

# 2018 부산 CT산업 통계조사

2018.11



## 이용자를 위하여

- 「2018 부산 CT산업 통계조사」는 부산시 소재 CT산업 사업체를 대상으로 2018년 10월 1일부터 2018년 11월 15일까지 실시되었습니다.
- 매출액 작성기준은 2017년 12월 31일, 종사자 수는 2018년 조사당시 시점입니다.
- 산업(업종) 구분기준은 '콘텐츠산업 특수분류체계'를 준용하여 12개 분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연)으로 구분하고 있으며, 2018년부터는 「콘텐츠산업 통계조사」와 마찬가지로 공연산업을 제외하고 조사를 실시하였습니다.
- 콘텐츠산업 사업체 중에서 제작 및 창작을 하는 사업체를 중심으로 조사를 실시하였으며, 임대업, 도소매업, 노래연습장운영업, 게임유통업 등은 조사대상에서 제외하였습니다.  
한 개의 사업체가 여러 업종을 영위하는 경우 주요 업종을 기준으로 분류하였습니다.
- 부산에 소재하고 있는 사업체가 지사 및 지점인 경우 부산지역 내에서 근무하고 있는 종사자 수와 부산지역 내의 매출액을 기준으로 작성하였으나, 일부 집계가 어려운 경우에는 본사의 매출액을 사용하였습니다.
- 매출액과 종사자 수에서 무응답이 존재하는 경우 공시자료와 과거 응답자료를 참고한 추정치를 사용하였습니다.
- 매출액과 종사자 수 외의 내용에 대해서는 무응답을 제외하고, 응답한 사업체 수를 기준으로 조사결과를 산출하였습니다.
- 보고서에 수록된 수치는 반올림한 것으로 합계의 숫자와 내용의 합계, 백분율 합계가 일부 일치하지 않을 수 있습니다.



# 제 출 문

부산정보산업진흥원장 귀하

본 보고서를 「2018 부산 CT산업 통계조사」 용역의 최종 보고서로 제출합니다.

2018. 11.

주 관 기 관 : (재)부산정보산업진흥원

수 행 기 관 : (주)리서치랩

연구책임자 : 도정화 대표이사



# 목 차

<b>제1장 결과요약</b> .....	<b>1</b>
1. 조사개요 .....	3
2. 조사결과요약 .....	4
<b>제2장 조사결과</b> .....	<b>9</b>
<b>제1절 조사개요</b> .....	<b>11</b>
1. 조사배경 및 목적 .....	13
2. 조사대상 .....	14
3. 조사체계 .....	15
4. 조사내용 .....	18
5. 조사현황 .....	19
<b>제2절 전체 조사결과</b> .....	<b>21</b>
1. 일반현황 .....	23
2. 매출현황 .....	31
3. 종사자현황 .....	38
4. 채용계획 .....	42
5. 경영현황 .....	50
6. 제작현황 .....	54
7. 지원사업 관련 .....	57
8. VR/AR 관련 .....	63
9. 개인제작자 .....	72
<b>제3절 만화산업 조사결과</b> .....	<b>77</b>
1. 만화산업 결과요약 .....	79
2. 만화산업 일반현황 .....	80
3. 만화산업 매출현황 .....	82
4. 만화산업 종사자현황 .....	85
5. 만화작가 창작활동 .....	88

<b>제4절 게임산업 조사결과</b>	<b>91</b>
1. 게임산업 결과요약	93
2. 게임산업 일반현황	94
3. 게임산업 매출현황	98
4. 게임산업 종사자현황	102
5. 게임산업 환경	105

<b>제5절 영화산업 조사결과</b>	<b>107</b>
1. 영화산업 결과요약	109
2. 영화산업 일반현황	110
3. 영화산업 매출현황	112
4. 영화산업 종사자현황	114

<b>제6절 애니메이션산업 조사결과</b>	<b>117</b>
1. 애니메이션산업 결과요약	119
2. 애니메이션산업 일반현황	120
3. 애니메이션산업 매출현황	122
4. 애니메이션산업 종사자현황	124

<b>제7절 VR/AR산업 조사결과</b>	<b>127</b>
1. VR/AR산업 결과요약	129
2. VR/AR산업 일반현황	130
3. VR/AR산업 매출현황	134
4. VR/AR산업 종사자현황	137

## **제3장 인프라현황** ..... **141**

<b>제1절 물적 인프라</b>	<b>143</b>
1. 종합	145
2. 문화시설 상세현황	148
3. 문화예술단체	160
4. 축제현황	166

제2절 인적 인프라 .....	169
1. 종합 .....	171
2. 대학원 .....	173
3. 대학교 .....	178
4. 전문대학 .....	187
부록 설문지 .....	189

## 표 목 차

[표 1-1-1] 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황	4
[표 1-1-2] 연도별 매출액	5
[표 1-1-3] 연도별 종사자 수	6
[표 2-1-1] 콘텐츠산업 특수분류체계 내 조사대상 업종구분	14
[표 2-1-2] 조사내용	18
[표 2-1-3] 조사실시결과	19
[표 2-2-1] 연도별 사업체 수	24
[표 2-2-2] VR/AR 관련 사업체 현황	25
[표 2-2-3] 설립연도별 사업체 현황	26
[표 2-2-4] 소재지역별 사업체 현황 ①	27
[표 2-2-5] 소재지역별 사업체 현황 ②	28
[표 2-2-6] 소재지역별 사업체 현황 ③	28
[표 2-2-7] 소재지역별 사업체 현황 ④	29
[표 2-2-8] 대표자 연령별 사업체 현황	30
[표 2-2-9] 연도별 매출액	33
[표 2-2-10] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체	34
[표 2-2-11] 2017년 매출 규모별 사업체 현황	35
[표 2-2-12] 유형별 매출 비중	36
[표 2-2-13] 국내외 매출 비중	37
[표 2-2-14] 연도별 종사자 수	38
[표 2-2-15] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체	39
[표 2-2-16] 2018년 종사자 규모별 사업체 현황	40
[표 2-2-17] 직무별 종사자 비중	41
[표 2-2-18] 채용규모 - 전체	42
[표 2-2-19] 채용규모 - 신규인력	43
[표 2-2-20] 채용규모 - 경력인력	44
[표 2-2-21] 직무별 채용규모 - 전체	45
[표 2-2-22] 직무별 채용규모 - 신규인력	46
[표 2-2-23] 직무별 채용규모 - 경력인력	47
[표 2-2-24] 채용 관련 애로사항 ①	48
[표 2-2-25] 채용 관련 애로사항 ②	49
[표 2-2-26] 사업추진단계	50

[표 2-2-27] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ①	52
[표 2-2-28] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ②	52
[표 2-2-29] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ①	53
[표 2-2-30] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ②	53
[표 2-2-31] 전년대비 제작환경	54
[표 2-2-32] 제작 관련 애로사항 ①	55
[표 2-2-33] 제작 관련 애로사항 ②	56
[표 2-2-34] 지원사업 정보 수집경로	57
[표 2-2-35] 희망 지원사업 - 경영/운영	58
[표 2-2-36] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅	59
[표 2-2-37] 희망 지원사업 - 제작/기술	60
[표 2-2-38] 희망 지원사업 - 인력/교육	61
[표 2-2-39] 지원사업 신청/참여 애로사항	62
[표 2-2-40] VR/AR 추진단계	63
[표 2-2-41] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1순위 ①	65
[표 2-2-42] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1순위 ②	65
[표 2-2-43] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1+2순위 ①	66
[표 2-2-44] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1+2순위 ②	66
[표 2-2-45] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1+2+3순위 ①	67
[표 2-2-46] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1+2+3순위 ②	67
[표 2-2-47] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1순위 ①	69
[표 2-2-48] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1순위 ②	69
[표 2-2-49] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2순위 ①	70
[표 2-2-50] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2순위 ②	70
[표 2-2-51] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2+3순위 ①	71
[표 2-2-52] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2+3순위 ②	71
[표 2-2-53] 보조인력 이용여부 - 개인제작자	72
[표 2-2-54] 보조인력 이용규모 - 개인제작자	73
[표 2-2-55] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자	74
[표 2-2-56] 연평균 소득 - 개인제작자	75
[표 2-3-1] 만화산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	79
[표 2-3-2] 만화산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	79

[표 2-3-3] 만화산업 연도별 사업체 수 .....	80
[표 2-3-4] 만화산업 유형별 사업체 현황 .....	80
[표 2-3-5] 만화산업 설립연도별 사업체 현황 .....	81
[표 2-3-6] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	81
[표 2-3-7] 만화산업 연도별 매출액 .....	82
[표 2-3-8] 만화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	83
[표 2-3-9] 만화작가 연평균 소득 .....	83
[표 2-3-10] 만화창작외 주요 소득원 .....	84
[표 2-3-11] 만화산업 연도별 종사자 수 .....	85
[표 2-3-12] 만화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	86
[표 2-3-13] 만화작가 보조인력 활용여부 .....	86
[표 2-3-14] 만화작가 보조인력 활용규모 .....	87
[표 2-3-15] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항 .....	87
[표 2-3-16] 만화작가 주력 창작분야 .....	88
[표 2-3-17] 만화작가 주요 활동분야 .....	88
[표 2-3-18] 만화작가 창작공간 .....	89
[표 2-3-19] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부 .....	89
[표 2-3-20] 지역거주 만화작가 지원사업 .....	90
[표 2-3-21] 만화창작 관련 애로사항 .....	90
[표 2-4-1] 게임산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	93
[표 2-4-2] 게임산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액 .....	93
[표 2-4-3] 게임산업 연도별 사업체 수 .....	94
[표 2-4-4] 게임산업 분야별 사업체 현황 .....	94
[표 2-4-5] 게임산업 VR/AR 관련 사업체 현황 .....	95
[표 2-4-6] 게임산업 설립연도별 사업체 현황 .....	96
[표 2-4-7] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	97
[표 2-4-8] 게임산업 연도별 매출액 .....	98
[표 2-4-9] 게임산업 분야별 매출액 .....	98
[표 2-4-10] 게임산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	100
[표 2-2-11] 게임산업 유형별 매출 비중 .....	101
[표 2-4-12] 게임산업 연도별 종사자 수 .....	102
[표 2-4-13] 게임산업 분야별 종사자 수 .....	102

[표 2-4-14] 게임산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황	103
[표 2-4-15] 게임산업 직무별 종사자 비중	104
[표 2-4-16] 부산지역 게임사업체 경쟁력	105
[표 2-4-17] 부산지역 게임사업체 지원사업	106
[표 2-5-1] 영화산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	109
[표 2-5-2] 영화산업 세부업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	109
[표 2-5-3] 영화산업 연도별 사업체 수	110
[표 2-5-4] 영화산업 세부업종별 사업체 현황	110
[표 2-5-5] 영화산업 설립연도별 사업체 현황	111
[표 2-5-6] 영화산업 대표자 연령별 사업체 현황	111
[표 2-5-7] 영화산업 연도별 매출액	112
[표 2-5-8] 영화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황	113
[표 2-5-9] 영화산업 유형별 매출 비중	113
[표 2-5-10] 영화산업 연도별 종사자 수	114
[표 2-5-11] 영화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황	115
[표 2-5-12] 영화산업 직무별 종사자 비중	115
[표 2-6-1] 애니메이션산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	119
[표 2-6-2] 애니메이션산업 업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	119
[표 2-6-3] 애니메이션산업 연도별 사업체 수	120
[표 2-6-4] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황	120
[표 2-6-5] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황	121
[표 2-6-6] 애니메이션산업 대표자 연령별 사업체 현황	121
[표 2-6-7] 애니메이션산업 연도별 매출액	122
[표 2-6-8] 애니메이션산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황	123
[표 2-6-9] 애니메이션산업 유형별 매출 비중	123
[표 2-6-10] 애니메이션산업 연도별 종사자 수	124
[표 2-6-11] 애니메이션산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황	125
[표 2-6-12] 애니메이션산업 직무별 종사자 비중	125
[표 2-7-1] VR/AR산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액	129
[표 2-7-2] VR/AR산업 업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액	129
[표 2-7-3] VR/AR산업 연도별 사업체 수	130
[표 2-7-4] VR/AR산업 업종별 사업체 현황	130

[표 2-7-5] VR/AR산업 추진단계 .....	131
[표 2-7-6] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황 .....	132
[표 2-7-7] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	133
[표 2-7-8] VR/AR산업 연도별 매출액 .....	134
[표 2-7-9] VR/AR산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	135
[표 2-7-10] VR/AR산업 유형별 매출 비중 .....	136
[표 2-7-11] VR/AR산업 연도별 종사자 수 .....	137
[표 2-7-12] VR/AR산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	138
[표 2-7-13] VR/AR산업 직무별 종사자 비중 .....	139
[표 3-1-1] 전국 문화기반시설 현황 .....	145
[표 3-1-2] 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황 .....	146
[표 3-1-3] 부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황 .....	147
[표 3-1-4] 부산 도서관 현황 .....	148
[표 3-1-5] 부산 소재 도서관 ① .....	148
[표 3-1-6] 부산 소재 도서관 ② .....	149
[표 3-1-7] 부산 소재 도서관 ③ .....	150
[표 3-1-8] 부산 박물관 현황 .....	151
[표 3-1-9] 부산 소재 박물관 ① .....	151
[표 3-1-10] 부산 소재 박물관 ② .....	152
[표 3-1-11] 부산 미술관 현황 .....	153
[표 3-1-12] 부산 소재 미술관 .....	153
[표 3-1-13] 부산 문예회관 현황 .....	154
[표 3-1-14] 부산 소재 문예회관 .....	154
[표 3-1-15] 부산 문화원 현황 .....	155
[표 3-1-16] 부산 소재 문화원 .....	155
[표 3-1-17] 부산 공연시설 현황 .....	156
[표 3-1-18] 부산 소재 공연시설 ① .....	156
[표 3-1-19] 부산 소재 공연시설 ② .....	157
[표 3-1-20] 부산 소재 공연시설 ③ .....	158
[표 3-1-21] 부산 소재 공연시설 ④ .....	159
[표 3-1-22] 부산 주요 문화예술법인/단체 ① .....	160
[표 3-1-23] 부산 주요 문화예술법인/단체 ② .....	161

[표 3-1-24] 부산 주요 문화예술법인/단체 ③	162
[표 3-1-25] 부산 주요 문화예술법인/단체 ④	163
[표 3-1-26] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤	164
[표 3-1-27] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑥	165
[표 3-1-28] 부산 축제현황	166
[표 3-1-29] 부산 축제 ①	166
[표 3-1-30] 부산 축제 ②	167
[표 3-2-1] 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황	171
[표 3-2-2] 부산 소재 대학 ①	171
[표 3-2-3] 부산 소재 대학 ②	172
[표 3-2-4] 부산 소재 대학원 ①	173
[표 3-2-5] 부산 소재 대학원 ②	174
[표 3-2-6] 부산 소재 대학원 ③	175
[표 3-2-7] 부산 소재 대학원 ④	176
[표 3-2-8] 부산 소재 대학원 ⑤	177
[표 3-2-9] 부산 소재 대학교 ①	178
[표 3-2-10] 부산 소재 대학교 ②	179
[표 3-2-11] 부산 소재 대학교 ③	180
[표 3-2-12] 부산 소재 대학교 ④	181
[표 3-2-13] 부산 소재 대학교 ⑤	182
[표 3-2-14] 부산 소재 대학교 ⑥	183
[표 3-2-15] 부산 소재 대학교 ⑦	184
[표 3-2-16] 부산 소재 대학교 ⑧	185
[표 3-2-17] 부산 소재 대학교 ⑨	186
[표 3-2-19] 부산 소재 전문대학 ①	187
[표 3-2-20] 부산 소재 전문대학 ②	188
[표 3-2-21] 부산 소재 전문대학 ③	189

# 그림 목 차

[그림 1-1-1] 연도별 매출액 .....	5
[그림 1-1-2] 연도별 종사자 수 .....	6
[그림 2-1-1] 부산 CT산업 통계조사 수행체계 .....	15
[그림 2-2-1] 연도별 사업체 수 .....	23
[그림 2-2-2] 2018년 업종별 사업체 수 .....	23
[그림 2-2-3] VR/AR 관련 사업체 현황 .....	25
[그림 2-2-4] 설립연도별 사업체 현황 .....	26
[그림 2-2-5] 소재지역별 사업체 현황 .....	27
[그림 2-2-6] 대표자 연령별 사업체 현황 .....	30
[그림 2-2-7] 연도별 매출액 .....	31
[그림 2-2-8] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체 .....	34
[그림 2-2-9] 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	35
[그림 2-2-10] 유형별 매출 비중 .....	36
[그림 2-2-11] 국내외 매출 비중 .....	37
[그림 2-2-12] 연도별 종사자 수 .....	38
[그림 2-2-13] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체 .....	39
[그림 2-2-14] 2018년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	40
[그림 2-2-15] 직무별 종사자 비중 .....	41
[그림 2-2-16] 채용규모 - 전체 .....	42
[그림 2-2-17] 채용규모 - 신규인력 .....	43
[그림 2-2-18] 채용규모 - 경력인력 .....	44
[그림 2-2-19] 직무별 채용규모 - 전체 .....	45
[그림 2-2-20] 직무별 채용규모 - 신규인력 .....	46
[그림 2-2-21] 직무별 채용규모 - 경력인력 .....	47
[그림 2-2-22] 채용 관련 애로사항 .....	48
[그림 2-2-23] 사업추진단계 .....	50
[그림 2-2-24] 경영 관련 애로사항 - 1순위 .....	51
[그림 2-2-25] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 .....	51
[그림 2-2-26] 전년대비 제작환경 .....	54
[그림 2-2-27] 제작 관련 애로사항 .....	55
[그림 2-2-28] 지원사업 정보 수집경로 .....	57

[그림 2-2-29] 희망 지원사업 - 경영/운영 .....	58
[그림 2-2-30] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅 .....	59
[그림 2-2-31] 희망 지원사업 - 제작/기술 .....	60
[그림 2-2-32] 희망 지원사업 - 인력/교육 .....	61
[그림 2-2-33] 지원사업 신청/참여 애로사항 .....	62
[그림 2-2-34] VR/AR 추진단계 .....	63
[그림 2-2-35] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 지원사업분야 - 1순위 .....	64
[그림 2-2-36] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 지원사업분야 - 1+2순위 .....	64
[그림 2-2-37] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 지원사업분야 - 1+2+3순위 .....	64
[그림 2-2-38] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1순위 .....	68
[그림 2-2-39] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2순위 .....	68
[그림 2-2-40] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2+3순위 .....	68
[그림 2-2-41] 보조인력 이용여부 - 개인제작자 .....	72
[그림 2-2-42] 보조인력 이용규모 - 개인제작자 .....	73
[그림 2-2-43] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자 .....	74
[그림 2-2-44] 연평균 소득 - 개인제작자 .....	75
[그림 2-3-1] 만화산업 연도별 사업체 수 .....	80
[그림 2-3-2] 만화산업 유형별 사업체 현황 .....	80
[그림 2-3-3] 만화산업 설립연도별 사업체 현황 .....	81
[그림 2-3-4] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	81
[그림 2-3-5] 만화산업 연도별 매출액 .....	82
[그림 2-3-6] 만화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	83
[그림 2-3-7] 만화작가 연평균 소득 .....	83
[그림 2-3-8] 만화창작외 주요 소득원 .....	84
[그림 2-3-9] 만화산업 연도별 종사자 수 .....	85
[그림 2-3-10] 만화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	86
[그림 2-3-11] 만화작가 보조인력 활용여부 .....	86
[그림 2-3-12] 만화작가 보조인력 활용규모 .....	87
[그림 2-3-13] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항 .....	87
[그림 2-3-14] 만화작가 주력 창작분야 .....	88
[그림 2-3-15] 만화작가 주요 활동분야 .....	88
[그림 2-3-16] 만화작가 창작공간 .....	89

[그림 2-3-17] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부 .....	89
[그림 2-3-18] 지역거주 만화작가 지원사업 .....	90
[그림 2-3-19] 만화창작 관련 애로사항 .....	90
[그림 2-4-1] 게임산업 연도별 사업체 수 .....	94
[그림 2-4-2] 게임산업 분야별 사업체 현황 .....	94
[그림 2-4-3] 게임산업 VR/AR 관련 사업체 현황 .....	95
[그림 2-4-4] 게임산업 설립연도별 사업체 현황 .....	96
[그림 2-4-5] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	97
[그림 2-4-6] 게임산업 연도별 매출액 .....	98
[그림 2-4-7] 게임산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	100
[그림 2-4-8] 게임산업 유형별 매출 비중 .....	101
[그림 2-4-9] 게임산업 연도별 종사자 수 .....	102
[그림 2-4-10] 게임산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	103
[그림 2-4-11] 게임산업 직무별 종사자 비중 .....	104
[그림 2-4-12] 부산지역 게임사업체 경쟁력 .....	105
[그림 2-4-13] 부산지역 게임사업체 지원사업 .....	106
[그림 2-5-1] 영화산업 연도별 사업체 수 .....	110
[그림 2-5-2] 영화산업 세부업종별 사업체 현황 .....	110
[그림 2-5-3] 영화산업 설립연도별 사업체 현황 .....	111
[그림 2-5-4] 영화산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	111
[그림 2-5-5] 영화산업 연도별 매출액 .....	112
[그림 2-5-6] 영화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	113
[그림 2-5-7] 영화산업 유형별 매출 비중 .....	113
[그림 2-5-8] 영화산업 연도별 종사자 수 .....	114
[그림 2-5-9] 영화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	115
[그림 2-5-10] 영화산업 직무별 종사자 비중 .....	115
[그림 2-6-1] 애니메이션산업 연도별 사업체 수 .....	120
[그림 2-6-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황 .....	120
[그림 2-6-3] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황 .....	121
[그림 2-6-4] 애니메이션산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	121
[그림 2-6-5] 애니메이션산업 연도별 매출액 .....	122
[그림 2-6-6] 애니메이션산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	123

[그림 2-6-7] 애니메이션산업 유형별 매출 비중 .....	123
[그림 2-6-8] 애니메이션산업 연도별 종사자 수 .....	124
[그림 2-6-9] 애니메이션산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	125
[그림 2-6-10] 애니메이션산업 직무별 종사자 비중 .....	125
[그림 2-7-1] VR/AR산업 연도별 사업체 수 .....	130
[그림 2-7-2] VR/AR산업 업종별 사업체 현황 .....	130
[그림 2-7-3] VR/AR산업 추진단계 .....	131
[그림 2-7-4] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황 .....	132
[그림 2-7-5] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황 .....	133
[그림 2-7-6] VR/AR산업 연도별 매출액 .....	134
[그림 2-7-7] VR/AR산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황 .....	135
[그림 2-7-8] VR/AR산업 유형별 매출 비중 .....	136
[그림 2-7-9] VR/AR산업 연도별 종사자 수 .....	137
[그림 2-7-10] VR/AR산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황 .....	138
[그림 2-7-11] VR/AR산업 직무별 종사자 비중 .....	139



# 제1장

## 결과요약



## 1

## 조사개요

## ■ 조사배경

- 조사명 : 2018 부산 CT산업 통계조사
- 주관기관 : (재)부산정보산업진흥원
- 수행기관 : (주)리서치랩

## ■ 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 통계조사를 실시함

## ■ 조사대상 및 범위

- 조사대상 : 부산시 소재 콘텐츠산업 제작 사업체 등
- 조사범위 : 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 11개 콘텐츠산업

## ■ 조사기간 및 방법

- 조사기준 : (매출액) 2017년 말, (사업체 수, 종사자 수) 2018년 현재
- 조사기간 : 2018년 10월 1일 ~ 11월 15일
- 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, 고객 유형, 마케팅 방법 등
- 지원사업 관련 : 지원사업 정보습득 경로, 지원사업 참여의향, 지원사업 만족도 등
- VR/AR 관련 : 추진단계, 경쟁력 강화 지원사업분야, 산업 활성화 저해요인 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 984개의 리스트를 확보함
- 2018 부산 CT산업 통계조사 실시 결과, 846개 사업체를 조사완료함

## 2 조사결과요약

### ■ 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황 - 「2018 부산 CT산업 통계조사」 결과

○ 「2018 부산 CT산업 통계조사」 결과 2018년 사업체 수는 857개, 종사자 수는 7,294명으로 나타났으며, 2017년 매출액은 1조 1,203억원으로 나타남

[표 1-1-1] 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황

구분	2016년			2017년						2018년				
	사업체 수	종사자 수	매출액	사업체 수		종사자 수		매출액		사업체 수		종사자 수		
	(개)	(명)	(백만원)	(개)	(%)	(명)	(%)	(백만원)	(%)	(개)	(%)	(명)	(%)	
전체	801	6,922	1,171,997	806	0.6	7,070	2.1	1,203,299	2.7	857	6.3	7,294	3.2	
업종	출판	147	1,161	166,463	129	-12.2	1,146	-1.3	166,822	0.2	135	4.7	1,145	-0.1
	만화	46	68	6,911	48	4.3	80	17.6	7,146	3.4	51	6.3	81	1.3
	음악	7	42	1,692	8	14.3	42	0.0	1,710	1.1	12	50.0	53	26.2
	게임	95	1,030	113,636	101	6.3	1,048	1.7	120,860	6.4	112	10.9	1,121	7.0
	영화	79	295	40,118	82	3.8	321	8.8	39,225	-2.2	83	1.2	335	4.4
	애니	19	169	20,323	16	-15.8	194	14.8	21,056	3.6	17	6.3	220	13.4
	방송	49	1,041	439,233	49	0.0	1,052	1.1	458,024	4.3	56	14.3	1,078	2.5
	광고	201	1,422	221,185	206	2.5	1,441	1.3	224,631	1.6	211	2.4	1,462	1.5
	캐릭터	12	197	14,487	12	0.0	197	0.0	14,976	3.4	15	25.0	206	4.6
	지식	75	602	48,450	76	1.3	624	3.7	49,213	1.6	80	5.3	658	5.4
솔루션	71	895	99,499	79	11.3	925	3.4	99,634	0.1	85	7.6	935	1.1	
VR/AR	30	393	33,831	40	33.3	400	1.8	71,226	110.5	61	52.5	686	71.5	

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

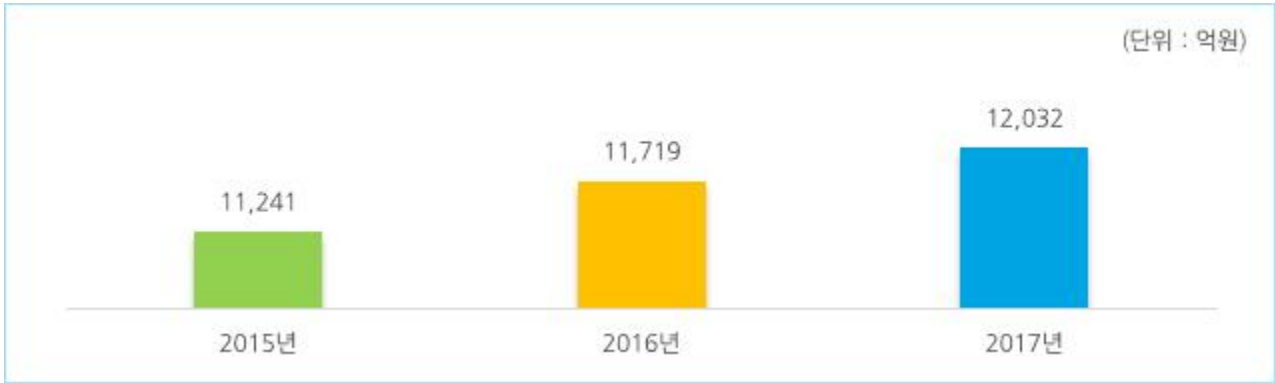
※ 만화 : 법인(에이전시, 플랫폼) 2개사, 개인사업자(만화가) 49개사 / 부산-경남 만화가 180명 활동 중(부산경남만화가연대)

※ (%) : 전년대비 증감률

■ 매출액

- 2017년 부산 CT산업 사업체의 총 매출액은 1조 1,203억 원으로 나타나 전년 대비 2.7% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-1-1] 연도별 매출액



[표 1-1-2] 연도별 매출액

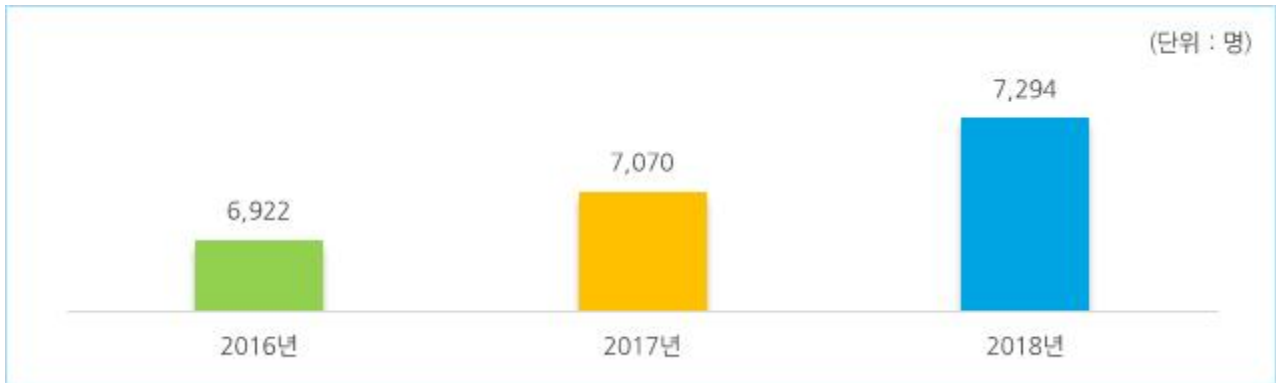
구분	2015년		2016년		2017년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	1,124,152	9.8	1,171,997	4.3	1,203,299	2.7	
업종	출판	148,319	8.9	166,463	12.2	166,822	0.2
	만화	3,745	83.0	6,911	84.5	7,146	3.4
	음악	1,324	-2.3	1,692	27.8	1,710	1.1
	게임	104,821	-12.4	113,636	8.4	120,860	6.4
	영화	39,985	44.0	40,118	0.3	39,225	-2.2
	애니	21,691	12.5	20,323	-6.3	21,056	3.6
	방송	433,177	11.7	439,233	1.4	458,024	4.3
	광고	216,041	13.2	221,185	2.4	224,631	1.6
	캐릭터	15,202	34.8	14,487	-4.7	14,976	3.4
	지식정보	47,901	9.0	48,450	1.1	49,213	1.6
	솔루션	91,946	9.7	99,499	8.2	99,634	0.1
VR/AR	미집계	-	33,831	-	71,226	110.5	

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

■ 종사자 수

○ 2018년 부산 CT산업 사업체의 총 종사자 수는 7,294명으로 전년대비 3.2% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-1-2] 연도별 종사자 수



[표 1-1-3] 연도별 종사자 수

구분	2016년		2017년		2018년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	6,922	2.6	7,070	2.1	7,294	3.2	
업종	출판	1,161	-2.8	1,146	-1.3	1,145	-0.1
	만화	68	17.2	80	17.6	81	1.3
	음악	42	5.0	42	0.0	53	26.2
	게임	1,030	0.8	1,048	1.7	1,121	7.0
	영화	295	6.1	321	8.8	335	4.4
	애니	169	-43.7	194	14.8	220	13.4
	방송	1,041	0.4	1,052	1.1	1,078	2.5
	광고	1,422	8.0	1,441	1.3	1,462	1.5
	캐릭터	197	11.9	197	0.0	206	4.6
	지식정보	602	0.5	624	3.7	658	5.4
	솔루션	895	23.3	925	3.4	935	1.1
VR/AR	393	-	400	1.8	686	71.5	

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

## ■ 경영현황

- 사업추진단계는 ‘콘텐츠 기획’ 13.5%, ‘콘텐츠 제작’ 32.1%, ‘콘텐츠 출시’ 7.4%, ‘사업도약’ 25.3%, ‘사업 성장’ 19.9%, ‘사업 쇠퇴(1.9%)’로 ‘콘텐츠 제작’의 비중이 가장 높게 나타남
- 경영 관련 애로사항으로는 ‘매출부진 및 대금회수 부진(26.8%)’, ‘자금조달 및 투자유치 어려움(19.8%)’, ‘산업 및 시장의 경기침체(10.9%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남

## ■ 제작현황

- 전년대비 콘텐츠 제작/개발/창작환경은 ‘보통(51.6%)’으로 지난해와 비슷한 수준인 것으로 나타남. ‘악화’는 29.7%, ‘개선’은 18.7%로 나타남
- 콘텐츠 제작 관련 애로사항으로는 ‘자금부족 및 투자유치 어려움(40.7%)’, ‘전문인력 부족 및 확보 어려움(22.0%)’, ‘인건비 등 제작비용 부담(19.9%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남

## ■ 지원사업 관련

- 지원사업 정보수집경로는 ‘인터넷(42.5%)’, ‘공공기관(25.9%)’, ‘동종업계(22.8%)’ 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/참여 시 애로사항으로는 ‘복잡한 신청 및 행정절차(32.6%)’, ‘까다로운 신청 및 선정조건(28.4%)’, ‘지원사업 정보부족(26.6%)’ 등의 순으로 비중이 높게 나타남

## ■ VR/AR/MR 관련

- VR/AR 추진단계는 ‘VR/AR콘텐츠 제작 및 출시’가 31개, ‘VR/AR콘텐츠 제작 중’이 30개로 VR/AR 관련 사업체가 61개로 나타났으며, ‘VR/AR콘텐츠 제작계획 있음’이라 응답한 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

## 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
- 국내 CT산업은 양적 및 질적 성장을 거듭하여 2000년 매출액 21조원에서 2015년 약 5배 증가한 100조원 규모의 산업으로 발전함
- 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
- 최근 이슈가 되고 있는 VR/AR산업에서도 부산은 '2017 코리아 VR 페스티벌' 개최, 글로벌 VR기업과 '부산 VR 인큐베이팅 프로그램' 진행, 2017년 '부산 VR/AR 융복합센터' 설립, 2018년 'VRAR 제작지원 센터' 구축 등을 추진하여 VR/AR중심 도시로 부상하고 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 통계조사는 통계청의 ‘콘텐츠산업 특수분류체계’를 준용하여 산업유형을 12개 대분류 업종으로 구분하며, 12개 업종 중 공연산업을 제외한 11개 업종을 대상으로 조사를 실시함
- ‘콘텐츠산업 특수분류체계’에서 CT산업은 제작업 외에도 도소매업, 임대업 등을 포함하고 있어, 부산 CT 산업 통계조사에서는 도소매업, 임대업 등을 제외한 창작 및 제작 관련 사업체로 모집단 정의를 한정함

