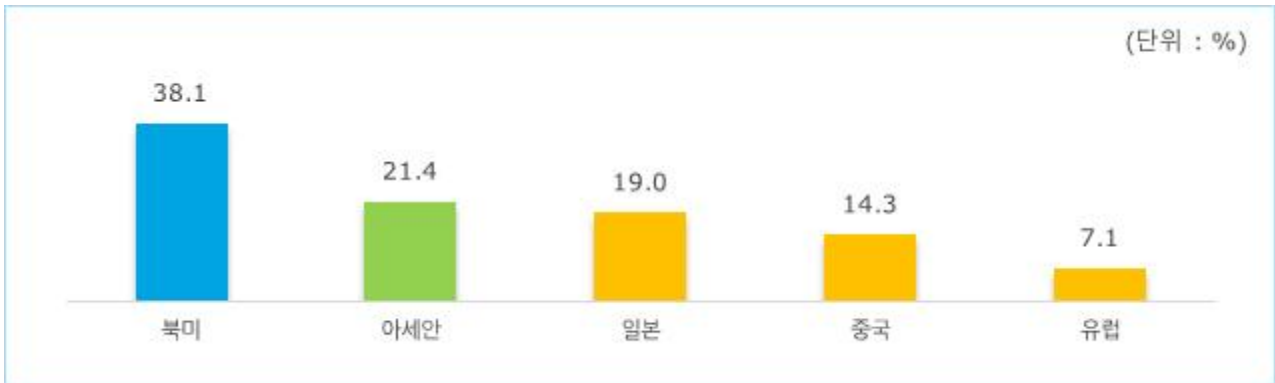
※ n(응답사업체) = 46

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

라. 글로벌 시장 진출 희망 지역

- 글로벌 시장 진출 희망 지역 1순위로는 ‘북미’가 38.1%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘아세안 (21.4%)’, ‘일본(19.0%)’ 순으로 나타남
- 희망지역 1+2순위, 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘북미’가 가장 비중이 높게 나타남

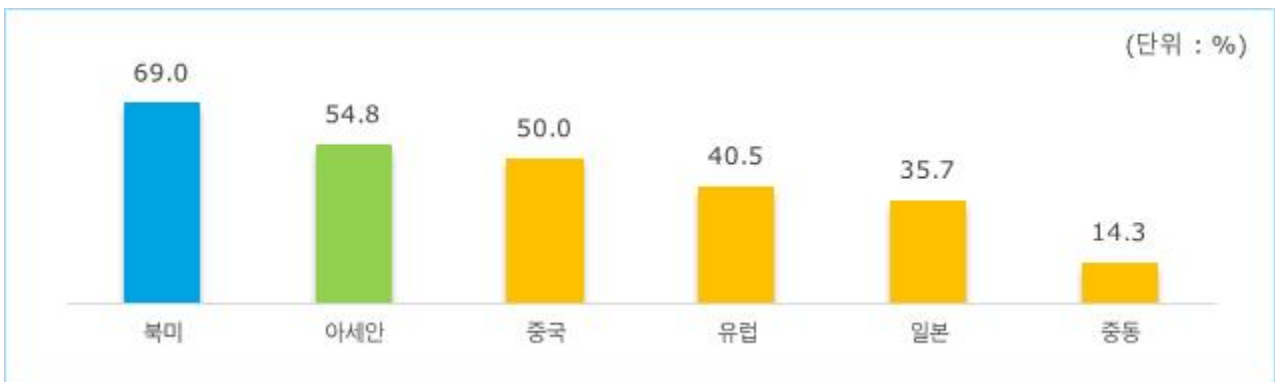
[그림 4-2-45] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위



[그림 4-2-46] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위



[그림 4-2-47] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위



[표 4-2-55] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위

구분	전체	북미		아세안		일본		중국		유럽		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	42	16	38.1	9	21.4	8	19.0	6	14.3	3	7.1	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	13	7	53.8	3	23.1	1	7.7	2	15.4	0	0.0
	영화	2	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	광고	5	0	0.0	2	40.0	0	0.0	2	40.0	1	20.0
	지식	9	5	55.6	1	11.1	2	22.2	1	11.1	0	0.0
	콘텐츠	6	1	16.7	1	16.7	3	50.0	0	0.0	1	16.7
VR/AR	42	16	38.1	9	21.4	8	19.0	6	14.3	3	7.1	

[표 4-2-56] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위

구분	전체	북미		중국		아세안		일본		유럽		중동		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	42	21	50.0	20	47.6	16	38.1	11	26.2	9	21.4	3	7.1	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	1	50.0	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	13	8	61.5	8	61.5	5	38.5	3	23.1	0	0.0	2	15.4
	영화	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	3	75.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
	광고	5	1	20.0	3	60.0	2	40.0	1	20.0	1	20.0	1	20.0
	지식	9	7	77.8	4	44.4	2	22.2	2	22.2	2	22.2	0	0.0
	콘텐츠	6	1	16.7	1	16.7	4	66.7	3	50.0	3	50.0	0	0.0
VR/AR	42	21	50.0	20	47.6	16	38.1	11	26.2	9	21.4	3	7.1	

[표 4-2-57] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위

구분	전체	북미		아세안		중국		유럽		일본		중동		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	42	29	69.0	23	54.8	21	50.0	17	40.5	15	35.7	6	14.3	
업종	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	2	100.0	1	50.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0
	게임	13	11	84.6	7	53.8	8	61.5	3	23.1	4	30.8	3	23.1
	영화	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	3	75.0	2	50.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0
	광고	5	2	40.0	2	40.0	3	60.0	3	60.0	2	40.0	1	20.0
	지식	9	8	88.9	6	66.7	5	55.6	4	44.4	2	22.2	0	0.0
	콘텐츠	6	3	50.0	4	66.7	1	16.7	3	50.0	4	66.7	2	33.3
VR/AR	42	29	69.0	23	54.8	21	50.0	17	40.5	15	35.7	6	14.3	

※ n(응답사업체) = 42

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

### 마. 아세안 시장 진출 희망 지역

- 아세안 시장 진출 희망 지역 1순위로는 ‘베트남’이 31.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘인도네시아 (22.0%)’, ‘태국(12.2%)’ 순으로 나타남
- 희망지역 1+2순위, 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘베트남’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-2-48] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위



[그림 4-2-49] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위



[그림 4-2-50] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위



[표 4-2-58] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위 ①

구분	전체 (개)	베트남		인도네시아		태국		말레이시아		싱가포르	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	13	31.7	9	22.0	5	12.2	3	7.3	3	7.3
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	33.3	2	16.7	2	16.7	0	0.0	0	0.0
	영화	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	16.7	1	16.7	0	0.0	0	0.0	1	16.7
	지식	8	37.5	1	12.5	2	25.0	0	0.0	1	12.5
	콘텐츠	6	16.7	1	16.7	0	0.0	3	50.0	1	16.7
VR/AR	41	13	31.7	9	22.0	5	12.2	3	7.3	3	7.3

[표 4-2-59] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위 ②

구분	전체 (개)	필리핀		라오스		캄보디아		미얀마		브루나이	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	3	7.3	2	4.9	1	2.4	1	2.4	1	2.4
업종	만화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	8.3
	영화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	0.0	1	16.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0
	지식	8	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	41	3	7.3	2	4.9	1	2.4	1	2.4	1	2.4

[표 4-2-60] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ①

구분	전체 (개)	베트남		인도네시아		태국		말레이시아		싱가포르	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	23	56.1	17	41.5	10	24.4	7	17.1	7	17.1
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	66.7	4	33.3	4	33.3	1	8.3	1	8.3
	영화	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	75.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	2	50.0
	방송	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	16.7	3	50.0	0	0.0	2	33.3	1	16.7
	지식	8	62.5	2	25.0	3	37.5	1	12.5	2	25.0
	콘텐츠	6	50.0	3	50.0	2	33.3	3	50.0	1	16.7
VR/AR	41	23	56.1	17	41.5	10	24.4	7	17.1	7	17.1

[표 4-2-61] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ②

구분	전체	필리핀		라오스		미얀마		캄보디아		브루나이		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	41	5	12.2	2	4.9	2	4.9	1	2.4	1	2.4	
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	게임	12	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	8.3	
	영화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	애니	4	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	방송	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	광고	6	0.0	16.7	1	16.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0
	지식	8	12.5	12.5	1	12.5	1	12.5	0	0.0	0	0.0
콘텐츠	6	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	41	5	12.2	2	4.9	2	4.9	1	2.4	1	2.4	

[표 4-2-62] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ①

구분	전체	베트남		인도네시아		태국		싱가포르		말레이시아	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	25	61.0	22	53.7	16	39.0	14	34.1	9	22.0
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	음악	2	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	66.7	7	58.3	7	58.3	2	16.7	2	16.7
	영화	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	75.0	2	50.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0
	방송	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	33.3	3	50.0	0	0.0	2	33.3	2	33.3
	지식	8	62.5	4	50.0	4	50.0	5	62.5	1	12.5
콘텐츠	6	66.7	3	50.0	3	50.0	3	50.0	3	50.0	
VR/AR	41	25	61.0	22	53.7	16	39.0	14	34.1	9	22.0

[표 4-2-63] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ②

구분	전체	필리핀		라오스		미얀마		캄보디아		브루나이		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	41	9	22.0	5	12.2	3	7.3	1	2.4	1	2.4	
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	게임	12	33.3	1	8.3	0	0.0	0	0.0	1	8.3	
	영화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	애니	4	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	방송	1	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	16.7	33.3	2	33.3	1	16.7	1	16.7	0	0.0
	지식	8	25.0	25.0	2	25.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
콘텐츠	6	16.7	0.0	0	0.0	1	16.7	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	41	9	22.0	5	12.2	3	7.3	1	2.4	1	2.4	

※ n(응답사업체) = 41

바. 인력수급을 위한 필요 지원사업

- 인력수급을 위한 필요 지원사업 1순위로는 ‘지역인력Pool 제공 플랫폼 구축’가 29.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개(24.4%)’, ‘온라인 구인 사이트 광고 지원(22.0%)’ 순으로 나타남
- 지원사업 1+2, 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개’가 가장 비중이 높게 나타남

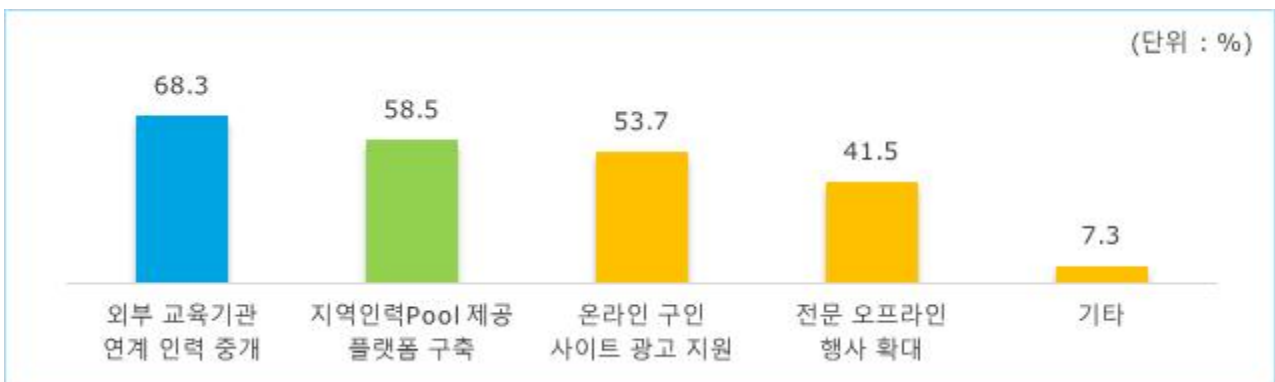
[그림 4-2-51] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위



[그림 4-2-52] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위



[그림 4-2-53] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위



[표 4-2-64] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위

구분	전체 (개)	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		외부 교육기관 연계 인력 증개		온라인 구인 사이트 광고 지원		전문 오프라인 행사 확대		기타	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	12	29.3	10	24.4	9	22.0	7	17.1	3	7.3
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	10	20.0	3	30.0	3	30.0	2	20.0	0	0.0
	영화	2	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	25.0	0	0.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0
	방송	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	0.0	2	33.3	2	33.3	1	16.7	1	16.7
	지식	9	22.2	3	33.3	1	11.1	2	22.2	1	11.1
	콘텐츠	6	66.7	0	0.0	1	16.7	0	0.0	1	16.7
VR/AR	41	12	29.3	10	24.4	9	22.0	7	17.1	3	7.3

[표 4-2-65] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위

구분	전체 (개)	외부 교육기관 연계 인력 증개		지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		온라인 구인 사이트 광고 지원		전문 오프라인 행사 확대		기타	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	21	51.2	18	43.9	16	39.0	12	29.3	3	7.3
업종	만화	1	0.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	50.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	10	60.0	5	50.0	4	40.0	2	20.0	0	0.0
	영화	2	0.0	1	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	25.0	1	25.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0
	방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	6	66.7	1	16.7	2	33.3	2	33.3	1	16.7
	지식	9	66.7	3	33.3	4	44.4	3	33.3	1	11.1
	콘텐츠	6	33.3	4	66.7	3	50.0	0	0.0	1	16.7
VR/AR	41	21	51.2	18	43.9	16	39.0	12	29.3	3	7.3

[표 4-2-66] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	외부 교육기관 연계 인력 증개		지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		온라인 구인 사이트 광고 지원		전문 오프라인 행사 확대		기타	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	28	68.3	24	58.5	22	53.7	17	41.5	3	7.3
업종	만화	1	100.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	50.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	10	80.0	6	60.0	6	60.0	3	30.0	0	0.0
	영화	2	50.0	1	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	50.0	1	25.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0
	방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	6	66.7	2	33.3	3	50.0	4	66.7	1	16.7
	지식	9	66.7	7	77.8	6	66.7	4	44.4	1	11.1
	콘텐츠	6	66.7	4	66.7	4	66.7	1	16.7	1	16.7
VR/AR	41	28	68.3	24	58.5	22	53.7	17	41.5	3	7.3

※ n(응답사업체) = 41

## 10 개인제작자

### 가. 보조인력 이용여부

- 개인제작자 대상으로 보조인력 이용여부를 파악한 결과, ‘혼자서 작업’이 55.1%로 ‘가족/지인 및 보조인력 이용 (19.1%)’ 보다 비중이 높게 나타남
- ‘수고비를 지급하고 보조인력을 이용’이 25.7%, ‘수고비를 지급하지 않고 가족 및 지인의 도움을 받음’이 19.1%로 나타남

[그림 4-2-54] 보조인력 이용여부 - 개인제작자



[표 4-2-67] 보조인력 이용여부 - 개인제작자

구분		전체	혼자서 작업		가족/지인의 도움		보조인력 이용	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		136	75	55.1	26	19.1	35	25.7
업종	만화	45	26	57.8	0	0.0	19	42.2
	음악	48	20	41.7	20	41.7	8	16.7
	1인 미디어	43	29	67.4	6	14.0	8	18.6

※ n(응답자) = 136

### 나. 보조인력 이용규모

- 보조인력을 이용하는 경우, 보조인력 이용규모는 ‘1명’이 52.9%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘2~3명 (35.3%)’, ‘4~6명(5.9%)’ 순으로 나타남

[그림 4-2-55] 보조인력 이용규모 - 개인제작자



[표 4-2-68] 보조인력 이용규모 - 개인제작자

구분		전체	1명		2~3명		4~6명		50명 이상	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		34	18	52.9	12	35.3	2	5.9	2	5.9
업종	만화	18	13	72.2	5	27.8	0	0.0	0	0.0
	음악	8	3	37.5	3	37.5	1	12.5	1	12.5
	1인 미디어	8	2	25.0	4	50.0	1	12.5	1	12.5

※ n(응답자) = 30

### 다. 보조인력 활용 관련 애로사항

- 보조인력을 이용하는 경우, 보조인력 활용 관련 애로사항으로는 ‘보조인력 활용비용 부담’이 66.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘보조인력 자질부족(21.2%)’, ‘보조인력의 구인정보 부족(18.2%)’ 순으로 높게 나타남

[그림 4-2-56] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자



[표 4-2-69] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자

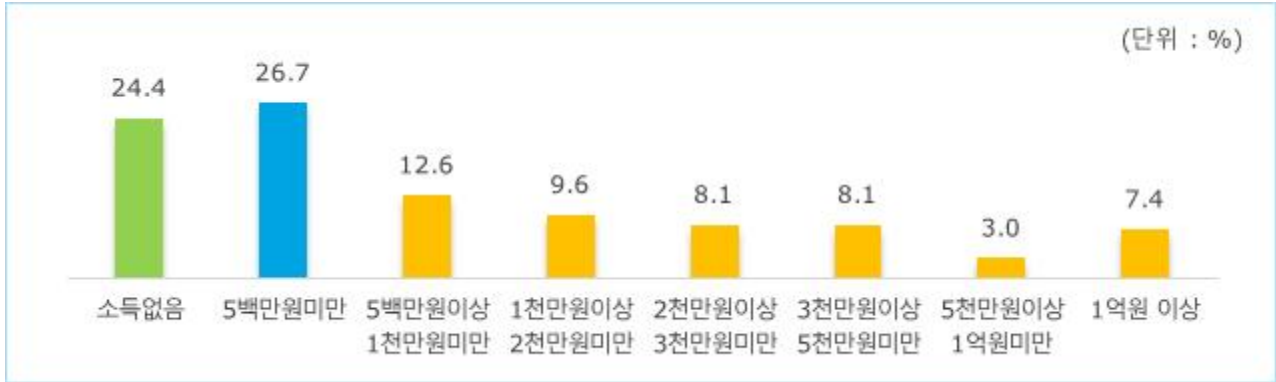
구분	전체 (개)	보조인력 활용비용 부담		보조인력 자질부족		보조인력 구인정보 부족		보조인력 부족		보조인력과의 업무시간 조절	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	33	22	66.7	7	21.2	6	18.2	3	9.1	3	9.1
업종	만화	18	61.1	6	33.3	4	22.2	3	16.7	2	11.1
	음악	8	87.5	0	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
	1인 미디어	7	57.1	1	14.3	1	14.3	0	0.0	1	14.3

※ n(응답자) = 33

라. 연평균 소득

- 개인제작자 대상으로 월평균 소득을 파악한 결과, '500만원 미만'이 26.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '소득 없음(24.4%)', '5백만원 이상 1천만원 미만(12.6%)' 순으로 나타남

[그림 4-2-57] 연평균 소득 - 개인제작자



[표 4-2-70] 연평균 소득 - 개인제작자

구분	전체 (개)	소득 없음		5백만원 미만		5백~1천만원 미만		1천~2천만원 미만		2천~3천만원 미만		3천~5천만원 미만		5천~1억원 미만		1억원 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	135	33	24.4	36	26.7	17	12.6	13	9.6	11	8.1	11	8.1	4	3.0	10	7.4	
업종	만화	44	3	6.8	1	2.3	7	15.9	6	13.6	10	22.7	7	15.9	4	9.1	6	13.6
	음악	48	10	20.8	24	50.0	7	14.6	4	8.3	0	0.0	3	6.3	0	0.0	0	0.0
	1인 미디어	43	20	46.5	11	25.6	3	7.0	3	7.0	1	2.3	1	2.3	0	0.0	4	9.3

※ n(응답자) = 135

# 제3절

## 만화산업 조사결과



# 1 만화산업 결과요약

## 가. 결과요약

- 만화산업 사업체 수는 2020년 현재 49개로 전년대비 7.5% 하락한 것으로 나타남
  - 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 만화작가 45명으로 총 49개 조사됨
- 만화산업 총 종사자 수는 2020년 현재 83명으로 전년대비 4.6% 하락한 것으로 나타남
  - 이는 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 개인사업자(만화작가) 45개사에 소속된 종사자 수 합계이며, 부산·경남지역에서 만화가 200명이 활동 중인 것으로 파악됨(출처: 부산경남 만화가 연대)
- 만화산업 총 매출액은 2019년 74억3천4백만원으로 전년대비 0.4% 상승한 것으로 나타남

[표 4-3-1] 만화산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	51	53	49	-7.5
종사자 수(명)	81	87	83	-4.6
매출액(백만원)	7,404	7,434	-	0.4

- 만화산업은 플랫폼, 에이전시 등 법인사업체 4개(8.2%)와 만화작가 45명(91.8%)로 구성됨
- 만화산업 총 매출액의 60.0%는 만화작가의 매출액으로 나타남

[표 4-3-2] 만화산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2020년 사업체 수		2020년 종사자 수		2019년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
만화산업	49	100.0	83	1.7	7,434	100.0	
유형	법인사업체	4	8.2	15	3.8	2,972	40.0
	만화작가	45	91.8	68	1.5	4,463	60.0

## 2 만화산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2020년 부산 만화산업 사업체는 49개로 전년대비 4개, 7.5% 하락한 것으로 나타남

[그림 4-3-1] 만화산업 연도별 사업체 수

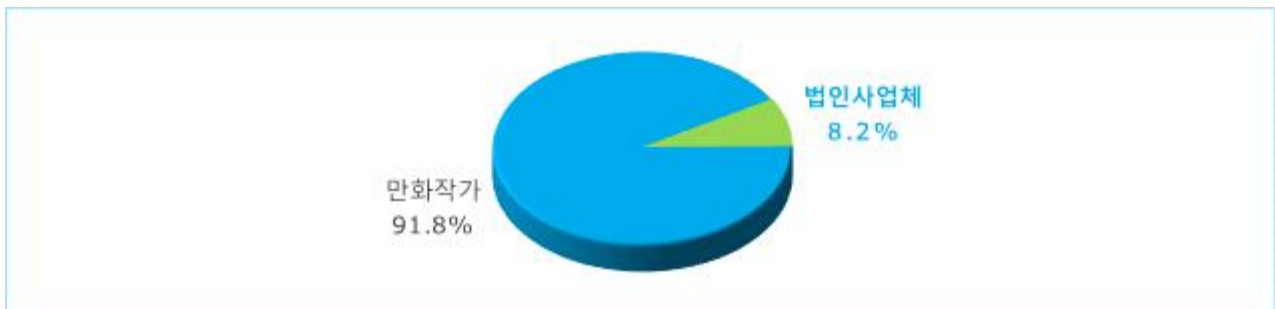


[표 4-3-3] 만화산업 연도별 사업체 수

구분	2018년(개)	2019년(개)	2020년(개)	전년대비 증감률(%)
만화산업	51	53	49	-7.5

○ 2020년 만화산업 사업체 49개 중 4개는 법인사업체, 만화작가는 49명으로 나타남

[그림 4-3-2] 만화산업 유형별 사업체 현황



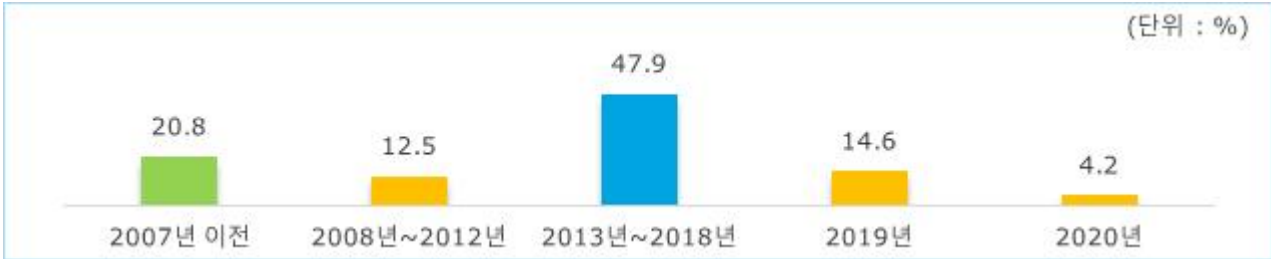
[표 4-3-4] 만화산업 유형별 사업체 현황

구분	전체	법인사업체	만화작가
사업체 수(개)	49	4	45
비중(%)	100.0	8.2	91.8

### 나. 설립연도

○ 설립연도(활동시작연도)는 ‘2013년~2018년’이 47.9%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-3-3] 만화산업 설립연도별 사업체 현황



[표 4-3-5] 만화산업 설립연도별 사업체 현황

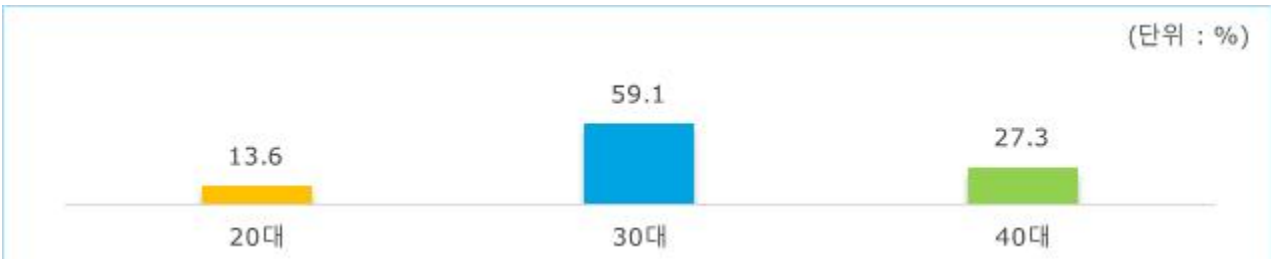
구분	전체	2007년 이전		2008년~2012년		2013년~2018년		2019년		2020년	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
만화산업	48	10	20.8	6	12.5	23	47.9	7	14.6	2	4.2
유형	법인	4	0.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0
	작가	44	22.7	5	11.4	22	50.0	5	11.4	2	4.5

※ n(응답) = 48

### 다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 ‘30대’가 59.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-3-4] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 4-3-6] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
만화산업	44	6	13.6	26	59.1	12	27.3
유형	법인	3	0.0	3	100.0	0	0.0
	작가	41	14.6	23	56.1	12	29.3

※ n(응답) = 44

### 3 만화산업 매출현황

#### 가. 매출액

- 2018년 부산 만화산업 총 매출액은 74억3천4백만원으로 전년대비 0.4% 증가한 것으로 나타남
- 만화산업은 만화작가의 매출액이 감소한 것으로 나타남

[그림 4-3-5] 만화산업 연도별 매출액



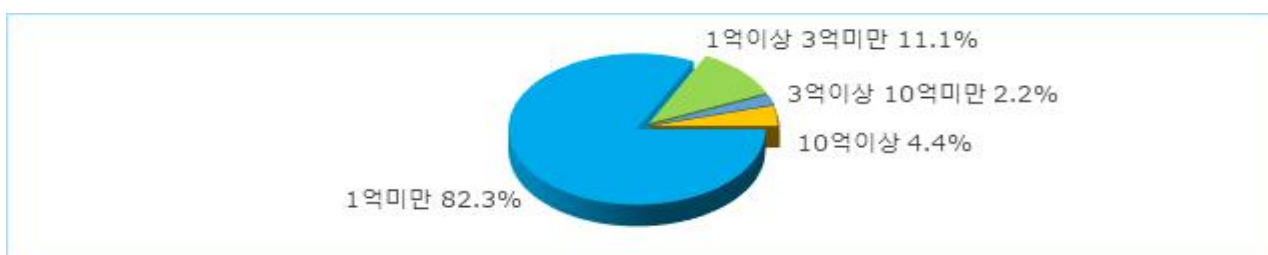
[표 4-3-7] 만화산업 연도별 매출액

구분	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	2019년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
만화산업	7,146	7,404	7,434	0.4	100.0
유형	법인사업체	2,259	2,972	31.6	40.0
	만화작가	1,278	5,145	-13.3	60.0

#### 나. 매출 규모별 사업체 현황

- 2019년 매출이 '1억원 미만'인 만화산업 사업체가 82.3%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 4-3-6] 만화산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황



[표 4-3-8] 만화산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
만화산업	45	37	82.2	5	11.1	1	2.2	2	4.4	
유형	법인	4	2	50.0	0	0.0	1	25.0	1	25.0
	작가	41	35	85.4	5	12.2	0	0.0	1	2.4

※ n(응답) = 45

다. 만화작가 연평균 소득

○ 만화작가 월평균 소득은 ‘2천만원 이상 4천만원 미만’이 34.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-3-7] 만화작가 연평균 소득



[표 4-3-9] 만화작가 연평균 소득

구분	전체	소득 없음	5백만원 미만	5백만원 이상 2천만원 미만	2천만원 이상 4천만원 미만	4천만원 이상 5천만원 미만	5천만원 이상 1억원 미만	1억원 이상
작가 수(명)	44	3	1	13	15	2	4	6
비중(%)	100.0	6.8	2.3	29.5	34.1	4.5	9.1	13.6

※ n(응답) = 44

라. 만화창작 외 주요 소득원

○ 만화창작 이외의 주요 소득원으로는 ‘없음’이 53.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘프리랜서 활동 (39.0%)’, ‘가족의 지원(4.9%)’ 순으로 나타남

[그림 4-3-8] 만화창작 외 주요 소득원



[표 4-3-10] 만화창작 외 주요 소득원

구분	전체	없음 (창작에 전념)	프리랜서	가족의 지원	회사에 소속	기타
작가 수(명)	41	22	16	2	1	2
비중(%)	100.0	53.7	39.0	4.9	2.4	4.9

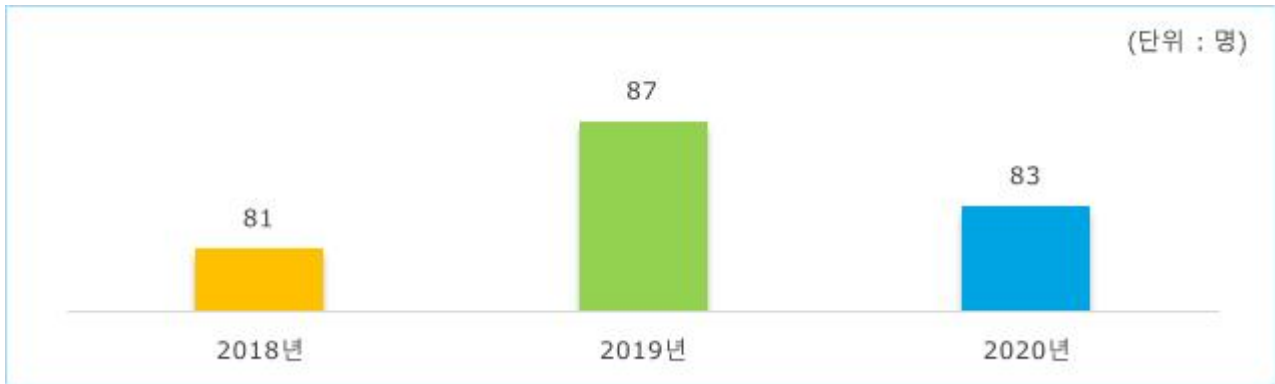
※ n(응답) = 41

## 4 만화산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

- 2020년 부산 만화산업 총 종사자 수는 83명으로 전년대비 4.6% 하락한 것으로 나타남
  - 이는 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 개인사업자(만화작가) 45개사에 소속된 종사자 수 합계이며, 부산·경남지역에서 만화가는 약 200명이 활동 중인 것으로 파악됨(출처: 부산경남 만화가 연대)

[그림 4-3-9] 만화산업 연도별 종사자 수



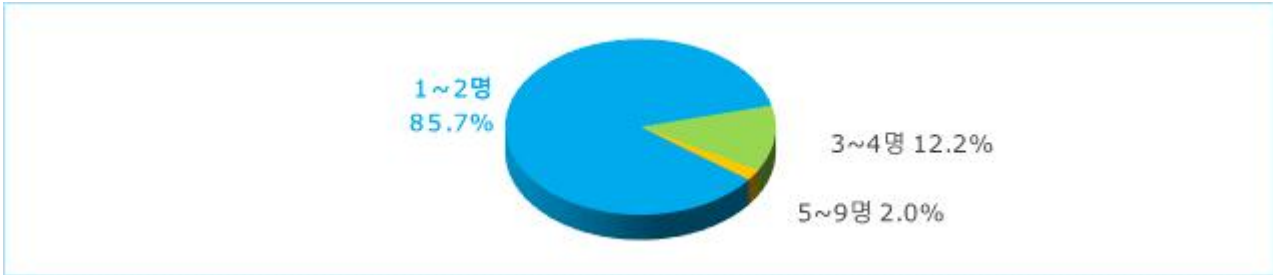
[표 4-3-11] 만화산업 연도별 종사자 수

구분		2018년 (명)	2019년 (명)	2020년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
만화산업		81	87	83	-4.6	100.0
유형	법인사업체	18	12	15	25.0	18.1
	만화작가	63	75	68	-9.3	81.9

