

2019 부산 CT산업 통계조사

2019.12

제 출 문

부산정보산업진흥원장 귀하

본 보고서를 「2019 부산 CT산업 통계조사」 용역의 최종 보고서로 제출합니다.

2019. 12.

주 관 기 관 : (재)부산정보산업진흥원

수 행 기 관 : (주)화인리서치

연구책임자 : 김수경 대표이사

목 차

제1장 결과요약	1
1. 조사개요	3
2. 조사결과요약	4
제2장 콘텐츠 산업 주요 이슈	9
제1절 콘텐츠 산업 현황	11
1. 콘텐츠 산업 현황	13
2. 콘텐츠 3대 혁신전략	15
제2절 부산지역 주요업종 이슈	17
1. 부산지역 주요 콘텐츠 산업 이슈	19
제3장 조사결과	25
제1절 조사개요	27
1. 조사배경 및 목적	29
2. 조사대상	30
3. 조사체계	31
4. 조사내용	34
5. 조사현황	35
제2절 전체 조사결과	37
1. 일반현황	39
2. 매출현황	47
3. 종사자현황	52
4. 채용계획	57
5. 경영현황	65
6. 제작현황	69
7. 지원사업 관련	72
8. VR/AR 관련	78
9. 개인제작자	91

제3절 만화산업 조사결과	95
1. 만화산업 결과요약	97
2. 만화산업 일반현황	98
3. 만화산업 매출현황	100
4. 만화산업 종사자현황	102
5. 만화산업 창작활동	105
제4절 게임산업 조사결과	108
1. 게임산업 결과요약	110
2. 게임산업 일반현황	111
3. 게임산업 매출현황	114
4. 게임산업 종사자현황	117
5. 게임산업 환경	120
제5절 애니메이션산업 조사결과	130
1. 애니메이션산업 결과요약	132
2. 애니메이션산업 일반현황	133
3. 애니메이션산업 매출현황	135
4. 애니메이션산업 종사자현황	136
제6절 VR산업 조사결과	138
1. VR산업 결과요약	140
2. VR산업 일반현황	141
3. VR산업 매출현황	144
4. VR산업 종사자현황	147
5. VR산업 환경	150
제7절 1인 크리에이터 조사결과	158
1. 1인 크리에이터 결과요약	160
2. 1인 크리에이터 일반현황	161
3. 1인 크리에이터 매출현황	162
4. 1인 크리에이터 종사자현황	163
5. 1인 크리에이터 창작활동	165
제8절 음악 산업 조사결과	168
1. 음악 산업 결과요약	169
2. 음악 산업 일반현황	170
3. 음악 산업 매출현황	171
4. 음악 산업 종사자현황	173
5. 뮤지션 활동	175

제4장 부산 CT산업 인터뷰 178

제1절 인터뷰 개요 180

- 1. 인터뷰 개요 182

제2절 인터뷰 결과 184

- 1. 사업체 인터뷰 결과 186
- 2. 개인 인터뷰 결과 190

제5장 인프라현황 192

제1절 물적 인프라 194

- 1. 종합 196
- 2. 문화시설 상세현황 203
- 3. 문화예술단체 215
- 4. 축제현황 221

제2절 인적 인프라 224

- 1. 종합 226
- 2. 대학원 228
- 3. 대학교 232
- 4. 전문대학 242

부록 설문지 256

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 3-1-1] 콘텐츠산업 특수분류체계 내 조사대상 업종구분	30
[표 3-1-2] 조사내용	34
[표 3-1-3] 조사실시결과	35
[표 3-2-1] 연도별 사업체 수	40
[표 3-2-2] VR/AR 관련 사업체 현황	41
[표 3-2-3] 설립연도별 사업체 현황	42
[표 3-2-4] 소재지역별 사업체 현황 ①	43
[표 3-2-6] 소재지역별 사업체 현황 ②	44
[표 3-2-7] 소재지역별 사업체 현황 ③	44
[표 3-2-8] 소재지역별 사업체 현황 ④	45
[표 3-2-10] 연도별 매출액	47
[표 3-2-11] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체	48
[표 3-2-12] 2018년 매출 규모별 사업체 현황	49
[표 3-2-13] 유형별 매출 비중	50
[표 3-2-14] 국내외 매출 비중	51
[표 3-2-15] 연도별 종사자 수	52
[표 3-2-16] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체	53
[표 3-2-17] 종사자 규모별 사업체 현황	54
[표 3-2-18] 직무별 종사자 비중	55
[표 3-2-19] 성별/연령별 종사자 비중	56
[표 3-2-20] 채용규모 - 전체	57
[표 3-2-21] 채용규모 - 신규인력	58
[표 3-2-22] 채용규모 - 경력인력	59
[표 3-2-23] 직무별 채용규모 - 전체	60
[표 3-2-24] 직무별 채용규모 - 신규인력	61
[표 3-2-25] 직무별 채용규모 - 경력인력	62
[표 3-2-26] 채용 관련 애로사항 ①	63
[표 3-2-27] 채용 관련 애로사항 ②	64
[표 3-2-28] 사업추진단계	65
[표 3-2-29] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ①	67
[표 3-2-30] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ②	67
[표 3-2-31] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ①	68

[표 3-2-32] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ②	68
[표 3-2-33] 전년대비 제작환경	69
[표 3-2-34] 제작 관련 애로사항 ①	70
[표 3-2-35] 제작 관련 애로사항 ②	71
[표 3-2-36] 지원사업 정보 수집경로	72
[표 3-2-37] 희망 지원사업 - 경영/운영	73
[표 3-2-38] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅	74
[표 3-2-39] 희망 지원사업 - 제작/기술	75
[표 3-2-40] 희망 지원사업 - 인력/교육	76
[표 3-2-41] 지원사업 신청/참여 애로사항	77
[표 3-2-42] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 ①	79
[표 3-2-43] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 ②	79
[표 3-2-44] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 ①	80
[표 3-2-45] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 ②	80
[표 3-2-46] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 ①	81
[표 3-2-47] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 ②	81
[표 3-2-48] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1순위	83
[표 3-2-49] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2순위	83
[표 3-2-50] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2+3순위	83
[표 3-2-51] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위	85
[표 3-2-52] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위	85
[표 3-2-53] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위	85
[표 3-2-54] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위	87
[표 3-2-55] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ①	87
[표 3-2-56] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ②	87
[표 3-2-57] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ①	88
[표 3-2-58] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ②	88
[표 3-2-59] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위	90
[표 3-2-60] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위	90
[표 3-2-61] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위	90
[표 3-2-62] 보조인력 이용여부 - 개인제작자	91
[표 3-2-63] 보조인력 이용규모 - 개인제작자	92
[표 3-2-64] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자	93
[표 3-2-65] 연평균 소득 - 개인제작자	94
[표 3-3-1] 만화산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	97
[표 3-3-2] 만화산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	97
[표 3-3-3] 만화산업 연도별 사업체 수	98
[표 3-3-4] 만화산업 유형별 사업체 현황	98
[표 3-3-5] 만화산업 설립연도별 사업체 현황	99

[표 3-3-6] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황	99
[표 3-3-7] 만화산업 연도별 매출액	100
[표 3-3-8] 만화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황	100
[표 3-3-9] 만화작가 연평균 소득	101
[표 3-3-10] 만화창작 외 주요 소득원	101
[표 3-3-11] 만화산업 연도별 종사자 수	102
[표 3-3-12] 만화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황	103
[표 3-3-13] 만화작가 보조인력 활용여부	103
[표 3-3-14] 만화작가 보조인력 활용규모	104
[표 3-3-15] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항	104
[표 3-3-16] 만화작가 주력 창작분야	105
[표 3-3-17] 만화작가 주요 활동분야	105
[표 3-3-18] 만화작가 창작공간	106
[표 3-3-19] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부	106
[표 3-3-20] 지역거주 만화작가 지원사업	107
[표 3-3-21] 만화창작 관련 애로사항	107
[표 3-4-1] 게임산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	110
[표 3-4-2] 게임산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	110
[표 3-4-3] 게임산업 연도별 사업체 수	111
[표 3-4-4] 게임산업 분야별 사업체 현황	111
[표 3-4-5] 게임산업 설립연도별 사업체 현황	112
[표 3-4-6] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황	113
[표 3-4-7] 게임산업 연도별 매출액	114
[표 3-4-8] 게임산업 분야별 매출액	114
[표 3-4-9] 게임산업 2018년 매출 규모별 사업체 현황	115
[표 3-4-10] 게임산업 유형별 매출 비중	116
[표 3-4-11] 게임산업 연도별 종사자 수	117
[표 3-4-12] 게임산업 분야별 종사자 수	117
[표 3-4-13] 게임산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황	118
[표 3-4-14] 게임산업 직무별 종사자 비중	119
[표 3-4-15] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1순위	121
[표 3-4-16] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2순위	121
[표 3-4-17] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위	121
[표 3-4-18] 인력수급 경로(매체) - 1순위	123
[표 3-4-19] 인력수급 경로(매체) - 1+2순위	123
[표 3-4-20] 인력수급 경로(매체) - 1+2+3순위	123
[표 3-4-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위	125
[표 3-4-22] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위	125
[표 3-4-23] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위	125

[표 3-4-24] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1순위	127
[표 3-4-25] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2순위	127
[표 3-4-26] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2+3순위	127
[표 3-4-27] 참가 희망 해외 전시회 - 1순위	129
[표 3-4-28] 참가 희망 해외 전시회 - 1+2순위	129
[표 3-4-29] 참가 희망 해외 전시회 - 1+2+3순위	129
[표 3-5-1] 애니메이션산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	132
[표 3-5-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	132
[표 3-5-3] 게임산업 연도별 사업체 수	133
[표 3-5-4] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황	133
[표 3-5-5] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황	134
[표 3-5-6] 애니메이션산업 연도별 매출액	135
[표 3-5-7] 애니메이션산업 2018년 매출 규모별 사업체 현황	135
[표 3-5-8] 애니메이션산업 연도별 종사자 수	136
[표 3-5-9] 애니메이션산업 2019년 종사자 규모별 사업체 현황	136
[표 3-6-1] VR/AR산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	140
[표 3-6-2] VR/AR산업 업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	140
[표 3-6-3] VR/AR산업 연도별 사업체 수	141
[표 3-6-4] VR/AR산업 업종별 사업체 현황	141
[표 3-6-5] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황	142
[표 3-6-6] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황	143
[표 3-6-7] VR/AR산업 연도별 매출액	144
[표 3-6-8] VR/AR산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황	145
[표 3-6-9] VR/AR산업 유형별 매출 비중	146
[표 3-6-10] VR/AR산업 연도별 종사자 수	147
[표 3-6-11] VR/AR산업 2019년 종사자 규모별 사업체 현황	148
[표 3-6-11] VR/AR산업 직무별 종사자 비중	149
[표 3-6-12] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1순위	151
[표 3-6-13] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2순위	151
[표 3-6-14] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위	151
[표 3-6-15] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위	153
[표 3-6-16] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위	153
[표 3-6-17] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위	153
[표 3-6-18] 아세안 시장 진출 희망 지역- 1순위	155
[표 3-6-19] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위	155
[표 3-6-20] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위	155
[표 3-6-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위	157
[표 3-6-22] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위	157
[표 3-6-23] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위	157

[표 3-7-1]	1인 크리에이터 수, 종사자 수, 매출액	160
[표 3-7-2]	1인 크리에이터 사업체 현황	161
[표 3-7-3]	1인 크리에이터 연령별 현황	161
[표 3-7-4]	1인 크리에이터 2018년 매출 규모별 사업체 현황	162
[표 3-7-5]	크리에이터 활동 외 주요 소득원	162
[표 3-7-6]	1인 크리에이터 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황	163
[표 3-7-7]	1인 크리에이터 보조인력 활용여부	163
[표 3-7-8]	1인 크리에이터 보조인력 활용규모	164
[표 3-7-9]	1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항	164
[표 3-7-11]	1인 크리에이터 주력 창작 활동분야	165
[표 3-7-12]	1인 크리에이터 주 이용 플랫폼	165
[표 3-7-13]	1인 크리에이터 촬영장소	166
[표 3-7-14]	1인 크리에이터 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부	166
[표 3-7-15]	지역거주 1인 크리에이터 지원사업	167
[표 3-7-16]	1인 크리에이터 관련 애로사항	167
[표 3-8-1]	음악산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	169
[표 3-8-2]	음악산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	169
[표 3-8-3]	음악산업 사업체 현황	170
[표 3-8-4]	음악산업 대표자 연령별 사업체 현황	170
[표 3-8-5]	음악산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황	171
[표 3-8-6]	뮤지션 연평균 소득	171
[표 3-8-7]	뮤지션 활동 외 주요 소득원	172
[표 3-8-8]	음악산업 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황	173
[표 3-8-9]	뮤지션 보조인력 활용여부	173
[표 3-8-10]	뮤지션 보조인력 활용규모	174
[표 3-8-11]	뮤지션 보조인력 활용 관련 애로사항	174
[표 3-8-12]	활동 유형	175
[표 3-8-13]	뮤지션 활동 장르	175
[표 3-8-14]	뮤지션 활동 영역	176
[표 3-8-15]	뮤지션 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부	176
[표 3-8-16]	지역거주 뮤지션 지원사업	177
[표 3-8-17]	뮤지션 관련 애로사항	177
[표 4-1-1]	인터뷰 내용	182
[표 5-1-1]	전국 문화기반시설 현황	198
[표 5-1-2]	부산 문화기반시설 및 공연시설 현황	199
[표 5-1-3]	부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황	200
[표 5-1-4]	센텀 문화산업진흥지구	201
[표 5-1-5]	부산문화콘텐츠콤플렉스	201
[표 5-1-6]	부산콘텐츠코리아랩	202

[표 5-1-7] 부산글로벌게임센터	202
[표 5-1-8] 부산음악창작소	203
[표 5-1-9] 가상현실기업지원센터	203
[표 5-1-10] 가상증강현실융복합센터	204
[표 5-1-11] 부산글로벌웹툰센터	204
[표 5-1-12] 부산 도서관 현황	205
[표 5-1-13] 부산 소재 도서관 ①	205
[표 5-1-14] 부산 소재 도서관 ②	206
[표 5-1-15] 부산 소재 도서관 ③	207
[표 5-1-16] 부산 박물관 현황	208
[표 5-1-17] 부산 소재 박물관 ①	208
[표 5-1-18] 부산 소재 박물관 ②	209
[표 5-1-19] 부산 미술관 현황	210
[표 5-1-20] 부산 소재 미술관	210
[표 5-1-21] 부산 문예회관 현황	211
[표 5-1-22] 부산 소재 문예회관	211
[표 5-1-23] 부산 문화원 현황	212
[표 5-1-24] 부산 소재 문화원	212
[표 5-1-25] 부산 공연시설 현황	213
[표 5-1-26] 부산 소재 공연시설 ①	213
[표 5-1-27] 부산 소재 공연시설 ②	214
[표 5-1-28] 부산 소재 공연시설 ③	215
[표 5-1-29] 부산 소재 공연시설 ④	216
[표 5-1-30] 부산 주요 문화예술법인/단체 ①	217
[표 5-1-31] 부산 주요 문화예술법인/단체 ②	218
[표 5-1-32] 부산 주요 문화예술법인/단체 ③	219
[표 5-1-33] 부산 주요 문화예술법인/단체 ④	220
[표 5-1-34] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤	221
[표 5-1-35] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑥	222
[표 5-1-36] 부산 축제현황	223
[표 5-1-37] 부산 축제 ①	223
[표 5-1-38] 부산 축제 ②	224
[표 5-1-39] 부산 축제 ③	225
[표 5-2-1] 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황	228
[표 5-2-2] 부산 소재 대학 ①	228
[표 5-2-3] 부산 소재 대학 ②	229
[표 5-2-4] 부산 소재 대학원 ①	230
[표 5-2-5] 부산 소재 대학원 ②	231
[표 5-2-6] 부산 소재 대학원 ③	232

[표 5-2-7] 부산 소재 대학원 ④	233
[표 5-2-9] 부산 소재 대학교 ①	234
[표 5-2-10] 부산 소재 대학교 ②	235
[표 5-2-11] 부산 소재 대학교 ③	236
[표 5-2-12] 부산 소재 대학교 ④	237
[표 5-2-13] 부산 소재 대학교 ⑤	238
[표 5-2-14] 부산 소재 대학교 ⑥	239
[표 5-2-15] 부산 소재 대학교 ⑦	240
[표 5-2-16] 부산 소재 대학교 ⑧	241
[표 5-2-17] 부산 소재 대학교 ⑨	242
[표 5-2-18] 부산 소재 대학교 ⑩	243
[표 5-2-19] 부산 소재 전문대학 ①	244
[표 5-2-20] 부산 소재 전문대학 ②	245
[표 5-2-21] 부산 소재 전문대학 ③	246

그림 목 차

[그림 1-1-1] 연도별 매출액	5
[그림 1-1-2] 연도별 종사자 수	6
[그림 2-1-1] 콘텐츠산업 현황	13
[그림 2-1-2] 분야별 매출 현황	14
[그림 2-1-3] 콘텐츠산업 전망	15
[그림 2-2-1] VR산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수	19
[그림 2-2-2] VR 시네마 in BIFF	19
[그림 2-2-3] 콩VR 해운대	20
[그림 2-2-4] VR 웰니스 서비스	20
[그림 2-2-5] 만화산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수	21
[그림 2-2-6] 부산글로벌 웹툰센터	21
[그림 2-2-7] 웹툰 도서관	22
[그림 2-2-8] 만화 도서관	22
[그림 2-2-9] 게임산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수	23
[그림 2-2-10] 부산글로벌 게임센터	23
[그림 3-1-1] 부산 CT산업 통계조사 수행체계	31
[그림 3-2-1] 연도별 사업체 수	39
[그림 3-2-2] 2019년 업종별 사업체 수	39
[그림 3-2-3] VR/AR 관련 사업체 현황	41
[그림 3-2-4] 설립연도별 사업체 현황	42
[그림 3-2-5] 소재지역별 사업체 현황	43
[그림 3-2-6] 대표자 연령별 사업체 현황	46
[그림 3-2-7] 연도별 매출액	47
[그림 3-2-8] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체	48
[그림 3-2-9] 2018년 매출 규모별 사업체 현황	49
[그림 3-2-10] 유형별 매출 비중	50
[그림 3-2-11] 국내외 매출 비중	51
[그림 3-2-12] 연도별 종사자 수	52
[그림 3-2-13] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체	53
[그림 3-2-14] 종사자 규모별 사업체 현황	54
[그림 3-2-15] 직무별 종사자 비중	55
[그림 3-2-16] 성별/연령별 종사자 비중	56
[그림 3-2-17] 채용규모 - 전체	57
[그림 3-2-18] 채용규모 - 신규인력	58
[그림 3-2-19] 채용규모 - 경력인력	59

[그림 3-2-20] 직무별 채용규모 - 전체	60
[그림 3-2-21] 직무별 채용규모 - 신규인력	61
[그림 3-2-22] 직무별 채용규모 - 경력인력	62
[그림 3-2-23] 채용 관련 애로사항	63
[그림 3-2-24] 사업추진단계	65
[그림 3-2-25] 경영 관련 애로사항 - 1순위	66
[그림 3-2-26] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위	66
[그림 3-2-27] 전년대비 제작환경	69
[그림 3-2-28] 제작 관련 애로사항	70
[그림 3-2-29] 지원사업 정보 수집경로	72
[그림 3-2-30] 희망 지원사업 - 경영/운영	73
[그림 3-2-31] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅	74
[그림 3-2-32] 희망 지원사업 - 제작/기술	75
[그림 3-2-33] 희망 지원사업 - 인력/교육	76
[그림 3-2-34] 지원사업 신청/참여 애로사항	77
[그림 3-2-35] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위	78
[그림 3-2-36] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위	78
[그림 3-2-37] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위	78
[그림 3-2-38] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1순위	82
[그림 3-2-39] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2순위	82
[그림 2-2-40] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2+3순위	82
[그림 3-2-41] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위	84
[그림 3-2-42] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위	84
[그림 3-2-43] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위	84
[그림 3-2-44] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위	86
[그림 3-2-45] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위	86
[그림 3-2-46] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위	86
[그림 3-2-47] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위	89
[그림 3-2-48] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위	89
[그림 3-2-49] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위	89
[그림 3-2-50] 보조인력 이용여부 - 개인제작자	91
[그림 3-2-51] 보조인력 이용규모 - 개인제작자	92
[그림 3-2-52] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자	93
[그림 3-2-53] 연평균 소득 - 개인제작자	94
[그림 3-3-1] 만화산업 연도별 사업체 수	98
[그림 3-3-2] 만화산업 유형별 사업체 현황	98
[그림 3-3-3] 만화산업 설립연도별 사업체 현황	99
[그림 3-3-4] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황	99
[그림 3-3-5] 만화산업 연도별 매출액	100

[그림 3-3-6] 만화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황	100
[그림 3-3-7] 만화작가 연평균 소득	101
[그림 3-3-8] 만화창작 외 주요 소득원	101
[그림 3-3-9] 만화산업 연도별 종사자 수	102
[그림 3-3-10] 만화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황	103
[그림 3-3-11] 만화작가 보조인력 활용여부	103
[그림 3-3-12] 만화작가 보조인력 활용규모	104
[그림 3-3-13] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항	104
[그림 3-3-14] 만화작가 주력 창작분야	105
[그림 3-3-15] 만화작가 주요 활동분야	105
[그림 3-3-16] 만화작가 창작공간	106
[그림 3-3-17] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부	106
[그림 3-3-18] 지역거주 만화작가 지원사업	107
[그림 3-3-19] 만화창작 관련 애로사항	107
[그림 3-4-1] 게임산업 연도별 사업체 수	111
[그림 3-4-2] 게임산업 분야별 사업체 현황	111
[그림 3-4-3] 게임산업 설립연도별 사업체 현황	112
[그림 3-4-4] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황	113
[그림 3-4-5] 게임산업 연도별 매출액	114
[그림 2-4-6] 게임산업 2018년 매출 규모별 사업체 현황	115
[그림 3-4-7] 게임산업 유형별 매출 비중	116
[그림 3-4-8] 게임산업 연도별 종사자 수	117
[그림 3-4-9] 게임산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황	118
[그림 3-4-10] 게임산업 직무별 종사자 비중	119
[그림 3-4-11] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1순위	120
[그림 3-4-12] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2순위	120
[그림 3-4-13] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위	120
[그림 3-4-14] 인력수급 경로(매체) - 1순위	122
[그림 3-4-15] 인력수급 경로(매체) - 1+2순위	122
[그림 3-4-16] 인력수급 경로(매체) - 1+2+3순위	122
[그림 3-4-18] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위	124
[그림 3-4-19] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위	124
[그림 3-4-20] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위	124
[그림 3-4-21] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1순위	126
[그림 3-4-22] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2순위	126
[그림 3-4-23] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2+3순위	126
[그림 3-4-24] 참가 희망 해외 전시회- 1순위	128
[그림 3-4-25] 참가 희망 해외 전시회- 1+2순위	128
[그림 3-4-26] 참가 희망 해외 전시회- 1+2+3순위	128

[그림 3-5-1] 애니메이션산업 연도별 사업체 수	133
[그림 3-5-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황	133
[그림 3-5-3] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황	134
[그림 3-5-4] 애니메이션산업 연도별 매출액	135
[그림 3-5-5] 애니메이션산업 2018년 매출 규모별 사업체 현황	135
[그림 3-5-6] 애니메이션산업 연도별 종사자 수	136
[그림 3-5-7] 애니메이션산업 2019년 종사자 규모별 사업체 현황	136
[그림 3-6-1] VR/AR산업 연도별 사업체 수	141
[그림 3-6-2] VR/AR산업 업종별 사업체 현황	141
[그림 3-6-3] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황	142
[그림 3-6-4] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황	143
[그림 3-6-5] VR/AR산업 연도별 매출액	144
[그림 3-6-6] VR/AR산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황	145
[그림 3-6-7] VR/AR산업 유형별 매출 비중	146
[그림 3-6-8] VR/AR산업 연도별 종사자 수	147
[그림 3-6-9] VR/AR산업 2019년 종사자 규모별 사업체 현황	148
[그림 3-6-10] VR/AR산업 직무별 종사자 비중	149
[그림 3-6-11] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1순위	150
[그림 3-6-12] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2순위	150
[그림 3-6-13] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2+3순위	150
[그림 3-6-14] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위	152
[그림 3-6-15] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위	152
[그림 3-6-16] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위	152
[그림 3-6-17] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위	154
[그림 3-6-18] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위	154
[그림 3-6-19] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위	154
[그림 3-6-20] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위	156
[그림 3-6-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위	156
[그림 3-6-22] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위	156
[그림 3-7-1] 1인 크리에이터 현황	161
[그림 3-7-2] 1인 크리에이터 대표자 연령별 현황	161
[그림 3-7-3] 1인 크리에이터 2018년 매출 규모별 현황	162
[그림 3-7-4] 크리에이터 활동 외 주요 소득원	162
[그림 3-7-5] 1인 크리에이터 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황	163
[그림 3-7-6] 1인 크리에이터 보조인력 활용여부	163
[그림 3-7-7] 1인 크리에이터 보조인력 활용규모	164
[그림 3-7-8] 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항	164
[그림 3-7-10] 1인 크리에이터 창작 활동분야	165
[그림 3-7-11] 1인 크리에이터 주 이용 플랫폼	165

[그림 3-7-12] 1인 크리에이터 촬영장소	166
[그림 3-7-13] 1인 크리에이터 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부	166
[그림 3-7-14] 지역거주 1인 크리에이터 지원사업	167
[그림 3-7-15] 1인 크리에이터 관련 애로사항	167
[그림 3-8-1] 음악산업 사업체 현황	170
[그림 3-8-2] 음악산업 대표자 연령별 사업체 현황	170
[그림 3-8-3] 음악산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황	171
[그림 3-8-5] 뮤지션 연평균 소득	171
[그림 3-8-6] 뮤지션 활동 외 주요 소득원	172
[그림 3-8-7] 음악산업 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황	173
[그림 3-8-8] 뮤지션 보조인력 활용여부	173
[그림 3-8-9] 뮤지션 보조인력 활용규모	174
[그림 3-8-10] 뮤지션 보조인력 활용 관련 애로사항	174
[그림 3-8-11] 활동 유형	175
[그림 3-8-12] 뮤지션 활동 장르	175
[그림 3-8-13] 뮤지션 활동 영역	176
[그림 3-8-14] 뮤지션 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부	176
[그림 3-8-15] 지역거주 뮤지션 지원사업	177
[그림 3-8-16] 뮤지션 관련 애로사항	177

제1장

결과요약

1 조사개요

■ 조사배경

- 조사명 : 2019 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 도시로서 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) 2018년 말, (사업체 수, 종사자 수) 2019년 현재
- 조사기간 : 2019년 10월 30일 ~ 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 1,528개의 리스트를 확보함
- 2019 부산 CT산업 통계조사 실시 결과, 1,027개 사업체를 조사완료함

2 조사결과요약

■ 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황 - 「2019 부산 CT산업 통계조사」 결과

○ 「2019 부산 CT산업 통계조사」 결과 2019년 사업체 수는 1,027개, 종사자 수는 8,004명으로 나타났으며, 2018년 매출액은 1조 2,613억원으로 나타남

[표 1-1] 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황

구분	2017년			2018년						2019년				
	사업체 수	종사자 수	매출액	사업체 수		종사자 수		매출액		사업체 수		종사자 수		
	(개)	(명)	(백만원)	(개)	(%)	(명)	(%)	(백만원)	(%)	(개)	(%)	(명)	(%)	
전체	806	7,070	1,203,299	857	6.3	7,294	3.2	1,261,304	4.8	1,027	19.8	8,004	9.7	
업종	출판	129	1,146	166,822	135	4.7	1,145	-0.1	136,299	-18.3	131	-3.0	1,081	-5.6
	만화	48	80	7,146	51	6.3	81	1.3	7,404	3.6	53	3.9	87	7.4
	음악	8	42	1,710	12	50.0	53	26.2	3,008	75.9	94	683.3	192	262.3
	게임	101	1,048	120,860	112	10.9	1,121	7.0	132,498	9.6	123	9.8	1,272	13.5
	영화	82	321	39,225	83	1.2	335	4.4	50,952	29.9	102	22.9	527	57.3
	애니	16	194	21,056	17	6.3	220	13.4	21,105	0.2	17	0.0	303	37.7
	방송	49	1,052	458,024	56	14.3	1,078	2.5	466,923	1.9	59	5.4	1,111	3.1
	광고	206	1,441	224,631	211	2.4	1,462	1.5	253,486	12.8	243	15.2	1,596	9.2
	캐릭터	12	197	14,976	15	25.0	206	4.6	15,704	4.9	15	0.0	215	4.4
	지식	76	624	49,213	80	5.3	658	5.4	57,314	16.5	81	1.3	661	0.5
	솔루션	79	925	99,634	85	7.6	935	1.1	116,250	16.7	87	2.4	928	-0.7
1인 미디어	-	-	-	미집계	22	미집계	-	360	-	22	-	31	-	
VR/AR	40	400	71,226	61	52.5	686	71.5	81,817	14.9	72	18.0	792	15.5	

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

※ 만화 : 법인(에이전시, 플랫폼) 2개사, 개인사업자(만화가) 51개사 / 부산·경남 만화가 200명 활동 중(부산경남만화가연대)

※ (%) : 전년대비 증감률

※ 1인 미디어 신규 : 크리에이터 활동

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

■ 매출액

○ 2018년 부산 CT산업 사업체의 총 매출액은 1조 2,613억원으로 나타나 전년대비 4.8% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-1-1] 연도별 매출액



[표 1-1-2] 연도별 매출액

구분	2016년		2017년		2018년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	1,171,997	4.3	1,203,299	2.7	1,261,304	4.8	
업종	출판	166,463	12.2	166,822	0.2	136,299	-18.3
	만화	6,911	84.5	7,146	3.4	7,404	3.6
	음악	1,692	27.8	1,710	1.1	3,008	75.9
	게임	113,636	8.4	120,860	6.4	132,498	9.6
	영화	40,118	0.3	39,225	-2.2	50,952	29.9
	애니메이션	20,323	-6.3	21,056	3.6	21,105	0.2
	방송	439,233	1.4	458,024	4.3	466,923	1.9
	광고	221,185	2.4	224,631	1.6	253,486	12.8
	캐릭터	14,487	-4.7	14,976	3.4	15,704	4.9
	지식정보	48,450	1.1	49,213	1.6	57,314	16.5
	콘텐츠솔루션	99,499	8.2	99,634	0.1	116,250	16.7
1인 미디어	미집계	-	미집계	-	360	-	
VR/AR	33,831	-	71,226	110.5	81,817	14.9	

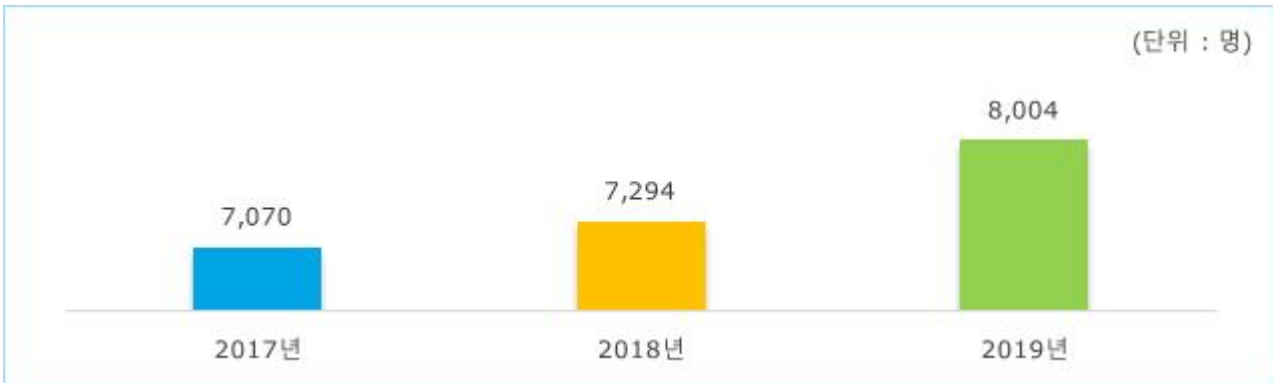
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

■ 종사자 수

○ 2019년 부산 CT산업 사업체의 총 종사자 수는 8,004명으로 전년대비 9.7% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-1-2] 연도별 종사자 수



[표 1-1-3] 연도별 종사자 수

구분	2017년		2018년		2019년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	7,070	2.1	7,294	3.2	8,004	9.7	
업종	출판	1,146	-1.3	1,145	-0.1	1,081	-5.6
	만화	80	17.6	81	1.3	87	7.4
	음악	42	0.0	53	26.2	192	262.3
	게임	1,048	1.7	1,121	7.0	1,272	13.5
	영화	321	8.8	335	4.4	527	57.3
	애니메이션	194	14.8	220	13.4	303	37.7
	방송	1,052	1.1	1,078	2.5	1,111	3.1
	광고	1,441	1.3	1,462	1.5	1,596	9.2
	캐릭터	197	0.0	206	4.6	215	4.4
	지식정보	624	3.7	658	5.4	661	0.5
	콘텐츠솔루션	925	3.4	935	1.1	928	-0.7
1인 미디어	미집계	-	미집계	-	31	-	
VR/AR	400	1.8	686	71.5	792	15.5	

※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)
 ※ 음악 : 사업체 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음

■ 경영현황

- 사업추진단계는 ‘콘텐츠 기획’ 10.1%, ‘콘텐츠 제작’ 21.2%, ‘콘텐츠 출시’ 16.9%, ‘사업도약’ 34.2%, ‘사업 성장’ 17.6%로 ‘사업도약’의 비중이 가장 높게 나타남
- 경영 관련 애로사항으로는 ‘매출부진 및 대금회수 부진(18.8%)’, ‘자금조달 및 투자유치 어려움(18.0%)’, ‘비용부담(16.2%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남

■ 제작현황

- 전년대비 콘텐츠 제작/개발/창작환경은 ‘보통(48.8%)’으로 지난해와 비슷한 수준인 것으로 나타남. ‘악화’는 27.8%, ‘개선’은 23.5%로 나타남
- 콘텐츠 제작 관련 애로사항으로는 ‘자금부족 및 투자유치 어려움(46.0%)’, ‘제작비용 부담(26.3%)’, ‘전문인력 부족 및 확보 어려움(24.1%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남

■ 지원사업 관련

- 지원사업 정보수집경로는 ‘인터넷(44.0%)’, ‘동종업계(30.4%)’, ‘공공기관(29.6%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남
- 희망하는 지원사업으로는 ‘투자자 발굴(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 40.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘까다로운 신청 및 선정조건(36.4%)’, ‘짧은 지원기간(21.8%)’ 순으로 나타남

■ VR/AR/MR 관련

- VR/AR 추진단계는 ‘VR/AR콘텐츠 제작 및 출시’가 31개, ‘VR/AR콘텐츠 제작 중’이 30개로 VR/AR 관련 사업체는 61개로 나타났으며, ‘VR/AR콘텐츠 제작계획’이 있는 사업체도 21개로 나타남
- VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원사업분야는 ‘게임(23.5%)’, ‘마케팅(18.1%)’, ‘교육(14.8%)’, ‘엔터테인먼트(13.4%)’ 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR/MR산업 활성화 저해요인으로는 ‘협소한 국내시장규모’와 ‘융합신산업에 부적합한 각종 규제(22.4%)’가 가장 비중이 높게 나타남

제2장
콘텐츠 산업
주요 이슈

제1절

콘텐츠 산업 현황

1 콘텐츠 산업 현황

가. 2019년 콘텐츠산업 매출

[그림 2-1-1] 콘텐츠산업 현황



※ 문화체육관광부

- 2019년 콘텐츠산업은 매출액과 수출액, 산업 종사자가 고르게 증가한 추세
- 매출액은 5.8% 증가하여 125.5조 원 상승하였고, 수출액은 103.3억 불 가량 증가하였으며, 종사자는 1.2% 늘어 66.2만명 가량 상승하였음
- 국내 콘텐츠 산업은 꾸준히 성장하면서 해외 진출에 고무적인 성과를 창출하고 있는 수출 주도형 산업으로 자리매김하고 있으며, 게임에 이어 K-POP, 드라마, 영화, 캐릭터, 만화, 출판 등 전 분야에서 성과를 보여 주고 있음
- 특히 4차 산업혁명 시대를 맞아 빠르게 변화하는 대내외 환경 속에서 콘텐츠 산업은 큰 기대를 받고 있으며, 이제 맞춰 정부에서 정책금융을 5,000억원 규모로 확대해 K팝 전용 공연장 확충, 게임 실무인재 양성을 위한 게임스쿨 설립등 산업 반전을 위한 다양한 정책을 제시하고 있음

나. 분야별 매출

[그림 2-1-2] 분야별 매출 현황



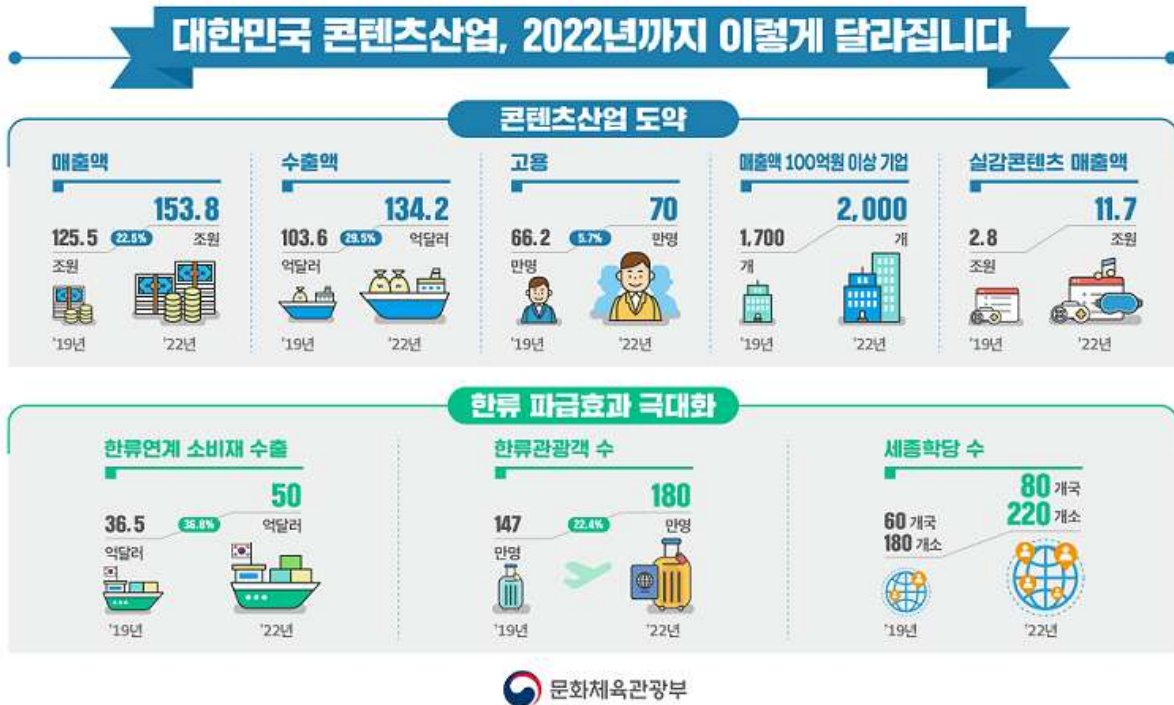
※ 문화체육관광부

- 전년대비 가장 큰 매출을 올린 콘텐츠 분야는 출판 부문이며, 약 21조 원으로 나타났으나 5년간 연평균 성장률이 0.6%로 미미한 성장률이지만 콘텐츠 산업에서는 가장 큰 사업이라 할 수 있음
- 지식정보 사업이 5년간 연평균 성장률 10.5%로 가장 높은 성장률을 보였으며, 음악(8.8%), 게임(8.3%), 만화(7.5%) 순으로 나타남

2 콘텐츠 3대 혁신전략

가. 콘텐츠산업 3대 혁신전략

[그림 2-1-3] 콘텐츠산업 전망



- 콘텐츠 산업을 2022년까지 매출 153.8조원, 수출 134.2억 달러, 고용 70만명, 1,000억원 이상, 기업 2,000개, 실감콘텐츠 매출 11.7조원 규모로 키우기 위한 콘텐츠 분야의 혁신성장 전략임
- ① 정책금융 확충, ② 실감콘텐츠 육성, ③ 신한류로 연관산업 성장 견인 등 콘텐츠산업 도약을 위한 3대 혁신전략을 담고 있음

나. 10대 세부 과제

- 정책금융 확충으로 혁신기업 도약 지원
 - ① 2022년까지 총 4,500억 규모 콘텐츠 모험투자펀드 신설
 - 2022년까지 총 4,500억 규모 펀드 추가 조성
 - ② 콘텐츠 기업보증 확대 및 개편
 - 콘텐츠 기업 특화 보증 확대, 일반 기업보증 단계적 확대, 콘텐츠 완성보증 공급 확대

○ 선도형 실감콘텐츠 육성으로 미래성장동력 확보

- ③ 공공서비스·산업·과학기술 분야 실감콘텐츠 혁신 ‘XR+α 프로젝트’
- ④ 문화관광 체험형 콘텐츠와 체험공간 구축
 - 광화문 지역 실감 문화체험공간으로 집적화(‘20~)
 - 동대문에 실감기술을 접목한 오프라인 쇼핑몰 구축(‘20~)
 - 실감콘텐츠 제작과 체험관 조성을 지역 소재 공립 박물관·미술관까지 확대(‘20)
 - 세계유산(석굴암 등)과 유·무형유산 통합 실감콘텐츠(종로+종묘제례 등) 개발
- ⑤ 시장주도형 킬러콘텐츠 제작 지원
 - 3대 분야 중점 5G 킬러콘텐츠 개발 : 실감 미디어(360° 멀티뷰 영상 등), 실감 커뮤니케이션(MR 원격회의 등), 실감라이프(VR 여행 등)
 - 게임·음악·드라마 등 한류 선도 분야 실감기술 접목 : VR K팝 공연, VR·AR 활용 웹툰 등
- ⑥ 기업지원, 인재양성 등 산업 성장기반 강화
 - 360°입체 실감콘텐츠 제작 인프라 구축 : 상암동 한국가상증강현실콤플렉스(KoVAC)에 200평 규모의 입체 실감콘텐츠 제작시설 구축
 - 인재양성 : 5G 실감콘텐츠 랩 운영, 문화기술 대학원 지원 등(‘22년까지 4800명 양성)
 - 해외진출 : 5G 서비스 예정국·신남방국 등에 5G 콘텐츠 체험관, 실감형 한류 콘텐츠 해외 홍보거점 마련
 - 실감콘텐츠 민관정책협의회 구성·운영

○ 신한류로 연관산업의 성장 견인

- ⑦ 콘텐츠 유망기업과 수출 핵심요소 집중 지원
 - 콘텐츠 수출 허브 구축, 유망기업 대상 수출지원 종합패키지 프로그램 신설
 - 콘텐츠 분야 번역 인력 양성 지원
 - 해외 홍보용 온라인 영상콘텐츠 제작 등 해외 온라인 마케팅 지원
- ⑧ 연관산업의 한류마케팅 지원 강화
 - 해외에서 한국 생활문화 상품을 소개하는 ‘모교지 Korea’신설, ‘문화-산업 융합박람회’개최(연2회), 중소기업 우수제품 ‘브랜드K’ 한류마케팅 강화
 - 국내외 대표 한류행사 연계 확대 : KCON, 엔터산업 박람회 신설 등
 - K-팝 전용 공연장, e스포츠 경기장 확충 및 한류축제 ‘K-컬처 페스티벌’, ‘K-팝 시즌’ 운영
- ⑨ 지식재산 보호 및 공정환경 등 한류 산업기반 강화
 - 해외 지식재산 보호 및 저작권 지원체계 강화
 - 민관합동 범부처 ‘한류콘텐츠 교류 협력위원회’ 구성 및 종사자 인권 보호와 노동환경 개선
- ⑩ 지속 가능한 한류를 위한 문화기반 확산
 - 2022년까지 해외 초·중등학교 한국어 과목 채택(2019년 28개국→2022년 33개국 1880교) 및 대학 한국어학과(2019년 10개국 139교→2022년 11개국 155교) 개설 추진
 - 해외 세종학당 220개소(2019년 60개국 180개소) 지정·운영 및 한국어 교원 파견·양성(2019년 196명 →2022년 420명수준) 확대
 - 한-아세안 영화기구(가칭) 출범
 - 한국문화원 ‘한국문화 아카데미’ 개설, 해외 한류동호회 연합행사 ‘K-커뮤니티 페스티벌’ 확대개최

제2절
부산지역
주요업종 이슈

1 부산지역 주요 콘텐츠 산업 이슈

가. VR산업 추이

- VR산업 2019년 72개로 전년대비 18.0% 증가하였음
- 매출액은 81,817백만원으로 전년대비 14.9% 상승 하였으며, 종사자 또한 792명으로 전년대비 15.5% 상승하였음

[그림 2-2-1] VR산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수



※ 2017~2019년 부산CT산업 통계조사 기준

나. VR산업 이슈분석

- 부산국제영화제(BIFF)

[그림 2-2-2] VR 시네마 in BIFF



- 부산국제영화제는 2017년 처음으로 23편의 VR 영화를 상영했다. 올해는 상영작이 53편으로 늘었다. 특히 장르가 드라마와 다큐멘터리, 애니메이션, 공상과학(SF) 등으로 다양해졌다.
- 이번 행사에서는 '넥스트 리얼리티'라는 주제로 관객 대상 상영 프로그램인 'VR 씨어터'와 '다이버인 VR', 확장 현실을 반영한 '홀로그램 씨어터'의 3개 실감미디어관을 운영