[표 2-1-1] 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)
애니	애니메이션 제작업, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업	-
방송	지상파 방송, 유선 방송, 위성방송, 방송채널 사용사업, 방송영상물 제작업, 인터넷 영상물 제공업	-
광고	광고 대행업, 광고 제작업, 광고 전문 서비스업, 온라인 광고 대행업, 옥외 광고 대행업	인쇄업
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 상품 유통업
지식정보	이러닝업, 기타 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업	가상세계 및 가상현실업 (스크린골프장 운영업)
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업, 컴퓨터 그래픽스 제작업	-

※ 문화체육관광부의 「콘텐츠산업 통계조사」와 동일하게 공연산업은 조사대상에서 제외함

### 3 조사체계

#### 가. 수행체계

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

[그림 2-1-1] 부산 CT산업 통계조사 수행체계



#### 나. 조사기획

- 사업추진계획 수립
  - 부산정보산업진흥원과 협의를 통해 단계별 과업을 선정하고 추진방법 및 일정을 계획함
- 과거조사 및 유사조사 검토
  - 2017 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 2010 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 2-1-2] 조사내용

구분	내 용
일반현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 사업체명, 사업자등록번호, 사업체 유형, 설립연도, 주소, 연락처</li> <li>· 산업분야, 사업내용, 대표 작품 및 서비스, 사업추진단계</li> <li>· 대표자 성명, 성별, 연령</li> </ul>
경영실태	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 종사자 현황, 채용계획, 채용 애로사항</li> <li>· 매출현황, 매출비중, 경영 애로사항</li> <li>· 제작현황, 제작 애로사항</li> </ul>
지원사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지원사업 정보습득 경로</li> <li>· 희망지원사업</li> <li>· 지원사업 애로사항</li> </ul>
VR/AR/MR산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· VR/AR/MR콘텐츠 제작/계획</li> <li>· VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야</li> <li>· VR/AR/MR산업 활성화 저해요인</li> </ul>
게임산업	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임 플랫폼 유형</li> <li>· 부산지역 경쟁력</li> <li>· 부산지역 게임산업 지원사업</li> </ul>
개인제작자	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 보조인력 운영여부, 보조인력 규모, 보조인력 활용 애로사항</li> <li>· 연평균 소득</li> <li>· 제작현황, 제작 애로사항</li> </ul>
만화작가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 창작분야, 활동분야, 만화창작 애로사항</li> <li>· 창작외 소득원</li> <li>· 창작공간, 부산지역 거주 애로사항, 부산지역 만화작가 지원사업</li> </ul>

## 5 조사현황

### 가. 조사실시

- 조사기간 : 2018년 10월 1일 ~ 2018년 11월 15일 (7주간)
- 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 병행실시함

### 나. 조사실시 결과

- 2018 부산 CT산업 통계조사를 실시한 결과 총 857개 조사완료함

[표 2-1-3] 조사실시결과

구분	모집단(개)	조사완료(개)	조사완료율(%)
출판	148	135	91.2
만화	58	51	87.9
음악	14	12	85.7
게임	133	112	84.2
영화	101	83	82.2
애니	19	17	89.5
방송	68	56	82.4
광고	247	211	85.4
캐릭터	15	15	100.0
지식정보	99	80	80.8
콘텐츠솔루션	97	85	87.6
<b>합계</b>	<b>999</b>	<b>857</b>	<b>85.8</b>



제2절

전체 조사결과

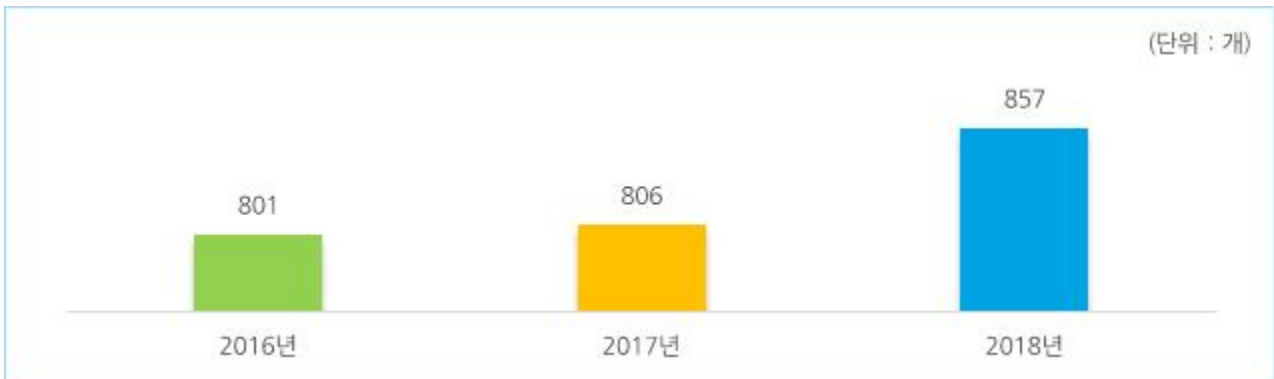


# 1 일반현황

## 가. 사업체 수

- 2018 부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 부산시 소재 CT산업 산업체는 2018년 현재 857개로 전년 대비 51개, 5.0% 증가한 것으로 나타남
- 광고산업이 211개(전체대비 24.9%)로 가장 많고, 음악산업이 12개(0.1%)로 가장 적은 것으로 나타남
- VR/AR산업은 61개로 전년대비 52.5% 증가한 것으로 나타남

[그림 2-2-1] 연도별 사업체 수



[그림 2-2-2] 2018년 업종별 사업체 수



[표 2-2-1] 연도별 사업체 수

구분	2016년		2017년		2018년		
	사업체 수(개)	전년대비(%)	사업체 수(개)	전년대비(%)	사업체 수(개)	전년대비(%)	
전체	801	4.7	806	0.6	857	6.3	
업종	출판	147	0.0	129	-12.2	135	4.7
	만화	46	17.9	48	4.3	51	6.3
	음악	7	0.0	8	14.3	12	50.0
	게임	95	10.5	101	6.3	112	10.9
	영화	79	11.3	82	3.8	83	1.2
	애니	19	5.6	16	-15.8	17	6.3
	방송	49	4.3	49	0.0	56	14.3
	광고	201	1.0	206	2.5	211	2.4
	캐릭터	12	0.0	12	0.0	15	25.0
	지식정보	75	5.6	76	1.3	80	5.3
	콘텐츠솔루션	71	4.4	79	11.3	85	7.6
VR/AR	30	-	40	33.3	61	52.5	

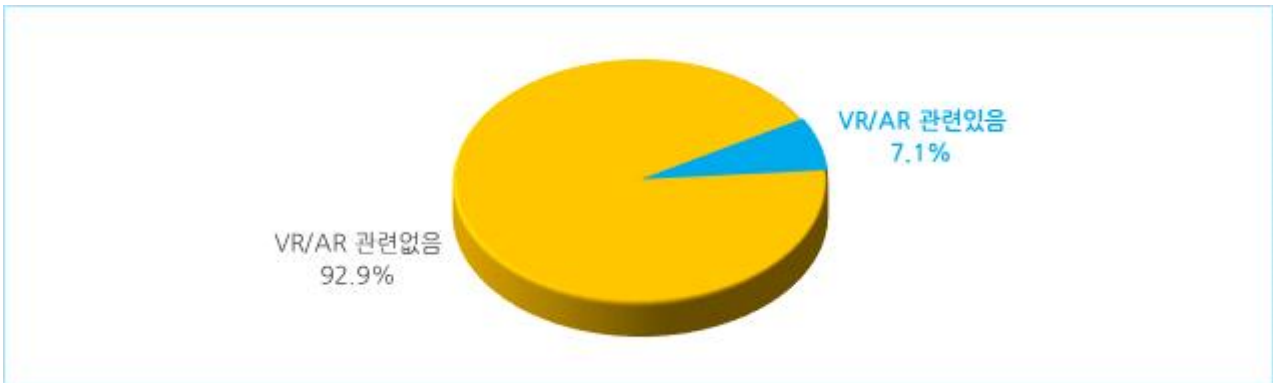
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

※ 만화 : 법인(에이전시, 플랫폼) 2개사, 개인사업자(만화가) 49개사 / 부산·경남 만화가 180명 활동 중(부산경남만화가연대)

### 나. VR/AR 관련 여부

- 부산 CT산업 사업체 중 VR/AR 관련 사업체는 61개로 전체의 7.1%를 차지하는 것으로 나타남
- VR/AR 관련 사업체의 주요 업종은 게임, 지식정보, 광고, 애니, 영화, 방송, 솔루션, 등으로 나타남

[그림 2-2-3] VR/AR 관련 사업체 현황



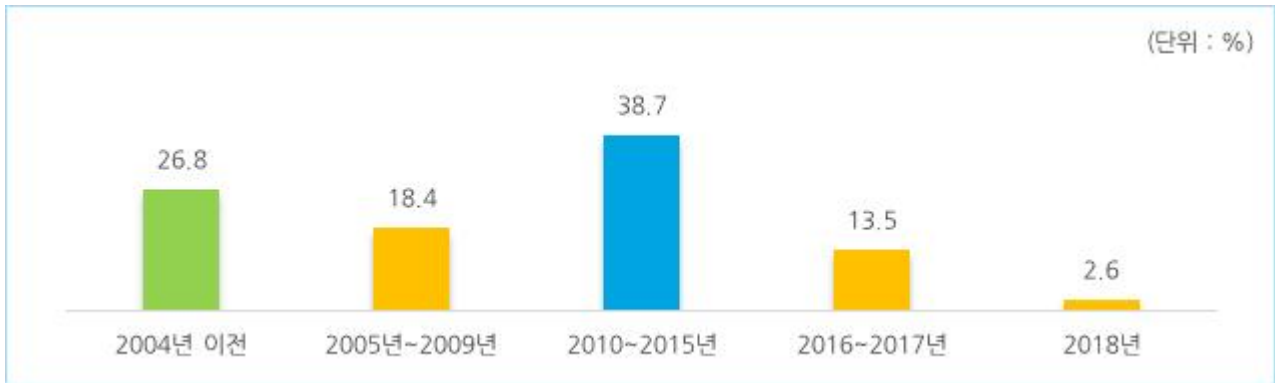
[표 2-2-2] VR/AR 관련 사업체 현황

구분		전체	VR/AR 관련있음		VR/AR 관련없음	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		857	61	7.1	796	92.9
업종	출판	135	0	0.0	135	100.0
	만화	51	0	0.0	51	100.0
	음악	12	0	0.0	12	100.0
	게임	112	25	22.3	87	77.7
	영화	83	3	3.6	80	96.4
	애니	17	7	41.2	10	58.8
	방송	56	3	5.4	53	94.6
	광고	211	5	2.4	206	97.6
	캐릭터	15	0	0.0	15	100.0
	지식정보	80	16	20.0	64	80.0
	솔루션	85	2	2.4	83	97.6

다. 설립연도

- 설립연도는 '2010년~2015년'이 38.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '2004년 이전(26.8%)', '2005년~2009년(18.4%)' 순으로 나타남

[그림 2-2-4] 설립연도별 사업체 현황



[표 2-2-3] 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년~2017년		2018년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	838	225	26.8	154	18.4	324	38.7	113	13.5	22	2.6	
업종	출판	135	83	61.5	29	21.5	20	14.8	0	0.0	3	2.2
	만화	40	7	17.5	8	20.0	16	40.0	8	20.0	1	2.5
	음악	11	1	9.1	3	27.3	6	54.5	1	9.1	0	0.0
	게임	109	5	4.6	12	11.0	50	45.9	32	29.4	10	9.2
	영화	81	9	11.1	6	7.4	48	59.3	17	21.0	1	1.2
	애니	17	3	17.6	1	5.9	11	64.7	2	11.8	0	0.0
	방송	56	22	39.3	9	16.1	14	25.0	7	12.5	4	7.1
	광고	210	64	30.5	58	27.6	72	34.3	15	7.1	1	0.5
	캐릭터	15	5	33.3	1	6.7	5	33.3	4	26.7	0	0.0
	지식	79	11	13.9	9	11.4	37	46.8	20	25.3	2	2.5
솔루션	85	15	17.6	18	21.2	45	52.9	7	8.2	0	0.0	
VR/AR	60	8	13.3	3	5.0	29	48.3	19	31.7	1	1.7	

※ n(응답사업체) = 838

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

라. 소재지역

- 소재지역은 '해운대구'가 297개(35.5%)로 가장 많고, 그 다음으로는 부산진구(98개, 11.7%), 남구(84개, 10.0%) 순으로 나타남

[그림 2-2-5] 소재지역별 사업체 현황



[표 2-2-4] 소재지역별 사업체 현황 ①

구분	전체	강서구		금정구		기장군		남구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	836	5	0.6	54	6.5	12	1.4	84	10.0	
업종	출판	133	0	0.0	8	6.0	0	0.0	8	6.0
	만화	45	1	2.2	1	2.2	0	0.0	4	8.9
	음악	12	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	25.0
	게임	107	1	0.9	2	1.9	1	0.9	10	9.3
	영화	77	0	0.0	4	5.2	1	1.3	7	9.1
	애니	17	0	0.0	2	11.8	1	5.9	0	0.0
	방송	55	1	1.8	3	5.5	1	1.8	3	5.5
	광고	210	0	0.0	19	9.0	5	2.4	19	9.0
	캐릭터	15	1	6.7	0	0.0	3	20.0	0	0.0
	지식정보	80	0	0.0	10	12.5	0	0.0	15	18.8
	솔루션	85	1	1.2	5	5.9	0	0.0	15	17.6
VR/AR	60	0	0.0	4	6.7	1	1.7	9	15.0	

※ n(응답사업체) = 836

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

[표 2-2-5] 소재지역별 사업체 현황 ②

구분	전체	동구		동래구		부산진구		북구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	836	23	2.8	30	3.6	98	11.7	17	2.0	
업종	출판	133	9	6.8	6	4.5	28	21.1	4	3.0
	만화	45	0	0.0	5	11.1	3	6.7	2	4.4
	음악	12	0	0.0	0	0.0	2	16.7	1	8.3
	게임	107	2	1.9	0	0.0	7	6.5	2	1.9
	영화	77	1	1.3	1	1.3	6	7.8	0	0.0
	애니	17	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	55	2	3.6	1	1.8	5	9.1	0	0.0
	광고	210	5	2.4	10	4.8	24	11.4	6	2.9
	캐릭터	15	0	0.0	1	6.7	3	20.0	0	0.0
	지식정보	80	1	1.3	2	2.5	8	10.0	1	1.3
	솔루션	85	3	3.5	4	4.7	12	14.1	1	1.2
VR/AR	60	0	0.0	0	0.0	4	6.7	0	0.0	

[표 2-2-6] 소재지역별 사업체 현황 ③

구분	전체	사상구		사하구		서구		수영구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	836	40	4.8	15	1.8	11	1.3	41	4.9	
업종	출판	133	7	5.3	4	3.0	6	4.5	5	3.8
	만화	45	0	0.0	0	0.0	0	0.0	5	11.1
	음악	12	1	8.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	107	10	9.3	2	1.9	1	0.9	5	4.7
	영화	77	2	2.6	0	0.0	0	0.0	6	7.8
	애니	17	1	5.9	0	0.0	0	0.0	2	11.8
	방송	55	1	1.8	2	3.6	1	1.8	4	7.3
	광고	210	8	3.8	4	1.9	2	1.0	8	3.8
	캐릭터	15	0	0.0	1	6.7	0	0.0	0	0.0
	지식정보	80	4	5.0	1	1.3	1	1.3	2	2.5
	솔루션	85	6	7.1	1	1.2	0	0.0	4	4.7
VR/AR	60	2	3.3	1	1.7	1	1.7	3	5.0	

※ n(응답사업체) = 836

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

[표 2-2-7] 소재지역별 사업체 현황 ④

구분	전체	연제구		영도구		중구		해운대구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	836	47	5.6	17	2.0	45	5.4	297	35.5	
업종	출판	133	13	9.8	0	0.0	24	18.0	11	8.3
	만화	45	3	6.7	2	4.4	1	2.2	18	40.0
	음악	12	1	8.3	1	8.3	1	8.3	2	16.7
	게임	107	3	2.8	3	2.8	0	0.0	58	54.2
	영화	77	1	1.3	1	1.3	5	6.5	42	54.5
	애니	17	1	5.9	2	11.8	0	0.0	8	47.1
	방송	55	3	5.5	2	3.6	3	5.5	23	41.8
	광고	210	17	8.1	3	1.4	7	3.3	73	34.8
	캐릭터	15	0	0.0	0	0.0	0	0.0	6	40.0
	지식정보	80	2	2.5	1	1.3	3	3.8	29	36.3
	솔루션	85	3	3.5	2	2.4	1	1.2	27	31.8
VR/AR	60	1	1.7	2	3.3	1	1.7	31	51.7	

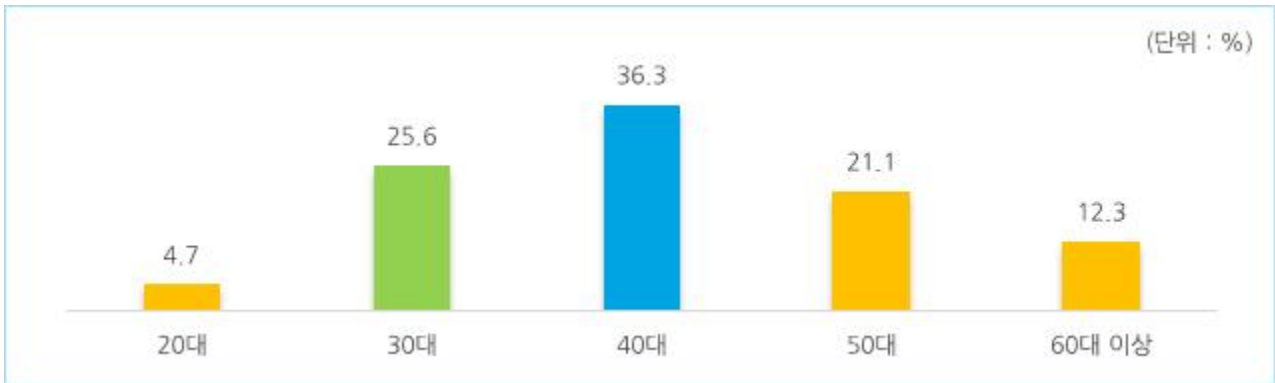
※ n(응답사업체) = 836

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

마. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 36.3%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 '30대(25.6%)', '50대(21.1%)', '60대 이상(12.3%)', '20대(4.7%)' 순으로 나타남

[그림 2-2-6] 대표자 연령별 사업체 현황



[표 2-2-8] 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		50대		60대 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	317	15	4.7	81	25.6	115	36.3	67	21.1	39	12.3	
업종	출판	49	1	2.0	3	6.1	8	16.3	23	46.9	14	28.6
	만화	37	8	21.6	19	51.4	10	27.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	게임	40	4	10.0	14	35.0	19	47.5	3	7.5	0	0.0
	영화	27	1	3.7	11	40.7	11	40.7	3	11.1	1	3.7
	애니	10	0	0.0	1	10.0	6	60.0	2	20.0	1	10.0
	방송	20	0	0.0	6	30.0	7	35.0	4	20.0	3	15.0
	광고	80	0	0.0	11	13.8	30	37.5	20	25.0	19	23.8
	캐릭터	10	1	10.0	5	50.0	2	20.0	2	20.0	0	0.0
	지식	26	0	0.0	8	30.8	14	53.8	3	11.5	1	3.8
	솔루션	17	0	0.0	3	17.6	7	41.2	7	41.2	0	0.0
VR/AR	42	0	0.0	9	21.4	24	57.1	9	21.4	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 317

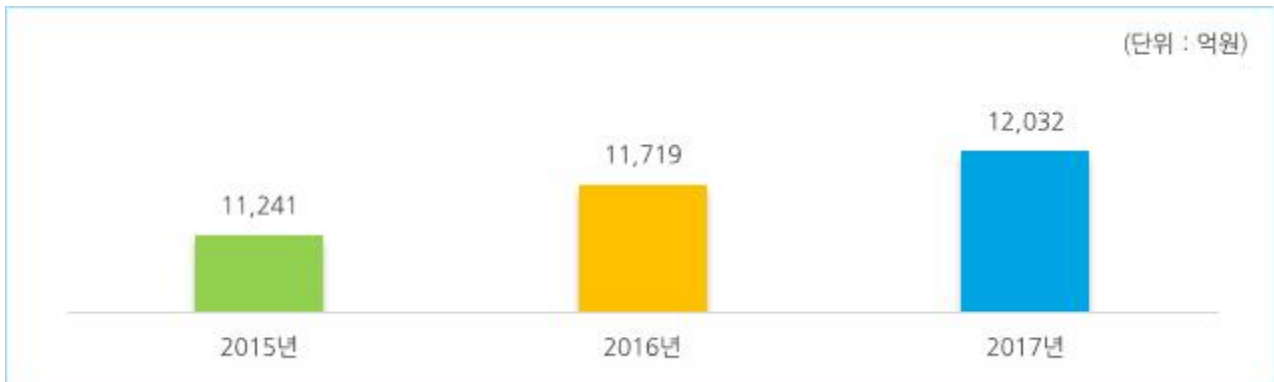
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

## 2 매출현황

### 가. 매출액

- 2017년 부산 CT산업 사업체의 총 매출액은 1조 2032억원으로 나타나 전년대비 2.7% 증가한 것으로 나타남
- 영화산업을 제외한 모든 산업에서 매출액이 전년대비 증가하였으며, 영화산업은 주요 사업체의 매출액 감소로 인한 것으로 파악됨

[그림 2-2-7] 연도별 매출액



- 만화산업은 만화작가의 증가로 전년대비 매출액이 증가한 것으로 파악됨
  - 법인사업체가 감소하였음에도 만화작가 수와 매출액의 꾸준한 증가로 전년대비 매출액이 증가한 것으로 나타남. 만화산업의 경우, 전년대비 제작환경이 개선되었다는 의견이 많았는데, 그 이유로 작업공간 지원, 공동 작업공간에서의 의견 및 조언 공유, 진흥원 제공 교육을 통한 역량 강화를 언급한 점을 고려하면 만화작가에 대한 적극적인 지원이 만화작가 증가로 귀결된 것으로 파악됨
  - 신인작가에 대한 열약한 대우(원고료 등), 차기작 준비기간의 수입 부재 등이 애로사항으로 언급된 것을 고려하면 인프라 중심의 지원사업을 환경 및 처우 개선까지 확대하면 더 많은 만화작가 유치와 만화산업 발전이 가능할 것으로 사료됨

- 게임산업은 사업체 수 증가와 일부 사업체 매출액 증가로 전년대비 매출액이 증가한 것으로 파악됨
  - 지속적으로 게임사업체 수가 증가하고 있으며 VR/AR 관련 게임사업체도 크게 증가하는 등 부산지역 게임산업이 활성화되고 있는 모습임, 게임분야도 과거에는 모바일게임을 개발하는 사업체가 대다수였던 것과는 달리 최근에는 VR/AR게임, 보드게임을 개발하는 사업체 등 부산지역 게임산업의 다양성이 강화되고 있음
  - 이는 진흥원이 인디게임 개발자 및 스타트업 사업체 대상 육성사업부터 글로벌 마케팅 및 교육 제공 등의 스케일업 사업체 대상 지원사업까지 다양한 규모의 사업체를 대상으로 다각적으로 지원을 하고, 게임분야도 모바일게임은 물론 VR/AR게임, 보드게임까지 다양하게 지원한 것이 부산지역 게임산업 발전에 기여한 것으로 파악됨
  - 그러나 매출액이 1억 미만인 소규모 사업체가 많고, 소수의 중대형 사업체의 매출증감이 부산지역 게임산업 전체에 영향을 크게 미치고 있음. 경기침체로 어렵지만 지원사업의 도움과 축적된 노하우로 제작현황이 나아지고 있다는 의견이 많은 것을 고려할 때, 지속적으로 역량강화 및 경영/제작 지원사업을 추진하여 소규모 사업체의 안정적인 성장을 도모하는 것이 필요함
- 영화산업은 일부 사업체의 매출액 감소로 전년대비 매출액이 감소한 것으로 파악됨
  - 2017년 한국 영화산업 및 시장은 정체수준인 것으로 파악되고 있으며, 제작 작품편수도 감소하였고, 특히 10억 미만의 소규모 영화 제작 편수가 크게 감소하였음. 반면 평균 제작비는 증가한 것으로 나타남. 이런 영향으로 부산지역 영화산업도 침체된 것으로 파악되며, 실제로 제작환경이 악화되었다는 의견이 많았고 그 이유로 경기침체, 투자금 확보 어려움 등이 언급됨
  - 특히 부산지역 영화산업 매출액의 큰 비중을 차지하고 있는 사업체의 매출액 급감으로 부산지역 영화산업 매출액이 전년대비 감소한 것으로 나타남
- 애니메이션산업은 대다수 사업체의 매출액 증가로 전년대비 매출액이 증가한 것으로 파악됨
  - 2016년 부산지역 애니메이션산업 매출액은 후속 애니메이션 제작 진행 및 제작기간의 장기화 등으로 감소하였으나, 2017년에는 애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 제품 제작 및 라이선스 판매 등으로 매출액이 증가하여 이전 수준으로 회복함
  - 대다수의 사업체들이 매출액이 증가하였고, 매출액이 크게 증가한 2개 사업체는 부산시와 진흥원에서 제공한 문화콘텐츠 발굴 및 제작지원 사업인 ‘스타 프로젝트’를 통해 콘텐츠를 기획 및 제작하여 공중파에 방영까지 된 상황임. 제작환경 개선이유로 지원사업이 도움이 되었다는 의견이 많은 것을 고려하면 진흥원의 지원사업이 부산지역 애니메이션 발전에 기여한 것으로 파악됨

- VR/AR산업은 VR/AR사업체 수의 증가로 전년대비 매출액이 크게 증가한 것으로 나타남
  - VR/AR콘텐츠를 출시했거나 제작하는 사업체 수가 증가하고, VR/AR산업으로 분류된 사업체 중 매출액이 증가한 경우가 많아 부산지역 VR/AR산업의 매출액이 크게 증가함. 향후 VR/AR콘텐츠를 제작할 계획이나 의향이 있는 사업체도 있어 앞으로도 부산지역 VR/AR산업이 성장할 것으로 예상됨
  - 진흥원에서는 부산가상증강현실 융복합센터, 부산가상현실 기업지원센터, VR/AR 제작지원센터를 구축 및 운영하는 등 VR/AR산업 육성을 위해 선도적으로 정책 및 지원사업을 추진하고 있으며, 이런 노력으로 부산지역 VR/AR산업이 다른 지역에 비해 발전한 것으로 사료됨

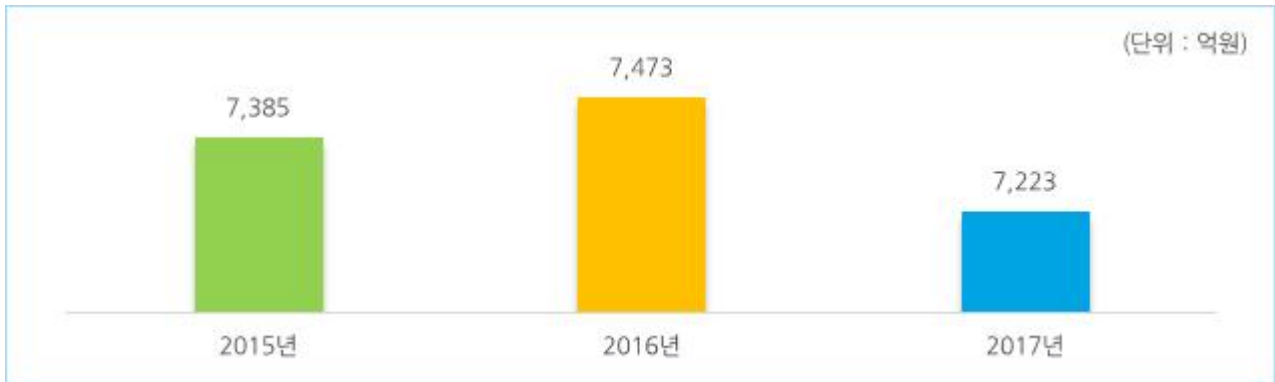
[표 2-2-9] 연도별 매출액

구분	2015년		2016년		2017년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	1,124,152	9.8	1,171,997	4.3	1,203,299	2.7	
업종	출판	148,319	8.9	166,463	12.2	166,822	0.2
	만화	3,745	83.0	6,911	84.5	7,146	3.4
	음악	1,324	-2.3	1,692	27.8	1,710	1.1
	게임	104,821	-12.4	113,636	8.4	120,860	6.4
	영화	39,985	44.0	40,118	0.3	39,225	-2.2
	애니	21,691	12.5	20,323	-6.3	21,056	3.6
	방송	433,177	11.7	439,233	1.4	458,024	4.3
	광고	216,041	13.2	221,185	2.4	224,631	1.6
	캐릭터	15,202	34.8	14,487	-4.7	14,976	3.4
	지식정보	47,901	9.0	48,450	1.1	49,213	1.6
	솔루션	91,946	9.7	99,499	8.2	99,634	0.1
VR/AR	미집계	-	33,831	-	71,226	110.5	

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

○ 2017년 매출액 300억 이하 사업체의 총 매출액은 7,223억원으로 전년대비 -3.3% 감소한 것으로 나타났으며, 전체 사업체의 총 매출액보다 전년대비 증가율이 낮게 나타남

[그림 2-2-8] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체



[표 2-2-10] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체

구분	2015년		2016년		2017년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	738,598	12.5	747,331	1.2	722,396	-3.3	
업종	출판	104,605	10.3	103,073	-1.5	101,831	-1.2
	만화	3,745	83.0	6,911	84.5	7,146	3.4
	음악	1,324	-2.3	1,692	27.8	1,710	1.1
	게임	48,788	4.1	60,963	25.0	76,394	25.3
	영화	39,985	44.0	40,118	0.3	39,225	-2.2
	애니	21,691	12.5	20,323	-6.3	21,056	3.6
	방송	117,022	11.5	111,676	-4.6	86,579	-22.5
	광고	216,041	13.5	221,185	2.4	224,631	1.6
	캐릭터	15,202	37.5	14,487	-4.7	14,976	3.4
	지식정보	47,901	11.1	48,450	1.1	49,213	1.6
	솔루션	91,946	11.4	99,499	8.2	99,634	0.1
VR/AR	미집계	-	33,831	-	71,226	110.5	

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

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2017년 기준 매출 규모별 사업체 현황을 살펴본 결과, '1억 미만' 사업체의 비중이 33.0%로 가장 높게 나타남

[그림 2-2-9] 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 2-2-11] 2017년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	791	261	33.0	158	20.0	213	26.9	159	20.1	
업종	출판	131	31	23.7	30	22.9	46	35.1	24	18.3
	만화	50	46	92.0	2	4.0	1	2.0	1	2.0
	음악	4	1	25.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0
	게임	95	55	57.9	16	16.8	12	12.6	12	12.6
	영화	80	49	61.3	17	21.3	7	8.8	7	8.8
	애니	16	1	6.3	6	37.5	6	37.5	3	18.8
	방송	43	2	4.7	13	30.2	9	20.9	19	44.2
	광고	202	27	13.4	34	16.8	89	44.1	52	25.7
	캐릭터	14	6	42.9	1	7.1	3	21.4	4	28.6
	지식	74	31	41.9	18	24.3	9	12.2	16	21.6
솔루션	82	12	14.6	20	24.4	29	35.4	21	25.6	
VR/AR	57	22	38.6	11	19.3	13	22.8	11	19.3	

※ n(응답사업체) = 791

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

다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 '개발/제작'이 75.1%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 2-2-10] 유형별 매출 비중



[표 2-2-12] 유형별 매출 비중

구분	전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)	
전체	248	75.1	1.5	5.3	4.2	7.4	6.6	
업종	출판	45	82.0	0.4	0.4	10.7	4.0	2.4
	만화	1	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	음악	1	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	게임	32	70.4	2.5	3.9	3.8	15.4	4.1
	영화	18	76.7	7.8	8.3	0.8	6.4	0.0
	애니	10	73.5	5.5	3.0	14.0	4.0	0.0
	방송	13	67.2	1.5	5.4	0.8	13.1	12.1
	광고	80	75.6	0.1	5.0	3.3	4.6	11.5
	캐릭터	7	71.4	4.3	24.3	0.0	0.0	0.0
	지식정보	24	70.6	0.4	5.4	0.6	12.9	10.0
	솔루션	17	85.3	0.0	7.1	0.0	2.9	4.7
VR/AR	43	68.1	3.3	10.6	0.6	9.1	8.4	

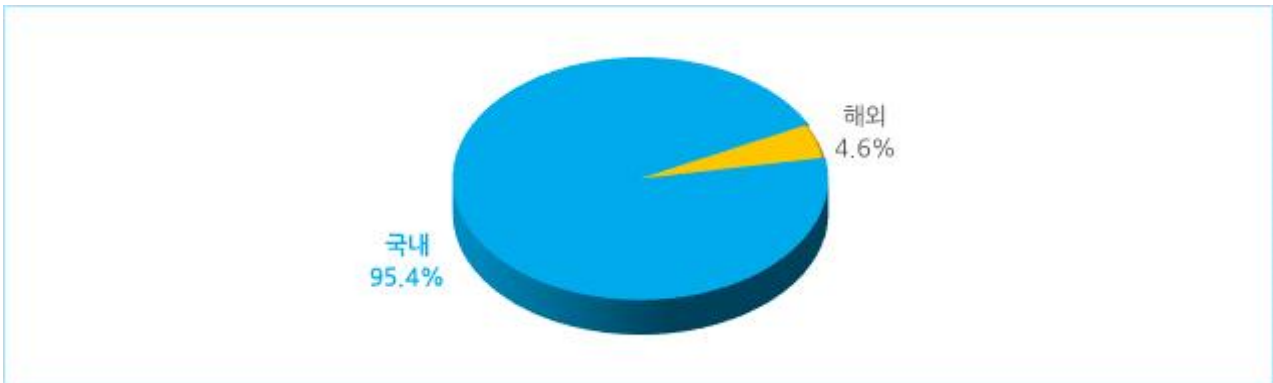
※ n(응답사업체) = 248

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

## 라. 국내외 매출 비중

○ 국내외 매출 비중은 '국내'가 95.4%로 '해외'에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 2-2-11] 국내외 매출 비중



[표 2-2-13] 국내외 매출 비중

구분	전체(개)	국내(%)	해외(%)	
전체	256	95.4	4.6	
업종	출판	47	99.7	0.3
	만화	1	70.0	30.0
	음악	1	100.0	0.0
	게임	32	83.7	16.3
	영화	21	99.0	1.0
	애니	11	91.8	8.2
	방송	14	97.5	2.5
	광고	80	99.1	0.9
	캐릭터	7	84.3	15.7
	지식정보	25	92.4	7.6
	솔루션	17	95.3	4.7
VR/AR	44	92.8	7.2	