### 나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2020년 현재 종사자 ‘1~2명’인 사업체의 비중이 85.7%로 가장 높게 나타남

[그림 4-3-10] 만화산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 4-3-12] 만화산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황

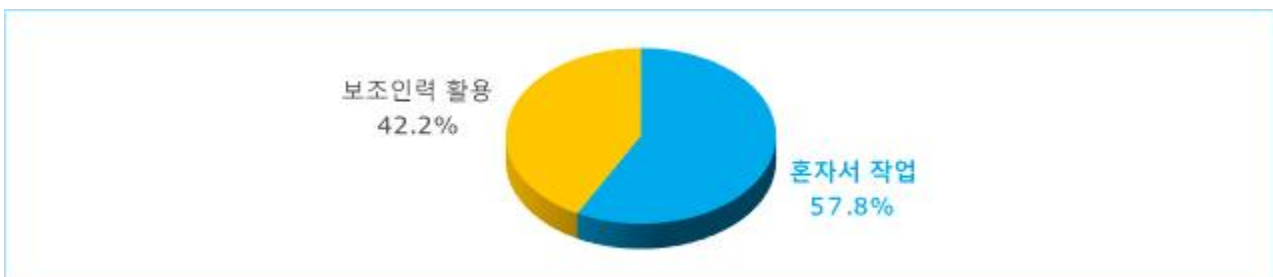
구분		전체	1~2명		3~4명		5~9명	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
만화산업		49	42	85.7	6	12.2	1	2.0
유형	법인	4	2	50.0	1	25.0	1	25.0
	작가	45	40	88.9	5	11.1	0	0.0

※ n(응답) = 49

### 다. 만화작가 보조인력 활용여부

○ ‘혼자서 작업’하는 경우가 57.8%로 ‘보조인력을 활용(42.2%)’하는 경우 보다 비중이 높은 것으로 나타남

[그림 4-3-11] 만화작가 보조인력 활용여부



[표 4-3-13] 만화작가 보조인력 활용여부

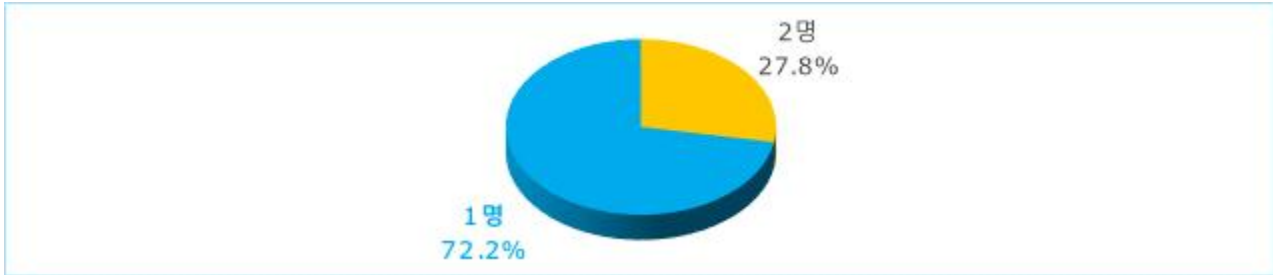
구분	전체	혼자서 작업	보조인력 활용
작가 수(명)	45	26	19
비중(%)	100.0	57.8	42.2

※ n(응답) = 45

### 라. 만화작가 보조인력 활용규모

○ 보조인력 활용규모로는 '1명'이 72.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-3-12] 만화작가 보조인력 활용규모



[표 4-3-14] 만화작가 보조인력 활용규모

구분	전체	1명	2명	평균
작가 수(명)	18	13	5	1.3명
비중(%)	100.0	72.2	27.8	

※ n(응답) = 18

### 마. 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항

○ 보조인력 활용 관련 애로사항은 '보조인력 활용비용 부담'이 61.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-3-13] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항



[표 4-3-15] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항

구분	전체	보조인력 활용비용 부담	보조인력 부족	보조인력 구인정보 부족	보조인력 자질부족	보조인력 업무시간 조절
작가 수(명)	18	11	6	4	3	2
비중(%)	100.0	61.1	33.3	22.2	16.7	11.1

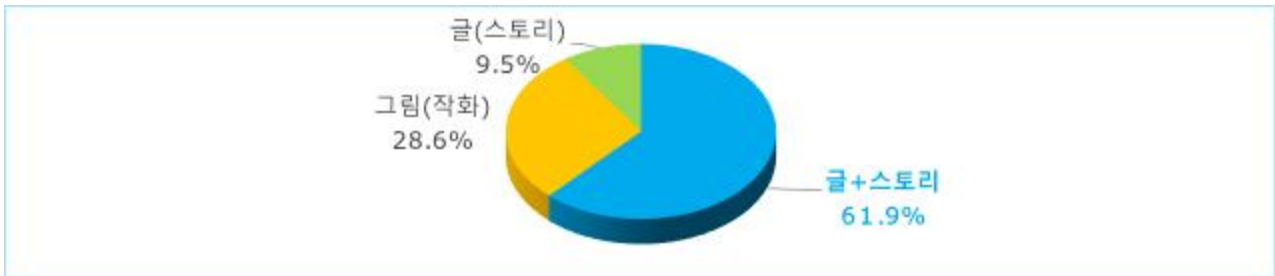
※ n(응답) = 18

## 5 만화산업 창작활동

### 가. 창작분야

- 주력 창작활동 분야로는 ‘글+스토리’가 61.9%로 가장 높게 나타남

[그림 4-3-14] 만화작가 주력 창작분야



[표 4-3-16] 만화작가 주력 창작분야

구분	전체	글+스토리	그림(작화)	글(스토리)
작가 수(명)	42	26	12	4
비중(%)	100.0	61.9	28.6	9.5

※ n(응답) = 42

### 나. 활동분야

- 주요 활동분야는 ‘웹툰’이 100.0%로 나타났음(중복응답)

[그림 4-3-15] 만화작가 주요 활동분야



[표 4-3-17] 만화작가 주요 활동분야

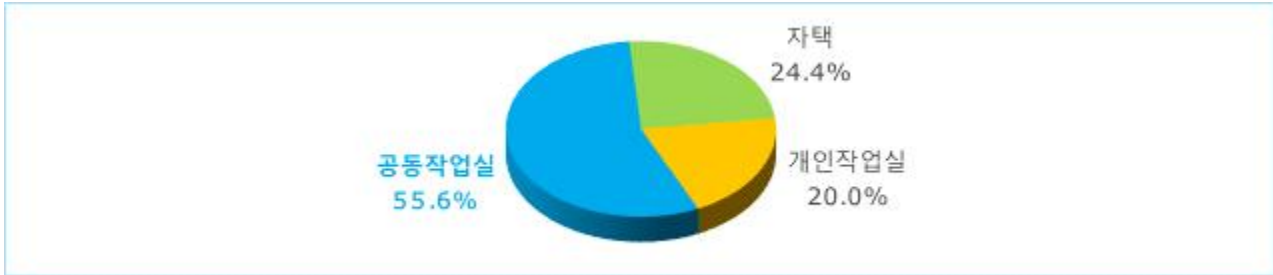
구분	전체	웹툰	출판/지면만화	기타
작가 수(명)	42	42	2	1
비중(%)	100.0	100.0	4.8	2.4

※ n(응답) = 42, 중복응답

### 다. 창작공간

○ 주로 이용하는 창작공간은 ‘공동작업실’이 55.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-3-16] 만화작가 창작공간



[표 4-3-18] 만화작가 창작공간

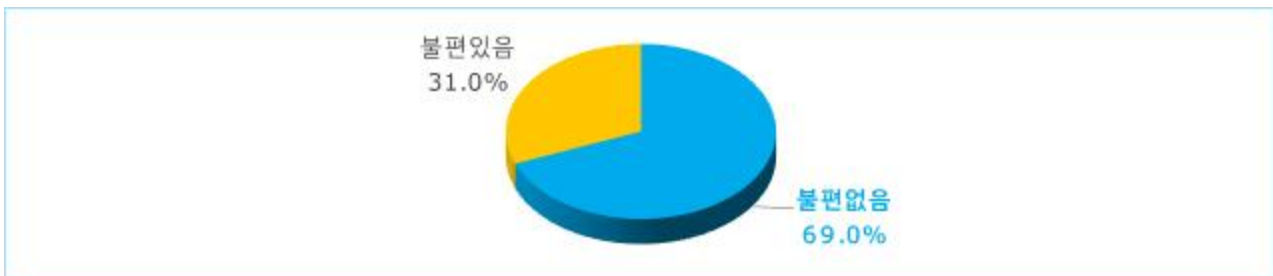
구분	전체	공동작업실	자택	개인 작업실
작가 수(명)	41	25	11	9
비중(%)	100.0	61.0	26.8	22.0

※ n(응답) = 41

### 라. 부산/경남지역 거주로 인한 불편

○ 부산/경남지역 거주로 인한 불편함을 느낀 경우는 31.0%였으며, 주요 불편이유로는 ‘웹툰관련 주요 회사가 서울에 있고 플랫폼과의 활발한 소통, 피디와 만남 불편’ 등이 있음

[그림 4-3-17] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부



[표 4-3-19] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부

구분	전체	없음	있음
작가 수(명)	42	29	13
비중(%)	100.0	69.0	31.0

※ n(응답) = 42

마. 지역거주 만화작가 지원사업

○ 지역거주 만화작가를 위해 가장 필요한 지원사업으로는 ‘창작공간 제공’이 57.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-3-18] 지역거주 만화작가 지원사업



[표 4-3-20] 지역거주 만화작가 지원사업

구분	전체	창작공간 제공	교육프로그램 제공	계약 및 불공정 행위 관련 상담	기타
사업체 수(개)	40	23	9	5	3
비중(%)	100.0	57.5	22.5	12.5	7.5

※ n(응답) = 40

바. 만화창작 관련 애로사항

○ 만화창작 관련 애로사항으로는 ‘경제적 어려움’이 42.9%로 가장 높게 나타남

[그림 4-3-19] 만화창작 관련 애로사항



[표 4-3-21] 만화창작 관련 애로사항

구분	전체	경제적 어려움	창작 스트레스	작업시간 부족	차기작 준비	보조인력 확보어려움	플랫폼과의 관계	작업공간 부족	제작비용 부담	기타
사업체 수(개)	42	18	10	9	7	5	5	4	4	1
비중(%)	100.0	42.9	23.8	21.4	16.7	11.9	11.9	9.5	9.5	2.4

※ n(응답) = 42, 중복응답



# 제4절

## 게임산업 조사결과



# 1 게임산업 결과요약

## 가. 결과요약

- 게임산업 사업체 수는 2020년 현재 127개로 전년대비 3.3% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업 총 종사자 수는 2020년 현재 1,330명으로 전년대비 4.6% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업 총 매출액은 2019년 1,335억원으로 전년대비 0.8% 증가한 것으로 나타남

[표 4-4-1] 게임산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	112	123	127	-1.6
종사자 수(명)	1,121	1,272	1,330	4.6
매출액(백만원)	132,498	133,523	-	0.8

- 게임산업의 주요업종은 ‘모바일게임’, ‘온라인/pc게임’, ‘비디오/콘솔게임’ 순으로 비중이 높게 나타남
- 게임산업 종사자 수는 ‘모바일게임’, ‘온라인/pc게임’, ‘기타’ 순으로 비중이 높게 나타남
- 게임산업 매출액은 ‘모바일게임’, ‘온라인/pc게임’, ‘비디오/콘솔 게임’ 순으로 비중이 높게 나타남

[표 4-4-2] 게임산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2020년 사업체 수		2020년 종사자 수		2019년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
게임산업	127	100.0	1,330	100.0	133,523	100.0	
주요분야	온라인/pc게임	20	15.7	345	25.9	24,745	18.5
	모바일 게임	72	56.7	543	40.8	70,367	52.7
	비디오/콘솔 게임	13	10.2	131	9.8	13,881	10.4
	아케이드 게임	8	6.3	79	5.9	8,162	6.1
	보드게임	4	3.1	15	1.1	3,536	2.6
	VR/AR게임	3	2.4	21	1.6	1,083	0.8
	기타	7	5.5	196	14.7	11,749	8.8

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

## 2 게임산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2020년 부산 게임산업 사업체는 127개로 전년대비 4개, 3.3% 증가한 것으로 나타남

[그림 4-4-1] 게임산업 연도별 사업체 수



[표 4-4-3] 게임산업 연도별 사업체 수

구분	2018년(개)	2019년(개)	2020년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	112	123	127	3.3

○ 주요 분야별로는 ‘모바일게임’이 72개(56.7%)로 가장 많고, 그 다음으로 ‘온라인/PC게임(20개, 15.7%)’, ‘비디오/콘솔게임(13개, 10.2%)’ 순으로 나타남

[그림 4-4-2] 게임산업 분야별 사업체 현황



[표 4-4-4] 게임산업 분야별 사업체 현황

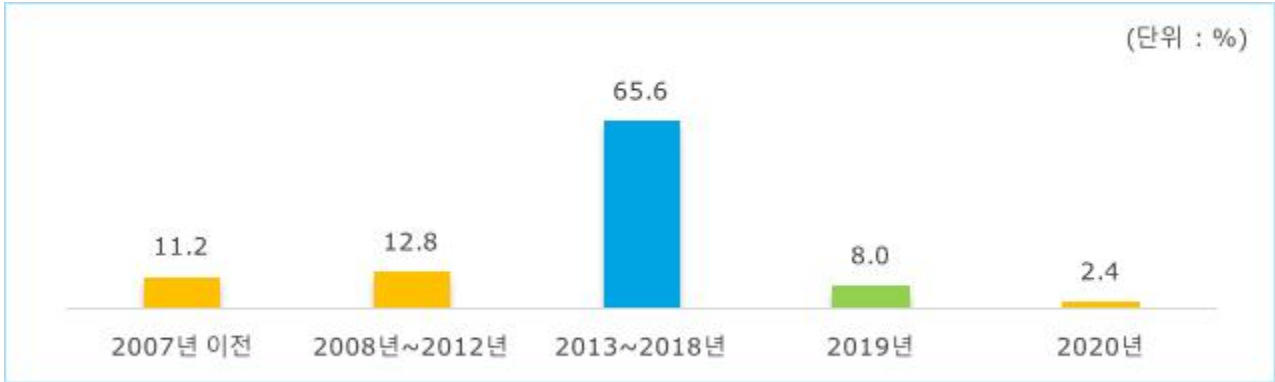
구분	전체	모바일게임	온라인/PC게임	비디오/콘솔게임	아케이드 게임	보드게임	VR/AR게임	기타
사업체 수(개)	121	72	20	13	8	4	3	7
비중(%)	100.0	56.7	15.7	10.2	6.3	3.1	2.4	5.5

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 나. 설립연도

○ 설립연도는 ‘2013년~2018년’이 65.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-4-3] 게임산업 설립연도별 사업체 현황



[표 4-4-5] 게임산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2007년 이전		2008~2012년		2013~2018년		2019년		2020년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	125	14	11.2	16	12.8	82	65.6	10	8.0	3	2.4	
주요 분야	온라인	20	5	25.0	1	5.0	11	55.0	2	10.0	1	5.0
	모바일	70	7	10.0	9	12.9	47	67.1	5	7.1	2	2.9
	비디오	13	0	0.0	0	0.0	12	92.3	1	7.7	0	0.0
	아케이드	8	0	0.0	3	37.5	5	62.5	0	0.0	0	0.0
	보드	4	1	25.0	0	0.0	3	75.0	0	0.0	0	0.0
	VRAR	3	0	0.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	기타	7	1	14.3	2	28.6	2	28.6	2	28.6	0	0.0

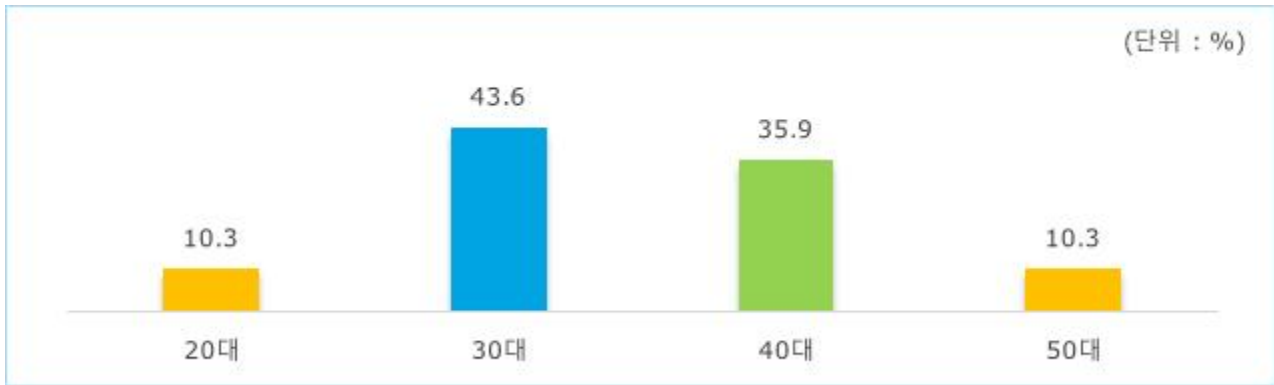
※ n(응답사업체) = 125

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '30대'가 43.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-4-4] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 4-4-6] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		50대	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
게임산업	39	4	10.3	17	43.6	14	35.9	4	10.3
주요 분야	온라인	7	0.0	3	42.9	1	14.3	3	42.9
	모바일	24	12.5	11	45.8	10	41.7	0	0.0
	비디오	2	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	아케이드	1	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	VRAR	3	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0
	기타	2	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 39

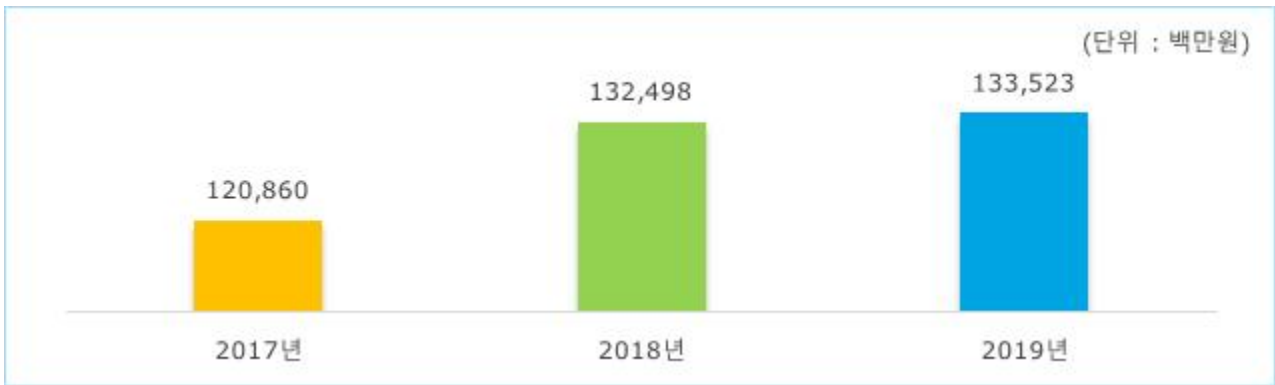
※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 3 게임산업 매출현황

#### 가. 매출액

- 2019년 부산 게임산업 총 매출액은 1,335억원으로 전년대비 0.8% 증가한 것으로 나타남
  - 주요분야별로는 ‘모바일게임(52.7%)’, ‘온라인/pc게임(18.5%)’, ‘비디오/콘솔(10.4%)’ 순으로 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 4-4-5] 게임산업 연도별 매출액



[표 4-4-7] 게임산업 연도별 매출액

구분	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	2019년 (백만원)	전년대비 증감률(%)
게임산업	120,860	132,498	133,523	0.8

[표 4-4-8] 게임산업 분야별 매출액

구분	전체	온라인/pc	모바일	비디오/콘솔	아케이드	보드	VR/AR	기타
매출액(백만원)	133,523	24,745	70,367	13,881	8,162	3,536	1,083	11,749
비중(%)	100.0	18.5	52.7	10.4	6.1	2.6	0.8	8.8

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2019년 매출이 ‘1억원 미만’인 게임산업 사업체가 42.9%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 4-4-6] 게임산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황



[표 4-4-9] 게임산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	98	42	42.9	26	26.5	13	13.3	17	17.3	
주요 분야	온라인	16	5	31.3	5	31.3	2	12.5	4	25.0
	모바일	51	27	52.9	12	23.5	7	13.7	5	9.8
	비디오	12	3	25.0	4	33.3	1	8.3	4	33.3
	아케이드	8	4	50.0	2	25.0	1	12.5	1	12.5
	보드	2	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0
	VRAR	3	1	33.3	1	33.3	1	33.3	0	0.0
	기타	6	2	33.3	1	16.7	1	16.7	2	33.3

※ n(응답사업체) = 98

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 ‘개발/제작’이 70.5%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 4-4-7] 게임산업 유형별 매출 비중



[표 4-4-10] 게임산업 유형별 매출 비중

구분	전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)	
게임산업	39	70.5	0.8	2.1	0.0	11.7	15.0	
주요 분야	온라인	6	50.0	0.0	0.0	0.0	16.7	33.3
	모바일	25	71.8	1.2	2.8	0.0	8.8	15.4
	비디오	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	3	74.3	0.0	3.3	0.0	22.3	0.0
	기타	2	65.0	0.0	0.0	0.0	35.0	0.0

※ n(응답사업체) = 39

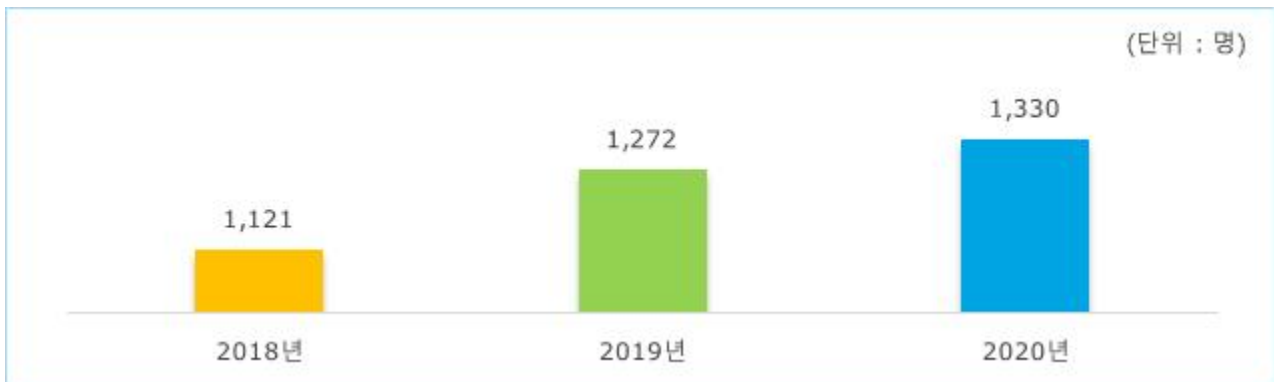
※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류함

## 4 게임산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

- 2020년 부산 게임산업 총 종사자 수는 1,312명으로 전년대비 3.1% 증가한 것으로 나타남
- 주요분야별로는 ‘모바일게임(40.5%)’, ‘온라인/pc게임(26.3%)’, ‘기타(14.4%)’ 순으로 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 4-4-8] 게임산업 연도별 종사자 수



[표 4-4-11] 게임산업 연도별 종사자 수

구분	2018년 (명)	2019년 (명)	2020년 (명)	전년대비 증감률(%)
게임산업	1,121	1,272	1,330	4.6

[표 4-4-12] 게임산업 분야별 종사자 수

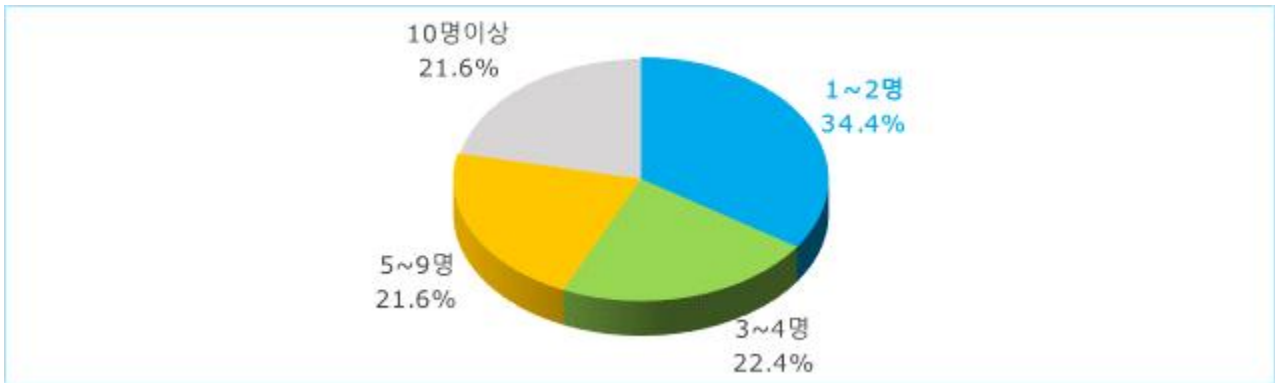
구분	전체	온라인/pc	모바일	비디오/콘솔	아케이드	보드	VRAR	기타
종사자 수(명)	1,330	345	543	131	79	15	21	196
비중(%)	100.0	25.9	40.8	9.8	5.9	1.1	1.6	14.7

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류함

### 나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2020년 현재 종사자 ‘1~2명’인 게임사업체의 비중이 34.4%로 가장 높게 나타남

[그림 4-4-9] 게임산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 4-4-13] 게임산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황

구분		전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
게임산업		125	43	34.4	28	22.4	27	21.6	27	21.6
주요 분야	온라인	20	8	40.0	3	15.0	3	15.0	6	30.0
	모바일	71	28	39.4	16	22.5	15	21.1	12	16.9
	비디오	13	4	30.8	3	23.1	3	23.1	3	23.1
	아케이드	7	0	0.0	3	42.9	2	28.6	2	28.6
	보드	4	1	25.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0
	VRAR	3	0	0.0	1	33.3	1	33.3	1	33.3
	기타	7	2	28.6	0	0.0	2	28.6	3	42.9

※ n(응답사업체) = 125

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류함

### 다. 직무별 종사자 비중

- 직무별 종사자 비중은 ‘제작’이 52.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘연구/개발(21.0%)’, ‘운영/관리(15.0%)’ 순으로 나타남

[그림 4-4-10] 게임산업 직무별 종사자 비중



[표 4-4-14] 게임산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구/개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보/마케팅 (%)	기타 (%)	
게임산업	37	8.3	52.2	21.0	15.0	2.7	0.8	
주요 분야	온라인	5	8.9	46.0	8.1	32.3	4.8	0.0
	모바일	24	6.9	52.1	28.4	9.1	2.2	1.3
	비디오	2	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	25.0	75.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	3	9.5	76.2	0.0	14.3	0.0	0.0
	기타	2	27.3	72.7	0.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 37

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류함

## 5 게임산업 환경

### 가. 부산지역 게임사업체 필요 지원사업

- 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 1순위는 ‘게임제작 기술/비용 지원’이 61.1%로 가장 비중이 높게 나타남
- 필요 지원사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘게임제작 기술/비용 지원(75.0%)’이 가장 비중이 높고, 필요 지원사업 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘게임제작 기술/비용 지원(80.6%)’이 가장 비중이 높게 나타남

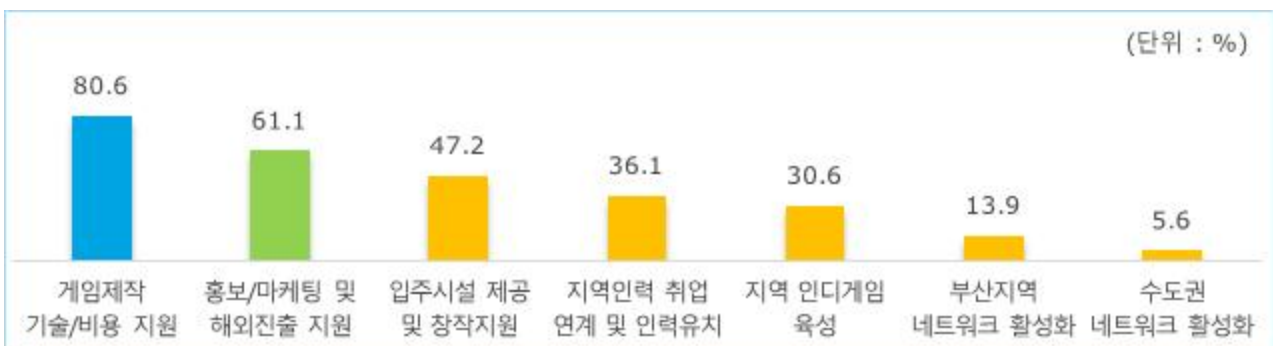
[그림 4-4-11] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1순위



[그림 4-4-12] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2순위



[그림 4-4-13] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위



[표 4-4-15] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1순위

구분	전체 (개)	게임제작 기술/비용 지원	입주시설 제공 및 정착지원	지역 인디게임 산업육성	홍보/마케팅 및 해외진출 지원	부산지역 네트워크 활성화	지역인력 취업연계 및 인력유치
게임산업	36	61.1	25.0	5.6	2.8	2.8	2.8
주요 분야	온라인	5	40.0	40.0	20.0	0.0	0.0
	모바일	24	66.7	29.2	0.0	4.2	0.0
	비디오	2	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0
	아케이드	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	3	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 4-4-16] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2순위

구분	전체 (개)	게임제작 기술/비용 지원	입주시설 제공 및 정착지원	홍보/마케팅 및 해외진출 지원	지역 인디게임 산업육성	부산지역 네트워크 활성화	지역인력 취업 연계 및 인력유치	수도권 네트워크 활성화
게임산업	36	75.0	44.4	44.4	11.1	8.3	5.6	2.8
주요 분야	온라인	5	40.0	100.0	20.0	20.0	0.0	20.0
	모바일	24	79.2	41.7	58.3	4.2	8.3	0.0
	비디오	2	100.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0
	아케이드	1	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	3	100.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0
	기타	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0

[표 4-4-17] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	게임제작 기술/비용 지원	홍보/마케팅 및 해외진출 지원	입주시설 제공 및 정착지원	지역인력 취업 연계 및 인력유치	지역 인디게임 산업육성	부산지역 네트워크 활성화	수도권 네트워크 활성화
게임산업	36	80.6	61.1	47.2	36.1	30.6	13.9	5.6
주요 분야	온라인	5	60.0	40.0	100.0	20.0	60.0	20.0
	모바일	24	79.2	75.0	41.7	37.5	25.0	12.5
	비디오	2	100.0	0.0	0.0	100.0	50.0	50.0
	아케이드	1	100.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	3	100.0	0.0	33.3	0.0	33.3	0.0
	기타	1	100.0	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0

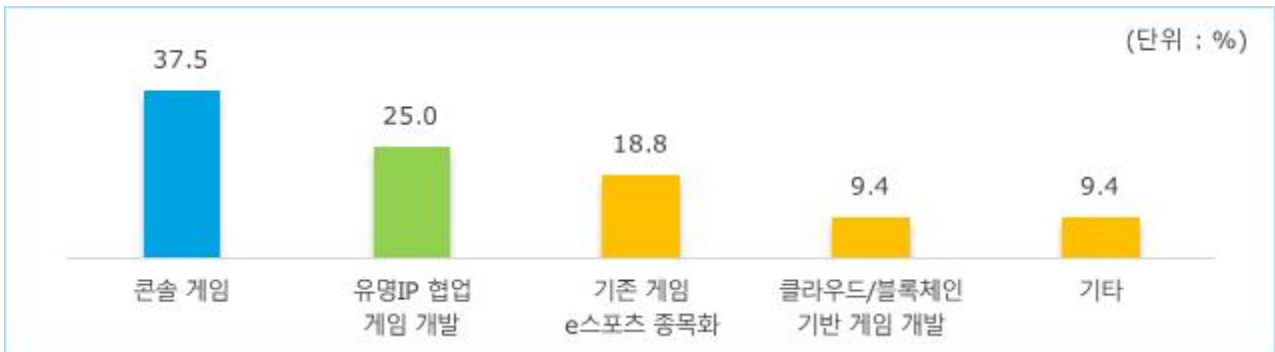
※ n(응답사업체) = 36

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

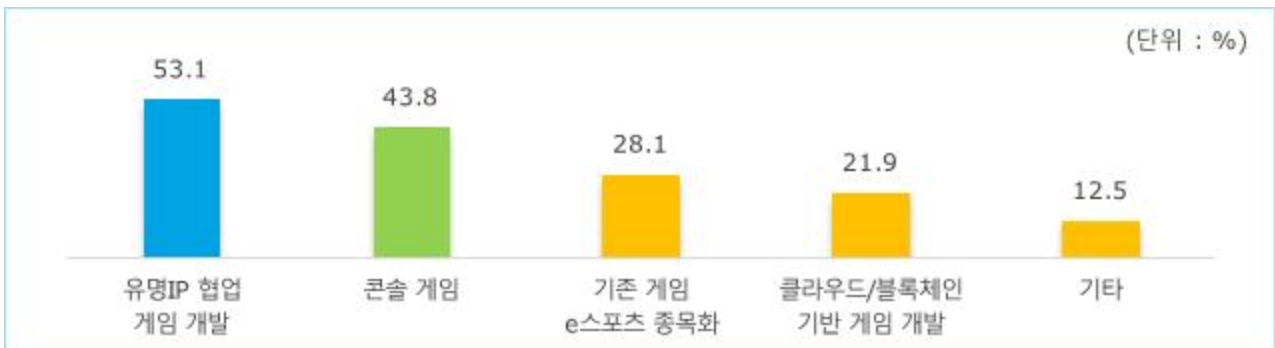
## 나. 도전하고자 하는 분야

- 도전하고자 하는 게임 분야 1순위는 ‘콘솔 게임’이 37.5%로 가장 비중이 높게 나타남
- 도전하고자 하는 게임 분야 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘유명IP 협업 게임개발(53.1%)’이 가장 비중이 높고, 도전하고자 하는 게임 분야 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘게임제작 기술/비용 지원(62.5%)’이 가장 비중이 높게 나타남