○ 공VR 테마파크 입점

[그림 2-2-3] 공VR 해운대



- 부산 해운대에 부산 지역 최초의 VR 테마파크인 '공VR 해운대' 오픈하여 해운대 메인 비치 정중앙에 위치한 공VR 해운대는 신제품 2종을 포함해 모션디바이스가 개발한 9종의 VR 어트랙션 기구 및 다양한 놀이기구로 구성
- 바다를 배경으로 실제 래프팅 타는 느낌을 99% 재현한 신제품 '크레이지보트'와 최대 3인이 4륜 바이크에 탑승해 다양한 아이템을 사용하면서 레이싱 배틀을 벌이는 '통통라이더'를 부산 최초로 선보임

○ VR 웰니스 서비스

[그림 2-2-4] VR 웰니스 서비스



- 부산시는 시청 방문 민원인과 민원상담 직원들에게 5세대 이동통신(5G)과 가상현실(VR) 융합 기술을 활용한 스트레스 완화 및 치매 예방 서비스를 제공하는 「VR 웰니스 서비스」를 시작
- 4차산업 핵심기술인 5세대 이동통신(5G)과 가상현실(VR) 융합 기술을 활용하여 뇌파 인식 머리 착용 디스플레이(HMD)와 실감형 미디어 콘텐츠를 연동, 생체신호 기반 스트레스 진단 및 관리와 집중력 향상, 치매 예방 등의 서비스를 제공
- 생체신호 기반 스트레스 분석 시스템 개발, 스트레스 분석 및 완화 VR 콘텐츠를 개발하고, 시청 및 남구청 민원실, 남구치매예방센터 등 3곳에 설치를 완료, 서비스를 제공

다. 만화산업 추이

- 만화산업 2019년 53개로 전년대비 3.9% 상승하였음
- 매출액은 7,404백만원으로 전년대비 3.6% 상승하였으며, 종사자 또한 87명으로 전년대비 7.4% 상승하였음

[그림 2-2-5] 만화산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수



※ 2017~2019년 부산CT산업 통계조사 기준

라. 웹툰산업 이슈 분석

- 2019년 부산웹툰캠퍼스사업

[그림 2-2-6] 부산글로벌 웹툰센터



- 문화체육관광부와 한국만화영상진흥원이 추진하는 ‘지역웹툰캠퍼스 운영사업’에 부산시가 선정되어 진행되는 사업으로 주요내용은 웹툰 아카데미, 웹툰 특강, 웹툰 체험프로그램, 부산웹툰공동관 운영 등이 있음
- 16주간 진행하며 신인작가 양성을 위한 집중 과정으로 꾸려졌으며, 중견 웹툰작가가 강사로 나서 원고작업 기법 등을 교육하고 개별 멘토링을 통해 수강생 1인이 1편 이상의 작품을 창작할 수 있도록 지도함
- 수료자 작품 중 우수작은 웹툰 플랫폼에 연재하는 등 ‘강의수료→작품제작→플랫폼 연재(작가 데뷔)’까지 이어지는 신인작가 양성 시스템으로 운영하며, 아카데미는 스토리·데생·편집 등 분야별 전문가 초청강의, 유명 웹툰 창작의 뒷이야기 등 다양한 주제로 진행되는 ‘웹툰 특강’, 청소년·일반인 등을 대상으로 하는 웹툰 그리기 등 ‘웹툰 체험 프로그램’, 지역 웹툰을 국내 우수 콘텐츠 전시회에 소개하는 ‘부산웹툰공동관’ 운영 등도 진행함

○ 웹툰 도서관 및 만화도서관

[그림 2-2-7] 웹툰 도서관



- 영산대가 전국 최초로 웹툰전용 도서관을 개관 하였음, 기존 도서관에 웹툰과 만화를 일부 구비해 놓은 곳은 있어도 웹툰만 일정 규모의 도서관을 구축한 것은 유일함
- 웹툰영화학과의 웹툰콘텐츠 창작 인프라 구축의 일환으로 약 70평 규모의 공간에 웹툰 관련 서적 5,000권, 태플릿 PC를 활용한 웹툰 체험학습실, 웹툰 영화 상영, 웹툰 세미나·특강 공간 등의 전용 공간으로 구성

[그림 2-2-8] 만화 도서관

위치	부산연제구거제동복합문화센터 (리모델링)
공사기간	2019년5월~2020년10월
투입비용	16억원
설립목적	만화와 웹툰산업육성과일자리창출

- 전국 최초로 만화도서관이 내년 10월 개관 예정
- 만화도서관에서 문화산업의 기반을 닦는 한편 인터넷을 통해 연재하고 배포하는 만화 웹툰과 연계해 부산을 만화와 웹툰 도시로 육성하기 위한 전략
- 과거 유명했던 작품부터 최신 웹툰까지 약 10만 권 비치할 계획임
- 아울러 만화도서관이 들어설 복합문화센터 1층 로비와 3층 전시실, 5층 다목적홀을 활용해 만화특강, 한국 만화역사 전시회, 그림동화 원작과 웹툰전시, 애니메이션 영화상영, 만화작가와의 만남 등도 열 계획임

마. 게임산업 추이

- 게임산업 2019년 123개로 전년대비 9.8% 상승하였음
- 매출액은 132,498백만원으로 전년대비 9.6% 상승 하였으며, 종사자 또한 1,272명으로 전년대비 13.5% 하락하였음

[그림 2-2-9] 게임산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수



※ 2017~2019년 부산CT산업 통계조사 기준

- 부산글로벌 게임센터

[그림 2-2-10] 부산글로벌 게임센터



- 부산글로벌게임센터는 부산 지역을 대표하는 게임사 창업 지원센터로 ‘스마일게이트 히망스튜디오’와의 민관협업 모델을 통해 유망 게임 기업 인큐베이팅을 지원하고 있으며, 게임콘텐츠 제작지원, 글로벌 사업화 지원, 인디 게임산업 육성 등 다양한 지원사업을 전개
- 2019년 신규 창업 5개사 및 역외게임기업 4개사를 유치하였으며, 입주 기업중 하나인 넥스트스테이지는 올 7월, <포코팡> 시리즈로 글로벌 시장에서 큰 성공을 거둔 트리노드의 모회사(스탠드컴퍼니)와 라구나인 베스트먼트로부터 총 8억원의 투자를 유치함
- 글로벌 마케팅 플랫폼 회사인 ‘AppLovin’(애플러빈)과 업무협약을 체결하여 글로벌 마켓 진출을 위한 컨설팅 및 광고수익화 증대를 지원하거나, (주)삼성전자와의 업무협약 체결을 통해 갤럭시 AR이모지를 활용한 모바일 게임콘텐츠 공모전을 개최 하는 등 지역 게임기업의 사업화 확대를 위한 민관협업 사업을 지속 추진 중

○ 국제 게임 이벤트

- 지난 11월 부산광역시를 대표하는 게임 이벤트인 ‘지스타’ 또한 2019년 행사에서 역대 최고 실적을 거두며 성황리에 마무리 되었으며, 특히 올해 지스타는 작년보다 3.9% 증가한 24만 4,356명을 기록하며 역대 최고 관람객 수를 경신하였음
- 지스타 2019' B2B관에 60부스 규모로 ‘부산 공동관’을 운영하여 부산 지역 게임사의 해외 진출과 투자 유치 등 게임 비즈니스를 지원했으며, 모바일, 가상현실(VR), PC, PS, 기타 서비스 등 30개사 지역 게임사가 참여하여 해외 바이어 및 퍼블리셔와 비즈니스 상담을 진행하였음
- 2019년 9월, 부산항 국제전시컨벤션센터(BPEX)에서는 4일간의 일정으로 부산 인디커넥트(BIC) 페스티벌 행사가 개최되었으며 13,023명의 관람객이 방문함. 총 27개국 390개 인디게임들이 출품하였으며 그 중 20개국 130개 인디 게임콘텐츠를 선별하여 전시체험존을 구성하고, 일반전시 이외에도 컨퍼런스, 비즈매칭 등 인디 게임산업 발전을 위한 다양한 프로그램으로 구성하였음.
글로벌 인디게임 행사인 BIC 페스티벌을 `15년 국내 최초로 선보인 이후 `19년 아시아 최대 규모 인디게임 전시회로 성장함. 특히 올해에는 일반경쟁작 이외에 루키부문(학생부문)을 신설하는 등 지속적인 인디개발자 발굴 및 산업으로 성장하기 위한 기반을 조성하는데 주력함

○ e스포츠 행사

- 지난 3월 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원가 주관한 ‘e스포츠 상설경기장 구축 지원사업’에 선정되었음
e스포츠 상설경기장은 2020년 하반기 준공 예정으로 328석 규모의 주 경기장과 162석 규모의 보조경기장과 함께 클라우드시스템을 도입해 공간 효율성을 높이고 있음
상설경기장에는 국제 e스포츠 연구개발센터, 1인 미디어실, 스위트룸, e스포츠 트레이닝센터 등 다양한 부대시설이 들어올 예정이며 e스포츠 외에도 게임 및 인디음악 쇼케이스, 1인 창작자 및 코스튬 축제 공간으로도 활용할 계획
- 2019년 8월, e스포츠 발전 방향을 논의하는 ‘제4회 세계 e스포츠 정상회의’(GEES)가 개최되었으며, 정상회의는 3년째 부산광역시에서 열리는데, 올해는 특히 국제올림픽위원회, 국제경기연맹총연합회 등 스포츠 관계자와 e스포츠 및 게임 유관단체, 대학, 연구기관 등 59개국 227명이 참가해 부산광역시가 전세계 e스포츠의 발전에도 크게 기여하고 있음
- 지난 8월에 개최된 ‘부산광역시장배’ 전국 직장인 e스포츠 대회를 열어 <스타크래프트>, <카트라이더> 등 다양한 종목에서 프로게이머가 아닌 순수 ‘일반인’(직장인)이 참가할 수 있는 e스포츠 대회로서, 약 1달 동안 온라인 예선 및 오프라인 결선 등이 진행되어 큰 호응을 얻는 데 성공하였음

제3장

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, 2019년 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 3-1-1] 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 단계별로 따라 체계적으로 수행됨

[그림 3-1-1] 부산 CT산업 통계조사 수행체계



나. 조사기획

- 사업추진계획 수립
 - 부산정보산업진흥원과 협의를 통해 단계별 과업을 선정하고 추진방법 및 일정을 계획함
- 과거조사 및 유사조사 검토
 - 2018 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 3-1-2] 조사내용

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

5 조사현황

가. 조사실시

- 조사기간 : 2019년 10월 30일 ~ 2019년 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

- 2019 부산 CT산업 통계조사를 실시한 결과 총 1,027개 조사완료함

[표 3-1-3] 조사실시결과

구분	모집단(개)	조사완료(개)	조사완료율(%)
출판	159	131	82.4
만화	133	53	39.8
음악	146	94	64.4
게임	174	123	70.7
영화	186	102	54.8
애니메이션	20	17	85.0
방송	98	59	60.2
광고	343	243	70.8
캐릭터	20	15	75.0
지식정보	121	81	66.9
콘텐츠솔루션	96	87	90.6
1인 미디어	32	22	68.8
합계	1,528	1,027	67.2

제2절

전체 조사결과

1 일반현황

가. 사업체 수

- 2019 부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 부산시 소재 CT산업 산업체는 2019년 현재 1,027개로 전년대비 170개, 19.8% 증가한 것으로 나타남(1인미디어, 뮤지션 포함)
- 광고산업이 243개(전체대비 23.7%)로 가장 많고, 캐릭터산업이 15개(1.5%)로 가장 적은 것으로 나타남
- VR/AR산업은 72개로 전년대비 18.0% 증가한 것으로 나타남

[그림 3-2-1] 연도별 사업체 수



[그림 3-2-2] 2019년 업종별 사업체 수



[표 3-2-1] 연도별 사업체 수

구분	2016년		2017년		2018년		2019년		
	사업체수 (개)	전년대비 (%)	사업체수 (개)	전년대비 (%)	사업체수 (개)	전년대비 (%)	사업체수 (개)	전년대비 (%)	
전체	801	4.7	806	0.6	857	6.3	1,027	19.8	
업종	출판	147	0.0	129	-12.2	135	4.7	131	-3.0
	만화	46	17.9	48	4.3	51	6.3	53	3.9
	음악	7	0.0	8	14.3	12	50.0	94	683.3
	게임	95	10.5	101	6.3	112	10.9	123	9.8
	영화	79	11.3	82	3.8	83	1.2	102	22.9
	애니메이션	19	5.6	16	-15.8	17	6.3	17	0.0
	방송	49	4.3	49	0.0	56	14.3	59	5.4
	광고	201	1.0	206	2.5	211	2.4	243	15.2
	캐릭터	12	0.0	12	0.0	15	25.0	15	0.0
	지식정보	75	5.6	76	1.3	80	5.3	81	1.3
	콘텐츠솔루션	71	4.4	79	11.3	85	7.6	87	2.4
1인 미디어	미집계	-	미집계	-	미집계	-	22	-	
VR/AR	30	-	40	33.3	61	52.5	72	18.0	

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

※ 만화 : 법인(에이전시,플랫폼) 2개사, 개인사업자(만화가) 29개사 / 부산·경남 만화가 200여명 활동 중(부산경남만화가연대)

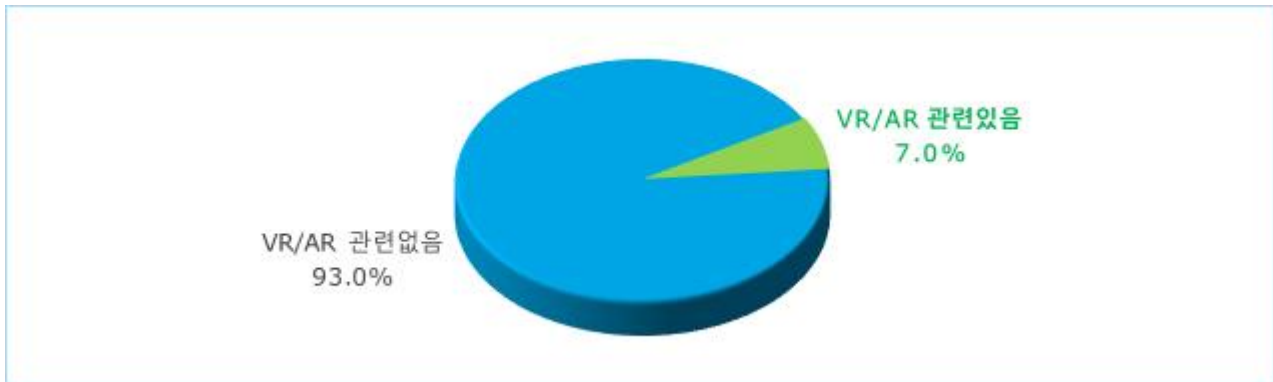
※ 1인 미디어 : 1인 미디어 사업을 하고 있는 개인 추가

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

나. VR/AR 관련 여부

- 부산 CT산업 사업체 중 VR/AR 관련 사업체(VR/AR콘텐츠 출시 및 제작중)는 72개로 전체의 7.0%를 차지하는 것으로 나타남
- VR/AR 관련 사업체의 업종은 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션 등으로 나타남

[그림 3-2-3] VR/AR 관련 사업체 현황



[표 3-2-2] VR/AR 관련 사업체 현황

구분		전체	VR/AR 관련있음		VR/AR 관련없음	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		1,027	72	7.0	955	93.0
업종	출판	131	0	0.0	131	100.0
	만화	53	0	0.0	53	100.0
	음악	94	0	0.0	94	100.0
	게임	123	24	19.5	99	80.5
	영화	102	5	4.9	97	95.1
	애니메이션	17	6	35.3	11	64.7
	방송	59	3	5.1	56	94.9
	광고	243	10	4.1	233	95.9
	캐릭터	15	1	6.7	14	93.3
	지식정보	81	20	24.7	61	75.3
	콘텐츠솔루션	87	3	3.4	84	96.6
1인 미디어		22	0	0.0	22	100.0

다. 설립연도

- 설립연도는 ‘2012년~2017년’이 43.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘2006년 이전(28.8%)’, ‘2007년~2011년(20.7%)’ 순으로 나타남

[그림 3-2-4] 설립연도별 사업체 현황



[표 3-2-3] 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2006년 이전		2007년~2011년		2012년~2017년		2018년		2019년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,002	289	28.8	207	20.7	431	43.0	51	5.1	24	2.4	
업종	출판	131	89	67.9	27	20.6	13	9.9	2	1.5	0	0.0
	만화	31	6	19.4	6	19.4	18	58.1	1	3.2	0	0.0
	음악	94	15	16.0	19	20.2	48	51.1	11	11.7	1	1.1
	게임	121	10	8.3	13	10.7	78	64.5	15	12.4	5	4.1
	영화	101	10	9.9	20	19.8	57	56.4	7	6.9	7	6.9
	애니	17	5	29.4	2	11.8	9	52.9	0	0.0	1	5.9
	방송	59	33	55.9	11	18.6	12	20.3	2	3.4	1	1.7
	광고	243	85	35.0	74	30.5	81	33.3	1	0.4	2	0.8
	캐릭터	15	5	33.3	3	20.0	7	46.7	0	0.0	0	0.0
	지식	81	13	16.0	9	11.1	52	64.2	5	6.2	2	2.5
	솔루션	87	18	20.7	23	26.4	45	51.7	1	1.1	0	0.0
1인 미디어	22	0	0.0	0	0.0	11	50.0	6	27.3	5	22.7	
VR/AR	72	12	16.7	11	15.3	43	59.7	4	5.6	2	2.8	

※ n(응답사업체) = 1,002

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

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

라. 소재지역

○ 소재지역은 ‘해운대구’가 335개(33.5%)로 가장 많고, 그 다음으로는 부산진구(117개, 11.7%), 남구(112개, 11.2%) 순으로 나타남

[그림 3-2-5] 소재지역별 사업체 현황



[표 3-2-4] 소재지역별 사업체 현황 ①

구분	전체	강서구		금정구		기장군		남구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,000	7	0.7	70	7.0	17	1.7	112	11.2	
업종	출판	131	1	0.8	7	5.3	1	0.8	13	9.9
	만화	32	0	0.0	4	12.5	0	0.0	2	6.3
	음악	92	1	1.1	17	18.5	2	2.2	18	19.6
	게임	121	0	0.0	2	1.7	1	0.8	10	8.3
	영화	101	1	1.0	2	2.0	1	1.0	10	9.9
	애니	17	0	0.0	2	11.8	1	5.9	0	0.0
	방송	59	0	0.0	2	3.4	1	1.7	3	5.1
	광고	243	3	1.2	19	7.8	7	2.9	26	10.7
	캐릭터	15	1	6.7	0	0.0	2	13.3	1	6.7
	지식정보	81	0	0.0	7	8.6	0	0.0	11	13.6
	솔루션	87	0	0.0	6	6.9	1	1.1	18	20.7
1인 미디어	21	0	0.0	2	9.5	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	72	0	0.0	4	5.6	1	1.4	8	11.1	

※ n(응답사업체) = 1,000

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

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

[표 3-2-6] 소재지역별 사업체 현황 ②

구분		전체	동구		동래구		부산진구		북구	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		1,000	24	2.4	36	3.6	117	11.7	18	1.8
업종	출판	131	10	7.6	5	3.8	24	18.3	3	2.3
	만화	32	1	3.1	4	12.5	3	9.4	3	9.4
	음악	92	1	1.1	6	6.5	12	13.0	2	2.2
	게임	121	1	0.8	0	0.0	7	5.8	1	0.8
	영화	101	1	1.0	5	5.0	8	7.9	2	2.0
	애니	17	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	59	2	3.4	1	1.7	7	11.9	0	0.0
	광고	243	4	1.6	11	4.5	31	12.8	4	1.6
	캐릭터	15	0	0.0	0	0.0	2	13.3	0	0.0
	지식정보	81	1	1.2	1	1.2	8	9.9	2	2.5
	솔루션	87	3	3.4	3	3.4	11	12.6	1	1.1
1인 미디어		21	0	0.0	0	0.0	4	19.0	0	0.0
VR/AR		72	0	0.0	0	0.0	4	5.6	0	0.0

[표 3-2-7] 소재지역별 사업체 현황 ③

구분		전체	사상구		사하구		서구		수영구	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		1,000	53	5.3	21	2.1	12	1.2	51	5.1
업종	출판	131	8	6.1	4	3.1	5	3.8	1	0.8
	만화	32	0	0.0	1	3.1	0	0.0	6	18.8
	음악	92	6	6.5	1	1.1	1	1.1	9	9.8
	게임	121	11	9.1	2	1.7	1	0.8	3	2.5
	영화	101	3	3.0	0	0.0	0	0.0	6	5.9
	애니	17	1	5.9	1	5.9	0	0.0	1	5.9
	방송	59	2	3.4	2	3.4	1	1.7	6	10.2
	광고	243	11	4.5	6	2.5	2	0.8	8	3.3
	캐릭터	15	0	0.0	2	13.3	0	0.0	1	6.7
	지식정보	81	3	3.7	0	0.0	2	2.5	3	3.7
	솔루션	87	7	8.0	2	2.3	0	0.0	1	1.1
1인 미디어		21	1	4.8	0	0.0	0	0.0	6	28.6
VR/AR		72	3	4.2	2	2.8	1	1.4	2	2.8

※ n(응답사업체) = 1,000

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

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

[표 3-2-8] 소재지역별 사업체 현황 ④

구분	전체	연제구		영도구		중구		해운대구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	1,000	59	5.9	18	1.8	50	5.0	335	33.5	
업종	출판	131	15	11.5	1	0.8	23	17.6	10	7.6
	만화	32	3	9.4	0	0.0	0	0.0	5	15.6
	음악	92	4	4.3	1	1.1	3	3.3	8	8.7
	게임	121	5	4.1	2	1.7	0	0.0	75	62.0
	영화	101	3	3.0	1	1.0	9	8.9	49	48.5
	애니	17	1	5.9	3	17.6	0	0.0	7	41.2
	방송	59	2	3.4	3	5.1	3	5.1	24	40.7
	광고	243	19	7.8	2	0.8	7	2.9	83	34.2
	캐릭터	15	1	6.7	0	0.0	0	0.0	5	33.3
	지식정보	81	2	2.5	1	1.2	3	3.7	37	45.7
	솔루션	87	2	2.3	3	3.4	1	1.1	28	32.2
1인 미디어	21	2	9.5	1	4.8	1	4.8	4	19.0	
VR/AR	72	1	1.4	2	2.8	1	1.4	43	59.7	

※ n(응답사업체) = 1,000

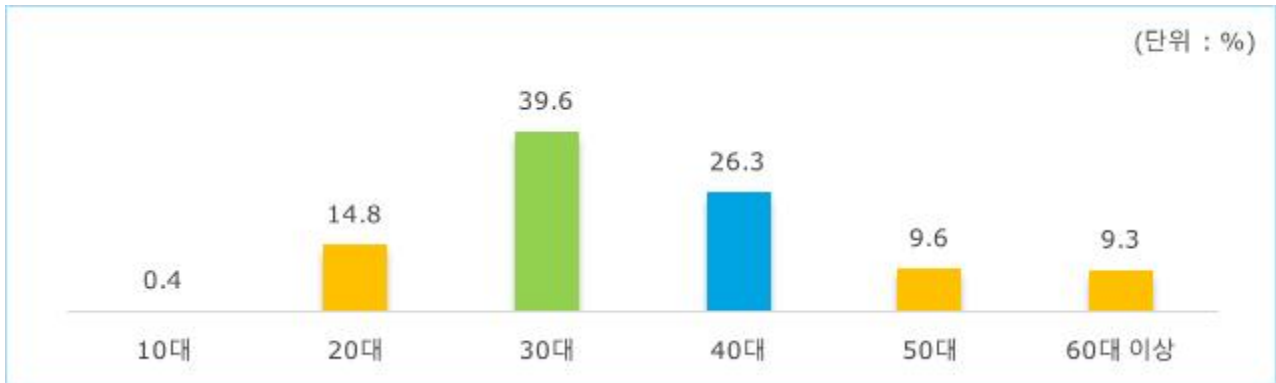
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

마. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '30대'가 39.6%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 '40대(26.3%)', '20대(14.8%)', '50대(9.6%)', '60대 이상(9.3%)', '10대(0.4%)' 순으로 나타남

[그림 3-2-6] 대표자 연령별 사업체 현황



[표 3-2-9] 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	10대		20대		30대		40대		50대		60대 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	270	1	0.4	40	14.8	107	39.6	71	26.3	26	9.6	25	9.3	
업종	출판	21	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	14.3	5	23.8	13	61.9
	만화	29	0	0.0	4	13.8	16	55.2	9	31.0	0	0.0	0	0.0
	음악	85	0	0.0	24	28.2	44	51.8	15	17.6	2	2.4	0	0.0
	게임	26	0	0.0	1	3.8	15	57.7	10	38.5	0	0.0	0	0.0
	영화	8	0	0.0	0	0.0	3	37.5	4	50.0	1	12.5	0	0.0
	애니	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	방송	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	75.0	1	25.0	0	0.0
	광고	43	0	0.0	0	0.0	11	25.6	9	20.9	13	30.2	10	23.3
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	0	0.0	0	0.0	6	35.3	10	58.8	0	0.0	1	5.9
솔루션	13	0	0.0	0	0.0	4	30.8	6	46.2	2	15.4	1	7.7	
1인 미디어	21	1	4.8	11	52.4	7	33.3	1	4.8	1	4.8	0	0.0	
VR/AR	19	0	0.0	0	0.0	6	31.6	10	52.6	2	10.5	1	5.3	

※ n(응답사업체) = 270

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

2 매출현황

가. 매출액

- 2018년 부산 CT산업 사업체의 총 매출액은 1조 2,613억원으로 나타나 전년대비 4.8% 증가한 것으로 나타남
- 출판물을 제외한 모든 산업에서 매출액이 전년대비 증가하였음

[그림 3-2-7] 연도별 매출액



[표 3-2-10] 연도별 매출액

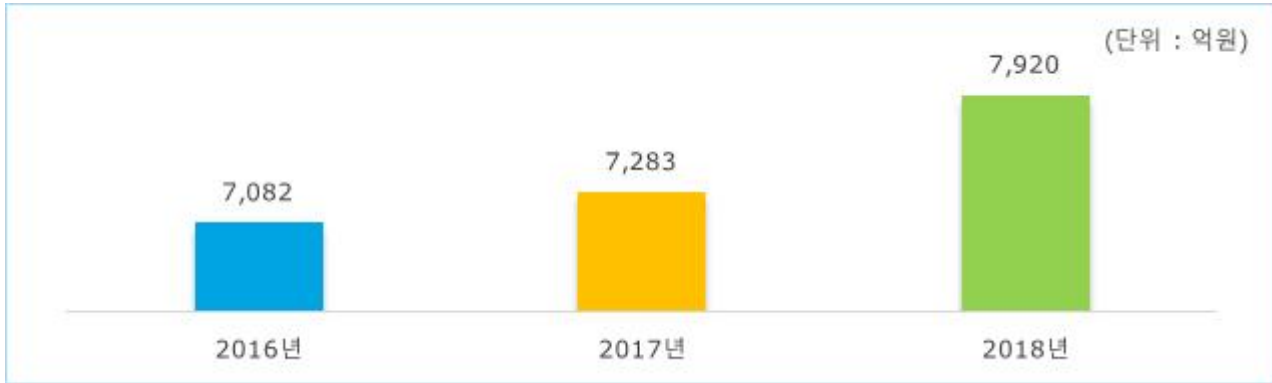
구분	2016년		2017년		2018년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	1,171,997	4.3	1,203,299	2.7	1,261,304	4.8	
업종	출판	166,463	12.2	166,822	0.2	136,299	-18.3
	만화	6,911	84.5	7,146	3.4	7,404	3.6
	음악	1,692	27.8	1,710	1.1	3,008	75.9
	게임	113,636	8.4	120,860	6.4	132,498	9.6
	영화	40,118	0.3	39,225	-2.2	50,952	29.9
	애니메이션	20,323	-6.3	21,056	3.6	21,105	0.2
	방송	439,233	1.4	458,024	4.3	466,923	1.9
	광고	221,185	2.4	224,631	1.6	253,486	12.8
	캐릭터	14,487	-4.7	14,976	3.4	15,704	4.9
	지식정보	48,450	1.1	49,213	1.6	57,314	16.5
	콘텐츠솔루션	99,499	8.2	99,634	0.1	116,250	16.7
1인 미디어	미집계	-	미집계	-	360	-	
VR/AR	33,831	-	71,226	110.5	81,817	14.9	

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

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

○ 2018년 매출액 300억 이하 사업체의 총 매출액은 7,920억원으로 전년대비 8.7% 상승한 것으로 나타났으며, 전체 사업체의 총 매출액보다 전년대비 증가율이 높게 나타남

[그림 3-2-8] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체



[표 3-2-11] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체

구분	2016년		2017년		2018년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	708,250	13.5	728,377	2.8	792,051	8.7	
업종	출판	104,605	10.3	103,073	-1.5	91,390	-11.3
	만화	3,745	83.0	6,911	84.5	7,404	7.1
	음악	1,324	-2.3	1,692	27.8	3,008	77.8
	게임	48,788	4.1	60,963	25.0	84,965	39.4
	영화	39,985	44.0	40,118	0.3	50,952	27.0
	애니메이션	21,691	12.5	20,323	-6.3	21,105	3.8
	방송	117,022	11.5	111,676	-4.6	90,111	-19.3
	광고	216,041	13.5	221,185	2.4	253,486	14.6
	캐릭터	15,202	37.5	14,487	-4.7	15,704	8.4
	지식정보	47,901	11.1	48,450	1.1	57,314	18.3
	콘텐츠솔루션	91,946	11.4	99,499	8.2	116,250	16.8
1인 미디어	미집계	-	미집계	-	360	-	
VR/AR	미집계	-	33,831	-	81,817	141.8	

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

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2018년 기준 매출 규모별 사업체 현황을 살펴본 결과, '1억 미만' 사업체의 비중이 37.7%로 가장 높게 나타남

[그림 3-2-9] 2018년 매출 규모별 사업체 현황



[표 3-2-12] 2018년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	956	360	37.7	190	19.9	232	24.3	174	18.2	
업종	출판	131	36	27.5	30	22.9	43	32.8	22	16.8
	만화	41	36	87.8	3	7.3	0	0.0	2	4.9
	음악	89	83	93.3	4	4.5	2	2.2	0	0.0
	게임	112	61	54.5	19	17.0	17	15.2	15	13.4
	영화	77	31	40.3	23	29.9	15	19.5	8	10.4
	애니	16	0	0.0	6	37.5	7	43.8	3	18.8
	방송	55	12	21.8	12	21.8	12	21.8	19	34.5
	광고	239	42	17.6	45	18.8	93	38.9	59	24.7
	캐릭터	15	7	46.7	1	6.7	3	20.0	4	26.7
	지식	78	24	30.8	23	29.5	14	17.9	17	21.8
	솔루션	86	12	14.0	23	26.7	26	30.2	25	29.1
1인 미디어	17	16	94.1	1	5.9	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	72	23	31.9	12	16.7	22	30.6	15	20.8	

※ n(응답사업체) = 956

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

※ 음악 : 사업체 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음

다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 ‘개발/제작’이 65.8%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 3-2-10] 유형별 매출 비중



[표 3-2-13] 유형별 매출 비중

구분	전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)	
전체	131	65.8	1.2	18.1	2.7	5.8	6.6	
업종	출판	21	33.3	4.8	50.0	9.5	2.4	0.0
	만화	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	음악	8	81.3	0.0	3.8	0.0	0.0	15.0
	게임	21	90.0	0.0	5.2	0.0	0.0	4.8
	영화	7	75.7	0.0	18.6	0.0	0.0	5.7
	애니메이션	2	95.0	0.0	.0	0.0	5.0	0.0
	방송	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	광고	43	62.6	1.2	15.1	3.5	3.7	13.9
	캐릭터	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	13	70.0	0.0	7.7	0.0	22.3	0.0
	솔루션	12	71.3	0.0	16.3	0.0	12.5	0.0
VR/AR	18	61.7	0.0	11.7	0.0	15.6	11.1	

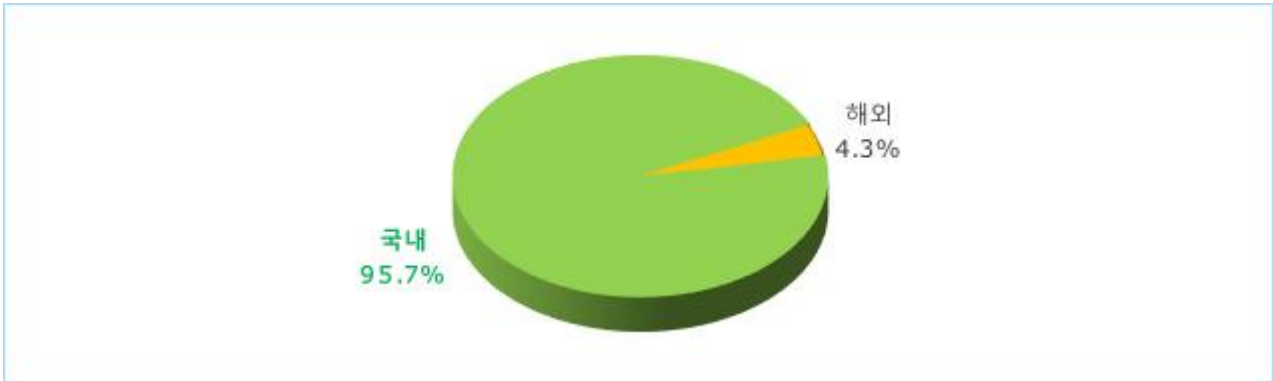
※ n(응답사업체) = 131

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

라. 국내외 매출 비중

○ 국내외 매출 비중은 ‘국내’가 95.7%로 ‘해외’에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 3-2-11] 국내외 매출 비중



[표 3-2-14] 국내외 매출 비중

구분		전체(개)	국내(%)	해외(%)
전체		123	95.7	4.3
업종	출판	20	100.0	0.1
	만화	1	70.0	30.0
	음악	6	100.0	0.0
	게임	18	86.7	13.3
	영화	7	89.3	10.7
	애니메이션	2	100.0	0.0
	방송	2	100.0	0.0
	광고	42	99.8	0.2
	캐릭터	1	100.0	0.0
	지식정보	13	100.0	0.0
	콘텐츠솔루션	11	84.5	15.5
VR/AR		18	95.8	4.2

※ n(응답사업체) = 123

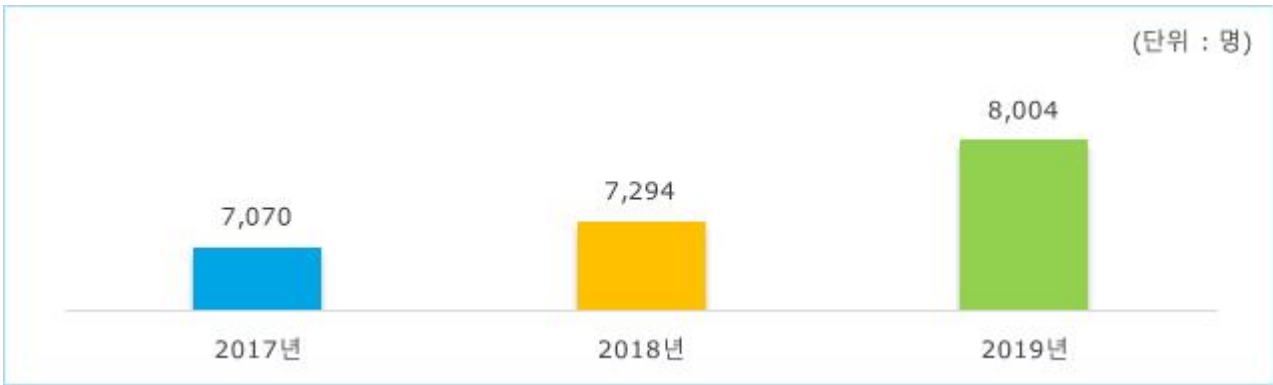
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

3 종사자현황

가. 종사자 수

○ 2019년 부산 CT산업 사업체의 총 종사자 수는 8,004명으로 전년대비 9.7% 증가한 것으로 나타남

[그림 3-2-12] 연도별 종사자 수



[표 3-2-15] 연도별 종사자 수

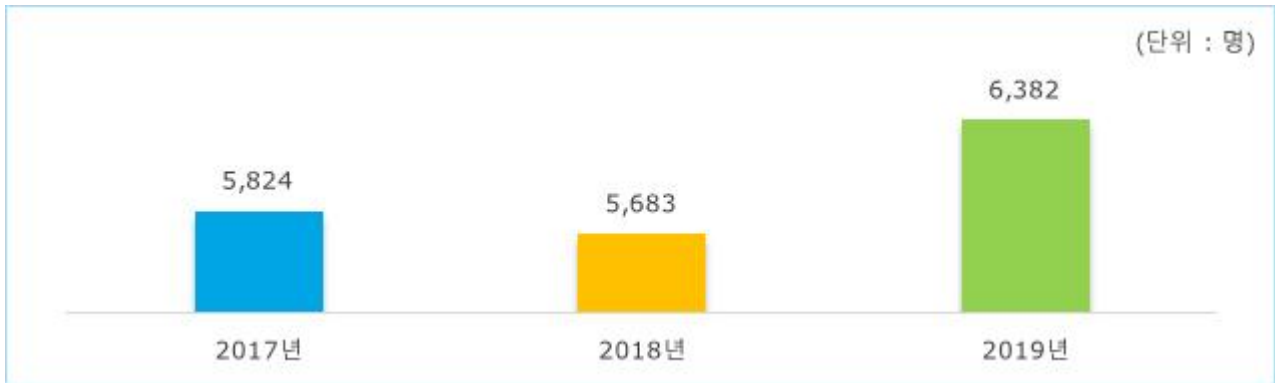
구분	2017년		2018년		2019년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	7,070	2.1	7,294	3.2	8,004	9.7	
업종	출판	1,146	-1.3	1,145	-0.1	1,081	-5.6
	만화	80	17.6	81	1.3	87	7.4
	음악	42	0.0	53	26.2	192	262.3
	게임	1,048	1.7	1,121	7.0	1,272	13.5
	영화	321	8.8	335	4.4	527	57.3
	애니메이션	194	14.8	220	13.4	303	37.7
	방송	1,052	1.1	1,078	2.5	1,111	3.1
	광고	1,441	1.3	1,462	1.5	1,596	9.2
	캐릭터	197	0.0	206	4.6	215	4.4
	지식정보	624	3.7	658	5.4	661	0.5
	콘텐츠솔루션	925	3.4	935	1.1	928	-0.7
1인 미디어	미집계	-	미집계	-	31	-	
VR/AR	400	1.8	686	71.5	792	15.5	

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

※ 음악 : 사업체 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음

- 2019년 현재 종사자 100명 이하 사업체의 총 종사자 수는 6,382명으로 나타남
 - 전년대비 12.3% 상승하여 전체 사업체의 총 종사자 수 증감률 보다 높게 나타남

[그림 3-2-13] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체



[표 3-2-16] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체

구분	2017년		2018년		2019년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	5,824	3.7	5,683	-2.4	6,382	12.3	
업종	출판	670	-1.0	676	0.9	612	-9.5
	만화	80	17.6	81	1.3	87	7.4
	음악	42	0.0	53	26.2	192	262.3
	게임	942	3.0	856	-9.1	891	4.1
	영화	186	4.5	143	-23.1	327	128.7
	애니메이션	194	19.8	220	13.4	303	37.7
	방송	633	1.9	507	-19.9	539	6.3
	광고	1,441	2.1	1,462	1.5	1,596	9.2
	캐릭터	197	0.0	206	4.6	215	4.4
	지식정보	624	5.4	658	5.4	661	0.5
	콘텐츠솔루션	815	8.4	821	0.7	928	13.0
1인 미디어	미집계	-	미집계	-	31	-	
VR/AR	400	4.4	585	46.3	682	16.6	

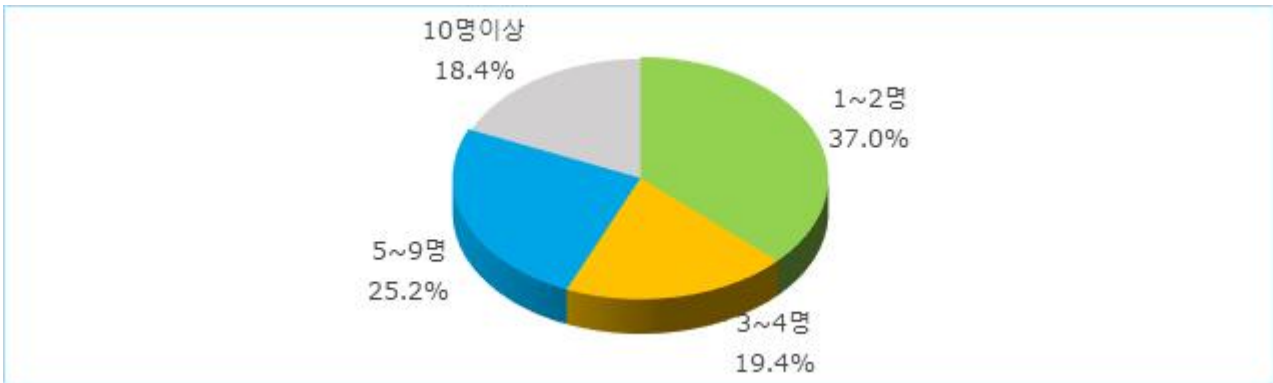
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

※ 음악 : 사업체 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2019년 기준 종사자 규모별 사업체 현황은 ‘1~2명’이 37.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-2-14] 종사자 규모별 사업체 현황



[표 3-2-17] 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	973	360	37.0	189	19.4	245	25.2	179	18.4	
업종	출판	128	51	39.8	30	23.4	33	25.8	14	10.9
	만화	53	49	92.5	3	5.7	1	1.9	0	0.0
	음악	94	68	72.3	18	19.1	8	8.5	0	0.0
	게임	121	41	33.9	26	21.5	25	20.7	29	24.0
	영화	84	48	57.1	15	17.9	12	14.3	9	10.7
	애니	17	1	5.9	5	29.4	4	23.5	7	41.2
	방송	57	14	24.6	4	7.0	18	31.6	21	36.8
	광고	226	45	19.9	53	23.5	86	38.1	42	18.6
	캐릭터	15	6	40.0	0	0.0	1	6.7	8	53.3
	지식	75	7	9.3	17	22.7	29	38.7	22	29.3
	솔루션	81	10	12.3	16	19.8	28	34.6	27	33.3
1인 미디어	22	20	90.9	2	9.1	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	71	8	11.3	13	18.3	25	35.2	25	35.2	

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

※ 음악 : 사업체 외 2019년 뮤지션을 추가 하였음

다. 직무별 종사자 비중

- 직무별 종사자 비중은 '제작'이 38.5%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '사업기획(23.7%)', '연구개발(12.1%)' 순으로 나타남

[그림 3-2-15] 직무별 종사자 비중



[표 3-2-18] 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보마케팅 (%)	기타 (%)	
전체	138	23.7	38.5	12.1	9.3	9.0	7.4	
업종	출판	22	21.9	42.2	2.3	9.4	3.9	20.3
	만화	1	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0
	음악	8	26.1	13.0	13.0	21.7	21.7	4.3
	게임	24	16.3	66.7	8.9	3.7	3.7	0.7
	영화	7	10.0	50.0	13.3	13.3	13.3	0.0
	애니메이션	2	20.0	41.5	23.1	1.5	12.3	1.5
	방송	2	13.6	86.4	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	44	30.6	27.6	9.6	11.5	10.1	10.7
	캐릭터	1	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	16	20.2	30.2	24.0	9.3	13.2	3.1
	솔루션	11	21.9	35.9	20.3	12.5	9.4	0.0
VR/AR	21	16.9	46.8	19.5	7.1	8.4	1.3	

※ n(응답사업체) = 138

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

라. 성별/연령별 종사자 비중

○ 성별 종사자 비중은 '남성'이 56.9%로 가장 비중이 높고, 연령별로는 '30대'가 36.8%로 가장 높게 나타남

[그림 3-2-16] 성별/연령별 종사자 비중



[표 3-2-19] 성별/연령별 종사자 비중

구분	전체 (개)	성별		전체 (개)	연령				
		남성 (%)	여성 (%)		20대 (%)	30대 (%)	40대 (%)	50대 (%)	
전체	138	56.9	43.1	135	30.8	36.8	21.2	11.2	
업종	출판	22	44.5	55.5	22	12.5	23.4	32.8	31.3
	만화	1	25.0	75.0	1	75.0	25.0	0.0	0.0
	음악	8	69.6	30.4	8	47.8	21.7	30.4	0.0
	게임	24	63.0	37.0	24	37.8	36.3	24.4	1.5
	영화	7	70.0	30.0	7	40.0	46.7	10.0	3.3
	애니메이션	2	50.8	49.2	2	23.1	52.3	20.0	4.6
	방송	2	54.5	45.5	2	45.5	40.9	4.5	9.1
	광고	44	54.6	45.4	42	34.2	36.4	17.1	12.3
	캐릭터	1	100.0	0.0	1	0.0	100.0	0.0	0.0
	지식정보	16	60.5	39.5	15	29.7	41.4	23.4	5.5
	솔루션	11	71.9	28.1	11	26.6	40.6	20.3	12.5
VR/AR	21	60.4	39.6	20	36.6	41.8	15.7	5.9	