※ n(응답사업체) = 256

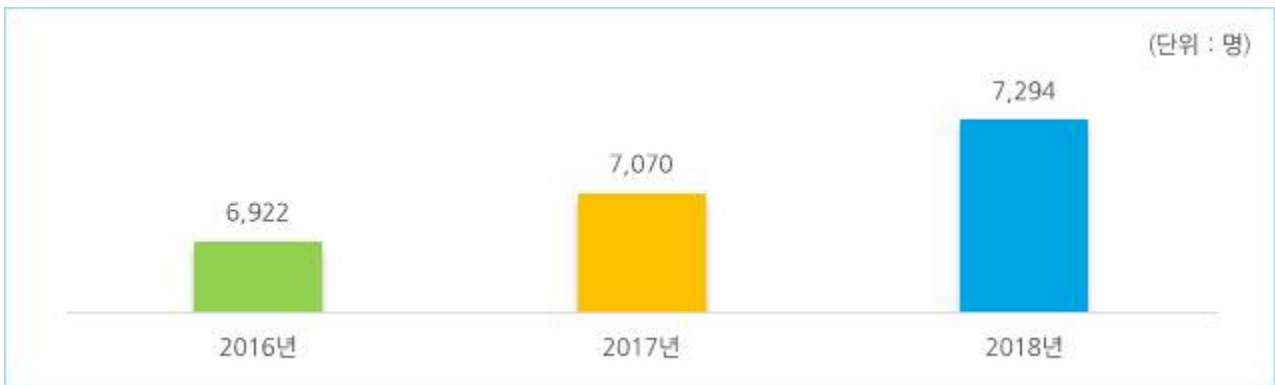
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

### 3 종사자현황

#### 가. 종사자 수

○ 부산 CT산업 사업체의 총 종사자 수는 2018년 7,294명으로 전년대비 3.2% 증가한 것으로 나타남

[그림 2-2-12] 연도별 종사자 수



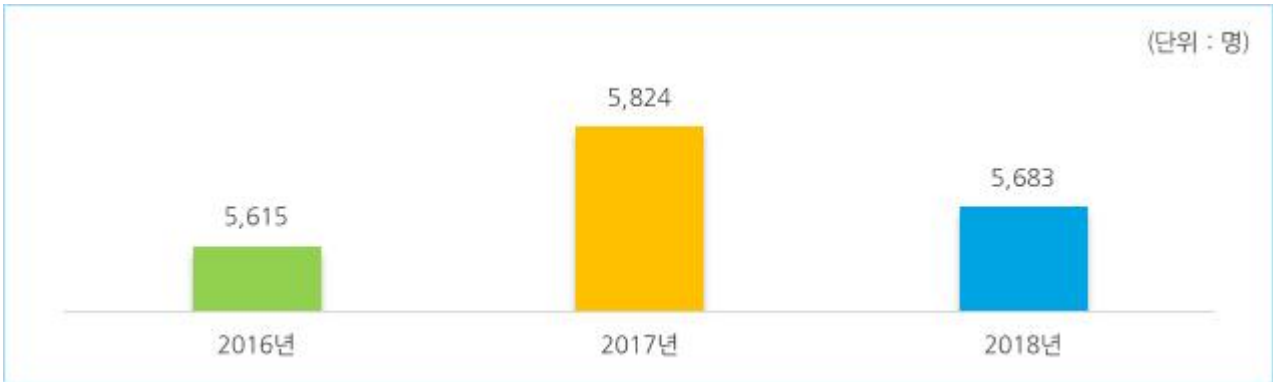
[표 2-2-14] 연도별 종사자 수

구분	2016년		2017년		2018년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	6,922	2.6	7,070	2.1	7,294	3.2	
업종	출판	1,161	-2.8	1,146	-1.3	1,145	-0.1
	만화	68	17.2	80	17.6	81	1.3
	음악	42	5.0	42	0.0	53	26.2
	게임	1,030	0.8	1,048	1.7	1,121	7.0
	영화	295	6.1	321	8.8	335	4.4
	애니	169	-43.7	194	14.8	220	13.4
	방송	1,041	0.4	1,052	1.1	1,078	2.5
	광고	1,422	8.0	1,441	1.3	1,462	1.5
	캐릭터	197	11.9	197	0.0	206	4.6
	지식정보	602	0.5	624	3.7	658	5.4
	솔루션	895	23.3	925	3.4	935	1.1
VR/AR	393	-	400	1.8	686	71.5	

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

- 2018년 현재 종사자 100명 이하 사업체의 총 종사자 수는 2018년 5,683명으로 나타남
- 전년대비 2.4% 감소하여 전체 사업체의 총 종사자 수 증감률 보다 낮게 나타남

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



[표 2-2-15] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체

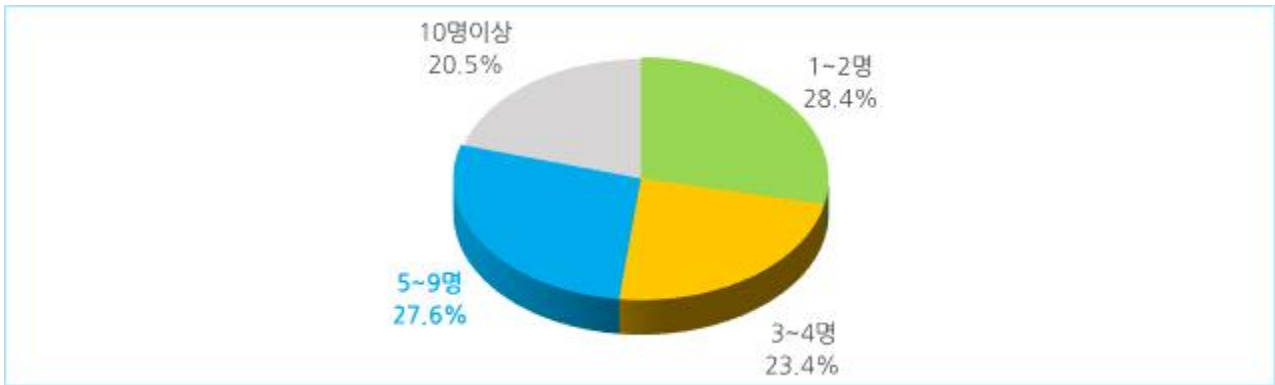
구분	2016		2017년		2018년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	5,615	1.4	5,824	3.7	5,683	-2.4	
업종	출판	677	-7.4	670	-1.0	676	0.9
	만화	68	17.2	80	17.6	81	1.3
	음악	42	5.0	42	0.0	53	26.2
	게임	915	-0.1	942	3.0	856	-9.1
	영화	178	-36.0	186	4.5	143	-23.1
	애니	162	-46.0	194	19.8	220	13.4
	방송	621	22.7	633	1.9	507	-19.9
	광고	1,411	7.1	1,441	2.1	1,462	1.5
	캐릭터	197	11.9	197	0.0	206	4.6
	지식정보	592	-1.2	624	5.4	658	5.4
	솔루션	752	22.1	815	8.4	821	0.7
VR/AR	383	-	400	4.4	585	46.3	

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

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2018년 기준 종사자 규모별 사업체 현황은 '5~9명'이 27.9%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-2-14] 2018년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 2-2-16] 2018년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	789	224	28.4	185	23.4	218	27.6	162	20.5	
업종	출판	135	53	39.3	35	25.9	29	21.5	18	13.3
	만화	51	47	92.2	2	3.9	1	2.0	1	2.0
	음악	12	0	0.0	8	66.7	4	33.3	0	0.0
	게임	111	34	30.6	32	28.8	23	20.7	22	19.8
	영화	39	19	48.7	11	28.2	5	12.8	4	10.3
	애니	16	1	6.3	4	25.0	4	25.0	7	43.8
	방송	54	12	22.2	11	20.4	11	20.4	20	37.0
	광고	211	39	18.5	49	23.2	86	40.8	37	17.5
	캐릭터	15	6	40.0	0	0.0	1	6.7	8	53.3
	지식	75	6	8.0	20	26.7	29	38.7	20	26.7
솔루션	70	7	10.0	13	18.6	25	35.7	25	35.7	
VR/AR	60	8	13.3	10	16.7	21	35.0	21	35.0	

※ n(응답사업체) = 789

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

다. 직무별 종사자 비중

- 직무별 종사자 비중은 '제작'이 47.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '사업기획(19.7%)', '운영/관리(11.2%)' 순으로 나타남

[그림 2-2-15] 직무별 종사자 비중



[표 2-2-17] 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보마케팅 (%)	기타 (%)	
전체	268	19.7	47.0	6.6	11.2	8.0	7.6	
업종	출판	47	28.6	40.1	4.5	11.9	8.9	5.9
	만화	1	30.0	70.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	음악	1	14.3	57.1	0.0	14.3	14.3	0.0
	게임	40	10.1	64.6	4.3	14.1	1.0	5.9
	영화	23	43.9	33.3	0.0	5.3	8.8	8.8
	애니	11	29.8	55.5	6.8	3.7	3.7	0.5
	방송	14	16.3	55.1	2.2	15.7	5.6	5.1
	광고	80	28.0	40.0	2.4	10.8	13.3	5.5
	캐릭터	7	24.5	47.9	9.6	7.4	10.6	0.0
	지식정보	26	18.3	26.6	15.6	12.0	8.6	18.9
	솔루션	18	15.0	25.4	17.3	6.5	20.2	15.6
VR/AR	45	15.4	60.0	9.3	2.9	3.1	9.4	

※ n(응답사업체) = 268

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

## 4 채용계획

### 가. 전체 채용규모

○ 신입 및 경력인력 채용계획이 있는 사업체는 90개(33.6%)로 나타남

- 채용계획 인원은 '1명'이 가장 비중이 높고, 평균 2.68명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 2-2-16] 채용규모 - 전체



[표 2-2-18] 채용규모 - 전체

구분	전체	계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균 (명)	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	268	178	66.4	31	11.6	27	10.1	22	8.2	10	3.7	2.68	
업종	출판	47	43	91.5	2	4.3	2	4.3	0	0.0	0	0.0	1.50
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	3.00
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	-
	게임	40	13	32.5	9	22.5	5	12.5	11	27.5	2	5.0	2.89
	영화	23	14	60.9	2	8.7	4	17.4	2	8.7	1	4.3	2.33
	애니	11	4	36.4	0	0.0	4	36.4	1	9.1	2	18.2	4.14
	방송	14	8	57.1	2	14.3	3	21.4	0	0.0	1	7.1	2.33
	광고	80	66	82.5	8	10.0	3	3.8	2	2.5	1	1.3	2.21
	캐릭터	7	4	57.1	2	28.6	1	14.3	0	0.0	0	0.0	1.33
	지식	26	12	46.2	5	19.2	4	15.4	4	15.4	1	3.8	2.29
	솔루션	18	13	72.2	1	5.6	1	5.6	1	5.6	2	11.1	4.60
VR/AR	45	13	28.9	3	6.7	13	28.9	14	31.1	2	4.4	2.81	

※ n(응답사업체) = 268 / 평균 : 신규 및 경력인력 채용계획이 있는 사업체(90개)의 평균 채용규모

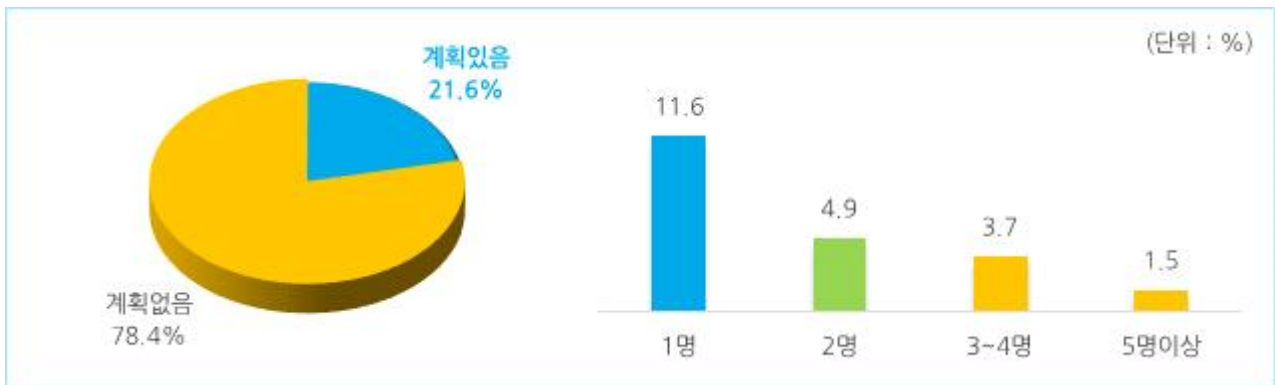
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

### 나. 신규인력 채용규모

○ 신규인력 채용계획이 있는 사업체는 58개(21.6%)로 나타남

- 채용계획 인원은 '1명'이 가장 비중이 높고, 평균 2.03명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 2-2-17] 채용규모 - 신규인력



[표 2-2-19] 채용규모 - 신규인력

구분	전체	계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균 (명)	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	268	210	78.4	31	11.6	13	4.9	10	3.7	4	1.5	2.03	
업종	출판	47	45	95.7	1	2.1	1	2.1	0	0.0	0	0.0	1.50
	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	2.00
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	-
	게임	40	20	50.0	14	35.0	0	0.0	4	10.0	2	5.0	2.10
	영화	23	17	73.9	0	0.0	4	17.4	2	8.7	0	0.0	2.33
	애니	11	4	36.4	2	18.2	3	27.3	1	9.1	1	9.1	3.00
	방송	14	10	71.4	4	28.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.00
	광고	80	73	91.3	5	6.3	1	1.3	1	1.3	0	0.0	1.43
	캐릭터	7	5	71.4	1	14.3	1	14.3	0	0.0	0	0.0	1.50
	지식	26	20	76.9	4	15.4	1	3.8	1	3.8	0	0.0	1.50
	솔루션	18	15	83.3	0	0.0	1	5.6	1	5.6	1	5.6	3.33
VR/AR	45	26	57.8	11	24.4	4	8.9	4	8.9	0	0.0	1.68	

※ n(응답사업체) = 268 / 평균 : 신규 채용계획이 있는 사업체(58개)의 평균 채용규모

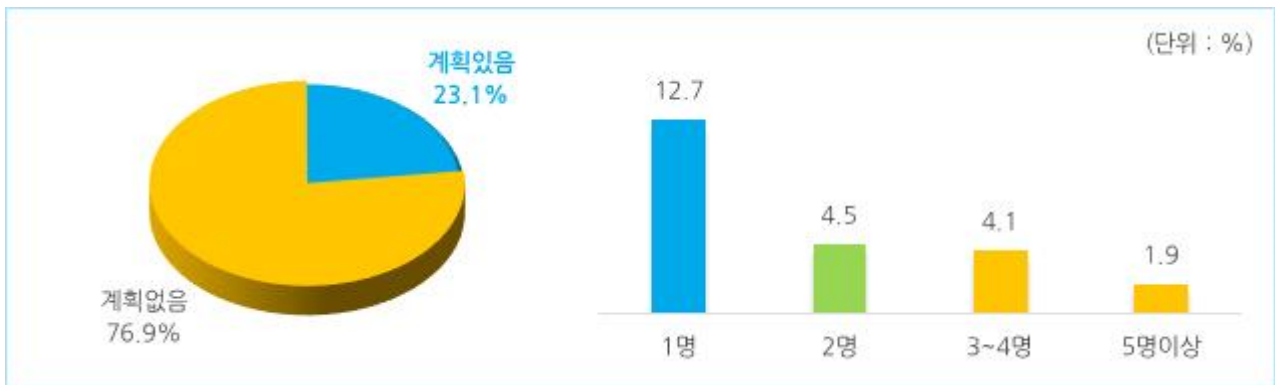
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

다. 경력인력 채용규모

○ 경력인력 채용계획이 있는 사업체는 62개(23.1%)로 나타남

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

[그림 2-2-18] 채용규모 - 경력인력



[표 2-2-20] 채용규모 - 경력인력

구분	전체	계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균 (명)	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	268	206	76.9	34	12.7	12	4.5	11	4.1	5	1.9	1.98	
업종	출판	47	44	93.6	3	6.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.00
	만화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.00
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	-
	게임	40	23	57.5	7	17.5	4	10.0	5	12.5	1	2.5	2.12
	영화	23	18	78.3	3	13.0	2	8.7	0	0.0	0	0.0	1.40
	애니	11	7	63.6	2	18.2	1	9.1	1	9.1	0	0.0	2.00
	방송	14	10	71.4	2	14.3	1	7.1	0	0.0	1	7.1	2.50
	광고	80	70	87.5	7	8.8	0	0.0	2	2.5	1	1.3	2.10
	캐릭터	7	6	85.7	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.00
	지식	26	14	53.8	7	26.9	2	7.7	2	7.7	1	3.8	1.92
	솔루션	18	13	72.2	1	5.6	2	11.1	1	5.6	1	5.6	2.60
VR/AR	45	18	40.0	12	26.7	6	13.3	7	15.6	2	4.4	2.15	

※ n(응답사업체) = 268 / 평균 : 경력인력 채용계획이 있는 사업체(62개)의 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(49.8%)'으로 나타남

[그림 2-2-19] 직무별 채용규모 - 전체



[표 2-2-21] 직무별 채용규모 - 전체

구분	전체	합계		사업기획		제작		연구/개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타		
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	90	2.68	100.0	0.20	7.5	1.33	49.8	0.52	19.5	0.26	9.5	0.33	12.4	0.03	1.2	
업종	출판	4	1.50	100.0	0.00	0.0	0.75	50.0	0.75	50.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	만화	1	3.00	100.0	0.00	0.0	2.00	66.7	0.00	0.0	1.00	33.3	0.00	0.0	0.00	0.0
	음악	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	게임	27	2.89	100.0	0.07	2.6	1.67	57.7	0.33	11.5	0.56	19.2	0.19	6.4	0.07	2.6
	영화	9	2.33	100.0	0.56	23.8	1.00	42.9	0.00	0.0	0.11	4.8	0.67	28.6	0.00	0.0
	애니	7	4.14	100.0	0.14	3.4	3.43	82.8	0.29	6.9	0.00	0.0	0.29	6.9	0.00	0.0
	방송	6	2.33	100.0	0.50	21.4	1.17	50.0	0.17	7.1	0.33	14.3	0.17	7.1	0.00	0.0
	광고	14	2.21	100.0	0.29	12.9	1.29	58.1	0.14	6.5	0.21	9.7	0.21	9.7	0.07	3.2
	캐릭터	3	1.33	100.0	0.00	0.0	0.67	50.0	0.33	25.0	0.00	0.0	0.33	25.0	0.00	0.0
	지식	14	2.29	100.0	0.14	6.3	0.64	28.1	1.29	56.3	0.07	3.1	0.14	6.3	0.00	0.0
솔루션	5	4.60	100.0	0.20	4.3	0.20	4.3	2.20	47.8	0.00	0.0	2.00	43.5	0.00	0.0	
VR/AR	32	2.81	100.0	0.25	8.9	1.16	41.1	0.88	31.1	0.28	10.0	0.22	7.8	0.03	1.1	

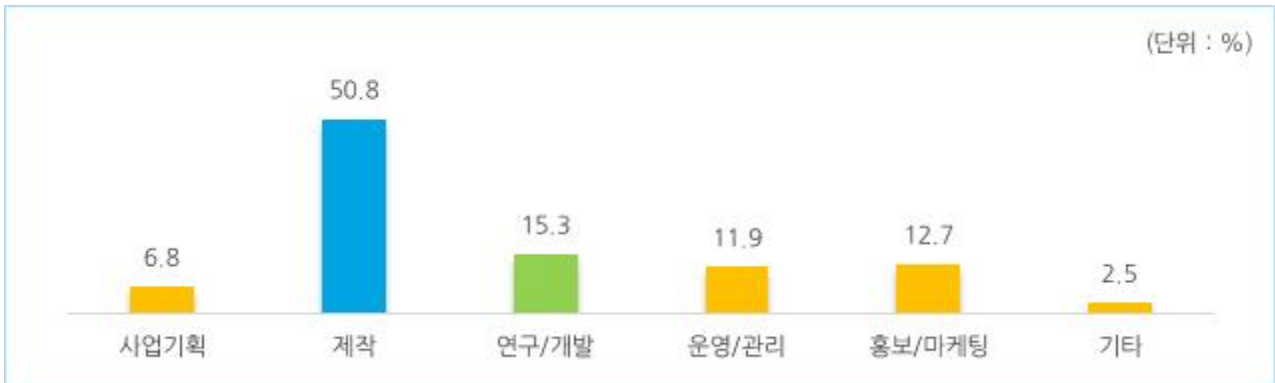
※ n(응답사업체) = 90

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

마. 신규인력 직무별 채용규모

○ 신입인력에서 채용규모가 가장 큰 직무는 '제작(50.8%)'으로 나타남

[그림 2-2-20] 직무별 채용규모 - 신규인력



[표 2-2-22] 직무별 채용규모 - 신규인력

구분	전체	합계		사업기획		제작		연구/개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타		
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	58	2.03	100.0	0.14	6.8	1.03	50.8	0.31	15.3	0.24	11.9	0.26	12.7	0.05	2.5	
업종	출판	2	1.50	100.0	0.00	0.0	0.50	33.3	1.00	66.7	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	만화	1	2.00	100.0	0.00	0.0	2.00	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	음악	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	게임	20	2.10	100.0	0.05	2.4	1.10	52.4	0.20	9.5	0.55	26.2	0.10	4.8	0.10	4.8
	영화	6	2.33	100.0	0.67	28.6	0.67	28.6	0.00	0.0	0.17	7.1	0.83	35.7	0.00	0.0
	애니	7	3.00	100.0	0.00	0.0	2.86	95.2	0.14	4.8	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	방송	4	1.00	100.0	0.25	25.0	0.75	75.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	광고	7	1.43	100.0	0.14	10.0	0.43	30.0	0.14	10.0	0.29	20.0	0.29	20.0	0.14	10.0
	캐릭터	2	1.50	100.0	0.00	0.0	1.00	66.7	0.00	0.0	0.00	0.0	0.50	33.3	0.00	0.0
	지식	6	1.50	100.0	0.17	11.1	0.50	33.3	0.83	55.6	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	솔루션	3	3.33	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	1.67	50.0	0.00	0.0	1.67	50.0	0.00	0.0
VR/AR	19	1.68	100.0	0.05	3.1	0.89	53.1	0.53	31.3	0.11	6.3	0.05	3.1	0.05	3.1	

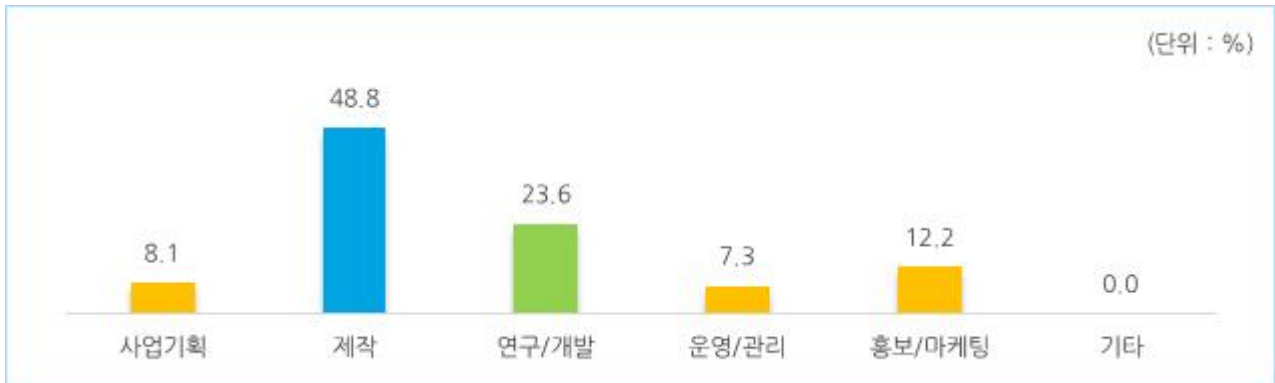
※ n(응답사업체) = 58

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

바. 경력인력 직무별 채용규모

○ 경력인력에서 채용규모가 가장 큰 직무는 '제작(48.8%)'로 나타남

[그림 2-2-21] 직무별 채용규모 - 경력인력



[표 2-2-23] 직무별 채용규모 - 경력인력

구분	전체	합계		사업기획		제작		연구/개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타		
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	62	1.98	100.0	0.16	8.1	0.97	48.8	0.47	23.6	0.15	7.3	0.24	12.2	0.00	0.0	
업종	출판	3	1.00	100.0	0.00	0.0	0.67	66.7	0.33	33.3	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	만화	1	1.00	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	1.00	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	음악	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	게임	17	2.12	100.0	0.06	2.8	1.35	63.9	0.29	13.9	0.24	11.1	0.18	8.3	0.00	0.0
	영화	5	1.40	100.0	0.20	14.3	1.00	71.4	0.00	0.0	0.00	0.0	0.20	14.3	0.00	0.0
	애니	4	2.00	100.0	0.25	12.5	1.00	50.0	0.25	12.5	0.00	0.0	0.50	25.0	0.00	0.0
	방송	4	2.50	100.0	0.50	20.0	1.00	40.0	0.25	10.0	0.50	20.0	0.25	10.0	0.00	0.0
	광고	10	2.10	100.0	0.30	14.3	1.50	71.4	0.10	4.8	0.10	4.8	0.10	4.8	0.00	0.0
	캐릭터	1	1.00	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	1.00	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
	지식	12	1.92	100.0	0.08	4.3	0.50	26.1	1.08	56.5	0.08	4.3	0.17	8.7	0.00	0.0
	솔루션	5	2.60	100.0	0.20	7.7	0.20	7.7	1.20	46.2	0.00	0.0	1.00	38.5	0.00	0.0
VR/AR	27	2.15	100.0	0.26	12.1	0.74	34.5	0.67	31.0	0.26	12.1	0.22	10.3	0.00	0.0	

※ n(응답사업체) = 62

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

차. 채용 관련 애로사항

- 채용 관련 애로사항으로는 ‘경력 및 전문인력 부족’이 46.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘취업희망자의 저임금 회피(18.8%)’, ‘취업희망자의 대기업 선호(9.2%)’ 순으로 나타남

[그림 2-2-22] 채용 관련 애로사항



[표 2-2-24] 채용 관련 애로사항 ①

구분	전체	경력/전문인력부족		취업희망자의 저임금 회피		취업희망자의 대기업 선호		취업희망자의 수도권기업 선호		취업희망자의 자질 부족		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	240	112	46.7	45	18.8	22	9.2	20	8.3	19	7.9	
업종	출판	38	17	44.7	10	26.3	3	7.9	1	2.6	0	0.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	39	16	41.0	8	20.5	3	7.7	2	5.1	7	17.9
	영화	23	7	30.4	3	13.0	1	4.3	4	17.4	3	13.0
	애니	11	2	18.2	2	18.2	1	9.1	3	27.3	2	18.2
	방송	11	5	45.5	2	18.2	2	18.2	0	0.0	2	18.2
	광고	70	38	54.3	14	20.0	4	5.7	5	7.1	2	2.9
	캐릭터	7	2	28.6	2	28.6	1	14.3	1	14.3	0	0.0
	지식	22	13	59.1	3	13.6	5	22.7	4	18.2	2	9.1
솔루션	17	12	70.6	0	0.0	2	11.8	0	0.0	1	5.9	
VR/AR	40	20	50.0	12	30.0	4	10.0	7	17.5	5	12.5	

※ n(응답사업체) = 240, 중복응답허용

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

[표 2-2-25] 채용 관련 애로사항 ②

구분	전체	우수인력의 잡은 이직		인력정보 부족		수익부족으로 인건비 부담		취업희망자의 해당업무 회피		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	240	16	6.7	13	5.4	10	4.2	4	1.7	2	0.8	
업종	출판	38	3	7.9	1	2.6	3	7.9	0	0.0	0	0.0
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	39	2	5.1	4	10.3	2	5.1	1	2.6	2	5.1
	영화	23	2	8.7	0	0.0	3	13.0	0	0.0	0	0.0
	애니	11	0	0.0	1	9.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	11	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	70	4	5.7	4	5.7	1	1.4	2	2.9	0	0.0
	캐릭터	7	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	22	2	9.1	1	4.5	1	4.5	0	0.0	0	0.0
	솔루션	17	0	0.0	1	5.9	0	0.0	1	5.9	0	0.0
VR/AR	40	5	12.5	4	10.0	0	0.0	1	2.5	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 240, 중복응답허용

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

## 5 경영현황

### 가. 사업추진단계

- 사업추진단계는 ‘콘텐츠 제작’이 32.1%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘사업 도약(25.3%)’, ‘사업 성장 (19.9%)’ 순으로 나타남

[그림 2-2-23] 사업추진단계



[표 2-2-26] 사업추진단계

구분	전체	콘텐츠 기획		콘텐츠 제작		콘텐츠 출시		사업 도약		사업 성장		사업 쇠퇴		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	312	42	13.5	100	32.1	23	7.4	79	25.3	62	19.9	6	1.9	
업종	출판	47	7	14.9	3	6.4	2	4.3	12	25.5	18	38.3	5	10.6
	만화	38	10	26.3	16	42.1	1	2.6	9	23.7	2	5.3	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	게임	42	2	4.8	21	50.0	5	11.9	9	21.4	5	11.9	0	0.0
	영화	27	10	37.0	11	40.7	4	14.8	2	7.4	0	0.0	0	0.0
	애니	11	1	9.1	3	27.3	2	18.2	2	18.2	3	27.3	0	0.0
	방송	19	4	21.1	6	31.6	2	10.5	3	15.8	4	21.1	0	0.0
	광고	75	7	9.3	20	26.7	2	2.7	25	33.3	20	26.7	1	1.3
	캐릭터	10	0	0.0	4	40.0	2	20.0	2	20.0	2	20.0	0	0.0
	지식	25	0	0.0	11	44.0	1	4.0	10	40.0	3	12.0	0	0.0
	솔루션	17	1	5.9	5	29.4	2	11.8	5	29.4	4	23.5	0	0.0
VR/AR	45	1	2.2	21	46.7	7	15.6	11	24.4	5	11.1	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 312

※ 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 26.8%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘자금조달 및 투자유치 어려움(19.8%)’, ‘산업 및 시장의 경기침체(10.9%)’ 순으로 나타남
- 경영 관련 애로사항 1+2순위를 통합한 경우에도 ‘매출 부진 및 대금회수 부진’이 32.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로는 ‘산업 및 시장의 경기침체(31.9%)’, ‘자금조달 및 투자유치 어려움(28.1%)’ 순으로 나타남

[그림 2-2-24] 경영 관련 애로사항 - 1순위



[그림 2-2-25] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위



[표 2-2-27] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ①

구분	전체	매출부진 대금회수부진		자금조달 투자유치		산업/시장 경기침체		인력부족 채용		판로확보 수익화		비용부담 (인건비, 제작비 등)		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	313	84	26.8	62	19.8	34	10.9	31	9.9	28	8.9	27	8.6	
업종	출판	47	25	53.2	4	8.5	10	21.3	0	0.0	1	2.1	2	4.3
	만화	38	2	5.3	7	18.4	1	2.6	7	18.4	5	13.2	6	15.8
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	40	4	10.0	16	40.0	1	2.5	3	7.5	4	10.0	4	10.0
	영화	27	5	18.5	14	51.9	0	0.0	1	3.7	1	3.7	2	7.4
	애니	11	3	27.3	3	27.3	1	9.1	2	18.2	1	9.1	1	9.1
	방송	18	6	33.3	2	11.1	3	16.7	2	11.1	2	11.1	1	5.6
	광고	78	29	37.2	6	7.7	13	16.7	8	10.3	5	6.4	8	10.3
	캐릭터	10	1	10.0	1	10.0	2	20.0	2	20.0	1	10.0	1	10.0
	지식	25	7	28.0	4	16.0	2	8.0	4	16.0	5	20.0	1	4.0
솔루션	18	2	11.1	5	27.8	1	5.6	2	11.1	3	16.7	1	5.6	
VR/AR	43	11	25.6	12	27.9	2	4.7	4	9.3	6	14.0	5	11.6	

[표 2-2-28] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ②

구분	전체	마케팅 역량/ 비용 부족		제작 역량/ 비용 부족		산업/시장 환경변화		경쟁심화 대기업독식		수익구조 불합리성		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	313	20	6.4	12	3.8	8	2.6	2	0.6	2	0.6	3	1.0	
업종	출판	47	3	6.4	1	2.1	0	0.0	1	2.1	0	0.0	0	0.0
	만화	38	2	5.3	4	10.5	3	7.9	0	0.0	0	0.0	1	2.6
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	게임	40	3	7.5	3	7.5	2	5.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	27	0	0.0	1	3.7	0	0.0	1	3.7	1	3.7	1	3.7
	애니	11	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	18	1	5.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	5.6
	광고	78	6	7.7	1	1.3	2	2.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	10	0	0.0	1	10.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	25	1	4.0	1	4.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
솔루션	18	4	22.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	43	1	2.3	1	2.3	1	2.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 313

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

[표 2-2-29] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ①

구분	전체	매출부진 대금회수부진		산업/시장 경기침체		자금조달 투자유치		비용부담 (인건비, 제작비 등)		판로확보 수익화		인력부족 채용		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	313	101	32.3	100	31.9	88	28.1	60	19.2	56	17.9	47	15.0	
업종	출판	47	29	61.7	26	55.3	6	12.8	5	10.6	4	8.5	1	2.1
	만화	38	2	5.3	10	26.3	8	21.1	10	26.3	6	15.8	8	21.1
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	40	6	15.0	2	5.0	19	47.5	8	20.0	10	25.0	5	12.5
	영화	27	5	18.5	1	3.7	18	66.7	3	11.1	9	33.3	1	3.7
	애니	11	5	45.5	2	18.2	5	45.5	3	27.3	2	18.2	2	18.2
	방송	18	7	38.9	6	33.3	3	16.7	2	11.1	4	22.2	5	27.8
	광고	78	36	46.2	39	50.0	14	17.9	15	19.2	9	11.5	11	14.1
	캐릭터	10	1	10.0	4	40.0	2	20.0	5	50.0	1	10.0	2	20.0
	지식	25	7	28.0	4	16.0	7	28.0	6	24.0	6	24.0	7	28.0
솔루션	18	3	16.7	6	33.3	6	33.3	3	16.7	5	27.8	5	27.8	
VR/AR	43	13	30.2	8	18.6	18	41.9	11	25.6	10	23.3	9	20.9	