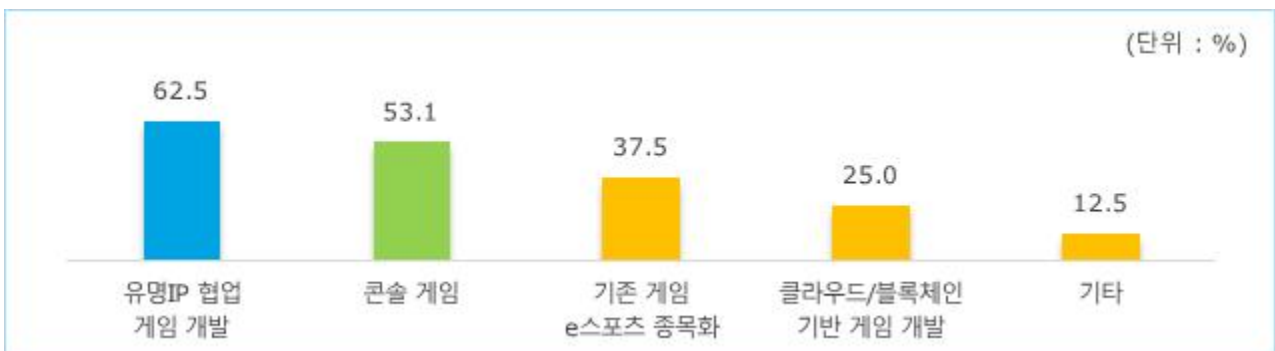
[그림 4-4-11] 도전하고자 하는 분야 - 1순위



[그림 4-4-12] 도전하고자 하는 분야 - 1+2순위



[그림 4-4-13] 도전하고자 하는 분야 - 1+2+3순위



[표 4-4-15] 도전하고자 하는 분야 - 1순위

구분	전체 (개)	콘솔 게임	유명IP 협업 게임 개발	기존 게임 e스포츠 종목화	클라우드/블록체인 기반 게임 개발	기타	
게임산업	32	37.5	25.0	18.8	9.4	9.4	
주요 분야	온라인	5	60.0	20.0	20.0	0.0	0.0
	모바일	20	25.0	30.0	20.0	15.0	10.0
	비디오	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0
	기타	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 4-4-16] 도전하고자 하는 분야 - 1+2순위

구분	전체 (개)	유명IP 협업 게임 개발	콘솔 게임	기존 게임 e스포츠 종목화	클라우드/블록체인 기반 게임 개발	기타	
게임산업	32	53.1	43.8	28.1	21.9	12.5	
주요 분야	온라인	5	40.0	60.0	40.0	20.0	0.0
	모바일	20	60.0	35.0	30.0	25.0	15.0
	비디오	2	0.0	100.0	0.0	50.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	66.7	66.7	33.3	0.0	0.0
	기타	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 4-4-17] 도전하고자 하는 분야 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	유명IP 협업 게임 개발	콘솔 게임	기존 게임 e스포츠 종목화	클라우드/블록체인 기반 게임 개발	기타	
게임산업	32	62.5	53.1	37.5	25.0	12.5	
주요 분야	온라인	5	60.0	60.0	40.0	40.0	0.0
	모바일	20	70.0	50.0	40.0	25.0	15.0
	비디오	2	0.0	100.0	0.0	50.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	66.7	66.7	66.7	0.0	0.0
	기타	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 32

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 다. 인력수급 경로(매체)

- 인력수급 경로(매체) 1순위는 ‘인터넷 구인 사이트’가 61.1%로 가장 비중이 높게 나타남
- 인력수급 경로(매체) 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘인터넷 구인 사이트(75.0%)’이 가장 비중이 높고, 인력수급 경로(매체) 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘인터넷 구인 사이트(80.6%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-4-14] 인력수급 경로(매체) - 1순위



[그림 4-4-15] 인력수급 경로(매체) - 1+2순위



[그림 4-4-16] 인력수급 경로(매체) - 1+2+3순위



[표 4-4-18] 인력수급 경로(매체) - 1순위

구분	전체 (개)	인터넷 구인 사이트	지인 추천	전문 교육기관 요청	오프라인 행사	기타	
게임산업	36	61.1	30.6	2.8	2.8	2.8	
주요 분야	온라인	5	40.0	60.0	0.0	0.0	0.0
	모바일	24	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	비디오	2	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0
	기타	1	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0

[표 4-4-19] 인력수급 경로(매체) - 1+2순위

구분	전체 (개)	인터넷 구인 사이트	지인 추천	구직자의 직접 연락	오프라인 행사	전문 교육기관 요청	기타	
게임산업	36	75.0	61.1	11.1	11.1	8.3	2.8	
주요 분야	온라인	5	40.0	80.0	20.0	20.0	0.0	0.0
	모바일	24	91.7	62.5	8.3	8.3	8.3	0.0
	비디오	2	0.0	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	66.7	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0
	기타	1	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0

[표 4-4-19] 인력수급 경로(매체) - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	인터넷 구인 사이트	지인 추천	구직자의 직접 연락	오프라인 행사	전문 교육기관 요청	기타	
게임산업	36	80.6	75.0	22.2	19.4	19.4	2.8	
주요 분야	온라인	5	40.0	100.0	20.0	40.0	0.0	0.0
	모바일	24	95.8	75.0	25.0	16.7	25.0	0.0
	비디오	2	0.0	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	100.0	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0
	기타	1	100.0	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 20

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

라. 인력수급을 위한 필요 지원사업

- 인력수급을 위한 필요 지원사업 1순위는 ‘지역인력Pool 제공 플랫폼 구축’이 33.3%로 가장 비중이 높게 나타남
- 인력수급을 위한 필요 지원사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘지역인력Pool 제공 플랫폼 구축(50.0%)’이 가장 비중이 높고,  
인력수급을 위한 필요 지원사업 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘지역인력Pool 제공 플랫폼 구축(63.9%)’이 가장 비중이 높게 나타남

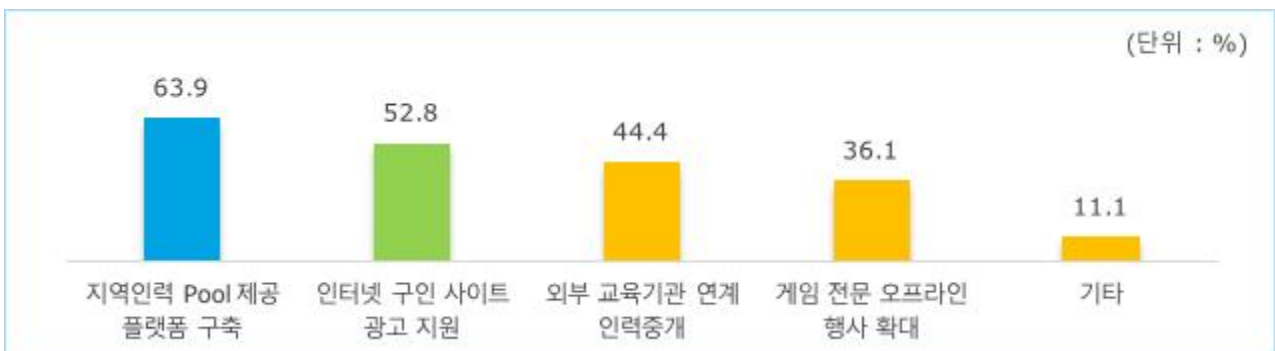
[그림 4-4-18] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위



[그림 4-4-19] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위



[그림 4-4-20] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위



[표 4-4-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위

구분	전체 (개)	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축	인터넷 구인 사이트 광고 지원	외부 교육기관 연계 인력 중개	게임 전문 오프라인 행사 확대	기타	
게임산업	36	33.3	30.6	19.4	5.6	11.1	
주요 분야	온라인	5	60.0	20.0	0.0	0.0	20.0
	모바일	24	33.3	33.3	16.7	8.3	8.3
	비디오	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
	기타	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 4-4-22] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위

구분	전체 (개)	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축	외부 교육기관 연계 인력 중개	인터넷 구인 사이트 광고 지원	게임 전문 오프라인 행사 확대	기타	
게임산업	36	50.0	41.7	41.7	16.7	11.1	
주요 분야	온라인	5	60.0	40.0	20.0	20.0	20.0
	모바일	24	54.2	37.5	45.8	16.7	8.3
	비디오	2	50.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	0.0	66.7	66.7	33.3	0.0
	기타	1	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0

[표 4-4-23] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축	인터넷 구인 사이트 광고 지원	외부 교육기관 연계 인력 중개	게임 전문 오프라인 행사 확대	기타	
게임산업	36	63.9	52.8	44.4	36.1	11.1	
주요 분야	온라인	5	60.0	60.0	20.0	40.0	20.0
	모바일	24	66.7	50.0	50.0	37.5	8.3
	비디오	2	50.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	66.7	66.7	66.7	33.3	0.0
	기타	1	100.0	0.0	100.0	100.0	0.0

※ n(응답사업체) = 36

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 마. 인력수급 시 어려움

- 인력수급 시 어려움 1순위는 ‘이직자의 거주지 이전 문제’가 30.6%로 가장 비중이 높게 나타남
- 인력수급 시 어려움 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘이직자의 거주지 이전 무제’, ‘타지역 대비 낮은 인건비’가 각각 44.4%로 가장 비중이 높고,  
인력수급 시 어려움 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘타지역 대비 낮은 인건비’, ‘구직자 업무 능력 평가 어려움’이 각각 55.6%로 가장 높게 나타남

[그림 4-4-18] 인력수급 시 어려움 - 1순위



[그림 4-4-19] 인력수급 시 어려움 - 1+2순위



[그림 4-4-20] 인력수급 시 어려움 - 1+2+3순위



[표 4-4-21] 인력수급 시 어려움 - 1순위

구분	전체 (개)	이직자의 거주지 이전 문제	타지역 대비 낮은 인건비	구직자 업무 능력 평가 어려움	경력직 구인 방법 및 시스템 부재	기타	
게임산업	36	30.6	27.8	25.0	8.3	8.3	
주요 분야	온라인	5	60.0	0.0	20.0	0.0	20.0
	모바일	24	25.0	33.3	29.2	8.3	4.2
	비디오	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0
	기타	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 4-4-22] 인력수급 시 어려움 - 1+2순위

구분	전체 (개)	이직자의 거주지 이전 문제	타지역 대비 낮은 인건비	구직자 업무 능력 평가 어려움	경력직 구인 방법 및 시스템 부재	기타	
게임산업	36	44.4	44.4	38.9	33.3	8.3	
주요 분야	온라인	5	60.0	20.0	20.0	40.0	20.0
	모바일	24	37.5	45.8	50.0	37.5	4.2
	비디오	2	50.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	66.7	33.3	33.3	33.3	0.0
	기타	1	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 4-4-23] 인력수급 시 어려움 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	타지역 대비 낮은 인건비	구직자 업무 능력 평가 어려움	이직자의 거주지 이전 문제	경력직 구인 방법 및 시스템 부재	기타	
게임산업	36	55.6	55.6	52.8	50.0	8.3	
주요 분야	온라인	5	40.0	40.0	60.0	60.0	20.0
	모바일	24	54.2	66.7	50.0	54.2	4.2
	비디오	2	100.0	0.0	50.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	VRAR	3	66.7	66.7	66.7	33.3	0.0
	기타	1	100.0	0.0	100.0	100.0	0.0

※ n(응답사업체) = 36

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 바. 진출 희망 목표 해외 시장

- 진출 희망 목표 해외 시장 1순위는 '북미'가 71.4%로 가장 비중이 높게 나타남
- 진출 희망 목표 해외 시장 1+2순위를 통합한 경우에는 '북미(80.0%)'이 가장 비중이 높고, 진출 희망 목표 해외 시장 1+2+3순위를 통합한 경우에는 '북미(94.3%)'이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-4-21] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1순위



[그림 4-4-22] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2순위



[그림 4-4-23] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2+3순위



[표 4-4-24] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1순위

구분	전체 (개)	북미	동남아시아	중국	기타	
게임산업	35	71.4	11.4	8.6	5.7	
주요 분야	온라인	5	60.0	0.0	20.0	0.0
	모바일	24	70.8	12.5	8.3	8.3
	비디오	2	50.0	50.0	0.0	0.0
	아케이드	1	100.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	2	100.0	0.0	0.0	0.0
	기타	1	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 4-4-25] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2순위

구분	전체 (개)	북미	일본	중국	유럽	동남아시아	기타	
게임산업	35	80.0	34.3	22.9	28.6	20.0	2.9	
주요 분야	온라인	5	60.0	0.0	40.0	40.0	20.0	20.0
	모바일	24	83.3	45.8	16.7	25.0	20.8	0.0
	비디오	2	50.0	0.0	50.0	50.0	50.0	0.0
	아케이드	1	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	2	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	1	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0

[표 4-4-26] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	북미	일본	유럽	중국	동남아시아	기타	
게임산업	35	94.3	57.1	51.4	28.6	28.6	2.9	
주요 분야	온라인	5	80.0	40.0	40.0	40.0	20.0	20.0
	모바일	24	95.8	62.5	54.2	20.8	33.3	0.0
	비디오	2	100.0	50.0	50.0	50.0	50.0	0.0
	아케이드	1	100.0	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	VRAR	2	100.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	기타	1	100.0	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 35

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 사. 현재 상황에서 필요한 지원 사업

- 현재 상황에서 필요한 지원 사업 1순위는 ‘글로벌 UA 직접 마케팅 지원’이 61.1%로 가장 비중이 높게 나타남
- 현재 상황에서 필요한 지원 사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘글로벌 UA 직접 마케팅 지원(69.4%)’이 가장 비중이 높고,  
현재 상황에서 필요한 지원 사업 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘글로벌 UA 직접 마케팅 지원(72.2%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-4-24] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1순위



[그림 4-4-25] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1+2순위



[그림 4-4-26] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1+2+3순위



[표 4-4-24] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1순위

구분	전체 (개)	글로벌 UA 직접 마케팅 지원	해외 온라인 전시회 참가지원	시장진출 세미나	기타	
게임산업	36	61.1	25.0	2.8	11.1	
주요 분야	온라인	5	20.0	40.0	0.0	40.0
	모바일	24	79.2	12.5	4.2	4.2
	비디오	2	50.0	50.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	100.0	0.0	0.0
	VRAR	3	33.3	33.3	0.0	33.3
	기타	1	0.0	100.0	0.0	0.0

[표 4-4-25] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1+2순위

구분	전체 (개)	글로벌 UA 직접 마케팅 지원	해외 온라인 전시회 참가지원	시장진출 세미나	바이어 초청 화상 수출상담회	기타	
게임산업	36	69.4	41.7	11.1	13.9	11.1	
주요 분야	온라인	5	40.0	40.0	0.0	20.0	40.0
	모바일	24	87.5	29.2	16.7	16.7	4.2
	비디오	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	3	33.3	100.0	0.0	0.0	33.3
	기타	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 4-4-26] 현재 상황에서 필요한 지원사업 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	글로벌 UA 직접 마케팅 지원	해외 온라인 전시회 참가지원	시장진출 세미나	바이어 초청 화상 수출상담회	기타	
게임산업	36	72.2	55.6	27.8	19.4	11.1	
주요 분야	온라인	5	40.0	60.0	20.0	20.0	40.0
	모바일	24	91.7	45.8	33.3	25.0	4.2
	비디오	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	VRAR	3	33.3	100.0	33.3	0.0	33.3
	기타	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 36

※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

# 제5절

## 애니메이션산업 조사결과



# 1 애니메이션산업 결과요약

## 가. 결과요약

- 애니메이션산업 사업체 수는 2020년 현재 18개로 전년대비 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업 총 종사자 수는 2020년 현재 217명으로 전년대비 28.4% 감소한 것으로 나타남
- 애니메이션산업 총 매출액은 2019년 210억원으로 전년대비 0.1% 감소한 것으로 나타남

[표 4-5-1] 애니메이션산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	17	17	18	5.9
종사자 수(명)	220	303	217	-28.4
매출액(백만원)	21,105	21,091	-	-0.1

- 애니메이션산업은 ‘VR/AR 관련있음’이 4개사(22.2%), ‘관련없음’이 14개사(77.8%)로 구성됨
- 애니메이션산업 종사자 수는 ‘VR/AR 관련있음(21.2%)’이 ‘관련없음(78.8%)’ 보다 비중이 낮게 나타남
- 애니메이션산업 매출액은 ‘VR/AR 관련있음(33.0%)’이 ‘관련없음(67.0%)’ 보다 비중이 낮게 나타남

[표 4-5-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2020년 사업체 수		2020년 종사자 수		2019년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
애니메이션산업	18	100.0	217	100.0	21,091	100.0	
VR/AR	관련 있음	4	22.2	46	21.2	6,968	33.0
	관련 없음	14	77.8	171	78.8	14,123	67.0

## 2 애니메이션산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2020년 부산 애니메이션산업 사업체는 18개로 전년보다 5.9% 증가하였음

[그림 4-5-1] 애니메이션산업 연도별 사업체 수

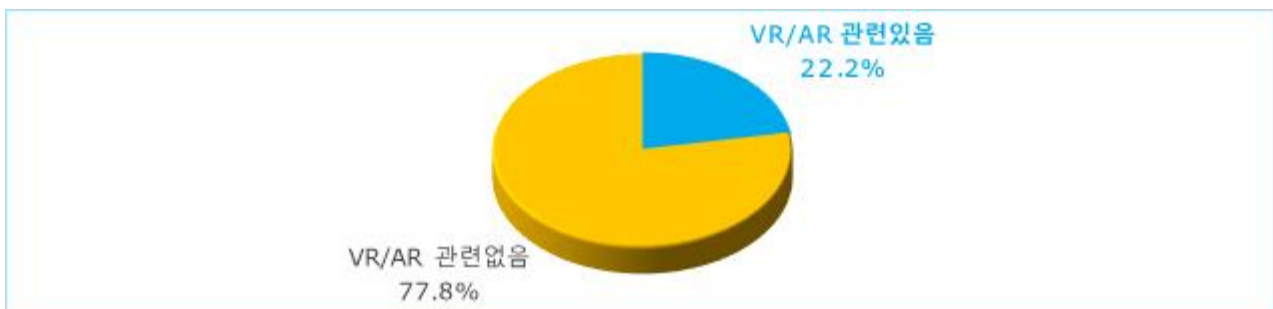


[표 4-5-3] 게임산업 연도별 사업체 수

구분	2018년(개)	2019년(개)	2020년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	17	17	18	5.9

○ VR/AR 관련해서는 ‘관련있음’이 18.8%로 ‘관련없음(81.3%)’ 보다 비중이 낮게 나타남

[그림 4-5-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황



[표 4-5-4] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황

구분	전체	VR/AR 관련있음	VR/AR 관련없음
사업체 수(개)	18	4	14
비중(%)	100.0	18.8	81.3

## 나. 설립연도

- 설립연도는 ‘2008년~2012년’이 33.3%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-5-3] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황



[표 4-5-5] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체 (개)	2007년 이전		2008~2012년		2013~2018년		2019년		2020년		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
애니메이션 산업	18	5	27.8	6	33.3	5	27.8	1	5.6	1	5.6	
VR/AR	관련	4	1	25.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	무관	14	4	28.6	4	28.6	5	35.7	1	7.1	0	0.0

※ n(응답사업체) = 18

### 3 애니메이션산업 매출현황

#### 가. 매출액

○ 2019년 부산 애니메이션산업 총 매출액은 210억원으로 전년대비 0.1% 하락한 것으로 나타남

[그림 4-5-4] 애니메이션산업 연도별 매출액



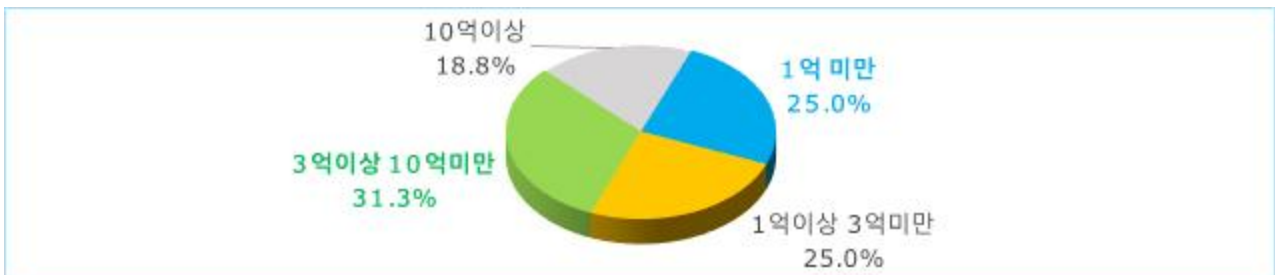
[표 4-5-6] 애니메이션산업 연도별 매출액

구분	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	2019년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)	
애니메이션산업	21,056	21,105	21,091	-0.1	100.0	
VR/AR	관련 있음	9,849	10,185	6,968	-31.6	33.0
	관련 없음	11,208	10,920	14,123	29.3	67.0

#### 나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2019년 매출이 '3억이상 10억 미만'인 애니메이션산업 사업체가 31.3%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 4-5-5] 애니메이션산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황



[표 4-5-7] 애니메이션산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
애니메이션산업	16	4	25.0	4	25.0	5	31.3	3	18.8
VR/AR	관련있음	3	33.3	0	0.0	1	33.3	1	33.3
	관련없음	13	23.1	4	30.8	4	30.8	2	15.4

※ n(응답사업체) = 16

## 4 애니메이션산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

○ 2020년 부산 애니메이션산업 총 종사자 수는 217명으로 전년대비 28.4% 하락한 것으로 나타남

[그림 4-5-6] 애니메이션산업 연도별 종사자 수



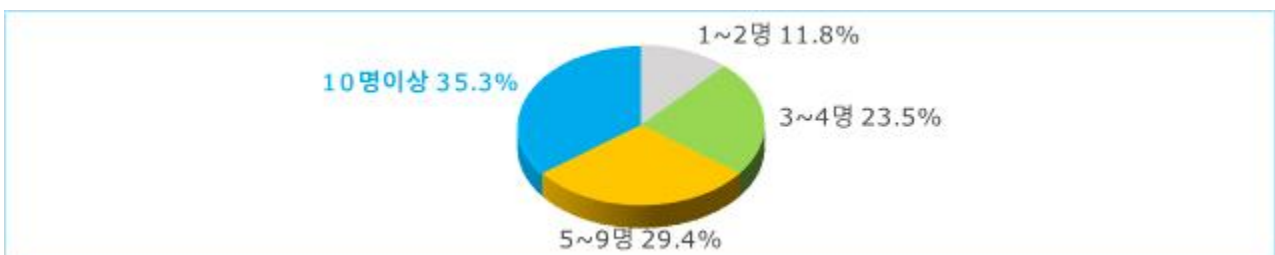
[표 4-5-8] 애니메이션산업 연도별 종사자 수

구분	2018년 (명)	2019년 (명)	2020년 (명)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
애니메이션산업	220	303	217	-28.4	100.0
VR/AR	관련 있음	60	46	-23.3	21.2
	관련 없음	155	171	-29.6	78.8

### 나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2020년 현재 종사자 '10명 이상'인 애니메이션사업체의 비중이 35.3%로 가장 높게 나타남

[그림 4-5-7] 애니메이션산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 4-5-9] 애니메이션산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
애니메이션산업	17	2	11.8	4	23.5	5	29.4	6	35.3
VR/AR	관련 있음	4	0.0	0	0.0	1	25.0	3	75.0
	관련 없음	13	15.4	4	30.8	4	30.8	3	23.1

※ n(응답사업체) = 17



# 제6절

## VR산업 조사결과



# 1 VR/AR산업 결과요약

## 가. 결과요약

- VR/AR산업 사업체 수는 2020년 현재 47개로 전년대비 34.7% 감소한 것으로 나타남
- VR/AR산업 총 종사자 수는 2020년 현재 651명으로 전년대비 17.8% 감소한 것으로 나타남
- VR/AR산업 총 매출액은 2019년 474억원으로 전년대비 42.0% 증가한 것으로 나타남

[표 4-6-1] VR/AR산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	61	72	47	-34.7
종사자 수(명)	686	792	651	-17.8
매출액(백만원)	81,817	47,474	-	-42.0

- VR/AR산업의 주요업종은 ‘게임(29.8%)’, ‘지식정보(19.1%)’, ‘광고(12.8%)’ 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업 종사자 수는 ‘게임(47.5%)’, ‘영화(17.4%)’, ‘광고(10.1%)’ 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업 매출액은 ‘게임(44.5%)’, ‘영화(23.6%)’, ‘애니(14.7%)’ 순으로 비중이 높게 나타남

[표 4-6-2] VR/AR산업 업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2020년 사업체 수		2020년 종사자 수		2019년 매출액		
	(개)	전년대비(%)	(명)	전년대비(%)	(백만원)	전년대비(%)	
VR/AR산업	47	100.0	651	100.0	47,474	100.0	
업종	만화	1	2.1	2	0.3	9	0.02
	음악	2	4.3	10	1.5	171	0.4
	게임	14	29.8	309	47.5	21,126	44.5
	영화	3	6.4	113	17.4	11,209	23.6
	애니	4	8.5	46	7.1	6,968	14.7
	방송	2	4.3	14	2.2	894	1.9
	광고	6	12.8	66	10.1	4,095	8.6
	지식정보	9	19.1	57	8.8	1,345	2.8
	콘텐츠	6	12.8	34	5.2	1,656	3.5

## 2 VR/AR산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2020년 부산 VR/AR산업 사업체는 47개로 전년대비 34.7% 감소한 것으로 나타남

[그림 4-6-1] VR/AR산업 연도별 사업체 수



[표 4-6-3] VR/AR산업 연도별 사업체 수

구분	2018년(개)	2019년(개)	2020년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	61	72	47	-34.7

○ 주요 분야별로는 ‘게임산업’이 14개(29.8%)로 가장 많고, 그 다음으로 ‘지식정보산업(9개, 19.1%)’, ‘광고(6개, 12.8%)’ 순으로 나타남

[그림 4-6-2] VR/AR산업 업종별 사업체 현황



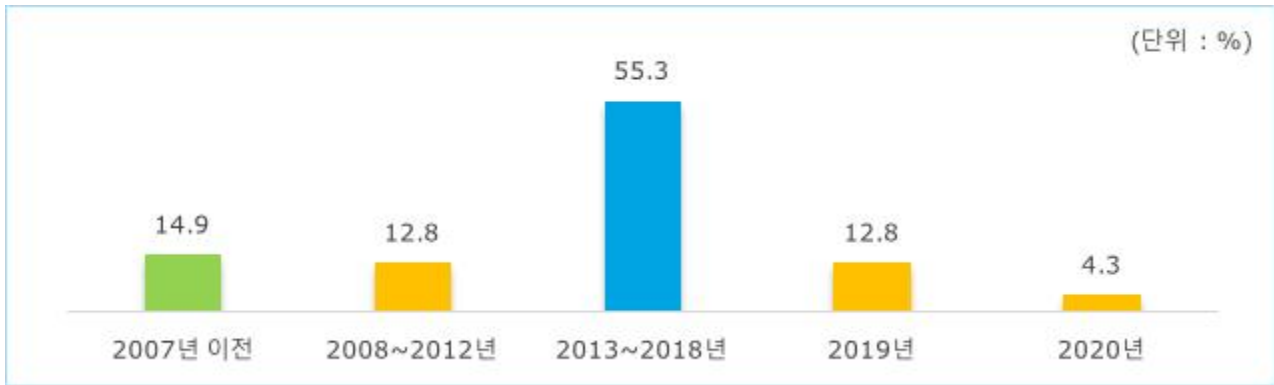
[표 4-6-4] VR/AR산업 업종별 사업체 현황

구분	전체	만화	음악	게임	영화	애니	방송	광고	지식정보	콘텐츠
사업체 수(개)	47	1	2	14	3	4	2	6	9	6
비중(%)	100.0	2.1	4.3	29.8	6.4	8.5	4.3	12.8	19.1	12.8

### 나. 설립연도

○ 설립연도는 ‘2013년~2018년’이 55.3%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-6-3] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황



[표 4-6-5] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황

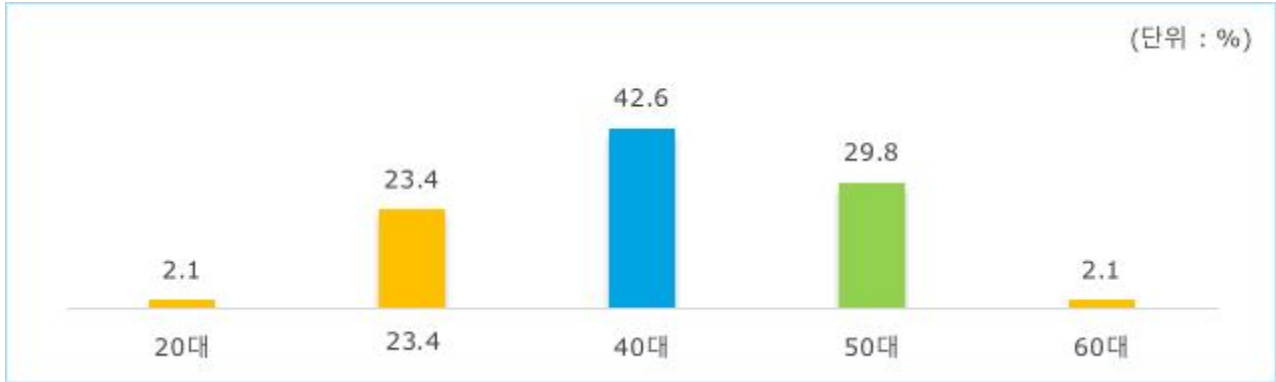
구분	전체	2007년 이전		2008~2012년		2013~2018년		2019년		2020년	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
VR/AR산업	47	7	14.9	6	12.8	26	55.3	6	12.8	2	4.3
업종	만화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	14.3	2	14.3	6	42.9	4	28.6	0	0.0
	영화	3	0.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	애니	4	25.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	방송	2	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	66.7	0	0.0	2	33.3	0	0.0	0	0.0
	자식정보	9	0.0	0	0.0	8	88.9	0	0.0	1	11.1
	콘텐츠	6	0.0	0	0.0	5	83.3	1	16.7	0	0.0

※ n(응답사업체) = 47

### 다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 42.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-6-4] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 4-6-6] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		50대		60대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
VR/AR산업	47	1	2.1	11	23.4	20	42.6	14	29.8	1	2.1	
업종	만화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	게임	14	1	7.1	5	35.7	4	28.6	4	28.6	0	0.0
	영화	3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0
	애니	4	0	0.0	0	0.0	1	25.0	3	75.0	0	0.0
	방송	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	0	0.0	0	0.0	3	50.0	2	33.3	1	16.7
	지식정보	9	0	0.0	2	22.2	5	55.6	2	22.2	0	0.0
	콘텐츠	6	0	0.0	0	0.0	6	100.0	0	0.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 47