※ n(응답사업체_성별) = 138, n(응답사업체_연령) = 135

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

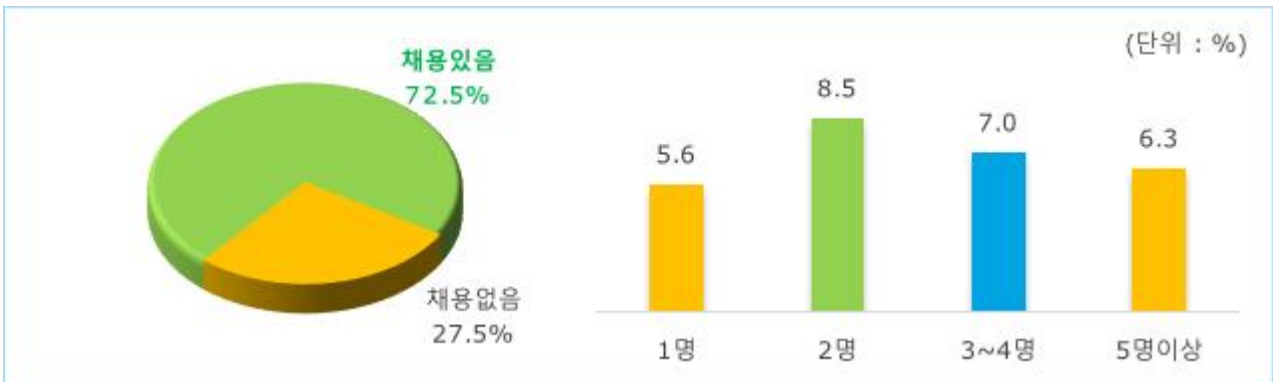
4 채용현황

가. 전체 채용현황

○ 2019년 신입 및 경력인력을 채용한 사업체는 142개(27.5%)로 나타남

- 채용계획 인원은 '2명'이 가장 비중이 높고, 평균 3.4명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 3-2-17] 채용규모 - 전체



[표 3-2-20] 채용규모 - 전체

구분	전체	채용 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균 (명)	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	142	103	72.5	8	5.6	12	8.5	10	7.0	9	6.3	3.4	
업종	출판	22	18	81.8	0	0.0	1	4.5	2	9.1	1	4.5	3.5
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	음악	8	8	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	게임	24	18	75.0	1	4.2	4	16.7	0	0.0	1	4.2	2.3
	영화	7	5	71.4	0	0.0	0	0.0	1	14.3	1	14.3	5.5
	애니	2	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	7.0
	방송	2	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	3.0
	광고	47	33	70.2	5	10.6	3	6.4	2	4.3	4	8.5	3.4
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	지식	16	10	62.5	0	0.0	2	12.5	3	18.8	1	6.3	3.3
	솔루션	12	8	66.7	1	8.3	2	16.7	1	8.3	0	0.0	2.0
VR/AR	21	13	61.9	0	0.0	2	9.5	3	14.3	3	14.3	4.1	

※ n(응답사업체) = 142 / 평균 : 2018년 채용이 있는 사업체의 평균 채용규모

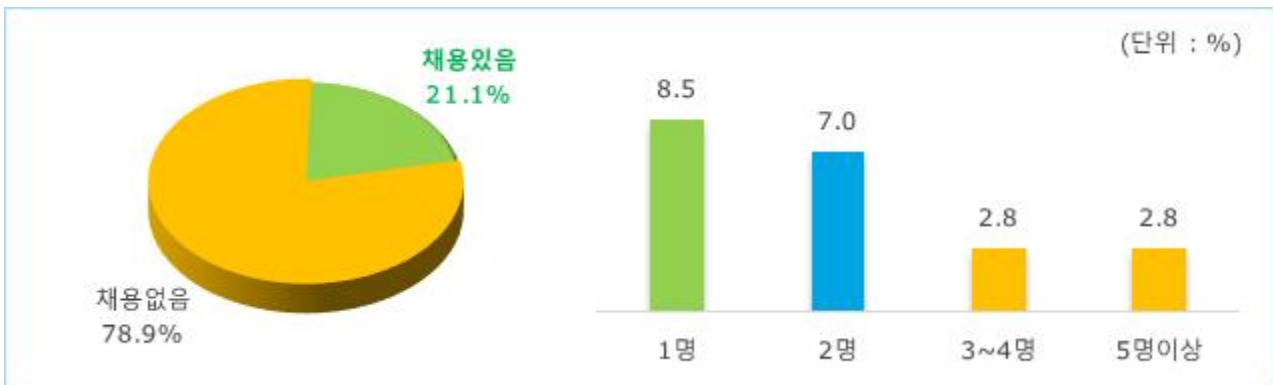
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

나. 신규 채용 인력

○ 신규 인력을 채용한 사업체는 30개(21.1%)로 나타남

- 채용계획 인원은 '1명'이 가장 비중이 높고, 평균 2.2명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 3-2-18] 채용규모 - 신규인력



[표 3-2-21] 채용규모 - 신규인력

구분	전체	채용 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	142	112	78.9	12	8.5	10	7.0	4	2.8	4	2.8	2.2	
업종	출판	22	19	86.4	2	9.1	0	0.0	1	4.5	0	0.0	1.7
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	음악	8	8	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	게임	24	19	79.2	1	4.2	3	12.5	1	4.2	0	0.0	2.2
	영화	7	5	71.4	0	0.0	1	14.3	0	0.0	1	14.3	4.5
	애니	2	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	3.0
	방송	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	2.0
	광고	47	37	78.7	5	10.6	3	6.4	0	0.0	2	4.3	2.1
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	지식	16	12	75.0	1	6.3	1	6.3	2	12.5	0	0.0	2.3
	솔루션	12	9	75.0	2	16.7	1	8.3	0	0.0	0	0.0	1.3
VR/AR	21	14	66.7	0	0.0	3	14.3	3	14.3	1	4.8	3.3	

※ n(응답사업체) = 142 / 평균 : 2018년 채용이 있는 사업체의 평균 채용규모

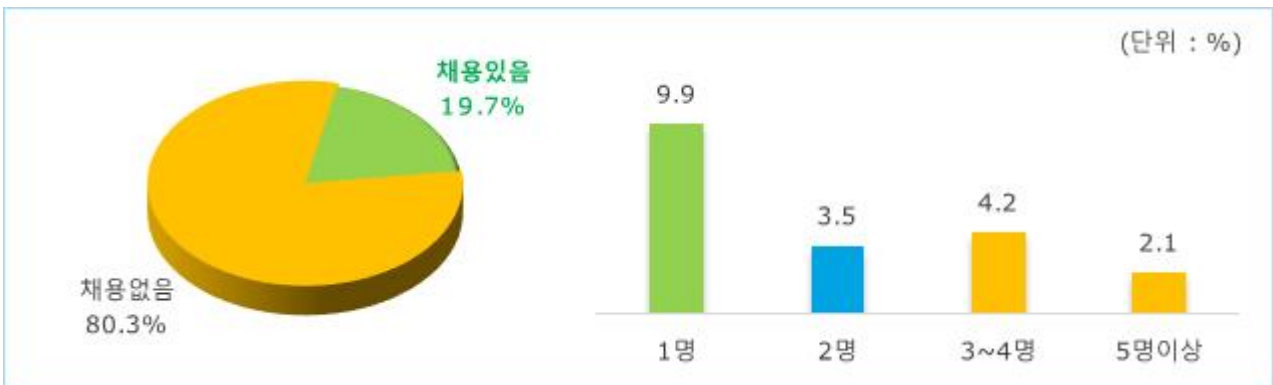
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

다. 경력 채용 인력

○ 경력인력 채용계획이 있는 사업체는 62개(23.1%)로 나타남

- 채용계획 인원은 '1명'이 가장 비중이 높고, 평균 1.98명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 3-2-19] 채용규모 - 경력인력



[표 3-2-22] 채용규모 - 경력인력

구분	전체 (개)	계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균 (명)	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	142	114	80.3	14	9.9	5	3.5	6	4.2	3	2.1	2.3	
업종	출판	22	18	81.8	1	4.5	1	4.5	2	9.1	0	0.0	2.3
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	음악	8	8	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	게임	24	21	87.5	3	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	영화	7	5	71.4	2	28.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	애니	2	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	8.0
	방송	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	광고	47	37	78.7	5	10.6	1	2.1	2	4.3	2	4.3	2.7
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
	지식	16	11	68.8	2	12.5	1	6.3	2	12.5	0	0.0	2.2
	솔루션	12	10	83.3	0	0.0	2	16.7	0	0.0	0	0.0	2.0
VR/AR	21	15	71.4	4	19.0	1	4.8	1	4.8	0	0.0	1.7	

※ n(응답사업체) = 142 / 평균 : 2018년 채용이 있는 사업체의 평균 채용규모

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

라. 전체 직무별 채용규모

○ 신입 및 경력인력 전체에서 채용규모가 가장 큰 직무는 ‘제작(37.1%)’으로 나타남

[그림 3-2-20] 직무별 채용규모 - 전체



[표 3-2-23] 직무별 채용규모 - 전체

구분	전체	합계		사업기획		제작		연구/개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타		
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	28	3.4	100.0	0.9	26.5	1.3	37.1	0.5	14.4	0.4	11.4	0.1	3.8	0.2	6.8	
업종	출판	4	3.5	100.0	1.3	35.7	0.8	21.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.5	42.9	
	게임	3	2.3	100.0	0.3	14.3	1.2	50.0	0.5	21.4	0.2	7.1	0.2	7.1	0.0	0.0
	영화	2	5.5	100.0	0.5	9.1	4.0	72.7	0.0	0.0	0.5	9.1	0.5	9.1	0.0	0.0
	애니	1	7.0	100.0	1.0	14.3	3.5	50.0	2.5	35.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	3.0	100.0	0.0	0.0	3.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	10	3.4	100.0	1.6	47.9	0.7	20.8	0.3	8.3	0.6	16.7	0.1	2.1	0.1	4.2
	지식	5	3.3	100.0	0.3	10.0	1.3	40.0	0.8	25.0	0.3	10.0	0.3	10.0	0.2	5.0
	슬루션	2	2.0	100.0	0.0	0.0	0.8	37.5	0.5	25.0	0.8	37.5	0.0	0.0	0.0	0.0
VR/AR	6	4.1	100.0	0.4	9.1	2.4	57.6	0.9	21.2	0.3	6.1	0.1	3.0	0.1	3.0	

※ n(응답사업체) = 28

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

마. 신규인력 직무별 채용규모

○ 신입인력에서 채용규모가 가장 큰 직무는 ‘제작(47.8%)’으로 나타남

[그림 3-2-21] 직무별 채용규모 - 신규인력



[표 3-2-24] 직무별 채용규모 - 신규인력

구분	전체	합계		사업기획		제작		연구/개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타		
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	28	2.2	100.0	0.3	14.9	1.1	47.8	0.4	17.9	0.2	7.5	0.1	4.5	0.2	7.5	
업종	출판	4	1.7	100.0	0.3	20.0	0.3	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	60.0	
	게임	3	2.2	100.0	0.2	9.1	1.2	54.5	0.4	18.2	0.2	9.1	0.2	9.1	0.0	0.0
	영화	2	4.5	100.0	0.0	0.0	3.5	77.8	0.0	0.0	0.5	11.1	0.5	11.1	0.0	0.0
	애니	1	3.0	100.0	0.5	16.7	1.5	50.0	1.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	2.0	100.0	0.0	0.0	2.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	10	2.1	100.0	0.7	33.3	0.6	28.6	0.4	19.0	0.2	9.5	0.0	0.0	0.2	9.5
	지식	5	2.3	100.0	0.0	0.0	1.5	66.7	0.5	22.2	0.0	0.0	0.3	11.1	0.0	0.0
	슬루션	2	1.3	100.0	0.0	0.0	0.3	25.0	0.7	50.0	0.3	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
VR/AR	6	3.3	100.0	0.0	0.0	2.3	69.6	0.7	21.7	0.1	4.3	0.1	4.3	0.0	0.0	

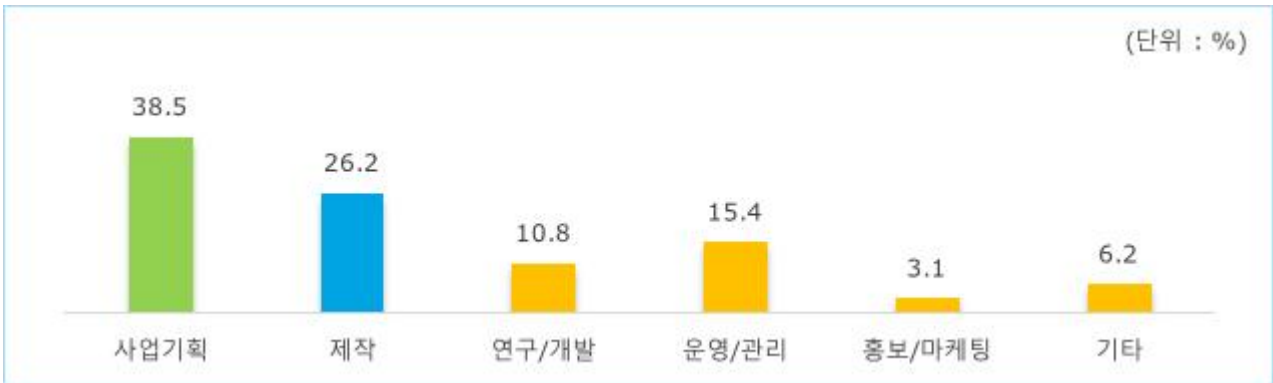
※ n(응답사업체) = 28

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

바. 경력인력 직무별 채용규모

○ 경력인력에서 채용규모가 가장 큰 직무는 ‘사업기획(38.5%)’로 나타남

[그림 3-2-22] 직무별 채용규모 - 경력인력



[표 3-2-25] 직무별 채용규모 - 경력인력

구분	전체	합계		사업기획		제작		연구/개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타		
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	28	2.3	100.0	0.9	38.5	0.6	26.2	0.3	10.8	0.4	15.4	0.1	3.1	0.1	6.2	
업종	출판	4	2.3	100.0	1.0	44.4	0.5	22.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8	33.3
	게임	3	1.0	100.0	0.3	33.3	0.3	33.3	0.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	영화	2	1.0	100.0	0.5	50.0	0.5	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	애니	1	8.0	100.0	1.0	12.5	4.0	50.0	3.0	37.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	1.0	100.0	0.0	0.0	1.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	10	2.7	100.0	1.6	59.3	0.4	14.8	0.0	0.0	0.6	22.2	0.1	3.7	0.0	0.0
	지식	5	2.2	100.0	0.4	18.2	0.4	18.2	0.6	27.3	0.4	18.2	0.2	9.1	0.2	9.1
	슬루션	2	2.0	100.0	0.0	0.0	1.0	50.0	0.0	0.0	1.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
VR/AR	6	1.7	100.0	0.5	30.0	0.5	30.0	0.3	20.0	0.2	10.0	0.0	0.0	0.2	10.0	

※ n(응답사업체) = 28

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

사. 채용 관련 애로사항

- 채용 관련 애로사항으로는 ‘경력 및 전문인력 부족’이 52.9%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘취업희망자의 저임금 회피(21.0%)’, ‘취업희망자 자질부족(12.6%)’ 순으로 나타남

[그림 3-2-23] 채용 관련 애로사항



[표 3-2-26] 채용 관련 애로사항 ①

구분	전체	경력/전문인력 부족		취업희망자의 저임금 회피		취업희망자의 자질 부족		취업희망자의 수도권기업 선호		우수인력의 찾은 이직		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	119	63	52.9	25	21.0	15	12.6	12	10.1	9	7.6	
업종	출판	15	9	60.0	5	33.3	1	6.7	0	0.0	0	0.0
	음악	8	0	0.0	7	87.5	0	0.0	1	12.5	0	0.0
	게임	21	17	81.0	1	4.8	4	19.0	2	9.5	0	0.0
	영화	7	3	42.9	3	42.9	1	14.3	1	14.3	0	0.0
	애니	2	2	100.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	방송	2	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	광고	38	19	50.0	8	21.1	3	7.9	3	7.9	5	13.2
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	8	50.0	1	6.3	3	18.8	3	18.8	3	18.8
	솔루션	9	4	44.4	0	0.0	2	22.2	1	11.1	1	11.1
VR/AR	21	10	47.6	1	4.8	6	28.6	3	14.3	3	14.3	

※ n(응답사업체) = 119, 중복응답허용

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

[표 3-2-27] 채용 관련 애로사항 ②

구분	전체	취업희망자의 대기업 선호		인력정보 부족		취업희망자의 해당 업무 회피		관련 교육기관 과의 연계 부족		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	119	7	5.9	5	4.2	2	1.7	1	0.8	2	1.7	
업종	출판	15	1	6.7	1	6.7	1	6.7	0	0.0	0	0.0
	음악	8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	21	1	4.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
	광고	38	4	10.5	2	5.3	1	2.6	0	0.0	1	2.6
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	1	6.3	1	6.3	0	0.0	1	6.3	0	0.0
	솔루션	9	0	0.0	1	11.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	21	2	9.5	1	4.8	0	0.0	1	4.8	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 119, 중복응답허용

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

5 경영현황

가. 사업추진단계

- 사업추진단계는 '사업 도약'이 34.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '콘텐츠 제작(21.2%)', '사업 성장(17.6%)' 순으로 나타남

[그림 3-2-24] 사업추진단계



[표 3-2-28] 사업추진단계

구분	전체	콘텐츠 기획		콘텐츠 제작		콘텐츠 출시		사업 도약		사업 성장		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	278	28	10.1	59	21.2	47	16.9	95	34.2	49	17.6	
업종	출판	21	0	0.0	5	23.8	2	9.5	4	19.0	10	47.6
	만화	30	7	23.3	13	43.3	6	20.0	3	10.0	1	3.3
	음악	85	8	9.4	11	12.9	18	21.2	33	38.8	15	17.6
	게임	29	1	3.4	7	24.1	10	34.5	11	37.9	0	0.0
	영화	9	2	22.2	4	44.4	1	11.1	2	22.2	0	0.0
	애니	2	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	방송	4	1	25.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	2	50.0
	광고	44	3	6.8	9	20.5	1	2.3	21	47.7	10	22.7
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	지식	17	4	23.5	4	23.5	1	5.9	5	29.4	3	17.6
	솔루션	14	2	14.3	1	7.1	3	21.4	5	35.7	3	21.4
1인 미디어	22	0	0.0	4	18.2	4	18.2	9	40.9	5	22.7	
VR/AR	21	4	19.0	6	28.6	2	9.5	8	38.1	1	4.8	

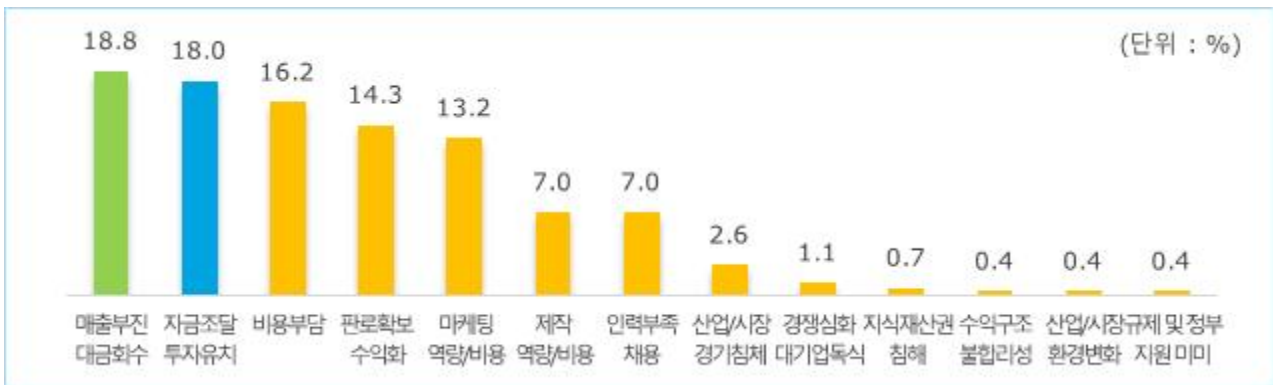
※ n(응답사업체) = 278

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

나. 경영 관련 애로사항

- 경영 관련 애로사항 1순위는 ‘매출 부진 및 대금회수 부진’이 18.8%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘자금조달 및 투자유치 어려움(18.0%)’, ‘비용부담(16.2%)’ 순으로 나타남
- 경영 관련 애로사항 1+2순위를 통합한 경우에도 ‘비용부담’이 23.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로는 ‘자금조달 및 투자유치 어려움’, ‘산업 및 시장의 경기침체’이 각각 22.3% 순으로 나타남

[그림 3-2-25] 경영 관련 애로사항 - 1순위



[그림 3-2-26] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위



[표 3-2-29] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ①

구분	전체	매출부진 대금회수부진		자금조달 투자유치		비용부담 (인건비, 제작비 등)		판로확보 수익화		마케팅 역량/ 비용 부족		제작 역량/ 비용 부족		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	272	51	18.8	49	18.0	44	16.2	39	14.3	36	13.2	19	7.0	
업종	출판	23	12	52.2	2	8.7	4	17.4	2	8.7	0	0.0	0	0.0
	만화	30	3	10.0	2	6.7	6	20.0	5	16.7	4	13.3	4	13.3
	음악	80	9	11.3	9	11.3	20	25.0	12	15.0	15	18.8	10	12.5
	게임	27	5	18.5	10	37.0	3	11.1	2	7.4	5	18.5	0	0.0
	영화	9	1	11.1	4	44.4	1	11.1	0	0.0	1	11.1	1	11.1
	애니	2	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	3	0	0.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	47	15	31.9	6	12.8	5	10.6	3	6.4	7	14.9	0	0.0
	캐릭터	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	1	5.9	5	29.4	0	0.0	5	29.4	2	11.8	2	11.8
	솔루션	14	3	21.4	2	14.3	1	7.1	5	35.7	0	0.0	1	7.1
1인 미디어	19	2	10.5	5	26.3	2	10.5	5	26.3	2	10.5	1	5.3	
VR/AR	21	2	9.5	10	47.6	2	9.5	3	14.3	2	9.5	1	4.8	

[표 3-2-30] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ②

구분	전체	인력부족 채용		산업/시장 경기침체		경쟁심화 대기업독식		지식재산권 침해 (불법복제 /다운로드)		수익구조 불합리성		산업/시장 환경변화		규제 및 정부 지원 미미		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	272	19	7.0	7	2.6	3	1.1	2	0.7	1	0.4	1	0.4	1	0.4	
업종	출판	23	2	8.7	1	4.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	만화	30	4	13.3	0	0.0	1	3.3	1	3.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	80	2	2.5	0	0.0	1	1.3	0	0.0	1	1.3	1	1.3	0	0.0
	게임	27	2	7.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	11.1
	애니	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	47	5	10.6	4	8.5	1	2.1	1	2.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	1	5.9	1	5.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	솔루션	14	1	7.1	1	7.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1인 미디어	19	2	10.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	21	1	4.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 272

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

[표 3-2-31] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ①

구분	전체	비용부담 (인건비, 재료비 등)		자금조달 투자유치		산업/시장 경기침체		매출부진 대금회수부진		판로확보 수익화		마케팅 역량/ 비용 부족		산업/시장 환경변화		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	273	64	23.4	61	22.3	61	22.3	57	20.9	53	19.4	47	17.2	30	11.0	
업종	출판	23	5	21.7	3	13.0	9	39.1	13	56.5	2	8.7	1	4.3	6	26.1
	만화	30	9	30.0	2	6.7	1	3.3	4	13.3	8	26.7	4	13.3	4	13.3
	음악	81	23	28.4	14	17.3	17	21.0	11	13.6	15	18.5	15	18.5	7	8.6
	게임	27	10	37.0	12	44.4	3	11.1	6	22.2	4	14.8	8	29.6	0	0.0
	영화	9	1	11.1	4	44.4	2	22.2	1	11.1	1	11.1	1	11.1	0	0.0
	애니	2	1	50.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	방송	3	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0
	광고	47	8	17.0	10	21.3	20	42.6	15	31.9	5	10.6	8	17.0	5	10.6
	캐릭터	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	1	5.9	5	29.4	4	23.5	1	5.9	6	35.3	4	23.5	4	23.5
	솔루션	14	2	14.3	2	14.3	5	35.7	4	28.6	5	35.7	1	7.1	1	7.1
1인 미디어	19	2	10.5	5	26.3	0	0.0	2	10.5	5	26.3	4	21.1	3	15.8	
VR/AR	21	2	9.5	11	52.4	3	14.3	4	19.0	6	28.6	4	19.0	3	14.3	

[표 3-2-32] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ②

구분	전체	경쟁심화 대기업독식		제작 역량/ 비용 부족		수익구조 불합리성		인력부족 및 채용 어려움		규제 및 정부 지원 미미		협력기업의 부재		지식재산권 침해 (불법복제 /다운로드)		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	273	30	11.0	29	10.6	24	8.8	23	8.4	17	6.2	13	4.8	10	3.7	
업종	출판	23	2	8.7	0	0.0	1	4.3	2	8.7	0	0.0	1	4.3	0	0.0
	만화	30	5	16.7	5	16.7	3	10.0	5	16.7	0	0.0	1	3.3	6	20.0
	음악	81	7	8.6	13	16.0	12	14.8	3	3.7	8	9.9	5	6.2	1	1.2
	게임	27	5	18.5	1	3.7	0	0.0	2	7.4	0	0.0	2	7.4	0	0.0
	영화	9	1	11.1	1	11.1	2	22.2	0	0.0	3	33.3	0	0.0	0	0.0
	애니	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	47	5	10.6	2	4.3	2	4.3	5	10.6	3	6.4	0	0.0	1	2.1
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	0	0.0	3	17.6	2	11.8	3	17.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	솔루션	14	1	7.1	2	14.3	1	7.1	1	7.1	0	0.0	0	0.0	1	7.1
1인 미디어	19	4	21.1	2	10.5	0	0.0	2	10.5	3	15.8	4	21.1	1	5.3	
VR/AR	21	1	4.8	2	9.5	1	4.8	1	4.8	2	9.5	0	0.0	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 273, 1순위 및 2순위 최대 2개 응답

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

6 제작현황

가. 제작환경

○ 전년대비 콘텐츠 제작/개발/창작환경에 대해 ‘보통’이 48.8%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-2-27] 전년대비 제작환경



[표 3-2-33] 전년대비 제작환경

구분	전체	매우 나빠짐		대체로 나빠짐		보통		대체로 좋아짐		매우 좋아짐		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	281	27	9.6	51	18.1	137	48.8	56	19.9	10	3.6	
업종	출판	22	8	36.4	5	22.7	7	31.8	1	4.5	1	4.5
	만화	30	3	10.0	10	33.3	10	33.3	6	20.0	1	3.3
	음악	86	4	4.7	9	10.5	47	54.7	22	25.6	4	4.7
	게임	28	1	3.6	4	14.3	14	50.0	7	25.0	2	7.1
	영화	9	2	22.2	2	22.2	4	44.4	1	11.1	0	0.0
	애니	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	방송	4	0	0.0	1	25.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0
	광고	46	8	17.4	9	19.6	21	45.7	8	17.4	0	0.0
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	1	5.9	2	11.8	8	47.1	5	29.4	1	5.9
	솔루션	14	0	0.0	5	35.7	8	57.1	1	7.1	0	0.0
1인 미디어	22	0	0.0	3	13.6	14	63.6	4	18.2	1	4.5	
VR/AR	21	0	0.0	4	19.0	10	47.6	6	28.6	1	4.8	

※ n(응답사업체) = 281

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

나. 제작 관련 애로사항

○ 제작 관련 애로사항으로는 ‘자금 부족 및 투자유치 어려움’이 46.0%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 ‘제작비용 부담(26.3%)’, ‘전문인력 부족(24.1%)’ 순으로 나타남

[그림 3-2-28] 제작 관련 애로사항



[표 3-2-34] 제작 관련 애로사항 ①

구분		전체	자금 부족 및 투자유치 어려움		제작비용 부담 (인건비 등)		전문인력 부족 및 확보 어려움		제작역량/경험/시스템 부족	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		137	63	46.0	36	26.3	33	24.1	9	6.6
업종	출판	21	6	28.6	5	23.8	6	28.6	0	0.0
	만화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	8	5	62.5	2	25.0	0	0.0	0	0.0
	게임	23	17	73.9	6	26.1	3	13.0	1	4.3
	영화	7	4	57.1	4	57.1	1	14.3	0	0.0
	애니	2	1	50.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	방송	2	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	광고	44	14	31.8	12	27.3	13	29.5	4	9.1
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	12	75.0	2	12.5	3	18.8	4	25.0
	솔루션	12	1	8.3	3	25.0	5	41.7	0	0.0
VR/AR		21	18	85.7	3	14.3	6	28.6	1	4.8

※ n(응답사업체) = 137, 중복응답허용

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

[표 3-2-35] 제작 관련 애로사항 ②

구분	전체	기획역량/아이템/ 아이디어 부족		인프라 부족 (장비,환경 등)		제작기간 장기화		콘텐츠 사업화 어려움		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	137	8	5.8	5	3.6	5	3.6	5	3.6	11	8.0	
업종	출판	21	1	4.8	1	4.8	0	0.0	0	0.0	4	19.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	8	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5
	게임	23	0	0.0	0	0.0	1	4.3	0	0.0	1	4.3
	영화	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	44	3	6.8	0	0.0	0	0.0	4	9.1	5	11.4
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	2	12.5	3	18.8	2	12.5	1	6.3	0	0.0
	솔루션	12	1	8.3	1	8.3	2	16.7	0	0.0	0	0.0
VR/AR	21	1	4.8	2	9.5	1	4.8	1	4.8	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 137, 중복응답허용

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

7 지원사업 관련

가. 지원사업 정보 수집경로

- 지원사업 관련 정보 수집경로는 ‘인터넷’이 44.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘동종업계(30.4%)’, ‘공공기관(29.6%)’ 순으로 나타남

[그림 3-2-29] 지원사업 정보 수집경로



[표 3-2-36] 지원사업 정보 수집경로

구분	전체	인터넷		동종업계		공공기관		언론매체		전시회/행사		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	125	55	44.0	38	30.4	37	29.6	10	8.0	6	4.8	1	0.8	
업종	출판	13	7	53.8	4	30.8	2	15.4	1	7.7	0	0.0	0	0.0
	만화	1	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	8	5	62.5	3	37.5	0	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
	게임	24	12	50.0	4	16.7	9	37.5	1	4.2	1	4.2	0	0.0
	영화	6	4	66.7	2	33.3	3	50.0	2	33.3	1	16.7	0	0.0
	애니	2	0	0.0	1	50.0	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	방송	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	광고	40	10	25.0	14	35.0	15	37.5	1	2.5	2	5.0	1	2.5
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	10	62.5	3	18.8	4	25.0	1	6.3	0	0.0	0	0.0
	솔루션	12	4	33.3	5	41.7	2	16.7	2	16.7	1	8.3	0	0.0
VR/AR	20	12	60.0	5	25.0	5	25.0	1	5.0	0	0.0	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 125, 중복응답허용

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

나. 희망 지원사업 - 경영/운영

- 경영/운영 분야 희망 지원사업으로는 ‘투자자 발굴’이 30.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘입주지원 (23.5%)’, ‘인프라 지원(20.9%)’ 순으로 나타남

[그림 3-2-30] 희망 지원사업 - 경영/운영



[표 3-2-37] 희망 지원사업 - 경영/운영

구분		전체	투자자 발굴		입주 지원		인프라 지원		업계정보 제공		컨설팅 제공	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		115	35	30.4	27	23.5	24	20.9	21	18.3	10	8.7
업종	출판	12	0	0.0	3	25.0	3	25.0	4	33.3	2	16.7
	음악	8	4	50.0	2	25.0	2	25.0	0	0.0	0	0.0
	게임	21	12	57.1	4	19.0	2	9.5	1	4.8	3	14.3
	영화	7	1	14.3	3	42.9	2	28.6	0	0.0	1	14.3
	애니	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	광고	39	7	17.9	10	25.6	9	23.1	11	28.2	2	5.1
	지식	16	5	31.3	5	31.3	2	12.5	4	25.0	1	6.3
	솔루션	9	4	44.4	0	0.0	3	33.3	1	11.1	1	11.1
VR/AR		19	10	52.6	4	21.1	2	10.5	3	15.8	1	5.3

※ n(응답사업체) = 115, 중복응답허용

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

다. 희망 지원사업 - 홍보/마케팅

○ 홍보/마케팅 분야 희망 지원사업으로는 ‘광고 및 홍보활동 지원’이 47.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘마케팅 컨설팅 제공(18.0%)’, ‘전시회 참가 지원(14.4%)’ 순으로 나타남

[그림 3-2-31] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅



[표 3-2-38] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅

구분	전체 (개)	광고/홍보 활동 지원		마케팅 컨설팅 제공		전시회 참가 지원		바이어 발굴		전시회/행사 개최		수출 지원		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	111	53	47.7	20	18.0	16	14.4	13	11.7	11	9.9	2	1.8	
업종	출판	11	8	72.7	0	.0	2	18.2	1	9.1	0	0.0	0	0.0
	음악	8	4	50.0	2	25.0	1	12.5	0	0.0	2	25.0	0	0.0
	게임	22	9	40.9	4	18.2	4	18.2	4	18.2	1	4.5	1	4.5
	영화	6	2	33.3	2	33.3	1	16.7	0	0.0	1	16.7	0	0.0
	애니	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	35	15	42.9	8	22.9	4	11.4	2	5.7	7	20.0	0	0.0
	캐릭터	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	16	10	62.5	1	6.3	4	25.0	2	12.5	0	0.0	0	0.0
솔루션	10	5	50.0	2	20.0	0	0.0	2	20.0	0	0.0	1	10.0	
VR/AR	21	11	52.4	3	14.3	4	19.0	3	14.3	1	4.8	0	0.0	

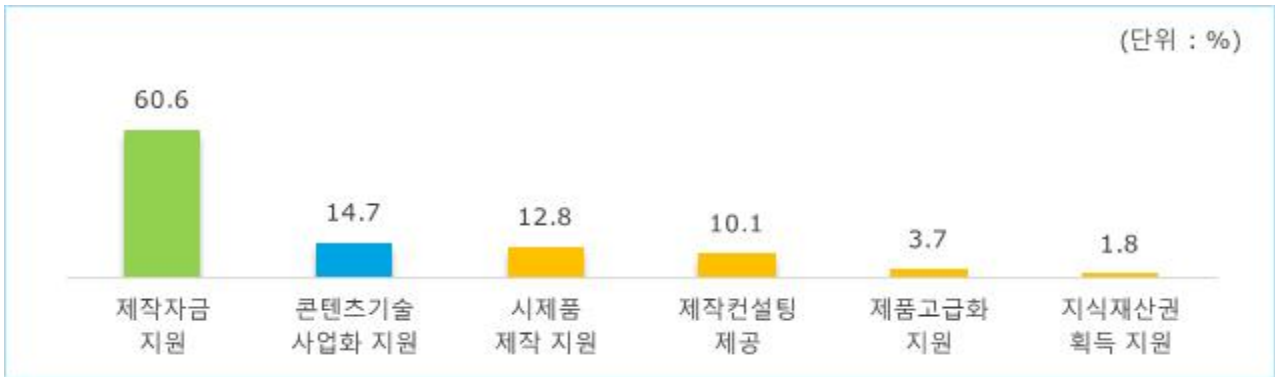
※ n(응답사업체) = 111, 중복응답허용

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

라. 희망 지원사업 - 제작/기술

○ 제작/기술 분야 희망 지원사업으로는 '제작자금 지원'이 60.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '콘텐츠 및 기술 사업화 지원(14.7%)', '시제품 제작 지원(12.8%)'이 높게 나타남

[그림 3-2-32] 희망 지원사업 - 제작/기술



[표 3-2-39] 희망 지원사업 - 제작/기술

구분	전체	제작자금 지원		콘텐츠/기술 사업화 지원		시제품 제작 지원		제작 컨설팅 제공		제품 고급화 지원		지식재산권 획득 지원		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	109	66	60.6	16	14.7	14	12.8	11	10.1	4	3.7	2	1.8	
업종	출판	11	5	45.5	2	18.2	0	0.0	4	36.4	0	0.0	0	0.0
	음악	8	5	62.5	0	0.0	0	0.0	1	12.5	1	12.5	1	12.5
	게임	24	19	79.2	0	0.0	7	29.2	0	.0	0	0.0	0	0.0
	영화	6	5	83.3	0	0.0	0	0.0	1	16.7	0	0.0	0	0.0
	애니	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	2	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	32	19	59.4	5	15.6	3	9.4	3	9.4	2	6.3	1	3.1
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	15	6	40.0	4	26.7	3	20.0	1	6.7	1	6.7	0	0.0
	솔루션	9	3	33.3	5	55.6	0	0.0	1	11.1	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	11	57.9	4	21.1	4	21.1	2	10.5	0	0.0	0	0.0	

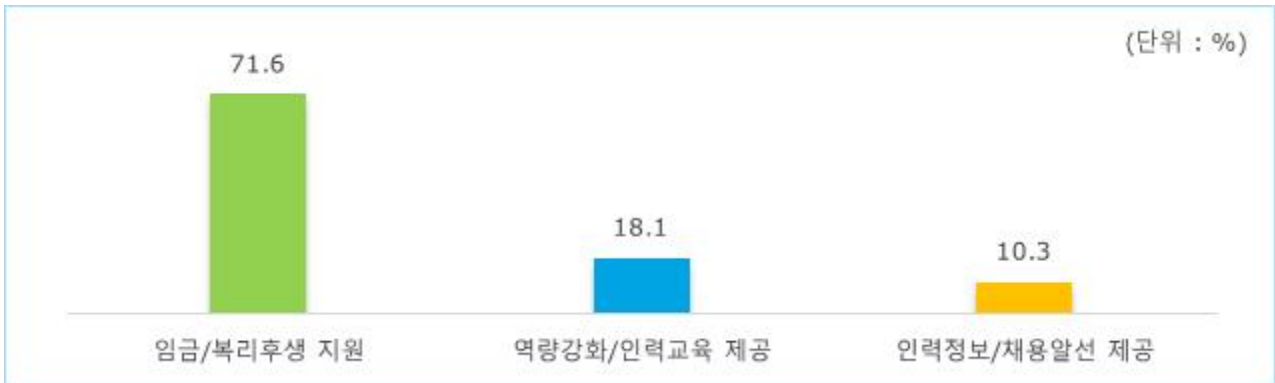
※ n(응답사업체) = 109, 중복응답허용

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

마. 희망 지원사업 - 인력/교육

○ 인력/교육 분야 희망 지원사업으로는 ‘임금 및 복리후생 지원’이 71.6%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 ‘역량강화 및 인력교육 제공(18.1%)’이 높게 나타남

[그림 3-2-33] 희망 지원사업 - 인력/교육



[표 3-2-40] 희망 지원사업 - 인력/교육

구분		전체	임금/복리후생 지원		역량강화/인력교육 제공		인력정보/채용알선 제공	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		116	83	71.6	21	18.1	12	10.3
업종	출판	11	8	72.7	2	18.2	1	9.1
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	8	7	87.5	0	0.0	1	12.5
	게임	23	17	73.9	4	17.4	2	8.7
	영화	6	6	100.0	0	0.0	0	0.0
	애니메이션	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	방송	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	광고	38	27	71.1	7	18.4	4	10.5
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	지식정보	15	9	60.0	5	33.3	1	6.7
	솔루션	10	7	70.0	2	20.0	1	10.0
VR/AR		19	13	68.4	4	21.1	2	10.5

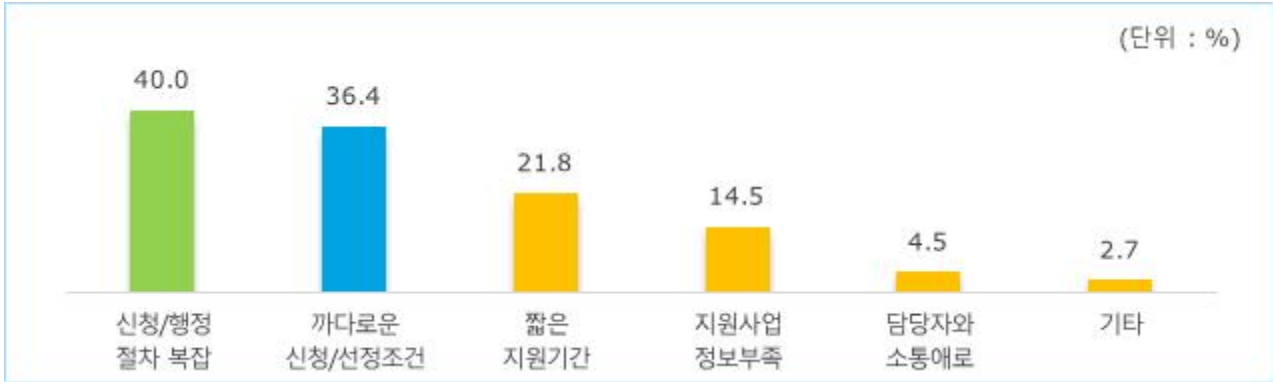
※ n(응답사업체) = 116

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

바. 지원사업 신청/참여 애로사항

- 지원사업 신청 및 참여 시 애로사항으로는 ‘복잡한 신청 및 행정절차’가 40.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘까다로운 신청 및 선정조건(36.4%)’, ‘짧은 지원기간(21.8%)’ 순으로 나타남

[그림 3-2-34] 지원사업 신청/참여 애로사항



[표 3-2-41] 지원사업 신청/참여 애로사항

구분	전체	복잡한 신청/행정절차		까다로운 신청/선정조건		짧은 지원기간		지원사업 정보부족		담당자와 소통애로		기타		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	110	44	40.0	40	36.4	24	21.8	16	14.5	5	4.5	3	2.7	
업종	출판	10	1	10.0	4	40.0	1	10.0	4	40.0	0	0.0	0	0.0
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	8	4	50.0	4	50.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	23	10	43.5	6	26.1	9	39.1	0	0.0	1	4.3	1	4.3
	영화	7	3	42.9	1	14.3	2	28.6	1	14.3	0	0.0	0	0.0
	애니	2	1	50.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	2	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	광고	31	11	35.5	13	41.9	3	9.7	8	25.8	1	3.2	2	6.5
	캐릭터	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	14	9	64.3	7	50.0	3	21.4	2	14.3	2	14.3	0	0.0
	솔루션	11	4	36.4	3	27.3	3	27.3	0	0.0	1	9.1	0	0.0
VR/AR	18	6	33.3	12	66.7	3	16.7	1	5.6	1	5.6	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 110, 중복응답허용

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

8 VR/AR 관련

가. VR/AR 콘텐츠 장르(1순위)

- VR/AR/MR 콘텐츠 장르 1순위는 ‘게임’, ‘엔터테인먼트’가 각각21.1%로 가장 비중이 높게 나타남
- 콘텐츠 장르 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘게임(31.6%)’이 가장 비중이 높고, 콘텐츠 장르 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘게임’, ‘교육’, ‘산업융합’이 각각 31.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-2-35] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위



[그림 3-2-36] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위



[그림 3-2-37] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위



[표 3-2-42] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 ①

구분	전체	게임 (FPS, 롤플레이밍, 스포츠)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		교육 (학습, 관광지체험)		산업융합 (제조, 해양, 물류)		건축/부동산 (설계, 모델하우스, 숙박)		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	19	4	21.1	4	21.1	3	15.8	2	10.5	2	10.5	
업종	게임	3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	2	22.2	2	22.2	1	11.1	2	22.2	2	22.2
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	4	21.1	4	21.1	3	15.8	2	10.5	2	10.5	

[표 3-2-43] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1순위 ②

구분	전체	마케팅 (제품가상체험, 광고)		의료/건강 (가상수술, 원격진료)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	19	1	5.3	1	5.3	1	5.3	1	5.3	
업종	게임	3	0	0.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0
	영화	1	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
	광고	3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	1	5.3	1	5.3	1	5.3	1	5.3	

※ n(응답사업체) = 19

[표 3-2-44] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 ①

구분	전체	교육 (학습, 관광지체험)		게임 (FPS, 롤플레잉, 스포츠)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		산업융합 (제조, 해양, 물류)		건축/부동산 (실제, 모델하우스, 숙박)		마케팅 (제품가상체험, 광고)		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	19	6	31.6	5	26.3	4	21.1	3	15.8	3	15.8	2	10.5	
업종	게임	3	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	방송	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	3	33.3	2	22.2	2	22.2	3	33.3	2	22.2	0	0.0
	솔루션	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	6	31.6	5	26.3	4	21.1	3	15.8	3	15.8	2	10.5	

[표 3-2-45] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2순위 ②

구분	전체	의료/건강 (가상수술, 원격진료)		훈련 (직업훈련, 기능훈련)		군사 (훈련, 장비, 비행, 모의전투)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	19	2	10.5	1	5.3	1	5.3	1	5.3	1	5.3	
업종	게임	3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	영화	1	0	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
	광고	3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	1	11.1	1	11.1	1	11.1	0	0.0	0	0.0
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	2	10.5	1	5.3	1	5.3	1	5.3	1	5.3	

※ n(응답사업체) = 19

[표 3-2-46] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 ①

구분	전체	게임 (FPS, 롤플레이밍, 스포츠)		교육 (학습, 관광지체험)		산업융합 (제조, 해양, 물류)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		마케팅 (제품가상체험, 광고)		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	19	6	31.6	6	31.6	6	31.6	4	21.1	4	21.1	3	15.8	
업종	게임	3	3	100.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	영화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0	1	100.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	.0	1	33.3
	캐릭터	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	2	22.2	3	33.3	5	55.6	2	22.2	1	11.1	1	11.1
	솔루션	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	6	31.6	6	31.6	6	31.6	4	21.1	4	21.1	3	15.8	