[표 2-2-30] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ②

구분	전체	마케팅 역량/ 비용 부족		산업/시장 환경변화		제작 역량/ 비용 부족		경쟁심화 대기업독식		수익구조 불합리성		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	313	41	13.1	27	8.6	26	8.3	24	7.7	12	3.8	21	6.7	
업종	출판	47	7	14.9	4	8.5	4	8.5	3	6.4	1	2.1	1	2.1
	만화	38	3	7.9	6	15.8	6	15.8	6	15.8	1	2.6	7	18.4
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	게임	40	7	17.5	4	10.0	6	15.0	7	17.5	1	2.5	3	7.5
	영화	27	2	7.4	1	3.7	5	18.5	1	3.7	4	14.8	1	3.7
	애니	11	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	9.1	0	0.0
	방송	18	3	16.7	0	0.0	1	5.6	1	5.6	0	0.0	1	5.6
	광고	78	8	10.3	8	10.3	1	1.3	3	3.8	2	2.6	6	7.7
	캐릭터	10	1	10.0	1	10.0	1	10.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0
	지식	25	3	12.0	2	8.0	2	8.0	1	4.0	2	8.0	2	8.0
솔루션	18	5	27.8	1	5.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	43	4	9.3	2	4.7	1	2.3	5	11.6	2	4.7	1	2.3	

※ n(응답사업체) = 313, 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 51.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-2-26] 전년대비 제작환경



[표 2-2-31] 전년대비 제작환경

구분	전체	매우 나빠짐		대체로 나빠짐		보통		대체로 좋아짐		매우 좋아짐		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	320	30	9.4	65	20.3	165	51.6	50	15.6	10	3.1	
업종	출판	49	12	24.5	15	30.6	22	44.9	0	0.0	0	0.0
	만화	38	1	2.6	8	21.1	19	50.0	7	18.4	3	7.9
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	게임	43	2	4.7	5	11.6	20	46.5	13	30.2	3	7.0
	영화	27	5	18.5	3	11.1	16	59.3	3	11.1	0	0.0
	애니	11	0	0.0	1	9.1	7	63.6	2	18.2	1	9.1
	방송	18	2	11.1	4	22.2	8	44.4	4	22.2	0	0.0
	광고	80	8	10.0	25	31.3	39	48.8	6	7.5	2	2.5
	캐릭터	10	0	0.0	1	10.0	7	70.0	2	20.0	0	0.0
	지식	25	0	0.0	2	8.0	14	56.0	8	32.0	1	4.0
	솔루션	18	0	0.0	1	5.6	13	72.2	4	22.2	0	0.0
VR/AR	45	2	4.4	6	13.3	21	46.7	14	31.1	2	4.4	

※ n(응답사업체) = 320

※ 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 40.7%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 ‘전문인력 부족 및 확보 어려움(22.0%)’, ‘인건비 등 제작비용 부담(19.9%)’ 순으로 나타남

[그림 2-2-27] 제작 관련 애로사항



[표 2-2-32] 제작 관련 애로사항 ①

구분	전체	자금 부족 및 투자유치 어려움		전문인력 부족 및 확보 어려움		제작비용 부담 (인건비 등)		콘텐츠 사업화 어려움		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	246	100	40.7	54	22.0	49	19.9	16	6.5	
업종	출판	44	18	40.9	6	13.6	7	15.9	2	4.5
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	게임	38	20	52.6	5	13.2	6	15.8	6	15.8
	영화	23	16	69.6	1	4.3	2	8.7	0	0.0
	애니	11	6	54.5	3	27.3	1	9.1	0	0.0
	방송	10	3	30.0	3	30.0	5	50.0	0	0.0
	광고	70	18	25.7	23	32.9	17	24.3	1	1.4
	캐릭터	7	1	14.3	1	14.3	2	28.6	1	14.3
	지식	24	13	54.2	6	25.0	6	25.0	4	16.7
	솔루션	17	4	23.5	6	35.3	2	11.8	2	11.8
VR/AR	43	21	48.8	10	23.3	14	32.6	7	16.3	

※ n(응답사업체) = 246, 중복응답허용

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

[표 2-2-33] 제작 관련 애로사항 ②

구분	전체	경기침체 및 수요감소		제작기간 장기화		인프라 부족 (장비,환경 등)		제작역량/경험/시스템 부족		기획역량/아이템/아이디어 부족		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	246	16	6.5	11	4.5	10	4.1	6	2.4	5	2.0	
업종	출판	44	6	13.6	1	2.3	1	2.3	1	2.3	2	4.5
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	38	0	0.0	4	10.5	2	5.3	1	2.6	1	2.6
	영화	23	0	0.0	2	8.7	0	0.0	2	8.7	0	0.0
	애니	11	0	0.0	1	9.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	10	0	0.0	0	0.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0
	광고	70	9	12.9	2	2.9	3	4.3	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	7	0	0.0	0	0.0	2	28.6	0	0.0	0	0.0
	지식	24	0	0.0	0	0.0	1	4.2	1	4.2	2	8.3
	솔루션	17	1	5.9	1	5.9	0	0.0	1	5.9	0	0.0
VR/AR	43	0	0.0	3	7.0	3	7.0	2	4.7	1	2.3	

※ n(응답사업체) = 246, 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 42.5%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘공공기관(25.9%)’, ‘동종업계(22.8%)’ 순으로 나타남

[그림 2-2-28] 지원사업 정보 수집경로



[표 2-2-34] 지원사업 정보 수집경로

구분	전체	인터넷		공공기관		동종업계		언론매체		전시회/행사		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	259	110	42.5	67	25.9	59	22.8	34	13.1	9	3.5	5	1.9	
업종	출판	43	17	39.5	6	14.0	16	37.2	4	9.3	2	4.7	0	0.0
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	게임	40	20	50.0	13	32.5	7	17.5	4	10.0	4	10.0	0	0.0
	영화	22	11	50.0	5	22.7	3	13.6	3	13.6	0	0.0	1	4.5
	애니	11	6	54.5	3	27.3	4	36.4	0	0.0	1	9.1	0	0.0
	방송	14	5	35.7	4	28.6	3	21.4	2	14.3	0	0.0	0	0.0
	광고	76	24	31.6	22	28.9	20	26.3	15	19.7	1	1.3	2	2.6
	캐릭터	7	3	42.9	3	42.9	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	26	11	42.3	9	34.6	3	11.5	2	7.7	1	3.8	2	7.7
	솔루션	18	11	61.1	2	11.1	2	11.1	3	16.7	0	0.0	0	0.0
VR/AR	45	23	51.1	15	33.3	5	11.1	4	8.9	3	6.7	1	2.2	

※ n(응답사업체) = 259, 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 33.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘입주 지원(20.7%)’, ‘인프라 지원(20.7%)’ 순으로 나타남

[그림 2-2-29] 희망 지원사업 - 경영/운영



[표 2-2-35] 희망 지원사업 - 경영/운영

구분	전체	투자자 발굴		입주 지원		인프라 지원		업계정보 제공		컨설팅 제공		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	198	66	33.3	41	20.7	41	20.7	38	19.2	16	8.1	
업종	출판	24	5	20.8	2	8.3	6	25.0	10	41.7	1	4.2
	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	게임	37	15	40.5	8	21.6	6	16.2	4	10.8	6	16.2
	영화	19	9	47.4	4	21.1	4	21.1	1	5.3	1	5.3
	애니	9	4	44.4	2	22.2	3	33.3	0	0.0	0	0.0
	방송	9	5	55.6	0	0.0	3	33.3	1	11.1	0	0.0
	광고	58	13	22.4	14	24.1	12	20.7	15	25.9	4	6.9
	캐릭터	6	2	33.3	2	33.3	1	16.7	1	16.7	1	16.7
	지식	21	11	52.4	3	14.3	4	19.0	2	9.5	2	9.5
	솔루션	14	2	14.3	6	42.9	1	7.1	4	28.6	1	7.1
VR/AR	39	17	43.6	9	23.1	9	23.1	3	7.7	2	5.1	

※ n(응답사업체) = 198, 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 53.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘마케팅 컨설팅 제공(31.9%)’, ‘바이어 발굴(28.1%)’ 순으로 나타남

[그림 2-2-30] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅



[표 2-2-36] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅

구분	전체	광고/홍보 활동 지원		마케팅 컨설팅 제공		바이어 발굴		전시회 참가 지원		전시회/행사 개최		수출 지원		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	212	113	53.3	36	17.0	26	12.3	18	8.5	17	8.0	6	2.8	
업종	출판	28	15	53.6	6	21.4	3	10.7	1	3.6	3	10.7	0	0.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	38	19	50.0	7	18.4	3	7.9	7	18.4	2	5.3	3	7.9
	영화	19	13	68.4	1	5.3	2	10.5	0	0.0	2	10.5	1	5.3
	애니	10	7	70.0	0	0.0	0	0.0	3	30.0	0	0.0	0	0.0
	방송	10	8	80.0	0	0.0	1	10.0	0	0.0	1	10.0	0	0.0
	광고	61	31	50.8	15	24.6	4	6.6	4	6.6	6	9.8	1	1.6
	캐릭터	6	1	16.7	2	33.3	2	33.3	1	16.7	0	0.0	0	0.0
	지식	22	10	45.5	2	9.1	7	31.8	1	4.5	2	9.1	1	4.5
	솔루션	16	8	50.0	3	18.8	3	18.8	1	6.3	1	6.3	0	0.0
VR/AR	41	20	48.8	5	12.2	11	26.8	2	4.9	4	9.8	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 212, 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 67.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '콘텐츠 및 기술 사업화 지원(16.5%)'이 비중이 높게 나타남

[그림 2-2-31] 희망 지원사업 - 제작/기술



[표 2-2-37] 희망 지원사업 - 제작/기술

구분	전체	제작자금 지원		콘텐츠/기술 사업화 지원		제품 고급화 지원		시제품 제작 지원		지식재산권 획득 지원		제작 컨설팅 제공		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	206	138	67.0	34	16.5	14	6.8	13	6.3	9	4.4	6	2.9	
업종	출판	25	17	68.0	3	12.0	2	8.0	2	8.0	1	4.0	0	0.0
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	게임	37	27	73.0	6	16.2	1	2.7	1	2.7	3	8.1	2	5.4
	영화	21	17	81.0	2	9.5	1	4.8	0	0.0	0	0.0	1	4.8
	애니	10	8	80.0	1	10.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	12	8	66.7	3	25.0	0	0.0	1	8.3	0	0.0	0	0.0
	광고	56	37	66.1	6	10.7	3	5.4	4	7.1	3	5.4	3	5.4
	캐릭터	7	3	42.9	1	14.3	3	42.9	1	14.3	0	0.0	0	0.0
	지식	24	12	50.0	9	37.5	2	8.3	3	12.5	2	8.3	0	0.0
	솔루션	13	8	61.5	3	23.1	1	7.7	1	7.7	0	0.0	0	0.0
VR/AR	40	25	62.5	9	22.5	1	2.5	5	12.5	3	7.5	1	2.5	

※ n(응답사업체) = 206, 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 62.8%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 ‘역량강화 및 인력교육 제공(21.4%)’가 비중이 높게 나타남

[그림 2-2-32] 희망 지원사업 - 인력/교육



[표 2-2-38] 희망 지원사업 - 인력/교육

구분		전체	임금/복리후생 지원		역량강화/인력교육 제공		인력정보/채용알선 제공	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		215	135	62.8	46	21.4	38	17.7
업종	출판	27	21	77.8	4	14.8	2	7.4
	만화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	게임	39	24	61.5	9	23.1	9	23.1
	영화	21	13	61.9	6	28.6	2	9.5
	애니	10	6	60.0	2	20.0	2	20.0
	방송	10	5	50.0	5	50.0	0	0.0
	광고	65	40	61.5	10	15.4	15	23.1
	캐릭터	6	4	66.7	1	16.7	1	16.7
	지식정보	21	11	52.4	6	28.6	5	23.8
	솔루션	14	10	71.4	2	14.3	2	14.3
VR/AR		39	23	59.0	9	23.1	8	20.5

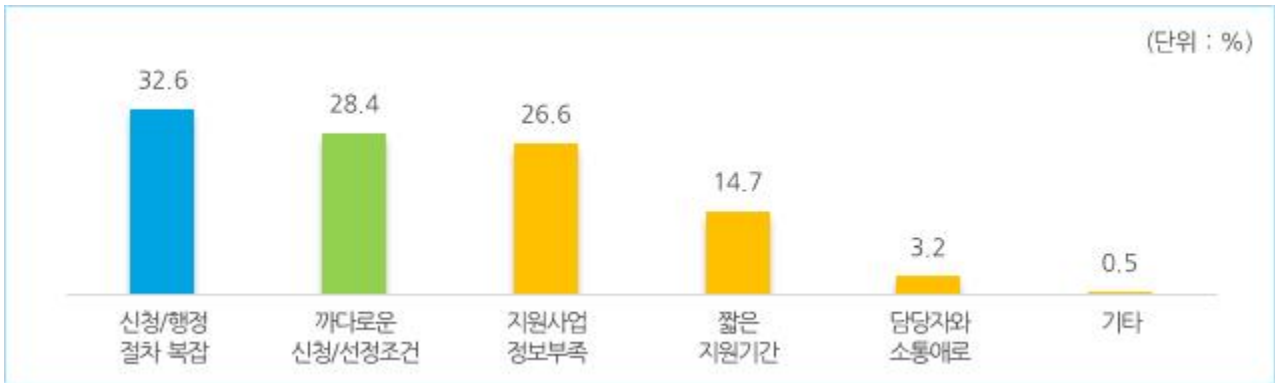
※ n(응답사업체) = 215, 중복응답허용

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

아. 지원사업 신청/참여 애로사항

- 지원사업 신청 및 참여 시 애로사항으로는 ‘복잡한 신청 및 행정절차’가 32.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘까다로운 신청 및 선정조건(28.4%)’, ‘지원사업 정보부족(26.6%)’ 순으로 나타남

[그림 2-2-33] 지원사업 신청/참여 애로사항



[표 2-2-39] 지원사업 신청/참여 애로사항

구분	전체	복잡한 신청/행정절차		까다로운 신청/선정조건		지원사업 정보부족		짧은 지원기간		담당자와 소통애로		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	218	71	32.6	62	28.4	58	26.6	32	14.7	7	3.2	1	0.5	
업종	출판	29	6	20.7	11	37.9	10	34.5	0	0.0	2	6.9	0	0.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	37	12	32.4	7	18.9	9	24.3	12	32.4	1	2.7	1	2.7
	영화	20	7	35.0	6	30.0	4	20.0	1	5.0	2	10.0	0	0.0
	애니	9	2	22.2	2	22.2	2	22.2	3	33.3	0	0.0	0	0.0
	방송	8	3	37.5	2	25.0	2	25.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
	광고	65	23	35.4	18	27.7	21	32.3	5	7.7	1	1.5	0	0.0
	캐릭터	7	2	28.6	3	42.9	1	14.3	1	14.3	0	0.0	0	0.0
	지식	24	9	37.5	8	33.3	5	20.8	7	29.2	0	0.0	0	0.0
	솔루션	17	7	41.2	4	23.5	4	23.5	1	5.9	1	5.9	0	0.0
VR/AR	42	14	33.3	14	33.3	8	19.0	10	23.8	0	0.0	1	2.4	

※ n(응답사업체) = 218, 중복응답허용

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

## 8 VR/AR 관련

### 가. VR/AR 추진단계

- VR/AR 추진단계를 조사한 결과, 'VR/AR콘텐츠 제작 및 출시'가 31개, 'VR/AR콘텐츠 제작 중'이 30개, 'VR/AR콘텐츠 제작계획 있음'이 21개로 VR/AR 관련 사업체는 총 58개사로 나타남

[그림 2-2-34] VR/AR 추진단계



[표 2-2-40] VR/AR 추진단계

구분		전체	VR/AR콘텐츠 출시		VR/AR콘텐츠 제작 중		VR/AR콘텐츠 제작계획	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		82	31	37.8	30	36.6	21	25.6
업종	출판	0	0	-	0	-	0	-
	만화	0	0	-	0	-	0	-
	음악	0	0	-	0	-	0	-
	게임	28	17	60.7	8	28.6	3	10.7
	영화	8	2	25.0	1	12.5	5	62.5
	애니	10	2	20.0	5	50.0	3	30.0
	방송	3	0	.0	3	100.0	0	.0
	광고	10	3	30.0	2	20.0	5	50.0
	캐릭터	1	0	.0	0	.0	1	100.0
	지식	18	6	33.3	10	55.6	2	11.1
	솔루션	4	1	25.0	1	25.0	2	50.0

※ n(응답사업체) = 82

나. VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 지원사업분야

- VR/AR/MR콘텐츠의 경쟁력 강화를 위해 필요한 지원사업분야 1순위는 ‘게임’이 23.5%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘마케팅(18.1%)’, ‘교육(14.8%)’, ‘엔터테인먼트(13.4%)’ 순으로 나타남
- 지원사업분야 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘게임(33.6%)’이 가장 비중이 높고, 지원사업분야 1+2+3순위를 통합한 경우에는 ‘교육(40.9%)’이 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-2-35] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 지원사업분야 - 1순위



[그림 2-2-36] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 지원사업분야 - 1+2순위



[그림 2-2-37] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 지원사업분야 - 1+2+3순위



[표 2-2-41] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1순위 ①

구분	전체 (개)	게임 (FPS, 롤플레잉, 스포츠)		마케팅 (제품가상체험, 광고)		교육 (학습, 관광지체험)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	149	35	23.5	27	18.1	22	14.8	20	13.4	12	8.1	
업종	출판	14	1	7.1	8	57.1	3	21.4	0	0.0	1	7.1
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	29	13	44.8	2	6.9	3	10.3	2	6.9	0	0.0
	영화	13	3	23.1	1	7.7	4	30.8	5	38.5	0	0.0
	애니	10	5	50.0	1	10.0	3	30.0	1	10.0	0	0.0
	방송	8	2	25.0	3	37.5	1	12.5	1	12.5	1	12.5
	광고	36	7	19.4	7	19.4	4	11.1	7	19.4	2	5.6
	캐릭터	4	1	25.0	1	25.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0
	지식	22	1	4.5	0	0.0	2	9.1	2	9.1	5	22.7
	솔루션	11	1	9.1	4	36.4	1	9.1	0	0.0	3	27.3
VR/AR	45	9	20.0	4	8.9	7	15.6	4	8.9	5	11.1	

[표 2-2-42] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1순위 ②

구분	전체 (개)	산업융합 (제조, 해양, 물류)		훈련 (직업훈련, 기능훈련)		테마파크		의료/건강 (가상수술, 원격진료)		건축/부동산 (설계, 모델하우스, 숙박)		군사 (훈련 장비, 비행, 모의전투)		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	149	9	6.0	6	4.0	6	4.0	5	3.4	4	2.7	3	2.0	
업종	출판	14	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	7.1	0	0.0	0	0.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	29	1	3.4	1	3.4	5	17.2	2	6.9	0	0.0	0	0.0
	영화	13	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	10	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	36	1	2.8	2	5.6	1	2.8	1	2.8	2	5.6	2	5.6
	캐릭터	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	22	5	22.7	3	13.6	0	0.0	1	4.5	2	9.1	1	4.5
	솔루션	11	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	45	4	8.9	4	8.9	4	8.9	2	4.4	2	4.4	0	0.0	

※ n(응답사업체) = 149

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

[표 2-2-43] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1+2순위 ①

구분	전체 (개)	게임 (FPS, 롤플레잉, 스포츠)		마케팅 (제품가상체험, 광고)		교육 (학습, 관광지체험)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	149	50	33.6	44	29.5	43	28.9	37	24.8	25	16.8	
업종	출판	14	4	28.6	9	64.3	5	35.7	1	7.1	3	21.4
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	29	16	55.2	3	10.3	8	27.6	8	27.6	3	10.3
	영화	13	3	23.1	4	30.8	5	38.5	5	38.5	0	0.0
	애니	10	7	70.0	1	10.0	5	50.0	2	20.0	0	0.0
	방송	8	2	25.0	3	37.5	3	37.5	3	37.5	1	12.5
	광고	36	9	25.0	15	41.7	5	13.9	11	30.6	6	16.7
	캐릭터	4	1	25.0	2	50.0	1	25.0	1	25.0	1	25.0
	지식	22	4	18.2	0	0.0	9	40.9	5	22.7	6	27.3
	솔루션	11	2	18.2	7	63.6	2	18.2	0	0.0	5	45.5
VR/AR	45	15	33.3	7	15.6	18	40.0	9	20.0	9	20.0	

[표 2-2-44] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1+2순위 ②

구분	전체 (개)	산업융합 (제조, 해양, 물류)		훈련 (직업훈련, 기능훈련)		의료/건강 (가상수술, 원격진료)		테마파크		건축/부동산 (설계, 모델하우스, 숙박)		군사 (훈련 장비, 비행 모의전투)		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	149	20	13.4	19	12.8	19	12.8	13	8.7	10	6.7	4	2.7	
업종	출판	14	0	0.0	1	7.1	2	14.3	1	7.1	0	0.0	0	0.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	29	2	6.9	5	17.2	5	17.2	6	20.7	0	0.0	0	0.0
	영화	13	2	15.4	1	7.7	2	15.4	1	7.7	0	0.0	0	0.0
	애니	10	0	0.0	2	20.0	0	0.0	3	30.0	0	0.0	0	0.0
	방송	8	2	25.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	36	2	5.6	4	11.1	6	16.7	2	5.6	6	16.7	3	8.3
	캐릭터	4	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	22	7	31.8	6	27.3	1	4.5	0	0.0	4	18.2	1	4.5
	솔루션	11	4	36.4	0	0.0	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	45	6	13.3	9	20.0	4	8.9	6	13.3	4	8.9	1	2.2	

※ n(응답사업체) = 149, 1순위 및 2순위 최대 2개 응답

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

[표 2-2-45] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1+2+3순위 ①

구분	전체 (개)	교육 (학습, 관광지체험)		마케팅 (제품가상체험, 광고)		게임 (FPS, 롤플레이, 스포츠)		엔터테인먼트 (영화, 드라마, 스포츠)		IT (5G, IoT, 인공지능, 빅데이터)		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	149	61	40.9	57	38.3	55	36.9	54	36.2	49	32.9	
업종	출판	14	6	42.9	10	71.4	4	28.6	4	28.6	5	35.7
	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	게임	29	12	41.4	5	17.2	17	58.6	11	37.9	8	27.6
	영화	13	6	46.2	5	38.5	3	23.1	6	46.2	4	30.8
	애니	10	6	60.0	2	20.0	7	70.0	5	50.0	0	0.0
	방송	8	3	37.5	3	37.5	2	25.0	3	37.5	4	50.0
	광고	36	12	33.3	18	50.0	10	27.8	14	38.9	11	30.6
	캐릭터	4	1	25.0	2	50.0	2	50.0	1	25.0	2	50.0
	지식	22	12	54.5	4	18.2	6	27.3	8	36.4	7	31.8
	솔루션	11	3	27.3	8	72.7	2	18.2	1	9.1	8	72.7
VR/AR	45	24	53.3	13	28.9	18	40.0	14	31.1	14	31.1	

[표 2-2-46] VR/AR/MR콘텐츠 경쟁력 강화 지원사업분야 - 1+2+3순위 ②

구분	전체 (개)	훈련 (직업훈련, 기능훈련)		의료/건강 (가상수술, 원격진료)		산업융합 (제조, 해양, 물류)		테마파크		건축/부동산 (설계, 모델하우스, 숙박)		군사 (훈련 장비, 비행, 모의전투)		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	149	31	20.8	28	18.8	26	17.4	21	14.1	15	10.1	9	6.0	
업종	출판	14	1	7.1	2	14.3	0	0.0	2	14.3	1	7.1	0	0.0
	만화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	29	9	31.0	8	27.6	2	6.9	7	24.1	2	6.9	2	6.9
	영화	13	1	7.7	2	15.4	2	15.4	1	7.7	0	0.0	0	0.0
	애니	10	3	30.0	0	0.0	1	10.0	5	50.0	0	0.0	1	10.0
	방송	8	2	25.0	2	25.0	2	25.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0
	광고	36	5	13.9	8	22.2	4	11.1	5	13.9	7	19.4	4	11.1
	캐릭터	4	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	22	8	36.4	2	9.1	9	40.9	1	4.5	4	18.2	2	9.1
	솔루션	11	2	18.2	3	27.3	5	45.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	45	16	35.6	5	11.1	9	20.0	8	17.8	5	11.1	4	8.9	

※ n(응답사업체) = 149, 1/2/3순위 최대 3개 응답

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

#### 다. VR/AR/MR산업 활성화 저해요인

- VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 1순위로는 ‘협소한 국내시장규모’와 ‘융합신산업에 부적합한 각종 규제’가 각각 22.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘콘텐츠 및 기술개발 자금조달 어려움(12.2%)’, ‘대기업 중심의 시장구조(11.6%)’ 순으로 나타남
- 저해요인 1+2순위를 통합한 경우에는 ‘협소한 국내시장규모(37.4%)’가 가장 비중이 높고, 저해요인 1+2+3순위를 통합한 경우에도 ‘협소한 국내시장규모(49.0%)’가 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-2-38] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1순위



[그림 2-2-39] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2순위



[그림 2-2-40] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2+3순위



[표 2-2-47] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1순위 ①

구분	전체	협소한 국내시장규모		융합신산업에 부적합한 각종규제		콘텐츠/기술개발 자금조달 어려움		대기업 중심의 시장구조		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	147	33	22.4	33	22.4	18	12.2	17	11.6	
업종	출판	17	5	29.4	5	29.4	1	5.9	4	23.5
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	27	3	11.1	9	33.3	4	14.8	0	0.0
	영화	12	2	16.7	1	8.3	0	0.0	5	41.7
	애니	11	5	45.5	1	9.1	3	27.3	1	9.1
	방송	9	4	44.4	3	33.3	1	11.1	0	0.0
	광고	34	9	26.5	5	14.7	2	5.9	5	14.7
	캐릭터	3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	지식정보	22	3	13.6	5	22.7	4	18.2	1	4.5
	솔루션	10	2	20.0	2	20.0	3	30.0	1	10.0
VR/AR	44	10	22.7	9	20.5	9	20.5	3	6.8	

[표 2-2-48] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1순위 ②

구분	전체	지원에 부적합한 정부조직구조		소비자의 VR/AR/MR 인식부족		대형업체의 소극적 태도		시장리딩을 위한 정부의 과도한 개입		높은 디바이스 가격		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	147	14	9.5	14	9.5	7	4.8	6	4.1	5	3.4	
업종	출판	17	0	0.0	1	5.9	0	0.0	0	0.0	1	5.9
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	27	1	3.7	4	14.8	3	11.1	1	3.7	2	7.4
	영화	12	2	16.7	0	0.0	1	8.3	1	8.3	0	0.0
	애니	11	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	9.1	0	0.0
	방송	9	1	11.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	34	5	14.7	3	8.8	2	5.9	2	5.9	1	2.9
	캐릭터	3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	지식	22	4	18.2	4	18.2	1	4.5	0	0.0	0	0.0
	솔루션	10	1	10.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	44	2	4.5	6	13.6	3	6.8	0	0.0	2	4.5	

※ n(응답사업체) = 147

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

[표 2-2-49] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2순위 ①

구분	전체	협소한 국내시장규모		융합산업에 부적합한 각종규제		대기업 중심의 시장구조		콘텐츠/기술개발 자금조달 어려움		소비자의 VR/AR/MR 인식부족		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	147	55	37.4	42	28.6	39	26.5	36	24.5	32	21.8	
업종	출판	17	7	41.2	7	41.2	6	35.3	2	11.8	2	11.8
	만화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	게임	27	13	48.1	5	18.5	3	11.1	9	33.3	8	29.6
	영화	12	3	25.0	3	25.0	7	58.3	1	8.3	1	8.3
	애니	11	3	27.3	5	45.5	3	27.3	5	45.5	0	0.0
	방송	9	4	44.4	4	44.4	0	0.0	1	11.1	1	11.1
	광고	34	12	35.3	11	32.4	9	26.5	7	20.6	9	26.5
	캐릭터	3	2	66.7	0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0
	지식	22	7	31.8	4	18.2	7	31.8	6	27.3	7	31.8
	솔루션	10	4	40.0	2	20.0	2	20.0	4	40.0	3	30.0
VR/AR	44	13	29.5	11	25.0	7	15.9	18	40.9	14	31.8	

[표 2-2-50] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2순위 ②

구분	전체	지원에 부적합한 정부조직구조		대형업체의 소극적 태도		높은 디바이스 가격		시장리딩을 위한 정부의 과도한 개입		기타		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	147	24	16.3	20	13.6	16	10.9	13	8.8	1.0	0.7	
업종	출판	17	0	0.0	2	11.8	1	5.9	2	11.8	0.0	0.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0.0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0	0.0
	게임	27	2	7.4	5	18.5	5	18.5	1	3.7	1.0	3.7
	영화	12	2	16.7	1	8.3	2	16.7	1	8.3	0.0	0.0
	애니	11	3	27.3	1	9.1	1	9.1	1	9.1	0.0	0.0
	방송	9	3	33.3	2	22.2	1	11.1	1	11.1	0.0	0.0
	광고	34	8	23.5	4	11.8	3	8.8	4	11.8	0.0	0.0
	캐릭터	3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0.0	0.0
	지식	22	4	18.2	5	22.7	2	9.1	1	4.5	0.0	0.0
	솔루션	10	2	20.0	0	0.0	0	0.0	1	10.0	0.0	0.0
VR/AR	44	4	9.1	11	25.0	5	11.4	2	4.5	1	2.3	

※ n(응답사업체) = 147, 1순위 및 2순위 최대 2개 응답

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

[표 2-2-51] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2+3순위 ①

구분	전체	협소한 국내시장규모		콘텐츠/기술개발 자금조달 어려움		대기업 중심의 시장구조		융합신산업에 부적합한 각종규제		소비자의 VR/AR/MR 인식부족		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	147	72	49.0	69	46.9	51	34.7	47	32.0	43	29.3	
업종	출판	17	8	47.1	3	17.6	6	35.3	7	41.2	4	23.5
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
	게임	27	18	66.7	16	59.3	3	11.1	7	25.9	11	40.7
	영화	12	3	25.0	4	33.3	8	66.7	3	25.0	1	8.3
	애니	11	6	54.5	5	45.5	4	36.4	5	45.5	0	0.0
	방송	9	4	44.4	4	44.4	1	11.1	4	44.4	2	22.2
	광고	34	17	50.0	16	47.1	14	41.2	12	35.3	10	29.4
	캐릭터	3	2	66.7	2	66.7	2	66.7	0	0.0	1	33.3
	지식	22	9	40.9	13	59.1	8	36.4	6	27.3	9	40.9
	솔루션	10	4	40.0	6	60.0	5	50.0	2	20.0	4	40.0
VR/AR	44	20	45.5	30	68.2	8	18.2	13	29.5	18	40.9	

[표 2-2-52] VR/AR/MR산업 활성화 저해요인 - 1+2+3순위 ②

구분	전체	높은 디바이스 가격		지원에 부적합한 정부조직구조		대형업체의 소극적 태도		시장리딩을 위한 정부의 과도한 개입		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	147	34	23.1	26	17.7	26	17.7	20	13.6	2.0	1.4	
업종	출판	17	2	11.8	1	5.9	3	17.6	2	11.8	0.0	0.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0.0	0.0
	음악	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0	0.0
	게임	27	10	37.0	2	7.4	6	22.2	2	7.4	1.0	3.7
	영화	12	2	16.7	2	16.7	2	16.7	1	8.3	0.0	0.0
	애니	11	3	27.3	3	27.3	2	18.2	3	27.3	0.0	0.0
	방송	9	3	33.3	3	33.3	2	22.2	2	22.2	0.0	0.0
	광고	34	9	26.5	8	23.5	4	11.8	5	14.7	1.0	2.9
	캐릭터	3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0	0.0
	지식	22	3	13.6	5	22.7	7	31.8	2	9.1	0.0	0.0
	솔루션	10	1	10.0	2	20.0	0	0.0	2	20.0	0.0	0.0
VR/AR	44	9	20.5	5	11.4	15	34.1	4	9.1	2	4.5	

※ n(응답사업체) = 147, 1/2/3순위 등 최대 3개 응답

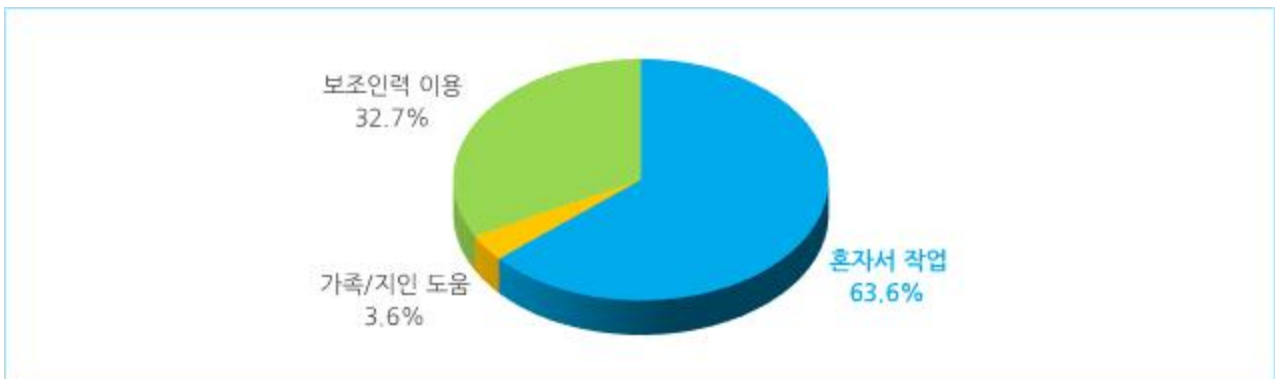
※ VR/AR : VR/AR 관련 사업을 추진하고 있는 경우 (업종과 별개로 전체 합산에 불포함)

## 9 개인제작자

### 가. 보조인력 이용여부

- 개인제작자 대상으로 보조인력 이용여부를 파악한 결과, ‘혼자서 작업’이 63.6%로 ‘가족/지인 및 보조인력 이용(36.3%)’ 보다 비중이 높게 나타남
- ‘수고비를 지급하고 보조인력을 이용’이 32.7%, ‘수고비를 지급하지 않고 가족 및 지인의 도움을 받음’이 3.6%로 나타남