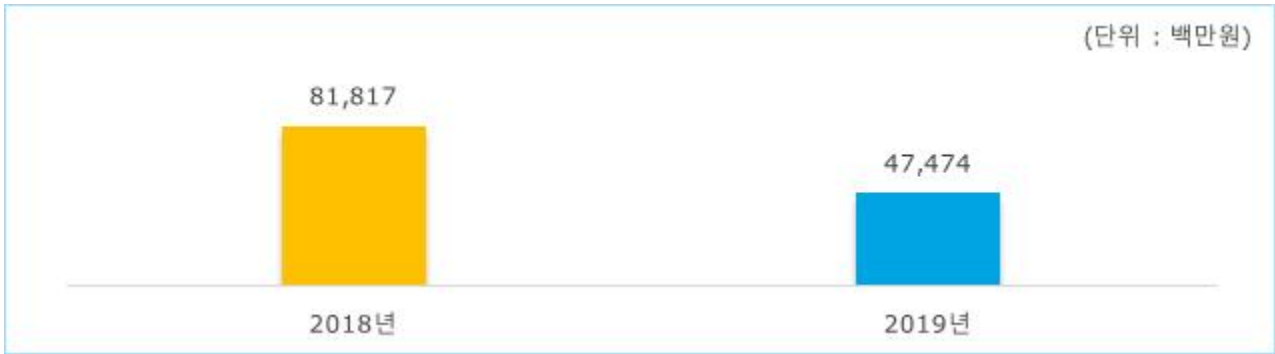
### 3 VR/AR산업 매출현황

#### 가. 매출액

○ 2019년 부산 VR/AR산업 총 매출액은 474억원으로 나타남

- 업종별로는 ‘게임(44.5%)’, ‘영화(23.6%)’, ‘애니메이션(14.7%)’ 순으로 비중이 높게 나타남

[그림 4-6-5] VR/AR산업 연도별 매출액



[표 4-6-7] VR/AR산업 연도별 매출액

구분	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	2019년 (백만원)	유형별 비중 (%)	
VR/AR산업	71,226	81,817	47,474	100.0	
업종	만화	-	9	0.02	
	음악	-	171	0.4	
	게임	13,411	21,456	21,126	44.5
	영화	9,820	14,821	11,209	23.6
	애니메이션	9,849	10,185	6,968	14.7
	방송	1,657	1,500	894	1.9
	광고	16,434	18,307	4,095	8.6
	지식정보	18,436	13,364	1,345	2.8
	콘텐츠솔루션	1,619	2,114	1,656	3.5

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2019년 매출이 ‘1억원 미만’인 VR/AR산업 사업체가 34.1%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 4-6-6] VR/AR산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황



[표 4-6-8] VR/AR산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황

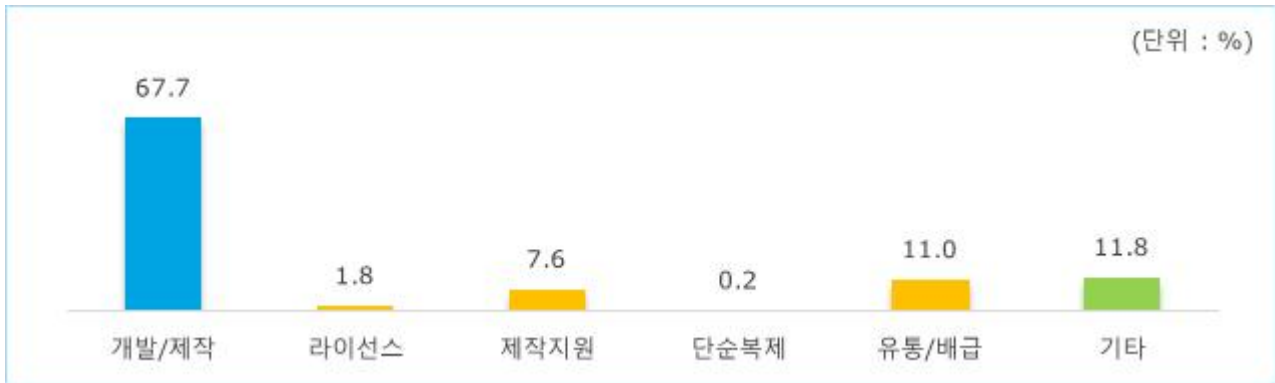
구분	전체	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
VR/AR산업	41	14	34.1	8	19.5	14	34.1	5	12.2	
업종	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	13	6	46.2	2	15.4	3	23.1	2	15.4
	영화	2	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0
	애니	3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	1	33.3
	방송	2	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0
	광고	6	1	16.7	0	0.0	4	66.7	1	16.7
	지식정보	7	3	42.9	2	28.6	2	28.6	0	0.0
	콘텐츠	5	1	20.0	2	40.0	2	40.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 41

### 다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 ‘개발/제작’이 67.7%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 4-6-7] VR/AR산업 유형별 매출 비중



[표 4-6-9] VR/AR산업 유형별 매출 비중

구분		전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)
VR/AR산업		45	67.7	1.8	7.6	0.2	11.0	11.8
업종	만화	1	83.0	0.0	0.0	0.0	17.0	0.0
	음악	2	50.0	0.0	15.0	0.0	0.0	35.0
	게임	13	68.7	0.0	3.1	0.0	12.1	16.2
	영화	3	73.3	6.7	0.0	0.0	20.0	0.0
	애니	3	83.3	6.7	6.7	0.0	3.3	0.0
	방송	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	6	58.3	6.7	26.7	1.7	1.7	5.0
	지식정보	9	63.3	0.0	2.2	0.0	21.1	13.3

※ n(응답사업체) = 45

## 4 VR/AR산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

- 2020년 부산 VR/AR산업 총 종사자 수는 651명으로 나타남
- 주요업종별로는 ‘게임산업(47.5%)’, ‘영화(17.4%)’, ‘광고(10.1%)’ 순으로 종사자 수 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 4-6-8] VR/AR산업 연도별 종사자 수



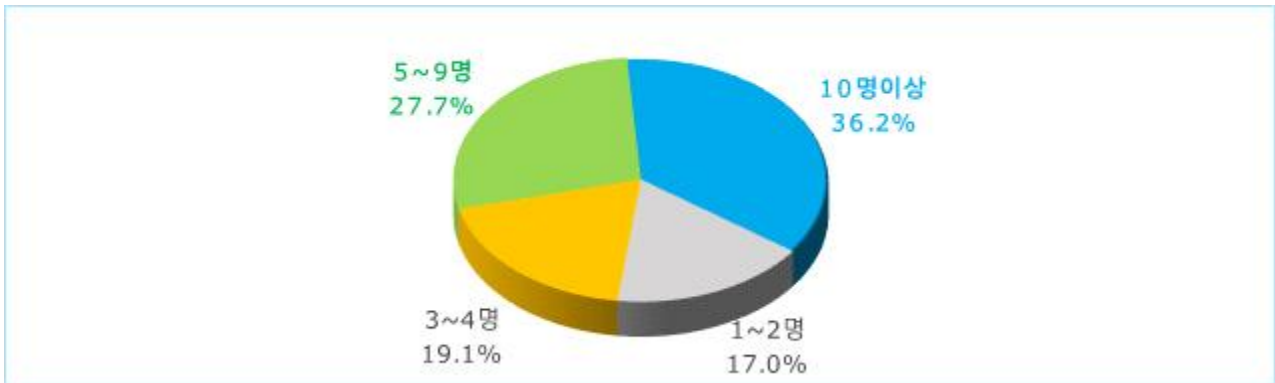
[표 4-6-10] VR/AR산업 연도별 종사자 수

구분		2018년 (명)	2019년 (명)	2020년 (명)	유형별 비중 (%)
VR/AR산업		686	792	651	100.0
업종	만화	-	-	2	0.3
	음악	-	-	10	1.5
	게임	303	345	309	47.5
	영화	15	37	113	17.4
	애니메이션	65	60	46	7.1
	방송	39	31	14	2.2
	광고	47	71	66	10.1
	지식정보	185	208	57	8.8
	콘텐츠솔루션	32	38	34	5.2

### 나. 종사자 규모별 사업체 현황

- 2020년 현재 종사자 ‘10명 이상’이 36.2%로 가장 높게 나타났으며, ‘5~9명(27.7%)’, ‘3~4명(19.1%)’ 순으로 나타남

[그림 4-6-9] VR/AR산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 4-6-11] VR/AR산업 2020년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
VR/AR산업	47	8	17.0	9	19.1	13	27.7	17	36.2
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	게임	14	7.1	5	35.7	3	21.4	5	35.7
	영화	3	0.0	1	33.3	0	0.0	2	66.7
	애니	4	0.0	0	0.0	1	25.0	3	75.0
	방송	2	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0
	광고	6	0.0	0	0.0	3	50.0	3	50.0
	지식정보	9	44.4	0	0.0	3	33.3	2	22.2
	콘텐츠	6	33.3	2	33.3	0	0.0	2	33.3

※ n(응답사업체) = 47

### 다. 직무별 종사자 비중

○ 직무별 종사자 비중은 '제작'이 60.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '사업기획(15.4%)'이 높게 나타남

[그림 4-6-10] VR/AR산업 직무별 종사자 비중



[표 4-6-11] VR/AR산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구/개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보/마케팅 (%)	기타 (%)	
VR/AR산업	41	13.8	47.9	15.9	14.5	4.5	3.3	
업종	만화	1	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	음악	2	50.0	40.0	0.0	10.0	0.0	0.0
	게임	12	8.4	43.3	16.3	24.7	5.1	2.2
	영화	3	10.6	80.5	4.4	4.4	0.0	0.0
	애니	2	13.6	81.8	0.0	4.5	0.0	0.0
	방송	2	7.1	35.7	14.3	7.1	0.0	35.7
	광고	6	22.7	33.3	12.1	10.6	15.2	6.1
	지식정보	8	14.3	23.2	42.9	10.7	5.4	3.6
	콘텐츠	5	30.4	4.3	39.1	21.7	0.0	4.3

※ n(응답사업체) = 41

## 5 VR/AR산업 환경

### 가. 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업

- 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 1순위는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원’이 45.7%로 가장 비중이 높게 나타남
- 필요 지원사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원(71.7%)’이 가장 비중이 높고, 필요 지원사업 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원(78.3%)’이 가장 비중이 높게 나타남

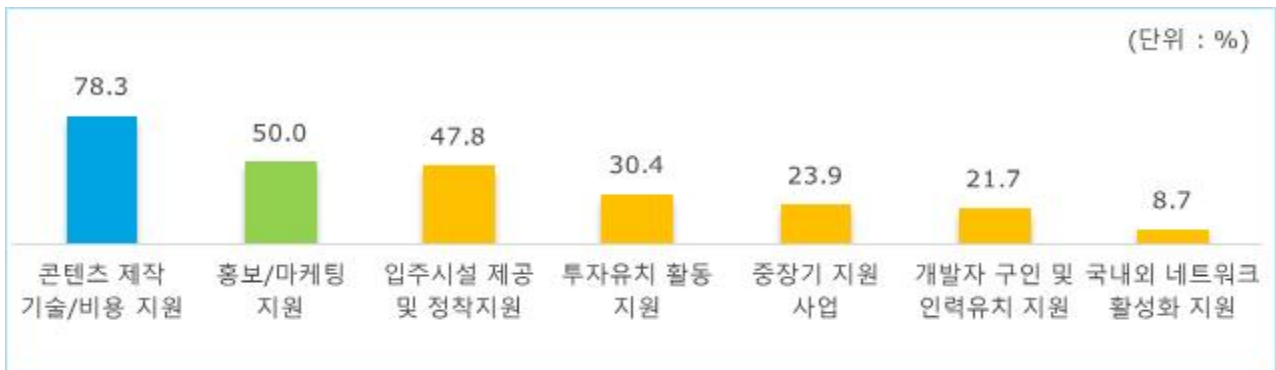
[그림 4-6-11] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1순위



[그림 4-6-12] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2순위



[그림 4-6-13] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위



[표 4-6-12] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1순위

구분	전체	콘텐츠 제작 기술/비용 지원		입주시설 제공 및 정착지원		홍보/마케팅 지원		투자유치 활동 지원		중장기 지원 사업		개발자 구인 및 인력유치 지원		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	46	21	45.7	15	32.6	5	10.9	3	6.5	1	2.2	1	2.2	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	5	35.7	6	42.9	1	7.1	1	7.1	1	7.1	0	0.0
	영화	3	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	2	50.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	4	66.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	2	22.2	5	55.6	1	11.1	1	11.1	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	3	50.0	1	16.7	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	46	21	45.7	15	32.6	5	10.9	3	6.5	1	2.2	1	2.2	

[표 4-6-13] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2순위

구분	전체	콘텐츠 제작 기술/비용 지원		홍보/마케팅 지원		입주시설 제공 및 정착지원		투자유치 활동 지원		중장기 지원 사업		네트워크 활성화 지원		개발자 구인 및 인력유치 지원		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	46	33	71.7	19	41.3	18	39.1	5	10.9	5	10.9	2	4.3	2	4.3	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	음악	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	11	78.6	3	21.4	7	50.0	1	7.1	3	21.4	1	7.1	0	0.0
	영화	3	3	100.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	애니	4	3	75.0	0	0.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	5	83.3	4	66.7	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	6	66.7	5	55.6	5	55.6	1	11.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	3	50.0	6	100.0	1	16.7	0	0.0	1	16.7	1	16.7	0	0.0
VR/AR	46	33	71.7	19	41.3	18	39.1	5	10.9	5	10.9	2	4.3	2	4.3	

[표 4-6-14] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위

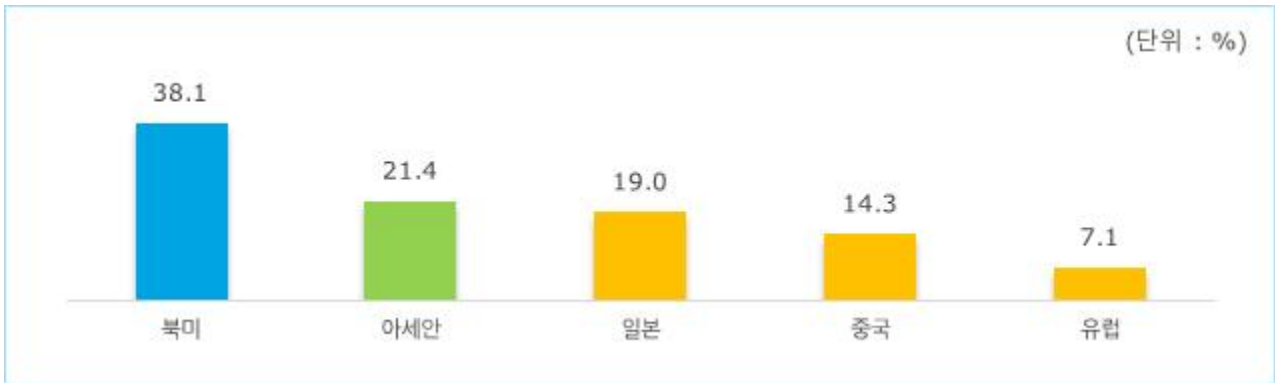
구분	전체	콘텐츠 제작 기술/비용 지원		홍보/마케팅 지원		입주시설 제공 및 정착지원		투자유치 활동 지원		중장기 지원 사업		개발자 구인 및 인력유치 지원		네트워크 활성화 지원		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	46	36	78.3	23	50.0	22	47.8	14	30.4	11	23.9	10	21.7	4	8.7	
업종	만화	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	14	11	78.6	5	35.7	8	57.1	5	35.7	4	28.6	2	14.3	2	14.3
	영화	3	3	100.0	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	애니	4	3	75.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	6	5	83.3	5	83.3	3	50.0	1	16.7	0	0.0	2	33.3	0	0.0
	지식	9	7	77.8	5	55.6	5	55.6	2	22.2	3	33.3	2	22.2	1	11.1
	콘텐츠	6	3	50.0	6	100.0	3	50.0	1	16.7	2	33.3	1	16.7	1	16.7
VR/AR	46	36	78.3	23	50.0	22	47.8	14	30.4	11	23.9	10	21.7	4	8.7	

※ n(응답사업체) = 46

## 나. 글로벌 시장 진출 희망 지역

- 진출 희망 목표 해외 시장 1순위는 '북미'가 38.1%로 가장 비중이 높게 나타남
- 진출 희망 목표 해외 시장 1+2순위를 통합한 경우에는 '북미(50.0%)'이 가장 비중이 높고, 진출 희망 목표 해외 시장 1+2+3순위를 통합한 경우에는 '북미(69.0%)'이 가장 비중이 높게 나타남

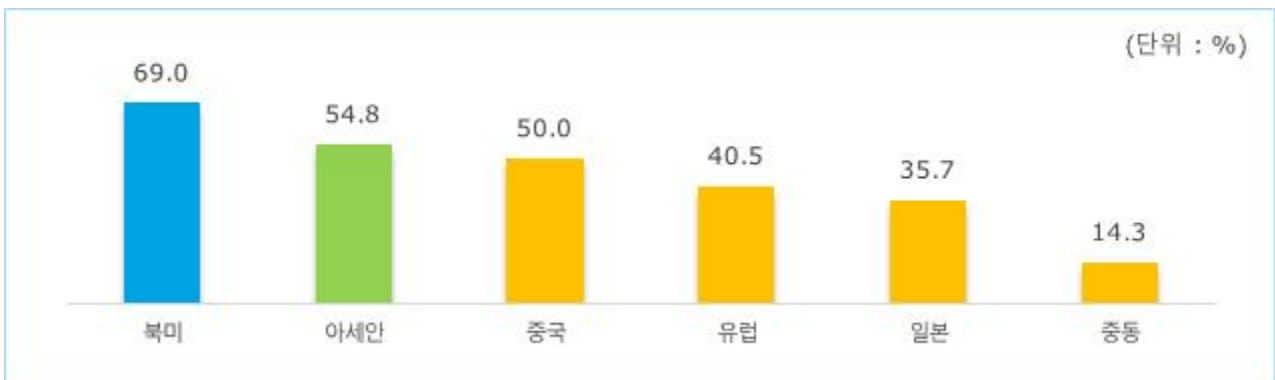
[그림 4-6-14] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위



[그림 4-6-15] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위



[그림 4-6-16] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위



[표 4-6-15] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위

구분	전체	북미		아세안		일본		중국		유럽		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	42	16	38.1	9	21.4	8	19.0	6	14.3	3	7.1	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	13	7	53.8	3	23.1	1	7.7	2	15.4	0	0.0
	영화	2	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	광고	5	0	0.0	2	40.0	0	0.0	2	40.0	1	20.0
	지식	9	5	55.6	1	11.1	2	22.2	1	11.1	0	0.0
	콘텐츠	6	1	16.7	1	16.7	3	50.0	0	0.0	1	16.7
VR/AR	42	16	38.1	9	21.4	8	19.0	6	14.3	3	7.1	

[표 4-6-16] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위

구분	전체	북미		중국		아세안		일본		유럽		중동		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	42	21	50.0	20	47.6	16	38.1	11	26.2	9	21.4	3	7.1	
업종	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	1	50.0	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	13	8	61.5	8	61.5	5	38.5	3	23.1	0	0.0	2	15.4
	영화	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	3	75.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
	광고	5	1	20.0	3	60.0	2	40.0	1	20.0	1	20.0	1	20.0
	지식	9	7	77.8	4	44.4	2	22.2	2	22.2	2	22.2	0	0.0
	콘텐츠	6	1	16.7	1	16.7	4	66.7	3	50.0	3	50.0	0	0.0
VR/AR	42	21	50.0	20	47.6	16	38.1	11	26.2	9	21.4	3	7.1	

[표 4-6-17] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위

구분	전체	북미		아세안		중국		유럽		일본		중동		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	42	29	69.0	23	54.8	21	50.0	17	40.5	15	35.7	6	14.3	
업종	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	2	100.0	1	50.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0
	게임	13	11	84.6	7	53.8	8	61.5	3	23.1	4	30.8	3	23.1
	영화	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	3	75.0	2	50.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0
	광고	5	2	40.0	2	40.0	3	60.0	3	60.0	2	40.0	1	20.0
	지식	9	8	88.9	6	66.7	5	55.6	4	44.4	2	22.2	0	0.0
	콘텐츠	6	3	50.0	4	66.7	1	16.7	3	50.0	4	66.7	2	33.3
VR/AR	42	29	69.0	23	54.8	21	50.0	17	40.5	15	35.7	6	14.3	

※ n(응답사업체) = 42

### 다. 아세안 시장 진출 희망 지역

- 아세안 시장 진출 희망 지역 1순위는 ‘베트남’이 31.7%로 가장 비중이 높게 나타남
- 아세안 시장 진출 희망 지역 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘베트남(56.1%)’이 가장 비중이 높고, 아세안 시장 진출 희망 지역 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘베트남(61.0%)’이 가장 비중이 높게 나타남

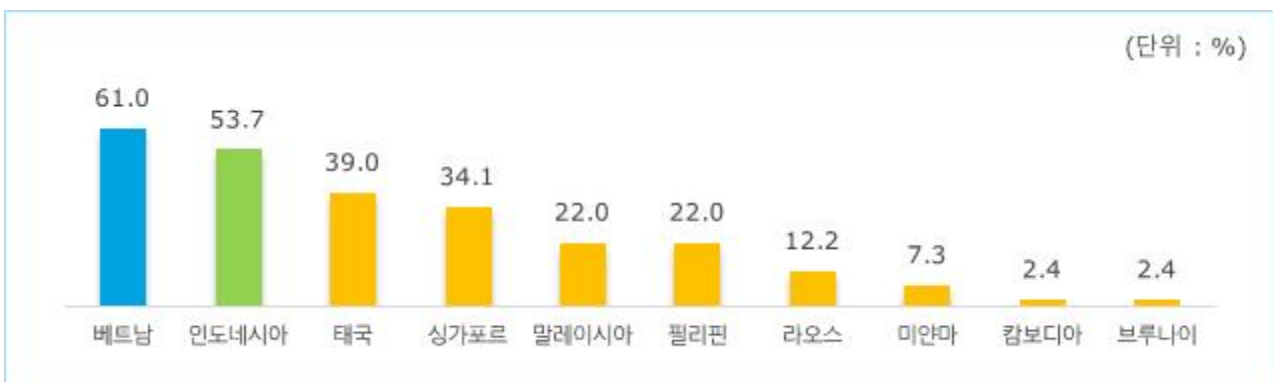
[그림 4-6-17] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위



[그림 4-6-18] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위



[그림 4-6-19] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위



[표 4-6-18] 아세안 시장 진출 희망 지역- 1순위 ①

구분	전체	베트남		인도네시아		태국		말레이시아		싱가포르	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	13	31.7	9	22.0	5	12.2	3	7.3	3	7.3
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	33.3	2	16.7	2	16.7	0	0.0	0	0.0
	영화	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	16.7	1	16.7	0	0.0	0	0.0	1	16.7
	지식	8	37.5	1	12.5	2	25.0	0	0.0	1	12.5
	콘텐츠	6	16.7	1	16.7	0	0.0	3	50.0	1	16.7
VR/AR	41	13	31.7	9	22.0	5	12.2	3	7.3	3	7.3

[표 4-6-19] 아세안 시장 진출 희망 지역- 1순위 ②

구분	전체	필리핀		라오스		캄보디아		미얀마		브루나이	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	3	7.3	2	4.9	1	2.4	1	2.4	1	2.4
업종	만화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	8.3
	영화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	0.0	1	16.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0
	지식	8	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	6	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	41	3	7.3	2	4.9	1	2.4	1	2.4	1	2.4

[표 4-6-20] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ①

구분	전체	베트남		인도네시아		태국		말레이시아		싱가포르	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	23	56.1	17	41.5	10	24.4	7	17.1	7	17.1
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	66.7	4	33.3	4	33.3	1	8.3	1	8.3
	영화	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	75.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	2	50.0
	방송	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	16.7	3	50.0	0	0.0	2	33.3	1	16.7
	지식	8	62.5	2	25.0	3	37.5	1	12.5	2	25.0
	콘텐츠	6	50.0	3	50.0	2	33.3	3	50.0	1	16.7
VR/AR	41	23	56.1	17	41.5	10	24.4	7	17.1	7	17.1

[표 4-6-21] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ②

구분	전체	필리핀		라오스		미얀마		캄보디아		브루나이		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	41	5	12.2	2	4.9	2	4.9	1	2.4	1	2.4	
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	게임	12	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	8.3	
	영화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	애니	4	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	방송	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	광고	6	0.0	16.7	1	16.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0
	지식	8	12.5	12.5	1	12.5	1	12.5	0	0.0	0	0.0
콘텐츠	6	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	41	5	12.2	2	4.9	2	4.9	1	2.4	1	2.4	

[표 4-6-22] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ①

구분	전체	베트남		인도네시아		태국		싱가포르		말레이시아	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	25	61.0	22	53.7	16	39.0	14	34.1	9	22.0
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	음악	2	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	66.7	7	58.3	7	58.3	2	16.7	2	16.7
	영화	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	75.0	2	50.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0
	방송	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	33.3	3	50.0	0	0.0	2	33.3	2	33.3
	지식	8	62.5	4	50.0	4	50.0	5	62.5	1	12.5
콘텐츠	6	66.7	3	50.0	3	50.0	3	50.0	3	50.0	
VR/AR	41	25	61.0	22	53.7	16	39.0	14	34.1	9	22.0

[표 4-6-23] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ②

구분	전체	필리핀		라오스		미얀마		캄보디아		브루나이		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	41	9	22.0	5	12.2	3	7.3	1	2.4	1	2.4	
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	게임	12	33.3	1	8.3	0	0.0	0	0.0	1	8.3	
	영화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	애니	4	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	방송	1	0.0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	16.7	33.3	2	33.3	1	16.7	1	16.7	0	0.0
	지식	8	25.0	25.0	2	25.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
콘텐츠	6	16.7	0.0	0	0.0	1	16.7	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	41	9	22.0	5	12.2	3	7.3	1	2.4	1	2.4	

※ n(응답사업체) = 41

라. 인력수급을 위한 필요 지원사업

- 인력수급을 위한 필요 지원사업 1순위는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개’가 38.9%로 가장 비중이 높게 나타남
- 인력수급을 위한 필요 지원사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개(66.7%)’가 가장 비중이 높고,  
인력수급을 위한 필요 지원사업 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개(83.3%)’가 가장 비중이 높게 나타남

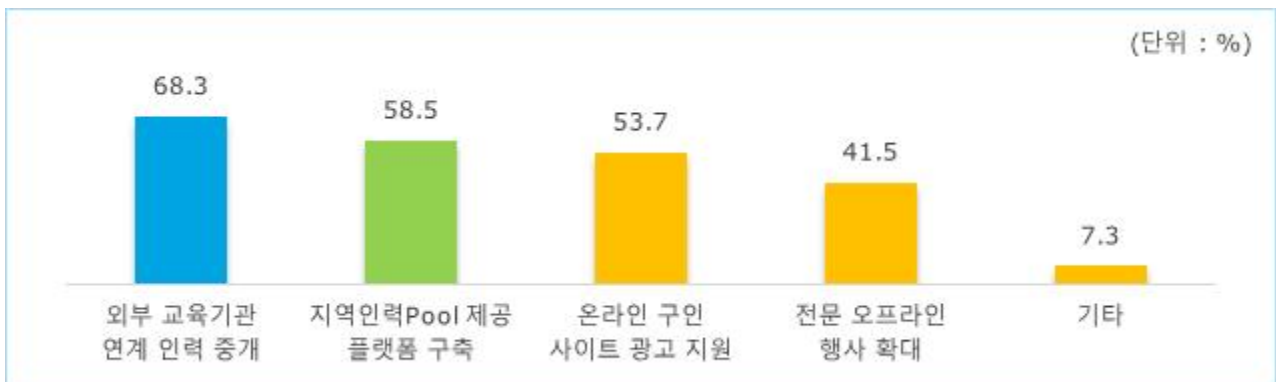
[그림 4-6-20] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위



[그림 4-6-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위



[그림 4-6-22] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위



[표 4-6-24] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위

구분	전체	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		외부 교육기관 연계 인력 중개		온라인 구인 사이트 광고 지원		전문 오프라인 행사 확대		기타	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	12	29.3	10	24.4	9	22.0	7	17.1	3	7.3
업종	만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	10	20.0	3	30.0	3	30.0	2	20.0	0	0.0
	영화	2	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	25.0	0	0.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0
	방송	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	0.0	2	33.3	2	33.3	1	16.7	1	16.7
	지식 콘텐츠	9	22.2	3	33.3	1	11.1	2	22.2	1	11.1
	콘텐츠	6	66.7	0	0.0	1	16.7	0	0.0	1	16.7
VR/AR	41	12	29.3	10	24.4	9	22.0	7	17.1	3	7.3

[표 4-6-25] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위

구분	전체	외부 교육기관 연계 인력 중개		지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		온라인 구인 사이트 광고 지원		전문 오프라인 행사 확대		기타	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	21	51.2	18	43.9	16	39.0	12	29.3	3	7.3
업종	만화	1	0.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	50.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	10	60.0	5	50.0	4	40.0	2	20.0	0	0.0
	영화	2	0.0	1	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	25.0	1	25.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0
	방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	6	66.7	1	16.7	2	33.3	2	33.3	1	16.7
	지식 콘텐츠	9	66.7	3	33.3	4	44.4	3	33.3	1	11.1
	콘텐츠	6	33.3	4	66.7	3	50.0	0	0.0	1	16.7
VR/AR	41	21	51.2	18	43.9	16	39.0	12	29.3	3	7.3

[표 4-6-25] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위

구분	전체	외부 교육기관 연계 인력 중개		지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		온라인 구인 사이트 광고 지원		전문 오프라인 행사 확대		기타	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	41	28	68.3	24	58.5	22	53.7	17	41.5	3	7.3
업종	만화	1	100.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	50.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	10	80.0	6	60.0	6	60.0	3	30.0	0	0.0
	영화	2	50.0	1	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	50.0	1	25.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0
	방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	6	66.7	2	33.3	3	50.0	4	66.7	1	16.7
	지식 콘텐츠	9	66.7	7	77.8	6	66.7	4	44.4	1	11.1
	콘텐츠	6	66.7	4	66.7	4	66.7	1	16.7	1	16.7
VR/AR	41	28	68.3	24	58.5	22	53.7	17	41.5	3	7.3

※ n(응답사업체) = 41



## 제7절

# 1인 크리에이터 조사결과



## 1 1인크리에이터 결과요약

### 가. 결과요약

- 1인 크리에이터는 2020년 현재 43개로 나타남
- 1인 크리에이터 총 종사자 수는 2020년 현재 140명으로 나타남
- 1인 크리에이터 총 매출액은 2019년 5억75백만원으로 나타남

[표 4-7-1] 1인 크리에이터 수, 종사자 수, 매출액

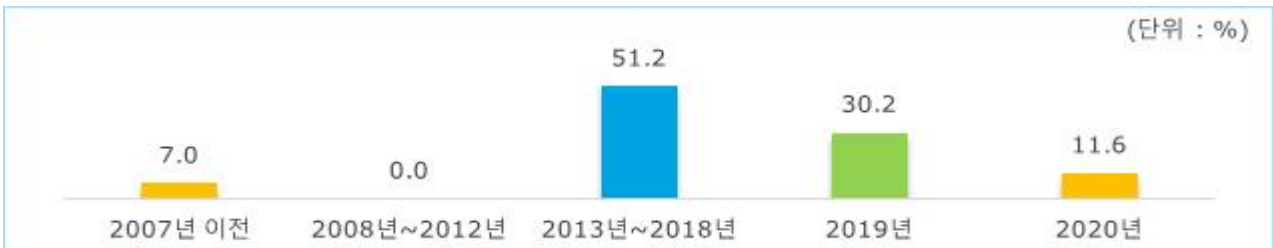
구분	2018년	2019년	2020년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	-	22	43	95.5
종사자 수(명)	-	31	140	351.6
매출액(백만원)	360	575	-	59.7

## 2 1인 크리에이터 일반현황

### 가. 사업체 수 및 설립연도

- 2020년 부산 1인 크리에이터는 43개로 나타남
- 설립연도(활동시작연도)는 ‘2013년~2018년’이 51.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-7-1] 1인 크리에이터 현황



[표 4-7-2] 1인 크리에이터 사업체 현황

구분	2020년 사업체 수 (개)	2007년 이전		2008~2018년		2013~2018년		2019년		2020년	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
크리에이터	43	3	7.0	0	0.0	22	51.2	13	30.2	5	11.6

※ n(응답) = 43

### 나. 대표자 연령

- 대표자 연령은 ‘20대’가 51.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-7-2] 1인 크리에이터 대표자 연령별 현황



[표 4-7-3] 1인 크리에이터 연령별 현황

구분	전체 (개)	10대		20대		30대		40대		50대		60대	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
크리에이터	43	3	7.0	22	51.2	15	34.9	1	2.3	1	2.3	1	2.3