[표 3-2-47] VR/AR 콘텐츠 장르 - 1+2+3순위 ②

구분	전체	건축/부동산 (설계, 모델하우스, 숙박)		의료/건강 (가상수술, 원격진료)		훈련 (직업훈련, 기능훈련)		군사 (훈련, 장비, 비행, 모의전투)		기타		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	19	3	15.8	2	10.5	1	5.3	1	5.3	1	5.3	
업종	게임	3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	2	22.2	1	11.1	1	11.1	1	11.1	0	0.0
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	3	15.8	2	10.5	1	5.3	1	5.3	1	5.3	

※ n(응답사업체) = 19

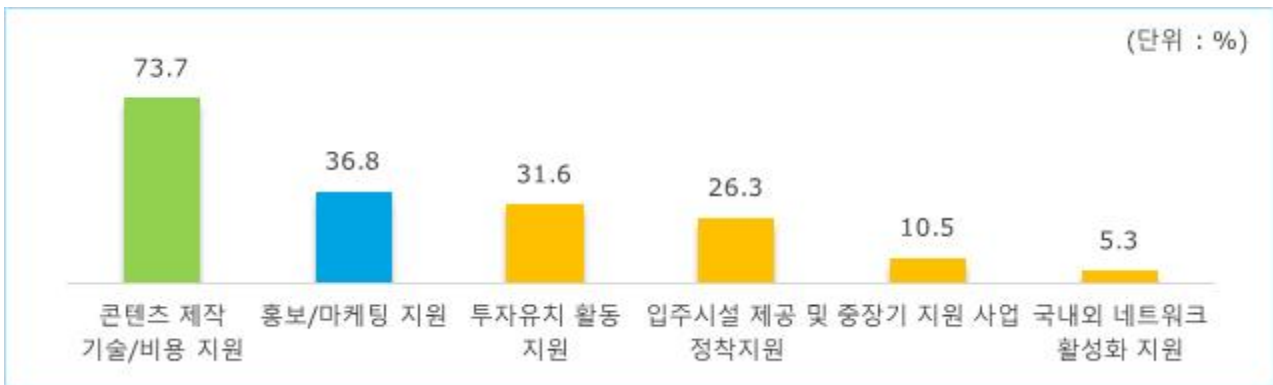
나. VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업

- VR/AR/MR사업체 필요 지원 사업 1순위는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원’이 63.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘입주시설 제공 및 정착지원(15.8%)’, ‘홍보/마케팅 지원(10.5%)’ 순으로 나타남
- 지원사업분야 1+2순위, 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원(73.7%)’이 가장 비중이 높게 나타남

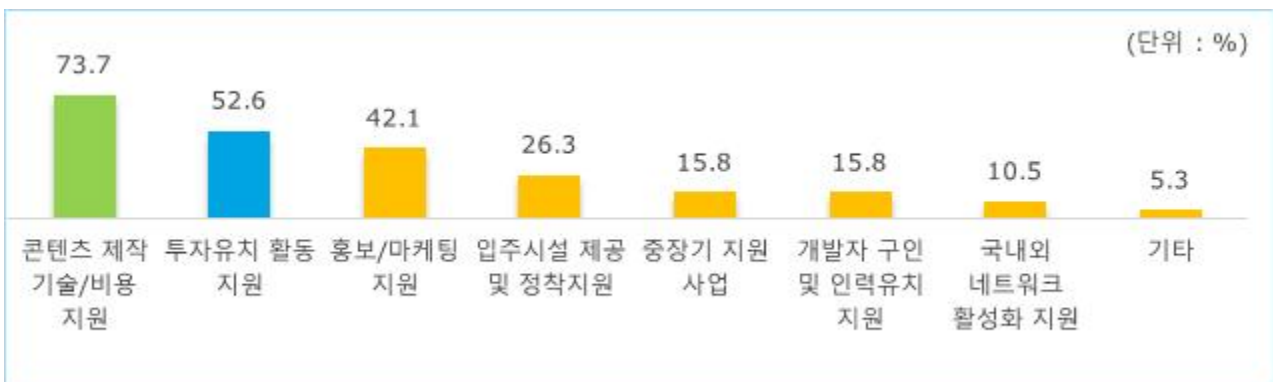
[그림 3-2-38] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1순위



[그림 3-2-39] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2순위



[그림 2-2-40] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2+3순위



[표 3-2-48] 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		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	19	12	63.2	3	15.8	2	10.5	1	5.3	1	5.3	
업종	게임	3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	1	33.3	1	33.3	1	33.3	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	5	55.6	2	22.2	1	11.1	0	0.0	1	11.1
	솔루션	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	12	63.2	3	15.8	2	10.5	1	5.3	1	5.3	

[표 3-2-49] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2순위

구분	전체	콘텐츠 제작 기술/비용 지원		홍보/마케팅 지원		투자유치 활동 지원		입주시설 제공 및 정착지원		중장기 지원 사업		국내외 네트워크 활성화 지원		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	19	14	73.7	7	36.8	6	31.6	5	26.3	2	10.5	1	5.3	
업종	게임	3	2	66.7	0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0
	영화	1	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	1	33.3	3	100.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	7	77.8	3	33.3	1	11.1	3	33.3	2	22.2	1	11.1
	솔루션	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	14	73.7	7	36.8	6	31.6	5	26.3	2	10.5	1	5.3	

[표 3-2-50] VR/AR/MR 사업체 필요 지원 사업 - 1+2+3순위

구분	전체	콘텐츠제작 기술/비용 지원		투자유치 활동 지원		홍보/마케팅 지원		입주시설 제공 및 정착지원		중장기 지원 사업		개발자 구인 및 인력유치 지원		국내외 네트워크 활성화 지원		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	19	14	73.7	10	52.6	8	42.1	5	26.3	3	15.8	3	15.8	2	10.5	1	5.3	
업종	게임	3	2	66.7	3	100	0	0.0	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0
	영화	1	1	100	1	100	1	100	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100	1	100	1	100	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	1	33.3	2	66.7	3	100	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	1	100	1	100	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100
	지식	9	7	77.8	1	11.1	3	33.3	3	33.3	3	33.3	2	22.2	2	22.2	0	0.0
	솔루션	1	1	100	1	100	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	19	14	73.7	10	52.6	8	42.1	5	26.3	3	15.8	3	15.8	2	10.5	1	5.3	

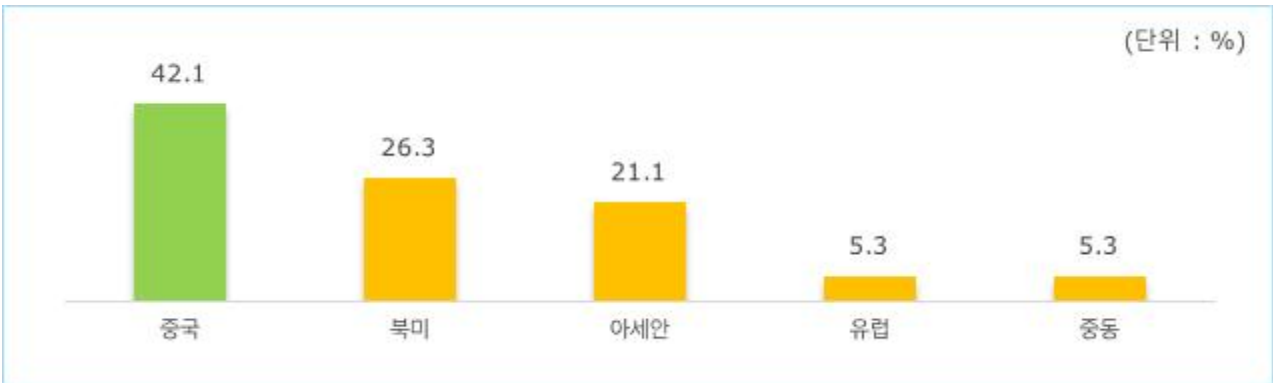
※ n(응답사업체) = 19

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

다. 글로벌 시장 진출 희망 지역

- 글로벌 시장 진출 희망 지역 1순위로는 ‘중국’이 42.1%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘북미(26.3%)’, ‘아세안(21.1%)’ 순으로 나타남
- 희망지역 1+2순위, 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘중국(78.9%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-2-41] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위



[그림 3-2-42] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위



[그림 3-2-43] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위



[표 3-2-51] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위

구분	전체	중국		북미		아세안		유럽		중동		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	19	8	42.1	5	26.3	4	21.1	1	5.3	1	5.3	
업종	게임	3	1	33.3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	3	33.3	4	44.4	2	22.2	0	0.0	0	0.0
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
VR/AR	19	8	42.1	5	26.3	4	21.1	1	5.3	1	5.3	

[표 3-2-52] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위

구분	전체	중국		북미		아세안		유럽		일본		중동		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	19	15	78.9	8	42.1	6	31.6	4	21.1	2	10.5	1	5.3	
업종	게임	3	1	33.3	2	66.7	0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	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
	광고	3	2	66.7	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	8	88.9	6	66.7	2	22.2	1	11.1	1	11.1	0	0.0
	솔루션	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
VR/AR	19	15	78.9	8	42.1	6	31.6	4	21.1	2	10.5	1	5.3	

[표 3-2-53] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위

구분	전체	중국		북미		아세안		유럽		일본		중동		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	19	15	78.9	9	47.4	9	47.4	7	36.8	5	26.3	1	5.3	
업종	게임	3	1	33.3	3	100.0	1	33.3	2	66.7	2	66.7	0	0.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	2	66.7	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	8	88.9	6	66.7	3	33.3	4	44.4	2	22.2	0	0.0
	솔루션	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
VR/AR	19	15	78.9	9	47.4	9	47.4	7	36.8	5	26.3	1	5.3	

※ n(응답사업체) = 19

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

라. 아세안 시장 진출 희망 지역

- 아세안 시장 진출 희망 지역 1순위로는 ‘베트남’이 50.0%로 가장 비중이 높고, 그 외 지역은 11.1%로 동일하게 나타남
- 희망지역 1+2순위, 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘베트남(61.1%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-2-44] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위



[그림 3-2-45] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위



[그림 3-2-46] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위



[표 3-2-54] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위

구분	전체	베트남		캄보디아		인도네시아		말레이시아		싱가포르		태국		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	9	50.0	2	11.1	2	11.1	2	11.1	2	11.1	1	5.6	
업종	게임	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	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	3	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	4	44.4	1	11.1	1	11.1	1	11.1	1	11.1	1	11.1
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
VR/AR	18	9	50.0	2	11.1	2	11.1	2	11.1	2	11.1	1	5.6	

[표 3-2-55] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ①

구분	전체	베트남		싱가포르		인도네시아		캄보디아		태국		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	11	61.1	6	33.3	5	27.8	3	16.7	3	16.7	
업종	게임	2	1	50.0	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	2	66.7	0	0.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0
	캐릭터	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	6	66.7	2	22.2	2	22.2	1	11.1	3	33.3
	솔루션	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	18	11	61.1	6	33.3	5	27.8	3	16.7	3	16.7	

[표 3-2-56] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위 ②

구분	전체	말레이시아		라오스		미얀마		필리핀		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	2	11.1	1	5.6	1	5.6	1	5.6	
업종	게임	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	1	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
	광고	3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	1	33.3
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	9	1	11.1	1	11.1	0	0.0	0	0.0
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	18	2	11.1	1	5.6	1	5.6	1	5.6	

※ n(응답사업체) = 18

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

[표 3-2-57] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ①

구분	전체	베트남		인도네시아		싱가포르		태국		필리핀		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	11	61.1	8	44.4	7	38.9	6	33.3	4	22.2	
업종	게임	2	1	50.0	1	50.0	2	100.0	1	50.0	1	50.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	광고	3	2	66.7	2	66.7	0	0.0	0	0.0	2	66.7
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0
	지식	9	6	66.7	4	44.4	3	33.3	3	33.3	0	0.0
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	18	11	61.1	8	44.4	7	38.9	6	33.3	4	22.2	

[표 3-2-58] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위 ②

구분	전체	캄보디아		라오스		말레이시아		미얀마		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	3	16.7	2	11.1	2	11.1	1	5.6	
업종	게임	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	지식	9	1	11.1	2	22.2	1	11.1	0	0.0
	솔루션	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	18	3	16.7	2	11.1	2	11.1	1	5.6	

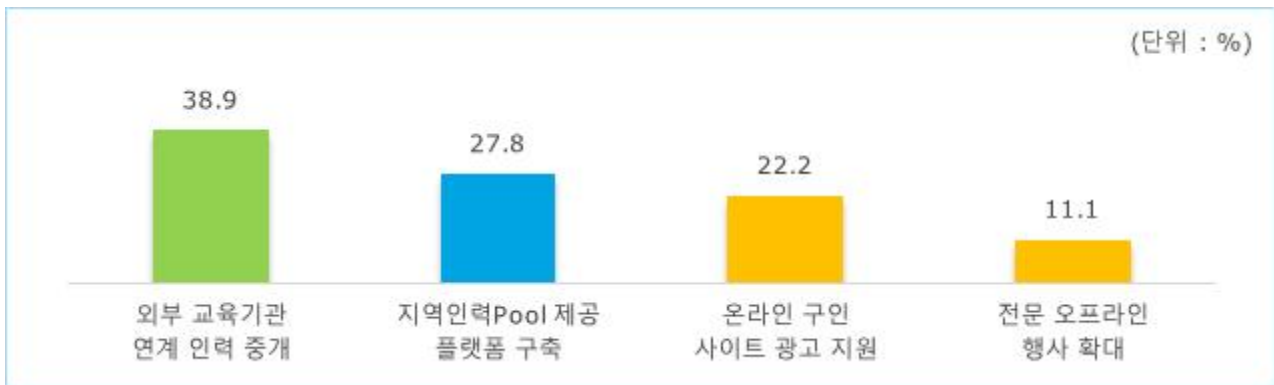
※ n(응답사업체) = 18

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

마. 인력수급을 위한 필요 지원사업

- 인력수급을 위한 필요 지원사업 1순위로는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개’가 38.9%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘지역인력Pool 제공 플랫폼 구축(27.8%)’, ‘온라인 구인 사이트 광고 지원(22.2%)’ 순으로 나타남
- 지원사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개(66.7%)’가 가장 비중이 높고, 지원사업 1+2+3순위를 통합한 경우에도 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개(83.3%)’가 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-2-47] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위



[그림 3-2-48] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위



[그림 3-2-49] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위



[표 3-2-59] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위

구분	전체	외부 교육기관 연계 인력 증개		지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		온라인 구인 사이트 광고 지원		전문 오프라인 행사 확대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	7	38.9	5	27.8	4	22.2	2	11.1	
업종	게임	3	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	영화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	8	2	25.0	2	25.0	2	25.0	2	25.0
	솔루션	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	18	7	38.9	5	27.8	4	22.2	2	11.1	

[표 3-2-60] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위

구분	전체	외부 교육기관 연계 인력 증개		온라인 구인 사이트 광고 지원		지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		전문 오프라인 행사 확대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	12	66.7	10	55.6	9	50.0	2	11.1	
업종	게임	3	3	100.0	0	0.0	2	66.7	0	0.0
	영화	1	0	0.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	3	2	66.7	3	100.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	지식	8	4	50.0	4	50.0	5	62.5	2	25.0
	솔루션	1	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	18	12	66.7	10	55.6	9	50.0	2	11.1	

[표 3-2-61] 인력 수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위

구분	전체	외부 교육기관 연계 인력 증개		온라인 구인 사이트 광고 지원		지역인력Pool 제공 플랫폼 구축		전문 오프라인 행사 확대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	15	83.3	13	72.2	12	66.7	2	11.1	
업종	게임	3	3	100.0	2	66.7	2	66.7	0	0.0
	영화	1	1	100.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0
	방송	1	1	100.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0
	광고	3	2	66.7	3	100.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	지식	8	6	75.0	5	62.5	7	87.5	2	25.0
	솔루션	1	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	18	15	83.3	13	72.2	12	66.7	2	11.1	

※ n(응답사업체) = 18

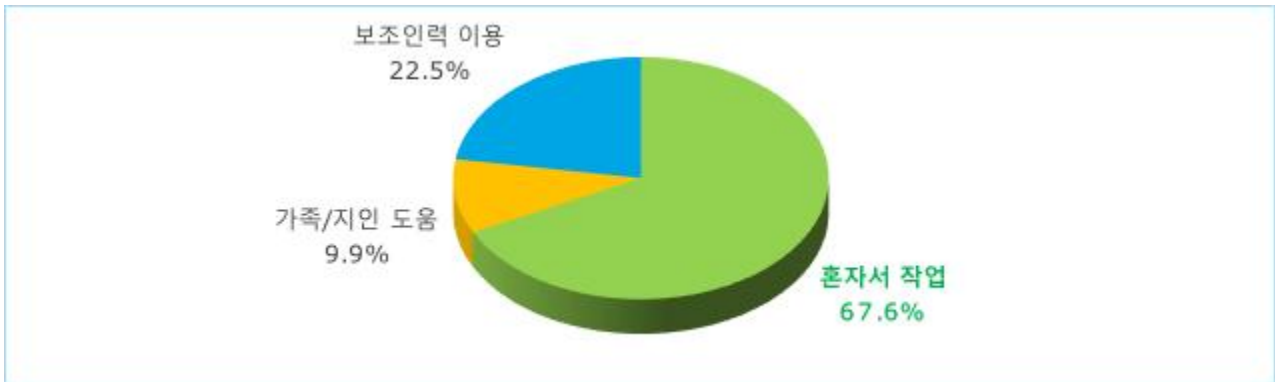
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

9 개인제작자

가. 보조인력 이용여부

- 개인제작자 대상으로 보조인력 이용여부를 파악한 결과, ‘혼자서 작업’이 67.6%로 ‘가족/지인 및 보조인력 이용 (32.4%)’ 보다 비중이 높게 나타남
 - ‘수고비를 지급하고 보조인력을 이용’이 22.5%, ‘수고비를 지급하지 않고 가족 및 지인의 도움을 받음’이 9.9%로 나타남

[그림 3-2-50] 보조인력 이용여부 - 개인제작자



[표 3-2-62] 보조인력 이용여부 - 개인제작자

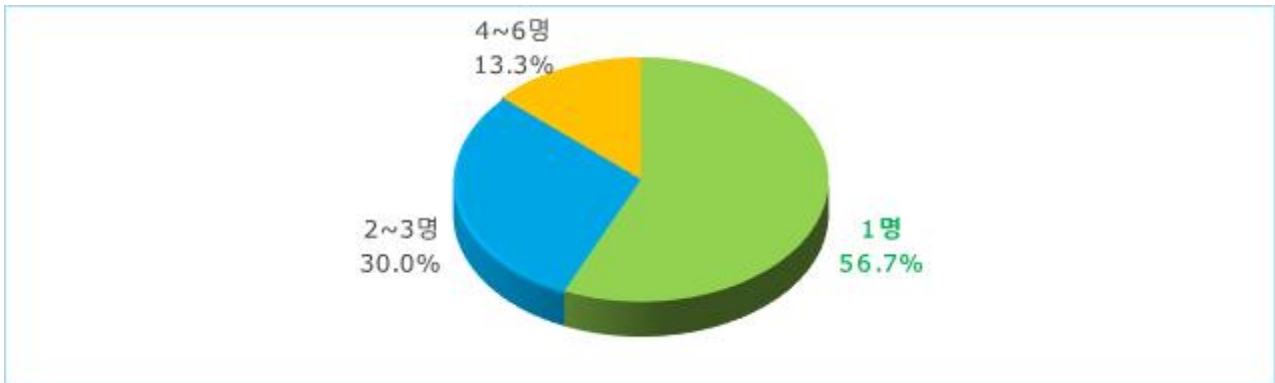
구분		전체	혼자서 작업		가족/지인의 도움		보조인력 이용	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		142	96	67.6	14	9.9	32	22.5
업종	출판	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	만화	29	17	58.6	2	6.9	10	34.5
	음악	78	57	73.1	9	11.5	12	15.4
	게임	5	4	80.0	0	0.0	1	20.0
	영화	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0
	방송	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0
	지식정보	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	콘텐츠솔루션	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0
1인 미디어		22	14	63.6	2	9.1	6	27.3

※ n(응답자) = 142

나. 보조인력 이용규모

- 보조인력을 이용하는 경우, 보조인력 이용규모는 '1명'이 56.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '2~3명 (30.0%)', '4~6명(13.3%)' 순으로 나타남

[그림 3-2-51] 보조인력 이용규모 - 개인제작자



[표 3-2-63] 보조인력 이용규모 - 개인제작자

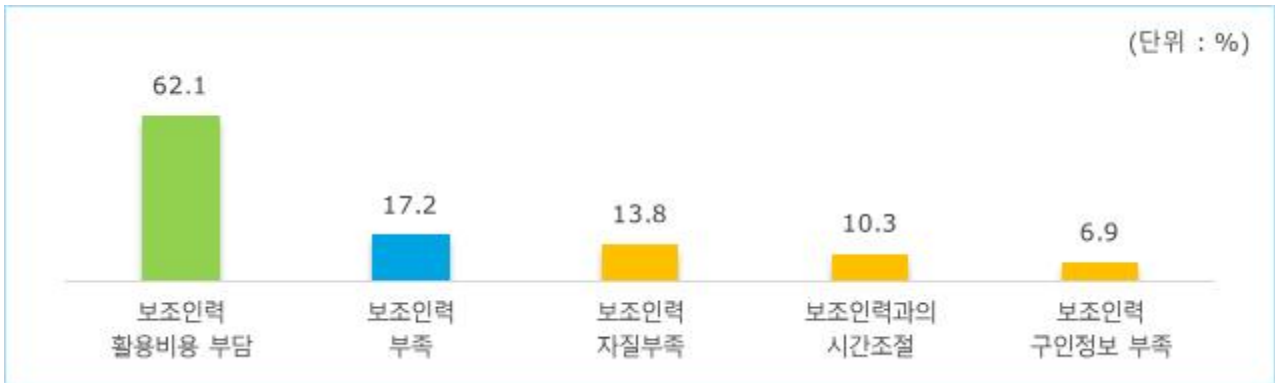
구분		전체	1명		2~3명		4~6명		평균
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(명)
전체		30	17	56.7	9	30.0	4	13.3	1.9
업종	만화	9	7	77.8	2	22.2	0	0.0	1.3
	음악	11	6	54.5	3	27.3	2	18.2	2.3
	게임	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	2.0
	영화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	4.0
	방송	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	4.0
	콘텐츠솔루션	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	2.0
1인 미디어		6	4	66.7	2	33.3	0	0.0	1.5

※ n(응답자) = 30

다. 보조인력 활용 관련 애로사항

- 보조인력을 이용하는 경우, 보조인력 활용 관련 애로사항으로는 ‘보조인력 활용비용 부담’이 62.1%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘보조인력 부족(17.2%)’, ‘보조인력의 자질부족(13.8%)’ 순으로 높게 나타남

[그림 3-2-52] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자



[표 3-2-64] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자

구분	전체 (개)	보조인력 활용비용 부담		보조인력 구인정보 부족		보조인력과의 업무시간 조절		보조인력 부족		보조인력 자질부족	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	29	18	62.1	5	17.2	4	13.8	3	10.3	2	6.9
업종	만화	10	60.0	2	20.0	0	0.0	2	20.0	2	20.0
	음악	10	70.0	2	20.0	2	20.0	0	0.0	0	0.0
	게임	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠 솔루션	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1인 미디어	5	3	60.0	0	0.0	2	40.0	0	0.0	0	0.0

※ n(응답자) = 29

라. 연평균 소득

○ 개인제작자 대상으로 월평균 소득을 파악한 결과, ‘소득 없음’이 31.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘500만원 미만(26.9%)’, ‘5백만원 이상 1천만원 미만(17.2%)’ 순으로 나타남

[그림 3-2-53] 연평균 소득 - 개인제작자



[표 3-2-65] 연평균 소득 - 개인제작자

구분	전체 (개)	소득 없음		5백만원 미만		5백만원 이상 1천만원 미만		1천만원 이상 2천만원 미만		2천만원 이상 3천만원 미만		3천만원 이상 5천만원 미만		5천만원 이상	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	134	42	31.3	36	26.9	23	17.2	8	6.0	7	5.2	8	6.0	10	7.5
업종	출판	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	만화	28	17.9	4	14.3	5	17.9	3	10.7	1	3.6	4	3.0	6	4.5
	음악	75	28.0	24	32.0	15	20.0	5	6.7	6	8.0	2	1.5	2	1.5
	게임	4	25.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	0.7	0	0.0
	방송	2	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	2	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	솔루션	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1인 미디어	2	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	

※ n(응답자) = 134

제3절

만화산업 조사결과

1 만화산업 결과요약

가. 결과요약

- 만화산업 사업체 수는 2019년 현재 53개로 전년대비 3.9% 상승한 것으로 나타남
 - 법인(플랫폼, 에이전시) 2개와 만화작가 200명 중 사업자 등록 만화작가 51명으로 총 53개 조사됨
- 만화산업 총 종사자 수는 2019년 현재 87명으로 전년대비 7.4% 상승한 것으로 나타남
 - 이는 법인(플랫폼, 에이전시) 2개와 개인사업자(만화작가) 51개사에 소속된 종사자 수 합계이며, 부산·경남지역에서 만화가 200명이 활동 중인 것으로 파악됨(출처: 부산경남 만화가 연대)
- 만화산업 총 매출액은 2018년 74억원으로 전년대비 3.6% 상승한 것으로 나타남

[표 3-3-1] 만화산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2017년	2018년	2019년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	48	51	53	3.9
종사자 수(명)	80	81	87	7.4
매출액(백만원)	7,146	7,404	-	3.6

- 만화산업은 플랫폼, 에이전시 등 법인사업체 2개(3.8%)와 만화작가 42명(96.2%)로 구성됨
- 만화산업 총 매출액의 69.5%는 만화작가의 매출액으로 나타남

[표 3-3-2] 만화산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2019년 사업체 수		2019년 종사자 수		2018년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
만화산업	53	100.0	87	100.0	7,404	100.0	
유형	법인사업체	2	3.8	12	13.8	2,259	30.5
	만화작가	51	96.2	75	86.2	5,145	69.5

2 만화산업 일반현황

가. 사업체 수

○ 2019년 부산 만화산업 사업체는 53개로 전년대비 2개, 3.9% 상승한 것으로 나타남

[그림 3-3-1] 만화산업 연도별 사업체 수

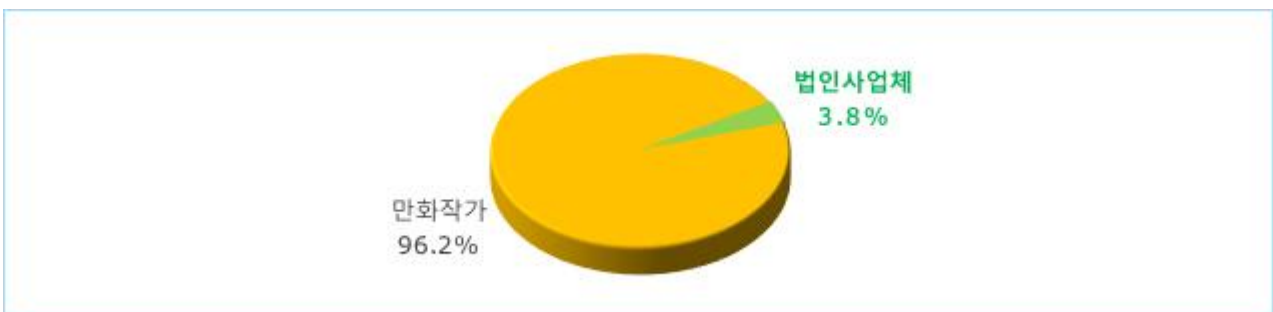


[표 3-3-3] 만화산업 연도별 사업체 수

구분	2017년(개)	2018년(개)	2019년(개)	전년대비 증감률(%)
만화산업	48	51	53	3.9

○ 2019년 만화산업 사업체 53개 중 2개는 법인사업체, 만화작가는 51명으로 나타남

[그림 3-3-2] 만화산업 유형별 사업체 현황



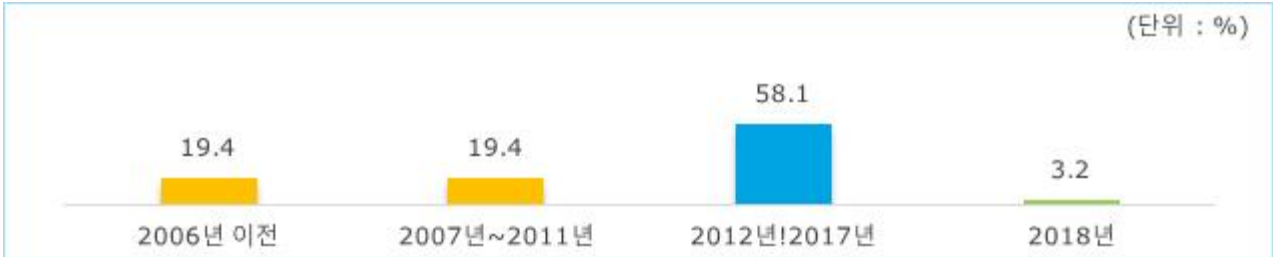
[표 3-3-4] 만화산업 유형별 사업체 현황

구분	전체	법인사업체	만화작가
사업체 수(개)	53	2	51
비중(%)	100.0	3.8	96.2

나. 설립연도

○ 설립연도(활동시작연도)는 ‘2012년~2017년’이 58.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-3] 만화산업 설립연도별 사업체 현황



[표 3-3-5] 만화산업 설립연도별 사업체 현황

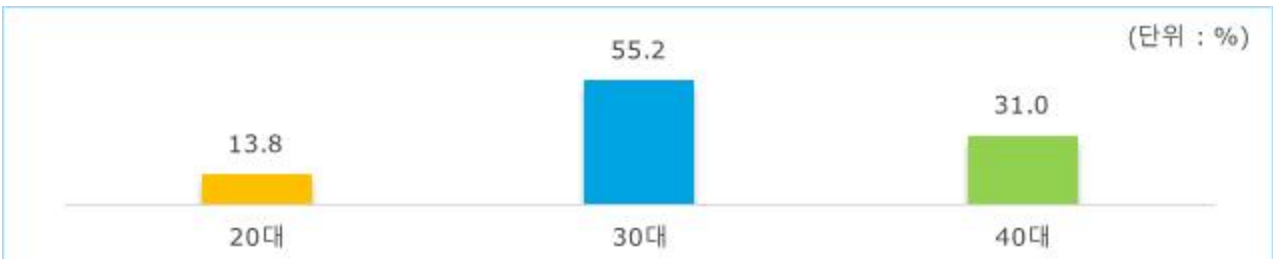
구분	전체	2006년 이전		2007년~2011년		2012년~2017년		2018년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
만화산업	31	6	19.4	6	19.4	18	58.1	1	3.2	
유형	법인	2	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0
	작가	29	6	20.7	6	20.7	16	55.2	1	3.4

※ n(응답) = 31

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 ‘30대’가 55.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-4] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 3-3-6] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
만화산업	29	4	13.8	16	55.2	9	31.0	
유형	법인	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	작가	28	4	14.3	15	53.6	9	32.1

※ n(응답) = 29

3 만화산업 매출현황

가. 매출액

- 2018년 부산 만화산업 총 매출액은 74억원으로 전년대비 3.6% 하락한 것으로 나타남
- 만화산업은 법인사업체의 매출액 감소가 매우 큰 것으로 나타남

[그림 3-3-5] 만화산업 연도별 매출액



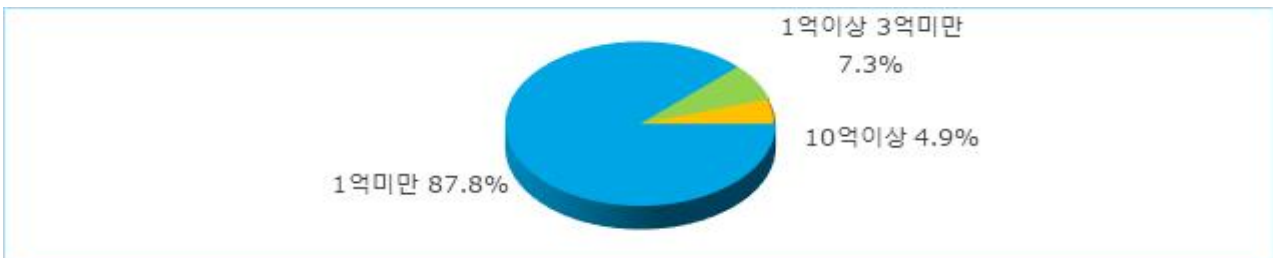
[표 3-3-7] 만화산업 연도별 매출액

구분	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
만화산업	6,911	7,146	7,404	3.6	100.0
유형	법인사업체	5,773	5,869	-61.5	30.5
	만화작가	1,138	1,278	302.6	69.5

나. 매출 규모별 사업체 현황

- 2018년 매출이 '1억원 미만'인 만화산업 사업체가 87.8%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 3-3-6] 만화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 3-3-8] 만화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
만화산업	41	36	87.8	3	7.3	0	0.0	2	4.9
유형	법인	2	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0
	작가	39	36	92.3	2	5.1	0	0.0	1

※ n(응답) = 41

다. 만화작가 연평균 소득

○ 만화작가 월평균 소득은 ‘1천만원 미만’이 46.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-7] 만화작가 연평균 소득



[표 3-3-9] 만화작가 연평균 소득

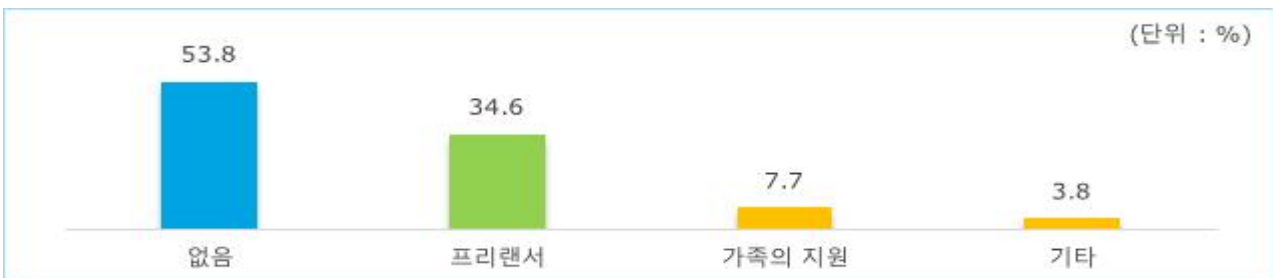
구분	전체	1천만원 미만	1천만원 이상 2천만원 미만	2천만원 이상 3천만원 미만	3천만원 이상 4천만원 미만	4천만원 이상 5천만원 미만	5천만원 이상
작가 수(명)	39	18	5	1	3	1	11
비중(%)	100.0	46.2	12.8	2.6	7.7	2.6	28.2

※ n(응답) = 39

라. 만화창작 외 주요 소득원

○ 만화창작 이외의 주요 소득원으로는 ‘없음’이 53.8%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘프리랜서 활동 (34.6%)’, ‘가족의 지원(7.7%)’ 순으로 나타남

[그림 3-3-8] 만화창작 외 주요 소득원



[표 3-3-10] 만화창작 외 주요 소득원

구분	전체	없음 (창작에 전념)	프리랜서	가족의 지원	기타
작가 수(명)	26	14	9	2	1
비중(%)	100.0	53.8	34.6	7.7	3.8

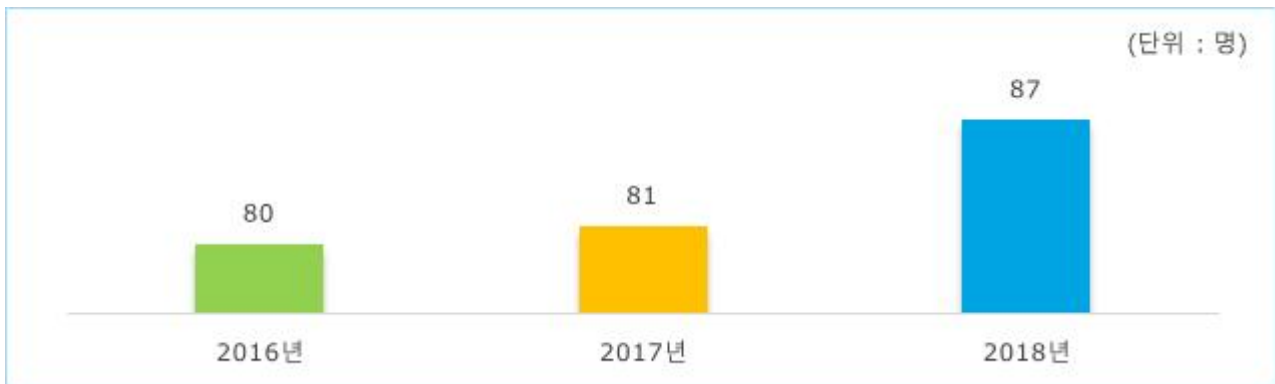
※ n(응답) = 26, 중복응답허용

4 만화산업 종사자현황

가. 종사자 수

- 2019년 부산 만화산업 총 종사자 수는 87명으로 전년대비 7.4% 상승한 것으로 나타남
 - 이는 법인(플랫폼, 에이전시) 2개와 개인사업자(만화작가) 51개사에 소속된 종사자 수 합계이며, 부산·경남지역에서 만화가는 약 200명이 활동 중인 것으로 파악됨(출처: 부산경남 만화가 연대)

[그림 3-3-9] 만화산업 연도별 종사자 수



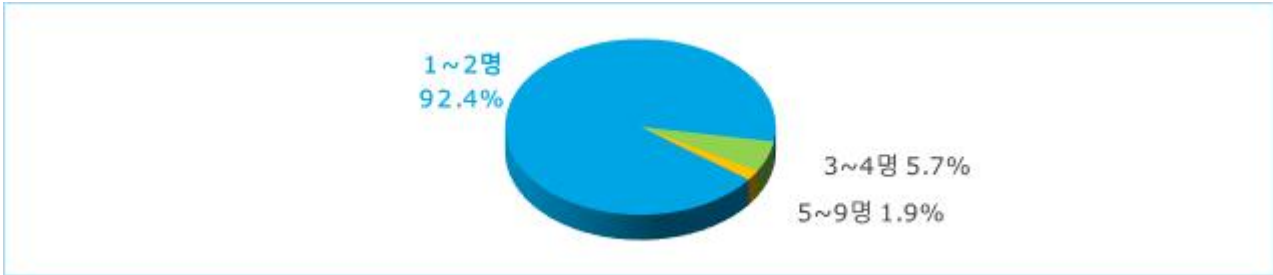
[표 3-3-11] 만화산업 연도별 종사자 수

구분		2017년 (명)	2018년 (명)	2019년 (명)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
만화산업		80	81	87	7.4	100.0
유형	법인사업체	23	18	12	-33.3	13.8
	만화작가	57	63	75	19.0	86.2

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2019년 현재 종사자 ‘1~2명’인 사업체의 비중이 92.5%로 가장 높게 나타남

[그림 3-3-10] 만화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 3-3-12] 만화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황

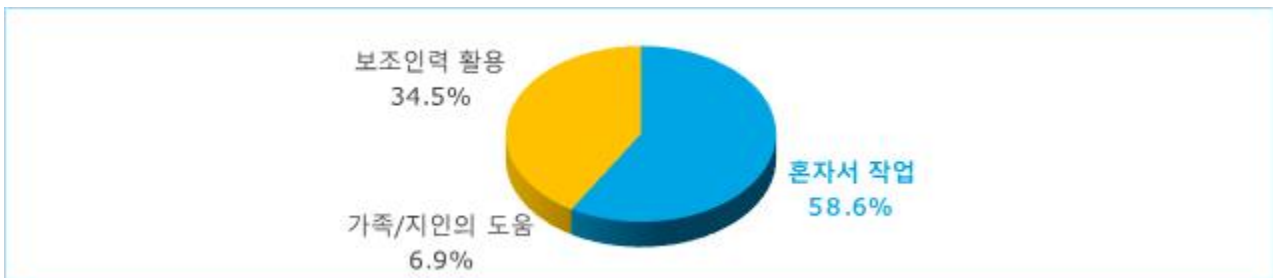
구분		전체	1~2명		3~4명		5~9명	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
만화산업		53	49	92.5	3	5.7	1	1.9
유형	법인	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0
	작가	51	49	96.1	2	3.9	0	0.0

※ n(응답) = 53

다. 만화작가 보조인력 활용여부

○ ‘혼자서 작업’하는 경우가 58.6%로 ‘보조인력을 활용(34.5%)’하는 경우 보다 비중이 높은 것으로 나타남

[그림 3-3-11] 만화작가 보조인력 활용여부



[표 3-3-13] 만화작가 보조인력 활용여부

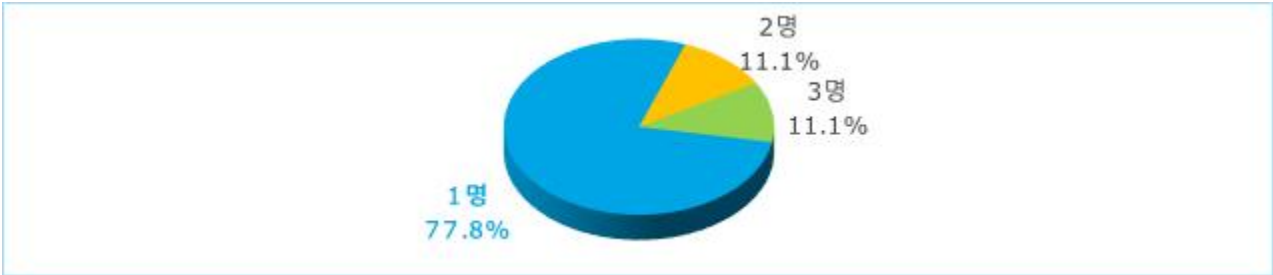
구분	전체	혼자서 작업	가족/지인의 도움	보조인력 활용
작가 수(명)	29	17	2	10
비중(%)	100.0	58.6	6.9	34.5

※ n(응답) = 29

라. 만화작가 보조인력 활용규모

○ 보조인력 활용규모로는 ‘1명’이 77.8%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-12] 만화작가 보조인력 활용규모



[표 3-3-14] 만화작가 보조인력 활용규모

구분	전체	1명	2명	3명	평균
작가 수(명)	9	7	1	1	1.3명
비중(%)	100.0	77.8	11.1	11.1	

※ n(응답) = 9

마. 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항

○ 보조인력 활용 관련 애로사항은 ‘보조인력 활용비용 부담’이 60.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-13] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항



[표 3-3-15] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항

구분	전체	보조인력 활용비용 부담	보조인력 구인정보 부족	보조인력 부족	보조인력 자질부족
작가 수(명)	10	6	2	2	2
비중(%)	100.0	60.0	20.0	20.0	20.0

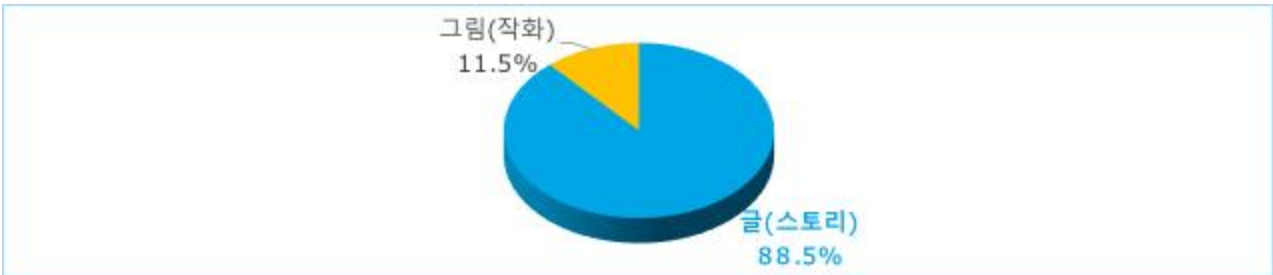
※ n(응답) = 10

5 만화산업 창작활동

가. 창작분야

- 주력 창작활동 분야로는 ‘글(스토리)’가 ‘그림(작화)’ 보다 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-14] 만화작가 주력 창작분야



[표 3-3-16] 만화작가 주력 창작분야

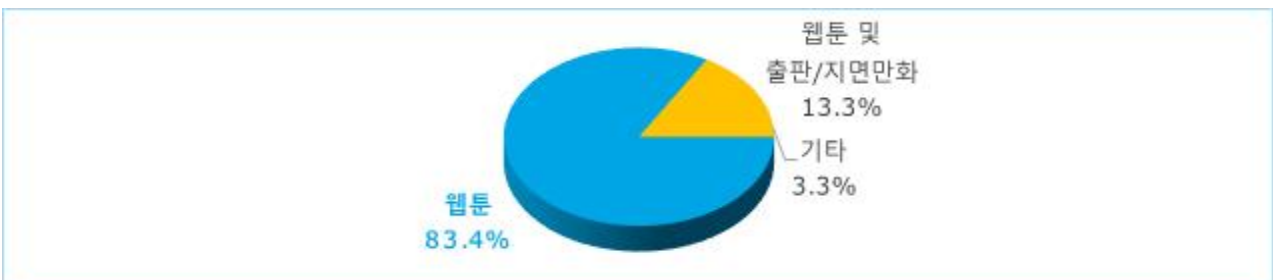
구분	전체	글(스토리)	그림(작화)
작가 수(명)	26	23	3
비중(%)	100.0	88.5	11.5