[그림 2-2-41] 보조인력 이용여부 - 개인제작자



[표 2-2-53] 보조인력 이용여부 - 개인제작자

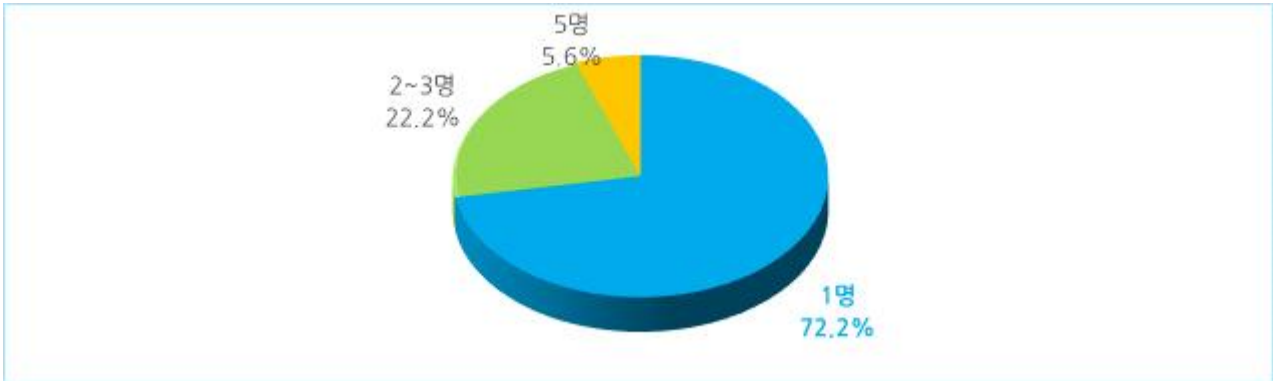
구분		전체	혼자서 작업		가족/지인의 도움		보조인력 이용	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		55	35	63.6	2	3.6	18	32.7
업종	출판	2	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	만화	37	26	70.3	0	0.0	11	29.7
	게임	3	0	0.0	2	66.7	1	33.3
	영화	4	3	75.0	0	0.0	1	25.0
	방송	6	3	50.0	0	0.0	3	50.0
	캐릭터	3	1	33.3	0	0.0	2	66.7

※ n(응답자) = 55

## 나. 보조인력 이용규모

- 보조인력을 이용하는 경우, 보조인력 이용규모는 '1명'이 72.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '2~3명(22.2%)', '5명(5.6%)' 순으로 나타남

[그림 2-2-42] 보조인력 이용규모 - 개인제작자



[표 2-2-54] 보조인력 이용규모 - 개인제작자

구분		전체	1명		2~3명		5명		평균
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(명)
전체		18	13	72.2	4	22.2	1	5.6	1.6
업종	만화	11	9	81.8	2	18.2	0	0.0	1.3
	게임	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	영화	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	3.0
	방송	3	2	66.7	1	33.3	0	0.0	1.7
	캐릭터	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	3.0

※ n(응답자) = 18

다. 보조인력 활용 관련 애로사항

- 보조인력을 이용하는 경우, 보조인력 활용 관련 애로사항으로는 ‘보조인력 활용비용 부담’이 61.1%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘보조인력 부족’, ‘보조인력의 자질부족’, ‘보조인력과의 시간조절’이 각각 11.1%로 비중이 높게 나타남

[그림 2-2-43] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자



[표 2-2-55] 보조인력 활용 관련 애로사항 - 개인제작자

구분	전체	보조인력 활용비용 부담		보조인력 부족		보조인력 자질부족		보조인력과의 시간조절		보조인력 구인정보 부족		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	18	11	61.1	2	11.1	2	11.1	2	11.1	1	5.6	1	5.6	
업종	만화	11	6	54.5	2	18.2	2	18.2	1	9.1	0	0.0	0	0.0
	게임	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	영화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	캐릭터	2	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0

※ n(응답자) = 18

라. 연평균 소득

- 개인제작자 대상으로 월평균 소득을 파악한 결과, '1천만원 미만'이 22.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '2천만원 이상 3천만원 미만(20.4%)', '소득 없음(18.5%)', '1천만원 이상 2천만원 미만(16.7%)' 순으로 나타남

[그림 2-2-44] 연평균 소득 - 개인제작자



[표 2-2-56] 연평균 소득 - 개인제작자

구분	전체	소득없음		1천만원 미만		1천만원 이상 2천만원 미만		2천만원 이상 3천만원 미만		3천만원 이상 5천만원 미만		5천만원 이상	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	54	10	18.5	12	22.2	9	16.7	11	20.4	7	13.0	5	9.3
업종	출판	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	만화	37	8.1	8	21.6	6	16.2	11	29.7	5	13.5	4	10.8
	게임	3	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	4	25.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
	방송	5	40.0	1	20.0	1	20.0	0	0.0	1	20.0	0	0.0
	캐릭터	3	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3

※ n(응답자) = 54



## 제3절

# 만화산업 조사결과



# 1 만화산업 결과요약

## 가. 결과요약

- 만화산업 사업체 수는 2018년 현재 51개로 전년대비 6.3% 증가한 것으로 나타남
  - 법인(플랫폼, 에이전시) 2개와 만화작가 180명 중 사업자 등록 만화작가 49명으로 총 51개 조사됨
- 만화산업 총 종사자 수는 2018년 현재 81명으로 전년대비 1.3% 증가한 것으로 나타남
  - 이는 법인(플랫폼, 에이전시) 2개와 개인사업자(만화작가) 49개사에 소속된 종사자 수 합계이며, 부산·경남지역에서 만화가 180명이 활동 중인 것으로 파악됨(출처: 부산경남 만화가 연대)
- 만화산업 총 매출액은 2017년 71억원으로 전년대비 3.4% 증가한 것으로 나타남

[표 2-3-1] 만화산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	46	48	51	6.3
종사자 수(명)	68	80	81	1.3
매출액(백만원)	6,911	7,146	-	3.4

- 만화산업은 플랫폼, 에이전시 등 법인사업체 2개(3.9%)와 만화작가 49명(96.1%)로 구성됨
- 만화산업의 총 종사자 수의 77.8%는 만화작가와 보조인력인 것으로 나타남
- 만화산업 총 매출액의 82.1%는 법인사업체의 매출액으로 나타남

[표 2-3-2] 만화산업 유형별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년 사업체 수		2018년 종사자 수		2017년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
만화산업	51	100.0	81	100.0	7,146	100.0	
유형	법인사업체	2	3.9	18	22.2	5,869	82.1
	만화작가	49	96.1	63	77.8	1,278	17.9

## 2 만화산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2018년 부산 만화산업 사업체는 51개로 전년대비 3개, 6.3% 증가한 것으로 나타남

[그림 2-3-1] 만화산업 연도별 사업체 수

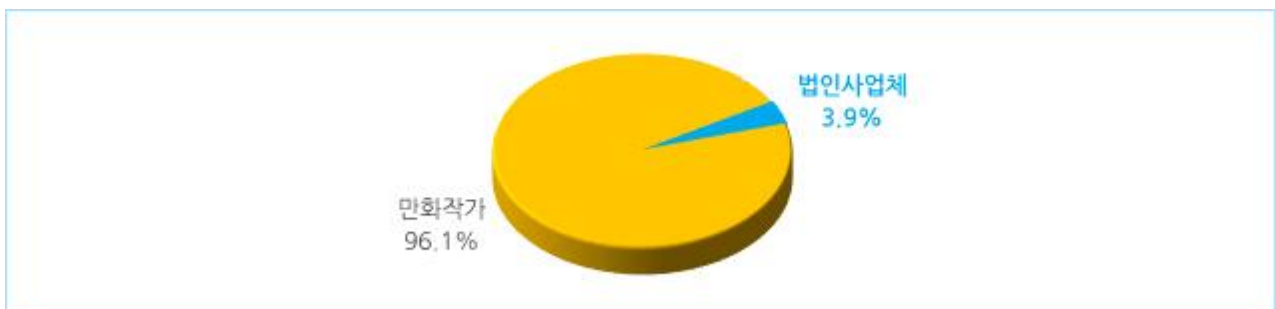


[표 2-3-3] 만화산업 연도별 사업체 수

구분	2016년(개)	2017년(개)	2018년(개)	전년대비 증감률(%)
만화산업	46	48	51	6.3

○ 2018년 만화산업 사업체 51개 중 2개는 법인사업체, 만화작가는 49명으로 나타남

[그림 2-3-2] 만화산업 유형별 사업체 현황



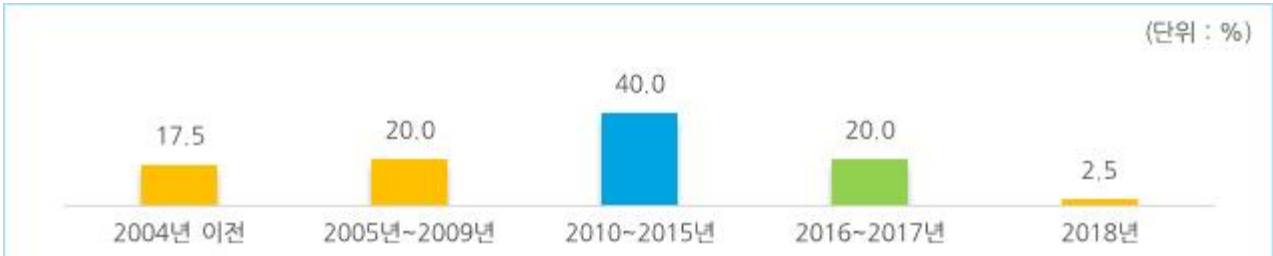
[표 2-3-4] 만화산업 유형별 사업체 현황

구분	전체	법인사업체	만화작가
사업체 수(개)	51	2	49
비중(%)	100.0	3.9	96.1

나. 설립연도

○ 설립연도(활동시작연도)는 '2010년~2015년'이 40.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-3-3] 만화산업 설립연도별 사업체 현황



[표 2-3-5] 만화산업 설립연도별 사업체 현황

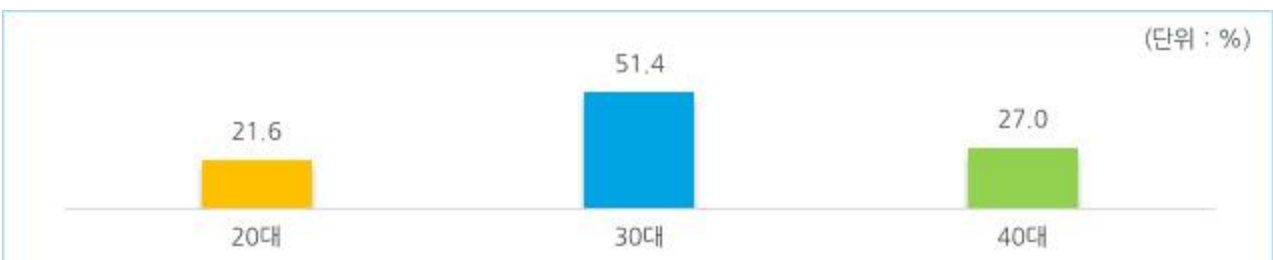
구분	전체	2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년~2017년		2018년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
만화산업	40	7	17.5	8	20.0	16	40.0	8	20.0	1	2.5	
유형	법인	2	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	작가	38	7	18.4	8	21.1	14	36.8	8	21.1	1	2.6

※ n(응답) = 40

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '30대'가 51.4%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-3-4] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 2-3-6] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
만화산업	37	8	21.6	19	51.4	10	27.0	
유형	법인	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	작가	36	8	22.2	18	50.0	10	27.8

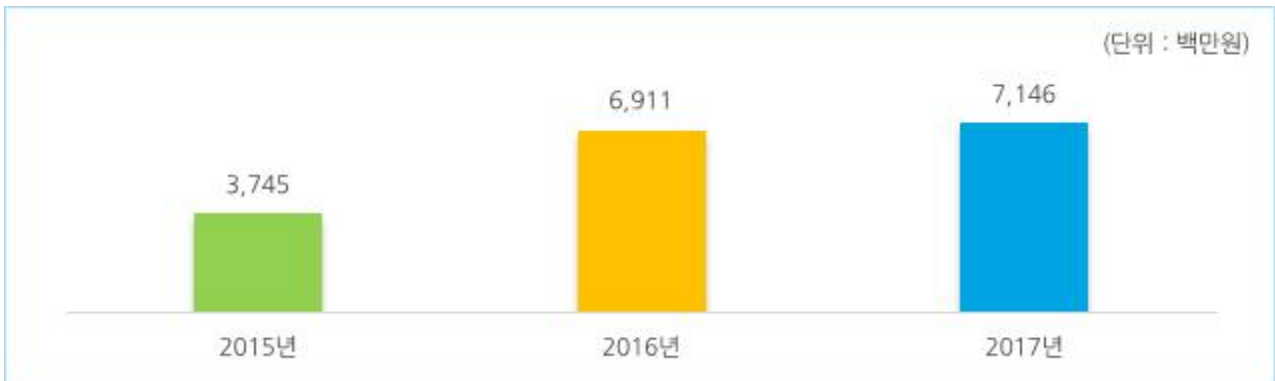
※ n(응답) = 37

### 3 만화산업 매출현황

#### 가. 매출액

- 2017년 부산 만화산업 총 매출액은 71억원으로 전년대비 3.4% 증가한 것으로 나타남
- 만화산업은 만화작가의 증가로 전년대비 매출액이 증가한 것으로 파악됨
  - 법인사업체가 감소하였음에도 만화작가 수와 매출액의 꾸준한 증가로 전년대비 매출액이 증가한 것으로 나타남. 만화산업의 경우, 전년대비 제작환경이 개선되었다는 의견이 많았는데, 그 이유로 작업공간 지원, 공동 작업공간에서의 의견 및 조언 공유, 진흥원 제공 교육을 통한 역량 강화를 언급한 점을 고려하면 만화작가에 대한 적극적인 지원이 만화작가 증가로 귀결된 것으로 파악됨
  - 신인작가에 대한 열약한 대우(원고료 등), 차기작 준비기간의 수입 부재 등이 애로사항으로 언급된 것을 고려하면 인프라 중심의 지원사업을 환경 및 처우 개선까지 확대하면 더 많은 만화작가 유치와 만화산업 발전이 가능할 것으로 사료됨

[그림 2-3-5] 만화산업 연도별 매출액



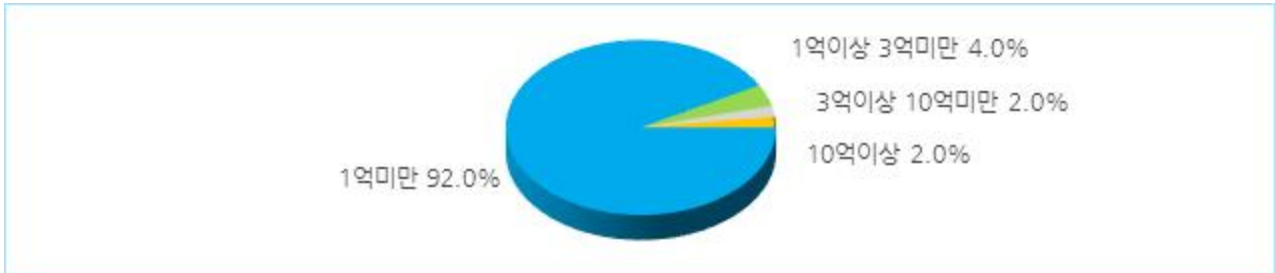
[표 2-3-7] 만화산업 연도별 매출액

구분		2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
만화산업		3,745	6,911	7,146	3.4	100.0
유형	법인사업체	미집계	5,773	5,869	1.7	82.1
	만화작가	미집계	1,138	1,278	12.3	17.9

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2017년 매출이 '1억원 미만'인 만화산업 사업체가 92.1%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 2-3-6] 만화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 2-3-8] 만화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황

구분		전체	1억 미만		1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억 이상	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
만화산업		50	46	92.0	2	4.0	1	2.0	1	2.0
유형	법인	2	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0
	작가	48	46	95.8	2	4.2	0	0.0	0	0.0

※ n(응답) = 50

다. 만화작가 연평균 소득

○ 만화작가 월평균 소득은 '2천만원 이상 3천만원 미만'이 29.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-3-7] 만화작가 연평균 소득



[표 2-3-9] 만화작가 연평균 소득

구분	전체	소득없음	1천만원 미만	1천만원 이상 2천만원 미만	2천만원 이상 3천만원 미만	3천만원 이상 5천만원 미만	5천만원 이상
작가 수(명)	37	3	8	6	11	5	4
비중(%)	100.0	8.1	21.6	16.2	29.7	13.5	10.8

※ n(응답) = 37

라. 만화창작 외 주요 소득원

- 만화창작 이외의 주요 소득원으로는 ‘없음’이 58.8%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘프리랜서 및 알바활동(20.6%)’, ‘웹툰 강의(11.8%)’ 순으로 나타남

[그림 2-3-8] 만화창작외 주요 소득원



[표 2-3-10] 만화창작외 주요 소득원

구분	전체	없음(창작에 전념)	프리랜서/알바	웹툰강의	자영업	회사에 소속	가족의 지원
작가 수(명)	34	20	7	4	21	2	1
비중(%)	100.0	58.8	20.6	11.8	5.9	5.9	2.9

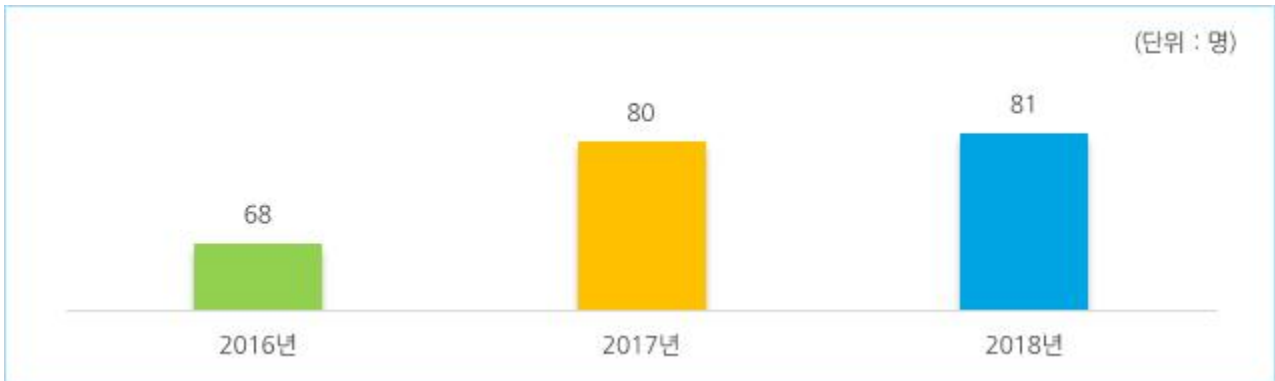
※ n(응답) = 34

## 4 만화산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

- 2018년 부산 만화산업 총 종사자 수는 81명으로 전년대비 1.3% 증가한 것으로 나타남
  - 이는 법인(플랫폼, 에이전시) 2개와 개인사업자(만화작가) 49개사에 소속된 종사자 수 합계이며, 부산·경남지역에서 만화가 180명이 활동 중인 것으로 파악됨(출처: 부산경남 만화가 연대)

[그림 2-3-9] 만화산업 연도별 종사자 수



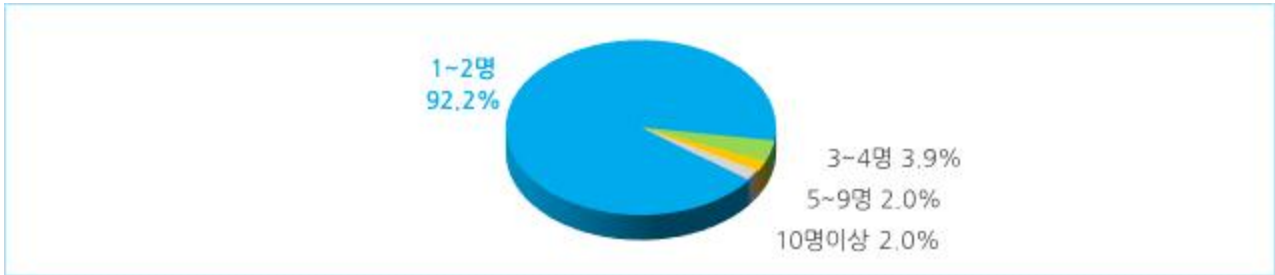
[표 2-3-11] 만화산업 연도별 종사자 수

구분		2016년 (명)	2017년 (명)	2018년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
만화산업		68	80	81	1.3	100.0
유형	법인사업체	16	23	18	-21.7	22.2
	만화작가	52	57	63	10.5	77.8

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2018년 현재 종사자 ‘1~2명’인 사업체의 비중이 92.2%로 가장 높게 나타남

[그림 2-3-10] 만화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 2-3-12] 만화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황

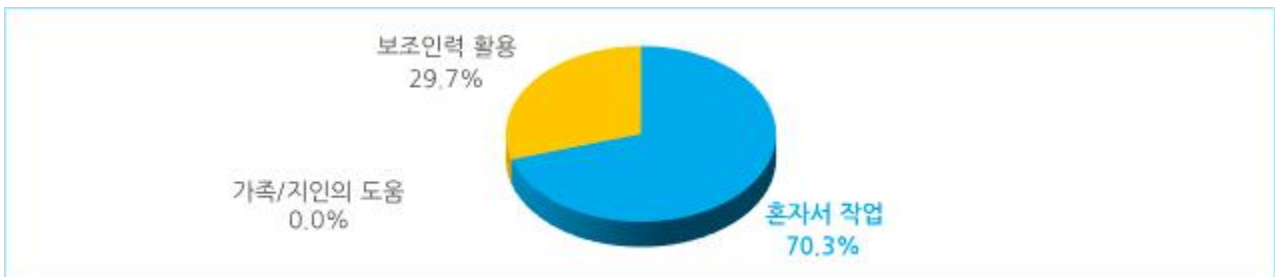
구분		전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
만화산업		51	47	92.2	2	3.9	1	2.0	1	2.0
유형	법인	2	0	0.0	0	0.0	1	5.07	1	50.0
	작가	49	47	95.9	2	4.1	0	0.0	0	0.0

※ n(응답) = 51

다. 만화작가 보조인력 활용여부

○ ‘혼자서 작업’하는 경우가 ‘보조인력을 활용’하는 경우 보다 비중이 높은 것으로 나타남

[그림 2-3-11] 만화작가 보조인력 활용여부



[표 2-3-13] 만화작가 보조인력 활용여부

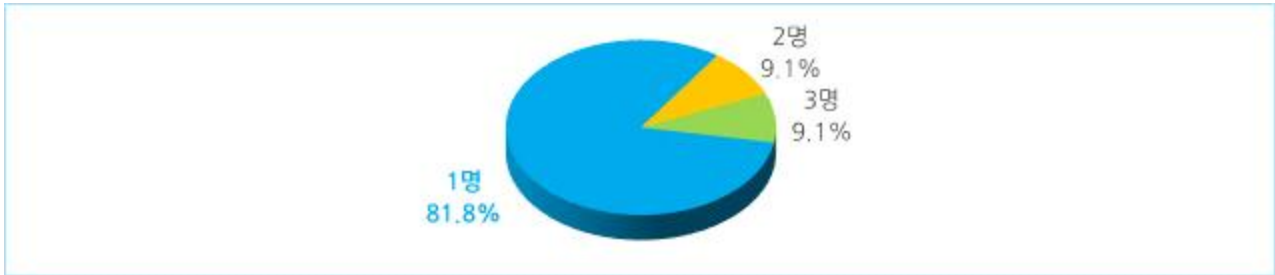
구분	전체	혼자서 작업	가족/지인의 도움	보조인력 활용
작가 수(명)	37	26	0	11
비중(%)	100.0	70.3	0.0	29.7

※ n(응답) = 37

#### 다. 만화작가 보조인력 활용규모

○ 보조인력 활용규모로는 '1명'이 81.8%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-3-12] 만화작가 보조인력 활용규모



[표 2-3-14] 만화작가 보조인력 활용규모

구분	전체	1명	2명	3명	평균
작가 수(명)	11	9	1	1	1.3명
비중(%)	100.0	81.8	9.1	9.1	

※ n(응답) = 11

#### 라. 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항

○ 보조인력 활용 관련 애로사항은 '보조인력 활용비용 부담'이 54.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-3-13] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항



[표 2-3-15] 만화작가 보조인력 활용 관련 애로사항

구분	전체	보조인력 활용비용 부담	보조인력 부족	보조인력 자질부족	보조인력과의 시간조절
작가 수(명)	11	6	2	2	1
비중(%)	100.0	54.5	18.2	18.2	9.1

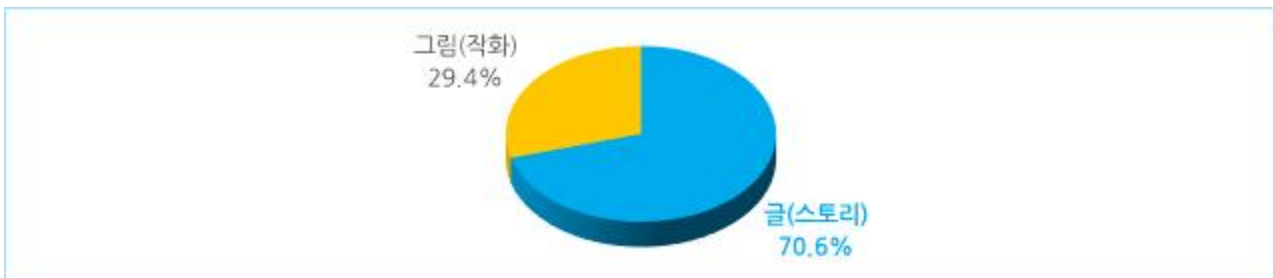
※ n(응답) = 11

## 5 만화작가 창작활동

### 가. 창작분야

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

[그림 2-3-14] 만화작가 주력 창작분야



[표 2-3-16] 만화작가 주력 창작분야

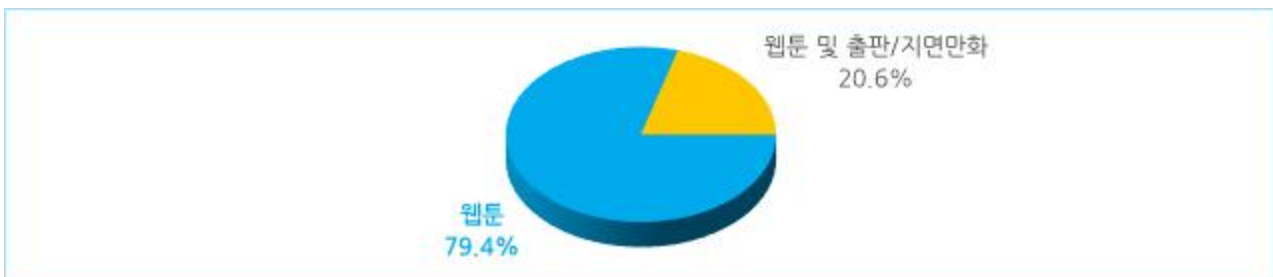
구분	전체	글(스토리)	그림(작화)
사업체 수(개)	34	24	10
비중(%)	100.0	70.6	29.4

※ n(응답) = 34

### 나. 활동분야

- 주요 활동분야는 ‘웹툰’이 79.4%, ‘웹툰과 출판/지면만화 병행’이 20.6%로 나타남

[그림 2-3-15] 만화작가 주요 활동분야



[표 2-3-17] 만화작가 주요 활동분야

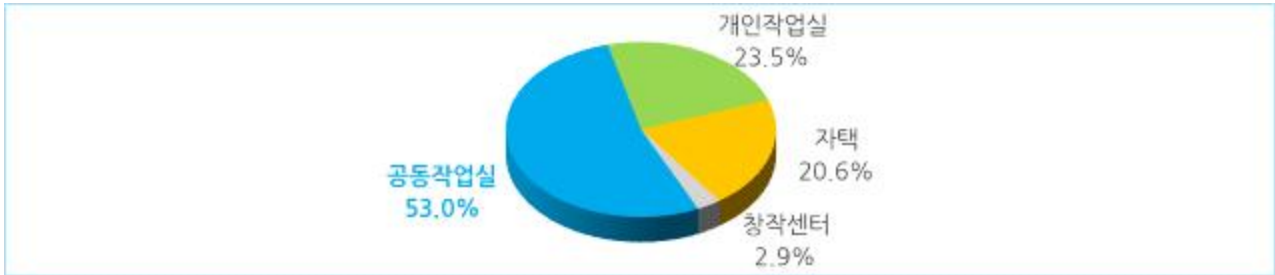
구분	전체	웹툰	웹툰 및 출판/지면만화
사업체 수(개)	34	27	7
비중(%)	100.0	79.4	20.6

※ n(응답) = 34

#### 다. 창작공간

- 주로 이용하는 창작공간은 '공동작업실'이 52.9%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-3-16] 만화작가 창작공간



[표 2-3-18] 만화작가 창작공간

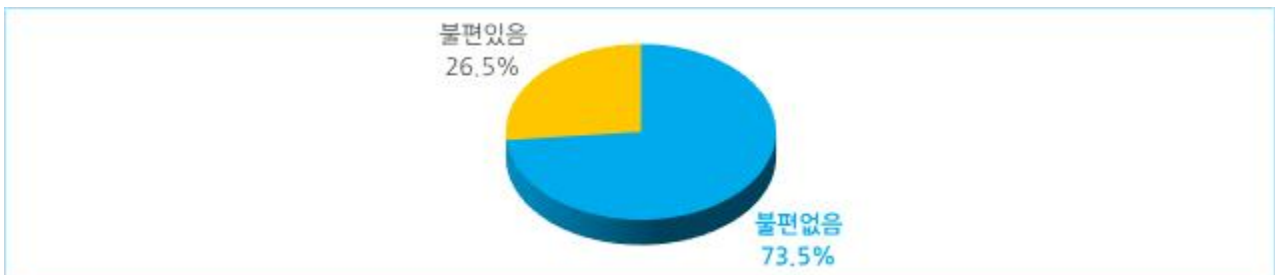
구분	전체	공동작업실	개인작업실	자택	창작센터
사업체 수(개)	34	18	8	7	1
비중(%)	100.0	52.9	23.5	20.6	2.9

※ n(응답) = 34

#### 라. 부산/경남지역 거주로 인한 불편

- 부산/경남지역 거주로 인한 불편함을 느낀 경우는 26.5%였으며, 주요 불편이유로는 '서울과의 먼 거리로 인한 이동불편(7명)'으로 나타남

[그림 2-3-17] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부



[표 2-3-19] 만화작가 부산/경남지역 거주로 인한 불편여부

구분	전체	없음	있음
사업체 수(개)	34	25	9
비중(%)	100.0	73.5	26.5

※ n(응답) = 34

마. 지역거주 만화작가 지원사업

○ 지역거주 만화작가를 위해 가장 필요한 지원사업으로는 '창작공간 제공'이 41.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-3-18] 지역거주 만화작가 지원사업



[표 2-3-20] 지역거주 만화작가 지원사업

구분	전체	창작공간 제공	공모전 확대	교육프로그램 제공	계약/불공정 관련 상담	수도권과 네트워크 지원
사업체 수(개)	34	14	6	6	5	3
비중(%)	100.0	41.2	17.6	17.6	14.7	8.8

※ n(응답) = 34

바. 만화창작 관련 애로사항

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

[그림 2-3-19] 만화창작 관련 애로사항



[표 2-3-21] 만화창작 관련 애로사항

구분	전체	경제적 어려움	작업시간 부족	창작 스트레스	보조인력 확보 어려움	차기작 준비	작업공간/시설 부족	제작비용 부담	플랫폼과의 관계
사업체 수(개)	34	8	8	4	4	4	3	3	2
비중(%)	100.0	23.5	23.5	11.8	11.8	11.8	8.8	8.8	5.9

※ n(응답) = 34

## 제4절

# 게임산업 조사결과



# 1 게임산업 결과요약

## 가. 결과요약

- 게임산업 사업체 수는 2018년 현재 112개로 전년대비 10.9% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업 총 종사자 수는 2018년 현재 1,121명으로 전년대비 7.0% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업 총 매출액은 2017년 1,208억원으로 전년대비 6.4% 증가한 것으로 나타남

[표 2-4-1] 게임산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	95	101	112	10.9
종사자 수(명)	1,030	1,048	1,121	7.0
매출액(백만원)	113,636	120,860	-	6.4

- 게임산업의 주요업종은 ‘모바일게임’, ‘비디오/콘솔게임’, ‘온라인/PC게임’ 순으로 비중이 높게 나타남
- 게임산업 종사자 수는 ‘모바일게임’, ‘게임서비스’, ‘비디오/콘솔게임’ 순으로 비중이 높게 나타남
- 게임산업 매출액은 ‘모바일게임’, ‘아케이드게임’, ‘게임서비스’ 순으로 비중이 높게 나타남

[표 2-4-2] 게임산업 분야별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년 사업체 수		2018년 종사자 수		2017년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
게임산업	103	100.0	1,121	100.0	120,860	100.0	
주요분야	모바일게임	67	59.8	478	42.6	63,010	52.1
	비디오/콘솔게임	18	16.1	170	15.2	4,199	3.5
	온라인/PC게임	6	5.4	136	12.1	8,055	6.7
	아케이드게임	4	3.6	18	1.6	15,384	12.7
	보드게임	7	6.3	23	2.1	890	0.7
	게임서비스	10	8.9	296	26.4	29,323	24.3

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

## 2 게임산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2018년 부산 게임산업 사업체는 112개로 전년대비 11개, 10.9% 증가한 것으로 나타남

[그림 2-4-1] 게임산업 연도별 사업체 수



[표 2-4-3] 게임산업 연도별 사업체 수

구분	2016년(개)	2017년(개)	2018년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	95	101	112	10.9

○ 주요 분야별로는 '모바일게임'이 64개(59.8%)로 가장 많고, 그 다음으로 '비디오/콘솔게임(18개, 16.1%)', '게임배급 및 운영 등 게임서비스(10개, 8.9%)', '보드게임(7개, 6.3%)' 순으로 나타남

[그림 2-4-2] 게임산업 분야별 사업체 현황



[표 2-4-4] 게임산업 분야별 사업체 현황

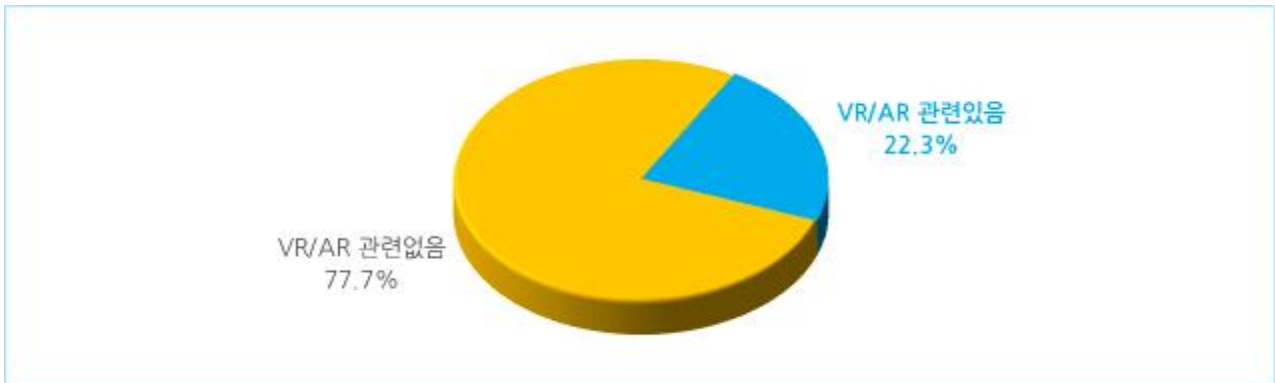
구분	전체	모바일게임	비디오/콘솔게임	온라인/PC게임	아케이드게임	보드게임	게임서비스
사업체 수(개)	103	67	18	6	4	7	10
비중(%)	100.0	59.8	16.1	5.4	3.6	6.3	8.9