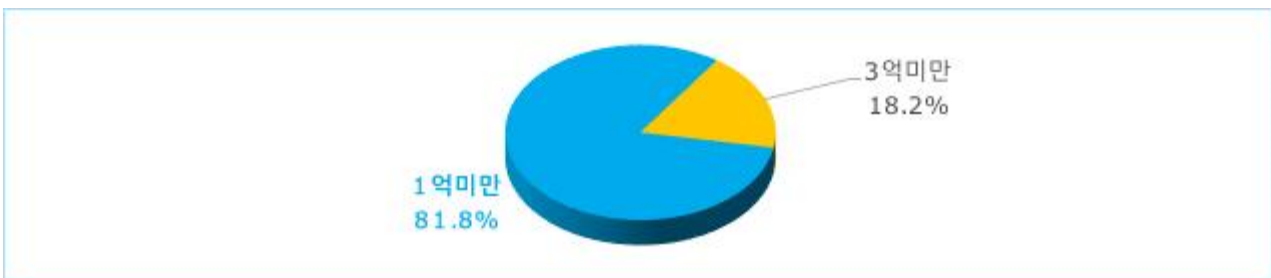
※ n(응답) = 43

### 3 1인 크리에이터 매출현황

#### 가. 매출액 및 매출 규모별 사업체 현황

- 2019년 부산 1인 크리에이터 총 매출액은 5억원으로 나타남
- 2019년 매출이 '1억원 미만'인 1인 크리에이터가 81.8%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 4-7-3] 1인 크리에이터 2019년 매출 규모별 현황



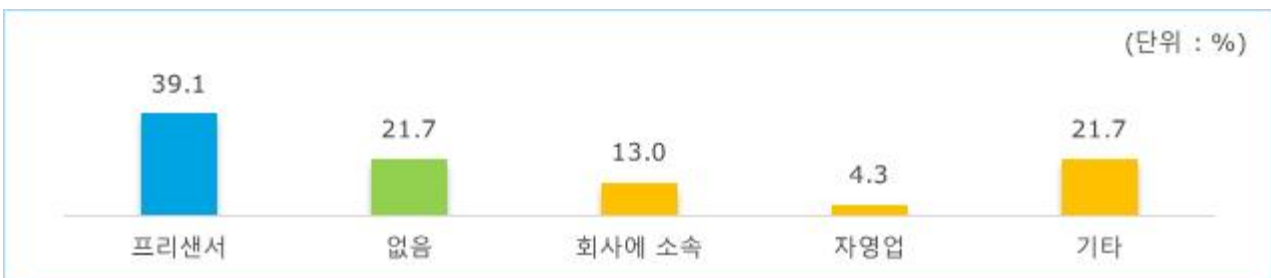
[표 4-7-4] 1인 크리에이터 2019년 매출 규모별 사업체 현황

구분	2019 전체 매출액	1억 미만		1억이상 3억미만	
	(백만원)	(개)	(%)	(개)	(%)
크리에이터	575	18	81.8	4	18.2

#### 나. 크리에이터 활동 외 주요 소득원

- 크리에이터 활동 이외의 주요 소득원으로는 '프리랜서'이 39.1%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '없음' (21.7%), '회사에 소속(13.0%)' 순으로 나타남

[그림 4-7-4] 크리에이터 활동 외 주요 소득원



[표 4-7-5] 크리에이터 활동 외 주요 소득원

구분	전체	프리랜서	없음 (활동에 전념)	회사에 소속	자영업	기타
크리에이터(명)	23	9	5	3	1	5
비중(%)	100.0	39.1	21.7	13.0	4.3	21.7

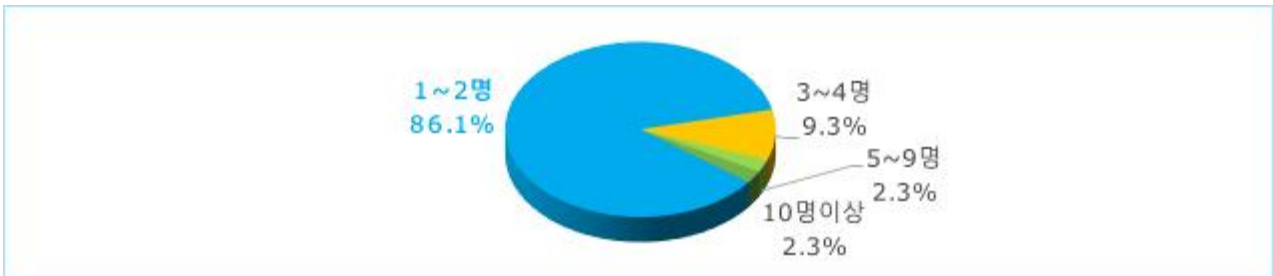
※ n(응답) = 23

## 4 1인 크리에이터 종사자현황

### 가. 종사자 및 규모별 사업체 현황

○ 2020년 현재 종사자 ‘1~2명’인 사업체의 비중이 85.7%로 가장 높게 나타남

[그림 4-7-5] 1인 크리에이터 2020년 종사자 및 규모별 사업체 현황



[표 4-7-6] 1인 크리에이터 2020년 종사자 및 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
	(명)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
크리에이터	43	37	86.0	4	9.3	1	2.3	1	2.3

※ n(응답) = 43

### 다. 1인 크리에이터 보조인력 활용여부

○ ‘혼자서 작업’하는 경우가 67.4%로 ‘보조인력을 활용(18.6%)’하는 경우 보다 비중이 높은 것으로 나타남

[그림 4-7-6] 1인 크리에이터 보조인력 활용여부



[표 4-7-7] 1인 크리에이터 보조인력 활용여부

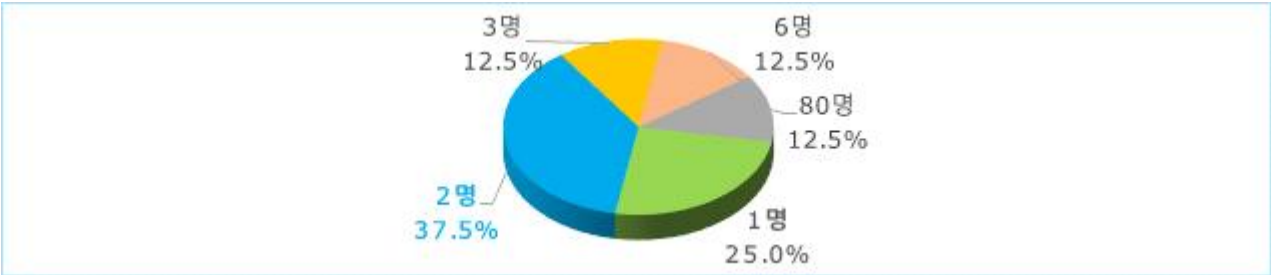
구분	전체	혼자서 작업	가족/지인의 도움	보조인력 활용
크리에이터(명)	43	29	6	8
비중(%)	100.0	67.4	14.0	18.6

※ n(응답) = 43

### 라. 1인 크리에이터 보조인력 활용규모

○ 보조인력 활용규모로는 '2명'이 37.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-7-7] 1인 크리에이터 보조인력 활용규모



[표 4-7-8] 1인 크리에이터 보조인력 활용규모

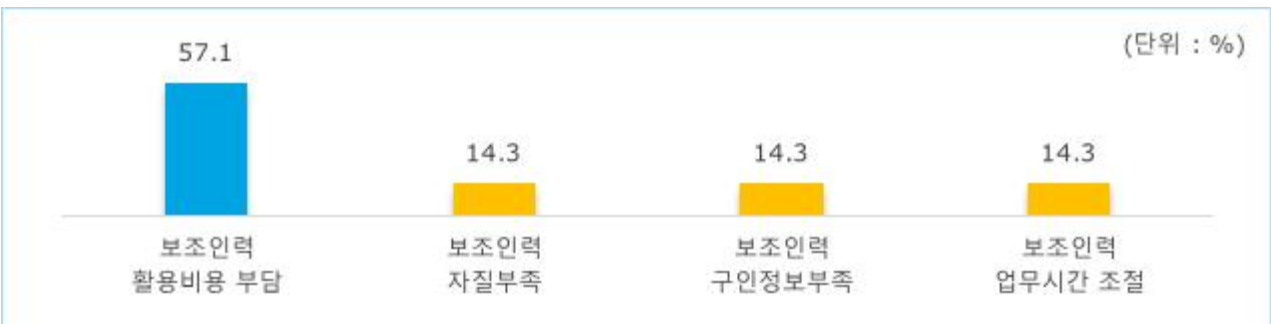
구분	전체	1명	2명	3명	6명	80	평균
크리에이터(명)	8	2	3	1	1	1	12.1명
비중(%)	100.0	25.0	37.5	12.5	12.5	12.5	

※ n(응답) = 8

### 마. 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항

○ 보조인력 활용 관련 애로사항은 '보조인력 활용비용 부담'이 57.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-7-8] 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항



[표 4-7-9] 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항

구분	전체	보조인력 활용비용 부담	보조인력 자질부족	보조인력 구인정보 부족	보조인력 업무시간 조절
크리에이터(명)	7	4	1	1	1
비중(%)	100.0	57.1	14.3	14.3	14.3

※ n(응답) = 7

## 5 1인 크리에이터 창작활동

### 가. 창작 활동분야

- 주력 창작 활동 분야로는 ‘먹방’이 32.0%로 가장 높게 나타났으며, ‘생활(24.0%)’, ‘음악’, ‘엔터테인먼트’가 각각 12.0% 순으로 나타남

[그림 4-7-10] 1인 크리에이터 창작 활동분야



[표 4-7-11] 1인 크리에이터 주력 창작 활동분야

구분	전체	먹방	생활	음악	엔터테인먼트	게임	퍼포먼스	지식정보	기타
크리에이터(명)	25	8	6	3	3	1	1	1	2
비중(%)	100.0	32.0	24.0	12.0	12.0	4.0	4.0	4.0	8.0

※ n(응답) = 25, 중복응답 허용

### 나. 이용 플랫폼

- 주요 활동분야는 ‘유튜브’가 100.0%로 나타나 모든 크리에이터가 유튜브를 주 이용 플랫폼으로 활용하는 함

[그림 4-7-11] 1인 크리에이터 주 이용 플랫폼



[표 4-7-12] 1인 크리에이터 주 이용 플랫폼

구분	전체	유튜브
크리에이터(명)	25	25
비중(%)	100.0	100.0

※ n(응답) = 25

### 다. 촬영장소

○ 주로 이용하는 촬영장소는 ‘자택’이 36.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-7-12] 1인 크리에이터 촬영장소



[표 4-7-13] 1인 크리에이터 촬영장소

구분	전체	자택	야외	개인 스튜디오	스튜디오 대여	기타
크리에이터(명)	25	9	7	7	1	1
비중(%)	100.0	36.0	28.0	28.0	4.0	4.0

※ n(응답) = 25

### 라. 부산/경남지역 거주로 인한 불편

○ 부산/경남지역 거주로 인한 불편함을 느낀 경우는 12.0%였으며, 주요 불편이유로는 ‘맛집/유명한 집 없음(2건)’, ‘홍보 자금지원 없음(1건)’으로 나타남

[그림 4-7-13] 1인 크리에이터 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부



[표 4-7-14] 1인 크리에이터 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부

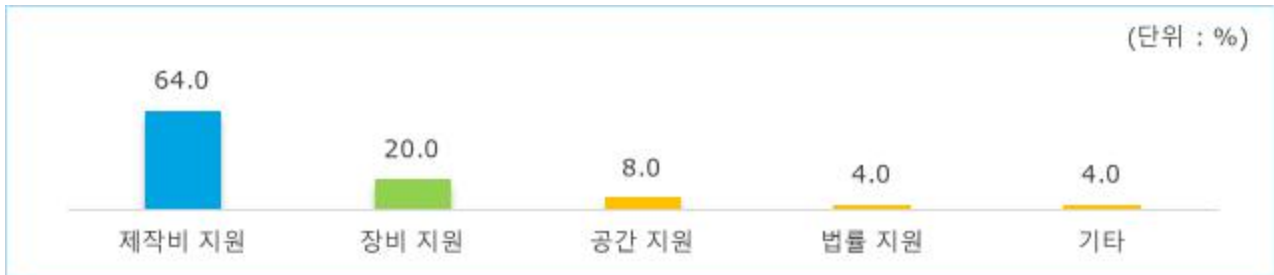
구분	전체	없음	있음
1인 크리에이터(명)	25	22	3
비중(%)	100.0	88.0	12.0

※ n(응답) = 19

### 마. 지역거주 1인 크리에이터 지원사업

○ 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업으로는 ‘제작비 지원’이 63.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-7-14] 지역거주 1인 크리에이터 지원사업



[표 4-7-15] 지역거주 1인 크리에이터 지원사업

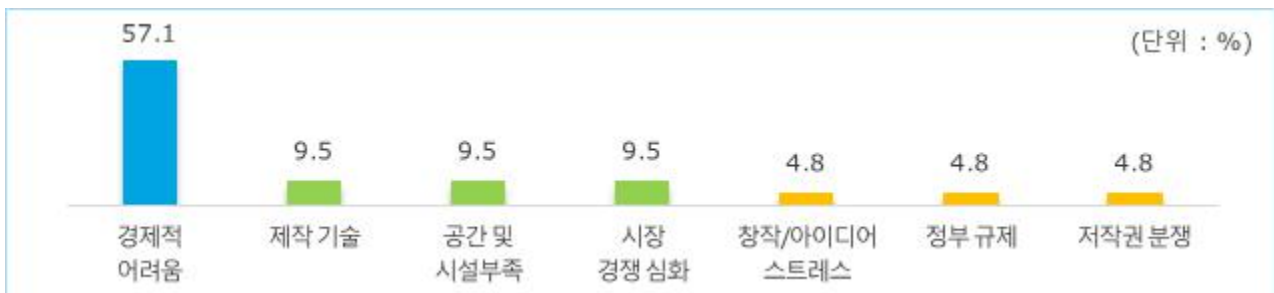
구분	전체	제작비 지원	장비 지원	공간 지원	법률 지원	기타
크리에이터(명)	25	12	4	3	3	2
비중(%)	100.0	63.2	21.1	15.8	15.8	10.5

※ n(응답) = 25

### 바. 1인 크리에이터 관련 애로사항

○ 크리에이터 활동 관련 애로사항으로는 ‘경제적 어려움’과 ‘경제적 어려움’이 57.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-7-15] 1인 크리에이터 관련 애로사항



[표 4-7-16] 1인 크리에이터 관련 애로사항

구분	전체	경제적 어려움	제작 기술	공간 및 시설부족	시장 경쟁 심화	창작/아이디어 스트레스	정부 규제	저작권 분쟁
사업체 수(개)	21	12	2	2	2	1	1	1
비중(%)	100.0	57.1	9.5	9.5	9.5	4.8	4.8	4.8

※ n(응답) = 21

# 제8절

## 음악산업 조사결과



# 1 음악산업 결과요약

## 가. 결과요약

- 부산지역 음악 산업은 2020년 현재 70개로 나타남
  - 법인 22개와 뮤지션 48개로 총 70개 조사됨
- 음악산업 총 종사자 수는 2020년 현재 183명으로 나타남
- 음악산업 총 매출액은 2018년 30억원으로 나타남

[표 4-8-1] 음악산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년	2019년	2020년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	12	94	70	-25.5
종사자 수(명)	53	192	183	-4.7
매출액(백만원)	3,008	3,011	-	0.1

※ 음악 : 사업체 22개사, 뮤지션 48개

- 음악산업은 사업체 22개(31.4%)와 뮤지션 48개(68.6%)로 구성됨
- 음악산업 총 매출액의 71.5%는 사업체의 매출액으로 나타남

[표 4-8-2] 음악산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2020년 사업체 수		2020년 종사자 수		2019년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
음악산업	70	100.0	183	100.0	3,011	100.0	
유형	사업체	22	31.4	71	38.8	2,152	71.5
	뮤지션	48	68.6	112	61.2	858	28.5

## 2 음악산업 일반현황

### 가. 사업체 수 및 설립연도

- 2020년 부산 음악산업 사업체는 70개로 법인사업체 22개, 뮤지션 48개로 나타남
- 설립연도(활동시작연도)는 '2013년~2018년'이 57.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-8-1] 음악산업 사업체 현황



[표 4-8-3] 음악산업 사업체 현황

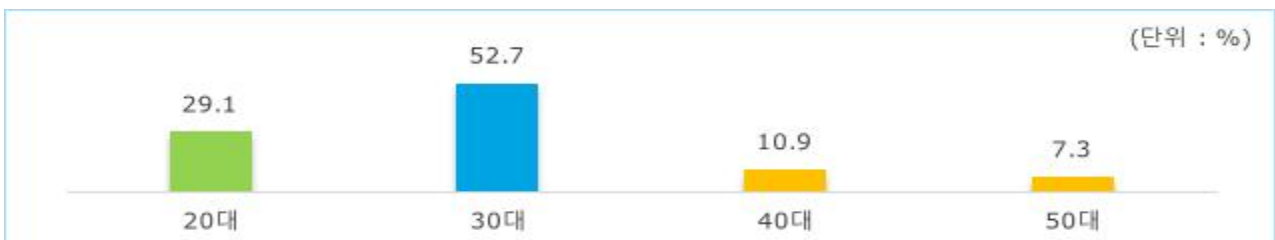
구분		전체	2007년 이전		2008년~2012년		2013년~2018년	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
음악산업		70	15	21.4	15	21.4	40	57.1
유형	법인	22	9	40.9	7	31.8	6	27.3
	뮤지션	48	6	12.5	8	16.7	34	70.8

※ n(응답) = 70

### 나. 대표자 연령

- 대표자 연령은 '30대'가 52.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-8-2] 음악산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 4-8-4] 음악산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분		전체	20대		30대		40대		50대	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
음악산업		55	16	29.1	29	52.7	6	10.9	4	7.3
유형	법인	7	1	14.3	3	42.9	1	14.3	2	28.6
	뮤지션	48	15	31.3	26	54.2	5	10.4	2	4.2

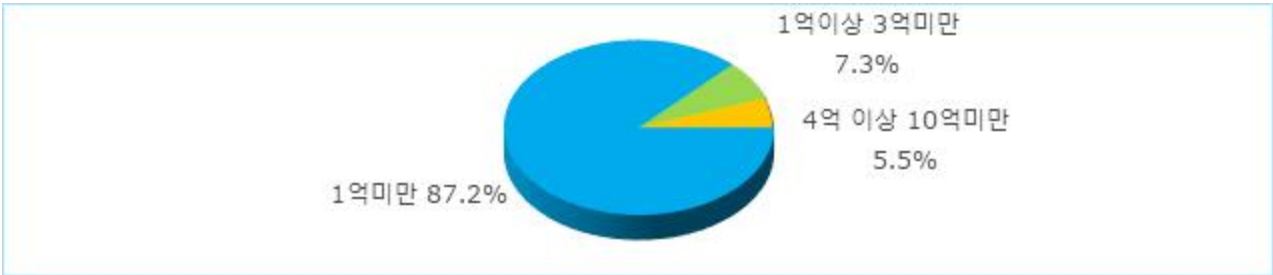
※ n(응답) = 55

### 3 음악산업 매출현황

#### 가. 매출액 및 매출 규모별 사업체 현황

○ 2019년 부산 음악산업 총 매출액은 30억원으로 전년대비 0.1% 증가한 것으로 나타남

[그림 4-8-3] 음악산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황



[표 4-8-5] 음악산업 2019년 매출 규모별 사업체 현황

구분	2018 매출액 (백만원)	1억 미만		1억 이상 3억 미만		4억 이상 10억 미만		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
음악산업	3,011	48	87.3	4	7.3	3	5.5	
유형	법인	2,152	11	64.7	4	23.5	2	11.8
	뮤지션	858	37	97.4	0	0.0	1	2.6

※ n(응답) = 55

#### 다. 뮤지션 연평균 소득

○ 뮤지션 월평균 소득은 '5백만원 미만'이 50.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-8-5] 뮤지션 연평균 소득



[표 4-8-6] 뮤지션 연평균 소득

구분	전체	소득 없음	5백만원 미만	5백만원 이상 1천만원 미만	1천만원 이상 2천만원 미만	3천만원 이상 4천만원 미만
뮤지션(명)	48	10	24	7	4	3
비중(%)	100.0	20.8	50.0	14.6	8.3	6.3

※ n(응답) = 68

### 나. 뮤지션 활동 외 주요 소득원

- 뮤지션 활동 이외의 주요 소득원으로는 ‘프리랜서’가 41.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘회사에 소속 (34.8%)’, ‘없음(19.6%)’, ‘자영업(4.3%)’순으로 나타남

[그림 4-8-6] 뮤지션 활동 외 주요 소득원



[표 4-8-7] 뮤지션 활동 외 주요 소득원

구분	전체	프리랜서	회사에 소속	없음 (음악에 전념)	자영업
뮤지션(명)	46	19	16	9	2
비중(%)	100.0	41.3	34.8	19.6	4.3

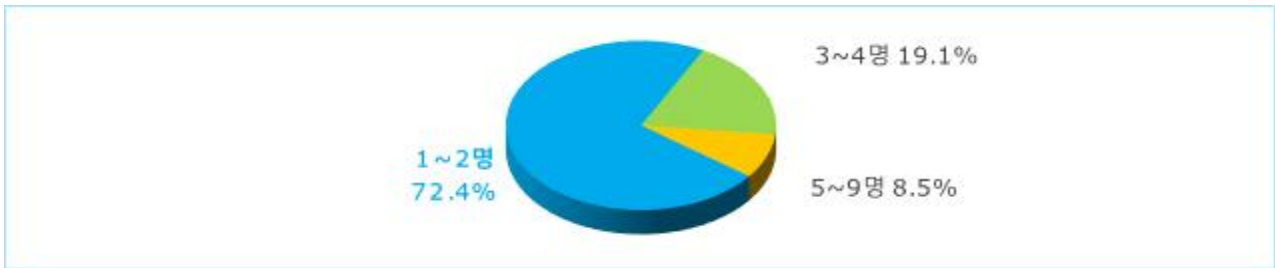
※ n(응답) = 46

## 4 음악산업 종사자현황

### 가. 종사자 및 규모별 사업체 현황

○ 2020년 현재 종사자 '1~2명'인 사업체의 비중이 74.3%로 가장 높게 나타남

[그림 4-8-7] 음악산업 2020년 종사자 및 규모별 사업체 현황



[표 4-8-8] 음악산업 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황

구분	전체 (명)	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
음악산업	70	52	74.3	12	17.1	5	7.1	1	1.4	
유형	법인	22	9	40.9	9	40.9	4	18.2	0	0.0
	뮤지션	48	43	89.6	3	6.3	1	2.1	1	2.1

※ n(응답) = 70

### 다. 뮤지션 보조인력 활용여부

○ '혼자서 작업', '가족/지인의 도움'이 각각 41.7%로 비중이 가장 높은 것으로 나타남

[그림 4-8-8] 뮤지션 보조인력 활용여부



[표 4-8-9] 뮤지션 보조인력 활용여부

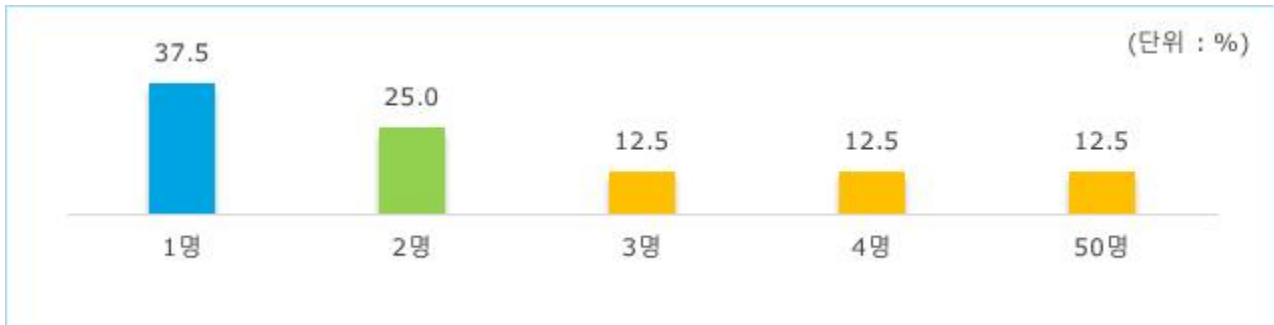
구분	전체 (명)	혼자서 작업		가족/지인의 도움		보조인력 활용	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
뮤지션	48	20	41.7	20	41.7	8	16.7

※ n(응답) = 48

### 라. 뮤지션 보조인력 활용규모

○ 보조인력 활용규모로는 '1명'이 37.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-8-9] 뮤지션 보조인력 활용규모



[표 4-8-10] 뮤지션 보조인력 활용규모

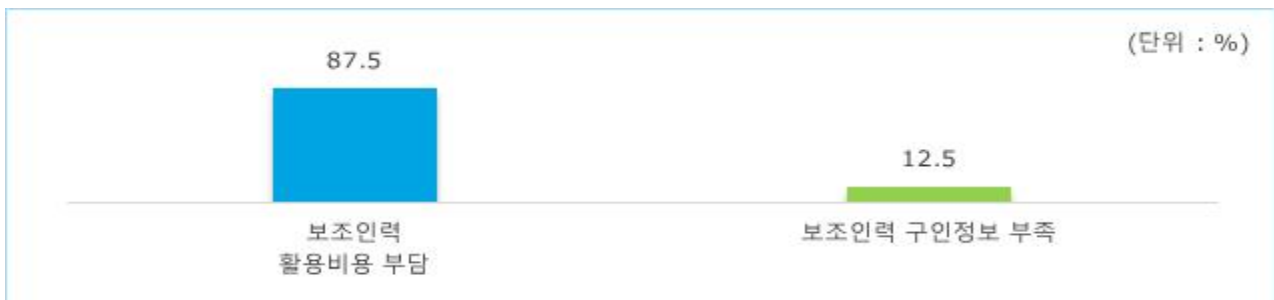
구분	전체	1명	2명	3명	4명	50명	평균
뮤지션(명)	8	4	2	1	1	1	8명
비중(%)	100.0	37.5	25.0	12.5	12.5	12.5	

※ n(응답) = 8

### 마. 뮤지션 보조인력 활용 관련 애로사항

○ 보조인력 활용 관련 애로사항은 '보조인력 활용비용 부담'이 87.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-8-10] 뮤지션 보조인력 활용 관련 애로사항



[표 4-8-11] 뮤지션 보조인력 활용 관련 애로사항

구분	전체	보조인력 활용비용 부담	보조인력 구인정보 부족
뮤지션(명)	8	7	1
비중(%)	100.0	87.5	12.5

※ n(응답) = 8

## 5 뮤지션 활동

### 가. 활동 유형

○ 주력 활동 유형으로는 ‘그룹’이 69.6%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 4-8-11] 활동 유형



[표 4-8-12] 활동 유형

구분	전체	그룹	솔로
뮤지션(명)	46	32	17
비중(%)	100.0	69.6	37.0

※ n(응답) = 46, 중복응답

### 나. 활동 장르

○ 주요 활동장르는 ‘인디’가 39.1%로 비중이 가장 높았으며, ‘Rock/Metal(23.9)’, ‘포크/어쿠스틱(19.6%)’ 순으로 나타남

[그림 4-8-12] 뮤지션 활동 장르



[표 4-8-13] 뮤지션 활동 장르

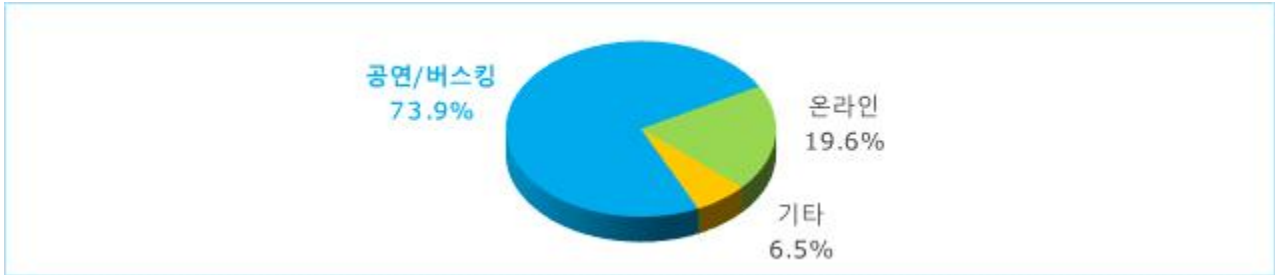
구분	전체	인디	Rock/Metal	포크/어쿠스틱	발라드	재즈	랩/힙합	댄스/팝	일렉트로닉	R&B/Soul	기타
뮤지션(명)	46	18	11	9	5	4	3	2	2	1	4
비중(%)	100.0	39.1	23.9	19.6	10.9	8.7	6.5	4.3	4.3	2.2	8.7

※ n(응답) = 46, 중복응답 허용

### 다. 활동 영역

○ 주로 이용하는 활동 영역은 ‘야외공연(버스킹)’이 73.9%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-8-13] 뮤지션 활동 영역



[표 4-8-14] 뮤지션 활동 영역

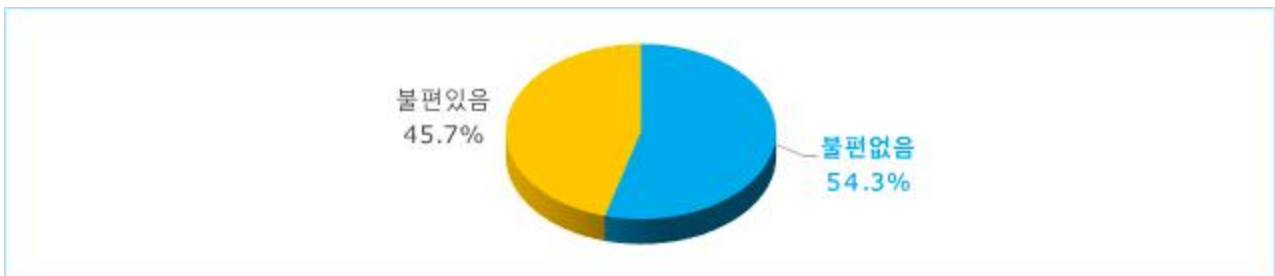
구분	전체	야외공연(버스킹)	온라인	기타
뮤지션(명)	46	34	9	3
비중(%)	100.0	73.9	19.6	6.5

※ n(응답) = 46

### 라. 부산/경남지역 거주로 인한 불편

○ 부산/경남지역 거주로 인한 불편함을 느낀 경우는 45.7%였으며, 주요 불편이유로는 ‘음악 할 수 있는 환경이 적음/기회가 적음(7건)’으로 나타남

[그림 4-8-14] 뮤지션 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부



[표 4-8-15] 뮤지션 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부

구분	전체	없음	있음
뮤지션(명)	46	25	21
비중(%)	100.0	54.3	45.7

※ n(응답) = 46

### 마. 지역거주 뮤지션 지원사업

○ 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업으로는 ‘공연 지원’이 32.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-8-15] 지역거주 뮤지션 지원사업



[표 4-8-16] 지역거주 뮤지션 지원사업

구분	전체	공연 지원	음반 제작 지원	수도권과 네트워크 지원	연습실, 녹음, 편집시설 제공	해외교류 지원	기타
뮤지션(명)	46	15	13	7	6	4	1
비중(%)	100.0	32.6	28.3	15.2	13.0	8.7	2.2

※ n(응답) = 46

### 바. 뮤지션 관련 애로사항

○ 뮤지션 관련 애로사항으로는 ‘경제적 어려움’ 27.3%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 4-8-16] 뮤지션 관련 애로사항



[표 4-8-17] 뮤지션 관련 애로사항

구분	전체	경제적 어려움	연습 및 제작 공간 시설 부족	제작비용 부담	출연료 책정	불합리한 계약 관행	창작 스트레스	저작권 분쟁	기타
뮤지션(명)	44	12	10	10	6	3	1	1	1
비중(%)	100.0	27.3	22.7	22.7	13.6	6.8	2.3	2.3	2.3