※ n(응답) = 26

나. 활동분야

- 주요 활동분야는 ‘웹툰’이 96.2%, ‘웹툰과 출판/지면만화 병행’이 15.4%로 나타남

[그림 3-3-15] 만화작가 주요 활동분야



[표 3-3-17] 만화작가 주요 활동분야

구분	전체	웹툰	출판/지면만화	기타
작가 수(명)	26	25	4	1
비중(%)	100.0	96.2	15.4	3.8

※ n(응답) = 26, 중복응답

다. 창작공간

○ 주로 이용하는 창작공간은 ‘공동작업실’이 38.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-16] 만화작가 창작공간



[표 3-3-18] 만화작가 창작공간

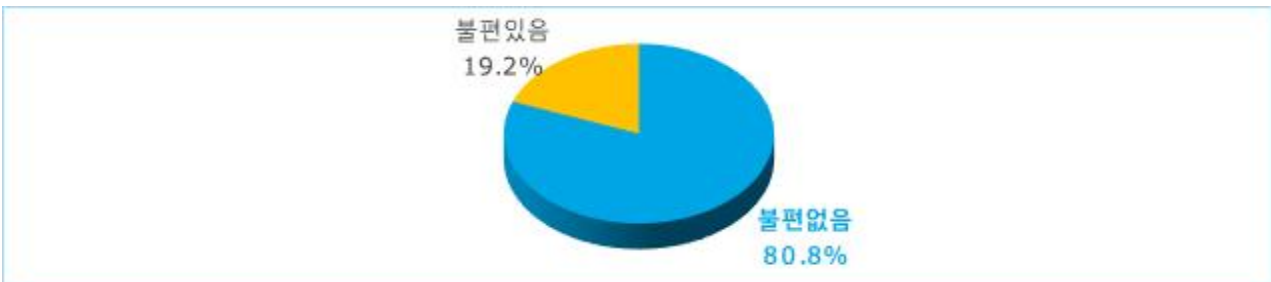
구분	전체	공동작업실	개인작업실	자택	창작센터
작가 수(명)	26	10	9	6	2
비중(%)	100.0	38.5	34.6	23.1	7.7

※ n(응답) = 26

라. 부산/경남지역 거주로 인한 불편

○ 부산/경남지역 거주로 인한 불편함을 느낀 경우는 19.2%였으며, 주요 불편이유로는 ‘서울과의 먼 거리로 인한 이동 및 소통(서울 거주 웹툰작가) 불편(4건)’으로 나타남

[그림 3-3-17] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부



[표 3-3-19] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부

구분	전체	없음	있음
작가 수(명)	26	21	5
비중(%)	100.0	80.8	19.2

※ n(응답) = 26

마. 지역거주 만화작가 지원사업

○ 지역거주 만화작가를 위해 가장 필요한 지원사업으로는 ‘창작공간 제공’이 64.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-18] 지역거주 만화작가 지원사업



[표 3-3-20] 지역거주 만화작가 지원사업

구분	전체	창작공간 제공	수도권과 네트워크 지원	교육프로그램 제공
사업체 수(개)	25	16	5	4
비중 (%)	100.0	64.0	20.0	16.0

※ n(응답) = 25

바. 만화창작 관련 애로사항

○ 만화창작 관련 애로사항으로는 ‘경제적 어려움’과 ‘작업시간 부족’이 각각 23.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-3-19] 만화창작 관련 애로사항



[표 3-3-21] 만화창작 관련 애로사항

구분	전체	작업시간 부족	경제적 어려움	제작비용 부담	창작 스트레스	보조인력 확보 어려움	차기작 준비	작업공간/시설 부족	플랫폼과의 관계
사업체 수(개)	24	10	6	6	2	2	2	1	1
비중 (%)	100.0	41.7	25.0	25.0	8.3	8.3	8.3	4.2	4.2

※ n(응답) = 24

제4절

게임산업 조사결과

1 게임산업 결과요약

가. 결과요약

- 게임산업 사업체 수는 2019년 현재 123개로 전년대비 9.8% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업 총 종사자 수는 2019년 현재 1,272명으로 전년대비 13.5% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업 총 매출액은 2018년 1,324억원으로 전년대비 9.6% 증가한 것으로 나타남

[표 3-4-1] 게임산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2017년	2018년	2019년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	101	112	123	9.8
종사자 수(명)	1,048	1,121	1,272	13.5
매출액(백만원)	120,860	132,498	-	9.6

- 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’, ‘기타’, ‘온라인/pc게임’ 순으로 비중이 높게 나타남

[표 3-4-2] 게임산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2019년 사업체 수		2019년 종사자 수		2018년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
게임산업	123	100.0	1,272	100.0	132,498	100.0	
주요분야	온라인/pc게임	19	15.4	308	24.2	17,672	13.3
	모바일 게임	67	54.5	492	38.7	66,356	50.1
	비디오/콘솔 게임	17	13.8	167	13.1	10,531	7.9
	아케이드 게임	7	5.7	75	5.9	10,671	8.1
	보드게임	5	4.1	18	1.4	774	0.6
	기타	8	6.5	212	16.7	26,494	20.0

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

2 게임산업 일반현황

가. 사업체 수

○ 2019년 부산 게임산업 사업체는 123개로 전년대비 11개, 9.8% 증가한 것으로 나타남

[그림 3-4-1] 게임산업 연도별 사업체 수



[표 3-4-3] 게임산업 연도별 사업체 수

구분	2017년(개)	2018년(개)	2019년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	101	112	123	9.8

○ 주요 분야별로는 ‘모바일게임’이 67개(54.5%)로 가장 많고, 그 다음으로 ‘온라인/PC게임(19개, 15.4%)’, ‘비디오/콘솔게임(17개, 13.8%)’ 순으로 나타남

[그림 3-4-2] 게임산업 분야별 사업체 현황



[표 3-4-4] 게임산업 분야별 사업체 현황

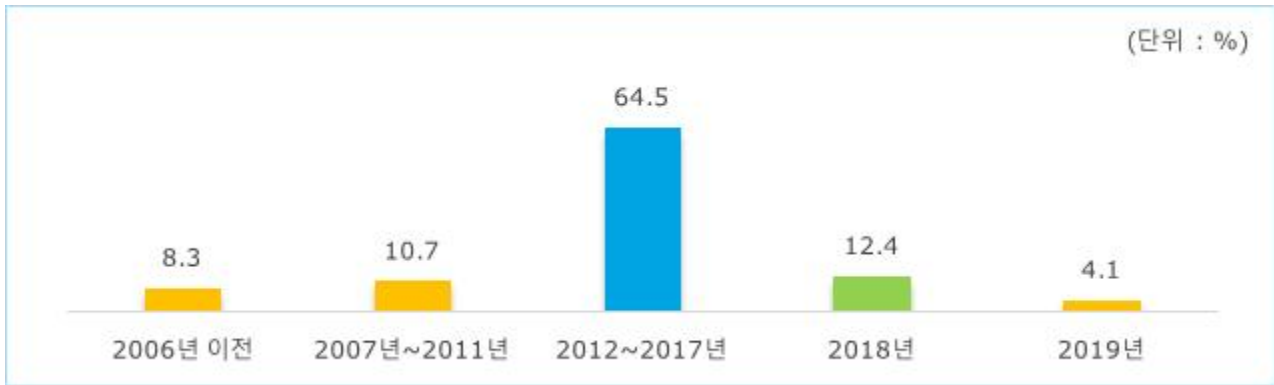
구분	전체	모바일게임	온라인/PC게임	비디오/콘솔게임	아케이드게임	보드게임	기타
사업체 수(개)	123	67	19	17	7	5	8
비중(%)	100.0	54.5	15.4	13.8	5.7	4.1	6.5

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

나. 설립연도

○ 설립연도는 ‘2012년~2017년’이 64.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-4-3] 게임산업 설립연도별 사업체 현황



[표 3-4-5] 게임산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2006년 이전		2007~2011년		2012~2017년		2018년		2019년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	121	10	8.3	13	10.7	78	64.5	15	12.4	5	4.1	
주요 분야	온라인	19	4	21.1	0	0.0	10	52.6	3	15.8	2	10.5
	모바일	65	5	7.7	5	7.7	44	67.7	9	13.8	2	3.1
	비디오	17	0	0.0	1	5.9	16	94.1	0	0.0	0	0.0
	아케이드	7	0	0.0	3	42.9	3	42.9	1	14.3	0	0.0
	보드	5	1	20.0	0	0.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0
	기타	8	0	0.0	4	50.0	2	25.0	1	12.5	1	12.5

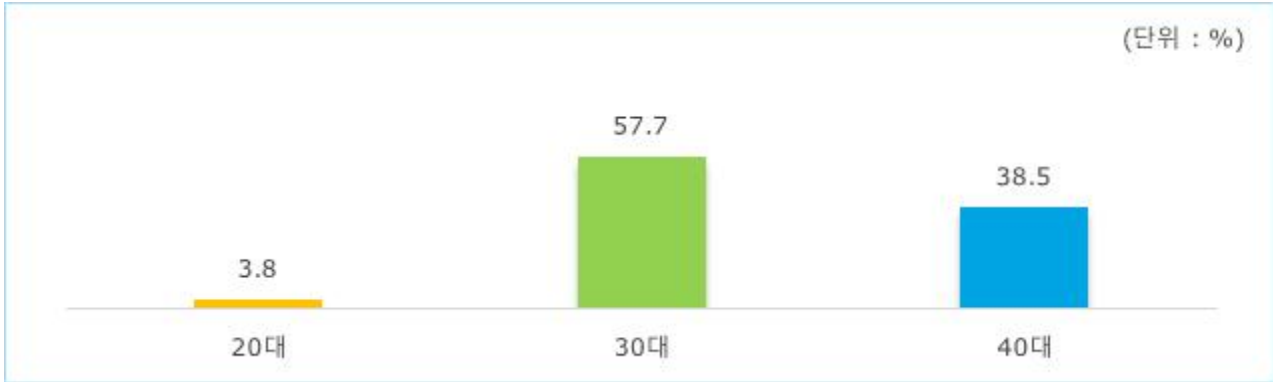
※ n(응답사업체) = 121

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

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '30대'가 57.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-4-4] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 3-4-6] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	26	0.1	3.8	15	57.7	10	38.5	
주요 분야	온라인	8	0	0.0	4	50.0	4	50.0
	모바일	14	0	0.0	9	64.3	5	35.7
	비디오	3	0	0.0	2	66.7	1	33.3
	아케이드	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 26

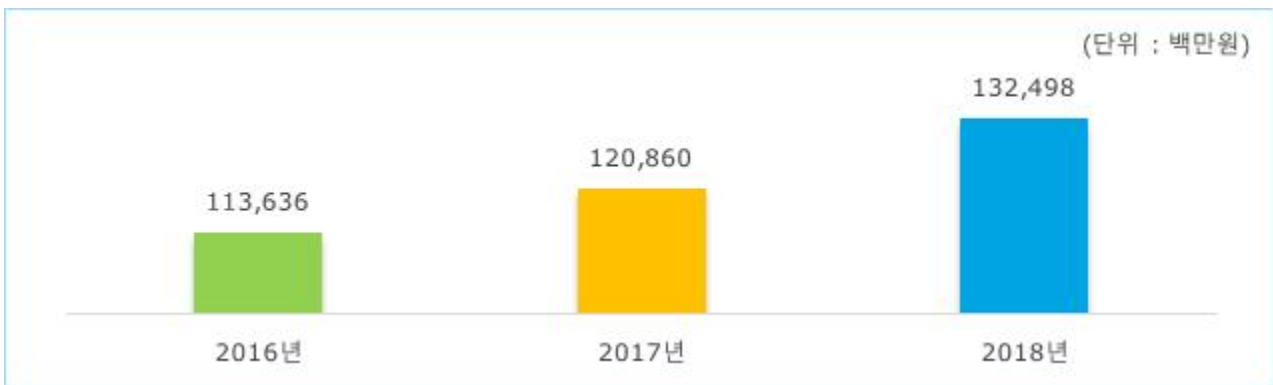
※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

3 게임산업 매출현황

가. 매출액

- 2018년 부산 게임산업 총 매출액은 1,324억원으로 전년대비 9.6% 증가한 것으로 나타남
- 주요분야별로는 ‘모바일게임(50.1%)’, ‘기타(20.0%)’, ‘온라인/pc게임(13.1%)’ 순으로 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 3-4-5] 게임산업 연도별 매출액



[표 3-4-7] 게임산업 연도별 매출액

구분	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
게임산업	113,636	120,860	132,498	9.6	100.0

[표 3-4-8] 게임산업 분야별 매출액

구분	전체	온라인/pc	모바일	비디오/콘솔	아케이드	보드	기타
매출액(백만원)	132,498	17,672	66,356	10,531	10,671	774	26,494
비중(%)	100.0	13.3	50.1	7.9	8.1	0.6	20.0

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

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2018년 매출이 ‘1억원 미만’인 게임산업 사업체가 54.5%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 2-4-6] 게임산업 2018년 매출 규모별 사업체 현황



[표 3-4-9] 게임산업 2018년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	112	61	54.5	19	17.0	17	15.2	15	13.4	
주요 분야	온라인	17	10	58.8	2	11.8	3	17.6	2	11.8
	모바일	61	37	60.7	10	16.4	9	14.8	5	8.2
	비디오	17	7	41.2	3	17.6	3	17.6	4	23.5
	아케이드	7	3	42.9	2	28.6	1	14.3	1	14.3
	보드	4	2	50.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0
	기타	6	2	33.3	1	16.7	0	0.0	3	50.0

※ n(응답사업체) = 112

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

다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 ‘개발/제작’이 90.0%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 3-4-7] 게임산업 유형별 매출 비중



[표 3-4-10] 게임산업 유형별 매출 비중

구분		전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)
게임산업		21	90.0	0.0	5.2	0.0	0.0	4.8
주요 분야	온라인	7	87.1	0.0	1.4	0.0	0.0	11.4
	모바일	10	90.0	0.0	10.0	0.0	0.0	0.0
	비디오	3	93.3	0.0	0.0	0.0	0.0	6.7
	아케이드	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 21

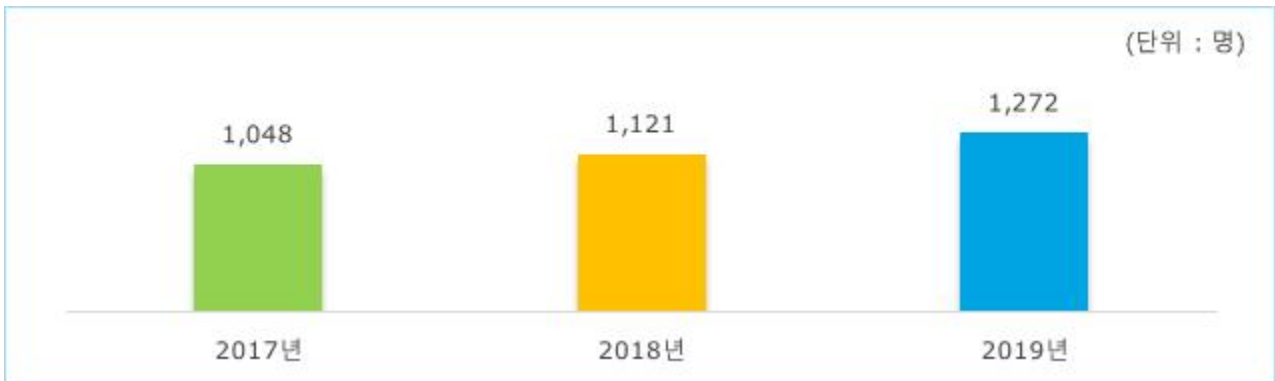
※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류함

4 게임산업 종사자현황

가. 종사자 수

- 2019년 부산 게임산업 총 종사자 수는 1,272명으로 전년대비 13.5% 증가한 것으로 나타남
- 주요분야별로는 ‘모바일게임(38.7%)’, ‘온라인/pc게임(24.2%)’, ‘기타(16.7%)’ 순으로 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 3-4-8] 게임산업 연도별 종사자 수



[표 3-4-11] 게임산업 연도별 종사자 수

구분	2017년 (명)	2018년 (명)	2019년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
게임산업	1,048	1,121	1,272	13.5	100.0

[표 3-4-12] 게임산업 분야별 종사자 수

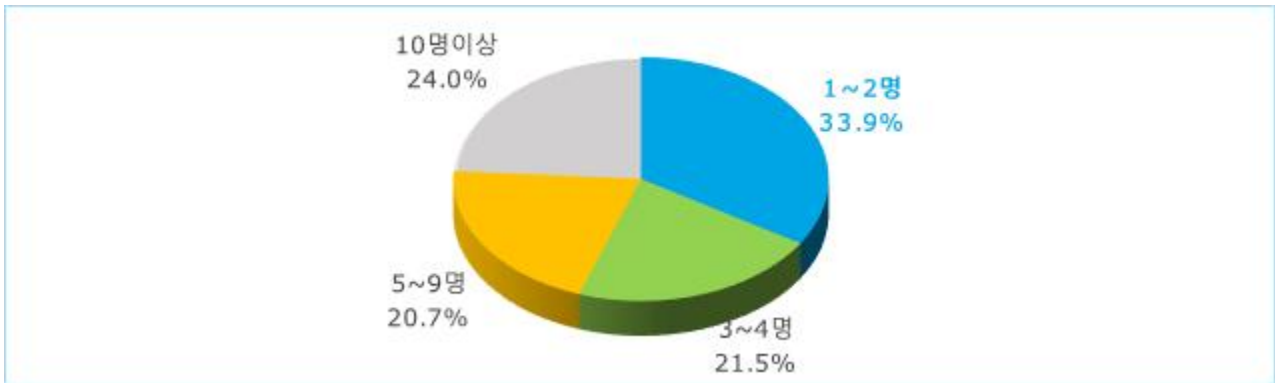
구분	전체	온라인/pc	모바일	비디오/콘솔	아케이드	보드	기타
종사자 수(명)	1,121	308	492	167	75	18	212
비중(%)	100.0	24.2	38.7	13.1	5.9	1.4	16.7

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

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2019년 현재 종사자 ‘1~2명’인 게임사업체의 비중이 33.9%로 가장 높게 나타남

[그림 3-4-9] 게임산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 3-4-13] 게임산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	121	41	33.9	26	21.5	25	20.7	29	24.0	
주요 분야	온라인	19	8	42.1	4	21.1	1	5.3	6	31.6
	모바일	66	27	40.9	14	21.2	13	19.7	12	18.2
	비디오	17	4	23.5	2	11.8	6	35.3	5	29.4
	아케이드	6	0	.0	2	33.3	2	33.3	2	33.3
	보드	5	1	20.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0
	기타	8	1	12.5	1	12.5	2	25.0	4	50.0

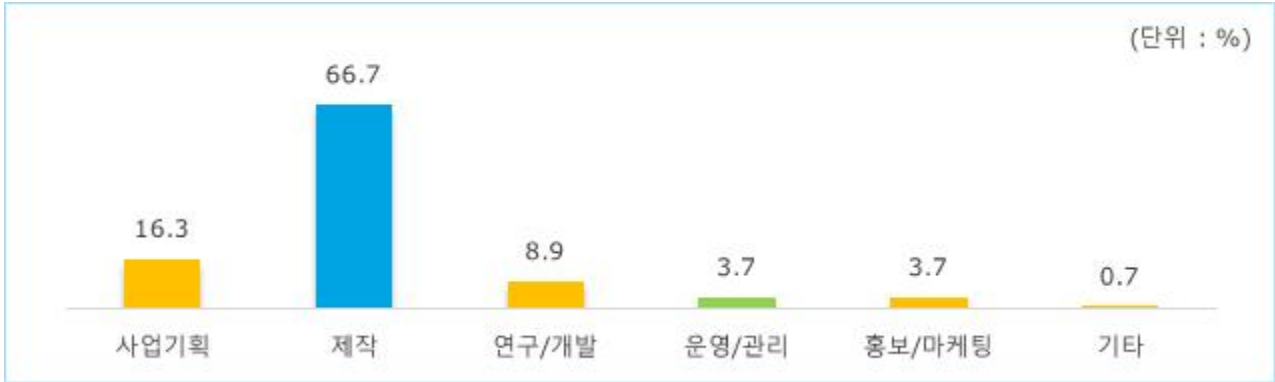
※ n(응답사업체) = 121

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

다. 직무별 종사자 비중

- 직무별 종사자 비중은 '제작'이 66.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '사업기획(16.3%)', '연구/개발(8.9%)' 순으로 나타남

[그림 3-4-10] 게임산업 직무별 종사자 비중



[표 3-4-14] 게임산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구/개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보/마케팅 (%)	기타 (%)	
게임산업	24	16.3	66.7	8.9	3.7	3.7	0.7	
주요 분야	온라인	8	8.1	20.0	1.5	0.0	1.5	0.0
	모바일	11	4.4	37.8	5.9	3.0	1.5	0.0
	비디오	3	2.2	3.0	1.5	0.7	0.7	0.7
	아케이드	2	1.5	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 24

※ 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 45.0%로 가장 비중이 높게 나타남
- 필요 지원사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘게임제작 기술/비용 지원(80.0%)’이 가장 비중이 높고, 필요 지원사업 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘게임제작 기술/비용 지원(80.0%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-4-11] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1순위



[그림 3-4-12] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1+2순위



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



[표 3-4-15] 부산지역 게임사업체 필요 지원사업 - 1순위

구분		전체 (개)	게임제작 기술/비용 지원	입주시설 제공 및 정착지원	홍보/마케팅 및 해외진출 지원	지역 인디게임 산업육성
게임산업		20	45.0	35.0	10.0	10.0
주요 분야	온라인	7	0.0	100.0	0.0	0.0
	모바일	9	100.0	0.0	0.0	0.0
	비디오	2	0.0	0.0	100.0	0.0
	아케이드	2	0.0	0.0	0.0	100.0

[표 3-4-16] 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	지역인력 취업 연계 및 인력유치
게임산업		20	80.0	40.0	30.0	30.0	5.0
주요 분야	온라인	7	85.7	100.0	0.0	0.0	0.0
	모바일	9	100.0	11.1	33.3	33.3	0.0
	비디오	2	0.0	0.0	100.0	50.0	50.0
	아케이드	2	50.0	0.0	50.0	100.0	0.0

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

구분		전체 (개)	게임제작 기술/비용 지원	홍보/마케팅 및 해외진출 지원	입주시설 제공 및 정착지원	지역 인디게임 산업육성	부산지역 네트워크 활성화	지역인력 취업연계 및 인력유치
게임산업		20	80.0	65.0	45.0	45.0	10.0	10.0
주요 분야	온라인	7	85.7	71.4	100.0	14.3	0.0	0.0
	모바일	9	100.0	55.6	11.1	55.6	22.2	11.1
	비디오	2	0.0	100.0	50.0	50.0	0.0	50.0
	아케이드	2	50.0	50.0	0.0	100.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 20

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

나. 인력수급 경로(매체)

- 인력수급 경로(매체) 1순위는 ‘인터넷 구인 사이트’가 55.0%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(75.0%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-4-14] 인력수급 경로(매체) - 1순위



[그림 3-4-15] 인력수급 경로(매체) - 1+2순위



[그림 3-4-16] 인력수급 경로(매체) - 1+2+3순위



[표 3-4-18] 인력수급 경로(매체) - 1순위

구분		전체 (개)	인터넷 구인 사이트	지인 추천	학원
게임산업		20	55.0	40.0	5.0
주요 분야	온라인	7	71.4	14.3	14.3
	모바일	9	66.7	33.3	0.0
	비디오	2	0.0	100.0	0.0
	아케이드	2	0.0	100.0	0.0

[표 3-4-19] 인력수급 경로(매체) - 1+2순위

구분		전체 (개)	인터넷 구인 사이트	지인 추천	채용박람회 등 오프라인 행사	구직자의 직접 연락	학원
게임산업		20	75.0	60.0	5.0	5.0	5.0
주요 분야	온라인	7	71.4	28.6	0.0	0.0	14.3
	모바일	9	100.0	66.7	11.1	0.0	0.0
	비디오	2	50.0	100.0	0.0	50.0	0.0
	아케이드	2	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 3-4-20] 인력수급 경로(매체) - 1+2+3순위

구분		전체 (개)	인터넷 구인 사이트	지인 추천	채용박람회 등 오프라인 행사	구직자의 직접 연락	학원
게임산업		20	75.0	65.0	10.0	10.0	5.0
주요 분야	온라인	7	71.4	28.6	0.0	0.0	14.3
	모바일	9	100.0	77.8	22.2	11.1	0.0
	비디오	2	50.0	100.0	0.0	50.0	0.0
	아케이드	2	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 20

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

다. 인력수급을 위한 필요 지원사업

- 인력수급을 위한 필요 지원사업 1순위는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개’가 45.0%로 가장 비중이 높게 나타남
- 인력수급을 위한 필요 지원사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개(70.0%)’이 가장 비중이 높고,
인력수급을 위한 필요 지원사업 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘외부 교육기관 연계 인력 중개(75.0%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-4-18] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위



[그림 3-4-19] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위



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



[표 3-4-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위

구분		전체 (개)	외부 교육기관 연계 인력 중개	인터넷 구인 사이트 광고 지원	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축
게임산업		20	45.0	40.0	15.0
주요 분야	온라인	7	14.3	85.7	0.0
	모바일	9	44.4	22.2	33.3
	비디오	2	100.0	0.0	0.0
	아케이드	2	100.0	0.0	0.0

[표 3-4-22] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위

구분		전체 (개)	외부 교육기관 연계 인력 중개	인터넷 구인 사이트 광고 지원	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축	게임 전문 오프라인 행사 확대
게임산업		20	70.0	45.0	25.0	10.0
주요 분야	온라인	7	57.1	100.0	0.0	0.0
	모바일	9	66.7	22.2	44.4	11.1
	비디오	2	100.0	0.0	50.0	50.0
	아케이드	2	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 3-4-23] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2+3순위

구분		전체 (개)	외부 교육기관 연계 인력 중개	인터넷 구인 사이트 광고 지원	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축	게임 전문 오프라인 행사 확대
게임산업		20	75.0	50.0	30.0	20.0
주요 분야	온라인	7	57.1	100.0	14.3	0.0
	모바일	9	77.8	22.2	44.4	33.3
	비디오	2	100.0	50.0	50.0	50.0
	아케이드	2	100.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 20

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

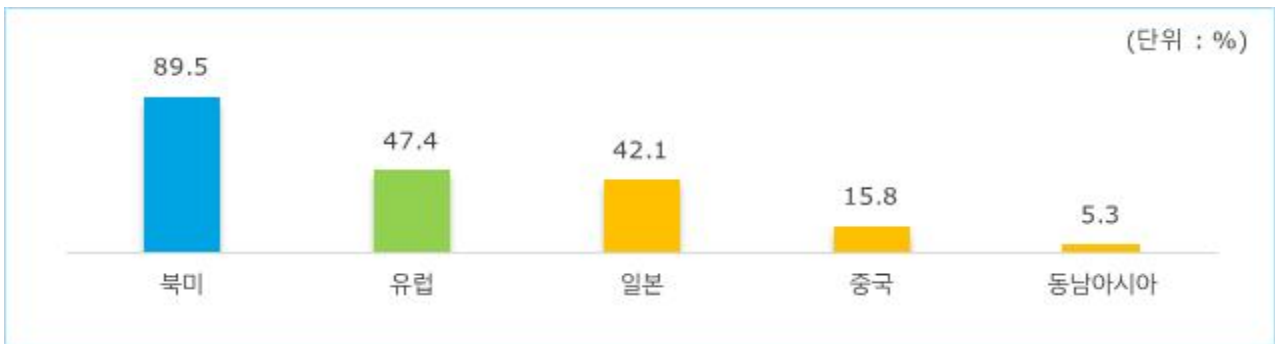
라. 진출 희망 목표 해외 시장

- 진출 희망 목표 해외 시장 1순위는 '북미'가 73.7%로 가장 비중이 높게 나타남
- 진출 희망 목표 해외 시장 1+2순위를 통합한 경우에는 '북미(89.5%)'이 가장 비중이 높고, 진출 희망 목표 해외 시장 1+2+3순위를 통합한 경우에는 '북미(94.7%)'이 가장 비중이 높게 나타남

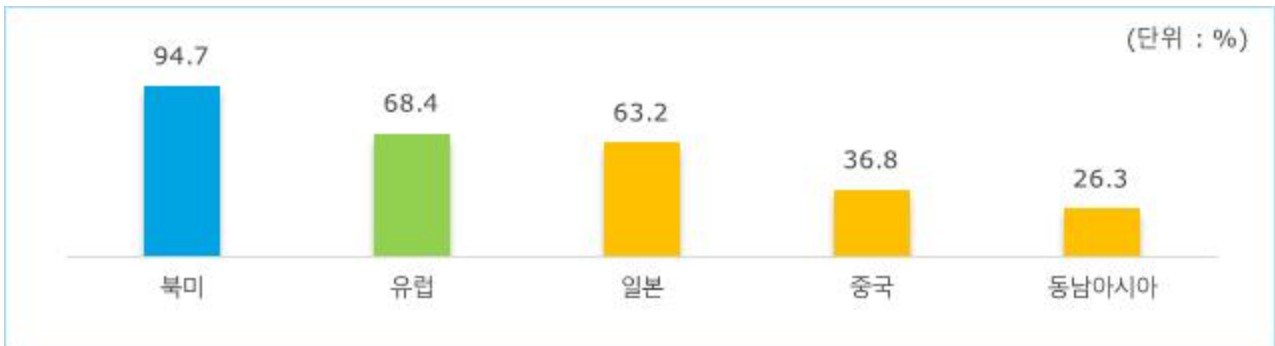
[그림 3-4-21] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1순위



[그림 3-4-22] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2순위



[그림 3-4-23] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2+3순위



[표 3-4-24] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1순위

구분	전체 (개)	북미	일본	유럽	중국	
게임산업	19	73.7	15.8	5.3	5.3	
주요 분야	온라인	6	100.0	0.0	0.0	0.0
	모바일	9	66.7	11.1	11.1	11.1
	비디오	2	100.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	2	0.0	100.0	0.0	0.0

[표 3-4-25] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2순위

구분	전체 (개)	북미	유럽	일본	중국	동남아시아	
게임산업	19	89.5	47.4	42.1	15.8	5.3	
주요 분야	온라인	6	100.0	83.3	0.0	0.0	16.7
	모바일	9	88.9	44.4	44.4	22.2	0.0
	비디오	2	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	아케이드	2	50.0	0.0	100.0	50.0	0.0

[표 3-4-26] 진출 희망 목표 해외 시장 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	북미	유럽	일본	중국	동남아시아	
게임산업	19	94.7	68.4	63.2	36.8	26.3	
주요 분야	온라인	6	100.0	83.3	50.0	16.7	50.0
	모바일	9	88.9	66.7	55.6	55.6	22.2
	비디오	2	100.0	50.0	100.0	0.0	0.0
	아케이드	2	100.0	50.0	100.0	50.0	0.0

※ n(응답사업체) = 19

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

마. 참가 희망 해외 전시회

- 참가 희망 해외 전시회 1순위는 '미국 E3'가 38.9%로 가장 비중이 높게 나타남
- 참가 희망 해외 전시회 1+2순위를 통합한 경우에는 '미국 E3(55.6%)'이 가장 비중이 높고, 참가 희망 해외 전시회 1+2+3순위를 통합한 경우에는 '미국 E3(61.1%)'이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-4-24] 참가 희망 해외 전시회- 1순위



[그림 3-4-25] 참가 희망 해외 전시회- 1+2순위



[그림 3-4-26] 참가 희망 해외 전시회- 1+2+3순위



[표 3-4-27] 참가 희망 해외 전시회 - 1순위

구분	전체 (개)	미국 E3	미국 GDC	독일 게임스컴	중국 차이나조이	일본 도쿄게임쇼	대만 타이베이 게임쇼
게임산업	18	38.9	33.3	11.1	5.6	5.6	5.6
주요 분야	온라인	5	40.0	60.0	0.0	0.0	0.0
	모바일	9	44.4	0.0	22.2	11.1	11.1
	비디오	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	아케이드	2	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 3-4-28] 참가 희망 해외 전시회 - 1+2순위

구분	전체 (개)	미국 E3	미국 GDC	대만 타이베이 게임쇼	일본 도쿄게임쇼	독일 게임스컴	중국 차이나조이
게임산업	18	55.6	44.4	33.3	27.8	22.2	11.1
주요 분야	온라인	5	80.0	60.0	20.0	40.0	0.0
	모바일	9	44.4	22.2	55.6	22.2	33.3
	비디오	2	50.0	50.0	0.0	50.0	50.0
	아케이드	2	50.0	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 3-4-29] 참가 희망 해외 전시회 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	미국 E3	일본 도쿄게임쇼	독일 게임스컴	대만 타이베이 게임쇼	미국 GDC	중국 차이나조이	유럽 게임스콘
게임산업	18	61.1	61.1	50.0	44.4	44.4	16.7	5.6
주요 분야	온라인	5	80.0	60.0	40.0	20.0	60.0	20.0
	모바일	9	55.6	55.6	55.6	66.7	22.2	11.1
	비디오	2	50.0	100.0	50.0	50.0	50.0	0.0
	아케이드	2	50.0	50.0	50.0	0.0	100.0	50.0

※ n(응답사업체) = 18

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

제5절

애니메이션산업 조사결과

1 애니메이션산업 결과요약

가. 결과요약

- 애니메이션산업 사업체 수는 2019년 현재 17개로 전년대비 동일한 것으로 나타남
- 애니메이션산업 총 종사자 수는 2019년 현재 303명으로 전년대비 37.7% 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업 총 매출액은 2018년 211억원으로 전년대비 0.2% 증가한 것으로 나타남

[표 3-5-1] 애니메이션산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2017년	2018년	2019년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	16	17	17	0.0
종사자 수(명)	194	220	303	37.7
매출액(백만원)	21,056	21,105	-	0.2

- 애니메이션산업은 ‘VR/AR 관련있음’이 6개사(35.3%), ‘관련없음’이 11개사(64.7%)로 구성됨
- 애니메이션산업 종사자 수는 ‘VR/AR 관련있음(19.8%)’이 ‘관련없음(80.2%)’ 보다 비중이 낮게 나타남
- 애니메이션산업 매출액은 ‘VR/AR 관련있음(48.3%)’이 ‘관련없음(51.7%)’ 보다 비중이 약간 낮게 나타남

[표 3-5-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2019년 사업체 수		2019년 종사자 수		2018년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
애니메이션산업	17	100.0	303	100.0	21,105	100.0	
VR/AR	관련 있음	6	35.3	60	19.8	10,185	48.3
	관련 없음	11	64.7	243	80.2	10,920	51.7

2 애니메이션산업 일반현황

가. 사업체 수

○ 2019년 부산 애니메이션산업 사업체는 17개로 전년과 동일한 것으로 나타남

[그림 3-5-1] 애니메이션산업 연도별 사업체 수

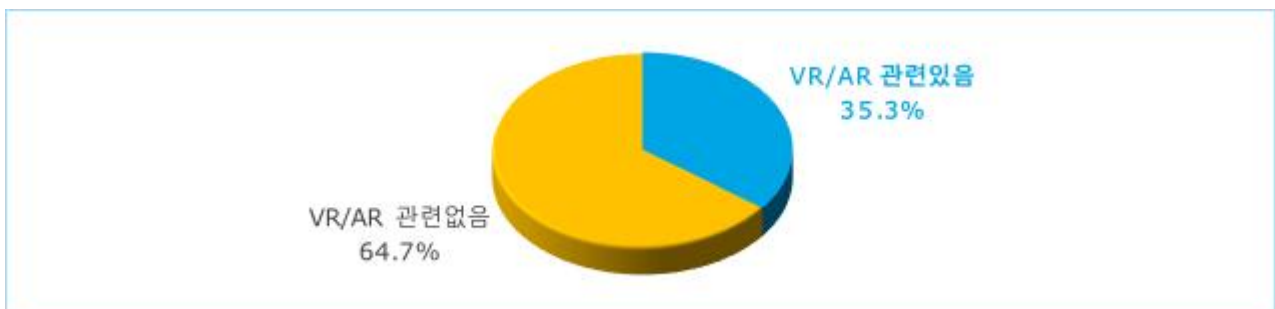


[표 3-5-3] 게임산업 연도별 사업체 수

구분	2017년(개)	2018년(개)	2019년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	16	17	17	0.0

○ VR/AR 관련해서는 ‘관련있음’이 35.3%로 ‘관련없음(64.7%)’ 보다 비중이 낮게 나타남

[그림 3-5-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황



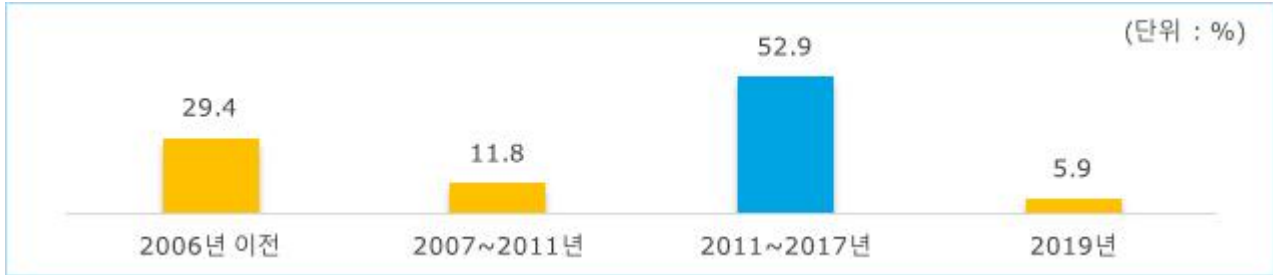
[표 3-5-4] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황

구분	전체	VR/AR 관련있음	VR/AR 관련없음
사업체 수(개)	17	6	11
비중(%)	100.0	35.3	64.7

나. 설립연도

○ 설립연도는 ‘2012년~2017년’이 52.9%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-5-3] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황



[표 3-5-5] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2006년 이전		2007~2011년		2012~2017년		2019년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
애니메이션 산업	17	5	29.4	2	11.8	9	52.9	1	5.9	
VR/AR	관련	6	2	33.3	1	16.7	3	50.0	0	0.0
	무관	11	3	27.3	1	9.1	6	54.5	1	9.1

※ n(응답사업체) = 17

3 애니메이션산업 매출현황

가. 매출액

○ 2018년 부산 애니메이션산업 총 매출액은 211억원으로 전년대비 0.2% 증가한 것으로 나타남

[그림 3-5-4] 애니메이션산업 연도별 매출액



[표 3-5-6] 애니메이션산업 연도별 매출액

구분	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
애니메이션산업	20,323	21,056	21,105	0.2	100.0
VR/AR	관련 있음	9,849	10,185	3.4	48.3
	관련 없음	19,411	11,208	-2.6	51.7

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2018년 매출이 '1억원 미만'인 애니메이션산업 사업체가 54.5%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 3-5-5] 애니메이션산업 2018년 매출 규모별 사업체 현황



[표 3-5-7] 애니메이션산업 2018년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
애니메이션산업	16	6	37.5	7	43.8	3	18.8	
VR/AR	관련있음	6	4	66.7	1	16.7	1	16.7
	관련없음	10	2	20.0	6	60.0	2	20.0

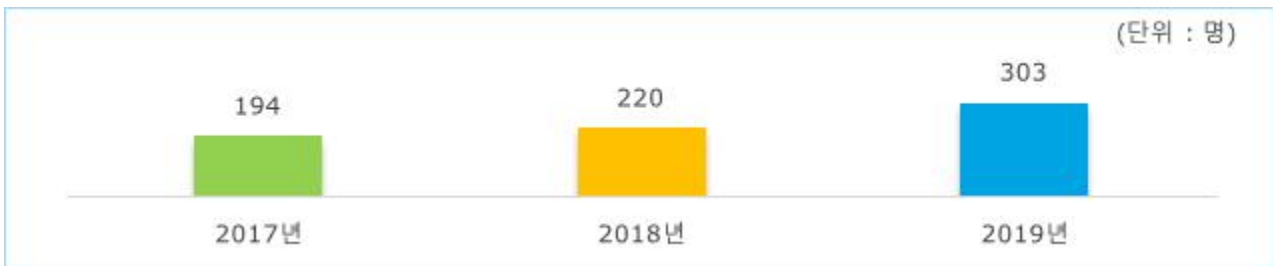
※ n(응답사업체) = 16

4 애니메이션산업 종사자현황

가. 종사자 수

○ 2019년 부산 애니메이션산업 총 종사자 수는 303명으로 전년대비 37.7% 증가한 것으로 나타남

[그림 3-5-6] 애니메이션산업 연도별 종사자 수



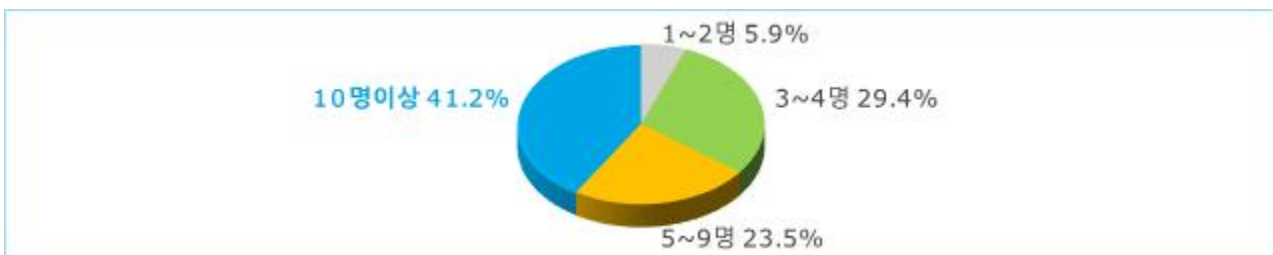
[표 3-5-8] 애니메이션산업 연도별 종사자 수

구분	2017년 (명)	2018년 (명)	2019년 (명)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
애니메이션산업	194	220	303	37.7	100.0
VR/AR	관련 있음	65	60	-7.7	35.3
	관련 없음	164	155	56.8	64.7

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2019년 현재 종사자 '10명 이상'인 애니메이션사업체의 비중이 41.2%로 가장 높게 나타남

[그림 3-5-7] 애니메이션산업 2019년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 3-5-9] 애니메이션산업 2019년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
애니메이션산업	17	1	5.9	5	29.4	4	23.5	7	41.2
VR/AR	관련있음	6	0.0	2	33.3	2	33.3	2	33.3
	관련없음	11	9.1	3	27.3	2	18.2	5	45.5

※ n(응답사업체) = 17

제6절

VR산업 조사결과

1 VR/AR산업 결과요약

가. 결과요약

- VR/AR산업 사업체 수는 2019년 현재 72개로 전년대비 18.0% 증가한 것으로 나타남
- VR/AR산업 총 종사자 수는 2019년 현재 792명으로 전년대비 15.5% 증가한 것으로 나타남
- VR/AR산업 총 매출액은 2018년 818억원으로 전년대비 14.9% 증가한 것으로 나타남

[표 3-6-1] VR/AR산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2017년	2018년	2019년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	40	61	72	18.0
종사자 수(명)	400	686	792	15.5
매출액(백만원)	71,226	81,817	-	14.9

- VR/AR산업의 주요업종은 ‘게임(33.0%)’, ‘지식정보(27.8%)’, ‘광고(13.9%)’ 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업 종사자 수는 ‘게임(43.6%)’, ‘지식정보(26.3%)’, ‘광고(9.0%)’ 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업 매출액은 ‘게임(26.2%)’, ‘광고(22.4%)’, ‘영화(18.1%)’ 순으로 비중이 높게 나타남

[표 3-6-2] VR/AR산업 업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2019년 사업체 수		2019년 종사자 수		2018년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
VR/AR산업	72	100.0	792	100.0	81,817	100.0	
업종	게임	24	33.3	345	43.6	21,456	26.2
	영화	5	6.9	37	4.7	14,821	18.1
	애니	6	8.3	60	7.6	10,185	12.4
	방송	3	4.2	31	3.9	1,500	1.8
	광고	10	13.9	71	9.0	18,307	22.4
	캐릭터	1	1.4	2	0.3	70	0.1
	지식정보	20	27.8	208	26.3	13,364	16.3
	콘텐츠	3	4.2	38	4.8	2,114	2.6

2 VR/AR산업 일반현황

가. 사업체 수

○ 2019년 부산 VR/AR산업 사업체는 72개로 전년대비 18.0% 증가한 것으로 나타남

[그림 3-6-1] VR/AR산업 연도별 사업체 수



[표 3-6-3] VR/AR산업 연도별 사업체 수

구분	2017년(개)	2018년(개)	2019년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	40	61	72	18.0

○ 주요 분야별로는 ‘게임산업’이 24개(33.3%)로 가장 많고, 그 다음으로 ‘지식정보산업(20개, 27.8%)’, ‘광고(10개, 13.9%)’ 순으로 나타남

[그림 3-6-2] VR/AR산업 업종별 사업체 현황



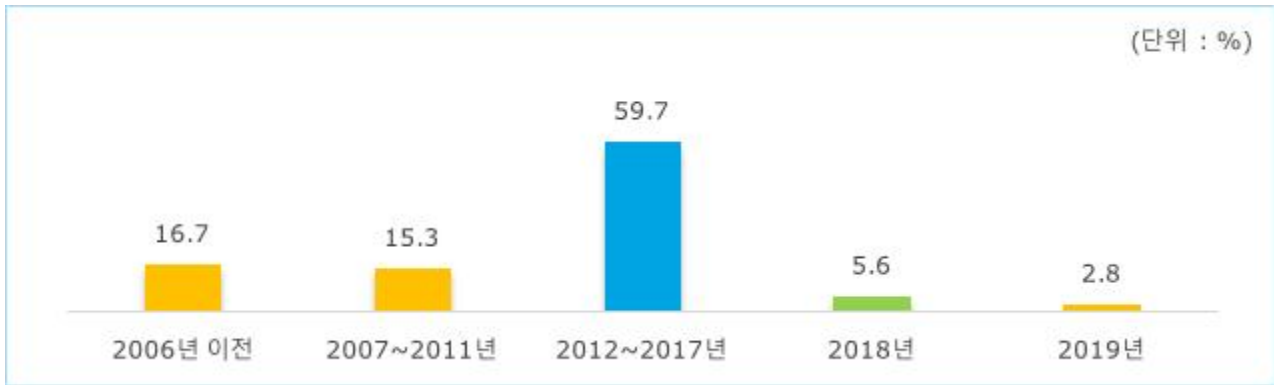
[표 3-6-4] VR/AR산업 업종별 사업체 현황

구분	전체	게임	영화	애니	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠
사업체 수(개)	72	24	5	6	3	10	1	20	3
비중(%)	100.0	33.3	6.9	8.3	4.2	13.9	1.4	27.8	4.2