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

## 나. VR/AR 관련 여부

○ 게임산업 사업체 중 VR/AR 관련 사업체는 25개로 전체의 22.3%를 차지하는 것으로 나타남

[그림 2-4-3] 게임산업 VR/AR 관련 사업체 현황



[표 2-4-5] 게임산업 VR/AR 관련 사업체 현황

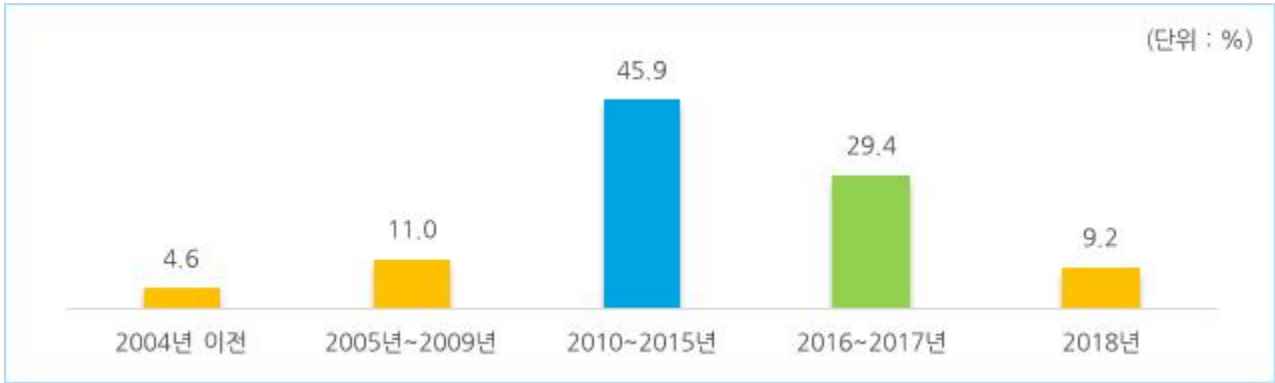
구분	전체 (개)	VR/AR 관련있음		VR/AR 관련없음		
		(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	112	25	22.3	87	77.7	
주요분야	모바일게임	67	5	7.5	62	92.5
	비디오/콘솔	18	16	88.9	2	11.1
	온라인/PC게임	6	2	33.3	4	66.7
	아케이드게임	4	1	25.0	3	75.0
	보드게임	7	0	0.0	7	100.0
	게임서비스	10	1	10.0	9	90.0

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

나. 설립연도

○ 설립연도는 '2010년~2015년'이 45.9%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-4-4] 게임산업 설립연도별 사업체 현황



[표 2-4-6] 게임산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2004년 이전		2005~2009년		2010~2015년		2016~2017년		2018년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	109	5	4.6	12	11.0	50	45.9	32	29.4	10	9.2	
주요 분야	모바일	65	2	3.1	7	10.8	33	50.8	17	26.2	6	9.2
	비디오	18	0	0.0	1	5.6	7	38.9	10	55.6	0	0.0
	온라인	6	1	16.7	1	16.7	1	16.7	1	16.7	2	33.3
	아케이드	4	0	0.0	1	25.0	3	75.0	0	0.0	0	0.0
	보드	6	1	16.7	0	0.0	3	50.0	1	16.7	1	16.7
	서비스	10	1	10.0	2	20.0	3	30.0	3	30.0	1	10.0

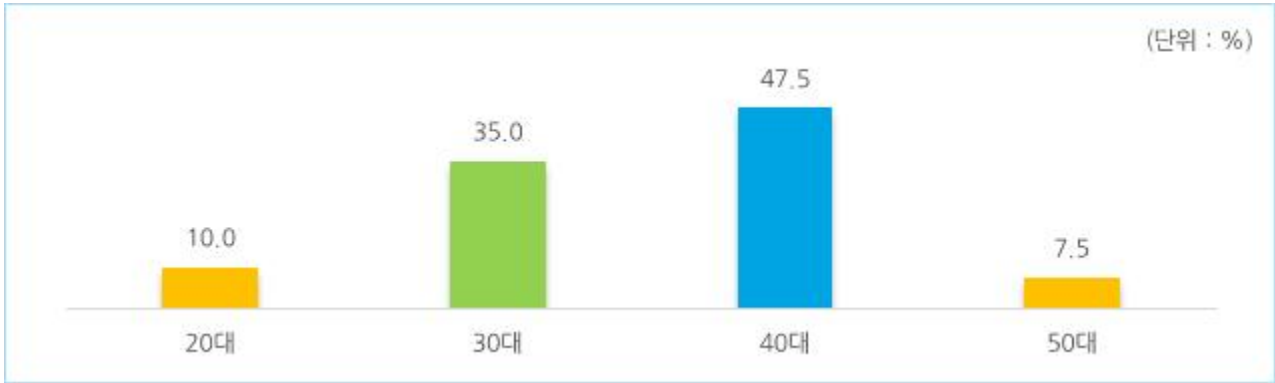
※ n(응답사업체) = 109

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

### 다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 47.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-4-5] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 2-4-7] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		50대		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	40	4	10.0	14	35.0	19	47.5	3	7.5	
주요 분야	모바일	23	2	8.7	10	43.5	11	47.8	0	0.0
	비디오	9	0	0.0	2	22.2	5	55.6	2	22.2
	온라인	3	2	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0
	아케이드	0	-	-	-	-	-	-	-	-
	보드	1	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	서비스	4	0	0.0	1	25.0	2	50.0	1	25.0

※ n(응답사업체) = 40

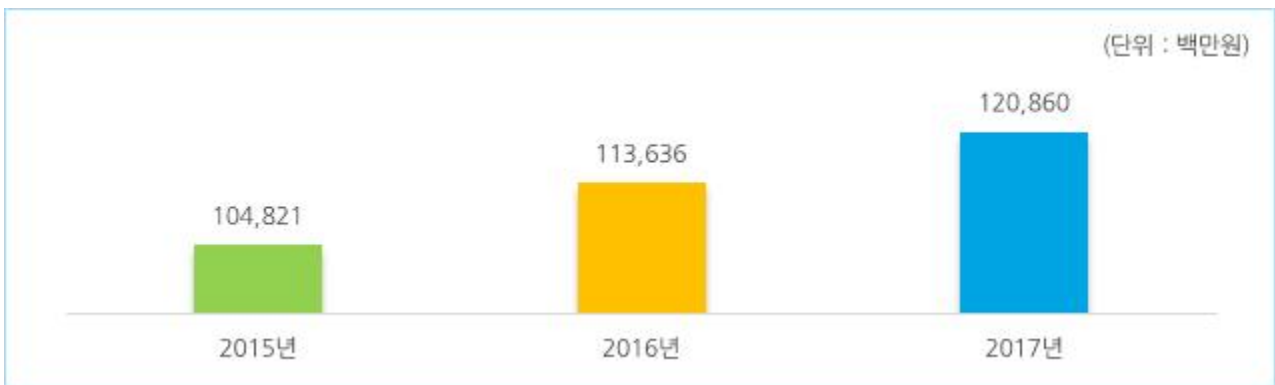
※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

### 3 게임산업 매출현황

#### 가. 매출액

- 2017년 부산 게임산업 총 매출액은 1,208억원으로 전년대비 6.4% 감소한 것으로 나타남
- 주요분야별로는 ‘모바일게임(52.1%)’, ‘게임서비스(24.3%)’, ‘아케이드게임(12.7%)’ 순으로 매출액 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 2-4-6] 게임산업 연도별 매출액



[표 2-4-8] 게임산업 연도별 매출액

구분		2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
게임산업		104,821	113,636	120,860	6.4	100.0
2017년 매출액	1억미만	1,199	1,290	1,291	0.1	1.1
	1억이상 10억미만	2,884	2,032	2,767	36.2	2.3
	3억이상 10억미만	4,834	3,853	6,844	77.6	5.7
	10억이상	95,904	106,461	109,959	3.3	91.0

[표 2-4-9] 게임산업 분야별 매출액

구분	전체	모바일	비디오/콘솔	온라인/PC	아케이드	보드	게임서비스
매출액(백만원)	120,860	63,010	4,199	8,055	15,384	890	29,323
비중(%)	100.0	52.1	3.5	6.7	12.7	0.7	24.3

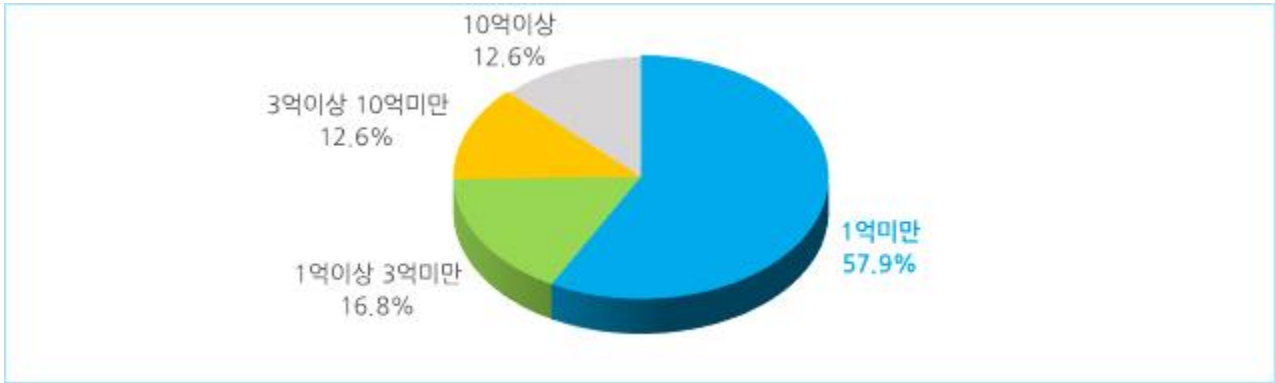
※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류

- 게임산업은 사업체 수 증가와 일부 사업체 매출액 증가로 전년대비 매출액이 증가한 것으로 파악됨
  - 지속적으로 게임사업체 수가 증가하고 있으며 VR/AR 관련 게임사업체도 크게 증가하는 등 부산지역 게임산업이 활성화되고 있는 모습임, 게임분야도 과거에는 모바일게임을 개발하는 사업체가 대다수였던 것과는 달리 최근에는 VR/AR게임, 보드게임을 개발하는 사업체 등 부산지역 게임산업의 다양성이 강화되고 있음
  - 이는 진흥원이 인디게임 개발자 및 스타트업 사업체 대상 육성사업부터 글로벌 마케팅 및 교육 제공 등의 스케일업 사업체 대상 지원사업까지 다양한 규모의 사업체를 대상으로 다각적으로 지원을 하고, 게임분야도 모바일게임은 물론 VR/AR게임, 보드게임까지 다양하게 지원한 것이 부산지역 게임산업 발전에 기여한 것으로 파악됨
  - 그러나 매출액이 1억 미만인 소규모 사업체가 많고, 소수의 중대형 사업체의 매출증감이 부산지역 게임산업 전체에 영향을 크게 미치고 있음. 경기침체로 어렵지만 지원사업의 도움과 축적된 노하우로 제작현황이 나아지고 있다는 의견이 많은 것을 고려할 때, 지속적으로 역량강화 및 경영/제작 지원사업을 추진하여 소규모 사업체의 안정적인 성장을 도모하는 것이 필요함

나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2017년 매출이 '1억원 미만'인 게임산업 사업체가 57.9%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 2-4-7] 게임산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 2-4-10] 게임산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	95	55	57.9	16	16.8	12	12.6	12	12.6	
주요 분야	모바일	58	39	67.2	9	15.5	4	6.9	6	10.3
	비디오	16	9	56.3	2	12.5	5	31.3	0	0.0
	온라인	4	3	75.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	아케이드	5	0	0.0	3	60.0	1	20.0	1	20.0
	보드	4	2	50.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0
	서비스	8	2	25.0	1	12.5	1	12.5	4	50.0

※ n(응답사업체) = 95

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

### 다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 '개발/제작'이 70.4%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 2-4-8] 게임산업 유형별 매출 비중



[표 2-2-11] 게임산업 유형별 매출 비중

구분		전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)
게임산업		32	70.4	2.5	3.9	3.8	15.4	4.1
주요 분야	모바일	17	91.1	0.0	0.0	0.0	8.9	0.0
	온라인/PC	1	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	비디오/콘솔	11	52.3	7.3	11.4	1.8	17.3	10.0
	아케이드	0	-	-	-	-	-	-
	보드	1	80.0	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0
	서비스	2	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0

※ n(응답사업체) = 32

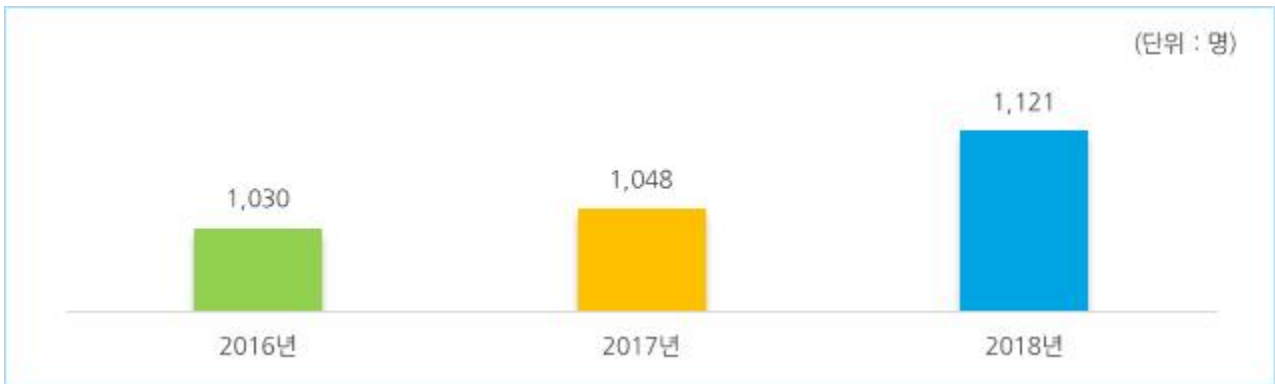
※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류함

## 4 게임산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

- 2018년 부산 게임산업 총 종사자 수는 1,121명으로 전년대비 7.0% 증가한 것으로 나타남
- 주요분야별로는 ‘모바일게임(42.6%)’, ‘게임서비스(26.4%)’, ‘비디오/콘솔게임(15.2%)’ 순으로 매출액 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 2-4-9] 게임산업 연도별 종사자 수



[표 2-4-12] 게임산업 연도별 종사자 수

구분	2016년 (명)	2017년 (명)	2018년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)	
게임산업	1,030	1,048	1,121	7.0	100.0	
2017년 매출액	1억미만	296	272	294	8.1	26.2
	1억이상 3억미만	52	65	83	27.7	7.4
	3억이상 10억미만	72	73	141	93.2	12.6
	10억이상	610	638	603	-5.5	53.8

[표 2-4-13] 게임산업 분야별 종사자 수

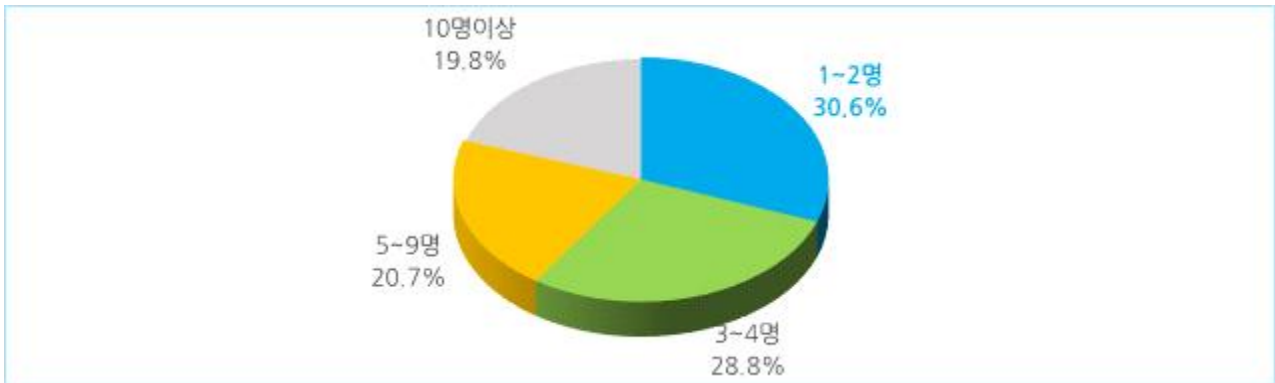
구분	전체	모바일	비디오/콘솔	온라인/PC	아케이드	보드	게임서비스
종사자 수(명)	1,121	478	170	136	18	23	296
비중(%)	100.0	42.6	15.2	12.1	1.6	2.1	26.4

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

## 나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2018년 현재 종사자 '1~2명'과 '3~4명'인 게임사업체의 비중이 각각 30.6%로 가장 높게 나타남

[그림 2-4-10] 게임산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 2-4-14] 게임산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	111	34	30.6	32	28.8	23	20.7	22	19.8	
주요 분야	온라인	67	24	35.8	18	26.9	16	23.9	9	13.4
	모바일	18	5	27.8	3	16.7	4	22.2	6	33.3
	비디오	6	1	16.7	2	33.3	1	16.7	2	33.3
	아케이드	4	0	0.0	3	75.0	1	25.0	0	0.0
	보드	7	2	28.6	4	57.1	1	14.3	0	0.0
	서비스	9	2	22.2	2	22.2	0	0.0	5	55.6

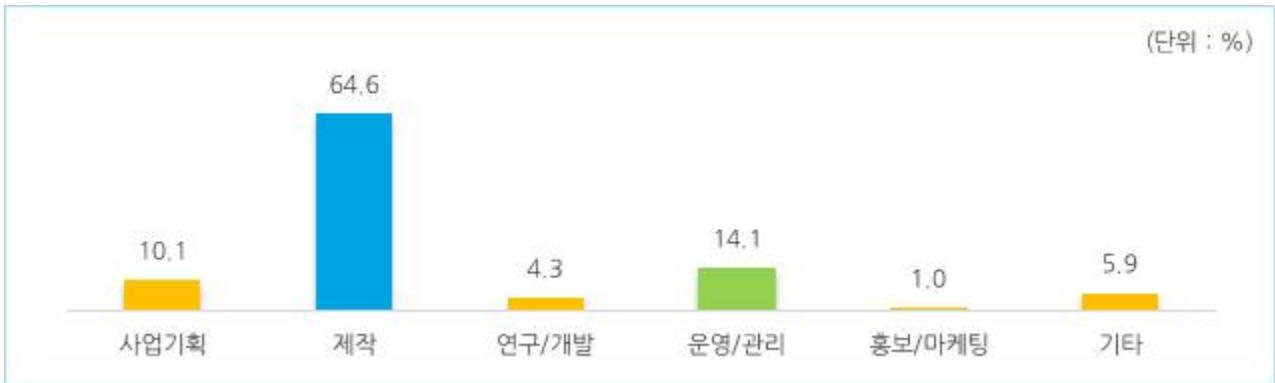
※ n(응답사업체) = 111

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

다. 직무별 종사자 비중

- 직무별 종사자 비중은 '제작'이 64.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '운영/관리(14.1%)', '사업기획 (10.1%)' 순으로 나타남

[그림 2-4-11] 게임산업 직무별 종사자 비중



[표 2-4-15] 게임산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구/개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보/마케팅 (%)	기타 (%)	
게임산업	40	10.1	64.6	4.3	14.1	1.0	5.9	
주요 분야	모바일	22	7.2	77.7	5.7	9.1	0.0	0.4
	비디오/콘솔	11	11.4	53.6	10.0	2.9	4.3	17.9
	온라인/PC	3	13.4	78.4	1.5	0.0	0.0	6.7
	아케이드	0	-	-	-	-	-	-
	보드	1	25.0	0.0	0.0	25.0	25.0	25.0
	서비스	3	3.6	1.8	3.6	88.4	1.8	0.9

※ n(응답사업체) = 40

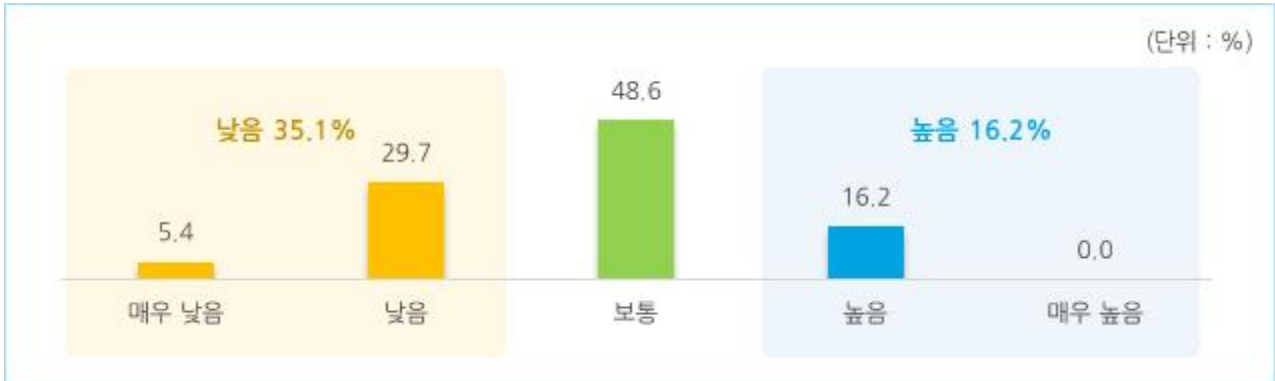
※ 다양한 분야의 게임을 제작하는 경우, 대표 게임의 분야를 기준으로 주요분야를 분류함

## 5 게임산업 환경

### 가. 부산지역 게임사업체 경쟁력

- 부산지역 게임사업체의 전국대비 경쟁력은 ‘보통’이 48.6%으로 가장 비중이 높게 나타남
  - 경쟁력이 높은 이유로는 ‘인프라 우수’, ‘개발/제작능력 우수’, ‘대규모 게임행사의 부산개최’ 등이 있었음
  - 경쟁력이 낮은 이유로는 ‘정보력 및 네트워크 부족’, ‘시장 및 산업규모 협소’, ‘전문인력 부족(수도권 유출)’ 등이 있었음

[그림 2-4-12] 부산지역 게임사업체 경쟁력



[표 2-4-16] 부산지역 게임사업체 경쟁력

구분	전체	매우 낮음		낮음		보통		높음		매우 높음		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
게임산업	37	2	5.4	11	29.7	18	48.6	6	16.2	0	0.0	
주요 분야	모바일	22	1	4.5	6	27.3	13	59.1	2	9.1	0	0.0
	비디오	10	0	0.0	5	50.0	3	30.0	2	20.0	0	0.0
	온라인	2	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	아케이드	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	보드	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	서비스	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 37

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

다. 부산지역 게임사업체 지원사업

- 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업으로는 ‘게임제작 기술 및 비용 지원’이 56.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘지역 인디게임 육성’과 ‘홍보/마케팅 및 해외진출 지원’이 각각 12.8%로 비중이 높게 나타남

[그림 2-4-13] 부산지역 게임사업체 지원사업



[표 2-4-17] 부산지역 게임사업체 지원사업

구분	전체	게임제작 기술/비용 지원		지역 인디게임 육성		홍보/마케팅 및 해외진출 지원		지역인력 취업연계 및 인력유치		부산지역 네트워크 활성화		입주시설 제공 및 창작지원		수도권과 네트워크 활성화	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
게임산업	39	22	56.4	5	12.8	5	12.8	4	10.3	3	7.7	2	5.1	2	5.1
주요 분야	모바일	22	54.5	4	18.2	3	13.6	1	4.5	2	9.1	2	9.1	1	4.5
	비디오	10	50.0	0	0.0	2	20.0	2	20.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0
	온라인	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	야겟	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	보드	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	서비스	3	66.7	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3

※ n(응답사업체) = 39

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

# 제5절

## 영화산업 조사결과



# 1 영화산업 결과요약

## 가. 결과요약

- 영화산업 사업체 수는 2018년 현재 83개로 전년대비 1.2% 증가한 것으로 나타남
- 영화산업 총 종사자 수는 2018년 현재 335명으로 전년대비 4.4% 증가한 것으로 나타남
- 영화산업 총 매출액은 2017년 392억원으로 전년대비 2.4% 감소한 것으로 나타남

[표 2-5-1] 영화산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	79	82	83	1.2
종사자 수(명)	295	321	335	4.4
매출액(백만원)	40,118	39,225	-	-2.4

- 영화산업은 ‘영화제작’ 사업체 69개(83.1%)와 ‘제작지원 등 그 외’ 사업체 14개(16.9%)로 구성됨
- 영화산업 종사자 수는 ‘영화제작(28.1%)’이 ‘제작지원 등 그 외(71.9%)’ 보다 비중이 낮게 나타남
- 영화산업 매출액은 ‘영화제작(48.1%)’이 ‘제작지원 등 그 외(51.9%)’과 비중이 비슷하게 나타남

[표 2-5-2] 영화산업 세부업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

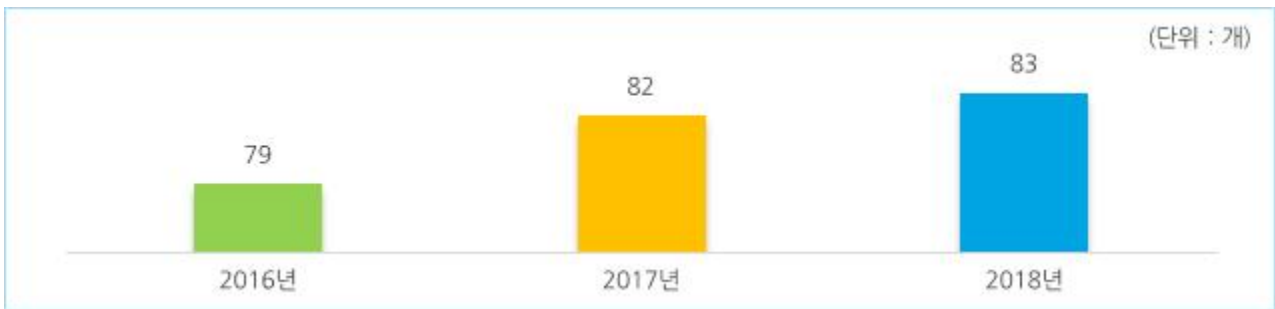
구분	2018년 사업체 수		2018년 종사자 수		2017년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
영화산업	83	100.0	335	100.0	39,225	100.0	
세부업종	영화제작	69	83.1	94	28.1	18,860	48.1
	제작지원 등	14	16.9	241	71.9	20,365	51.9

## 2 영화산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2018년 부산 영화산업 사업체는 83개로 전년대비 1.2% 증가한 것으로 나타남

[그림 2-5-1] 영화산업 연도별 사업체 수



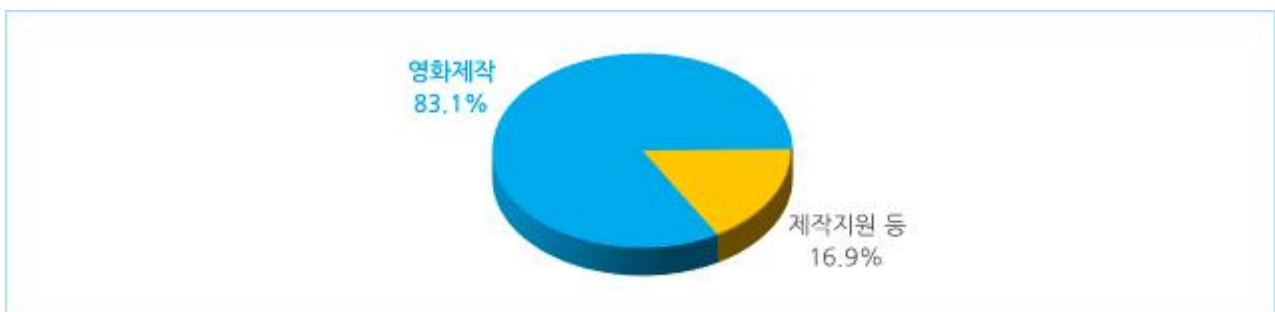
[표 2-5-3] 영화산업 연도별 사업체 수

구분	2016년(개)	2017년(개)	2018년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	79	82	83	1.2

※ n(응답사업체) = 83

○ 세부업종별로는 ‘영화제작’이 83.1%로 ‘제작지원 등 그 외(16.9%)’ 보다 비중이 높게 나타남

[그림 2-5-2] 영화산업 세부업종별 사업체 현황



[표 2-5-4] 영화산업 세부업종별 사업체 현황

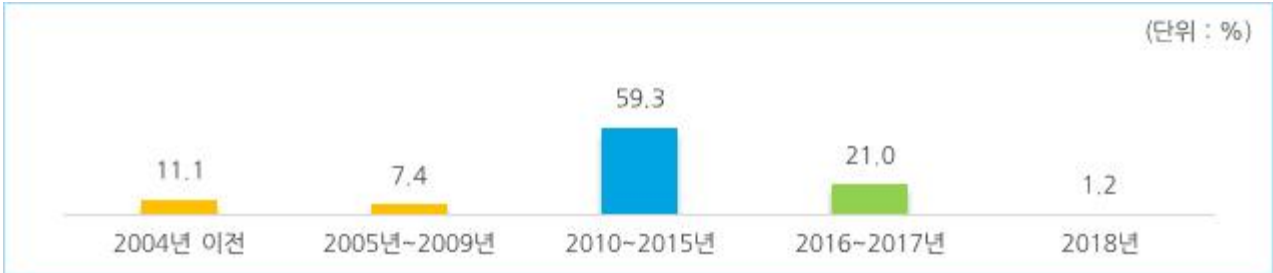
구분	전체	영화제작	제작지원 등
사업체 수(개)	83	69	14
비중(%)	100.0	83.1	16.9

※ n(응답사업체) = 83

나. 설립연도

○ 설립연도는 '2010년~2015년'이 60.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-5-3] 영화산업 설립연도별 사업체 현황



[표 2-5-5] 영화산업 설립연도별 사업체 현황

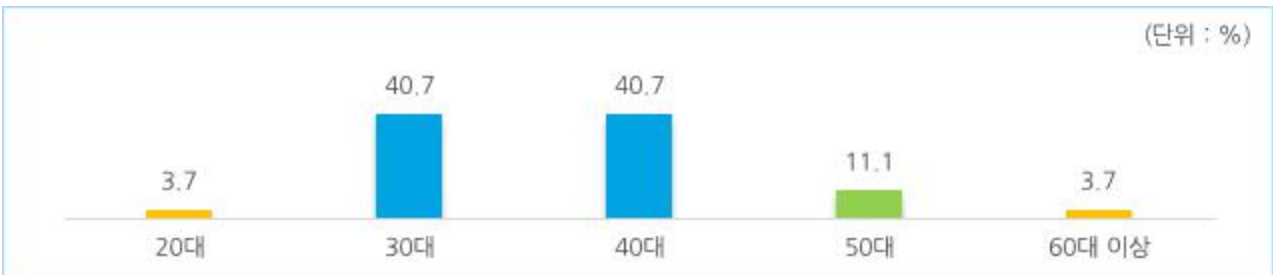
구분	전체 (개)	2004년 이전		2005~2009년		2010~2015년		2016~2017년		2018년		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
영화산업	81	9	11.1	6	7.4	48	59.3	17	21.0	1	1.2	
세부 업종	영화제작	67	7	10.4	2	3.0	44	65.7	13	19.4	1	1.5
	제작지원	14	2	14.3	4	28.6	4	28.6	4	28.6	0	0.0

※ n(응답사업체) = 81

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '30대'와 '40대'가 각각 40.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-5-4] 영화산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 2-5-6] 영화산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체 (개)	20대		30대		40대		50대		60대 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
영화산업	27	1	3.7	11	40.7	11	40.7	3	11.1	1	3.7	
세부 업종	영화제작	24	1	4.2	11	45.8	9	37.5	2	8.3	1	4.2
	제작지원	3	0	0.0	0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0

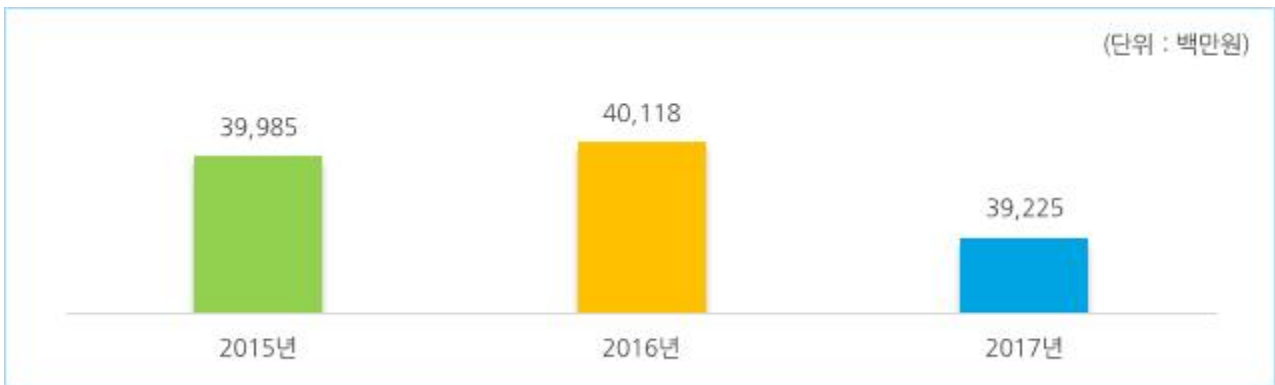
※ n(응답사업체) = 27

### 3 영화산업 매출현황

#### 가. 매출액

- 2017년 부산 영화산업 총 매출액은 392억원으로 전년대비 2.4% 감소한 것으로 나타남
  - 세부업종별로는 ‘영화제작’ 매출액이 188억원으로 ‘제작지원 등 그 외(203억원)’ 보다 적은 것으로 나타남
- 영화산업은 일부 사업체의 매출액 감소로 전년대비 매출액이 감소한 것으로 파악됨
  - 2017년 한국 영화산업 및 시장은 정체수준인 것으로 파악되고 있으며, 제작 작품편수도 감소하였고, 특히 10억 미만의 소규모 영화 제작 편수가 크게 감소하였음. 반면 평균 제작비는 증가한 것으로 나타남. 이런 영향으로 부산지역 영화산업도 침체된 것으로 파악되며, 실제로 제작환경이 악화되었다는 의견이 많았고 그 이유로 경기침체, 투자금 확보 어려움 등이 언급됨
  - 특히 부산지역 영화산업 매출액의 큰 비중을 차지하고 있는 사업체의 매출액 급감으로 부산지역 영화산업 매출액이 전년대비 감소한 것으로 나타남