※ n(응답) = 44



# 5장 인프라 현황



# 제1절

## 물적 인프라



# 1 종합

## 가. 문화시설 현황

○ 부산시 소재 문화시설은 총 107개로 6개 광역시 중에서 가장 많은 것으로 나타남

[표 5-1-1] 전국 문화기반시설 현황

지역	전체	국립 도서관	공공 도서관	박물관	미술관	문예회관	지방 문화원	문화의집
계	2,825	3	1,096	881	258	255	231	101
서울	399	2	173	128	45	21	25	5
부산	107	0	43	30	8	11	15	0
대구	80	0	41	16	4	11	8	0
인천	104	0	50	28	5	10	10	1
광주	63	0	23	12	12	7	5	4
대전	55	0	24	14	5	4	5	3
울산	43	0	19	10	0	5	5	4
세종	19	0	10	7	0	1	1	0
경기	537	1	264	136	52	44	31	9
강원	215	0	57	95	18	21	18	6
충북	130	0	45	44	11	12	11	7
충남	166	0	62	55	9	18	16	6
전북	158	0	58	41	16	17	14	12
전남	206	0	69	58	32	21	22	4
경북	201	0	65	69	11	27	23	6
경남	207	0	71	70	9	22	20	15
제주	135	0	22	68	21	3	2	19

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

- 부산시 지역별로 문화기반시설을 살펴보면 남구와 해운대구가 총 12개로 가장 많았으며, 그 다음으로 부산 남구(11개), 부산진구(9개), 북구(9개), 금정구(9개)가 많은 것으로 나타남
- 공연시설은 남구가 총 16개로 가장 많으며 그 다음으로 해운대구(8개), 금정수(6개), 수영구(6개) 순으로 많은 것으로 나타남

[표 5-1-2] 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황

군/구	문화기반시설							공연시설		
	전체	공공 도서관	박물관	미술관	문예 회관	지방 문화원	문화의 집	전체	공공	민간
부산	107	43	30	8	11	15	0	68	27	37
중구	5	1	2	1	1	0	0	5	2	3
서구	5	1	2	1	0	1	0	0	0	0
동구	4	2	0	0	1	1	0	5	2	3
영도구	7	2	3	0	1	1	0	3	3	0
부산진구	9	4	4	0	0	1	0	1	1	0
동래구	8	3	3	0	1	1	0	5	2	3
남구	11	2	5	1	2	1	0	16	6	10
북구	9	5	2	0	1	1	0	2	2	0
해운대구	12	7	0	2	2	1	0	8	4	4
사하구	6	2	1	1	1	1	0	2	2	0
강서구	4	2	1	0	0	1	0	1	0	1
금정구	9	2	3	2	1	1	0	6	1	5
연제구	4	2	1	0	0	1	0	0	0	0
수영구	3	2	0	0	0	1	0	6	0	6
사상구	4	1	2	0	0	1	0	2	1	1
기장군	7	5	1	0	0	1	0	2	1	1

※ 공공도서관, 박물관, 미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의 집 : 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

※ 공연시설 : 문화체육관광부 '2020년 등록공연장 현황'

## 나. 부산 인프라 지원 현황

- 부산정보산업진흥원에서는 CT산업 지원을 위해 부산문화콘텐츠컴플렉스 등 7개 시설을 운영하여 부산 CT산업 사업체를 대상으로 입주시설 및 지원 프로그램을 제공하고 있음

[표 5-1-3] 부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황

시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
부산문화콘텐츠 컴플렉스	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC	051-749-9159	<a href="http://busanit.or.kr/bcc/index.asp">http://busanit.or.kr/bcc/index.asp</a>	2012.4
부산콘텐츠 코리아랩	(센텀) 부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 4-5층 (금정) 부산 금정구 금강로 252-1 근영테크빌 3층 (경성대) 부산 남구 수영로 309 경성대학교 중앙도서관 15층 (크리에이트 스튜디오) 부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층	(센텀) 051-749-9175 (금정) 051-714-1541 (경성대) 051-626-2530 (크리에이트 스튜디오) 051-749-9177	<a href="http://cklbusan.com/html/00_main/">http://cklbusan.com/html/00_main/</a>	2014.12 (센텀) 2015.3 (금정) 2017.5 (경성대)
부산글로벌 게임센터	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층	051-749-9153	<a href="http://bgc.busanit.or.kr/main/index.do">http://bgc.busanit.or.kr/main/index.do</a>	2015.9
부산음악창작소	부산 금정구 금강로 252-1 근영빌딩 지하1층	051-714-0530~1	<a href="https://www.musiclabbusan.com/html/00_main/">https://www.musiclabbusan.com/html/00_main/</a>	2015.11
가상현실기업 지원센터	부산 해운대구 센텀동로 45 웨스빌딩 5층	051-749-9428	<a href="http://vrsc.busanit.or.kr/">http://vrsc.busanit.or.kr/</a>	2016.7
가상증강현실 융복합센터	부산 해운대구 APEC로 55 BEXCO 1층	051-741-9123	<a href="https://www.vrar.or.kr/html/00_main/">https://www.vrar.or.kr/html/00_main/</a>	2017.3
부산글로벌 웹툰센터	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층	051-746-4748	<a href="https://www.facebook.com/bipa.webtoon">https://www.facebook.com/bipa.webtoon</a>	2017.5

○ 센텀 문화산업진흥지구

- 2008년 2월 26일 문화관광부 문화산업진흥지구심의위원회에서 문화산업진흥지구 적합지역으로 지정되어 영화·영상 인프라가 클러스터(집적시설)를 형성하고 있음


[표 5-1-4] 센텀 문화산업진흥지구

센텀 문화산업진흥지구	항 목	내 용
	지구 여건	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 센텀시티내 시네포트 지구에 위치</li> <li>▷ 영상산업센터, 영화후반작업기지, 영화촬영스튜디오, BEXCO 등</li> <li>▷ 영화·영상, 전시·컨벤션 시설 입지</li> </ul>
	면적	▷ 61,000㎡, 영상관련기관 12,000㎡
	도시기능	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 영화·영상산업 및 지식, 정보통신 산업거점</li> <li>▷ 다양한 전시·컨벤션 행사로 고급 정보 및 인력 교류</li> <li>▷ 인간과 자연, 기술이 조화된 첨단 신도시</li> </ul>
	기본구상	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 영화·영상산업 발전을 위한 이전 선도지구로 지정</li> <li>▷ 이전기관의 특성 고려, 조형미를 살린 건축물 신축</li> </ul>

○ 부산문화콘텐츠복합단지

- 2012년 4월에 개관한 부산문화콘텐츠복합단지는 CT산업의 핵심 육성지원기관으로 기업 발굴 및 지원을 통해 글로벌 경쟁력 보유 문화콘텐츠 기업군 형성 거점 역할을 하고 있음

[표 5-1-5] 부산문화콘텐츠복합단지

부산문화콘텐츠복합단지	항 목	내 용
	위치	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 부산광역시 해운대구 수영강변대로 140</li> <li>▷ 센텀문화산업진흥지구 내에 위치</li> <li>▷ 영상후반작업시설(AZworks), 영화의 전당, 영상산업센터, 부산디자인 센터 등 관련 기관들이 모여있음</li> </ul>
	면적	▷ 61,000㎡, 영상관련기관 12,000㎡
	지원 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 비즈니스지원실, 소프트랜딩존, 회의실 등 운영</li> <li>▷ 입주기업 비즈니스 서비스 발굴 및 지원강화</li> <li>▷ BCC 효율적 운영 및 환경 개선</li> </ul>

○ 부산콘텐츠코리아랩

- 콘텐츠코리아 랩은 상상력이 창작·창업으로 이어지는 환경을 조성하기 위해 문화체육관광부와 지방자치단체가 설립한 공간으로 창작자를 위한 작업공간 제공, 창작지원을 위한 다양한 프로그램을 운영


[표 5-1-6] 부산콘텐츠코리아랩

부산콘텐츠코리아랩	항 목	내 용
 	위치	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ (센텀) 부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 4-5층</li> <li>▷ (금정) 부산 금정구 금강로 252-1 근영테크빌 3층</li> <li>▷ (경성대) 부산 남구 수영로 309 경성대학교 중앙도서관 15층</li> <li>▷ (크리에이트 스튜디오) 부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층</li> </ul>
	설비	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ (센텀) 오픈오피스, 창작실, 회의실, 미디어룸, 복합공간</li> <li>▷ (금정) 오픈/복합공간, 영상편집실, 회의실, 다목적홀</li> <li>▷ (경성대) 창작공간 4실, 오픈오피스, 강의실, 복합공간</li> <li>▷ (크리에이트 스튜디오) 스튜디오, 편집실, 스트리밍룸</li> </ul>
	지원 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 입주지원실(19개) 제공</li> <li>▷ 콘텐츠 창작, 마케팅 및 홍보 지원</li> <li>▷ 창작자 역량강화 교육 프로그램 운영</li> <li>▷ 1인미디어 콘텐츠 지원</li> </ul>

○ 부산글로벌게임센터

- 2015년 9월 개소한 부산글로벌게임센터는 게임기업 집적화와 역외기업 유치, 게임콘텐츠 제작지원, 인디게임산업 육성, 건전게임 문화조성 등 게임산업 생태계 조성을 위한 활동을 수행함

[표 5-1-7] 부산글로벌게임센터

부산글로벌게임센터	항 목	내 용
	위치	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 부산시 해운대구 수영강변대로 140</li> <li>▷ 문화콘텐츠 콤플렉스와 함께 있음</li> </ul>
	설비	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 입주지원실, 교육실, OA실, BGC라운지</li> <li>▷ 회의실, 휴게실, 테스트 베드 공간</li> <li>▷ 편의점, 체력단련장, 구내식당 등 부대시설</li> </ul>
	지원 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 스타트업 기업 인큐베이팅, 인디게임기업 창작 지원</li> <li>▷ 게임콘텐츠 제작비 및 이용자 테스트 지원</li> <li>▷ 마케팅/홍보, 시장진출/즈니스 활성화 지원</li> <li>▷ 건전한 게임문화 조성을 위한 교육 지원</li> </ul>

○ 부산음악창작소

- 부산음악창작소는 부산시, 문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원의 공동지원으로 매년 부산 뮤지션을 대상으로 음반제작 및 공연 개최 등 지역 인디뮤지션의 활발한 창작활동을 위해 지원 사업을 추진
- 부산 지역 최초의 음반 후반작업 시설인 마스터링룸, 영상편집시설, 교육장 등을 갖추고 지역 뮤지션들이 서울에 가지 않더라도 음반을 제작하고 다양한 콘텐츠를 만들 수 있도록 지원

[표 5-1-8] 부산음악창작소

부산음악창작소	항 목	내 용
 	위치	▷ 부산 금정구 금강로 252-1 근영빌딩 지하1층
	설비	▷ 국내 최고급 음악 스튜디오 ▷ 3개 스튜디오/부스, 40평 규모 리허설 스튜디오 ▷ 마스터링룸, 교육실 등
	지원 사항	▷ 시설/장비 대관, 교육프로그램 운영 ▷ 음원/뮤직비디오/음반 제작 지원 ▷ 음악축제 참가 지원, 대외협력

○ 가상현실기업지원센터

- 가상현실기업지원센터는 VR/AR개발 입주유치 및 1인 기업 창업 활성화를 위해 다양한 지원사업을 진행
- 1인 기업 및 예비 창업자 양성에서부터 창업, 마케팅에 이르기까지 VR/AR 생태계 조성 및 1인 기업 성장을 위한 체계적인 지원체계 구축

[표 5-1-9] 가상현실기업지원센터

가상현실기업지원센터	항 목	내 용
 	위치	▷ 부산 해운대구 해운대구 썸텀서로 39 부산영상산업센터 7층
	설비	▷ 입주지원실 7개사, 오픈오피스 5개룸, 운영사무실, 공용회의실, 디벨로프베
	지원 사항	▷ 입주지원실, 회의실, 디벨로프베드 등 입주/부대시설 운영 ▷ 입주기업 비즈니스 서비스 발굴 및 지원 ▷ 가상현실 (VR/AR) 관련 교육 및 장비 지원

○ 가상증강현실융복합센터

- 부산가상증강현실 융복합센터는 차세대 융복합 콘텐츠인 VR·AR·MR 산업 생태계 조성 및 글로벌 경쟁력 확보를 위하여 관련 스타트업 및 기업을 발굴·육성하고 투자기회등을 One-Stop으로 지원
- 부산 VR 인큐베이팅 및 가상·증강현실 스타트업 발굴·육성 프로그램, 전시회, 글로벌 기술교류 세미나 등을 개최하여 가상·증강현실 콘텐츠 산업 육성에 중요한 역할 수행

[표 5-1-10] 가상증강현실융복합센터

가상증강현실융복합센터	항 목	내 용
	위치	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 부산 해운대구 APEC로 55 벅스코 사무동 1층</li> <li>▷ 기업간거래(B2B) 시장 중심의 콘텐츠 전시, 콘텐츠 개발 환경, 일반관객 관람 및 체험 공간 구성</li> </ul>
	설비	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 사용자 움직임 반응형 트레드밀 시스템, 모션 베이스 기반 움직임 재현 시스템</li> <li>▷ 다중 사용자 인식형 시스템, 증강현실 콘텐츠 재현 시스템</li> <li>▷ 가상현실 콘텐츠 실시간 중계 및 합성 시스템, 멀티관람객 체험용 6인 시스템, 교육장</li> </ul>
	지원 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 가상증강현실 소름 및 체험존 운영</li> <li>▷ VA/AR 고급교육 제공</li> <li>▷ 사업설명회, 세미나, DEMO DAY 개최</li> </ul>

○ 부산글로벌웹툰센터

- 부산글로벌웹툰센터는 1340㎡ 규모로 BCC 옆 2층 신축 건물과 BCC 3층을 리모델링해 연결한 구조로 웹툰 작품 전시와 체험 공간, 웹툰 작가를 위한 창작 지원 공간으로 각각 활용
- 창작지원실 운영을 비롯해 센터를 기반으로 예비 작가 및 일반인 대상의 웹툰 교육, 웹툰 작가 창작비 지원과 어시스턴트 고용, 해외 시장 참가 등 다양한 사업을 추진

[표 5-1-11] 부산글로벌웹툰센터

부산글로벌웹툰센터	항 목	내 용
	위치	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 부산광역시 해운대구 수영강변대로 140 부산문화콘텐츠복합플렉스 3층</li> </ul>
	설비	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 웹툰 작품 전시와 체험 공간 등 복합문화공간</li> <li>▷ 창작지원실(20실), 세미나실, 휴게실 등 웹툰 작가를 위한 창작 지원 공간</li> </ul>
	지원 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>▷ 웹툰창작지원실 제공, 웹툰복합문화공간 운영</li> <li>▷ 창작자 발굴, 인력 양성, 창작 활성화 지원</li> <li>▷ 마케팅 지원, 네트워크 활성화</li> </ul>

## 2 문화시설 상세현황

### 가. 도서관

[표 5-1-12] 부산 도서관 현황

구분	합계 (개)	군/구(개)															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
지자체	27	0	0	1	2	1	2	2	3	3	1	2	1	1	2	1	5
교육청	14	1	1	1	0	3	1	0	1	3	1	0	1	1	0	0	0
사립	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0
계	43	1	1	2	2	4	3	2	5	7	2	2	2	2	2	1	5

[표 5-1-13] 부산 소재 도서관 ①

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
강서구	지자체	강서기적의도서관	명지오션시티10로 80	051-970-2317	<a href="https://library.bsgangseo.go.kr/gmlib/">https://library.bsgangseo.go.kr/gmlib/</a>	2018
강서구	지자체	부산강서도서관	공항로811번길 10	051-970-4067	<a href="https://library.bsgangseo.go.kr/gslib/">https://library.bsgangseo.go.kr/gslib/</a>	1998
금정구	교육청	부산광역시립서동도서관	서부로76번길 5	051-522-0456	<a href="http://www.seodonglib.kr/">http://www.seodonglib.kr/</a>	1983
금정구	지자체	금정도서관	금정도서관로 33	051-519-5612	<a href="http://library.geumjeong.go.kr">http://library.geumjeong.go.kr</a>	1996
기장군	지자체	기장도서관	차성동로126번길 13 5	051-724-3071	<a href="http://library.gijang.go.kr">http://library.gijang.go.kr</a>	2003
기장군	지자체	기장디지털도서관	기장대로 560	051-709-5071	<a href="http://library.gijang.go.kr/dlib/">http://library.gijang.go.kr/dlib/</a>	2015
기장군	지자체	대라다목적도서관	기장을 차성서로 86 대라다목적도서관	051-709-3961	<a href="http://library.gijang.go.kr/daera/">http://library.gijang.go.kr/daera/</a>	2016
기장군	지자체	정관도서관	정관읍 정관중앙로 100	051-709-3904	<a href="http://jglib.gijang.go.kr">http://jglib.gijang.go.kr</a>	2015
기장군	지자체	정관어린이도서관	정관읍 정관8로 11	051-709-5386	<a href="http://jgchildlib.gijang.go.kr">http://jgchildlib.gijang.go.kr</a>	2015

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

[표 5-1-14] 부산 소재 도서관 ②

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
남구	지자체	남구도서관	수영로267번길 61	051-607-6572	<a href="http://www.library.bsnamgu.go.kr">http://www.library.bsnamgu.go.kr</a>	1997
남구	지자체	부산광역시 남구분포도서관	분포로 97	051-607-3642	<a href="http://library.bsnamgu.go.kr/Main.do">http://library.bsnamgu.go.kr/Main.do</a>	2018
동구	교육청	부산광역시립 중앙도서관수정분관	홍곡로 53	051-440-0300	<a href="http://joonganglib.busan.kr/">http://joonganglib.busan.kr/</a>	1999
동구	지자체	동구도서관	성북로36번길 54	051-440-6417	<a href="http://www.bsdonggu.go.kr/library">http://www.bsdonggu.go.kr/library</a>	1998
동래구	교육청	부산광역시립 명장 도서관	명안로46번길 35	051-527-0582	<a href="http://real.mjlib.kr">http://real.mjlib.kr</a>	1994
동래구	지자체	동래읍성도서관	동래로159번길 153	051-550-6902	<a href="http://lib.dongnae.go.kr/dongnae">http://lib.dongnae.go.kr/dongnae</a>	2015
동래구	지자체	안락누리도서관	명안로10번길 64	051-550-6911	<a href="http://lib.dongnae.go.kr/allak/">http://lib.dongnae.go.kr/allak/</a>	2016
부산진구	교육청	부산광역시립 부전 도서관	동천로 79	051-802-5901	<a href="http://www.bjl.go.kr">http://www.bjl.go.kr</a>	1982
부산진구	교육청	부산광역시립 시민 도서관	월드컵대로 462	051-810-8200	<a href="http://www.siminlib.go.kr">http://www.siminlib.go.kr</a>	1901
부산진구	교육청	부산광역시립중앙도서관분관부산영어도서관	가야대로 734 부산글로벌빌리지 행정동 5층	051-818-2800	<a href="http://www.bel.go.kr">http://www.bel.go.kr</a>	2009
부산진구	지자체	부산진구 어린이청소년도서관	부산진구어린이청소년도서관	051-605-5803	<a href="http://cylib.busanjin.go.kr">http://cylib.busanjin.go.kr</a>	2016
북구	교육청	부산광역시립 구포도서관	구포2동 백양대로 1016번다길 43	051-330-6300	<a href="http://www.gupolib.or.kr">http://www.gupolib.or.kr</a>	1983
북구	사립	맨발동무도서관	화명2동 양달로 64 대천친환경문화센터 3층	051-333-2263	<a href="http://www.maenbal.org">http://www.maenbal.org</a>	2011
북구	지자체	금곡도서관	효열로203번길 34	051-309-6184	<a href="http://bglib.bsbugu.go.kr">http://bglib.bsbugu.go.kr</a>	2016
북구	지자체	부산북구디지털도서관	은행나무로 26	051-309-4945	<a href="http://library.bsbugu.go.kr/">http://library.bsbugu.go.kr/</a>	2002
북구	지자체	화명도서관	화명대로12번길 59	051-309-6481	<a href="http://hmlib.bsbugu.go.kr/">http://hmlib.bsbugu.go.kr/</a>	2010
사상구	지자체	사상도서관	사상구 덕상로72번길 9	051-310-7961	<a href="http://library.sasang.go.kr">http://library.sasang.go.kr</a>	2003
사하구	교육청	부산광역시립 사하도서관	승학로 247	051-203-0571	<a href="http://www.sahalib.kr">http://www.sahalib.kr</a>	1984
사하구	지자체	다대도서관	다대낙조2길 9	051-220-5864	<a href="http://dadaelib.saha.go.kr">http://dadaelib.saha.go.kr</a>	2010
서구	교육청	부산광역시립 구덕도서관	대신공원로 41	051-220-3800	<a href="http://www.guducklib.kr">http://www.guducklib.kr</a>	1978
수영구	지자체	수영구도서관	남천서로 33	051-610-4512	<a href="http://library.suyong.go.kr">http://library.suyong.go.kr</a>	2002
수영구	지자체	수영구도서관 양미분관	연수로315번길 23	051-610-4704	<a href="http://library.suyong.go.kr">http://library.suyong.go.kr</a>	2009

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

[표 5-1-15] 부산 소재 도서관 ③

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
연제구	교육청	부산광역시립 연산서관	고분로191번길 16	051-792-5400	<a href="http://www.yeonsanlib.kr/">http://www.yeonsanlib.kr/</a>	1987
연제구	지자체	연제도서관	황령산로 612	051-665-5511	<a href="http://library.yeonje.go.kr">http://library.yeonje.go.kr</a>	2014
영도구	지자체	영도도서관	함지로79번길 6	051-419-4838	<a href="http://library.yeongdo.go.kr">http://library.yeongdo.go.kr</a>	1996
영도구	지자체	영도어린이영어도서관	절영로 71	051-419-5671~4	<a href="http://library.yeongdo.go.kr/ydlib/kids/kids01.php">http://library.yeongdo.go.kr/ydlib/kids/kids01.php</a>	2009
중구	교육청	부산광역시립 중앙도서관	망양로193번길 146	051-2500-300	<a href="http://joonganglib.busan.kr/">http://joonganglib.busan.kr/</a>	1990
해운대구	교육청	부산광역시립 반송도서관	아랫반송로 22	051-545-0102	<a href="http://www.bansonglib.or.kr">http://www.bansonglib.or.kr</a>	1978
해운대구	교육청	부산광역시립 해운대도서관	양운로 183	051-709-0932	<a href="http://www.haundaelib.or.kr/">http://www.haundaelib.or.kr/</a>	2010
해운대구	교육청	해운대도서관 우동분관	우동1로 89	051-742-2167	<a href="http://www.haundaelib.or.kr">http://www.haundaelib.or.kr</a>	1982
해운대구	사립	느티나무도서관	반송2동 216-290	051-542-1590	<a href="http://www.ntnamu.kr/">http://www.ntnamu.kr/</a>	2007
해운대구	지자체	반여도서관	재반로282번길 38	051-783-4010	<a href="http://www.banyeolib.go.kr">http://www.banyeolib.go.kr</a>	1999
해운대구	지자체	재송어린이도서관	해운대로76번길 35 1	051-749-7631	<a href="http://www.haundae.go.kr/library/">http://www.haundae.go.kr/library/</a>	2006
해운대구	지자체	해운대인문학도서관	반여로 132	051-749-6580	<a href="http://www.haundae.go.kr/inmunlib">http://www.haundae.go.kr/inmunlib</a>	2018

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

나. 박물관

[표 5-1-16] 부산 박물관 현황

구분	합계 (개)	군/구(개)															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공립	13	2	1	0	2	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	1	1
사립	6	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	0	0	0	0
대학	11	0	1	0	1	2	0	2	1	0	1	0	1	1	0	1	0
계	30	2	2	0	3	4	3	5	2	0	1	1	3	1	0	2	1

[표 5-1-17] 부산 소재 박물관 ①

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지
강서구	사립	록봉민속교육박물관	가덕해안로 741	051-892-5997	www.rogbong.com
금정구	대학	부산대학교박물관	부산대학교63번길 2	051-510-1838	www.pnu-museum.org
금정구	사립	범어사성보박물관	범어사로 250	051-508-6139	www.beomeomuseum.org
금정구	사립	오륜대 한국순교자박물관	오륜대로 106-1	051-583-2923	oryundaemuseum.com
기장군	공립	정관박물관	정관읍 정관중앙로 122	051-720-6900	museum.busan.go.kr
남구	국립	국립일제강제동원 역사관	홍곡로320번길 100	051-629-8600	museum.ilje.or.kr
남구	공립	부산박물관	유엔평화로 63	051-610-7111	museum.busan.go.kr
남구	대학	부경대학교박물관	용소로 45	051-629-6771~3	cms.pknu.ac.kr/museum
남구	대학	경성대학교박물관	수영로 309	051-663-5381	www.ks.ac.kr/ksmuseum
남구	사립	유엔평화기념관	홍곡로320번길 106	051-901-1400	www.unpm.or.kr

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

[표 5-1-18] 부산 소재 박물관 ②

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지
동래구	공립	북천박물관	북천로 63	051-554-4263	museum.busan.go.kr
동래구	공립	부산해양자연사박물관	우장춘로175 (온천동)	051-553-4944	www.busan.go.kr/sea
동래구	사립	한국기독교선교박물관	충렬대로202번가길 24	051-555-3096	museum-kcm.or.kr/
부산진구	사립	부산포민속박물관	중앙대로702번길 21	051-803-4300	www.pusan po.or.kr
부산진구	공립	부산시민공원역사관	시민공원로 73	051-850-6061	museum.busan.go.kr
부산진구	대학	동의대학교 박물관	엄광로 176	051-890-1741	museum.deu.ac.kr
부산진구	대학	한국차박물관	진남로506	051-852-0081	www.bwc.ac.kr/sch/index. asp
북구	공립	부산어촌민속관	학사로 128	051-550-8880	www.busan.go.kr/sea
북구	대학	부산과학기술대학교 민속자료실박물관	시랑로132번길 88	051-330-7056	bisthome.bist.ac.kr
사상구	공립	사상생활사박물관	낙동대로1258번길 36	051-310-5136	www.sasang.go.kr/museu m/index.sasang
사상구	대학	신라대학교 박물관	백양대로700번길 140	051-999-5281	museum.silla.ac.kr/museu m
사하구	대학	석파박물관	사리로55번길 16	051-200-3247	www.000museum.go.kr
서구	공립	임시수도기념관	임시수도기념로 45	051-244-6345	museum.busan.go.kr
서구	대학	동아대학교석당박물관	구덕로 225	051-200-8493	museum.donga.ac.kr
연제구	대학	부산교육대학교 교육박물관(한새뮤지엄)	교대로24	051-500-7653	-
영도구	국립	국립해양박물관	해양로301번길 45	051-309-1900	www.knmm.or.kr
영도구	공립	동삼동패총전시관	태종로 729	051-403-1193	museum.busan.go.kr
영도구	대학	한국해양대학교 박물관	태종로 727	051-410-4087	museum.kmou.ac.kr/muse um/
중구	공립	부산근대역사관	대청로 104	051-253-3845	museum.busan.go.kr
중구	공립	부산영화체험박물관	대청로126번길 12	051-715-4203	www.busanbom.kr

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

다. 미술관

[표 5-1-19] 부산 미술관 현황

구분	합계 (개)	군/구(개)															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공립	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0
대학	2	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
사립	4	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0
계	8	1	1	0	0	0	0	1	0	2	1	0	2	0	0	0	0

[표 5-1-20] 부산 소재 미술관

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	사립	김스아트필드미술관	(1관) 죽전1길 29 (2관) 동암해안길 53	051-517-6800 051-517-6820	www.kafmuseum.org	2006
금정구	사립	DOT미술관	금생로35	051-518-8480	www.dotmuseum.co.kr	2018
남구	대학	경성대학교미술관	수영로 309	051-663-5363	ks.ac.kr/culture/	1997
사하구	공립	부산현대미술관	APEC로 58	051-220-7400	www.busan.go.kr/moca	1998
서구	대학	동아대학교 석당미술관	구덕로 225	051-200-8749	museumsd.co.kr	2013
중구	사립	한광미술관	중앙대로 130	051-469-0095	www.asiaart.co.kr	1976
해운대구	공립	부산시립미술관	APEC로 58	051-744-2602	art.busan.go.kr	1998
해운대구	사립	고은사진미술관	해운대로452번길 16	051-746-0055	goeunmuseum.kr	2011

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

라. 문예회관

[표 5-1-21] 부산 문예회관 현황

구분	합계 (개)	군/구(개)															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	11	1	0	1	1	0	1	2	1	2	1	0	1	0	0	0	0

[표 5-1-22] 부산 소재 문예회관

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	금정구청	금정문화회관	체육공원로 7	051-519-5651	<a href="http://art.geumjeong.go.kr/">http://art.geumjeong.go.kr/</a>	2000
남구	부산문화회관	부산문화회관	유엔평화로 76번길 1	051-607-6000	<a href="http://www.bscc.or.kr">www.bscc.or.kr</a>	1988
남구	부산예술문화단체 총연합회	부산예술회관	용소로78	051-612-1372	<a href="http://www.bsart.or.kr">www.bsart.or.kr</a>	2011
동구	부산시설공단	부산시민회관	자성로133번길 16	051-630-5200	<a href="http://www.bscc.or.kr">www.bscc.or.kr</a>	1973
동래구	동래구청	동래문화회관	문화로 80	051-550-6612	<a href="http://culture.dongnae.go.kr">culture.dongnae.go.kr</a>	1999
북구	북구청	북구문화빙상센터 문화예술회관	금곡대로46번길 50	051-309-4084	<a href="http://culture-ice.bsbukgu.go.kr">http://culture-ice.bsbukgu.go.kr</a>	2005
사하구	사하구청	을숙도문화회관	낙동남로 1233번길 25	051-220-5801	<a href="http://www.saha.go.kr/eulsukdo">http://www.saha.go.kr/eulsukdo</a>	2002
영도구	영도구청	영도문화예술회관	함지로79번길 6	051-419-5571	<a href="http://culture.yeongdo.go.kr">http://culture.yeongdo.go.kr</a>	2009
중구	부산민주항쟁 기념사업회	부산민주공원 공연장	민주공원길 19	051-790-7408	<a href="http://www.demopark.or.kr">www.demopark.or.kr</a>	1999
해운대구	영화의전당	영화의전당	수영강변대로 120	051-780-6000	<a href="http://www.dureraum.org">www.dureraum.org</a>	2011
해운대구	해운대구청	해운대문화회관	양운로 97	051-749-7651	<a href="http://hcc.haeundae.go.kr">hcc.haeundae.go.kr</a>	2007

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

마. 문화원

[표 5-1-23] 부산 문화원 현황

구분	합계 (개)	군/구(개)															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

[표 5-1-24] 부산 소재 문화원

군/구	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
강서구	강서문화원	낙동북로 477	051-972-6369	culture.bsgangseo.go.kr	1994
금정구	금정문화원	체육공원로 7	051-581-9071	kumjung.or.kr	2000
기장군	기장문화원	청강로74번길 35-6	051-724-2224	gijangcc.or.kr	1997
남구	남구문화원	신선로 566-2	051-624-1333	-	2007
동구	동구문화원	구청로 16	051-440-4928	http://cafe.daum.net/dgmhw	2009
동래구	동래문화원	문화로 80	051-555-1441	dongnae.kccf.or.kr	1998
부산진구	부산진문화원	시민공원로19번길 28	051-817-9648 051-817-9650	http://busanjin.kccf.or.kr	2003
북구	낙동문화원	금곡대로46번길 50	051-364-2710	nakdong.or.kr	1998
사상구	사상문화원	가야대로196번길 51	051-316-9111	sasangculture.or.kr	1999
사하구	사하문화원	낙동남로1233번길 25	051-203-2587	http://sahacc.kr	2011
서구	서구문화원	까치고개로197번길 46	051-231-4085	http://www.seogucc.or.kr	2009
수영구	수영문화원	광안해변로 219	051-758-0606	www.suyeongcc.or.kr	2009
연제구	연제문화원	거제대로 180	051-759-3113	yeonje.kccf.or.kr	1996
영도구	영도문화원	신중리길 25	051-403-1861	http://ydculture.com	2010
해운대구	해운대문화원	센텀중앙로 170	051-784-3400	http://www.hudcc.org/	2017

※ 문화체육관광부 '2019 전국 문화기반시설 총람'

바. 공연시설

[표 5-1-25] 부산 공연시설 현황

구분	합계 (개)	군/구(개)															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공공	27	2	0	2	3	1	2	6	2	4	2	0	1	0	0	1	1
민간	37	3	0	3	0	0	3	10	0	4	0	1	5	0	6	1	1
계	64	5	0	5	3	1	5	16	2	8	2	1	6	0	6	2	2