나. 설립연도

○ 설립연도는 ‘2012년~2017년’이 59.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-6-3] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황



[표 3-6-5] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황

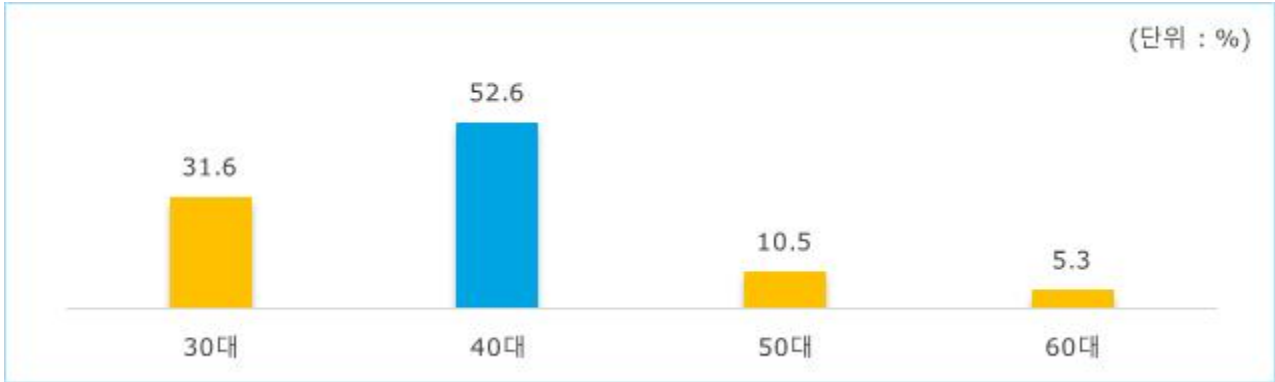
구분	전체	2006년 이전		2007~2011년		2012~2017년		2018년		2019년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
VR/AR산업	72	12	16.7	11	15.3	43	59.7	4	5.6	2	2.8	
업종	게임	24	3	12.5	2	8.3	18	75.0	1	4.2	0	0.0
	영화	5	0	0.0	2	40.0	3	60.0	0	0.0	0	0.0
	애니	6	2	33.3	1	16.7	3	50.0	0	0.0	0	0.0
	방송	3	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	광고	10	4	40.0	3	30.0	3	30.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	지식	20	1	5.0	2	10.0	12	60.0	3	15.0	2	10.0
	콘텐츠	3	1	33.3	1	33.3	1	33.3	0	0.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 72

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 57.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-6-4] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 3-6-6] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	30대		40대		50대		60대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
VR/AR산업	19	6	31.6	10	52.6	2	10.5	1	5.3	
업종	게임	2	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	영화	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	방송	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	2	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식정보	10	5	50.0	5	50.0	0	0.0	0	0.0
	콘텐츠	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0

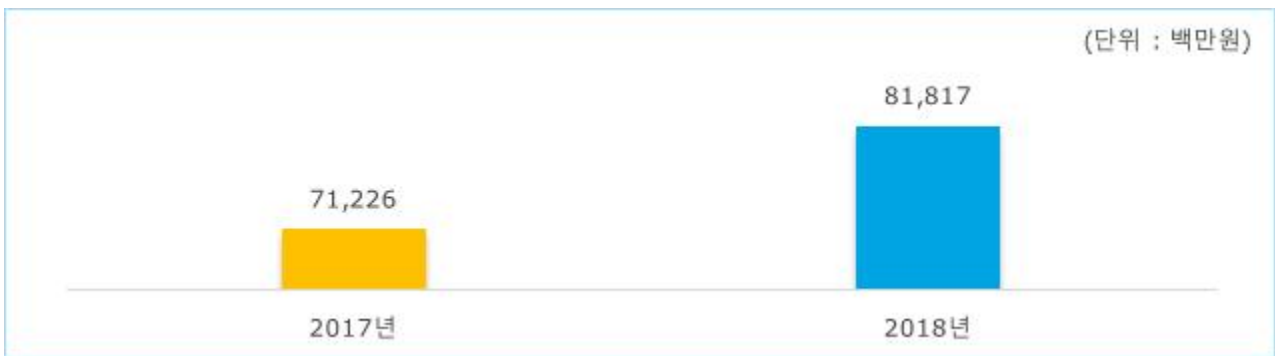
※ n(응답사업체) = 19

3 VR/AR산업 매출현황

가. 매출액

- 2018년 부산 VR/AR산업 총 매출액은 818억원으로 전년대비 14.9% 증가한 것으로 나타남
- 업종별로는 ‘게임(60.0%)’, ‘영화(50.9%)’, ‘콘텐츠솔루션(30.6%)’ 순으로 비중이 높게 나타남

[그림 3-6-5] VR/AR산업 연도별 매출액



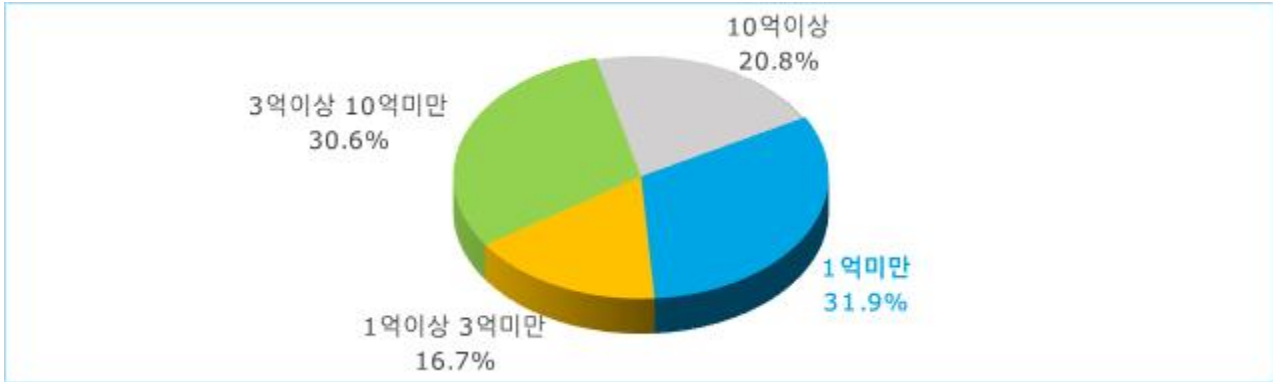
[표 3-6-7] VR/AR산업 연도별 매출액

구분	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	2018년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)	
VR/AR산업	33,831	71,226	81,817	14.9	100.0	
업종	게임	9,169	13,411	21,456	60.0	26.2
	영화	11,112	9,820	14,821	50.9	18.1
	애니메이션	911	9,849	10,185	3.4	12.4
	방송	422	1,657	1,500	-9.5	1.8
	광고	7,965	16,434	18,307	11.4	22.4
	캐릭터	-	-	70	-	0.1
	지식정보	4,252	18,436	13,364	-27.5	16.3
	콘텐츠솔루션	-	1,619	2,114	30.6	2.6

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2018년 매출이 ‘1억원 미만’인 VR/AR산업 사업체가 31.9%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 3-6-6] VR/AR산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 3-6-8] VR/AR산업 2017년 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	72	23	31.9	12	16.7	22	30.6	15	20.8	
업종	게임	24	8	33.3	3	12.5	8	33.3	5	20.8
	영화	5	1	20.0	1	20.0	2	40.0	1	20.0
	애니	6	0	0.0	4	66.7	1	16.7	1	16.7
	방송	3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	1	33.3
	광고	10	1	10.0	0	0.0	6	60.0	3	30.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식정보	20	11	55.0	4	20.0	1	5.0	4	20.0
	콘텐츠	3	0	0.0	0	0.0	3	100.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 72

다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 ‘개발/제작’이 61.7%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 3-6-7] VR/AR산업 유형별 매출 비중



[표 3-6-9] VR/AR산업 유형별 매출 비중

구분		전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)
VR/AR산업		18	61.7	0.0	11.7	0.0	15.6	11.1
업종	게임	3	63.3	0.0	3.3	0.0	0.0	33.3
	영화	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	46.7	0.0	0.0	0.0	20.0	33.3
	캐릭터	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	7	75.7	0.0	0.0	0.0	24.3	0.0
	콘텐츠	1	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0

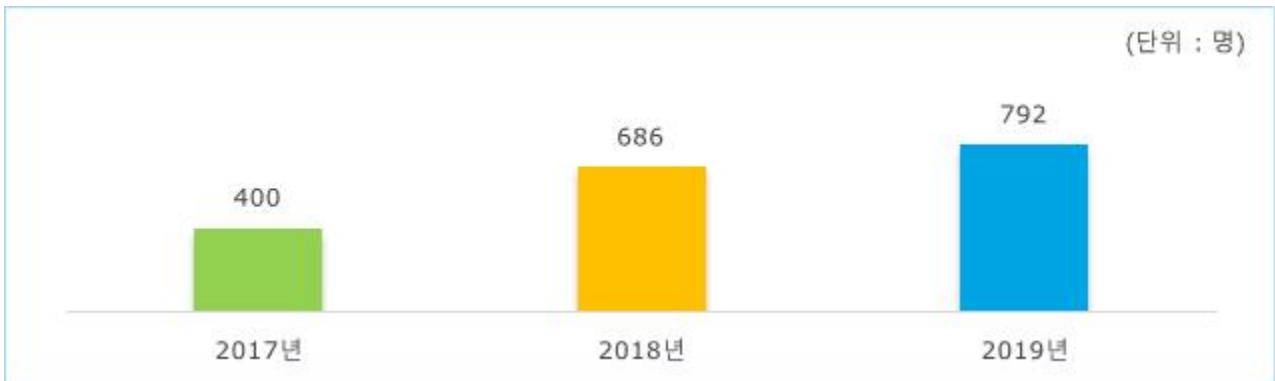
※ n(응답사업체) = 18

4 VR/AR산업 종사자현황

가. 종사자 수

- 2019년 부산 VR/AR산업 총 종사자 수는 792명으로 전년대비 15.5% 증가한 것으로 나타남
- 주요업종별로는 ‘게임산업(43.6%)’, ‘지식정보산업(26.3%)’, ‘광고산업(9.0%)’ 순으로 종사자 수 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 3-6-8] VR/AR산업 연도별 종사자 수



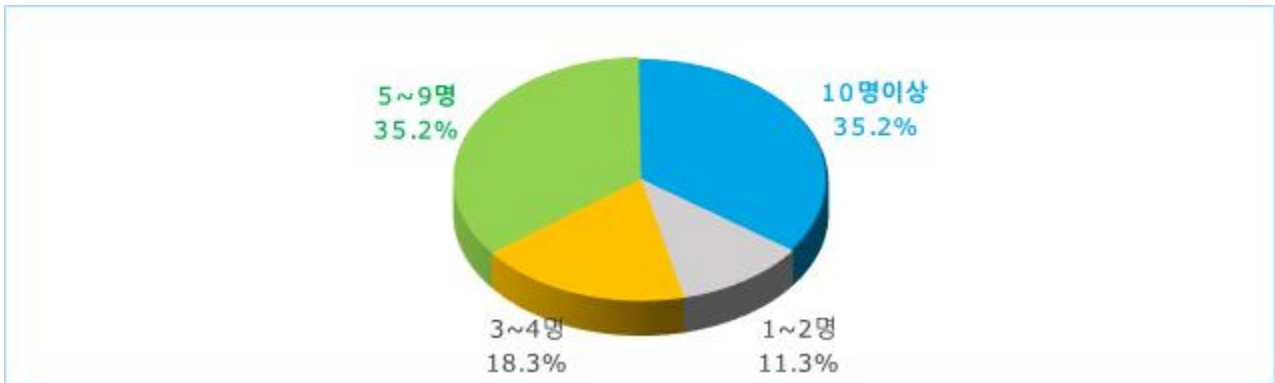
[표 3-6-10] VR/AR산업 연도별 종사자 수

구분	2017년 (명)	2018년 (명)	2019년 (명)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)	
VR/AR산업	400	686	792	15.5	100.0	
업종	게임	187	303	345	13.9	43.6
	영화	10	15	37	146.7	4.7
	애니메이션	30	65	60	-7.7	7.6
	방송	12	39	31	-20.5	3.9
	광고	58	47	71	51.1	9.0
	캐릭터	-	-	2	-	0.3
	지식정보	103	185	208	12.4	26.3
	콘텐츠솔루션	-	32	38	18.8	4.8

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2019년 현재 종사자 ‘5~9명’, ‘10명 이상’인 VR/AR사업체의 비중이 각각 35.2%로 가장 높게 나타남

[그림 3-6-9] VR/AR산업 2019년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 3-6-11] VR/AR산업 2019년 종사자 규모별 사업체 현황

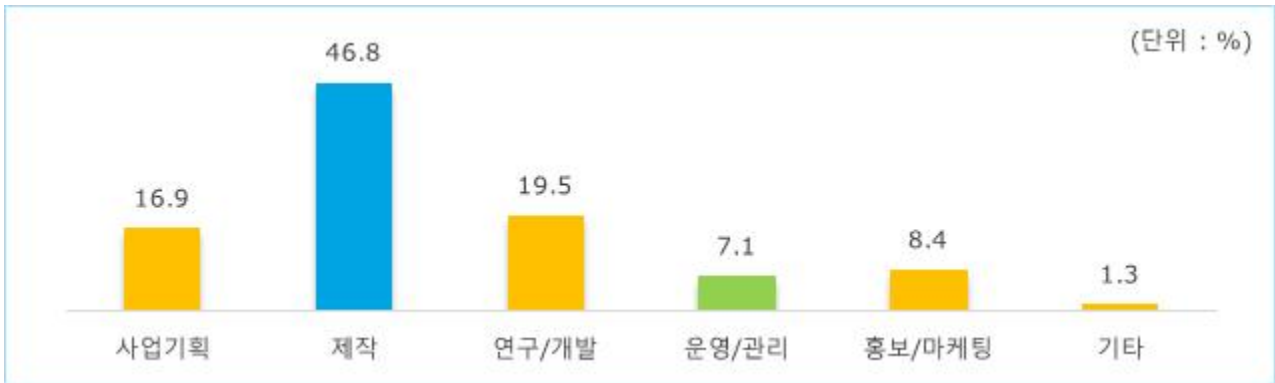
구분		전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
VR/AR산업		71	8	11.3	13	18.3	25	35.2	25	35.2
업종	게임	23	3	13.0	4	17.4	6	26.1	10	43.5
	영화	5	0	0.0	2	40.0	2	40.0	1	20.0
	애니	6	0	0.0	2	33.3	2	33.3	2	33.3
	방송	3	0	0.0	0	0.0	2	66.7	1	33.3
	광고	10	1	10.0	3	30.0	4	40.0	2	20.0
	캐릭터	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식정보	20	3	15.0	2	10.0	8	40.0	7	35.0
	콘텐츠	3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	2	66.7

※ n(응답사업체) = 71

다. 직무별 종사자 비중

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

[그림 3-6-10] VR/AR산업 직무별 종사자 비중



[표 3-6-11] VR/AR산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구/개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보/마케팅 (%)	기타 (%)	
VR/AR산업	21	16.9	46.8	19.5	7.1	8.4	1.3	
업종	게임	3	16.7	58.3	12.5	4.2	4.2	4.2
	영화	2	8.3	66.7	0.0	16.7	8.3	0.0
	방송	1	5.9	94.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	12.5	18.8	25.0	25.0	18.8	0.0
	캐릭터	1	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	10	21.6	36.5	31.1	2.7	6.8	1.4
	콘텐츠	1	11.1	33.3	0.0	22.2	33.3	0.0

※ n(응답사업체) = 21

5 VR/AR산업 환경

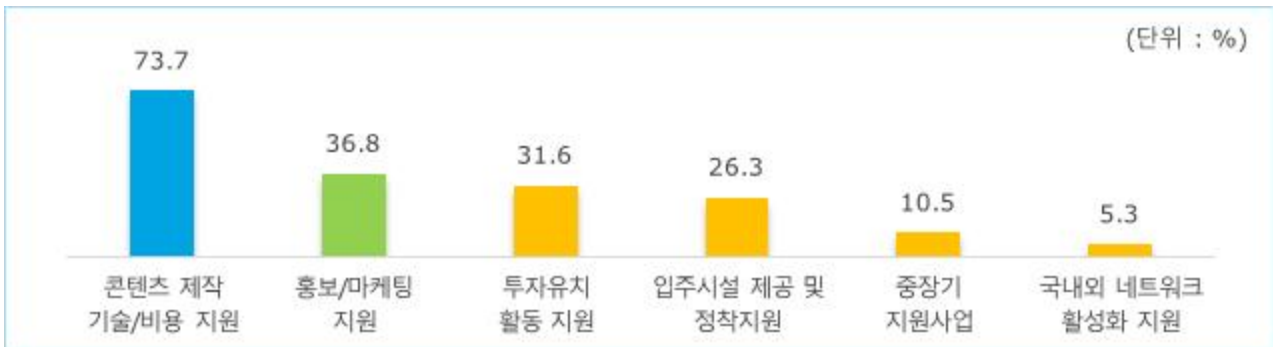
가. 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업

- 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 1순위는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원’이 63.2%로 가장 비중이 높게 나타남
- 필요 지원사업 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원(73.7%)’이 가장 비중이 높고, 필요 지원사업 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘콘텐츠 제작 기술/비용 지원(73.7%)’이 가장 비중이 높게 나타남

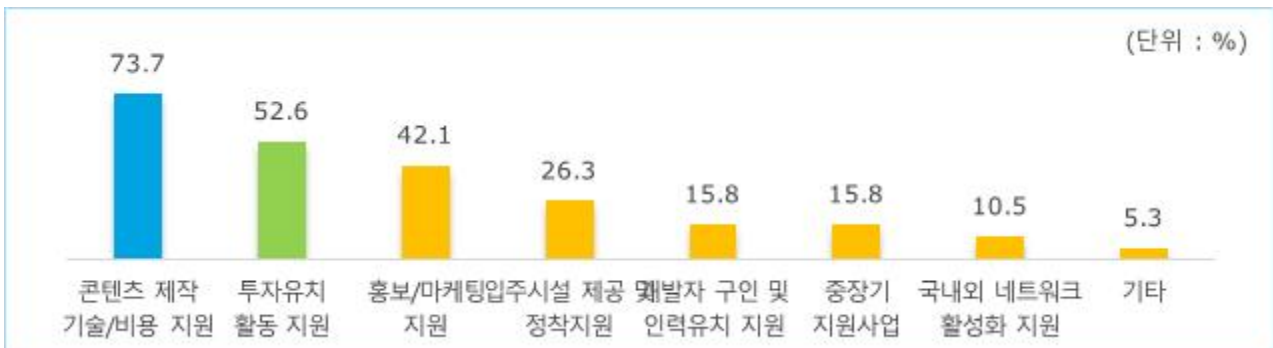
[그림 3-6-11] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1순위



[그림 3-6-12] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1+2순위



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



[표 3-6-12] 부산지역 VR/AR사업체 필요 지원사업 - 1순위

구분	전체 (개)	콘텐츠 제작 기술/비용 지원	입주시설 제공 및 정착지원	홍보/마케팅 지원	투자유치 활동 지원	증장기 지원 사업	
VR/AR산업	19	63.2	15.8	10.5	5.3	5.3	
주요 분야	게임	3	66.7	0.0	0.0	33.3	0.0
	영화	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0
	캐릭터	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	9	55.6	22.2	11.1	0.0	11.1
	콘텐츠	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

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

구분	전체 (개)	콘텐츠 제작 기술/비용 지원	홍보/마케팅 지원	투자유치 활동 지원	입주시설 제공 및 정착지원	증장기 지원 사업	국내외 네트워크 활성화 지원	
VR/AR산업	19	73.7	36.8	31.6	26.3	10.5	5.3	
주요 분야	게임	3	66.7	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
	영화	1	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	33.3	100.0	0.0	33.3	0.0	0.0
	캐릭터	1	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	9	77.8	33.3	11.1	33.3	22.2	11.1
	콘텐츠	1	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0

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

구분	전체 (개)	콘텐츠제작 기술/비용 지원	투자유치 활동지원	홍보/마케팅지원	입주시설 제공 및 정착지원	개발자구인 및 인력유치 지원	증장기 지원 사업	국내외 네트워크 활성화지원	기타	
VR/AR산업	19	73.7	52.6	42.1	26.3	15.8	15.8	10.5	5.3	
주요 분야	게임	3	66.7	100.0	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0
	영화	1	100.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	33.3	66.7	100.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	캐릭터	1	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	지식정보	9	77.8	11.1	33.3	33.3	22.2	33.3	22.2	0.0
	콘텐츠	1	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 19

나. 글로벌 시장 진출 희망 지역

- 진출 희망 목표 해외 시장 1순위는 '중국'이 42.1%로 가장 비중이 높게 나타남
- 진출 희망 목표 해외 시장 1+2순위를 통합한 경우에는 '중국(78.9%)'이 가장 비중이 높고, 진출 희망 목표 해외 시장 1+2+3순위를 통합한 경우에는 '중국(78.9%)'이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-6-14] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위



[그림 3-6-15] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위



[그림 3-6-16] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위



[표 3-6-15] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1순위

구분	전체 (개)	중국	북미	아세안	유럽	중동	
VR/AR산업	19	42.1	26.3	21.1	5.3	5.3	
주요 분야	게임	3	33.3	33.3	0.0	33.3	0.0
	영화	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0
	캐릭터	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	9	33.3	44.4	22.2	0.0	0.0
	콘텐츠	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

[표 3-6-16] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위

구분	전체 (개)	중국	북미	유럽	아세안	일본	중동	
VR/AR산업	19	78.9	42.1	21.1	31.6	10.5	5.3	
주요 분야	게임	3	33.3	66.7	66.7	0.0	33.3	0.0
	영화	1	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	66.7	0.0	0.0	66.7	0.0	0.0
	캐릭터	1	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	지식정보	9	88.9	66.7	11.1	22.2	11.1	0.0
	콘텐츠	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

[표 3-6-17] 글로벌 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	중국	북미	유럽	아세안	일본	중동	
VR/AR산업	19	78.9	47.4	47.4	36.8	26.3	5.3	
주요 분야	게임	3	33.3	100.0	33.3	66.7	66.7	0.0
	영화	1	100.0	0.0	100.0	0.0	100.0	0.0
	방송	1	100.0	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0
	광고	3	66.7	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0
	캐릭터	1	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	9	88.9	66.7	33.3	44.4	22.2	0.0
	콘텐츠	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

※ n(응답사업체) = 19

다. 아세안 시장 진출 희망 지역

- 아세안 시장 진출 희망 지역 1순위는 ‘베트남’가 50.0%로 가장 비중이 높게 나타남
- 아세안 시장 진출 희망 지역 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘베트남(61.1%)’이 가장 비중이 높고, 아세안 시장 진출 희망 지역 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘베트남(61.1%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-6-17] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1순위



[그림 3-6-18] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위



[그림 3-6-19] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위



[표 3-6-18] 아세안 시장 진출 희망 지역- 1순위

구분	전체 (개)	베트남	인도네시아	캄보디아	말레이시아	싱가포르	태국
VR/AR산업	18	50.0	11.1	11.1	11.1	11.1	5.6
주요 분야	게임	2	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	영화	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0
	캐릭터	1	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	지식정보	9	44.4	11.1	11.1	11.1	11.1
	콘텐츠	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

[표 3-6-19] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2순위

구분	전체 (개)	베트남	싱가포르	인도 네시아	캄보디아	태국	말레 이시아	라오스	미얀마	필리핀
VR/AR산업	18	61.1	33.3	27.8	16.7	16.7	11.1	5.6	5.6	5.6
주요 분야	게임	2	50.0	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	영화	1	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	66.7	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3
	캐릭터	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	지식정보	9	66.7	22.2	22.2	11.1	33.3	11.1	11.1	0.0
	콘텐츠	1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 3-6-20] 아세안 시장 진출 희망 지역 - 1+2+3순위

구분	전체 (개)	베트남	인도 네시아	싱가포르	태국	필리핀	캄보디아	라오스	말레 이시아	미얀마
VR/AR산업	18	61.1	44.4	38.9	33.3	22.2	16.7	11.1	11.1	5.6
주요 분야	게임	2	50.0	50.0	100.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	영화	1	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	66.7	66.7	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	0.0
	캐릭터	1	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
	지식정보	9	66.7	44.4	33.3	33.3	0.0	11.1	22.2	11.1
	콘텐츠	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 18

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 3-6-20] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위



[그림 3-6-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1+2순위



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



[표 3-6-21] 인력수급을 위한 필요 지원사업 - 1순위

구분	전체 (개)	외부 교육기관 연계 인력 증개	지역인력Pool 제공 플랫폼 구축	온라인 구인 사이트 광고 지원	전문 오프라인 행사 확대	
게임산업	18	38.9	27.8	22.2	11.1	
주요 분야	게임	3	33.3	66.7	0.0	0.0
	영화	1	0.0	100.0	0.0	0.0
	방송	1	100.0	0.0	0.0	0.0
	광고	3	33.3	0.0	66.7	0.0
	캐릭터	1	100.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	8	25.0	25.0	25.0	25.0
	콘텐츠	1	100.0	0.0	0.0	0.0

[표 3-6-22] 인력수급을 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	
게임산업	18	66.7	55.6	50.0	11.1	
주요 분야	게임	3	100.0	0.0	66.7	0.0
	영화	1	0.0	100.0	100.0	0.0
	방송	1	100.0	100.0	0.0	0.0
	광고	3	66.7	100.0	0.0	0.0
	캐릭터	1	100.0	0.0	100.0	0.0
	지식정보	8	50.0	50.0	62.5	25.0
	콘텐츠	1	100.0	100.0	0.0	0.0

[표 3-6-23] 인력수급을 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	
게임산업	18	83.3	72.2	66.7	11.1	
주요 분야	게임	3	100.0	66.7	66.7	0.0
	영화	1	100.0	100.0	100.0	0.0
	방송	1	100.0	100.0	100.0	0.0
	광고	3	66.7	100.0	0.0	0.0
	캐릭터	1	100.0	0.0	100.0	0.0
	지식정보	8	75.0	62.5	87.5	25.0
	콘텐츠	1	100.0	100.0	0.0	0.0

※ n(응답사업체) = 18

제7절

1인 크리에이터 조사결과

1 1인크리에이터 결과요약

가. 결과요약

- 1인 크리에이터는 2019년 현재 22개로 나타남
- 1인 크리에이터 총 종사자 수는 2019년 현재 31명으로 나타남
- 1인 크리에이터 총 매출액은 2018년 3억6천만원으로 나타남

[표 3-7-1] 1인 크리에이터 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년	2019년
사업체 수(개)	-	22
종사자 수(명)	-	31
매출액(백만원)	360	-

2 1인 크리에이터 일반현황

가. 사업체 수 및 설립연도

- 2019년 부산 1인 크리에이터는 22개로 나타남
- 설립연도(활동시작연도)는 '2012년~2017년'이 50.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-7-1] 1인 크리에이터 현황



[표 3-7-2] 1인 크리에이터 사업체 현황

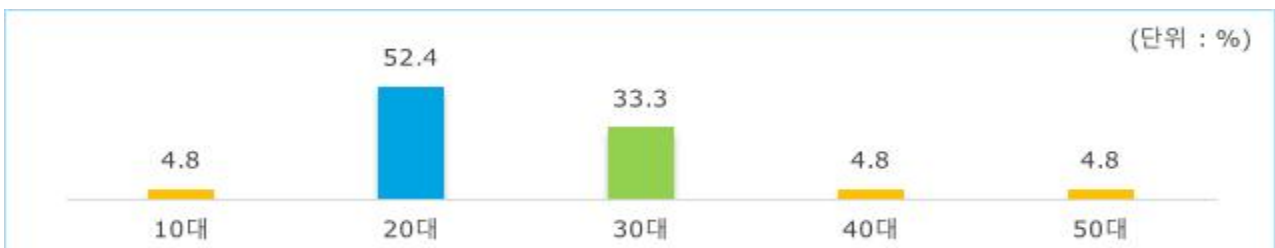
구분	2019년 사업체 수 (개)	설립연도					
		2012년~2017년		2018년		2019년	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
크리에이터	22	11	50.0	6	27.3	5	22.7

※ n(응답) = 22

나. 대표자 연령

- 대표자 연령은 '20대'가 52.4%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-7-2] 1인 크리에이터 대표자 연령별 현황



[표 3-7-3] 1인 크리에이터 연령별 현황

구분	전체	10대		20대		30대		40대		50대	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
크리에이터	21	1	4.8	11	52.4	7	33.3	1	4.8	1	4.8

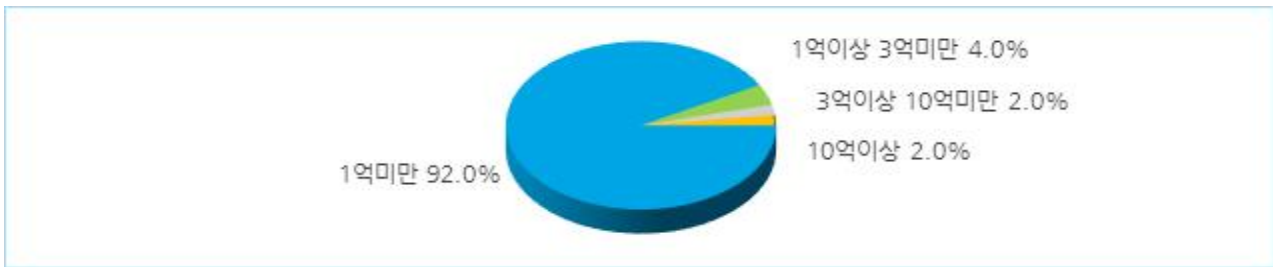
※ n(응답) = 21

3 1인 크리에이터 매출현황

가. 매출액 및 매출 규모별 사업체 현황

- 2018년 부산 1인 크리에이터 총 매출액은 3억원으로 나타남
- 2018년 매출이 ‘1억원 미만’인 1인 크리에이터가 94.1%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 3-7-3] 1인 크리에이터 2018년 매출 규모별 현황



[표 3-7-4] 1인 크리에이터 2018년 매출 규모별 사업체 현황

구분	2018 전체 매출액	1억 미만		1억이상 3억미만	
	(백만원)	(개)	(%)	(개)	(%)
크리에이터	360	16	94.1	1	5.9

나. 크리에이터 활동 외 주요 소득원

- 크리에이터 활동 이외의 주요 소득원으로는 ‘회사에 소속’이 42.1%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘없음 (21.1%)’, ‘자영업(15.8%)’ 순으로 나타남

[그림 3-7-4] 크리에이터 활동 외 주요 소득원



[표 3-7-5] 크리에이터 활동 외 주요 소득원

구분	전체	회사에 소속	없음 (활동에 전념)	자영업	프리랜서	기타
크리에이터(명)	19	8	4	3	2	2
비중(%)	100.0	42.1	21.1	15.8	10.5	10.5

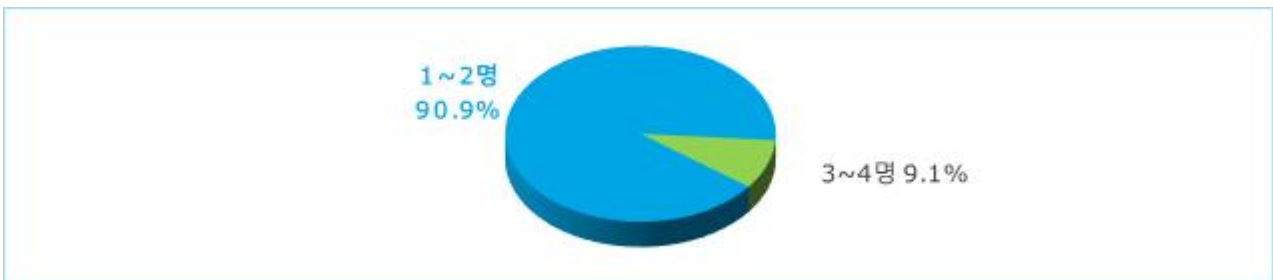
※ n(응답) = 19

4 1인 크리에이터 종사자현황

가. 종사자 및 규모별 사업체 현황

○ 2019년 현재 종사자 ‘1~2명’인 사업체의 비중이 90.9%로 가장 높게 나타남

[그림 3-7-5] 1인 크리에이터 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황



[표 3-7-6] 1인 크리에이터 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황

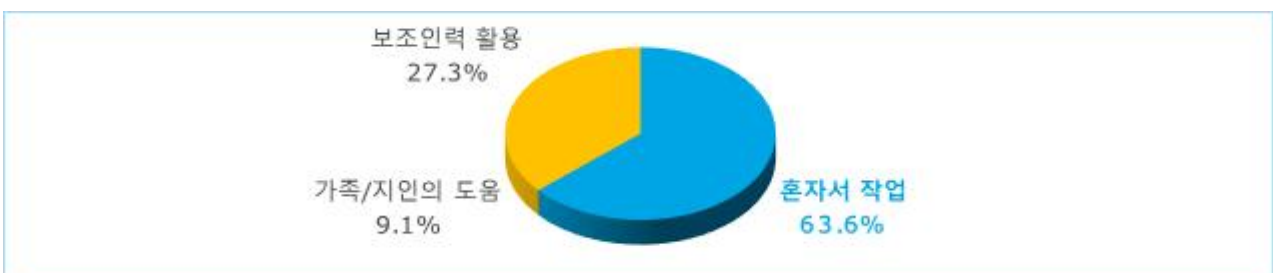
구분	전체	1~2명		3~4명	
	(명)	(개)	(%)	(개)	(%)
크리에이터	31	20	90.9	2	9.1

※ n(응답) = 22

다. 1인 크리에이터 보조인력 활용여부

○ ‘혼자서 작업’하는 경우가 63.6%로 ‘보조인력을 활용(27.3%)’하는 경우 보다 비중이 높은 것으로 나타남

[그림 3-7-6] 1인 크리에이터 보조인력 활용여부



[표 3-7-7] 1인 크리에이터 보조인력 활용여부

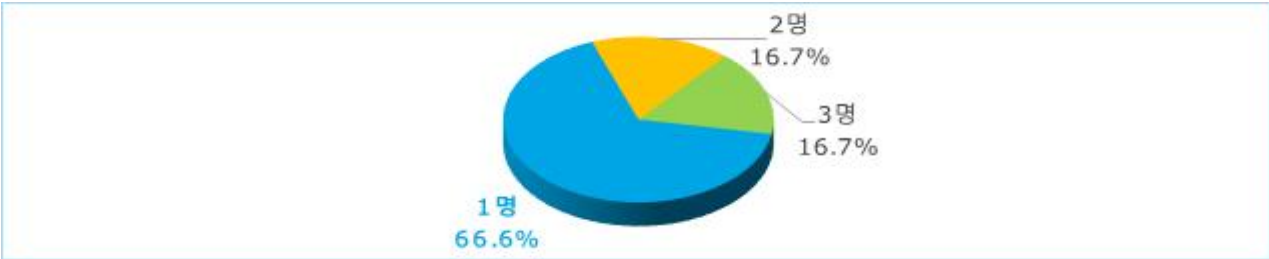
구분	전체	혼자서 작업	가족/지인의 도움	보조인력 활용
크리에이터(명)	22	14	2	6
비중(%)	100.0	63.6	9.1	27.3

※ n(응답) = 22

라. 1인 크리에이터 보조인력 활용규모

○ 보조인력 활용규모로는 ‘1명’이 66.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-7-7] 1인 크리에이터 보조인력 활용규모



[표 3-7-8] 1인 크리에이터 보조인력 활용규모

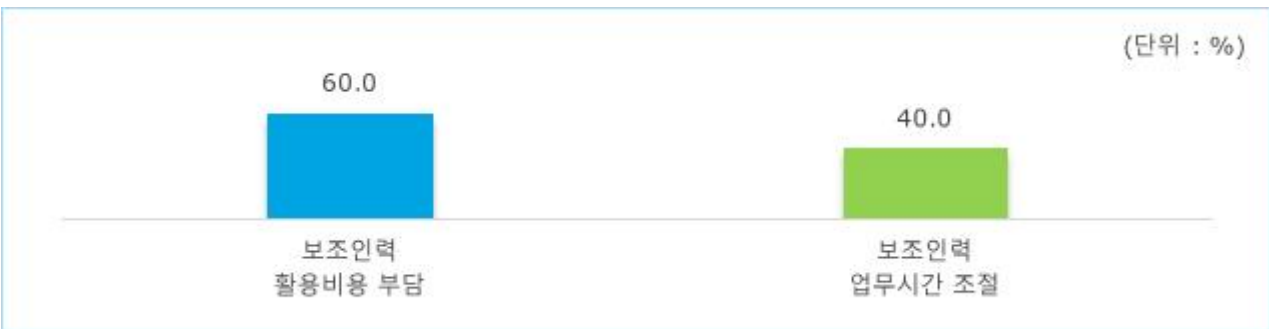
구분	전체	1명	2명	3명	평균
크리에이터(명)	6	4	1	1	1.5명
비중(%)	100.0	66.7	16.7	16.7	

※ n(응답) = 6

마. 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항

○ 보조인력 활용 관련 애로사항은 ‘보조인력 활용비용 부담’이 60.0%으로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-7-8] 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항



[표 3-7-9] 1인 크리에이터 보조인력 활용 관련 애로사항

구분	전체	보조인력 활용비용 부담	보조인력 업무시간 조절
크리에이터(명)	5	3	2
비중(%)	100.0	60.0	40.0

※ n(응답) = 10

5 1인 크리에이터 창작활동

가. 창작 활동분야

○ 주력 창작 활동 분야로는 ‘엔터테인먼트’, ‘교육’, ‘기타’가 21.1%로 가장 높게 나타남

[그림 3-7-10] 1인 크리에이터 창작 활동분야



[표 3-7-11] 1인 크리에이터 주력 창작 활동분야

구분	전체	엔터테인먼트	교육	생활	음악	먹방	키즈	게임	리뷰·리액션	퍼포먼스	지식정보	기타
크리에이터(명)	19	4	4	3	2	2	2	1	1	1	1	4
비중(%)	100.0	21.1	21.1	15.8	10.5	10.5	10.5	5.3	5.3	5.3	5.3	21.1

※ n(응답) = 19, 중복응답 허용

나. 이용 플랫폼

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

[그림 3-7-11] 1인 크리에이터 주 이용 플랫폼



[표 3-7-12] 1인 크리에이터 주 이용 플랫폼

구분	전체	유튜브	네이버TV	인스타그램	페이스북	틱톡	카카오TV	리캐롤디언tv
크리에이터(명)	26	20	4	3	2	2	1	1
비중(%)	100.0	100.0	20.0	15.0	10.0	10.0	5.0	5.0

※ n(응답) = 26, 중복응답 허용

다. 촬영장소

○ 주로 이용하는 촬영장소는 ‘야외’가 37.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-7-12] 1인 크리에이터 촬영장소



[표 3-7-13] 1인 크리에이터 촬영장소

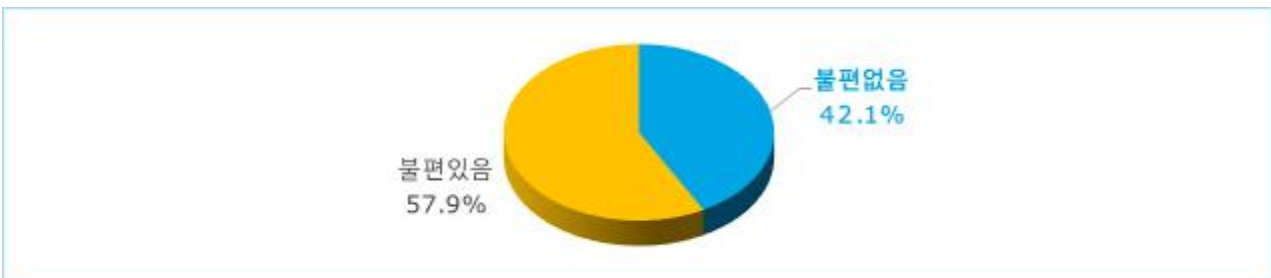
구분	전체	야외	자택	스튜디오 대여	개인 스튜디오
크리에이터(명)	20	10	8	6	3
비중(%)	100.0	50.0	40.0	30.0	15.0

※ n(응답) = 20, 중복응답 허용

라. 부산/경남지역 거주로 인한 불편

○ 부산/경남지역 거주로 인한 불편함을 느낀 경우는 57.9%였으며, 주요 불편이유로는 ‘지원 부족(3건)’, ‘큰 행사는 수도권에 몰려있음(3건)’으로 나타남

[그림 3-7-13] 1인 크리에이터 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부



[표 3-7-14] 1인 크리에이터 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부

구분	전체	없음	있음
1인 크리에이터(명)	19	8	11
비중(%)	100.0	42.1	57.9

※ 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 3-7-14] 지역거주 1인 크리에이터 지원사업



[표 3-7-15] 지역거주 1인 크리에이터 지원사업

구분	전체	제작비 지원	교육훈련 지원	장비 지원	공간 지원	법률 지원	촬영허가
크리에이터(명)	19	12	4	3	3	2	1
비중(%)	100.0	63.2	21.1	15.8	15.8	10.5	5.3

※ n(응답) = 19, 중복응답 허용

바. 1인 크리에이터 관련 애로사항

○ 크리에이터 활동 관련 애로사항으로는 ‘경제적 어려움’과 ‘경제적 어려움’이 29.4%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-7-15] 1인 크리에이터 관련 애로사항



[표 3-7-16] 1인 크리에이터 관련 애로사항

구분	전체	경제적 어려움	창작스트레스	시장 경쟁 심화	공간 및 시설 부족	저작권 분쟁	정부 규제	제작 기술	촬영허가
사업체 수(개)	17	5	4	3	2	2	1	1	1
비중(%)	100.0	29.4	23.5	17.6	11.8	11.8	5.9	5.9	5.9

※ n(응답) = 17

제8절

음악산업 조사결과

1 음악산업 결과요약

가. 결과요약

- 부산지역 음악 산업은 2019년 현재 94개로 나타남
 - 법인 22개와 뮤지션 72으로 총 94개 조사됨
- 음악산업 총 종사자 수는 2019년 현재 192명으로 나타남
- 음악산업 총 매출액은 2018년 30억원으로 나타남

[표 3-8-1] 음악산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2017년	2018년	2019년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	8	12	94	-13.7
종사자 수(명)	42	53	192	-18.5
매출액(백만원)	1,710	3,008	-	-52.4

※ 음악 : 사업체 22개사 외 2019년 신규로 뮤지션을 추가 하였음(뮤지션 72개사)

- 음악산업은 사업체 22개(23.4%)와 뮤지션 72명(76.6%)로 구성됨
- 만화산업 총 매출액의 76.8%는 사업체의 매출액으로 나타남

[표 3-8-2] 음악산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

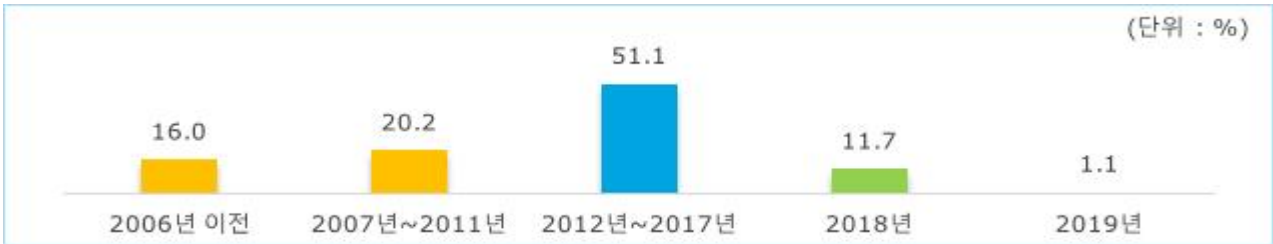
구분	2019년 사업체 수		2019년 종사자 수		2018년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
만화산업	94	100.0	192	100.0	3,008	100.0	
유형	사업체	22	23.4	69	35.9	2,311	76.8
	뮤지션	72	76.6	123	64.1	698	23.2

2 음악산업 일반현황

가. 사업체 수 및 설립연도

- 2019년 부산 음악산업 사업체는 94개로 법인사업체 22개, 뮤지션 72개로 나타남
- 설립연도(활동시작연도)는 '2012년~2017년'이 51.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-8-1] 음악산업 사업체 현황