[그림 2-5-5] 영화산업 연도별 매출액



[표 2-5-7] 영화산업 연도별 매출액

구분	2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
영화산업	39,985	40,188	39,225	-2.4	100.0
세부업종	영화제작	미집계	19,036	-0.9	48.1
	제작지원 등	미집계	21,082	-3.4	51.9

## 나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2017년 매출이 '1억원 미만'인 영화산업 사업체가 61.3%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 2-5-6] 영화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 2-5-8] 영화산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
영화산업	80	49	61.3	17	21.3	7	8.8	7	8.8	
세부업종	영화제작	67	43	64.2	16	23.9	4	6.0	4	6.0
	제작지원	13	6	46.2	1	7.7	3	23.1	3	23.1

※ n(응답사업체) = 80

## 다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 '개발/제작'이 76.7%로 다른 유형에 비해 비중이 높게 나타남

[그림 2-2-7] 영화산업 유형별 매출 비중



[표 2-5-9] 영화산업 유형별 매출 비중

구분	전체	개발/제작	라이선스	제작지원	단순복제	유통/배급	기타
	(개)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
영화산업	18	76.7	7.8	8.3	0.8	6.4	0.0
세부업종	영화제작	15	82.0	9.3	6.7	1.0	0.0
	제작지원	3	50.0	0.0	16.7	0.0	33.3

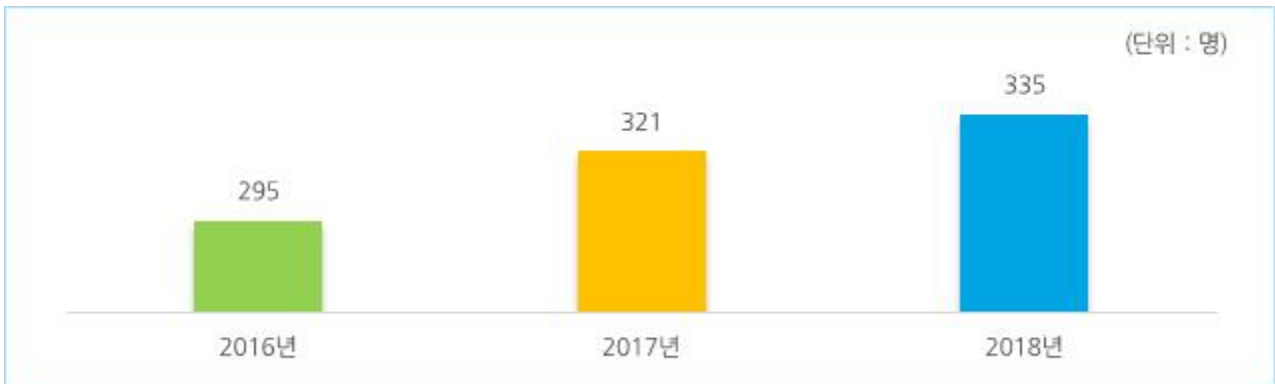
※ n(응답사업체) = 18

## 4 영화산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

- 2018년 부산 영화산업 총 종사자 수는 335명으로 전년대비 4.4% 증가한 것으로 나타남
- 세부업종별로는 ‘영화제작’ 종사자 수가 94명으로 ‘제작지원 등 그 외(241명)’ 보다 적은 것으로 나타남

[그림 2-5-8] 영화산업 연도별 종사자 수



[표 2-5-10] 영화산업 연도별 종사자 수

구분		2016년 (명)	2017년 (명)	2018년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
영화산업		295	321	335	4.4	100.0
세부업종	영화제작	166	173	94	-45.7	28.1
	제작지원 등	129	148	241	71.9	71.9

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2018년 현재 종사자 ‘1~2명’인 사업체의 비중이 48.7%로 가장 높게 나타남

[그림 2-5-9] 영화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 2-5-11] 영화산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
영화산업	39	19	48.7	11	28.2	5	12.8	4	10.3	
세부 업종	영화제작	30	18	60.0	7	23.3	3	10.0	2	6.7
	제작지원	9	1	11.1	4	44.4	2	22.2	2	22.2

※ n(응답사업체) = 39

다. 직무별 종사자 비중

○ 직무별 종사자 비중은 ‘사업기획’이 43.9%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 ‘제작(33.3%)’가 높게 나타남

[그림 2-5-10] 영화산업 직무별 종사자 비중



[표 2-5-12] 영화산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획	제작	연구/개발	운영/관리	홍보/마케팅	기타	
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	
영화산업	27	43.9	33.3	0.0	5.3	8.8	8.8	
세부 업종	영화제작	24	50.0	40.5	0.0	4.8	4.8	0.0
	제작지원	3	26.7	13.3	0.0	6.7	20.0	33.3

※ n(응답사업체) = 27



## 제6절

# 애니메이션산업 조사결과



# 1 애니메이션산업 결과요약

## 가. 결과요약

- 애니메이션산업 사업체 수는 2018년 현재 17개로 전년대비 6.3% 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업 총 종사자 수는 2018년 현재 220명으로 전년대비 13.4% 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업 총 매출액은 2017년 210억원으로 전년대비 3.6% 증가한 것으로 나타남

[표 2-6-1] 애니메이션산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	19	16	17	6.3
종사자 수(명)	169	194	220	13.4
매출액(백만원)	20,323	21,056	-	3.6

- 애니메이션산업은 'VR/AR 관련있음'이 7개사(41.2%), '관련없음'이 10개사(58.8%)로 구성됨
- 애니메이션산업 종사자 수는 'VR/AR 관련있음(29.5%)'이 '관련없음(70.5%)' 보다 비중이 낮게 나타남
- 애니메이션산업 매출액은 'VR/AR 관련있음(46.8%)'이 '관련없음(53.2%)' 보다 비중이 약간 낮게 나타남

[표 2-6-2] 애니메이션산업 업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2018년 사업체 수		2018년 종사자 수		2017년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
애니메이션산업	17	100.0	220	100.0	21,056	100.0	
VR/AR	관련있음	7	41.2	65	29.5	9,849	46.8
	관련없음	10	58.8	155	70.5	11,208	53.2

## 2 애니메이션산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2018년 부산 애니메이션산업 사업체는 17개로 전년대비 6.3% 증가한 것으로 나타남

[그림 2-6-1] 애니메이션산업 연도별 사업체 수

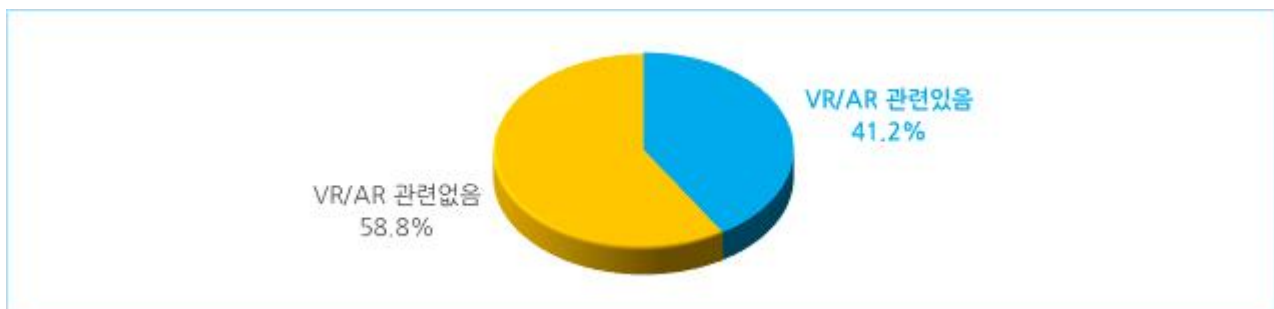


[표 2-6-3] 애니메이션산업 연도별 사업체 수

구분	2016년(개)	2017년(개)	2018년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	19	16	17	6.3

○ VR/AR 관련해서는 ‘관련있음’이 41.2%로 ‘관련없음(58.8%)’ 보다 비중이 낮게 나타남

[그림 2-6-2] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황



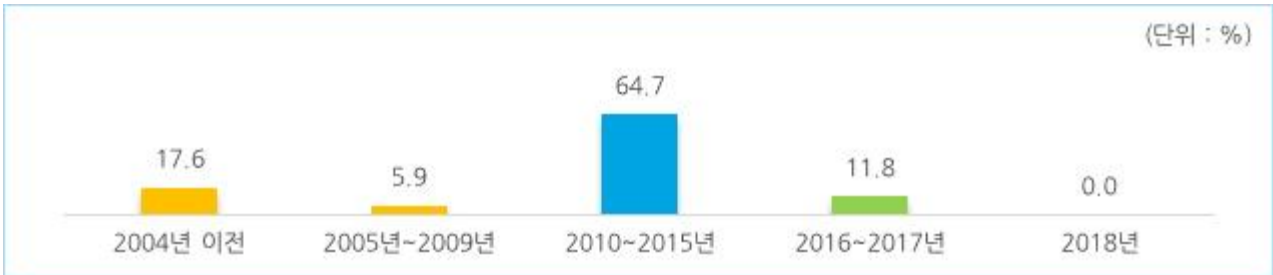
[표 2-6-4] 애니메이션산업 분야별 사업체 현황

구분	전체	VR/AR 관련있음	VR/AR 관련없음
사업체 수(개)	17	7	10
비중(%)	100.0	41.2	58.8

## 나. 설립연도

- 설립연도는 '2010년~2015년'이 64.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-6-3] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황



[표 2-6-5] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2004년 이전		2005~2009년		2010~2015년		2016~2017년		2018년	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
애니메이션산업	17	3	17.6	1	5.9	11	64.7	2	11.8	0	0.0
VR/AR	관련	7	28.6	0	0.0	4	57.1	1	14.3	0	0.0
	무관	10	10.0	1	10.0	7	70.0	1	10.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 17

## 다. 대표자 연령

- 대표자 연령은 '40대'가 60.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-6-4] 애니메이션산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 2-6-6] 애니메이션산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	30대		40대		50대		60대 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
애니메이션산업	10	1	10.0	6	60.0	2	20.0	1	10.0
VR/AR	관련	5	20.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0
	무관	5	0.0	3	60.0	1	20.0	1	20.0

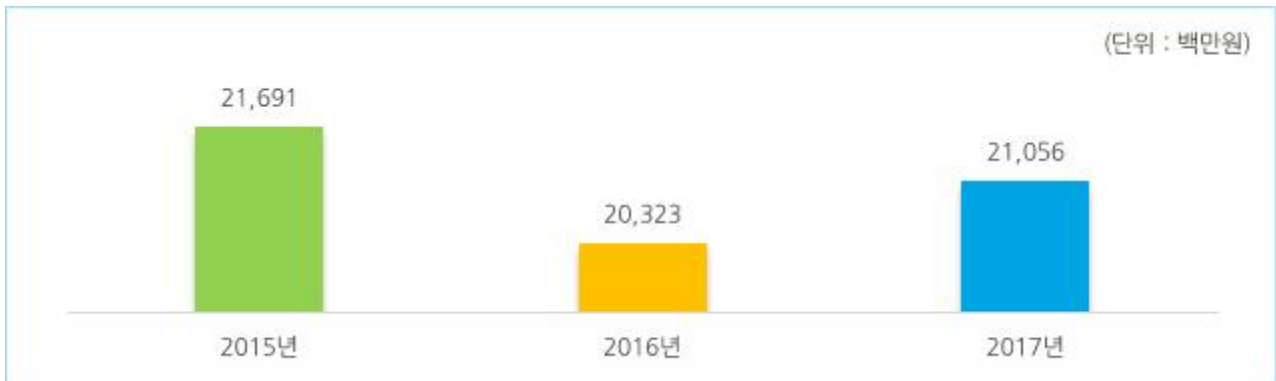
※ n(응답사업체) = 10

### 3 애니메이션산업 매출현황

#### 가. 매출액

- 2017년 부산 애니메이션산업 총 매출액은 210억원으로 전년대비 3.6% 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업은 대다수 사업체의 매출액 증가로 전년대비 매출액이 증가한 것으로 파악됨
  - 2016년 부산지역 애니메이션산업 매출액은 후속 애니메이션 제작 진행 및 제작기간의 장기화 등으로 감소하였으나, 2017년에는 애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 제품 제작 및 라이선스 판매 등으로 매출액이 증가하여 이전 수준으로 회복함
  - 대다수의 사업체들이 매출액이 증가하였고, 매출액이 크게 증가한 2개 사업체는 부산시와 진흥원에서 제공한 문화콘텐츠 발굴 및 제작지원 사업인 ‘스타 프로젝트’를 통해 콘텐츠를 기획 및 제작하여 공중파에 방영까지 된 상황임. 제작환경 개선이유로 지원사업이 도움이 되었다는 의견이 많은 것을 고려하면 진흥원의 지원사업이 부산지역 애니메이션 발전에 기여한 것으로 파악됨

[그림 2-6-5] 애니메이션산업 연도별 매출액



[표 2-6-7] 애니메이션산업 연도별 매출액

구분		2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
애니메이션산업		21,691	20,323	21,056	3.6	100.0
VR/AR	관련있음	미집계	911	9,849	981.1	46.8
	관련없음	미집계	19,411	11,208	-42.3	53.2

## 나. 매출 규모별 사업체 현황

- 2017년 매출이 '1억이상 3억미만' 및 '3억이상 10억미만'인 애니메이션산업 사업체가 비중이 가장 높게 나타남

[그림 2-6-6] 애니메이션산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 2-6-8] 애니메이션산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
애니메이션산업	16	1	6.3	6	37.5	6	37.5	3	18.8
VR/AR	관련있음	7	14.3	4	57.1	1	14.3	1	14.3
	관련없음	9	0.0	2	22.2	5	55.6	2	22.2

※ n(응답사업체) = 16

## 다. 유형별 매출 비중

- 유형별 매출 비중은 '개발/제작'이 73.5%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 2-6-7] 애니메이션산업 유형별 매출 비중



[표 2-6-9] 애니메이션산업 유형별 매출 비중

구분	전체	개발/제작	라이선스	제작지원	단순복제	유통/배급	기타
	(개)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
애니메이션산업	10	73.5	5.5	3.0	14.0	4.0	0.0
VR/AR	관련있음	5	96.0	4.0	0.0	0.0	0.0
	관련없음	5	51.0	7.0	6.0	28.0	8.0

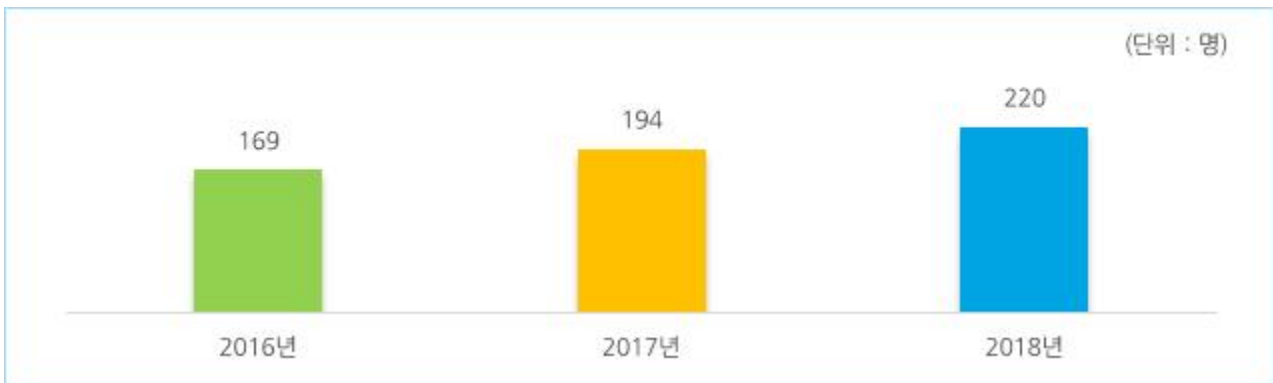
※ n(응답사업체) = 10

## 4 애니메이션산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

○ 2018년 부산 애니메이션산업 총 종사자 수는 220명으로 전년대비 13.4% 증가한 것으로 나타남

[그림 2-6-8] 애니메이션산업 연도별 종사자 수



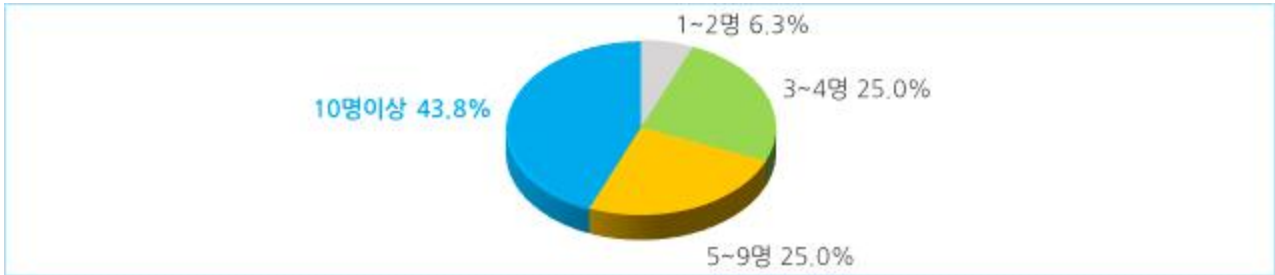
[표 2-6-10] 애니메이션산업 연도별 종사자 수

구분		2016년 (명)	2017년 (명)	2018년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
애니메이션산업		169	194	220	13.4	100.0
VR/AR	관련있음	31	30	65	116.7	29.5
	관련없음	138	164	155	-5.5	70.5

## 나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2018년 현재 종사자 '10명 이상'인 애니메이션사업체의 비중이 43.8%로 가장 높게 나타남

[그림 2-6-9] 애니메이션산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 2-6-11] 애니메이션산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
애니메이션산업	16	1	6.3	4	25.0	4	25.0	7	43.8
VR/AR	관련있음	7	0.0	2	28.6	3	42.9	2	28.6
	관련없음	9	11.1	2	22.2	1	11.1	5	55.6

※ n(응답사업체) = 16

## 다. 직무별 종사자 비중

○ 직무별 종사자 비중은 '제작'이 55.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-6-10] 애니메이션산업 직무별 종사자 비중



[표 2-6-12] 애니메이션산업 직무별 종사자 비중

구분	전체	사업기획	제작	연구/개발	운영/관리	홍보/마케팅	기타
	(개)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
애니메이션산업	11	29.8	55.5	6.8	3.7	3.7	0.5
VR/AR	관련있음	6	15.9	74.6	1.6	4.8	1.6
	관련없음	5	36.7	46.1	9.4	3.1	4.7

※ n(응답사업체) = 11



# 제7절

## VR/AR산업 조사결과



# 1 VR/AR산업 결과요약

## 가. 결과요약

- VR/AR산업 사업체 수는 2018년 현재 61개로 전년대비 52.5% 증가한 것으로 나타남
- VR/AR산업 총 종사자 수는 2018년 현재 686명으로 전년대비 71.5% 증가한 것으로 나타남
- VR/AR산업 총 매출액은 2017년 712억원으로 전년대비 110.5% 증가한 것으로 나타남

[표 2-7-1] VR/AR산업 사업체 수, 종사자 수, 매출액

구분	2016년	2017년	2018년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	30	40	61	52.5
종사자 수(명)	393	400	686	71.5
매출액(백만원)	33,831	71,226	-	110.5

- VR/AR산업의 주요업종은 '게임산업', '지식정보산업', '애니메이션산업' 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업 종사자 수는 '게임산업', '지식정보산업', '애니메이션산업' 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업 매출액은 '지식정보산업', '광고산업', '게임산업' 순으로 비중이 높게 나타남

[표 2-7-2] VR/AR산업 업종별 사업체 수, 종사자 수, 매출액

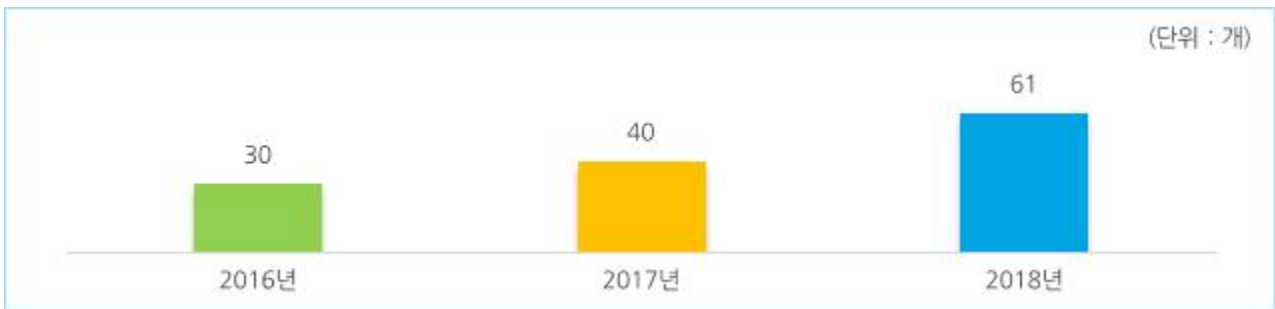
구분	2018년 사업체 수		2018년 종사자 수		2017년 매출액		
	(개)	전체대비(%)	(명)	전체대비(%)	(백만원)	전체대비(%)	
VR/AR산업	61	100.0	686	100.0	71,226	100.0	
업종	게임	25	41.0	303	44.2	13,411	18.8
	영화	3	4.9	15	2.2	9,820	13.8
	애니	7	11.5	65	9.5	9,849	13.8
	방송	3	4.9	39	5.7	1,657	2.3
	광고	5	8.2	47	6.9	16,434	23.1
	지식정보	16	26.2	185	27.0	18,436	25.9
	콘텐츠솔루션	2	3.3	32	4.7	1,619	2.3

## 2 VR/AR산업 일반현황

### 가. 사업체 수

○ 2018년 부산 VR/AR산업 사업체는 61개로 전년대비 52.5% 증가한 것으로 나타남

[그림 2-7-1] VR/AR산업 연도별 사업체 수

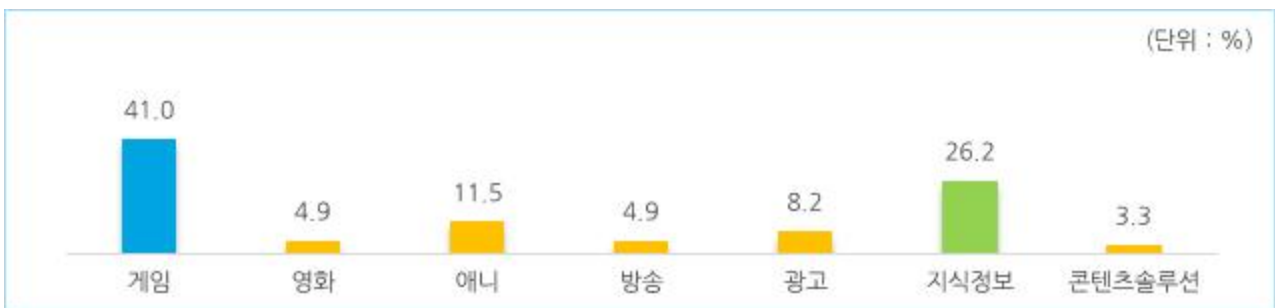


[표 2-7-3] VR/AR산업 연도별 사업체 수

구분	2016년(개)	2017년(개)	2018년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	30	40	61	52.5

○ 주요 분야별로는 '게임산업'이 25개(41.0%)로 가장 많고, 그 다음으로 '지식정보산업(16개, 26.2%)', '애니메이션산업(7개, 11.5%)' 순으로 나타남

[그림 2-7-2] VR/AR산업 업종별 사업체 현황



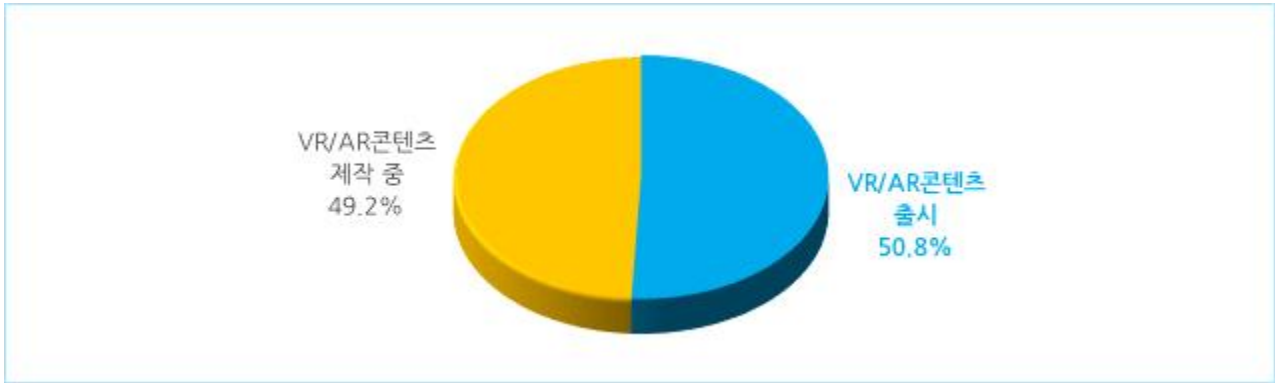
[표 2-7-4] VR/AR산업 업종별 사업체 현황

구분	전체	게임	영화	애니	방송	광고	지식정보	콘텐츠솔루션
사업체 수(개)	61	25	3	7	3	5	16	2
비중(%)	100.0	41.0	4.9	11.5	4.9	8.2	26.2	3.3

## 나. VR/AR 추진단계

- VR/AR 추진단계는 'VR/AR콘텐츠 출시'가 50.8%로 '콘텐츠 제작 중(49.2%)'과 비중이 비슷하게 나타남

[그림 2-7-3] VR/AR산업 추진단계



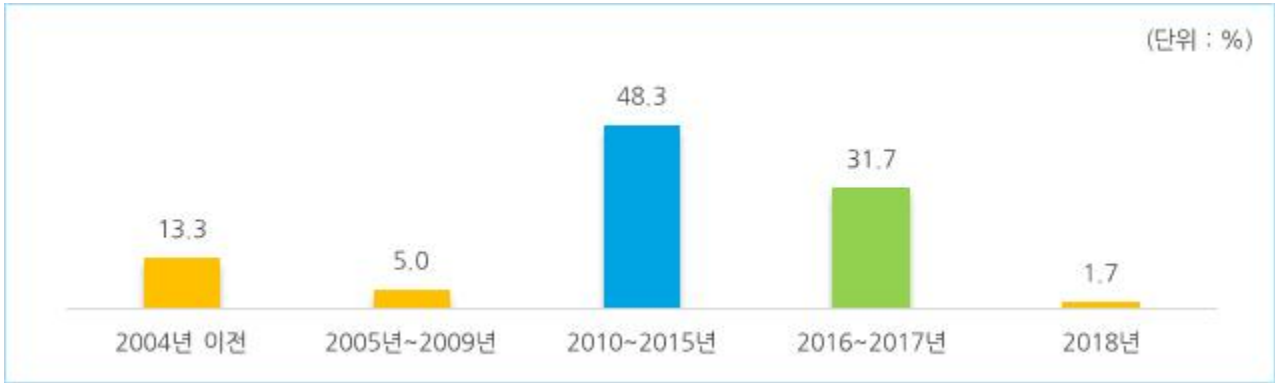
[표 2-7-5] VR/AR산업 추진단계

구분		전체	VR/AR콘텐츠 출시		VR/AR콘텐츠 제작 중	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)
VR/AR산업		61	31	50.8	30	49.2
업종	게임	25	17	68.0	8	32.0
	영화	3	2	66.7	1	33.3
	애니	7	2	28.6	5	71.4
	방송	3	0	0.0	3	100.0
	광고	5	3	60.0	2	40.0
	지식정보	16	6	37.5	10	62.5
	솔루션	2	1	50.0	1	50.0

다. 설립연도

○ 설립연도는 '2010년~2015년'이 50.9%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-7-4] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황



[표 2-7-6] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황

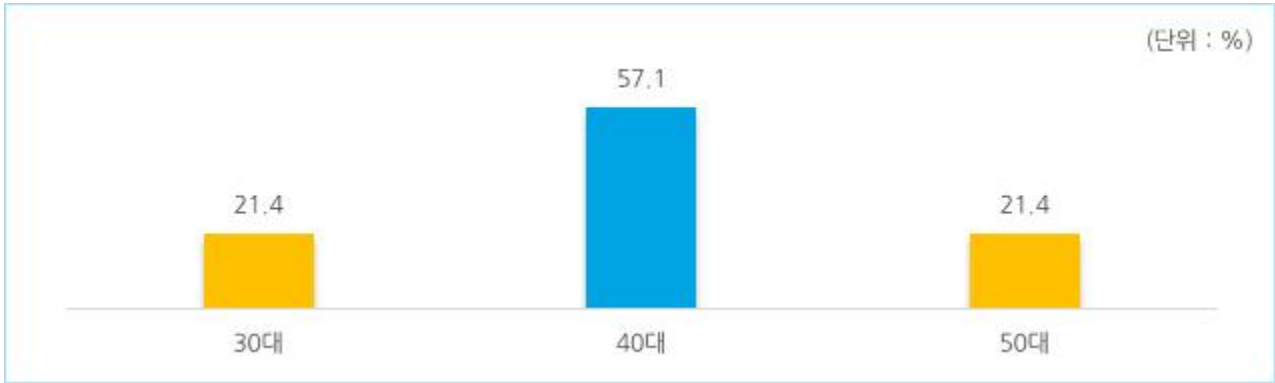
구분	전체	2004년 이전		2005~2009년		2010~2015년		2016~2017년		2018년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
VR/AR산업	60	8	13.3	3	5.0	29	48.3	19	31.7	1	1.7	
업종	게임	25	1	4.0	1	4.0	12	48.0	10	40.0	1	4.0
	영화	3	0	0.0	0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0
	애니	7	2	28.6	0	0.0	4	57.1	1	14.3	0	0.0
	방송	3	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0
	광고	5	2	40.0	1	20.0	2	40.0	0	0.0	0	0.0
	지식	15	1	6.7	1	6.7	6	40.0	7	46.7	0	0.0
	솔루션	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 60

## 라. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 57.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-7-5] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 2-7-7] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분		전체	30대		40대		50대	
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
VR/AR산업		42	9	21.4	24	57.1	9	21.4
업종	게임	12	3	25.0	7	58.3	2	16.7
	영화	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0
	애니	5	1	20.0	3	60.0	1	20.0
	방송	3	1	33.3	1	33.3	1	33.3
	광고	5	1	20.0	2	40.0	2	40.0
	지식정보	13	3	23.1	9	69.2	1	7.7
	솔루션	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0

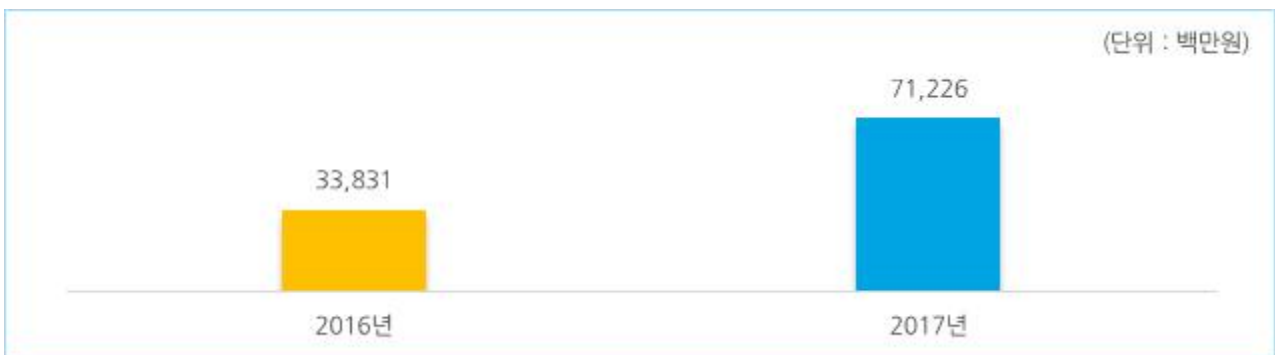
※ n(응답사업체) = 42

### 3 VR/AR산업 매출현황

#### 가. 매출액

- 2017년 부산 VR/AR산업 총 매출액은 712억원으로 전년대비 110.5% 증가한 것으로 나타남
  - 업종별로는 ‘지식정보산업(25.9%)’, ‘광고산업(23.1%)’, ‘게임산업(18.8%)’ 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업은 VR/AR사업체 수의 증가로 전년대비 매출액이 크게 증가한 것으로 나타남
  - VR/AR콘텐츠를 출시했거나 제작하는 사업체 수가 증가하고, VR/AR산업으로 분류된 사업체 중 매출액이 증가한 경우가 많아 부산지역 VR/AR산업의 매출액이 크게 증가함. 향후 VR/AR콘텐츠를 제작할 계획이나 의향이 있는 사업체도 있어 앞으로도 부산지역 VR/AR산업이 성장할 것으로 예상됨
  - 진흥원에서는 부산가상증강현실 융복합센터, 부산가상현실 기업지원센터, VR/AR 제작지원센터를 구축 및 운영하는 등 VR/AR산업 육성을 위해 선도적으로 정책 및 지원사업을 추진하고 있으며, 이런 노력으로 부산지역 VR/AR산업이 다른 지역에 비해 발전한 것으로 사료됨