[표 5-1-26] 부산 소재 공연시설 ①

군/구	구분	시설명	공연장 등록일	객석수
강서구	민간	성원아트홀	2018-09-13	174
금정구	공공	금정문화회관	2000-03-31	1198
금정구	민간	꿈나래 어린이극장	2009-10-19	197
금정구	민간	엔씨소극장	2012-03-19	202
금정구	민간	증인아트홀	2016-10-07	53
금정구	민간	서우드홀	2016-10-31	60
금정구	민간	Campus D고촌홀	2019-01-19	가변형좌석
기장군	공공	안데르센극장	2016-06-01	241
기장군	민간	가마골소극장	2017-07-03	83
남구	공공	부산광역시 문화회관대극장	2003-01-03	1417
남구	공공	부산광역시 문화회관중극장	2003-01-03	783
남구	공공	부산문화회관 사랑채극장	2003-01-03	312
남구	민간	경성대 콘서트홀	2003-01-07	449

※ 문화체육관광부 '2020 등록공연장 현황'

[표 5-1-27] 부산 소재 공연시설 ②

군/구	구분	시설명	공연장 등록일	객석수
남구	민간	가람아트홀	2008-12-19	143
남구	민간	경성대 예노소극장	2008-12-27	220
남구	공공	부산예술회관	2011-03-18	240
남구	민간	용천소극장	2011-10-18	80
남구	민간	하늘바람소극장	2014-03-06	83
남구	민간	에저또소극장	2014-07-23	72
남구	민간	나다소극장	2015-02-09	70
남구	공공	대동골문화센터	2015-12-15	140
남구	공공	부산문화회관 챔버홀	2018-01-11	414
남구	민간	초콜릿팩토리	2018-03-15	164
남구	민간	드림씨어터	2019-03-21	1727
남구	민간	공간소극장	2019-05-23	50
동구	공공	부산시민회관 대극장	2003-01-20	1606
동구	공공	부산시민회관 소극장	2003-01-20	407
동구	민간	가온아트홀 1관	2012-07-03	150
동구	민간	가온아트홀 2관	2012-07-03	100
동구	민간	KB아트홀	2015-09-25	318
동래구	공공	동래문화회관 대극장	1999-12-18	511
동래구	공공	동래문화회관 소극장	2003-08-07	200
동래구	민간	송유당	2018-01-05	189

※ 문화체육관광부 '2020 등록공연장 현황'

[표 5-1-28] 부산 소재 공연시설 ②

군/구	구분	시설명	공연장 등록일	객석수
동래구	민간	열린아트홀	2013-07-02	80
동래구	민간	글로벌아트홀	2018-07-10	250
부산진구	공공	국립부산국악원	2009-03-10	971
북구	공공	북구문화예술회관	2005-07-28	341
북구	공공	꿈팡팡624소극장	2013-12-24	108
사상구	공공	다누림홀	2014-06-27	210
사상구	민간	신라대학교 예음관 소극장	2013-07-08	273
수영구	민간	부산메트로홀	2009-02-11	169
수영구	민간	청춘나비아트홀	2011-08-01	90
수영구	민간	레몬트리소극장	2013-01-31	100
수영구	민간	액터스소극장	2015-09-21	60
수영구	민간	효로민락소극장	2017-11-15	75
수영구	민간	석천홀	2018-01-18	450
영도구	공공	봉래홀	2009-10-14	428
영도구	공공	절영홀	2009-10-14	157
영도구	공공	국립해양박물관공연장	2016-08-01	311
해운대구	공공	해운대문화회관대극장 (해운홀)	2007-02-20	458
해운대구	공공	해운대문화회관소극장 (고운홀)	2007-02-20	130
해운대구	공공	영화의전당하늘연극장	2011-11-16	841
해운대구	공공	국민생활관소극장	2003-01-07	200

※ 문화체육관광부 '2020 등록공연장 현황'

[표 5-1-29] 부산 소재 공연시설 ②

군/구	구분	시설명	공연장 등록일	객석수
해운대구	민간	신세계문화홀	2009-02-25	408
해운대구	민간	KNN 시어터	2013-12-18	297
해운대구	민간	수아트홀	2012-05-30	110
해운대구	민간	Treehouse	2019-12-24	20
중구	민간	부산카톨릭센터	2003-08-28	200
중구	공공	민주공원 중극장	2004-06-25	419
중구	공공	민주공원 소극장	2004-06-25	100
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제1관	2009-04-01	266
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제2관	2014-03-13	172
사하구	공공	을숙도문화회관대공연장	2002-12-30	709
사하구	공공	을숙도문화회관소공연장	2006-02-09	242

※ 문화체육관광부 '2020 등록공연장 현황'

### 3 문화예술단체

[표 5-1-30] 부산 주요 문화예술법인/단체 ①

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
(사)강태홍류가야금산조보존회	신명숙	1989	사단법인	공연분야	전통	051-558-4678
(사)극단 맥	이정남	1986	사단법인	공연분야	연극	051-625-2117
(사)극단 에저도	최재민	1966	사단법인	공연분야	연극	051-852-9161
(사)남산놀이마당	정승천	1992	사단법인	공연분야	전통	051-516-4434
(사)다대포후리소리보존협회	백종근	1987	사단법인	공연분야	전통	051-283-0757
(사)다빈예술공간협회	오수연	2011		전시분야	미술/시각예술	051-808-0569
(사)대한민국남부현대미술협회	허종하	2007	사단법인	전시분야	미술/시각예술	051-504-3997
(사)더솔로이스츠	김준영		사단법인	공연분야	음악	051-516-5999
(사)부산구덕민속예술보존협회	김귀엽	1979	사단법인	공연분야	전통	051-242-3100
(사)부산국제무용제조직위원회	서병수	2008	사단법인	공연분야	무용	051-868-7881
(사)부산국제연극제조직위원회	서병수	2007	사단법인	공연분야	연극	051-802-8003
(사)부산국제영화제조직위원회	서병수		사단법인	공연분야	기타	051-709-2093
(사)부산네오피하모닉오케스트라	김종천	2009	사단법인	공연분야	음악	070-8899-7308
(사)부산메트로폴리탄팝스오케스트라	김일양	2009	사단법인	공연분야	음악	070-7727-0188
(사)부산문화관광축제조직위원회	서병수	1997	사단법인	공연분야	기타	051-501-6051
(사)부산민속예술보존협회	백정강	1976	사단법인	공연분야	기타	051-555-0092
(사)부산민예총	이청산	2001	사단법인	종합/기타	기타	051-807-0490
(사)부산북구문화관광축제조직위원회	황재관	2011	사단법인	공연분야	기타	051-309-4983
(사)부산비엔날레조직위원회	서병수	1999		전시분야	미술/시각예술	051-503-6111
(사)부산서예비엔날레	김석호	2005	사단법인	전시분야	미술/시각예술	051-863-8177

※ 예술경영지원센터

[표 5-1-31] 부산 주요 문화예술법인/단체 ②

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
(사)부산심포니 오케스트라	김태일	1993	사단법인	공연분야	음악	051-621-4577
(사)부산예술문화	송영명	2010	사단법인	공연분야		051-612-1372
(사)수영고적민속예술 보존협회	방광성	1971	사단법인	공연분야	전통	051-752-2947
(사)아동청소년 효예문화재단	주영인	2006	사단법인	공연분야	연극	051-529-9969
(사)아지무스오페라단	손욱	2002	사단법인	공연분야	음악	070-7522-4649
(사)인코리안 심포니오케스트라	정성철	1996	사단법인	공연분야	음악	051-626-8081
(사)철도·지하철예술 진흥연구원 부산지부	채광수	2009	사단법인	공연분야	음악	051-816-9991
(사)티아이에프	김일택	2001	사단법인	공연분야	음악	051-206-7740
(사)한국서도예술협회	정의림	1981	사단법인	전시분야	미술/시각예술	051-441-7081
(사)한국예술인총연합회 부산지회	안규성		사단법인	종합/기타	기타	051-646-7343
(사)한서미술협회	이병곤	2009	사단법인	전시분야	미술/시각예술	051-808-2322
(재)금정문화재단	원정희	2014	재단법인	종합/기타	기타	
(재)부산문화재단	유종목	2009	재단법인	종합/기타	기타	051-744-7707
(재)부산문화회관	박인건	2017	재단법인	종합/기타	기타	
공간소극장	전상배	2004		공연분야	연극	051-611-8518
공연예술 전위	전승환	1963	임의단체	공연분야	연극	051-582-2026
공연예술창작센터 예술창고	김은섭	2004	임의단체	공연분야	음악	051-959-5211
그랜드오페라단	안지환	1996	임의단체	공연분야	음악	051-853-2341
그루잠 프로덕션	김형준		임의단체	공연분야		070-8733-1647
극단 사계	김만중	2004	임의단체	공연분야	연극	051-611-8518
극단 세진	김세진	2000	임의단체	공연분야	연극	051-623-0678
극단 아센	호민	2000	임의단체	공연분야	연극	070-8807-2544

※ 예술경영지원센터

[표 5-1-32] 부산 주요 문화예술법인/단체 ③

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
극단 연	김학준	2009	임의단체	공연분야	연극	
극단 이야기	박현형	1996	임의단체	공연분야	연극	051-253-7376
극단 일터	김선관	1987	임의단체	공연분야	연극	051-635-5370
극단 자갈치	홍순연	1986	임의단체	공연분야	연극	051-515-7314
글로벌아트홀	신영순	2005	임의단체	공연분야	음악	051-505-5995
김옥련발레단	김옥련	1995	임의단체	공연분야	무용	051-626-9486
노동예술지원센터 흥	박지선		임의단체	종합/기타	기타	070-4300-2737
뉴아시아오페라단	조영희		임의단체	공연분야		
뉴프라이م 오케스트라	임준오	2006	임의단체	공연분야	음악	051-816-1104
대안문화행동 재미난 복수	김건우	2003	임의단체	공연분야	기타	051-518-4578
라메르오케스트라	주경업	1998	임의단체	공연분야	음악	
락인코리아	김종군		임의단체	공연분야	음악	051-853-4228
르 보야즈 보칼레 앙상블	이성훈	2009	임의단체	공연분야	음악	051-852-1968
메소드필하모닉 오케스트라	손영채	2002	임의단체	공연분야	음악	070-7787-3086
무용단 RED STEP	이윤희	2009	임의단체	공연분야	무용	051-556-0828
문화복지공동체 사상프린지	최진	2004	임의단체	공연분야	음악	051-303-7124
문화사랑 백년어	김경복	2009		종합/기타	기타	051-465-1915
문화소통단체 숨	차재근	2009	임의단체	공연분야	기타	051-343-7134
뮤지컬컴퍼니 끼리프로젝트	변진호		임의단체	공연분야	기타	051-988-7721
박현주 Busan City Ballet Company	박현주		임의단체	공연분야	무용	051-862-9605
부산 로얄필하모니 오케스트라	김일택		임의단체	공연분야	음악	051-206-7740
부산가야금병창보존회	김현주	2009	임의단체	공연분야	전통	

※ 예술경영지원센터

[표 5-1-33] 부산 주요 문화예술법인/단체 ④

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
부산가야금연주단	김남순	2004	임의단체	공연분야	전통	051-510-2944
부산국제사진교류협회	이상대	1999	임의단체	전시분야	미술/시각예술	051-248-2005
부산꽃예술작가협회	이명옥	2004	임의단체	전시분야	미술/시각예술	051-612-2604
부산레일아트	채광수		임의단체	공연분야		
부산문화연구회	김성배	1995	임의단체	공연분야	기타	051-441-0485
부산문화연대	이해룡		임의단체	공연분야	음악	051-741-3797
부산문화예술교육연합회	이광호	2006	임의단체	종합/기타	기타	
부산여성서화작가회	정인동		임의단체	전시분야	미술/시각예술	
부산예술단	김상헌	1984	임의단체	공연분야	무용	051-254-9642
부산원로교향악단	배일환	2007	임의단체	공연분야	음악	051-808-7414
부산유니온발레단	김정순		임의단체	공연분야	무용	051-865-2277
부산자연예술인	조성백	2005	임의단체	공연분야		051-900-5302
부산재즈협회	연관호		임의단체	공연분야	음악	051-759-2014
부산전승공예보존회	이준자	2011		전시분야	전통	
부산전업미술가협회	이종열		임의단체	전시분야	미술/시각예술	051-755-5053
부산체임버오케스트라	임병원	2002	임의단체	공연분야	음악	
부산코러스합창단	정현모		임의단체	공연분야	음악	
부산페스티벌오케스트라	백진현	1998	임의단체	공연분야	음악	051-627-7990
부산현대작가협회	성현섭	2013	임의단체	전시분야	미술/시각예술	
비르투오조 앙상블	백재진	1995	임의단체	공연분야		051-890-1318
사단법인 부산미술협회	오수연	1946	사단법인	전시분야	미술/시각예술	051-632-2400
사단법인 첼리스트	김영훈		사단법인	공연분야	음악	

※ 예술경영지원센터

[표 5-1-34] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
사단법인 한국국악협회 부산지회	송재윤	1961	사단법인	공연분야	전통	051-644-5211
사단법인 한국사진작가협회 부산광역시지회	이상일	1962	사단법인	전시분야	기타	051-631-4111
사단법인 한국연극협회 부산광역시지회	손병태	1962	사단법인	공연분야	연극	051-645-3759
사단법인 한국영화인총연합회 부산광역시지회	서영조	1964	사단법인	공연분야	기타	051-628-4371
사단법인 화랑협회	김중석	1980	사단법인	전시분야	미술/시각예술	051-754-7405
솔오페라단	이소영	2005	임의단체	공연분야	음악	1544-9373
시나위공연기획단	박상규	1997	임의단체	공연분야	연극	070-8612-5244
신은주무용단	신은주	1997	임의단체	공연분야	무용	051-626-3037
아르고 윈드오케스트라	이상용		임의단체	공연분야		
아트커뮤니티센터 라온	유현미	2013	임의단체	종합/기타	기타	051-506-9887
에코액션 포레스트	최동민	2013	임의단체	공연분야	기타	
연극놀이터 씬	백대현	2008	임의단체	공연분야	연극	
예술공동체 예인청	황지인	2014	임의단체	공연분야	전통	010-2819-7551
올웨이코리아	채희진		임의단체	공연분야		070-5284-1918
움챔버 오케스트라	박광식	2016	임의단체	공연분야	음악	
월드브리지	박성민		임의단체	공연분야	음악	051-744-2266
위컴스	박기수	2009	임의단체	공연분야	음악	
유나이티드 코리아 오케스트라(UKO)	반현우	2006	임의단체	공연분야	음악	
음악풍경	강병열		임의단체	공연분야		051-987-5005
이정화와 춤추는 사람들	이정화	2000	임의단체	공연분야	무용	
이태상 프로젝트	이태상	2009	임의단체	공연분야	무용	
일파가야금합주단	장혜숙	1996	임의단체	공연분야	전통	051-582-9119

※ 예술경영지원센터

[표 5-1-35] 부산 주요 문화예술법인/단체 ㉔

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
작곡그룹 Anti-Stimmung	조희주	1999	임의단체	공연분야	음악	
작곡동인 세움	진소영		임의단체	공연분야	음악	
재단법인 영화의 전당	오거돈	2011	재단법인	종합/기타	기타	051-780-6000
정성복 J발레단	정성복		임의단체	공연분야	무용	
정신해무용단	정신해	1997	임의단체	공연분야	무용	051-999-6286
조은문화마을	이상울		임의단체	공연분야		051-245-0072
주부음악대학 연주단	양용남		임의단체	공연분야	음악	051-783-2991
창작국악단 젊은풍류	최경철	2007	임의단체	공연분야		
청년문화예술단체 그리고	홍노경		임의단체	종합/기타	기타	
카마라타 합창단	권영옥		임의단체	공연분야		
카투니스트 네가지	유현민	2005		전시분야	미술/시각예술	051-262-0013
풍물굿패 소리결	김인수	2000	임의단체	공연분야	전통	051-512-6153
한결아트홀	김성배	2013	임의단체	공연분야	음악	
한국전업미술가협회 부산지회	이중열	1998	임의단체	전시분야	미술/시각예술	051-755-5053
한국창작가곡협회	김성덕	2009	임의단체	공연분야	음악	
한울림 합창단	김형욱	1978	임의단체	공연분야	음악	051-319-0433
한중일국제미술가협회	최학보	2008	임의단체	종합/기타	미술/시각예술	
향사회	강영화	1974	임의단체	공연분야	전통	051-622-7915
허경미 무용단-무무	허경미		임의단체	공연분야	무용	
효원국악관현악단	백규진	2000	임의단체	공연분야	전통	051-510-1739
DS 뮤지컬 컴퍼니	김철현	2007	임의단체	공연분야	연극	051-323-3244
JOA합창단	박미향		임의단체	공연분야	음악	

※ 예술경영지원센터

## 4 축제현황

[표 5-1-36] 부산 축제현황

구분	합계 (개)	군/구(개)															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	45	5	1	1	2	5	3	1	1	4	4	4	3	1	1	1	8

[표 5-1-37] 부산 축제 ①

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
강서구	생태자연	강서 낙동강변 30리벚꽃축제	3.27.~3.29. (3일간)	○ 벚꽃길 걷기대회 ○ 벚꽃노래자랑 ○ 문화공연및무대행사	부산광역시 강서구/강서구축제추진위원회
강서구	지역특산물	제20회 명지시장전어축제	8월 말	○ 개막식 ○ 노래자랑 ○ 전어무료시식회 ○ 초청가수 공연 ○ 불꽃놀이 등	(주)명지시장상인회/ 명지시장전어축제추진위원회
강서구	지역특산물	가덕도대구축제	12월 중 (2일간)	○ 대구 맨손잡기 ○ 대구깍깍경매 ○ 수산물직거래장터 ○ 노래자랑대회 ○ 맨손굴까기대회 ○ 초대가수공연등	가덕도대구축제추진위원회/가덕도대구축제추진위원회
강서구	지역특산물	제20회 대저토마토축제	4.4~4.5 (2일간)	○ 토마토생태탐방걷기대회 ○ 대형스파게티만들기 ○ 공연·체험·전시행사	대저토마토축제추진위원회/대저농업협동조합
금정구	전통역사	2020금정산성축제	5.22~5.24 (3일간)예정	○ 대표, 전야, 공연예술프로그램	금정구 문화관광과/금정문화재단
금정구	문화예술	2020 부산금정거리 예술축제	10.4~10.6 (3일간)	○ 춤의거리, 시민거리공연 등 ○ 마술과 공연 등	금정구 문화관광과/금정문화재단
금정구	지역특산물	라라라페스티벌	10.4~10.6 (3일간)	○ 커피·빵·문화의 맛 즐기기 및 초콜릿 만들기 등 체험행사 ○ 개막식 축하공연 및 문화공연	금정구 환경위생과
기장군	지역특산물	기장미역다시마축제	4월 중 (3일간)	○ 생초캐기 체험, 지역특산물 경매 등	기장군 해양수산물과/ 기장미역다시마축제추진위원회
기장군	지역특산물	기장멸치축제	4.24.~4.26. (3일간)	○ 멸치털이체험, 멸치회 무료 시식회, 지역특산물 경매 등	기장군 해양수산물과/ 기장멸치축제추진위원회
기장군	주민화합	기장갯마을축제	8월초 (3일간)	○ 갯마을 콘서트 및 각종 체험 행사, 부대행사 등	기장군 문화관광과/ 기장갯마을축제추진위원회
기장군	지역특산물	기장붕장어축제	9~10월 중 (2일간)	○ 붕장어회 무료시식, 지역 특산물 경매 등	기장군 해양수산물과/ 기장붕장어축제추진위원회

※ 문화체육관광부 '2020년 전국 지역축제 개최계획', 코로나19 이전 계획

[표 5-1-38] 부산 축제 ②

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
기장군	주민화합	기장시장 한마당 잔치	9~10월 중 (3일간)	○ 개막식 및 축하공연 ○ 먹방유튜버 방송 등 ○ 기장시장 바다먹거리 BBQ 장터, 소규모 문화공연등	(사)기장시장번영회/문화시장추진위원회
기장군	지역특산물	철마한우 불고기축제	10월 중 (3일간)	○ 한우숯불구이 장터 운영 ○ 개막식, 축하공연, 농촌체험행사등	기장군 친환경농업과/철마한우불고기축제추진위원회
기장군	문화예술	차성문화제	10월 중 (3일간)	○ 개막식, 길놀이, 축하공연, 체험행사, 부대행사 등	기장군 문화관광과/차성문화제추진위원회
기장군	주민화합	정관 생태하천 학습문화축제	10.24~10.25 (2일간)	○ 걷기 대회 ○ 정관생태문예제 ○ 청소년어울림한마당,기장군 청소년가요제 ○ 정관문화프린지공연,정관생태하천학습문코스트 ○ 과학 및 영어체험학습, 정관 나눔프리마켓, 복지박람회	기장군 인재양성과/정관생태하천학습문화 축제 추진위원회
남구	주민화합	오륙도 평화축제	10.17~10.18 (2일간)	○ 평화를 테마로한 공연, 전시, 체험프로그램 운영 ○ 개막공연, 주제공연 및 문화공연 ○ 기타 특별행사 및 전시 등	부산광역시 남구
동구	전통역사	부산차이나타운 특구 문화축제	10월 중 (3일간)	○ 다양한 한중문화 공연	부산 동구 문화체육관광과/차이나타운특구축제추진위원회
동래구	전통역사	제26회 동래읍성역사축제	10.9.~10.11 (3일간)	○ 동래성 전투 재현 뮤지컬 ○ 공연, 전시, 체험 프로그램 운영 ○ 4개 분야 40여개 프로그램	동래구 / 동래문화원, 동래읍성역사축제 추진위원회
동래구	전통역사	동래온천 대축제	11월 중 (2일간)	○ 공연, 참여, 체험프로그램 운영 ○ 개막공연,용왕제길놀이등	동래구
동래구	-	추억의 크리스마스 꺼내기	12.22~12.25 (4일간)	○ 크리스마스 설치 빛아트존 조성 ○ 버스킹 공연, 프리마켓 운영 등	동래구
부산진구	기타	서면대표축제	7~8월 중 (4일간)	○ 거리 문화 기획 공연 ○ 개막공연, 주제공연및테마행사 ○ 도심살나잇행사 ○ 축제참여자체험프로그램	부산진구 문화체육과
부산진구	전통역사	서면우리문화체험 축제	10월 중 (2일간)	○ 개막공연, 주제공연 및 문화행사 ○ 공연, 전시, 체험프로그램 ○ 기타건강, 홍보부스운영	부산진구 문화체육과
부산진구	주민화합	전포카페거리축제	10월 중 (2일간)	○ 커피·디저트·음식 부스운영, 커피 관련 체험행사 등 ○ 다양한 공연, 노천카페 및 테마 카페 운영	부산진구 관광과
부산진구	기타	제10회 서면메디컬 스트리트 축제	10월 중 (2일간)	○ 지역특화산업 의료를 테마로 한 전시·체험프로그램	부산진구 관광과
부산진구	주민화합	서면 빛 축제	20.12월.~' 21.1월 (2개월간)	○ 일루미네이션, 조명 조형물 설치 및 운영 ○ 소등을통한퍼포먼스운영	부산진구 관광과
북구	생태자연	제9회 남동강 구포나루축제	5.22~5.24 (3일간)	○ 밀사리 한마당, 구포국수 만들기 ○ 개폐막식, 각종 수상체험 등	(사)부산북구문화관광축제조직위원회
사상구	생태자연	벚꽃과 함께하는 제19회사상강변축제	3.28~3.29 (2일간)	○ 공연 및 문화공연 ○ 제9회 사상벚꽃가요제 ○ 구정 여점시사업 전시 및 홍보 ○ 구민건강 체험 한마당	사상구/사상문화원

※ 문화체육관광부 '2020년 전국 지역축제 개최계획', 코로나19 이전 계획

[표 5-1-39] 부산 축제 ③

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
사하구	지역특산물	하단옹어축제	5월 중 (3일간)	○ 수산물소비촉진 행사 및 각설이 공연 등	하단옹어축제추진위원회/부산시 수협 하단어촌계
사하구	전통역사	다대포어항 문화축제	10월 중 (2일간)	○ 다대포 후리소리 공연, 풍어 기원 풍물공연 등	다대포어항문화축제추진위원회/ 부산시수협 다대어촌계
사하구	지역특산물	부산어묵축제	11.27~11.29 (3일간)	○ 부산어묵 판매 및 홍보	부산어묵제품공업협동조합/부산 어묵축제추진위원회
사하구	전통역사	제10회 감천 문화마을 골목축제	10월 중	○ 감천물고기 퍼레이드, ○ 공연, 체험, 전시 프로그램 운영	부산광역시 사하구/ (사)감천문화마을 주민협의회
서구	지역특산물	제13회 부산고등어축제	10.23~10.25 (3일간)	○ 대표프로그램	부산광역시 서구 문화관광과, 대형선망수협/부산서구문화원
수영구	전통역사	광안리어방축제	4.24~4.26 (3일간)	○ 무지컬어방, 경상좌수사행렬 ○ 공연, 전시, 체험 프로그램 운영	수영구 문화관광과/ 수영구축제위원회
연제구	전통역사	연제고분판타지축 제	10월 중 (3일간)	○ 1500년전 거칠산국 역사체험 ○ 홍보관 운영 ○ 문화재 탐방, 전통놀이 체험프로그램 운영 ○ 독후감상화 그리기대회, 백일장, 공연 등 부대행사 ○ 연산동 고부군 밭골과 관련 공부체험 콘텐츠 접목행사	연제구 문화체육과/ 연제구축제추진위원회
영도구	문화예술	영도다리축제	10월 중 (3일간)	○ 영도다리퍼레이드, 해상멀티 미디어쇼 ○ 영도다리, 전시및체험, ○ 영도투어 프로그램, 해양 플러스터 기관 체험행사, ○ 영도커피페스티벌, 지역대학 참여 페스타	영도구 문화관광과/영도문화원
영도구	생태자연	수국꽃문화축제	6.27~7.5 (9일간)	○ 꽃밭버스킹, 꽃밭포토존 ○ 플라워 아트전시회, 수국생태 문화 해설, 꽃밭 냉면 시식회 ○ 수국배경 개막식 및 문화공연	대항불교조계종 태종사/ 수국축제추진위원회/ 부산광역시 영도구 문화관광과
중구	문화예술	2020 광복로 연등문화제	4.14~5.3. (20일간)	○ 장엄등 및 가로등 설치, 개막 점등식, 무료체험행사	부산광역시 중구 문화관광과
중구	전통역사	조선통신사 축제	10.24~10. 25 (2일간)	○ 조선통신사 평화의 행렬, 조선 통신사의 밤 등	(재)부산문화재단
중구	지역특산물	부산자갈치 축제	10.8~10.11 (4일간)	○ 4개마당 30여개 프로그램	(사)부산자갈치문화관광 축제위원회
중구	문화예술	보수동책방골목 문화축제	10.17~10.18 (2일간)	○ 개막식, 1가게1이벤트, 전시회 심포지엄, 버스킹 등	보수동책방골목번영회
중구	문화예술	부산크리스마스 트리 문화축제	20.11.28 ~21.1.3 (37일간)	○ 트리점등식, 거리 트리장식 문화공연, 폐막소등식 등	(사)부산기독교총연합회 / 부산크리스마스트리문화축제 조직위원회
해운대 구	생태자연	해운대모래축제	5.22~5.25 (4일간)	○ 세계모래조각전 ○ 모래를 소재로한 친환경축제 ○ 3개분야20여개 프로그램	부산광역시 해운대구
해운대 구	문화예술	해운대 달맞이 온천축제	2.6~2.8 (3일간)	○ 달집 기원제, 대동놀이 ○ 달집태우기, 강강술래등	해운대구/ (사)해운대지구발전협의회
해운대 구	생태자연	해운대 해양레저축제	6월 중 (2일간)	○ 해양레저 체험, 시민참여 프로그램 운영 ○ 레저용품 전시관, 포토존 운영 ○ 다양한 문화 축제이장	부산광역시 해운대구/부산광역시 해운대구

※ 문화체육관광부 '2020년 전국 지역축제 개최계획', 코로나19 이전 계획

# 제2절

## 인적 인프라



# 1 종합

[표 5-2-1] 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황

군/구	대학원(개)	대학교(개)	전문대학(개)	합계(개)
학교	11	13	9	32
학과	74	95	16	202
재학생	1,364	12,387	1,903	19,120
졸업생	416	2,195	670	4,569
(전임)교수	-	573	64	608

[표 5-2-2] 부산 소재 대학 ①

구분	단체명	관련학과(개)	재학생(명)	재적생(명)	졸업생(명)	(전임)교수(명)
대학원	경성대학교	9	70	79	44	-
	고신대학교	3	71	89	14	-
	동명대학교	4	102	112	16	-
	동서대학교	5	190	202	65	-
	동아대학교	8	129	152	30	-
	동의대학교	15	205	234	78	-
	부경대학교	4	71	87	24	-
	부산교육대학교	1	35	38	16	-
	부산대학교	13	362	468	91	-
	신라대학교	10	119	136	34	-
	영산대학교	2	10	10	4	-
소계	11개 대학	74	1,364	1,607	416	-

※ 대학알리미

※ 관련학과 괄호안은 폐과포함

[표 5-2-3] 부산 소재 대학 ②

구분	단체명	관련학과 (개)		재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
대학교	경성대학교	22	(36)	2,494	36	538	105
	고신대학교	3	(3)	402	3	53	8
	동명대학교	9	(12)	875	12	178	34
	동서대학교	7	(30)	1,706	30	428	104
	동아대학교	7	(21)	967	21	251	38
	동의대학교	14	(36)	2,099	36	279	96
	부경대학교	3	(3)	357	3	77	18
	부산가톨릭대학교	1	(1)	152	1	18	7
	부산대학교	10	(11)	1,526	11	192	69
	부산외국어대학교	2	(11)	373	11	75	13
	신라대학교	8	(21)	809	21	82	44
	영산대학교	8	(19)	627	19	24	36
	화신사이버대학교	1	(1)	0	1	0	1
<b>소계</b>	<b>13개 대학</b>	<b>95</b>	<b>(205)</b>	<b>12,387</b>	<b>205</b>	<b>2,195</b>	<b>573</b>
전문대학	경남정보대학교	4	(4)	262	400	125	9
	대동대학교	1	(1)	49	69	14	2
	동부산대학교 (폐교)	0	(3)	123	210	52	5
	동의과학대학교	1	(1)	135	228	47	3
	동주대학교	1	(6)	235	353	81	9
	부산경상대학교	3	(13)	472	750	67	13
	부산과학기술대 학교	2	(4)	111	225	60	6
	부산여자대학교	0	(1)	0	2	0	0
	부산예술대학교	4	(4)	516	732	224	17
<b>소계</b>	<b>9개 대학</b>	<b>16</b>	<b>(37)</b>	<b>1,903</b>	<b>2,969</b>	<b>670</b>	<b>64</b>
<b>합계</b>		<b>202</b>	<b>(363)</b>	<b>19120</b>	<b>25808</b>	<b>4569</b>	<b>608</b>

※ 대학알리미

※ 관련학과 괄호안은 폐과포함

## 2 대학원

[표 5-2-4] 부산 소재 대학원 ①

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)
경성대학교	교육대학원	연극교육전공	0	0	4
	일반대학원	디지털디자인학과	10	10	4
		문화기획·행정·이론학과	9	12	9
		미술학과	6	7	6
		사진학과	1	1	0
		소프트웨어학과	2	2	0
		언론홍보학과	2	2	1
		연극영화과(폐과)	0	0	3
		연극영화학과	2	2	0
		예술학과	5	6	0
		음악학과	33	37	16
		조형예술학과(폐과)	0	0	1
소계			70	79	44
고신대학교	교회음악대학원	교회음악전공	22	32	7
		음악치료전공	29	35	7
	대학원	음악과	20	22	0
소계			71	89	14
동명대학교	일반대학원	글로벌인문콘텐츠학과	7	12	0
		디자인학과	62	63	9
		언론영상광고학과	20	22	5
		컴퓨터미디어공학과	13	15	2
소계			102	112	16

※ 대학알리미

[표 5-2-5] 부산 소재 대학원 ②

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)
동서대학교	선교복지대학원	교회음악학과	21	21	6
	일반대학원	디자인학과	92	100	25
		문화예술공연학과	7	7	0
		영상콘텐츠학과	66	69	32
		영화학과	4	5	2
소계			190	202	65
동아대학교	대학원	국어국문학과	6	7	2
		문예창작학과	17	17	5
		미술학과	20	31	12
		신문방송학과	5	6	2
		음악학과	19	24	6
		조형디자인학과	21	23	3
		학과간협동과정 예술학과	2	2	0
		학과간협동과정 음악문화학과	39	42	0
소계			129	152	30
동의대학교	일반대학원	국어국문 · 문예창작학과	4	4	0
		디지털미디어공학과	5	5	2
		문헌정보 · 사학과	10	10	3
		미술학과	6	6	3
		산업디자인학과	41	42	5
		소프트웨어융합학과	10	10	6
		스토리텔링학과	22	23	2
		언론광고학과	8	13	3
		영화 · 영상콘텐츠학과	3	5	0
		음악학과	43	57	14
		컴퓨터소프트웨어공학과	3	3	7