[표 3-8-3] 음악산업 사업체 현황

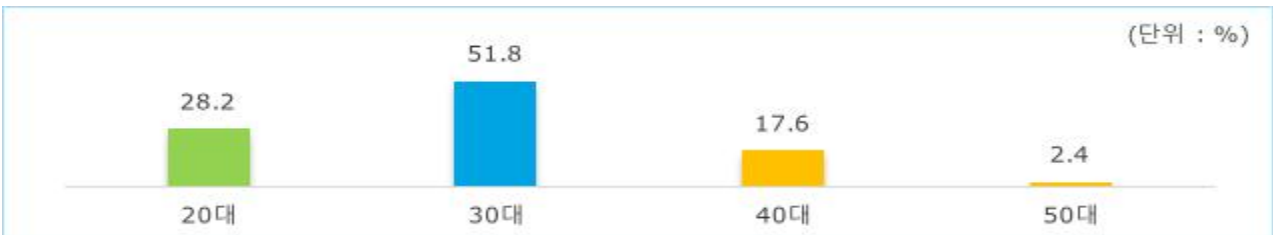
구분	전체	2006년 이전		2007년~2011년		2012년~2017년		2018년		2019년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
음악산업	94	15	16.0	19	20.2	48	51.1	11	11.7	1	1.1	
유형	법인	22	8	36.4	6	27.3	7	31.8	1	4.5	0	0.0
	뮤지션	72	7	9.7	13	18.1	41	56.9	10	13.9	1	1.4

※ n(응답) = 94

나. 대표자 연령

- 대표자 연령은 '30대'가 55.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-8-2] 음악산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 3-8-4] 음악산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		50대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
음악산업	85	24	28.2	44	51.8	15	17.6	2	2.4	
유형	법인	13	1	7.7	7	53.8	4	30.8	1	7.7
	뮤지션	72	23	31.9	37	51.4	11	15.3	1	1.4

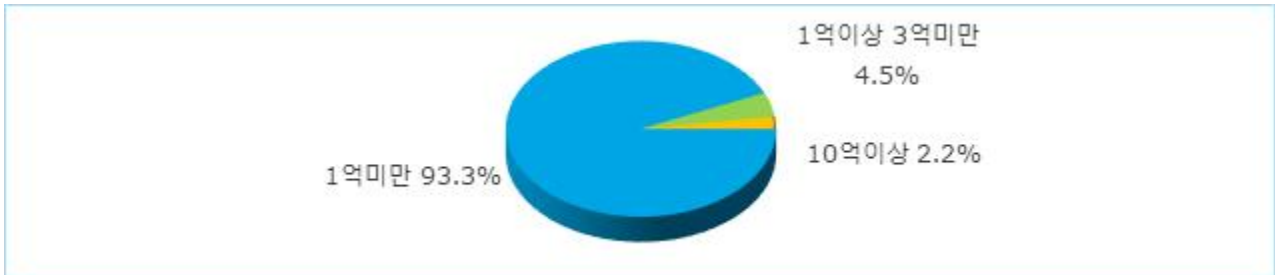
※ n(응답) = 85

3 음악산업 매출현황

가. 매출액 및 매출 규모별 사업체 현황

○ 2018년 부산 음악산업 총 매출액은 71억원으로 전년대비 3.4% 증가한 것으로 나타남

[그림 3-8-3] 음악산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 3-8-5] 음악산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황

구분	2018 매출액 (백만원)	1억 미만		1억 이상 3억 미만		10억 미만		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
음악산업	3,008	83	93.3	4	4.5	2	2.2	
유형	법인	2,311	14	70.0	4	20.0	2	10.0
	뮤지션	698	69	100.0	0	0.0	0	0.0

※ n(응답) = 89

다. 뮤지션 연평균 소득

○ 만화작가 월평균 소득은 '1천만원 미만'이 47.4%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-8-5] 뮤지션 연평균 소득



[표 3-8-6] 뮤지션 연평균 소득

구분	전체	1천만원 미만	1천만원 이상 2천만원 미만	2천만원 이상 3천만원 미만	3천만원 이상 4천만원 미만	5천만원 이상
뮤지션(명)	68	55	5	4	2	3
비중(%)	100.0	79.7	7.2	5.8	2.9	4.3

※ n(응답) = 68

나. 뮤지션 활동 외 주요 소득원

- 뮤지션 활동 이외의 주요 소득원으로는 ‘프리랜서’, ‘회사에 소속’이 각각 35.8%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘없음’, ‘자영업’이 각각 10.4%로 나타남

[그림 3-8-6] 뮤지션 활동 외 주요 소득원



[표 3-8-7] 뮤지션 활동 외 주요 소득원

구분	전체	프리랜서	회사에 소속	없음 (음악에 전념)	자영업	가족의 지원	기타
뮤지션(명)	67	24	24	7	7	1	4
비중(%)	100.0	35.8	35.8	10.4	10.4	1.5	6.0

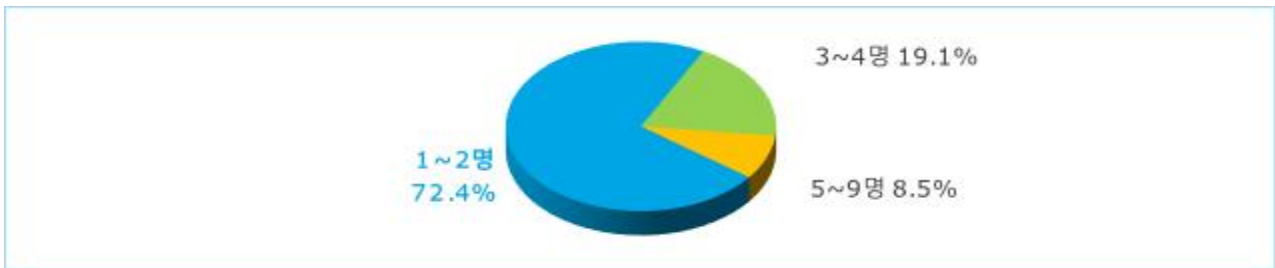
※ n(응답) = 67

4 음악산업 종사자현황

가. 종사자 및 규모별 사업체 현황

○ 2019년 현재 종사자 '1~2명'인 사업체의 비중이 72.3%로 가장 높게 나타남

[그림 3-8-7] 음악산업 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황



[표 3-8-8] 음악산업 2019년 종사자 및 규모별 사업체 현황

구분		전체	1~2명		3~4명		5~9명	
		(명)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
음악산업		192	68	72.3	18	19.1	8	8.5
유형	법인	69	8	36.4	11	50.0	3	13.6
	뮤지션	123	60	83.3	7	9.7	5	6.9

※ n(응답) = 94

다. 뮤지션 보조인력 활용여부

○ '혼자서 작업'하는 경우가 75.0%로 비중이 가장 높은 것으로 나타남

[그림 3-8-8] 뮤지션 보조인력 활용여부



[표 3-8-9] 뮤지션 보조인력 활용여부

구분	전체 (명)	혼자서 작업		가족/지인의 도움		보조인력 활용	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
뮤지션	72	54	75.0	9	12.5	9	12.5

※ n(응답) = 72

라. 유지선 보조인력 활용규모

○ 보조인력 활용규모로는 ‘1명’이 77.8%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-8-9] 유지선 보조인력 활용규모



[표 3-8-10] 유지선 보조인력 활용규모

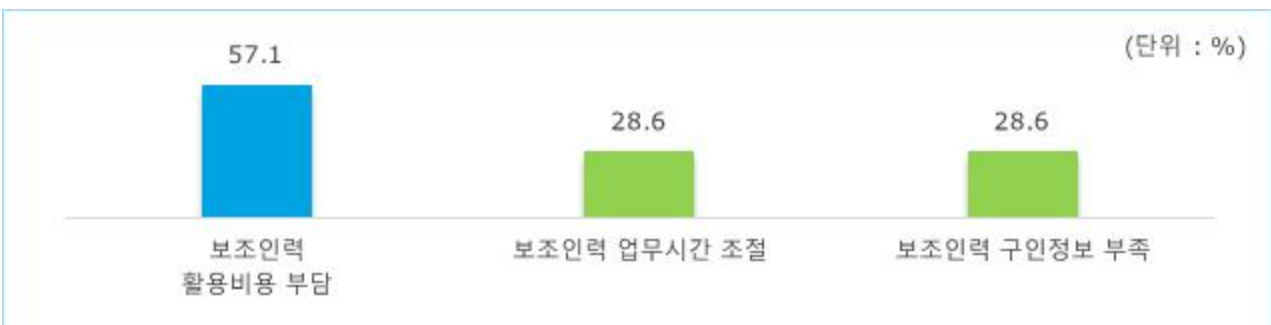
구분	전체	1명	3명	4명	6명	평균
유지선(명)	8	4	2	1	1	2.5명
비중(%)	100.0	50.0	25.0	12.5	12.5	

※ n(응답) = 8

마. 유지선 보조인력 활용 관련 애로사항

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

[그림 3-8-10] 유지선 보조인력 활용 관련 애로사항



[표 3-8-11] 유지선 보조인력 활용 관련 애로사항

구분	전체	보조인력 활용비용 부담	보조인력 업무시간 조절	보조인력 구인정보 부족
유지선(명)	5	4	2	2
비중(%)	100.0	57.1	28.6	28.6

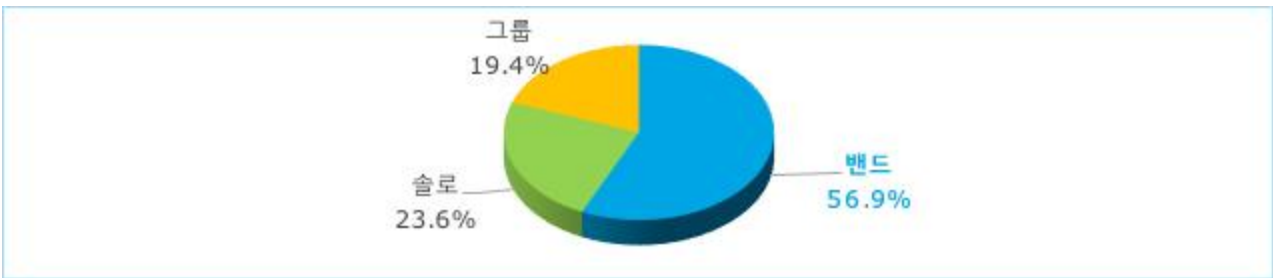
※ n(응답) = 7, 중복응답 허용

5 뮤지션 활동

가. 활동 유형

○ 주력 활동 유형으로는 ‘밴드’가 56.9%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 3-8-11] 활동 유형



[표 3-8-12] 활동 유형

구분	전체	밴드	솔로	그룹
뮤지션(명)	67	41	17	14
비중(%)	100.0	61.2	25.4	20.9

※ n(응답) = 67, 중복응답 허용

나. 활동 장르

○ 주요 활동장르는 ‘인디’가 41.8%로 비중이 가장 높았으며, ‘Rock/Metal(28.4)’, ‘포크/어쿠스틱(20.9%)’ 순으로 나타남

[그림 3-8-12] 뮤지션 활동 장르



[표 3-8-13] 뮤지션 활동 장르

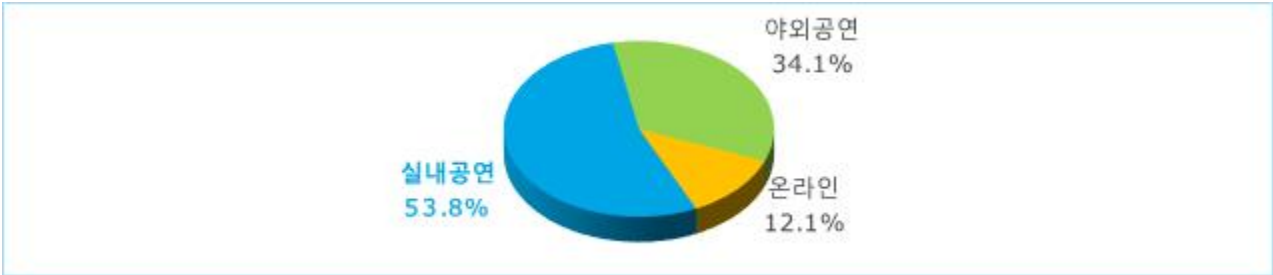
구분	전체	인디	Rock/Metal	포크/어쿠스틱	재즈	발라드	R&B/Soul	댄스/팝	랩/힙합	일렉트로닉	기타
뮤지션(명)	67	28	19	14	8	7	5	4	3	2	8
비중(%)	100.0	41.8	28.4	20.9	11.9	10.4	7.5	6.0	4.5	3.0	11.9

※ n(응답) = 67, 중복응답 허용

다. 활동 영역

○ 주로 이용하는 창작공간은 ‘공동작업실’이 38.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-8-13] 뮤지션 활동 영역



[표 3-8-14] 뮤지션 활동 영역

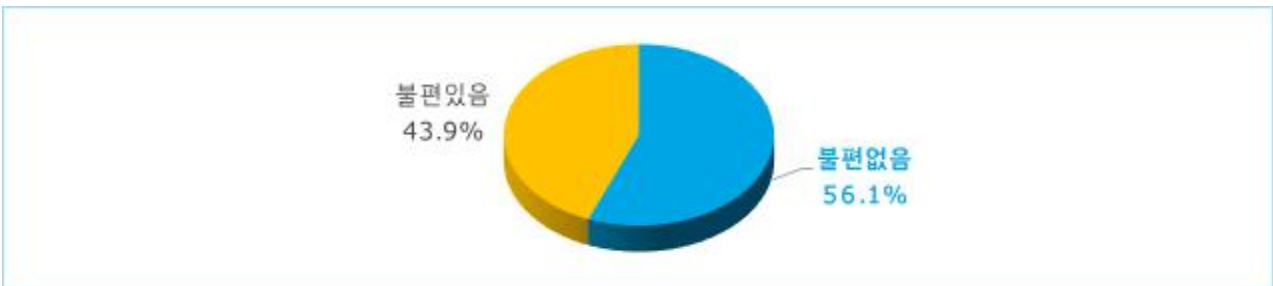
구분	전체	실내공연	야외공연(버스킹)	온라인
뮤지션(명)	67	49	31	11
비중(%)	100.0	73.1	46.3	16.4

※ n(응답) = 67, 중복응답 허용

라. 부산/경남지역 거주로 인한 불편

○ 부산/경남지역 거주로 인한 불편함을 느낀 경우는 43.9%였으며, 주요 불편이유로는 ‘서울로 교통비 및 시간이 많이 소모 됨(9건)’으로 나타남

[그림 3-8-14] 뮤지션 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부



[표 3-8-15] 뮤지션 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부

구분	전체	없음	있음
뮤지션(명)	66	37	29
비중(%)	100.0	56.1	43.9

※ n(응답) = 66

마. 지역거주 뮤지션 지원사업

○ 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업으로는 ‘음악제작 지원’이 64.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-8-15] 지역거주 뮤지션 지원사업



[표 3-8-16] 지역거주 뮤지션 지원사업

구분	전체	음반 제작 지원	공연 지원	연습실, 녹음, 편집시설 제공	수도권과 네트워크 지원	해외교류 지원	교육프로그램 제공	기타
뮤지션(명)	54	22	21	14	7	6	3	1
비중(%)	100.0	40.7	38.9	25.9	13.0	11.1	5.6	1.9

※ n(응답) = 54, 중복응답 허용

바. 뮤지션 관련 애로사항

○ 뮤지션 관련 애로사항으로는 ‘경제적 어려움’ 47.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 3-8-16] 뮤지션 관련 애로사항



[표 3-8-17] 뮤지션 관련 애로사항

구분	전체	경제적 어려움	제작비용 부담	적정 출연료 책정	연습 및 제작 공간 시설 부족	불합리한 계약 관행	창작에 대한 스트레스	저작권 분쟁
뮤지션(명)	51	24	17	13	7	4	1	1
비중(%)	100.0	47.1	33.3	25.5	13.7	7.8	2.0	2.0

※ n(응답) = 51

제4장

부산 CT산업 인터뷰

제1절

인터뷰 개요

1 인터뷰 개요

가. 인터뷰 목적

- 부산 CT산업에 대한 심층적 현황을 파악하기 위해 현황조사와 별도로 인터뷰를 실시함
 - 현황조사를 통해서는 산업현황에 대한 계량적인 현황 파악은 가능하나 산업동향, 애로사항, 정책적 의견 등 정량적인 내용을 파악하기에는 한계가 있음
 - 구체적이고 심층적인 현황내용을 파악하기 위해 해당산업 대표 사업체를 대상으로 인터뷰를 실시함

나. 인터뷰 대상

- 부산소재 CT산업 사업체 중 부산지역 주력 CT산업 업종인 영화산업, 게임산업, 만화산업, 애니메이션 산업, 음악산업 사업체 및 개인을 대상으로 인터뷰를 실시함
 - 스튜디오 매크로그래프(영화), 블루숨(게임), 배민기 작가(만화_개인), 진코믹스(만화), 스튜디오 반달(애니메이션), 루츠레코드(음악), 우주왕복선싸이드미러(음악_개인)

다. 인터뷰 내용

[표 4-1-1] 인터뷰 내용

구분		내용
활동 현황	사업체	<ul style="list-style-type: none"> · 최근 이슈 및 제작, 서비스 방식 / 주요 소득창출창구 · 마케팅/홍보 인력 및 활동, 해외진출 여부 · 제품 및 서비스의 개발/제조 방식, 인력수급 · 애로사항
	개인	<ul style="list-style-type: none"> · 최근 이슈 및 활동 방식 / 주요 소득원 · 마케팅/홍보 인력 및 활동, 해외진출 여부 · 창작활동시 도움받는 인력 · 애로사항
입지 관련 사항		<ul style="list-style-type: none"> · 부산의 콘텐츠산업 환경 및 지원 · 부산의 장단점
기타 의견		<ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠산업 진흥에 대한 의견 · 부산정보산업진흥원에 대한 의견
VR/AR/MR산업		<ul style="list-style-type: none"> · VR/AR/MR콘텐츠 장르 · VR/AR/MR콘텐츠 필요 지원사업 · VR/AR/MR산업 해외진출 희망 지역

제2절

인터뷰 결과

1 사업체 인터뷰 결과

가. 사업체 인터뷰 결과 요약

※ 요약

- 각 CT기업의 주요 이슈는 자금 및 인력 수급임. 자금의 경우에는 항상 이슈이며, 실제 지원금도 프로젝트를 추진하기에는 아쉬운 경우가 있음. 인력의 경우엔 대학 및 학원과 연계하여 신입을 뽑고 있긴 하지만, 전반적으로 신입/경력 상관없이 모두 서울을 희망해서 수급에 문제가 있음.
- 또한 중소기업이다 보니 인력이 적어 충분한 인력 분배가 힘들. 특히 마케팅/홍보 등에 신경을 쓰기 어려우므로, 이와 관련한 지원 사업 및 가이드라인을 제시해주는 것이 필요할 것으로 보임.
- 부산시 및 진흥원의 지원은 현재 가뭄의 단비 같이 기업에게는 도움이 되는 편임. 다만, 1회성 지원에 그치는 경향이 있으므로, 지원 받은 기업이 향후에도 지속적으로 콘텐츠를 제작/창작 가능하도록 '자생'이란 방향성을 가지고 지원 사업이 운영되는 것이 필요함.
- 부산시가 가지는 지리적 장점은 기업 공통적으로 주변 행사 참여시에 용이함. 단점으로는 인프라, 기업의 수, 미디어 관련 측면에서 서울 대비 상대적으로 부족함을 꼽음. 앞선 단점으로 인해 인력도 서울로 빠지면서 부산에서 인력 구하기가 힘든 상황임.

나. 사업체 인터뷰 결과

1 회사 및 산업 현황

○ 귀 사(산업)의 최근 주요 이슈는 무엇입니까?

- 1) 음악 관련 : 진흥원 또는 음악창작소의 지원을 받아 음반 제작 및 공연중임
- 2) 영상 관련 : 재정 악화 및 개선에 대한 고민
- 3) 웹툰 관련 : 인력 수급 및 재정에 대한 고민
- 4) 게임 관련 : 새로 출시할 게임 서비스에 대한 고민 및 인력/자금에 대한 고민

○ 귀 사(산업)의 제작/서비스 방식은 어떻게 됩니까?

- 1) 음악 관련 : 레이블은 음반 제작 및 프로듀싱, 소속 뮤지션은 공연 활동
- 2) 영상 관련 : 컴퓨터를 통한 영상물 제작/합성, 인건비 비중이 큰 편
- 3) 웹툰 관련 : 웹툰 작가의 투고를 받아 작품 매니지먼트 및 자체 제작한 웹툰 런칭
- 4) 게임 관련 : 기존엔 게임 개발 후 퍼블리싱 대행사와 게임 런칭, 신규 게임은 자체 제작 및 퍼블리싱까지 할 계획임

○ 귀 사(산업)의 주요 수익창출창구는 어디입니까?

- 1) 음악 관련 : B2C, 음원 수익은 저조하지만 공연 수익이 그나마 나은 편, 투잡을 뛰기도 함. 지원금이 수익의 일정 부분을 차지함
- 2) 영상 관련 : B2B, 영상 제작은 영화 제작사(한국 및 중국 기업)의 의뢰를 받고 진행, 애니메이션은 방송국 및 유튜브, 해외 항공사(기내 탑재)에 IP 판매. 애니메이션 캐릭터 상품화 등으로 수익을 창출함
- 3) 웹툰 관련 : B2B & B2C 모두, 저작권 수익인 B2C는 독자의 결제, 웹툰이 드라마화, 영화화, 게임화 등은 B2B 수익으로 이어짐
- 4) 게임 관련 : B2C, 개발된 게임을 즐기는 유저로부터 수익이 발생하는 구조임

○ 귀 사(산업)는 마케팅/홍보활동 인력은 어느정도 보유하고 계신지와 마케팅 활동은 어떻게 하고 계십니까?

- 1) 음악 관련 : 별도 인력 없음. SNS/블로그/유튜브를 활용하나 성과는 저조한 편
- 2) 영상 관련 : 인력 축소 및 부서 폐쇄. 인건비 및 투자비용 대비 성과 저조. 기존에 구축한 클라이언트와의 관계 및 콘텐츠 자체의 퀄리티로 승부를 보려함. 해외 박람회, 엑스포 등에 참가하여 부스를 통해 홍보 활동 하는 중
- 3) 웹툰 관련 : 별도로 없으며, 이는 웹툰 플랫폼이나 에이전시가 맡아서함
- 4) 게임 관련 : 별도 인력이 없으며, 국내외 퍼블리싱 업체나 에이전시에게 위탁하는 방식으로 진행함

○ 귀 사(산업)는 해외진출을 고려하고 계신지와, 혹은 진출 하셨다면 어떤 어려움을 겪고 계신지?

- 1) 영상 관련 : 콘텐츠 측면에서는 주로 중국과 거래를 했었음. 매크로그래프의 경우, 국내 인건비가 높아 베트남 현지에 지사를 설립하려는 계획 보유
- 2) 웹툰 관련 : 번역 및 바이어와의 커뮤니케이션에 대한 문제가 있음
- 3) 게임 관련 : 이번 출시할 게임의 메인타겟 시장이 일본이며, 일본 현지 퍼블리싱 업체와 계약할 예정. 중소기업사다 보니 현지 인맥/네트워크가 적어 업체 컨택이 어려움

○ 귀 사(산업) 제품/서비스의 개발/제조방식은 무엇입니까?

- 1) 음악 관련 : 녹음실 또는 스튜디오에서 녹음
- 2) 영상 관련 : 디지털 방식의 제작, 컴퓨터를 통해 CG를 입히거나 애니메이션을 제작, 그렇게 최신 기술에 민감하지는 않지만 소프트웨어와 하드웨어에 의존을 많이 하는 편. 따라서 IT발전으로 인해 1인당 생산성이 높아지면 그에 따라 투입 인력 감소를 고려중.
- 3) 웹툰 관련 : 포토샵, 클립스튜디오와 같은 그림을 그리는 소프트웨어를 활용하여 제작
- 4) 게임 관련 : 내부 시스템 구축, 게임 개발/구현은 자체적으로 진행. 다만 일러스트, 모션, 사운드 등의 리소스 관련된 부분은 필요할 때 외주를 맡김

○ 귀 사(산업)의 인력수급은 원활하십니까?

- 1) 음악 관련 : 필요할 때 소개를 받거나 외부 인력(세션)을 고용함
- 2) 영상 관련 : 대학생이나 경력직 모두 서울로 가려는 경향으로 수급이 힘든 편. 그나마 대학/학원 연계를 통해 수급중
- 3) 웹툰 관련 : 온라인으로 프리랜서 및 작가 수급 및 작업 공유가 쉬움. 지인 소개로도 작가를 구하기도 함. 다만 회사 실무를 보는 직원 수급은 어려운 편.
- 4) 게임 관련 : 수급은 되는 편이나 대부분이 신입이라 어려움. 경력직은 서울에 있거나 서울로 가려고 함. 주로 대학교/학원과 연계하여 신입 채용 후 내부 재교육 진행하여 투입

○ 귀 사의 가장 큰 애로사항은 무엇입니까? 이에 대한 대응방안은 무엇입니까?

- 공통 : 자금 조달(앨범, 영상, 개발 제작비), 마케팅/홍보, 인력 수급
- 인력의 경우, 서울에 주요 인프라와 인력이 집중되어 있어 부산에서 구하기 쉽지 않음
- 자금은 지원 프로젝트 참여 및 기술보증기금, 기업은행을 통해 충당, 마케팅/홍보는 전문 에이전시와의 협업, 인력은 대학/학원 연계 또는 지인 추천

2 입지 관련 사항

○ 부산시의 콘텐츠산업(해당산업) 환경 및 지원은 어떻다고 생각하십니까?

- 공통 : 예전보다는 확실히 좋은 편임. 다만 지원 사업이 어느 정도의 실효성이 있으나, 지원 규모 및 대상의 확대가 점진적으로 필요함
- 웹툰 관련 : 웹툰 작가 및 소규모 기업에게 제공되는 BCC에 대해선 긍정적이거나 작가가 아닌 웹툰 기업 자체에 대한 지원이 없는 점이 아쉬움

○ 부산시에 위치해 있어 생기는 (타 지역 대비) 장단점이 있습니까?

- 장점 : 타 지역 대비 장점은 크게 없으며, 부산에서 진행하는 행사 참여는 용이함. 다만 타 지방보다는 괜찮다는 평이 전반적
- 단점 : 모든 점에서 서울 대비 아쉬움(인력, 인프라, 지원 규모 등). 인력은 대부분이 서울로 가려고 하는 특성 때문에 좋은 인력 구하기가 힘들. 인프라(공연장, 아카데미, 입주센터 등)는 갖춰가는 중이나 여전히 부족함. 미디어에 대한 노출/홍보 부분도 서울의 파급력에 비해서 아쉬움을 느끼는 중. 또한 주요 업체는 서울에 있다보니 기업 교류 및 거래에 불편함을 느낌

3 기타 의견

○ 부산시 콘텐츠산업(해당산업) 진흥 및 진흥원에 대한 의견이 있으십니까?

- 영상 및 게임의 경우, 제작비가 매우 큼에도 불구하고 지원 금액이 상대적으로 적어 충분히 프로젝트를 진행하기에는 부족하다고 느낌
- 콘텐츠 제작 및 발매 이후에도 마케팅/홍보, 운영/관리 등의 '사후지원'에 대한 니즈가 많음. 소규모로 진행하니 해당 업무를 담당할 인력이 부족하며, 인건비 문제도 있기 때문임
- 지원 사업의 목적을 1회성으로 끝나는 것에 대해 아쉬워함. 지원 받은 개인/기업이 향후에도 지속적으로 콘텐츠를 생산/가공 가능하도록 명확한 비전을 세우고 지원해주는 걸 희망함. 그런 의미에서 교육 사업에도 어느 정도 관심이 필요하다고 언급
- 진흥원이 보다 주도적, 독립적인 기관으로 발돋움하길 바람(부산시의 눈치를 많이 살피는 것 같음)

2 개인 인터뷰 결과

가. 개인 인터뷰 결과 요약

※ 요약

- CT산업 종사자의 주요 이슈를 살펴보면, 뮤지션은 자금 문제가 이슈며, 웹툰은 신인 작가의 연재가 힘든 것과 웹툰 플랫폼의 주간 연재시스템을 꼽음
- 해외진출의 경우, 뮤지션 및 작가 모두 고려는 하고 있지만 보다 좋은 퀄리티의 콘텐츠를 바탕으로 진출하고 싶어함. 꾸준한 관심 및 지원이 있다면 좋은 결과를 이끌어낼 것으로 보임.
- 부산시 및 진흥원의 지원으로 인해 예전 대비 많은 부분에서 활동하기에 좋아졌다고 응답함. 부산이 가지는 지리적 장점은 웹툰 작가의 경우엔 많았지만, 뮤지션의 경우엔 단점만 꼽음.

나. 개인 인터뷰 결과

1 회사 및 산업 현황

○ 최근 주요 이슈는 무엇입니까?

- 음악 : 재정 문제 및 2020년 공연 비수기로 인한 수입 그
- 웹툰 : 대형 웹툰 플랫폼(네이버, 다음 등)은 진입 문턱이 높고, 중소형 플랫폼(레진코믹스, 탑툰, 투믹스 등)은 돈 되는 장르만 원하는 상황. 또한 국내 플랫폼의 주간연재 시스템으로 인해 업무량 과다 및 작품 퀄리티 저하 우려

○ 활동 방식은 어떻게 됩니까?

- 음악 : 앨범 제작, 오프라인 공연, 방송 출연 등
- 웹툰 : 웹툰을 그려서 웹툰 플랫폼과 계약을 맺는 방식으로 진행

○ 귀하의 주요 소득원은 무엇입니까?

- 음악 : 음원 수익(2~3만원), 공연비, 출연료
- 웹툰 : 웹툰 플랫폼과의 계약

○ 귀하의 마케팅/홍보활동 인력은 어느정도 보유하고 계신지와 마케팅 활동은 어떻게 하고 계십니까?

- 음악 : 별도 인력은 없으며, SNS 게시 및 광고, 홍보 에이전시 '유어썸머'와 계약
- 웹툰 : 개인적으로는 하는 활동 없으며, 웹툰 플랫폼에서 진행해줌

○ 귀하의 해외진출을 고려하고 계신지와, 혹은 진출 하셨다면 어떤 어려움을 겪고 계신지?

- 음악 : 진출 안 했으며, 향후에는 진출을 고려하고 있지만 마땅한 방법을 모름
- 웹툰 : 진출을 고려중이지만 좋은 퀄리티의 작품 창작 후에 도전하고 싶음

○ 귀하의 창작활동에 있어 도움받는 인력 상황

- 음악 : 부산 음악창작소의 지원을 받아 전문 프로듀서와 작업을 진행했었고, 아주 긍정적인 경험이었음. 가끔 공연에 따라 전문 세션팀과 함께 연주를 하기도 함
- 웹툰 : 어시스턴트가 있음. 다만 만화에 따라 어시스턴트를 맡기기도 안 맡기기도 함. 최근엔 작가 특징이 많이 묻은 작품을 연재중이라 혼자 80%의 작업을 맡고 있음

○ 귀하의 가장 큰 애로사항은 무엇입니까? 이에 대한 대응방안은 무엇입니까?

- 음악 : 자금 상황이 문제며, 더 좋은 음악을 만드는 것이 현재로서는 대응방안임
- 웹툰 : 웹툰 플랫폼의 주간 연재시스템이 가장 큰 애로사항임. 매주 일정 분량을 창작하는 것이 매우 힘들며, 이로 인해 작품의 퀄리티에 악영향을 미침. 대응방안 없음.

2 입지 관련 사항

○ 부산시의 콘텐츠산업(해당산업) 환경 및 지원은 어떻다고 생각하십니까?

- 음악 : 예전보다는 지원이 늘어졌으며, 그로인해 음악의 퀄리티 상승, 활동반경이 커짐
- 웹툰 : 현재 웹툰 작가 입주실, 전시실, 웹툰 페스티벌, 지자체의 관심으로 인해 서울 작가도 부산 시스템에 대해 부러워 하는 중임.

○ 부산시에 위치해 있어 생기는 (타 지역 대비) 장단점이 있습니까?

- 음악 : 장점 중에 하나는 부산 뮤지션들의 개성이 강하다는 것, 지역적 단점은 메인 미디어와의 거리가 있어 노출 및 홍보에 불리하다고 느낌
- 웹툰 : 장점은 부산 내 작가 네트워크가 잘 형성되어 있어 정보 공유가 활발한 편임. 단점은 크게 없음.

3 기타 의견

○ 부산시 콘텐츠산업 진흥 및 부산정보산업진흥원에 대한 기타 의견이 있으십니까?

- 음악 : 미디어 노출과 홍보 관련된 지원사업이 필요함
- 웹툰 : 지금도 만족스러움. 특히 특수한 직업에 대한 영감/정보를 얻고자 요청했더니 실제 해당 직업 종사자와의 만남을 주선해줌. 페스티벌에서도 작가를 준비위원으로 모집하고 그 분들 의견을 잘 반영해줌.
다만 신인 작가에 대한 어시스턴트 지원금, 웹툰 센터 입주 연장 등에 대해 검토해주었으면 함

제5장

인프라현황

제1절

물적 인프라

1 종합

가. 문화시설 현황

○ 부산시 소재 문화시설은 총 103개로 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	2,749	1	1,042	873	251	251	231	100
서울	386	1	160	129	43	23	25	5
부산	103	0	40	30	7	11	15	0
대구	74	0	36	15	4	11	8	0
인천	101	0	48	28	5	9	10	1
광주	61	0	23	12	10	7	5	4
대전	55	0	24	14	5	4	5	3
울산	41	0	18	9	0	5	5	4
세종	14	0	5	7	0	1	1	0
경기	526	0	250	140	54	42	31	9
강원	218	0	56	100	17	21	18	6
충북	128	0	45	42	11	12	11	7
충남	160	0	59	52	9	18	16	6
전북	161	0	58	43	18	16	14	12
전남	200	0	67	57	29	21	22	4
경북	198	0	65	67	11	26	23	6
경남	198	0	67	66	9	21	20	15
제주	125	0	21	62	19	3	2	18

※ 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'

- 부산시 지역별로 문화기반시설을 살펴보면 남구와 해운대구가 총 10개로 가장 많았으며, 그 다음으로 부산진구(8개), 동래구(8개), 북구(8개), 금정구(8개)가 많은 것으로 나타남
- 공연시설은 남구가 총 16개로 가장 많으며 그 다음으로 해운대구(10개), 부산진구(9개) 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	103	40	30	7	11	15	0	72	28	44
중구	6	1	2	1	1	1	0	5	2	3
서구	5	1	2	1	0	1	0	-	-	-
동구	4	2	0	0	1	1	0	5	2	3
영도구	7	2	3	0	1	1	0	3	3	-
부산진구	9	4	4	0	0	1	0	5	2	3
동래구	8	3	3	0	1	1	0	5	2	3
남구	10	1	5	1	2	1	0	15	6	9
북구	9	5	2	0	1	1	0	2	2	0
해운대구	10	6	0	2	2	0	0	11	4	7
사하구	6	2	1	1	1	1	0	2	2	-
강서구	3	1	1	0	0	1	0	1	-	1
금정구	8	2	3	1	1	1	0	6	1	5
연제구	4	2	1	0	0	1	0	1	-	1
수영구	3	2	0	0	0	1	0	7	-	7
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 '2018 전국 문화기반시설 총람'

※ 공연시설 : 문화체육관광부 '2019년 등록공연장 현황'

나. 부산 인프라 지원 현황

- 부산정보산업진흥원에서는 CT산업 지원을 위해 부산문화콘텐츠복합플렉스 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 복합플렉스	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC	051-749-9159	http://busanit.or.kr/bcc/index.asp	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	http://cklbusan.com/html/00_main/	2014.12 (센텀) 2015.3 (금정) 2017.5 (경성대)
부산글로벌 게임센터	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층	051-749-9153	http://bgc.busanit.or.kr/main/index.do	2015.9
부산음악창작소	부산 금정구 금강로 252-1 근영빌딩 지하1층	051-714-0530~1	https://www.musiclabbusan.com/html/00_main/	2015.11
가상현실기업 지원센터	부산 해운대구 센텀동로 45 웹스빌딩 5층	051-749-9428	http://vrsc.busanit.or.kr/	2016.7
가상증강현실 융복합센터	부산 해운대구 APEC로 55 BEXCO 1층	051-741-9123	https://www.vrar.or.kr/html/00_main/	2017.3
부산글로벌 웹툰센터	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층	051-746-4748	https://www.facebook.com/bipa.webtoon	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"> ▷ 센텀시티내 시네포트 지구에 위치 ▷ 영상산업센터, 영화후반작업기지, 영화촬영스튜디오, BEXCO 등 ▷ 영화·영상, 전시·컨벤션 시설 입지
	면적	▷ 61,000㎡, 영상관련기관 12,000㎡
	도시기능	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 영화·영상산업 및 지식, 정보통신 산업거점 ▷ 다양한 전시·컨벤션 행사로 고급 정보 및 인력 교류 ▷ 인간과 자연, 기술이 조화된 첨단 신도시
	기본구상	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 영화·영상산업 발전을 위한 이전 선도지구로 지정 ▷ 이전기관의 특성 고려, 조형미를 살린 건축물 신축

○ 부산문화콘텐츠컴플렉스

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


[표 5-1-5] 부산문화콘텐츠컴플렉스

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

○ 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"> ▷ (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
	설비	<ul style="list-style-type: none"> ▷ (센텀) 오픈오피스, 창작실, 회의실, 미디어룸, 복합공간 ▷ (금정) 오픈/복합공간, 영상편집실, 회의실, 다목적홀 ▷ (경성대) 창작공간 4실, 오픈오피스, 강의실, 복합공간 ▷ (크리에이트 스튜디오) 스튜디오, 편집실, 스트리밍룸
	지원 사항	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 입주지원실(19개) 제공 ▷ 콘텐츠 창작, 마케팅 및 홍보 지원 ▷ 창작자 역량강화 교육 프로그램 운영 ▷ 1인미디어 콘텐츠 지원

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

○ 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 센텀동로 45 웹스빌딩5층
	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"> ▷ 부산 해운대구 APEC로 55 벅스코 사무동 1층 ▷ 기업간거래(B2B) 시장 중심의 콘텐츠 전시, 콘텐츠 개발 환경, 일반관객 관람 및 체험 공간 구성
	설비	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 사용자 움직임 반응형 트레드밀 시스템, 모션 베이스 기반 움직임 재현 시스템 ▷ 다중 사용자 인식형 시스템, 증강현실 콘텐츠 재현 시스템 ▷ 가상현실 콘텐츠 실시간 중계 및 합성 시스템, 멀티관객 체험용 6인 시스템, 교육장
	지원 사항	<ul style="list-style-type: none"> ▷ 가상증강현실 소름 및 체험존 운영 ▷ VA/AR 고급교육 제공 ▷ 사업설명회, 세미나, DEMO DAY 개최

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

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	24	0	0	1	2	1	2	1	3	2	1	1	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	40	1	1	2	2	4	3	1	5	6	2	1	2	2	2	1	5

[표 5-1-13] 부산 소재 도서관 ①

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
강서구	지자체	부산강서도서관	공항로811번길 10	051-970-4067	http://library.bsgangseo.go.kr/	1998
금정구	지자체	금정도서관	금정도서관로 33	051-519-5612	http://library.geumjeong.go.kr	1996
금정구	교육청	부산광역시립서동도서관	서부로76번길 5	051-522-0456	http://www.seodonglib.kr/	1983
기장군	지자체	기장도서관	차성동로126번길 135	051-724-3071	http://library.gijang.go.kr	2003
기장군	지자체	기장디지털도서관	기장대로 560	051-709-5071	http://library.gijang.go.kr/dlib/	2015
기장군	지자체	대라다목적도서관	차성서로 86	051-709-3961	http://library.gijang.go.kr/daera/	2016
기장군	지자체	정관도서관	정관읍 정관중앙로 100	051-709-3904	http://jglib.gijang.go.kr	2015
기장군	지자체	정관어린이도서관	정관읍 정관8로 11	051-709-5386	http://jgchildlib.gijang.go.kr	2015
남구	지자체	남구도서관	수영로267번길61	051-607-6572	http://www.library.bsnamgu.go.kr	1997

※ 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'

[표 5-1-14] 부산 소재 도서관 ②

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
동구	지자체	동구도서관	성북로36번길 54	051-440-6411	http://library.bsdo nggu.go.kr	1998
동구	교육청	부산광역시립 중앙도서관수정분관	홍곡로53	051-440-0300	http://joonganglib .busan.kr/	1999
동래구	지자체	동래읍성도서관	동래로159번길 153	051-550-6902	http://lib.dongnae .go.kr/dongnae	2015
동래구	지자체	안락누리도서관	명안로10번길64	051-550-6911	http://lib.dongnae .go.kr/allak/	2016
동래구	교육청	부산광역시립 명장도서관	명안로46번길 35	051-527-0582	http://www.mjlib. kr	1994
부산진구	지자체	부산진구 어린이청소년도서관	백양순환로110번길 25	051-605-5803	http://cylib.busan jin.go.kr	2016
부산진구	교육청	부산광역시립 부전도서관	동천로 79	051-802-5901	http://www.bjl.go .kr	1982
부산진구	교육청	부산광역시립 시민도서관	월드컵대로462	051-810-8200	http://www.siminl ib.go.kr	1901
부산진구	교육청	부산광역시립중앙도서관 분관부산영어도서관	가야대로 734	051-818-2800	http://www.bel.g o.kr	2009
북구	지자체	금곡도서관	효열로203번길 34	051-309-6184	http://bglib.bsbuk gu.go.kr	2016
북구	지자체	부산북구 디지털도서관	은행나무로26	051-309-4945	http://library.bsbu kgu.go.kr/	2002
북구	지자체	화명도서관	화명대로12번길 59	051-309-6481	http://hmlib.bsbu kgu.go.kr/	2010
북구	교육청	부산광역시립 구포도서관	백양대로1016번 다길 43	051-330-6300	http://www.gupol ib.or.kr	1983
북구	사립	맨발동무도서관	양달로 64	051-333-2263	http://www.maen bal.org	2011
사상구	지자체	사상도서관	덕상로72번길 9	051-310-7961	http://library.sasa ng.go.kr	2003
사하구	지자체	다대도서관	다대낙조2길9	051-220-5864	http://dadaelib.sa ha.go.kr	2010
사하구	교육청	부산광역시립 사하도서관	승학로 247	051-203-0571	http://www.sahali b.kr	1984
서구	교육청	부산광역시립 구덕도서관	대신공원로 41	051-220-3800	http://www.gudu cklib.kr	1978
수영구	지자체	수영구도서관	남천서로 33	051-610-4512	http://library.suye ong.go.kr	2002
수영구	지자체	수영구도서관 망미분관	망미1동 640-15	051-610-4704	http://library.suye ong.go.kr	2009
연제구	지자체	연제도서관	황령산로 612	051-665-5511	http://library.yeo nje.go.kr	2014
연제구	교육청	부산광역시립 연산도서관	고분로191번길 16	051-792-5400	http://www.yeons anlib.kr/	1987

※ 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'

[표 5-1-15] 부산 소재 도서관 ③

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
영도구	지자체	영도도서관	함지로79번길 6	051-419-4838	http://library.yeongdo.go.kr	1996
영도구	지자체	영도어린이 영어도서관	절영로 71	051-419-5671~4	http://library.yeongdo.go.kr/ydlib/kids/kids01.php	2009
중구	교육청	부산광역시립 중앙도서관	망양로193번길 146	051-2500-300	http://joonganglib.busan.kr/	1990
해운대구	지자체	반여도서관	재반로282번길 38	051-783-4010	http://www.banyeolib.go.kr	1999
해운대구	지자체	재송어린이도서관	해운대로76번길 351	051-749-7631	http://www.jschildlib.haeundae.go.kr	2006
해운대구	교육청	부산광역시립 해운대도서관	양운로 183	051-709-0932	http://www.haeundaelib.or.kr/	2010
해운대구	교육청	부산광역시립 반송도서관	아랫반송로 22	051-545-0102	http://www.bansonglib.or.kr	1978
해운대구	교육청	해운대도서관 우동분관	우동1로 89	051-742-2167	http://www.haeundaelib.or.kr	1982
해운대구	사립	느티나무도서관	반송2동 216-290	051-542-1590	http://www.ntnamu.kr/	2007

※ 문화체육관광부 '2018 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
대학	11	0	1	0	1	2	0	2	1	0	1	0	1	1	0	1	0
사립	6	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	0	0	0	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 '2018 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/museum/ index.sasang
사상구	대학	신라대학교 박물관	백양대로700번길 140	051-999-5281	museum.silla.ac.kr/museum
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/museum/
중구	공립	부산근대역사관	대청로 104	051-253-3845	museum.busan.go.kr
중구	공립	부산영화체험박물관	대청로126번길 12	051-715-4203	www.busanbom.kr

※ 문화체육관광부 '2018 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	3	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
계	7	1	1	0	0	0	0	1	0	2	1	0	1	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
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 '2018 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	http://art.geumjeong.go.kr/	2000
남구	부산문화회관	부산문화회관	유엔평화로 76번길 1	051-607-6000	www.bscc.or.kr	1988
남구	부산예술문화단체 총연합회	부산예술회관	용소로78	051-612-1372	www.bsart.or.kr	2011
동구	부산시설공단	부산시민회관	자성로133번길 16	051-630-5200	www.bscc.or.kr	1973
동래구	동래구청	동래문화회관	문화로 80	051-550-6612	culture.dongnae.go.kr	1999
북구	북구청	북구문화빙상센터 문화예술회관	금곡대로46번길 50	051-309-4084	http://culture-ice.bsbukgu.go.kr	2005
사하구	사하구청	을숙도문화회관	낙동남로 1233번길 25	051-220-5801	http://www.saha.go.kr/eulsukdo	2002
영도구	영도구청	영도문화예술회관	함지로79번길 6	051-419-5571	http://culture.yeongdo.go.kr	2009
중구	부산민주항쟁 기념사업회	부산민주공원 공연장	민주공원길 19	051-790-7408	www.demopark.or.kr	1999
해운대구	영화의전당	영화의전당	수영강변대로 120	051-780-6000	www.dureraum.org	2011
해운대구	해운대구청	해운대문화회관	양운로 97	051-749-7651	hcc.haeundae.go.kr	2007

※ 문화체육관광부 '2018 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 '2018 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	28	2	2	3	2	2	6	2	4	2	0	1	0	0	1	1	0
민간	44	3	3	0	3	3	9	0	7	0	1	5	1	7	1	1	0
계	72	5	5	3	5	5	15	2	11	2	1	6	1	7	2	2	0

[표 5-1-26] 부산 소재 공연시설 ①

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(㎡)	무대 면적(㎡)	객석수	구동무대 기계/기구수
강서구	민간	성원아트홀	2018.09.13	2018.09.13	800.50	67.41	174	4
금정구	공공	금정문화회관	2000.05.19	2000.03.31	6,089	775	1,198	75
금정구	민간	꿈나래 어린이극장	2009.10.19	2009.10.19	717	147	197	6
금정구	민간	엔씨소극장	2012.03.19	2012.03.19	194	52	202	-
금정구	민간	증인아트홀	2016.10.07	2016.10.07	164	49	53	-
금정구	민간	셔우드홀	2016.10.31	2016.10.31	173	35	60	-
금정구	민간	Campus D고촌홀	2018.01.19	2019.01.19	346	59	200	4
기장군	공공	안데르센극장	2016.06.01	2016.06.01	927.19	197.59	241	23
기장군	민간	가마골소극장	2017.07.07	2017.07.03	261	66	83	-
남구	공공	대동골문화센터	2015.11.03	2015.12.15	209.28	61.71	140	7
남구	민간	가람아트홀	2008.12.19	2008.12.19	242.14	67.76	143	-
남구	공공	부산문화회관 대극장	1988.09.03	2003.01.03	6,473	1,524	1,409	92
남구	공공	부산문화회관 중극장	1993.04.15	2003.01.03	2,718	323	777	33

※ 문화체육관광부 '2019 등록공연장 현황'

[표 5-1-27] 부산 소재 공연시설 ②

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(㎡)	무대 면적(㎡)	객석수	구동무대 기계/기구수
남구	공공	부산문화회관 사랑채극장	1991.11.11	2003.01.03	2,010	119	312	27
남구	공공	부산문화회관 챔버홀	2018.01.11	2018.01.11	1,214.75	60	410	5
남구	민간	하늘바람소극장	2014.03.06	2014.03.06	197.15	46	83	-
남구	민간	나다소극장	2015.03.25	2015.02.09	138.29	55.6	70	-
남구	공공	부산예술회관	2011.03.03	2011.03.18	597.56	152.57	240	20
남구	민간	경성대 콘서트홀	1983.05.09	2003.01.07	2,768.52	287	449	28
남구	민간	경성대 예노소극장	2008.12.27	2008.12.27	490	107.6	220	15
남구	민간	초콜릿팩토리	2018.03.15	2018.03.15	311	59.5	164	-
남구	민간	더 무지카 아트홀	2017.03.10	2017.03.10	171	15.3	70	-
남구	민간	에저또소극장	2014.07.23	2014.07.23	96.6	41.75	72	-
남구	민간	용천소극장	2008.05.29	2011.10.18	89.91	45	80	-
동구	공공	부산시민회관 대극장	1973.10.10	2013.01.20	7,136	1,524	1606	38
동구	공공	부산시민회관 소극장	1973.10.10	2003.01.20	1,087	214	407	19
동구	민간	가온아트홀 1관	2012.07.03	2012.07.03	600	65	150	-
동구	민간	가온아트홀 2관	2012.07.03	2012.07.03	600	42	100	-
동구	민간	KB아트홀	2015.09.25	2015.09.25	1132	348	318	15
동래구	공공	동래문화회관 대극장	1999.10.22	1999.12.18	874	330	524	31
동래구	공공	동래문화회관 소극장	1999.10.22	2003.08.07	289	50	200	5
동래구	민간	열린아트홀	2012.08.10	2013.07.02	143	54	80	13
동래구	민간	송유당	2016.11.06	2018.01.05	190	140	189	9

※ 문화체육관광부 '2019 등록공연장 현황'

[표 5-1-28] 부산 소재 공연시설 ③

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(㎡)	무대 면적(㎡)	객석수	구동무대 기계/기구수
동래구	민간	글로벌아트홀	2005.12.10	2018.07.10	218.08	64.38	250	4
부산진구	공공	국립부산국악원 연악당	2009.03.10	2009.03.10	4,017.53	1,258	698	85
부산진구	공공	국립부산국악원 예지당	2009.03.10	2009.03.10	862.63	231	276	19
부산진구	민간	AN아트홀 서면	2010.01.26	2010.01.26	440	67	201	-
부산진구	민간	레미어린이극장	2011.04.22	2011.04.22	395	67	185	15
부산진구	민간	부산춤공간 신(Shin)	2014.11.24	2014.11.24	112	51	81	-
북구	공공	북구 문화빙상센터 문화예술회관	2005.07.13	2005.07.28	482	151	341	9
북구	공공	꿈팡팡624소극장	2013.11.22	2013.12.24	181	44	108	4
사상구	민간	신라대학교 예음관 소극장	2013.07.08	2013.07.08	315.1	90.1	273	-
사상구	공공	다누림홀	2012.04.23	2014.06.27	708.56	110.65	210	7
사하구	공공	을숙도문화회관 (대공연장)	2002.10.05	2002.12.30	1,455	1,197	709	35
사하구	공공	을숙도문화회관 (소공연장)	2006.02.16	2006.02.09	429	147	242	8
수영구	민간	AN아트홀 광안	2009.02.11	2009.02.11	488	53	169	-
수영구	민간	청춘나비아트홀	2011.08.01	2011.08.01	275	53	90	-
수영구	민간	레몬트리소극장	2013.01.31	2013.01.31	172	86	100	-
수영구	민간	아트레볼루션	2014.02.11	2014.02.11	241	56	72	-
수영구	민간	액터스소극장	1990.01.12	2015.09.21	144	61	60	-
수영구	민간	효로민락소극장	2017.04.03	2017.11.15	172	51	75	-
수영구	민간	석천홀	2017.12.18	2018.01.18	2,039	260	450	-
연제구	민간	한결아트홀	2009.05.06	2009.03.23	529	111	137	1

※ 문화체육관광부 '2019 등록공연장 현황'

[표 5-1-29] 부산 소재 공연시설 ④

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(㎡)	무대 면적(㎡)	객석수	구동무대 기계/기구수
영도구	공공	영도문화예술회관 봉래홀	2009.10.19	2009.10.14	529	111	137	1
영도구	공공	영도문화예술회관 절영홀	2009.10.19	2009.10.14	447	363	428	30
영도구	공공	국립해양박물관	2012.07.09	2016.08.01	184	73	160	3
중구	민간	부산카톨릭센터	1982.04.08	2003.08.28	179	82	311	8
중구	공공	민주공원 중극장	1999.10.16	2004.06.25	334	24	200	3
중구	공공	민주공원 소극장	1999.10.16	2004.06.25	463	192	419	19
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제1관	2009.03.25	2009.04.01	218	142	100	15
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제2관	2014.03.13	2014.03.13	446.04	74.42	266	-
해운대구	공공	국민생활관소극장	1991.02.21	2003.01.07	446.04	64.24	172	-
해운대구	공공	해운대문화회관 (대극장)-해운홀	2007.03.30	2007.02.20	161	72	200	14
해운대구	공공	해운대문화회관 (소극장)-고운홀	2007.03.30	2007.02.20	1,070	329.39	495	32
해운대구	민간	롯데시네마 센텀시티(제4관)	2007.12.31	2007.12.31	214	82	130	13
해운대구	민간	신세계문화홀	2009.02.24	2009.02.25	1,098.50	60.5	319	13
해운대구	공공	(재)영화의 전당 하늘연 극장	2011.09.29	2011.11.16	1,097.32	96.75	408	21
해운대구	민간	수아트홀	2013.02.01	2012.05.30	54,335	643	841	68
해운대구	민간	KNN 시어터	2013.12.18	2013.12.18	237.86	42.8	110	2
해운대구	민간	왕비의잔치 전용극장	2015.07.27	2015.07.27	1,787.91	118.05	302	17
해운대구	민간	해운대연가	2011.07.20	2011.07.20	1,080.37	146.84	271	14
해운대구	민간	한화리조트 태종대홀	2004.12.17	2004.12.17	253.82	45	80	1

※ 문화체육관광부 '2019 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)부산네오피ل하모닉오케스트라	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)인코리아 심포니오케스트라	정성철	1996	사단법인	공연분야	음악	051-626-8081
(사)철도·지하철예술진흥연구원 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 ⑥

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)	부산시(개)	군/구(개)															
			중구	서구	동구	연제구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	44	10	3	1	1	2	2	1	1	1	3	5	4	1	1	1	1	6

[표 5-1-37] 부산 축제 ①

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
부산시	생태자원	제32회 북극곰축제	1.5~1.6	○ 북극곰 상징조형물 전시, 토닥토닥콘서트 ○ 축하공연, 개막행사, 바다수영대회등	부산일보사
부산시	생태자원	제8회 낙동강 유채꽃축제	4.6~4.14	○ 유채꽃 관람, 체험 및 공연프로그램 등	부산시/(사)부산문화관광축제조직위원회
부산시	전통역사	2019 조선 통신사축제	5.3~5.5	○ 조선통신사 행렬재현, 해신제, 조선통신사(船) 체험 전시 ○ 新조선통신사 거리예술가 및 참가단체 거리 공연 등	부산시/(재)부산문화재단
부산시	지역특산물	제5회 원도심활성화 축제	5.25~5.26	○ 원도심골목길축제 ○ 원도심 관광명소 탐방 등 관광활성화프로그램구성	부산시/(사)부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	부산항축제	5.25~5.26	○ 개막행사:개막식, 축하공연, 부산항불꽃쇼 등 ○ 체험행사:부산항투어, 스탬프투어, 해양레저체험, 함정공개행사 등 ○ 부대행사:걷기대회, 그림그리기대회, 해양강연회 등	부산시/(사)부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	제20회 부산국제록페스티벌	7.27~7.28	○ 국내외 록밴드 라이브공연 ○ 시민록밴드경연대회(영스타)	부산시/(사)부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	제24회 부산바다축제	8.2~8.6	○ 개막행사(물안장) ○ 공연및시민참여체험프로그램등	부산시/(사)부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	제15회 부산불꽃축제	11.2	○ 불꽃버스킹 ○ 해외초청불꽃쇼, 첨단멀티미디어불꽃쇼등	부산시/(사)부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	제11회 부산크리스마스 트리축제	19.11.30~20.1.5. (37일간)	○ 개막식, 점등식, 문화공연 ○ 사랑나눔행사	부산크리스마스 트리문화축제위
부산시	문화예술	2020시민의종 타종행사	19.12.31~20.1.1	○ 시민의종 타종식	(사)부산문화관광축제조직위원회
강서구	생태자연	강서 낙동강변 30리벚꽃축제	3.29~3.31 (3일간)	○ 벚꽃길 걷기대회, 벚꽃노래자랑 ○ 문화공연및무대행사, 청소년스타킹 ○ 모험항공기대회, 사생대회및백일장	부산광역시 강서구/강서구축제추진위원회

※ 문화체육관광부 '2019년 전국 지역축제 개최계획'

[표 5-1-38] 부산 축제 ②

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
강서구	지역특산물	가덕도대구축제	12월 중 (2일간)	○ 대구 맨손잡기, 대구 깍뚝경매 ○ 수산물작가대장터, 노래자랑대회 ○ 맨손굴까기대회 초대가수 공연	가덕도대구축제추진위원회 /가덕도대구축제추진위원회
강서구	지역특산물	명지시장 전어축제	8월말 (3일간)	○ 은빛전어노래자랑, 전어무료시식회 ○ 빅파워콘서트(초청가수) 품바 및 기타 부대 공연, 불꽃놀이	명지시장전어축제추진위원회/ (주)명지시장상인회
강서구	지역특산물	대저토마토축제	4.6~4.7 (2일간)	○ 토마토생태탐방 걷기대회 ○ 토마토평화, 홍물반길놀이공연	대저토마토축제추진위원회 /대저농업협동조합
금정구	전통역사	금정산성역사문화 축제2019	5.24~5.26 (예정)	○ 지역문화 콘텐츠 프로그램, 공식 프로그램, 예술공연행사, 지역홍보 협력행사, 연계행사, 홍보 등	부산광역시 금정구/ 금정문화재단
기장군	지역특산물	기장 미역다시마축제	4월중 (3일간)	○ 생초캐기 체험, 지역특산물 경매	기장군 해양수산물/ 기장미역다시마축제추진위원회
기장군	지역특산물	기장멸치축제	4.25~4.28 (4일간)	○ 멸치털이체험, 멸치회 무료시식회, 지역특산물 경매 등	기장군 해양수산물/ 기장멸치축제추진위원회
기장군	주민화합	기장갯마을축제	8월초 (3일간)	○ 갯마을 콘서트 및 각종 체험행사, 부대행사 등	기장군 문화관광과/ 기장갯마을축제추진위원회
기장군	문화예술	차성문화제	10월중 (3일간)	○ 개막식, 길놀이, 축하공연, 체험행사, 부대행사 등	기장군 문화관광과/ 차성문화제추진위원회
기장군	지역특산물	철마한우 불고기축제	10월중 (3일간)	○ 개막식, 축하공연, 한우먹거리장터, 농촌체험행사 등	기장군 친환경농업과/ 철마한우불고기축제추진위원회
기장군	주민화합	정관생태하천축제	10월 (2일간)	○ 백일장, 사생, 사냥송, 걷기 대회 ○ 청소년 어울마당, 공연 및 전시 ○ 과학 및 영어체험학습, 프리마켓	기장군 인재양성과/ 정관생태하천학습문화축제 추진위원회
남구	문화예술	오륙도 평화축제	10.18~ 10.20 (3일간)	○ 평화음악회, 공연, 전시, 체험행사 ○ 국화전시회, 각종비밀회등공동개최	부산광역시 남구 문화체육과
동구	전통역사	부산차이나타운 특구 문화축제	10.18~ 10.20 (3일간)	○ 다양한 한중문화 공연 ○ LED등설치 야간 미디어파사드, VR체험프로그램 이색포토존 ○ 차이나타운 중국요리 시식회 개최 ○ 관람객 참여 거리 퍼레이드진행 ○ 유학생 가요제 및 장기자랑 개최 ○ 동구문화놀이한마당개최 ○ 다양 체험부스 운영	부산 동구 문화체육관광과/ 차이나타운특구축제추진위원회
동래구	전통역사	제25회 동래읍성역사축제	10.11~ 10.13 (3일간)	○ 동래성 전투 실경 뮤지컬 ○ 조선시대 동래성사람들의 생활상과 임진왜란 동래성 전투 테마 공연, 전시, 체험 프로그램 운영 ○ 동래부사행차길놀이, 조선 동래사람되어보기 체험 프로그램	동래구/동래문화원 동래읍성역사축제 추진위원회
부산진구	주민화합	전포카페거리 축제	10월 중 2일	○ 커피·디저트·음식부스 체험행사, 스탬프투어이벤트,아트마켓운영 ○ 개막식, 퍼레이드, 거리콘서트, 음악다방, 버스킹, 거리 전시 ○ 노천 카페 및 테마 카페 운영	부산진구 관광위생과 /전포카페거리상인회
부산진구	기타	제9회 서면메디컬 스트리트 축제	10월중 (2일간)	○ 지역특화산업 의료 테마 전시·체험프로그램	부산진구 관광위생과/ (사)서면메디컬스트리트 의료관광협의회
북구	생태자연	제8회낙동강구포나 루축제	5.17~5.19 (3일간)	○ 낙동강&나루터 ○ 공연, 전시, 체험프로그램 ○ 문화관광 연계프로그램	(사)부산북구문화관광축제조직 위원회/ 위원회/

※ 문화체육관광부 '2019년 전국 지역축제 개최계획'

[표 5-1-39] 부산 축제 ③

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
사상구	생태자연	벚꽃과 함께하는 제18회 사상강변축제	3.30~3.31 (2일간)	○ 강변, 벚꽃 테마공연 및 문화공연 ○ 제8회 사상벚꽃가요제 ○ 구정 역점사업 전시 및 홍보 ○ 구민건강 체험 한마당	사상구/사상문화원
사하구	전통역사	제9회 감천문화마을 골목축제	4.26~4.28 (3일간)	○ 감천옥상콘서트 ○ 골목,마을이야기 주제 공연, 체험, 전시 프로그램 운영	부산광역시 사하구 / (사)감천문화마을주민협의회
사하구	지역특산물	하단옹어축제	5월 중 (3일간)	○ 수산물소비촉진 행사 및 각설이 공연 등	부산시수협(하단어촌계)
사하구	문화예술	제7회 사하예술제	10월중 (7일간)	○ 합창공연, 그림·시 전시 등 ○ 공연, 전시, 체험, 연계행사 프로그램	부산광역시 사하구 문화관광과
사하구	전통역사	다대포어항문화축제	10월 중 (2일간)	○ 대대포 후리소리 공연, 풍어기원 풍물공연 등	다대포어항문화축제추진위원회/ 부산시수협(다대어촌계)
사하구	지역특산물	부산어묵축제	11.29~12.1 (3일간)	○ 부산어묵 판매 및 홍보	(사)부산어묵전략식품사업단/도시문화발전소
서구	지역특산물	부산고등어축제	10.19~10.21 (3일간)	○ 고등어 테마 체험, 투어, 전시, 공연, 경연 프로그램 운영 ○ 특별행사, 부대행사 운영	부산광역시 서구 문화관광과, 대형선망수협/부산서구문화원
수영구	전통역사	광안리어방축제	4.26~4.28 (3일간)	○ 실경뮤지컬, "어방" 등 "어방"을 주제로 행사	수영구 문화공보과/수영구축제위원회
연제구	전통역사	연제고분 판타지축제	10월중 (3일간)	○ 1500년전 거칠산국 양가의 귀환 ○ 문화재 역사탐방 체험프로그램 및 홍보관 운영 ○ 독후감상화 그리기대회 등	연제구 문화체육과/연제구축제추진위원회
영도구	문화예술	영도다리축제	10.11~10.13 (3일간)	○ 스토리 골목 퍼레이드, 국제거리예술공연, 도개 빅이벤트 ○ 축제주제관, 팔도먹거리촌, 각종 공연, 체험부스운영 등 ○ 산복도로여행, 갯강이비다버스투어, 해양테포즈 체험	영도구 문화관광과/영도문화원
영도구	생태자연	수국꽃문화축제	6.29~7.7 (9일간)	○ 개막식, 수국꽃관람, 야간문화공연 등 ○ 음악회, 사진전시회 등	수국축제추진위원회
중구	문화예술	2019 광복로 연등문화제	4.26~5.15 (20일간)	○ 장엄등 및 가로등 설치, 개막점등식, 무료체험행사 등	(사)부산시중구불교연합회
중구	지역특산물	부산자갈치 축제	10.10~10.13 (4일간)	○ 고기야 놀자(맨손으로 고기잡기) 프로그램 진행 ○ 거리퍼레이드, 불꽃놀이, 회요리경연, 경매등진행	(사)부산자갈치문화관광축제위원회
중구	문화예술	보수동책방골목 문화축제	10.18~10.20 (3일간)	○ 개막식, 17개10이벤트, 전시회, 심포지엄, 버스킹 등	보수동책방골목번영회
해운대구	생태자연	제15회 해운대모래축제	5.24~5.27 (4일간)	○ 모래를 소재로 한 국내최대규모의 친환경축제(세계모래조각전, 개막식 공연, 퍼레이드 등)	해운대구/(사)해운대 문화관광협의회
해운대구	문화예술	제37회 해운대 달맞이 온천축제	2.17~2.19 (3일간)	○ 달집 기원제, 소망기원문 쓰기, 대동놀이, 달집태우기, 강강술래 등	해운대구/(사)해운대지구발전협의회
해운대구	문화예술	제6회 해운대라고 빛축제	19.11~'20.1	○ 구남로 해운대광장 빛의 거리 조성 ○ 포토존 설치 버스킹 등	부산광역시 해운대구 관광문화과

※ 문화체육관광부 '2019년 전국 지역축제 개최계획'

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	107	21	202
재학생	1,364	15,701	2,055	19,120
졸업생	416	3,465	688	4,569
(전임)교수	-	542	66	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	(12)	70	79	44	-
	고신대학교	3	(3)	71	89	14	-
	동명대학교	4	(4)	102	112	16	-
	동서대학교	5	(5)	190	202	65	-
	동아대학교	8	(8)	129	152	30	-
	동의대학교	15	(15)	205	234	78	-
	부경대학교	4	(4)	71	87	24	-
	부산교육대학교	1	(2)	35	38	16	-
	부산대학교	13	(14)	362	468	91	-
	신라대학교	10	(11)	119	136	34	-
	영산대학교	2	(3)	10	10	4	-
소계	11개 대학	74	(81)	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	23	(33)	2762	3644	612	95
	고신대학교	3	(4)	422	560	81	8
	동명대학교	10	(14)	1111	1694	225	34
	동서대학교	10	(33)	2644	3469	615	104
	동아대학교	9	(23)	1525	2001	384	30
	동의대학교	15	(42)	2363	3296	564	80
	부경대학교	4	(6)	566	712	107	21
	부산가톨릭대학교	1	(3)	153	194	78	7
	부산대학교	10	(12)	1716	2211	370	69
	부산외국어대학교	2	(12)	391	617	92	13
	신라대학교	10	(39)	1308	1693	242	44
	영산대학교	9	(21)	740	924	95	36
	화신사이버대학교	1	(2)	0	0	0	1
소계	13개 대학	107	(244)	15,701	21,015	3,465	542
전문대학	경남정보대학교	4	(4)	310	469	125	9
	대동대학교	1	(1)	49	69	14	2
	동부산대학교	2	(3)	126	217	52	5
	동의과학대학교	1	(1)	137	233	47	3
	동주대학교	4	(7)	302	443	99	11
	부산경상대학교	3	(13)	482	766	67	13
	부산과학기술대학교	2	(4)	117	236	60	6
	부산여자대학교	0	(1)	0	2	0	0
	부산예술대학교	4	(4)	532	751	224	17
소계	9개 대학	21	(38)	2,055	3,186	688	66
합계		202	(363)	19120	25808	4569	608

※ 대학알리미

※ 관련학과 괄호안은 폐과포함

2 대학원

[표 5-2-4] 부산 소재 대학원 ①

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)
경성대학교	일반대학원	교회음악학과(폐과)	0	0	4
		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)	재적생 (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	미용·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	소프트웨어학과	228	325	33	8
	국어국문학과(폐과)	0	0	22	0
	국어국문학전공	131	182	30	0
	글로벌문화학부	174	234	0	13
	문헌정보학과	161	205	47	4
	문화기획학전공	38	50	4	0
	문화서비스학전공	64	81	5	0
	문화콘텐츠학전공	56	79	8	0
	광고홍보학과	166	202	0	5
	광고홍보학전공(폐과)	0	0	40	0
	신문방송학과	201	258	0	7
	신문방송학전공(폐과)	0	0	34	0
	커뮤니케이션학부(폐과)	0	38	0	0
	디자인학부	67	84	0	7
	디지털미디어전공	88	118	33	0
	디지털미디어학부	30	35	0	5
	디지털애니메이션학과(폐과)	0	0	5	0
	디지털영상학과(폐과)	0	0	4	0
	무용학과(폐과)	40	47	34	2
	뮤지컬전공	12	17	0	0
	미술학과	150	182	36	4
	사진학과	121	161	22	4
	시각디자인학과(폐과)	0	0	8	0

※ 대학알리미

[표 5-2-10] 부산 소재 대학교 ②

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
경성대학교	시각디자인학전공	126	152	19	0
	애니메이션학전공	33	37	33	0
	연극영화학부	92	104	0	17
	연극전공	111	159	39	0
	영상애니메이션학부	161	220	0	8
	영상학전공	31	37	22	0
	영화전공	103	146	31	0
	음악학부	312	389	77	11
	제품디자인학과(폐과)	0	0	4	0
	제품디자인학전공(폐과)	66	102	22	0
소계		2,762	3,644	612	95
고신대학교	광고홍보학과	152	205	32	3
	시각디자인학과	96	136	15	2
	음악과	174	219	34	3
소계		422	560	81	8
동명대학교	산업디자인전공	119	189	32	4
	시각디자인학과	160	224	22	3
	게임공학과(폐과)	0	0	22	0
	디지털미디어공학부	97	138	0	7
	디지털애니메이션학과(폐과)	59	97	31	0
	디지털콘텐츠전공	9	15	0	0
	융합미디어전공	59	102	17	0
	게임공학과	175	290	0	7
	광고홍보학과	159	213	42	4

※ 대학알리미

[표 5-2-11] 부산 소재 대학교 ③

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동명대학교	글로벌문화콘텐츠학부	58	65	0	2
	문화콘텐츠전공	20	28	0	0
	불교문화콘텐츠학과(폐과)	27	84	11	0
	신문방송학과	169	249	48	7
소계		1,111	1,694	225	34
동서대학교	광고PR전공	159	204	53	7
	디지털방송전공(폐과)	0	0	1	0
	마케팅학전공(폐과)	17	17	5	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	2	2	3	0
	미디어커뮤니케이션학부	125	132	0	0
	방송영상전공	297	403	111	13
	소프트웨어공학전공(폐과)	60	77	23	0
	영상문학전공(폐과)	9	10	16	1
	이벤트/컨벤션학전공	114	152	23	5
	디자인학부	189	206	0	4
	디자인학전공	587	794	144	19
	멀티미디어디자인학전공(폐과)	3	3	0	0
	비주얼디자인학전공(폐과)	2	2	0	0
	산업디자인학전공(폐과)	17	21	17	0
	시각디자인학전공(폐과)	16	19	16	0
	영상디자인학전공(폐과)	7	9	16	0
	프로덕트디자인학전공(폐과)	1	1	0	0
	디지털콘텐츠학부	466	683	24	31
	게임전공(폐과)	32	40	22	0
	디지털영상제작전공(폐과)	18	23	10	0

※ 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
	뮤지컬과(폐과)	0	0	5	0
	애니메이션&비주얼이펙트전공(폐과)	50	63	43	0
	애니메이션전공(폐과)	3	3	1	0
	연극영화연기전공(폐과)	6	6	0	0
	연극전공(폐과)	1	1	0	0
	연기과(폐과)	0	0	3	0
	영화(Film&Video)전공(폐과)	3	3	0	0
	영화과(인문사회계열)(폐과)	37	41	23	0
	뮤지컬과	143	183	9	9
	연기과	117	160	43	5
	영화과	159	207	4	10
소계		2,644	3,469	615	104
동아대학교	건축·디자인·패션대학 산업디자인학과(폐과)	34	43	51	0
	지식서비스경영학과	67	69	0	0
	산업디자인학과	282	366	33	8
	미디어커뮤니케이션학과	203	267	0	5
	신문방송학과(폐과)	57	96	55	0
	무용학과(폐과)	0	1	0	0
	기악학과(폐과)	0	1	2	0
	미술학과(폐과)	14	21	23	0
	산업디자인학과(폐과)	0	0	1	0
	실용음악학과(폐과)	18	22	16	0
	음악학과(폐과)	19	31	23	0
조각학과(폐과)	2	2	1	0	

※ 대학알리미

[표 5-2-13] 부산 소재 대학교 ⑤

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동아대학교	조소전공(폐과)	1	1	0	0
	회화학과(폐과)	0	1	5	0
	미술학과	418	533	54	5
	음악학과	0	0	0	12
	음악학과 관현악전공	65	88	3	0
	음악학과 성악·작곡전공	66	90	10	0
	음악학과 실용음악전공	135	189	11	0
	음악학과 피아노전공	83	90	12	0
	국어국문학과(폐과)	46	66	55	0
	문예창작학과(폐과)	15	24	29	0
소계		1,525	2,001	384	30
동의대학교	게임공학과(폐과)	1	4	3	0
	게임애니메이션공학전공	75	126	0	7
	게임영상공학전공(폐과)	65	98	47	0
	디지털문화콘텐츠공학과(폐과)	0	1	0	0
	디지털문화콘텐츠학전공(폐과)	70	92	38	0
	디지털영상공학부(폐과)	0	2	0	0
	디지털콘텐츠게임애니메이션공학부	107	115	0	0
	디지털콘텐츠공학과(폐과)	1	1	5	0
	디지털콘텐츠학전공	136	188	0	6
	멀티미디어공학과(폐과)	0	1	5	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	43	69	24	0
	영상정보공학과(폐과)	0	3	6	0
	영화학과	116	161	24	5
	응용소프트웨어공학전공	84	140	0	9
	창의소프트웨어공학부	127	144	0	0

※ 대학알리미

[표 5-2-14] 부산 소재 대학교 ⑥

학교	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)	
동의대학교	컴퓨터소프트웨어공학과(폐과)	0	4	4	0	
	컴퓨터소프트웨어공학전공	180	305	46	9	
	디자인공학부	101	156	0	0	
	제품디자인공학전공	12	12	0	4	
	미술학과(폐과)	0	0	21	0	
	산업디자인학과(폐과)	0	0	78	0	
	음악학과(폐과)	0	0	50	0	
	디자인조형학과	262	328	0	14	
	미술학과(폐과)	28	41	0	0	
	산업디자인학과(폐과)	65	111	0	0	
	음악학과	236	289	0	11	
	광고홍보학과(폐과)	0	0	62	0	
	국어국문 · 문예창작학과(폐과)	0	0	45	0	
	국어국문학과(폐과)	0	0	3	0	
	문예창작학과(폐과)	0	0	5	0	
	문헌정보학과(폐과)	0	0	43	0	
	신문방송학과(폐과)	0	0	55	0	
	광고홍보학과(폐과)	51	90	0	0	
	광고홍보학전공	111	133	0	6	
	국어국문 · 문예창작학과(폐과)	57	96	0	0	
	국어국문학과(폐과)	0	2	0	0	
	문예창작학과(폐과)	2	4	0	0	
	문헌정보학과	144	192	0	4	
	미디어 · 광고학부	109	115	0	0	
	신문방송학과(폐과)	66	121	0	0	
	신문방송학전공	114	152	0	5	
	소계		2,363	3,296	564	80

※ 대학알리미

[표 5-2-15] 부산 소재 대학교 ⑦

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
부경대학교	전기전자소프트웨어공학과	91	101	36	3
	국어국문학과	183	221	0	8
	디자인학부(폐과)	0	0	22	0
	시각디자인학과	103	136	49	2
	신문방송학과	189	254	0	8
소계		566	712	107	21
부산가톨릭대학교	멀티미디어공학과(폐과)	0	0	27	0
	소프트웨어학과	153	194	51	7
소계		153	194	78	7
부산대학교	문헌정보학과	157	189	33	8
	신문방송학과	160	233	0	7
	국악학과(폐과)	0	0	48	0
	디자인학과	226	303	38	8
	무용학과	148	175	55	4
	미술학과	189	239	17	7
	예술문화영상학과	137	181	62	3
	음악학과	249	310	30	11
	조형학과	144	181	48	5
	한국음악학과	159	199	39	6
	국어국문학과	147	201	0	10
소계		1,716	2,211	370	69

※ 대학알리미

[표 5-2-16] 부산 소재 대학교 ⑧

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
부산외국어대학교	컴퓨터소프트웨어융합학부(폐과)	88	153	0	0
	컴퓨터소프트웨어학부	119	157	33	8
	영상콘텐츠융합학과	132	189	24	5
	중국학부(중국어언어문화콘텐츠전공)(폐과)	3	17	0	0
	디지털미디어공학부(폐과)	0	4	11	0
	디지털미디어공학부(인터넷미디어전공)(폐과)	19	43	15	0
	디지털미디어공학부(전자정보통신전공)(폐과)	30	45	0	0
	디지털미디어학부(폐과)	0	0	6	0
	디지털미디어학부(인터넷미디어전공)(폐과)	0	2	3	0
	디지털미디어학부(전자정보통신전공)(폐과)	0	2	0	0
	영상언론융합학과(폐과)	0	5	0	0
소계		391	617	92	13
신라대학교	만화.애니메이션디자인전공(폐과)	2	2	0	0
	멀티미디어.게임공학전공(폐과)	0	0	1	0
	멀티미디어소프트웨어전공(폐과)	0	0	1	0
	문화콘텐츠.이벤트디자인전공(폐과)	0	0	3	0
	산업디자인학과(폐과)	2	2	0	0
	시각정보디자인학부(폐과)	0	0	2	0
	시각커뮤니케이션디자인전공(폐과)	3	3	0	0
	컴퓨터소프트웨어공학부	187	299	23	10
	광고홍보학과	212	265	0	6
	모바일소프트웨어공학전공(폐과)	0	0	1	0
	창조공연예술학부 무용전공	51	57	0	3
	창조공연예술학부 음악전공	78	87	0	6
	산업디자인전공	30	47	16	2

※ 대학알리미

[표 5-2-17] 부산 소재 대학교 ㉠

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
신라대학교	산업디자인학과(폐과)	20	26	0	0
	시각디자인전공	46	60	21	5
	시각디자인학과(폐과)	31	35	0	0
	조형미술전공	29	41	0	5
	창업예술학부	83	90	0	0
	커뮤니케이션디자인학부(폐과)	0	0	8	0
	무용학과(폐과)	12	12	10	0
	미술학과(폐과)	33	40	7	0
	산업디자인학과(폐과)	36	56	11	0
	시각디자인학과(폐과)	48	67	22	0
	음악학과(폐과)	44	54	34	0
	광고홍보학과(폐과)	40	47	0	0
	무용과(폐과)	0	0	8	0
	무용학과(폐과)	1	1	1	0
	무용학부(폐과)	0	0	14	0
	미술학과(폐과)	15	18	3	0
	성악전공(폐과)	0	0	17	0
	음악학과(폐과)	6	11	1	0
	한국화전공(폐과)	0	0	8	0
	국어국문학과(폐과)	28	35	0	0
	문예창작비평학과	66	81	18	4
	문헌정보학과	116	136	0	3
	문헌정보학전공(폐과)	0	0	8	0
	문예창작비평학과(폐과)	36	46	4	0
	문헌정보학과(폐과)	53	75	0	0
	소계		1,308	1,693	242

※ 대학알리미

[표 5-2-18] 부산 소재 대학교 ⑩

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
영산대학교	게임·영화학부(폐과)	0	3	9	0
	게임·콘텐츠전공(폐과)	59	97	24	0
	광고홍보학과(폐과)	55	62	0	0
	방송연예학부(폐과)	2	4	8	0
	방송전공(폐과)	36	39	0	0
	연기뮤지컬전공(폐과)	0	0	10	0
	영화영상전공(폐과)	31	38	0	0
	가상현실콘텐츠전공	6	7	0	0
	게임콘텐츠전공	33	36	0	0
	광고영상디자인전공	12	12	0	0
	디자인학부	79	85	0	12
	문화콘텐츠학부	70	81	0	10
	방송콘텐츠학과	76	89	0	5
	시각디자인전공	36	37	11	0
	연기뮤지컬학과	114	149	0	5
	영화콘텐츠전공	14	14	0	0
	가상현실콘텐츠학과(폐과)	14	22	0	0
	게임영상콘텐츠학과(폐과)	12	26	0	0
	빅데이터광고마케팅학과(폐과)	8	16	33	4
	시각영상디자인학과(폐과)	83	107	0	0
소계		740	924	95	36
화신사이버대학교	디지털영상학과	0	0	0	1
소계		0	0	0	1
합계		15,701	21,015	3,465	542

※ 대학알리미

4 전문대학

[표 5-2-19] 부산 소재 전문대학 ①

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
경남정보대학교	방송영상과	123	189	47	4
	방송영상학과	15	19	5	0
	산업디자인계열	151	228	69	5
	산업디자인학과	21	33	4	0
소계		310	469	125	9
대동대학교	뉴뮤직과	49	69	14	2
소계		49	69	14	2
동부산대학교	게임컨설팅과	73	147	39	3
	실용음악&클래식과(폐과)	0	0	1	0
	실용음악과	53	70	12	2
소계		126	217	52	5
동의과학대학교	산업디자인과	137	233	47	3
소계		137	233	47	3
동주대학교	광고시각디자인과	60	80	25	3
	방송영상과(폐과)	0	1	0	0
	실용음악과(폐과)	0	0	3	0
	실용음악과(3년제)	179	269	32	6
	실용음악학과	17	23	20	0
	이벤트연출과	46	61	18	2
	전시이벤트연출과(폐과)	0	9	1	0
소계		302	443	99	11

※ 대학알리미

[표 5-2-20] 부산 소재 전문대학 ②

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
부산경상대학교	IT·콘텐츠계열	144	184	0	4
	IT·콘텐츠계열(예체능)(폐과)	41	41	0	0
	광고·마케팅과(폐과)	1	18	0	0
	광고·인테리어디자인과(폐과)	7	30	11	0
	디자인계열	132	153	1	3
	멀티미디어·비즈니스계열(폐과)	5	16	7	0
	멀티미디어계열(폐과)	10	37	8	0
	방송엔터테이너·모델계열(폐과)	1	14	3	0
	방송엔터테이너·모델과(폐과)	2	29	10	0
	방송연예영상계열	118	156	0	6
	방송영상·디지털계열(폐과)	0	3	0	0
	방송영상·영화과(폐과)	13	53	20	0
	스마트앱·콘텐츠과(폐과)	8	32	7	0
소계		482	766	67	13
부산과학기술 대학교	디자인계열	53	85	1	6
	디자인학부(폐과)	0	35	0	0
	산업디자인과(폐과)	0	12	0	0
	토탈디자인계열	64	104	59	0
소계		117	236	60	6
부산여자대학교	아동음악과(3년제)(폐과)	0	2	0	0
소계		0	2	0	0

※ 대학알리미

[표 5-2-21] 부산 소재 전문대학 ③

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
부산예술대학교	실용무용과	68	76	13	2
	실용음악과	329	496	173	10
	연극과	92	133	26	3
	한국음악과	43	46	12	2
소계		532	751	224	17
합계		2,055	3,186	688	66

※ 대학알리미

부록 설문지

2019 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 설문에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2019년 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		직위	
부서		연락처	

사업체 정보

사업체 유형	① 개인 (사업자등록을 하지 않고 개인적으로 활동하는 콘텐츠 제작자) ▶'개인'설문지를 작성해 주시기 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	
홈페이지		E-mail	
사업체 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 ('구' 이하 상세주소를 작성해주시기 바랍니다)		
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 음원 녹음/출판 3-3 온라인 서비스 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

제작 현황

B1. 귀사의 전년(2018년) 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(▶ _____)

B3. 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(▶ _____)

종사자 현황

B4. 귀사의 종사자 현황을 작성해 주시기 바랍니다. (2019년 현재)

2019년 현재 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 대표자와 임원을 포함하여 작성해 주시기 바랍니다.

2019년 종사자 수	성별		연령			
	남	여	20대	30대	40대	50대 이상
명	명	명	명	명	명	명

2019년 총 종사자 합계와 동일하게 작성해 주시기 바랍니다.

세부 직무별 종사자 수					
사업기획 (임원포함)	제작	연구개발	운영/관리 (재무/인사/총무)	홍보/마케팅	기타
명	명	명	명	명	명

B5. 귀사의 2018년 인력채용현황을 작성해 주시기 바랍니다.

채용이 없는 경우에는 “0”으로 작성해 주시기 바랍니다.

구분	사업기획 (임원포함)	제작	연구개발	운영/관리 (재무/인사/총무)	홍보/마케팅	기타 (유통)	합계
신입	명	명	명	명	명	명	명
경력	명	명	명	명	명	명	명

B6. 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. (2018년)

2018년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 매출액 비중의 합계가 100이 되도록 작성해 주시기 바랍니다.

2018년 매출액	매출액 비중		
	국내	해외	합계
백만원	%	%	100 %

B8. 귀사의 사업형태별 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. (2018년)

2018년 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) ④ 투자자 발굴	② 인프라(설비/장비)지원 ⑤ 컨설팅(법률/회계/노무) 제공	③ 업계관련 정보 제공
마케팅/홍보	① 광고/홍보활동 지원 ④ 바이어 발굴	② 전시회/행사 개최 ⑤ 수출 지원(수출상담 등)	③ 전시회 참가 지원 ⑥ 마케팅 컨설팅 제공
제작/기술	① 제작자금 지원 ④ 콘텐츠/기술 사업화 지원	② 시제품 제작 지원 ⑤ 지식재산권 획득 지원	③ 제품 고급화 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 '⑥기타'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.

VR산업 사업체 추가설문

D1. 귀 사의 가상/증강/혼합현실(VR/AR/MR) 콘텐츠 장르는 무엇입니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- | | | |
|-----------------------|------------------------------|-------------------------|
| ① 게임(FPS, 롤플레이팅, 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(▶ _____) |

D2. 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(▶ _____) | |

D3. 글로벌 시장 진출을 희망하는 지역은 어디입니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

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

D4. 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 | | |

D5. 귀 사의 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- | | | |
|------------------------|--------------------|-----------------------------|
| ① 채용박람회등 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(▶ _____) | | |

게임산업 사업체 추가설문

E1. 귀사가 제작/배급한 게임의 플랫폼 유형은 무엇입니까? (해당항목 모두 선택) ()

- ① 온라인/PC 게임 ② 모바일 게임 ③ 비디오/콘솔 게임
 ④ 아케이드 게임 ⑤ 보드 게임 ⑥ 기타(▶ _____)

E2. 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- ① 입주시설 제공 및 정착지원 ② 게임제작 기술/비용 지원 ③ 홍보/마케팅 및 해외진출 지원
 ④ 지역 인디게임 산업육성 ⑤ 부산지역 네트워크 활성화 ⑥ 수도권과 네트워크 활성화
 ⑦ 지역인력 취업연계 및 인력유치 ⑧ 기타(▶ _____)

E3. 게임콘텐츠 개발을 위한 인력수급은 주로 어떤 경로(매체)를 통해 진행하고 있습니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- ① 인터넷 구인 사이트 ② 지인 추천 ③ 채용박람회 등 오프라인 행사
 ④ 구직자의 직접 연락 ⑤ 기타(▶ _____)

E4. 귀사의 원활한 인력수급을 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

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

E5. 귀사가 진출을 희망하는 목표 해외 시장은 어디입니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- ① 북미 ② 유럽 ③ 중국
 ④ 일본 ⑤ 동남아시아 ⑥ 기타(▶ _____)

E6. 참가를 희망하는 해외 전시회는 무엇입니까?

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- ① 미국 GDC ② 미국 E3 ③ 독일 게임스컴
 ④ 중국 차이나조이 ⑤ 일본 도쿄게임쇼 ⑥ 대만 타이베이 게임쇼
 ⑦ 기타(▶ _____)

2019 부산 CT산업 통계조사 <개인>

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 설문에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2019년 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 음원 녹음/출판 3-3 온라인 서비스 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. 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

사업 현황

B1. 귀하는 보조인력을 이용하고 계십니까? ()

- ① 혼자서 작업 (▶B2로 이동) ② 가족/지인의 도움을 받음 - 수고비 미지급 (▶B2로 이동) ③ 보조인력(어시스턴트 등)을 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 2018년(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(2018년) 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.

1인 크리에이터 대상 추가설문

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

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

D2. 귀하의 주 이용 플랫폼은 무엇입니까? ()

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

D3. 귀하가 주로 이용하는 촬영장소는 어디입니까? ()

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

D4. 귀하의 크리에이터 활동 외의 주요 소득원은 무엇입니까? ()

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

D5. 부산 및 경남지역 거주로 인해 불편함을 느끼신 경우가 있으십니까? ()

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

D6. 지역거주 크리에이터를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까? ()

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

D7. 크리에이터 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? ()

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

뮤지션 대상 추가설문

E1. 귀하의 활동 유형은 무엇입니까? ()

- ① 그룹 ② 밴드 ③ 솔로 ④ 기타(▶ _____)

E2. 귀하가 활동하는 장르는 무엇입니까? (해당하는 장르 모두 선택) ()

- ① 발라드 ② R&B/Soul ③ 포크/어쿠스틱 ④ 인디
 ⑤ 재즈 ⑥ 댄스/팝 ⑦ 랩/힙합 ⑧ Rock/Metal
 ⑨ 일렉트로닉 ⑩ 기타(▶ _____)

E3. 귀하가 주로 이용하는 활동영역은 어디입니까? ()

- ① 야외공연(버스킹) ② 실내공연 ③ 온라인 ④ 기타(▶ _____)

E4. 귀하의 뮤지션 외의 주요 소득원은 무엇입니까? ()

- ① 없음(음악에 전념) ② 자영업 ③ 회사에 소속(학원 등)
 ④ 프리랜서 ⑤ 가족의 지원 ⑥ 기타(▶ _____)

E5. 부산 및 경남지역 거주로 인해 불편함을 느끼신 경우가 있으십니까? ()

- ① 없음 ② 있음(▶ 불편함을 느낌 이유 : _____)

E6. 지역거주 뮤지션을 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까? ()

- ① 연습실, 녹음, 편집시설 제공 ② 교육프로그램 제공 ③ 음반 제작 지원
 ④ 공연 지원 ⑤ 수도권과 네트워크 지원 ⑥ 해외교류 지원
 ⑦ 기타(▶ _____)

E7. 뮤지션 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? ()

- ① 경제적 어려움(낮은/불규칙한 소득) ② 창작에 대한 스트레스 ③ 적정 출연료 책정
 ④ 연습 및 제작 공간·시설 부족 ⑤ 제작비용 부담 ⑥ 불합리한 계약 관행
 ⑦ 저작권 분쟁 ⑧ 기타(▶ _____)