※ 대학알리미

[표 5-2-6] 부산 소재 대학원 ③

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)
동의대학교	산업문화대학원	뉴미디어음악학과	35	39	27
		미디어·디자인공학과	7	7	2
		예술경영학과	0	0	4
		음악학과	8	10	0
소계			205	234	78
부경대학교	대학원	국어국문학과	25	28	8
		산업디자인학과	16	19	4
		신문방송학과	25	32	12
	산업대학원	산업디자인학과	5	8	0
소계			71	87	24
부산교육대학교	교육대학원	공연예술교육전공	35	38	15
		문화콘텐츠융합교육전공(폐과)	0	0	1
소계			35	38	16
부산대학교	일반대학원	교육과미디어융합전공	10	14	1
		국어국문학과	30	37	14
		디자인학과	26	33	6
		멀티미디어협동과정(폐과)	0	0	3
		무용학과	9	10	2
		문헌정보학과	13	18	3
		미술학과	25	38	8
		신문방송학과	17	22	9
		영상정보협동과정	4	4	1
		예술·문화와영상매체협동과정	58	71	8
예술문화영상학과	34	42	6		

※ 대학알리미

[표 5-2-7] 부산 소재 대학원 ④

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재직생 (명)	졸업생 (명)
부산대학교	일반대학원	음악학과	60	81	18
		조형학과	29	36	8
		한국음악학과	47	62	4
소계			362	468	91
신라대학교	대학원	광고홍보학과	32	32	17
		디자인학과	14	15	4
		디자인학과(학과간협동과정)	6	6	3
		무용학과	10	10	1
		문화예술경영학과	7	9	1
		미술학과	11	17	3
		융합예술학과	8	10	0
		음악학과	14	18	5
신라대학교	산업융합대학원	마케팅학과	7	7	0
		미디어커뮤니케이션학과(폐과)	2	2	0
		창업조형학과	8	10	0
소계			119	136	34
영산대학교	마용·예술대학원	디자인전공	8	8	1
		시각영상디자인전공(폐과)	0	0	3
		해양문화콘텐츠융복합전공	2	2	0
소계			10	10	4
합계			1,364	1,607	416

※ 대학알리미

### 3 대학교

[표 5-2-9] 부산 소재 대학교 ①

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
경성대학교	광고홍보학과(폐과)	0	0	0	5
	사진학과	115	152	17	4
	미술학과	150	182	30	4
	뮤지컬전공	11	16	0	0
	소프트웨어학과	214	306	33	8
	신문방송학과	181	232	0	7
	시각디자인학전공	112	138	19	0
	시각디자인학과(폐과)	0	0	8	0
	디지털미디어전공(폐과)	0	0	24	0
	디자인학부	55	72	0	7
	글로벌문화학부	163	223	0	13
	국어국문학전공	121	169	30	0
	국어국문학과(폐과)	0	0	10	0
	광고홍보학전공(폐과)	0	0	30	0
	광고홍보학과	143	178	0	5
	디지털미디어전공(폐과)	0	0	24	0
	디지털미디어학부(폐과)	0	0	0	5
	문화콘텐츠학전공	54	75	8	0
	문화서비스학전공	60	77	5	0
	문화기획학전공	36	48	2	0
	문헌정보학과	151	194	41	4
	무용학과(폐과)	37	44	26	2
	디지털영상학과(폐과)	0	0	4	0

※ 대학알리미

[표 5-2-10] 부산 소재 대학교 ②

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
경성대학교	디지털애니메이션학과(폐과)	0	0	5	0
	디지털미디어학부	30	35	0	5
	신문방송학전공(폐과)	0	0	21	0
	커뮤니케이션학부(폐과)	0	37	0	0
	제품디자인학전공(폐과)	57	90	22	0
	제품디자인학과(폐과)	0	0	4	0
	영화전공	92	130	29	0
	영상학전공	27	33	22	0
	영상애니메이션학부	150	206	0	8
	연극전공	109	155	29	0
	연극영화학부	89	100	0	17
	애니메이션학전공	30	34	33	0
	음악학부	307	384	62	11
<b>소계</b>		<b>2,494</b>	<b>3,310</b>	<b>538</b>	<b>105</b>
고신대학교	광고홍보학과	140	191	12	3
	시각디자인학과	91	130	14	2
	음악과	171	216	27	3
<b>소계</b>		<b>422</b>	<b>560</b>	<b>81</b>	<b>8</b>
동명대학교	디지털미디어공학부	94	135	0	7
	디지털애니메이션학과	56	93	25	0
	디지털콘텐츠전공	9	15	0	0
	문화콘텐츠전공	18	26	0	0
	불교문화콘텐츠학과	26	81	7	0
	산업디자인전공	107	172	23	4
	게임공학과	0	0	15	7
	광고홍보학과	148	201	36	4
	글로벌문화콘텐츠학부	46	53	0	2

※ 대학알리미

[표 5-2-11] 부산 소재 대학교 ③

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동명대학교	융합미디어전공	58	96	14	0
	시각디자인학과	154	216	19	3
	신문방송학과	159	236	39	7
<b>소계</b>		<b>875</b>	<b>1,324</b>	<b>178</b>	<b>34</b>
동서대학교	연극전공(폐과)	1	1	0	0
	연극영화연기전공(폐과)	6	6	0	0
	애니메이션전공(폐과)	3	3	1	0
	애니메이션&비주얼이펙트전공(폐과)	49	62	22	0
	연기과	117	160	3	5
	영상디자인학전공(폐과)	7	9	4	0
	영상문학전공(폐과)	9	10	5	1
	영화(Film&Video)전공(폐과)	3	3	0	0
	영화과(폐과)	0	0	4	10
	비주얼디자인학전공(폐과)	0	0	0	0
	산업디자인학전공(폐과)	16	18	13	0
	소프트웨어공학전공(폐과)	59	74	22	0
	시각디자인학전공(폐과)	15	18	10	0
	영화과(인문사회계열)(폐과)	35	39	10	0
	프로덕트디자인학전공(폐과)	1	1	0	0
	이벤트/컨벤션학전공	102	136	3	5
	방송영상전공	275	375	95	13
	광고PR전공	151	196	38	7
	게임전공(폐과)	31	39	18	0
	디지털콘텐츠학부(폐과)	0	0	24	31

※ 대학알리미

[표 5-2-12] 부산 소재 대학교 ④

학교	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동서대학교	디지털프로덕션전공(폐과)	4	4	0	0
	마케팅학전공(폐과)	16	16	2	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	2	2	1	0
	멀티미디어디자인학전공(폐과)	3	3	0	0
	뮤지컬과	142	182	9	9
	미디어커뮤니케이션학부	116	123	0	0
	디지털영상제작전공(폐과)	17	22	5	0
	디지털방송전공(폐과)	0	0	1	0
	디자인학부(폐과)	0	0	0	4
	디자인학전공	526	715	138	19
<b>소계</b>		<b>1,706</b>	<b>2,217</b>	<b>428</b>	<b>104</b>
동아대학교	음악학과(폐과)	19	31	19	12
	음악학과 관현악전공	64	87	3	0
	음악학과 성악·작곡전공	62	86	10	0
	음악학과 실용음악전공	133	186	11	0
	음악학과 피아노전공	78	85	12	0
	실용음악학과(폐과)	17	21	12	0
	산업디자인학과	254	335	1	8
	신문방송학과(폐과)	55	90	42	0
	지식서비스경영학과	2	2	0	0
	회화학과(폐과)	0	1	2	0
	조각학과(폐과)	2	2	1	0
	조소전공(폐과)	1	1	0	0

※ 대학알리미

[표 5-2-13] 부산 소재 대학교 ⑤

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동아대학교	산업디자인학과(폐과)	0	0	1	8
	국어국문학과(폐과)	18	26	28	0
	건축·디자인·패션대학 산업디자인학과(폐과)	34	43	39	0
	국어국문학과(폐과)	27	39	28	0
	무용학과(폐과)	0	1	0	0
	문예창작학과(폐과)	13	21	21	0
	미디어커뮤니케이션학과	174	237	0	5
	미술학과(폐과)	14	21	20	5
	기악학과(폐과)	0	1	1	0
<b>소계</b>		<b>967</b>	<b>1,316</b>	<b>251</b>	<b>38</b>
동의대학교	게임공학과(폐과)	1	4	4	0
	게임애니메이션공학전공	66	114	0	7
	제품디자인공학전공	12	12	0	4
	응용소프트웨어공학전공	78	130	0	9
	음악학과	235	288	9	11
	영화학과(폐과)	0	0	1	5
	영상정보공학과(폐과)	0	3	4	0
	신문방송학전공	104	139	0	5
	신문방송학과(폐과)	60	112	14	0
	영화학과	106	149	1	5
	음악학과(폐과)	0	0	9	11
	창의소프트웨어공학부	120	136	0	0
	컴퓨터소프트웨어공학전공	172	293	2	9
	컴퓨터소프트웨어공학과(폐과)	0	3	3	0
멀티미디어공학과(폐과)	0	0	1	0	

※ 대학알리미

[표 5-2-14] 부산 소재 대학교 ⑥

학교	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동의대학교	디지털콘텐츠학전공	126	176	0	6
	디지털콘텐츠공학과(폐과)	0	0	5	0
	디지털콘텐츠게임애니메이션공학부	99	107	0	0
	디지털영상공학부(폐과)	0	2	0	0
	디지털문화콘텐츠학전공(폐과)	67	87	38	0
	디지털문화콘텐츠공학과(폐과)	0	0	0	0
	디자인조형학과	258	324	0	14
	디자인공학부	92	142	0	0
	게임영상공학전공(폐과)	59	91	43	0
	국어국문학과(폐과)	0	2	3	0
	국어국문 · 문예창작학과(폐과)	55	94	45	0
	광고홍보학전공	102	122	0	6
	광고홍보학과(폐과)	44	80	50	0
	멀티미디어공학과(폐과)	0	0	1	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	41	66	22	0
	산업디자인학과(폐과)	0	0	6	0
	산업디자인학과(폐과)	63	108	6	0
	미술학과(폐과)	0	0	2	0
	문헌정보학과	137	183	4	4
	문예창작학과(폐과)	2	2	4	0
	미술학과(폐과)	0	0	2	0
<b>소계</b>		<b>2,099</b>	<b>2,969</b>	<b>279</b>	<b>96</b>

※ 대학알리미

[표 5-2-15] 부산 소재 대학교 ⑦

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
부경대학교	신문방송학과	127	183	33	8
	국어국문학과	130	164	24	8
	시각디자인학과	100	133	20	2
소계		566	480	77	18
부산가톨릭대학교	소프트웨어학과	152	193	18	7
소계		152	193	18	7
부산대학교	예술문화영상학과	101	138	10	3
	음악학과	240	300	58	11
	신문방송학과	132	198	18	7
	한국음악학과	145	182	37	6
	조형학과	122	154	20	5
	국악학과	0	0	0	0
	국어국문학과	125	173	8	10
	미술학과	181	229	8	7
	디자인학과	186	260	13	8
	무용학과	145	172	11	4
	문헌정보학과	149	177	9	8
소계		1,526	1,983	192	69

※ 대학알리미

[표 5-2-16] 부산 소재 대학교 ⑧

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
부산외국어대학교	영상언론융합학과(폐과)	0	4	0	0
	영상콘텐츠융합학과	123	178	24	5
	컴퓨터소프트웨어융합학부(폐과)	86	149	0	0
	컴퓨터소프트웨어학부	113	150	0	8
	중국학부(중국어언어문화콘텐츠전공)(폐과)	3	14	16	0
	디지털미디어공학부(폐과)	0	4	0	0
	디지털미디어공학부(인터넷미디어전공)(폐과)	18	39	11	0
	디지털미디어공학부(전자정보통신전공)(폐과)	30	45	15	0
	디지털미디어학부(폐과)	0	0	0	0
	디지털미디어학부(인터넷미디어전공)(폐과)	0	2	6	0
	디지털미디어학부(전자정보통신전공)(폐과)	0	2	3	0
<b>소계</b>		<b>373</b>	<b>587</b>	<b>75</b>	<b>13</b>
신라대학교	광고홍보학과(폐과)	32	38	18	6
	음악학과(폐과)	39	49	14	0
	조형미술전공	28	40	0	5
	창조공연예술학부 음악전공	76	85	0	6
	창조공연예술학부 무용전공	51	57	0	3
	창업예술학부	80	87	0	0
	컴퓨터소프트웨어공학부	172	280	0	10
	만화.애니메이션디자인전공(폐과)	2	2	0	0
	문헌정보학과(폐과)	50	70	14	3
	문예창작비평학과	63	77	8	4
	무용학부(폐과)	0	0	1	0
	무용학과(폐과)	12	12	2	0
	모바일소프트웨어공학전공(폐과)	0	0	1	0

※ 대학알리미

[표 5-2-17] 부산 소재 대학교 ㉠

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
신라대학교	국어국문학과(폐과)	27	34	1	0
	시각커뮤니케이션디자인전공(폐과)	3	3	2	0
	시각디자인학과(폐과)	38	56	13	0
	시각디자인전공	44	57	0	5
	산업디자인학과(폐과)	31	47	1	0
	미술학과(폐과)	31	38	6	0
	산업디자인학과(폐과)	1	1	1	0
	산업디자인전공	29	45	0	2
신라대학교	영화콘텐츠전공	13	13	0	0
	영화영상전공(폐과)	29	36	1	0
	연기뮤지컬학과	111	146	2	5
	디자인학부	79	85	0	12
	문화콘텐츠학부	69	79	0	10
	방송연예학부(폐과)	2	4	0	0
	방송전공(폐과)	35	38	4	0
	방송콘텐츠학과(폐과)	0	0	0	5
	광고홍보학과(폐과)	53	60	3	0
	광고영상디자인전공	11	11	0	0
	시각영상디자인학과(폐과)	66	90	13	0
	시각디자인전공	35	36	0	0
	빅데이터광고마케팅학과(폐과)	8	16	0	4
	가상현실콘텐츠전공	6	7	0	0
	가상현실콘텐츠학과(폐과)	14	22	0	0

※ 대학알리미

[표 5-2-18] 부산 소재 대학교 ㉔

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
영산대학교	게임·영화학부(폐과)	0	3	0	0
	게임·콘텐츠전공(폐과)	52	88	1	0
	게임영상콘텐츠학과(폐과)	12	26	0	0
	게임콘텐츠전공	32	35	0	0
소계		627	795	24	36
화신사이버대학교	디지털영상학과	0	0	0	1
소계		0	0	0	1
합계		12,387	16,252	2,195	573

※ 대학알리미

## 4 전문대학

[표 5-2-19] 부산 소재 전문대학 ①

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
경남정보대학교	산업디자인학과	0	0	4	0
	산업디자인계열	143	215	69	5
	방송영상과	119	185	47	4
	방송영상학과	0	0	5	0
소계		262	400	125	9
대동대학교	뉴뮤직과	49	69	14	2
소계		49	69	14	2
동부산대학교 (폐교)	게임컨설팅과(폐교)	72	142	39	3
	실용음악&클래식과(폐교)	0	0	1	0
	실용음악과(폐교)	51	68	12	2
소계		123	210	52	5
동의과학대학교	산업디자인과	135	228	47	3
소계		135	228	47	3
동주대학교	전시이벤트연출과(폐과)	0	9	1	0
	광고시각디자인과	60	80	25	3
	방송영상과(폐과)	0	1	0	0
	실용음악학과(폐과)	0	0	20	0
	실용음악과(3년제)	175	263	32	6
	실용음악과(폐과)	0	0	3	0
소계		235	353	81	9

※ 대학알리미

[표 5-2-20] 부산 소재 전문대학 ②

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
부산경상대학교	스마트앱·콘텐츠과(폐과)	8	32	7	0
	멀티미디어계열(폐과)	10	37	8	0
	멀티미디어·비즈니스계열(폐과)	5	16	7	0
	디자인계열	129	150	1	3
	광고·인테리어디자인과(폐과)	7	30	11	0
	광고·마케팅과(폐과)	1	16	0	0
	IT·콘텐츠계열(예체능)(폐과)	40	40	0	0
	IT·콘텐츠계열	138	177	0	4
	방송엔터테이너·모델계열(폐과)	1	13	3	0
	방송엔터테이너·모델과(폐과)	2	29	10	0
	방송연예영상계열	118	155	0	6
	방송영상·영화과(폐과)	13	52	20	0
	방송영상·디지털계열(폐과)	0	3	0	0
<b>소계</b>		<b>472</b>	<b>750</b>	<b>67</b>	<b>13</b>
부산과학기술 대학교	산업디자인과(폐과)	0	11	0	0
	토탈디자인계열	62	102	59	0
	디자인계열	49	81	1	6
	디자인학부(폐과)	0	31	0	0
<b>소계</b>		<b>111</b>	<b>225</b>	<b>60</b>	<b>6</b>
부산여자대학교	아동음악과(3년제)(폐과)	0	2	0	0
<b>소계</b>		<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

※ 대학알리미

[표 5-2-21] 부산 소재 전문대학 ③

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
부산예술대학교	실용음악과	318	484	173	10
	한국음악과	43	46	12	2
	연극과	88	127	26	3
	실용무용과	67	75	13	2
소계		516	732	224	17
합계		1,903	2,969	670	64

※ 대학알리미



# 부록 설문지



## 2020 부산 CT산업 통계조사 <사업체>

안녕하십니까?

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

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

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

2020년 10월

- 주최 / 주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원
- 조사기관 : (주)화인리서치
- 문의 : (주)화인리서치 박정아 차장 (TEL) 02-559-2795 (MAIL) japark@relab.net

### 응답자 정보

성명		연락처	
----	--	-----	--

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

### 사업체 정보

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

## 산업분야

### 콘텐츠산업 보기카드

① 출판	② 만화	③ 음악	④ 영화	⑤ 게임	⑥ 애니메이션
1-1 서적 출판 1-2 교과서/학습서적 출판 1-3 신문/간행물 출판 1-4 전자책(e-book) 출판	2-1 만화 제작(만화작가) 2-2 만화 출판 2-3 온라인 서비스 2-4 에이전시	3-1 음악 기획/제작(뮤지션) 3-2 스튜디오 운영 3-3 유통 3-4 음악 공연	4-1 영화 기획/제작 4-2 영화 제작지원 4-3 영화 수입/배급	5-1 게임 제작 5-2 게임 배급(퍼블리싱)	6-1 창작/제작 6-2 하청제작
⑦ 방송	⑧ 광고	⑨ 캐릭터	⑩ 지식정보	⑪ 콘텐츠솔루션	⑫ 공연
7-1 지상파/유선방송 7-2 방송채널사용사업 7-3 방송영상물제작 7-4 인터넷영상물제공	8-1 영상광고 제작 8-2 인쇄물광고 제작 8-3 온라인광고 제작 8-4 홍보/행사 기획/연출	9-1 캐릭터 개발 9-2 라이선스 판매 9-3 캐릭터상품 제조	10-1 이라닝 제작/서비스 10-2 포털/온라인정보서비스 10-3 VR/AR 제작	11-1 CG 제작 11-2 온라인/모바일솔루션 11-3 콘텐츠 보호	12-1 공연 기획/연출 12-2 공연시설 운영 12-3 공연 관련 서비스

#### A1. 귀사의 산업분야 및 콘텐츠에 대해 보기카드와 작성예시를 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.

해당하는 세부산업분야가 없는 경우, '기타'로 작성하고 상세내용을 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.

산업분야	세부산업분야	대표 콘텐츠명(작품명) 및 상세내용
작성예시①	⑤ 게임	5-1. 게임 제작 □□□ : RPG 모바일게임, 구글 플레이에서 유료로 판매 중 ◇◇◇ : 레이스 PC게임, 현재 개발 중
작성예시②	④ 영화	4-1. 영화 기획/제작 4-3. 영화 수입/배급 ○○○ : 로맨스 장르, 직접 제작하여 2016년에 개봉 △△△ : 코믹 장르, 일본에서 수입하여 개봉예정
[1순위]		
[2순위]		

#### A2. 귀사의 현재 사업추진 단계는 무엇입니까? (주요산업분야를 기준으로 작성)

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

## 제작 현황

#### B1. 귀사의 전년(2019년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황은 어떻습니까?

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

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

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

(예 : 2019년에 부산정보산업진흥원으로부터 제작지원을 받게 됨, 영화산업 활성화로 영화제작 투자가 늘어남)

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

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

## 종사자 현황

### B4. 귀사의 종사자 현황을 작성해 주시기 바랍니다. (2020년 현재)

2020년 현재 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 대표자와 임원을 포함하여 작성해 주시기 바랍니다.

2020년 종사자 수	성별		연령			
	남	여	20대	30대	40대	50대 이상
명	명	명	명	명	명	명

2020년 총 종사자 합계와 동일하게 작성해 주시기 바랍니다.

세부 직무별 종사자 수							
구분	사업기획 (임원포함)	제작	연구개발	운영/관리 (재무/인사/총무)	홍보/마케팅	기타 (유통)	합계
종사자 수	명	명	명	명	명	명	명
2020년 신규 채용	명	명	명	명	명	명	명

### B5. 인력채용 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- ① 경력/전문인력 부족
- ② 우수인력의 잦은 이직
- ③ 취업희망자의 자질 부족
- ④ 취업희망자의 대기업 선호
- ⑤ 취업희망자의 수도권기업 선호
- ⑥ 취업희망자의 저임금 회피
- ⑦ 취업희망자의 해당업무 회피
- ⑧ 인력정보 부족
- ⑨ 관련 교육기관과의 연계 부족
- ⑩ 기타(▶ \_\_\_\_\_)

## 재무 현황

### B7. 귀사의 매출액과 국내 및 해외 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. (2019년)

2019년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 매출액 비중의 합계가 100이 되도록 작성해 주시기 바랍니다.

2019년 매출액	매출액 비중		
	국내	해외	합계
백만원	%	%	100 %

### B8. 귀사의 사업형태별 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. (2019년)

2019년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 합계가 100이 되도록 작성해 주시기 바랍니다.

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

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

## 운영 현황

### B9. 경영 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

1순위

2순위

<내부적 요인>

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

<외부적 요인>

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

<기타>

- ⑮ 기타(▶ \_\_\_\_\_ )

### B10. 개선방안 등 기타의견이 있으시면 작성해 주시기 바랍니다.

## 지원사업 관련

### C1. 지원사업 관련 정보를 어디에서 얻고 계십니까?

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

### 지원사업 보기카드

구분	지원사업		
경영/운영	① 입주지원(사무실 제공 등)	② 인프라(설비/장비)지원	③ 업계관련 정보 제공
	④ 투자자 발굴	⑤ 컨설팅(법률/회계/노무) 제공	
마케팅/홍보	① 광고/홍보활동 지원	② 전시회/행사 개최	③ 전시회 참가 지원
	④ 바이어 발굴	⑤ 수출 지원(수출상담 등)	⑥ 마케팅 컨설팅 제공
제작/기술	① 제작자금 지원	② 시제품 제작 지원	③ 제품 고급화 지원
	④ 콘텐츠/기술 사업화 지원	⑤ 지식재산권 획득 지원	⑥ 제작 컨설팅 제공
인력/교육	① 역량강화/인력교육 제공	② 인력정보/채용알선 제공	③ 임금/복지후생 지원

### C2. 지원받기를 희망하는 사업을 위의 지원사업 보기카드를 참고하여 선택하여 주시길 바랍니다.

각 분야별로 하나씩 선택해 주시길 바랍니다. 보기카드에 희망사업이 없는 경우에는 '⑨기타'를 기재하시고 내용을 작성해 주시기 바랍니다.

경영/운영	마케팅/홍보	제작/기술	인력/교육

### C3. 지원사업을 신청/참여하면서 겪었던 애로사항은 무엇입니까?

- |                   |                    |                |
|-------------------|--------------------|----------------|
| ① 지원사업 정보부족       | ② 복잡한 지원사업 신청/행정절차 | ③ 짧은 지원기간      |
| ④ 사업 담당자와의 소통 어려움 | ⑤ 까다로운 신청 및 선정 조건  | ⑥ 기타(▶ _____ ) |

### C4. 지원사업 관련 개선방안이 있으시면 작성해 주시기 바랍니다.

## 코로나19 현황 - 경영 환경

D1. 코로나19가 귀사에 미친 영향은 어느 정도로 생각하십니까? [ ]

- ① 매우 부정      ② 부정      ③ 보통      ④ 다소 긍정      ⑤ 매우 긍정

D1-1. 코로나19로 귀사에 부정적/긍정적 영향의 원인은 무엇입니까?

D1. 응답 결과를 바탕으로 작성해 주십시오(①, ② = 부정적 / ③, ④, ⑤ = 긍정적)

D2. 귀사는 코로나19 이후 경영전략에 대한 변화를 준비하고 있습니까? [ ]

- ① 추진중에 있다(▶D3로 이동)      ② 계획중에 있다(▶D3로 이동)      ③ 계획 없음(▶D4로 이동)

D3. 귀사는 경영전략 변화의 중점 분야는 어디입니까? [ ]

- ① 수요처 다변화      ② 경영효율화      ③ 사업 재편  
④ 국내·외 조달처 다변화      ⑤ 기타(▶\_\_\_\_\_)

## 코로나19 현황 - 언택트 관련

D4. 귀사는 언택트 관련 기술 및 서비스 혁신이 필요하다고 생각하십니까? [ ]

- ① 필요하다      ② 필요 없다      ③ 잘 모르겠다

D5. 귀사는 코로나19 대응 전략으로 언택트 방식의 업무를 도입하셨습니다가? [ ]

- ① 코로나19 이전부터 활용하고 있음(▶D6로 이동)      ② 코로나19 이후 도입해 활용중(▶D6로 이동)  
③ 도입할 예정임(▶D6로 이동)      ④ 도입하지 않았으며, 도입계획 없음(▶D5-1로 이동)

D5-1. 귀사는 언택트 방식의 업무를 도입하고 있지 않은 이유는 무엇입니까? [ ]

응답 후 D7로 이동해 주십시오

- ① 업종 특성·기업 규모상 애로      ② 비대면 방식의 업무 효율성 저하  
③ 장비(PC/카메라) 및 공간(화상회의실) 등의 인프라 구축비용 부담      ④ 비대면 방식 업무에 대한 정보 부족

D6. 귀사는 도입하였거나 도입 예정인 언택트 방식의 업무는 무엇입니까? [ ]

- ① 전자결재 시스템      ② 직장내 업무용 메신저·화상회의      ③ 온라인을 통한 직원 교육  
④ 국내·외 바이어와의 화상회의      ⑤ 온라인 마케팅 활용      ⑥ 재택근무 실시  
⑦ 기타(▶\_\_\_\_\_)

D7. 코로나19 극복을 위해 필요한 정부 정책은 무엇이라고 생각하십니까?

## VR개발 사업체 추가설문

### D1. 귀사는 가상/증강/혼합현실(VR/AR/MR) 콘텐츠를 제작/계획(R&D포함)하고 있으십니까?

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

### D2. 귀사의 가상/증강/혼합현실(VR/AR/MR) 콘텐츠 장르는 무엇입니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

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

### D3. 지역 가상/증강/혼합현실(VR/AR/MR) 사업체를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

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

### D4. 글로벌 시장 진출을 희망하는 지역은 어디입니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

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

### D5. 아세안 시장 진출을 추진한다면 희망하는 지역은 어디입니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

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

### D6. 귀사의 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- ① 채용박람회 등 전문 오프라인 행사 확대                      ② 온라인 구인 사이트 광고 지원                      ③ 대학, 학원 등 외부 교육기관 연계 인력 중개  
 ④ 지역 인력 Pool 제공 플랫폼 구축                      ⑤ 기타(▶ \_\_\_\_\_)



안녕하십니까?

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

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

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

2020년 10월

- 주최 / 주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원
- 조사기관 : (주)화인리서치
- 문의 : (주)화인리서치 박정아 차장 (TEL) 02-559-2795 (MAIL) japark@relab.net

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

## 산업분야

### 콘텐츠산업 보기카드

① 출판	② 만화	③ 음악	④ 영화	⑤ 게임	⑥ 애니메이션
1-1 서적 출판 1-2 교과서/학습서적 출판 1-3 신문/간행물 출판 1-4 전자책(e-book) 출판	2-1 만화 제작(만화작가) 2-2 만화 출판 2-3 온라인 서비스 2-4 에이전시	3-1 음악 기획/제작(뮤지션) 3-2 스튜디오 운영 3-3 유통 3-4 음악 공연	4-1 영화 기획/제작 4-2 영화 제작지원 4-3 영화 수입/배급	5-1 게임 제작 5-2 게임 배급(퍼블리싱)	6-1 창작/제작 6-2 하청제작
⑦ 방송	⑧ 광고	⑨ 캐릭터	⑩ 지식정보	⑪ 콘텐츠솔루션	⑫ 공연
7-1 지상파/유선방송 7-2 방송채널사용사업 7-3 방송영상물제작 7-4 인터넷영상물제공	8-1 영상광고 제작 8-2 인쇄물광고 제작 8-3 온라인광고 제작 8-4 홍보/행사 기획/연출	9-1 캐릭터 개발 9-2 라이선스 판매 9-3 캐릭터상품 제조	10-1 이리닝 제작/서비스 10-2 포털/온라인정보서비스 10-3 VR/AR 제작	11-1 CG 제작 11-2 온라인/모바일솔루션 11-3 콘텐츠 보호	12-1 공연 기획/연출 12-2 공연시설 운영 12-3 공연 관련 서비스

A1. 귀하의 산업분야 및 콘텐츠에 대해 보기카드와 작성예시를 참고하여 작성해 주시기 바랍니다.

산업분야	세부산업분야	대표 콘텐츠명[작품명] 및 상세내용
<작성예시>    ⑤ 만화	2-1. 만화 제작	□□□ : 학원물 웹툰, ○○코믹스에서 연재(완결) ◇◇◇ : 순정물 웹툰, △△툰에서 연재 예정

A2. 귀하의 현재 사업추진 단계는 무엇입니까?



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

## 사업 현황

**B1. 귀하는 보조인력을 이용하고 계십니까?**

[ ]

- ① 혼자서 작업 (▶B2로 이동)
- ② 가족/지인의 도움을 받음 - 수고비 미지급 (▶B2로 이동)
- ③ 보조인력어시스턴트 등을 이용 - 수고비 지급 (▶B1-1로 이동)

**B1-1. 평균적으로 몇 명의 보조인력 이용하고 계십니까?**

\_\_\_\_\_명

**B1-2. 보조인력 활용 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?**

[ ]

- ① 보조인력 부족
- ② 보조인력 자질부족
- ③ 보조인력 활용비용 부담
- ④ 보조인력과의 업무시간 조절
- ⑤ 보조인력 구인정보 부족
- ⑥ 기타(▶\_\_\_\_\_)

**B2. 귀하가 2019년(1년간) 벌어들인 연간 수입은 어떻게 되십니까?**

[ ]

- ① 소득 없음
- ② 5백만원 미만
- ③ 5백만원 이상 1천만원 미만
- ④ 1천만원 이상 2천만원 미만
- ⑤ 2천만원 이상 3천만원 미만
- ⑥ 3천만원 이상 4천만원 미만
- ⑦ 4천만원 이상 5천만원 미만
- ⑧ 5천만원 이상 1억원 미만
- ⑨ 1억원 이상

**B3. 귀하의 전년(2019년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황은 어떻습니까?**

[ ]

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

**B3-1. 위와 같이 응답한 이유에 대해 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.**

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

(예 : 2019년에 부산정보산업진흥원으로부터 제작지원을 받게 됨, 영화산업 활성화로 영화제작 투자가 늘어남)

**B4. 귀하의 주요 애로사항은 무엇입니까?**

1순위		2순위	
-----	--	-----	--

<내부적 요인>

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

<외부적 요인>

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

<기타>

- ⑮ 기타(▶\_\_\_\_\_)

**B5. 개선방안 등 기타의견이 있으시면 작성해 주시기 바랍니다.**

\_\_\_\_\_

## 코로나19 현황

D1. 코로나19가 귀하에 미친 영향은 어느정도로 생각하십니까? [                    ]

- ① 매우 부정      ② 부정      ③ 보통      ④ 다소 긍정      ⑤ 매우 긍정

D1-1. 코로나19로 귀사에 부정적/긍정적 영향의 원인은 무엇입니까?

D1. 응답 결과를 바탕으로 작성해 주십시오(①, ② = 부정적 / ③, ④, ⑤ = 긍정적)

D2. 코로나19 극복을 위해 필요한 정책은 무엇이라고 생각하십니까?