[그림 2-7-6] VR/AR산업 연도별 매출액



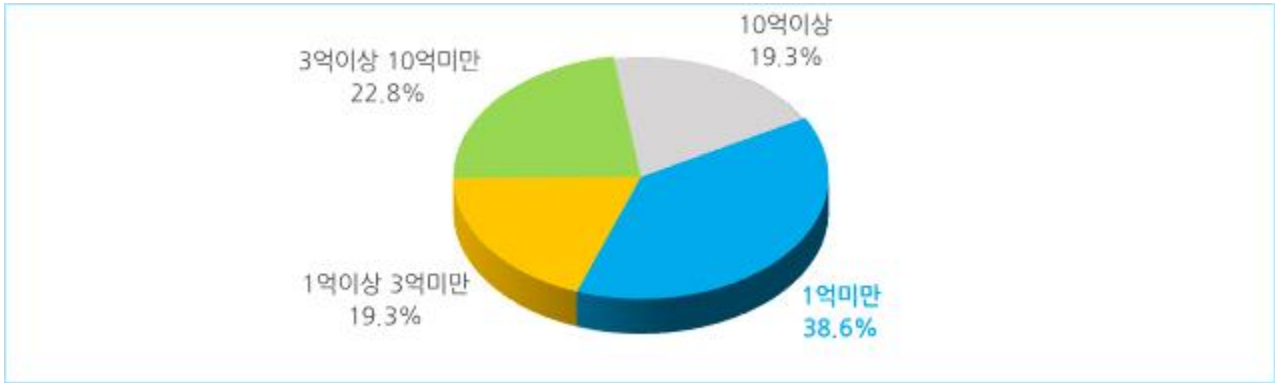
[표 2-7-8] VR/AR산업 연도별 매출액

구분	2016년 (백만원)	2017년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)	
VR/AR산업	33,831	71,226	110.5	100.0	
업종	게임	9,169	13,411	46.3	18.8
	영화	11,112	9,820	-11.6	13.8
	애니	911	9,849	981.1	13.8
	방송	422	1,657	292.7	2.3
	광고	7,965	16,434	106.3	23.1
	지식정보	4,252	18,436	333.6	25.9
	콘텐츠솔루션	-	1,619	-	2.3

## 나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2017년 매출이 '1억원 미만'인 VR/AR산업 사업체가 38.6%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 2-7-7] VR/AR산업 2017년 매출 규모별 사업체 현황



[표 2-7-9] 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	57	22	38.6	11	19.3	13	22.8	11	19.3	
업종	게임	22	12	54.5	3	13.6	6	27.3	1	4.5
	영화	3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	애니	7	1	14.3	4	57.1	1	14.3	1	14.3
	방송	3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	1	33.3
	광고	5	0	0.0	0	0.0	3	60.0	2	40.0
	지식정보	15	7	46.7	2	13.3	1	6.7	5	33.3
	솔루션	2	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0

※ n(응답사업체) = 57

다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 '개발/제작'이 68.1%로 다른 유형에 비해 비중이 매우 높게 나타남

[그림 2-7-8] VR/AR산업 유형별 매출 비중



[표 2-7-10] VR/AR산업 유형별 매출 비중

구분	전체 (개)	개발/제작 (%)	라이선스 (%)	제작지원 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)	
VR/AR산업	43	68.1	3.3	10.6	0.6	9.1	8.4	
업종	게임	14	58.8	5.7	8.9	1.4	17.3	7.9
	영화	2	40.0	15.0	40.0	0.0	5.0	0.0
	애니	5	96.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	방송	3	66.7	3.3	16.7	0.0	6.7	6.7
	광고	5	62.0	0.0	16.0	0.0	2.0	20.0
	지식정보	12	74.6	0.0	9.2	0.4	5.0	10.8
	솔루션	2	70.0	0.0	5.0	0.0	25.0	0.0

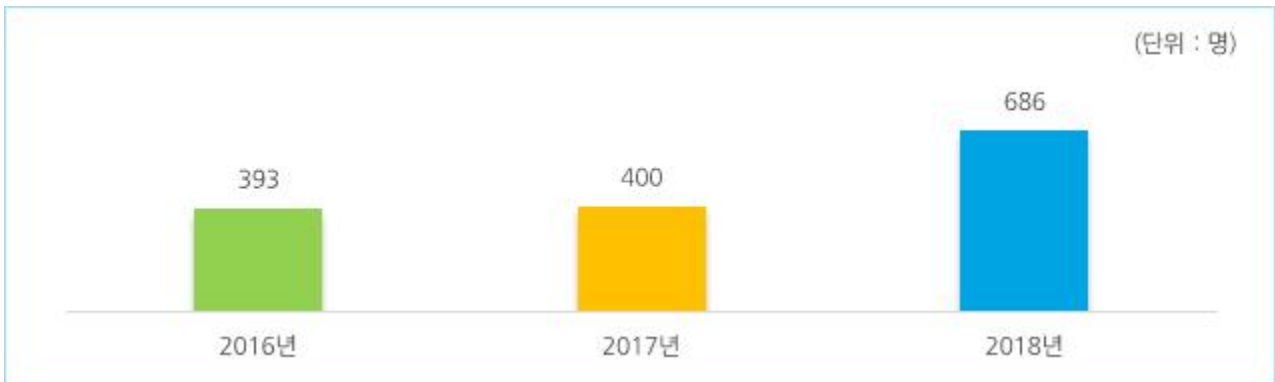
※ n(응답사업체) = 43

## 4 VR/AR산업 종사자현황

### 가. 종사자 수

- 2018년 부산 VR/AR산업 총 종사자 수는 686명으로 전년대비 71.5% 증가한 것으로 나타남
- 주요업종별로는 ‘게임산업(44.2%)’, ‘지식정보산업(27.0%)’, ‘애니메이션산업(9.5%)’ 순으로 종사자 수 전체대비 비중이 높게 나타남

[그림 2-7-9] VR/AR산업 연도별 종사자 수



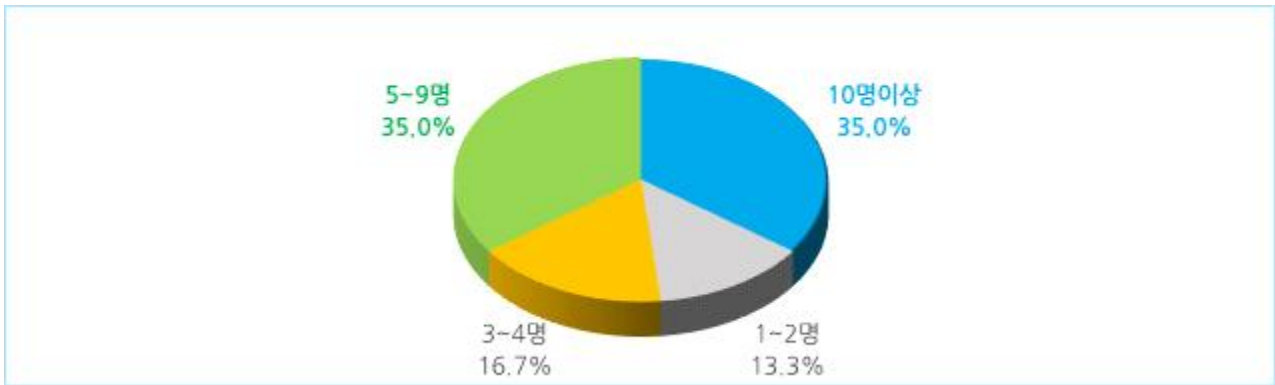
[표 2-7-11] VR/AR산업 연도별 종사자 수

구분	2016년 (명)	2017년 (명)	2018년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)	
VR/AR산업	393	400	686	71.5	100.0	
업종	게임	187	187	303	62.0	44.2
	영화	12	10	15	50.0	2.2
	애니	31	30	65	116.7	9.5
	방송	11	12	39	225.0	5.7
	광고	51	58	47	-19.0	6.9
	지식정보	101	103	185	79.6	27.0
	솔루션	-	-	32	-	4.7

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2018년 현재 종사자 ‘5~9명’과 ‘10명이상’인 VR/AR사업체의 비중이 각각 35.0%로 가장 높게 나타남

[그림 2-7-10] VR/AR산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 2-7-12] VR/AR산업 2018년 종사자 규모별 사업체 현황

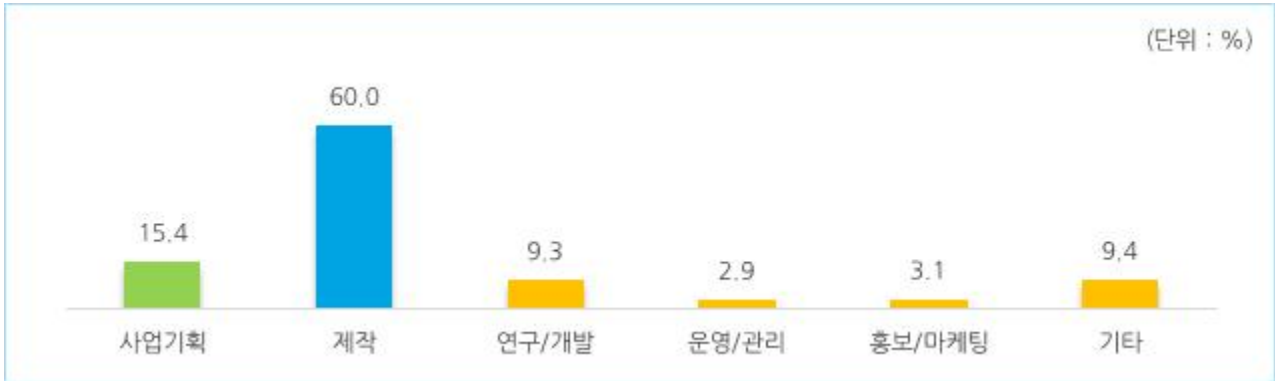
구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
VR/AR산업	60	8	13.3	10	16.7	21	35.0	21	35.0	
업종	게임	24	5	20.8	5	20.8	6	25.0	8	33.3
	영화	3	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0
	애니	7	0	0.0	2	28.6	3	42.9	2	28.6
	방송	3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	2	66.7
	광고	5	0	0.0	1	20.0	2	40.0	2	40.0
	지식정보	16	2	12.5	2	12.5	7	43.8	5	31.3
	솔루션	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0

※ n(응답사업체) = 60

#### 다. 직무별 종사자 비중

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

[그림 2-7-11] VR/AR산업 직무별 종사자 비중



[표 2-7-13] VR/AR산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구/개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보/마케팅 (%)	기타 (%)	
VR/AR산업	45	15.4	60.0	9.3	2.9	3.1	9.4	
업종	게임	14	12.7	71.8	4.1	0.7	1.1	9.5
	영화	2	25.0	25.0	0.0	12.5	37.5	0.0
	애니	6	15.9	74.6	1.6	4.8	1.6	1.6
	방송	3	10.5	71.1	10.5	7.9	0.0	0.0
	광고	5	38.3	36.2	2.1	6.4	14.9	2.1
	지식정보	13	18.1	28.9	22.1	6.0	6.7	18.1
	솔루션	2	17.1	14.3	57.1	5.7	0.0	5.7

※ n(응답사업체) = 45



# 제3장

## 인프라현황



제1절

물적 인프라



## 1 종합

## 가. 문화시설 현황

○ 부산시 소재 문화시설은 총 97개로 6개 광역시 중에서 가장 많은 것으로 나타남

[표 3-1-1] 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 3-1-2] 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	70	26	44
중구	5	1	2	1	1	0	0	7	2	5
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	2	2	-
부산진구	9	4	4	0	0	1	0	9	2	7
동래구	8	3	3	0	1	1	0	2	1	1
남구	10	1	5	1	2	1	0	16	5	11
북구	9	5	2	0	1	1	0	4	4	-
해운대구	11	6	0	2	2	1	0	10	4	6
사하구	6	2	1	1	1	1	0	2	2	-
강서구	3	1	1	0	0	1	0	-	-	-
금정구	8	2	3	1	1	1	0	4	1	3
연제구	4	2	1	0	0	1	0	2	-	2
수영구	3	2	0	0	0	1	0	5	-	5
사상구	4	1	2	0	0	1	0	2	1	1
기장군	7	5	1	0	0	1	0	-	-	-

※ 공공도서관, 박물관, 미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의 집 : 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'  
 ※ 공연시설 : 문화체육관광부 '2015년 등록공연장 현황'

## 나. 부산 인프라 지원 현황

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

[표 3-1-3] 부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황

시설명	주소	지원시설/내용	개관년월
부산문화콘텐츠 콤플렉스	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC	비즈니스지원실, 소프트랜딩존, 회의실 등 운영 입주기업 비즈니스 서비스 발굴 및 지원강화 BCC 효율적 운영 및 환경 개선	2012.4
부산콘텐츠코리아랩	(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	입주지원실(19개) 제공 콘텐츠 창작, 마케팅 및 홍보 지원 창작자 역량강화 교육 프로그램 운영	2014.12(센텀) 2015.3(금정)
부산글로벌게임센터	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층	스타트업 기업 인큐베이팅, 인디게임기업 창작 지원 게임콘텐츠 제작비 및 이용자 테스트 지원 마케팅/홍보, 시장진출/즈니스 활성화 지원	2015.9
부산음악창작소	부산 금정구 금강로 252-1 근영빌딩 지하1층	시설/장비 대관, 교육프로그램 운영 음원/뮤직비디오/음반 제작 지원 음악축제 참가 지원, 대외협력	2015.11
가상현실기업지원센터	부산 해운대구 센텀동로 45 웹스빌딩 5층	임주지원실, 공용회의실, 디벨로프베드 등 입주/부대시설 운영 입주기업 비즈니스 서비스 발굴 및 지원	2016.7
가상증강현실 융복합센터	부산 해운대구 APEC로 55 BEXCO 1층	가상증강현실 쇼룸 및 체험존 운영 VA/AR 고급교육 제공 사업설명회, 세미나, DEMO DAY 개최	2017.3
부산글로벌웹툰센터	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층	웹툰창작지원실 제공, 웹툰복합문화공간 운영 창작자 발굴, 인력 양성, 창작 활성화 지원, 마케팅 지원, 네트워크 활성화	2017.5

## 2 문화시설 상세현황

### 가. 도서관

[표 3-1-4] 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 3-1-5] 부산 소재 도서관 ①

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

※ 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'

[표 3-1-6] 부산 소재 도서관 ②

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
동구	지자체	부산광역시립 중앙도서관수경분관	홍곡로53	051-440-0300	http://joonganglib .busan.kr/	1999
동구	지자체	동구도서관	성북로36번길 54	051-440-6411	http://library.bsdo nggu.go.kr	1998
동래구	지자체	동래읍성도서관	동래로159번길 153	051-550-6902	http://lib.dongnae .go.kr/	2015
동래구	지자체	안락누리도서관	명안로10번길64	051-550-6911	http://lib.dongnae .go.kr/allak/	2016
동래구	교육청	부산광역시립 명장도서관	명안로46번길 35	051-527-0582~4	www.mjlib.kr	1994
부산진구	지자체	부산진구 어린이청소년도서관	백양순환로110번길 25	051-605-5803	http://cylib.busanj in.go.kr	2016
부산진구	교육청	부산광역시립 부전도서관	동천로 79	051-802-5901	www.bjl.go.kr	1982
부산진구	교육청	부산광역시립 시민도서관	월드컵대로462	051-810-8200	www.siminlib.go. kr	1901
부산진구	교육청	부산광역시립중앙도서관 분관부산영어도서관	가야대로 734	051-818-2800	http://www.bel.g o.kr	2009
북구	지자체	화명도서관	화명대로12번길 59	051-309-6481	http://hmlib.bsbu kgu.go.kr	2010
북구	지자체	부산북구 디지털도서관	은행나무로26	051-309-4945	http://library.bsbu kgu.go.kr/	2002
북구	지자체	금곡도서관	효열로203번길 34	051-309-6184	http://bglib.bsbuk gu.go.kr	2016
북구	교육청	부산광역시립 구포도서관	백양대로1016번 다길 43	051-330-6300	www.gupolib.or.k r	1983
북구	사립	맨발동무도서관	양달로 64	051-333-2263	http://www.maen bal.org	2011
사하구	지자체	다대도서관	다대낙조2길9	051-220-5864	http://dadaelib.sa ha.go.kr	2010
사상구	지자체	사상도서관	덕상로72번길 9	051-310-7961	http://www.sasan glib.busan.kr	2003
사하구	교육청	부산광역시립 사하도서관	승학로 247	051-203-0571 (내선4)	http://www.sahali b.kr	1984
서구	교육청	부산광역시립 구덕도서관	대신공원로 41	051-220-3800	http://www.gudu cklib.kr	1978
수영구	지자체	수영구도서관 망미분관	망미1동 640-15	051-610-4704	http://library.suye ong.go.kr	2009
수영구	지자체	수영구도서관	남천서로 33	051-610-4512	http://library.suye ong.go.kr	2002
연제구	지자체	연제도서관	황령산로 612	051-665-5512	http://library.yeon je.go.kr	2014
연제구	교육청	부산광역시립 연산도서관	고분로191번길 16	051-792-5400	http://www.yeons anlib.kr/	1987

※ 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'

[표 3-1-7] 부산 소재 도서관 ③

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

※ 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

## 나. 박물관

[표 3-1-8] 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	6	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	2	0	0	0	0
사립	11	0	1	0	1	2	0	2	1	0	1	0	1	1	0	1	0
계	30	2	2	0	3	4	3	5	2	0	1	1	3	1	0	2	1

[표 3-1-9] 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.gor
금정구	사립	범어사성보박물관	범어사로 250	051-508-6139	www.beomeomuseum.org
금정구	사립	오륜대 한국순교자박물관	오륜대로 106-1	051-583-2923	http://oryundaemuseum.com/
기장군	공립	정관박물관	정관읍 정관중앙로 122	051-720-6900	www.jgmuseum.busan.go.kr
남구	국립	국립일제강제동원 역사관	홍곡로320번길 100	051-629-8600	www.museum.ilje.or.kr
남구	공립	부산박물관	유엔평화로 63	051-610-7111	museum.busan.go.kr/
남구	대학	부경대학교박물관	용소로 45	051-629-6771	www.pknu.ac.kr
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 '2017 전국 문화기반시설 총람'

[표 3-1-10] 부산 소재 박물관 ②

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지
동래구	공립	복천박물관	복천로 63	051-554-4263	museum.busan.go.kr
동래구	공립	부산해양자연사박물관	우장춘로 175	051-553-4944	sea.busan.go.kr
동래구	사립	한국기독교선교박물관	총렬대로202번가길 24	051-555-3096	www.museum-kcm.or.kr/
부산진구	공립	부산시민공원역사관	시민공원로 73	051-850-6061	http://museum.busan.go.kr/citizenpark/index
부산진구	대학	동의대학교박물관	엄광로 176	051-890-1741	www.museum.deu.ac.kr
부산진구	대학	한국차박물관	진남로 506	051-852-0081	www.bwc.ac.kr
부산진구	사립	부산포민속박물관	중앙대로702번길 21	051-803-4300	www.pusanpo.or.kr
북구	공립	부산어촌민속관	학사로 128	051-550-8880	-
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
사상구	대학	신라대학교박물관	백양대로700번길 140	051-999-5281	museum.silla.ac.kr
사하구	대학	석파박물관	사리로55번길 16	051-200-3247	museum.dongju.ac.kr
서구	공립	임시수도기념관	임시수도기념로 45	051-244-6345	monument.busan.go.kr
서구	대학	동아대학교석당박물관	구덕로 225	051-200-8493	museum.donga.ac.kr
연제구	대학	부산교육대학교 교육박물관(한새뮤지엄)	교대로 24	051-500-7653	-
영도구	국립	국립해양박물관	해양로301번길 45	051-309-1900	www.knmm.or.kr
영도구	공립	동삼동패총전시관	태종로 729	051-403-1193	http://museum.busan.go.kr/dongsam/index
영도구	대학	한국해양대학교 박물관	태종로 727	051-410-4087	museum.kmou.ac.kr/museum/
중구	공립	부산근대역사관	대청로 104	051-253-3845	modern.busan.go.kr
중구	공립	부산영화체험박물관	대청로126번길 12	051-715-4203	https://busanbom.modoo.at/

※ 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'

## 다. 미술관

[표 3-1-11] 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	3	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
사립	2	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
계	7	1	1	0	0	0	0	1	0	2	1	0	1	0	0	0	0

[표 3-1-12] 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	<a href="http://www.kafmuseum.org/">http://www.kafmuseum.org/</a>	2006
남구	대학	경성대학교미술관	수영로 309	051-663-5363	<a href="http://ks.ac.kr/culture/">http://ks.ac.kr/culture/</a>	1997
사하구	공립	부산현대미술관	APEC로 58	051-744-2602	<a href="http://www.busan.go.kr/moca/index">http://www.busan.go.kr/moca/index</a>	1998
서구	대학	동아대학교석당미술관	구덕로 225	051-200-8749	<a href="http://museumsd.donga.ac.kr/">http://museumsd.donga.ac.kr/</a>	2013
중구	사립	한광미술관	중앙대로 130	051-469-0095	<a href="http://www.asiaart.co.kr/">http://www.asiaart.co.kr/</a>	1976
해운대구	공립	부산시립미술관	APEC로 58	051-744-2602	<a href="http://art.busan.go.kr/">http://art.busan.go.kr/</a>	1998
해운대구	사립	고은사진미술관	해운대로452번길 16	051-746-0055	<a href="http://goeunmuseum.kr">http://goeunmuseum.kr</a>	2011

※ 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'

라. 문예회관

[표 3-1-13] 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 3-1-14] 부산 소재 문예회관

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	금정구청	금정문화회관	체육공원로 7	051-519-5651	<a href="http://art.geumjeong.go.kr">http://art.geumjeong.go.kr</a>	2000
남구	부산문화회관	부산문화회관	유엔평화로 76번길 1	051-607-6000	<a href="http://www.bscc.or.kr">www.bscc.or.kr</a>	1988
남구	부산예술문화단체 총연합회	부산예술회관	용소로78	051-612-1372	<a href="http://www.bsart.or.kr">www.bsart.or.kr</a>	2011
동구	부산시설공단	부산시민회관	자성로133번길 16	051-630-5200	<a href="http://citiozenhall.bisco.or.kr">citiozenhall.bisco.or.kr</a>	1973
동래구	동래구청	동래문화회관	문화로 80	051-550-6622	<a href="http://culture.dongnae.go.kr">culture.dongnae.go.kr</a>	1999
북구	북구청	북구문화빙상센터 문화예술회관	금곡대로46번길 50	051-309-4084	<a href="http://culture-ice.bsbukgu.go.kr">http://culture-ice.bsbukgu.go.kr</a>	2005
사하구	사하구청	을숙도문화회관	낙동남로 1233번길 25	051-220-5801	<a href="http://www.saha.go.kr/eulsukdo/main.do">http://www.saha.go.kr/eulsukdo/main.do</a>	2002
영도구	영도구청	영도문화예술회관	함지로79번길 6	051-419-5571	<a href="http://culture.yeongdo.go.kr">http://culture.yeongdo.go.kr</a>	2010
중구	부산민주항쟁 기념사업회	부산민주공원 공연장	민주공원길 19	051-790-7408	<a href="http://www.demopark.or.kr">www.demopark.or.kr</a>	1999
해운대구	영화의전당	영화의전당	수영강변대로 120	051-780-6000	<a href="http://www.dureraum.org">www.dureraum.org</a>	2011
해운대구	해운대구청	해운대문화회관	양운로 97	051-749-7651	<a href="http://hcc.haeundae.go.kr">hcc.haeundae.go.kr</a>	2007

※ 문화체육관광부 '2018 전국 문화기반시설 총람'

## 마. 문화원

[표 3-1-15] 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 3-1-16] 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	051-581-9071~2	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	051-203-2586	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 3-1-17] 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	26	2	0	2	2	2	1	5	4	4	2	0	1	0	0	1	0
민간	44	5	0	3	0	7	1	11	0	6	0	0	3	2	5	1	0
계	70	7	0	5	2	9	2	16	4	10	2	0	4	2	5	2	0

[표 3-1-18] 부산 소재 공연시설 ①

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m <sup>2</sup> )	무대 면적(m <sup>2</sup> )	객석수	구동무대 기계/기구수
금정구	공공	금정문화회관	2000.05.19	2000.03.31	6,089	775	1,498	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	금사락	2014.05.08	2014.05.08	133	27	250	-
남구	공공	부산문화회관 대극장	1988.09.03	1988.08.04	6,473	1,524	1,403	92
남구	공공	부산문화회관 중극장	1993.04.15	1993.05.11	2,718	323	767	33
남구	공공	부산문화회관 소극장	1991.11.11	1992.04.16	2,010	115	212	18
남구	민간	경성대학교 콘서트홀	1983.05.09	2003.01.07	2,769	287	449	28
남구	민간	가람아트홀	2008.12.19	2008.12.19	242	68	143	4
남구	민간	초콜릿 팩토리	2008.11.13	2008.11.13	311	61	164	0
남구	민간	예노소극장	2008.12.27	2008.12.27	490	108	220	17
남구	공공	부산예술회관 공연장	2011.03.03	2011.03.18	598	153	240	14
남구	민간	용천소극장	2008.05.29	2011.10.18	90	45	80	0

※ 문화체육관광부 '2015 등록공연장 현황'

[표 3-1-19] 부산 소재 공연시설 ②

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m <sup>2</sup> )	무대 면적(m <sup>2</sup> )	객석수	구동무대 기계/기구수
남구	민간	극장 해프닝	2014.02.03	2014.02.03	172	65	149	0
남구	민간	하늘바람 소극장	2014.03.06	2014.03.06	197	46	83	0
남구	민간	소극장 축계	2014.05.30	2014.05.30	169	34	120	0
남구	민간	윤형빈소극장	2014.06.12	2014.06.12	217	40	140	0
남구	민간	에저또 소극장	2014.07.23	2014.07.23	97	42	72	0
남구	민간	나다소극장	2015.03.25	2015.02.09	138	56	70	0
남구	공공	대동골문화센터	2015.11.06	2015.12.15	209	62	140	8
동구	공공	부산시민회관 대극장	1973.10.10	2013.01.20	3,225	853	1,606	38
동구	공공	부산시민회관 소극장	1973.10.10	2003.01.20	871	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	2005.09.25	2005.09.25	1,132	348	120	15
동래구	공공	동래문화회관 대극장	1999.10.22	1999.12.18	874	330	524	31
동래구	민간	열린아트홀	2012.08.10	2013.07.02	143	54	80	-
부산진구	공공	국립부산국악원 연악당	2009.03.10	2009.03.10	5,435	1,258	698	96
부산진구	공공	국립부산국악원 예지당	2009.03.10	2009.03.10	5,435	231	276	13
부산진구	민간	롯데아트홀	2003.01.04	2003.01.04	7,175	1,247	704	102
부산진구	민간	숨사탕아트홀 1관	2009.12.18	2009.12.18	980	115	217	0
부산진구	민간	숨사탕아트홀 2관	2009.12.18	2009.12.18	980	55	140	0
부산진구	민간	AN아트홀서면	2008.11.13	2008.11.13	440	67	201	0

※ 문화체육관광부 '2015 등록공연장 현황'

[표 3-1-20] 부산 소재 공연시설 ③

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(㎡)	무대 면적(㎡)	객석수	구동무대 기계/기구수
부산진구	민간	레미어린이극장	2011.04.22	2011.04.22	395	67	185	3
부산진구	민간	라이브콘서트홀 오즈	2012.12.18	2012.12.18	294	45	250	0
부산진구	민간	부산 춤 공간 신(Shin)	2014.11.24	2014.11.24	112	51	81	0
북구	공공	북구문화빙상센터 문화예술회관	2005.07.13	2005.07.28	482	151	324	12
북구	공공	부산학생예술 문화회관 대극장	2013.09.01	2013.11.08	1,627	747	999	52
북구	공공	부산학생예술 문화회관 소극장	2013.09.01	2013.11.08	197	58	169	8
북구	공공	꿈팡팡 624 소극장	2013.11.22	2013.10.04	181	44	108	1
사상구	민간	신라대학교 예음관 소극장	2013.07.08	2013.07.08	315.1	90	273	0
사상구	공공	다누리홀	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	708	43
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	MBC삼주아트홀	2009.05.25	2009.05.25	825	453	905	64
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	디코소극장	2014.02.11	2014.02.11	241	56	72	-
연제구	민간	한결아트홀	2009.05.06	2009.03.23	529	111	137	0
연제구	민간	아시아드	2012.02.21	2011.09.27	430	28	228	0
영도구	공공	영도문화예술회관 대공연장	2009.10.19	2009.10.14	447	363	428	32
영도구	공공	영도문화예술회관 소공연장	2009.10.19	2009.10.14	183	73	160	3

※ 문화체육관광부 '2015 등록공연장 현황'

[표 3-1-21] 부산 소재 공연시설 ④

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(㎡)	무대 면적(㎡)	객석수	구동무대 기계/기구수
중구	민간	부산카톨릭센터	1982.04.08	2003.08.28	334	24	200	3
중구	공공	민주공원 중극장	1999.10.16	2004.06.25	2,651	192	419	19
중구	공공	민주공원 소극장	1999.10.16	2004.06.25	2,651	142	120	15
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제1관	2009.03.25	2009.04.01	468	88	289	0
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제2관	2009.04.01	2011.07.14	236	48	140	0
중구	민간	BS부산은행 조은극장 스타홀	2014.03.13	2014.03.13	446	64	172	0
중구	민간	키다리소극장	2015.06.17	2015.06.17	177	23	72	0
해운대구	공공	국민생활관소극장	1991.02.21	2003.01.07	161	72	200	14
해운대구	민간	태종대	2004.12.17	2004.12.17	530	40	300	7
해운대구	공공	해운대문화회관 (대극장)해운홀	2007.03.30	2007.02.20	1,070	329	495	32
해운대구	공공	해운대문화회관 (소극장)고운홀	2007.03.30	2007.02.20	214	82	110	11
해운대구	민간	롯데시네마 센텀시티(제4관)	2007.12.31	2007.12.31	1,099	61	319	13
해운대구	민간	신세계문화홀	2009.02.24	2009.02.25	1,097	97	408	21
해운대구	민간	해운대연가	2011.07.20	2011.07.20	254	45	80	1
해운대구	공공	(재)영화의전당 하늘연극장	2011.09.29	2011.11.16	1,537	710	841	60
해운대구	민간	수아트홀	2013.02.01	2012.05.30	238	43	110	118
해운대구	민간	KNN시어터	2013.12.18	2013.12.18	1,788	118	236	17

※ 문화체육관광부 '2015 등록공연장 현황'

### 3 문화예술단체

[표 3-1-22] 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	허중하	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)부산네오피할모닉오케스트라	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

※ 예술경영지원센터

[표 3-1-23] 부산 주요 문화예술법인/단체 ②

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
(사)부산서예비엔날레	김석호	2005	사단법인	전시분야	미술/시각예술	051-863-8177
(사)부산심포니 오케스트라	김태일	1993	사단법인	공연분야	음악	051-621-4577
(사)부산예술문화	송영명	2010	사단법인	공연분야		051-612-1372
(사)수영고적민속예술보 존협회	방광성	1971	사단법인	공연분야	전통	051-752-2947
(사)아동청소년 효예문화재단	주영인	2006	사단법인	공연분야	연극	051-529-9969
(사)아지무스오페라단	손욱	2002	사단법인	공연분야	음악	070-7522-4649
(사)인코리안 심포니오케스트라	정성철	1996	사단법인	공연분야	음악	051-626-8081
(사)철도·지하철예술진 홍연구원 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	
DS 뮤지컬 컴퍼니	김철현	2007	임의단체	공연분야	연극	051-323-3244
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

※ 예술경영지원센터

[표 3-1-24] 부산 주요 문화예술법인/단체 ③

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
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
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
뉴아시아오페라단	조영희		임의단체	공연분야		
뉴프라임오케스트라	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	김종근		임의단체	공연분야	음악	051-853-4228
르보야즈보칼레 양상블	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

※ 예술경영지원센터

[표 3-1-25] 부산 주요 문화예술법인/단체 ④

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
박헌주 Busan City Ballet Company	박헌주		임의단체	공연분야	무용	051-862-9605
부산 로얄필하모니 오케스트라	김일택		임의단체	공연분야	음악	051-206-7740)
부산가야금병창보존회	김현주	2009	임의단체	공연분야	전통	
부산가야금연주단	김남순	2004	임의단체	공연분야	전통	051-510-2944
부산국제사진교류협회	이상대	1999	임의단체	전시분야	미술/시각예술	051-248-2005
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	
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	이중열		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

※ 예술경영지원센터

[표 3-1-26] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
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
아르고윈드 오케스트라	이상용		임의단체	공연분야		
아트커뮤니티센터 라온	유현미	2013	임의단체	종합/기타	기타	051-506-9887
연극놀이터 씬	백대현	2008	임의단체	공연분야	연극	
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 코리안 오케스트라(UKO)	반현우	2006	임의단체	공연분야	음악	
음악풍경	강병열		임의단체	공연분야		051-987-5005
이정화와 춤추는 사람들	이정화	2000	임의단체	공연분야	무용	
일파가야금합주단	장혜숙	1996	임의단체	공연분야	전통	051-582-9119
작곡그룹 Anti-Stimmung	조희주	1999	임의단체	공연분야	음악	
정성복 J발레단	정성복		임의단체	공연분야	무용	
정신혜무용단	정신혜	1997	임의단체	공연분야	무용	051-999-6286
조은문화마을	이상울		임의단체	공연분야		051-245-0072
주부음악대학연주단	양용남		임의단체	공연분야	음악	051-783-2991
창작국악단 젊은풍류	최경철	2007	임의단체	공연분야		
청년문화예술단체 그리고	홍노경		임의단체	종합/기타	기타	

※ 예술경영지원센터

[표 3-1-27] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑥

단체명	대표자	설립연도	법적형태	활동유형	장르	대표전화
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
프로젝트 GR	최동민	2013	임의단체	공연분야	기타	
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

※ 예술경영지원센터

## 4 축제현황

[표 3-1-28] 부산 축제현황

구분	합계(개)	부산시(개)	군/구(개)															
			중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	37	9	2	1	3	2	1	1	1	2	3	3	2	1	1	1	1	3

[표 3-1-29] 부산 축제 ①

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
부산시	지역특산물	제31회 북극곰수영축제	1.6~1.7	○버스킹, 상경조형물전시, 체험존운영 ○축하공연, 입수식	부산일보사
부산시	생태자연	제7회 낙동강유채꽃축제	4.7~4.8	○유채꽃 관람, 체험 및 공연프로그램 등	부산시/ 부산문화관광축제조직위원회
부산시	전통역사	제17회 조선통신사 한일문화교류축제	5.4~5.6	○조선통신사행렬재현, 통신사야, 놀자! ○한일뮤직콘서트, 조선통신사의밤등	부산시/부산문화재단
부산시	지역특산물	제4회 원도심활성화축제	5.26~5.27	○원도심골목길축제 ○원도심관광명소탐방등	부산시/ 부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	제23회 부산바다축제	8.1~8.6	○개막행사(물의난장) ○공연및시민참여체험프로그램등	부산시/ 부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	제19회 부산국제록페스티벌	8.10~8.12	○국내외록밴드라이브공연 ○시민록밴드경연대회(영스타)	부산시/ 부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	제14회 부산불꽃축제	10.27	○전야콘서트및부대행사 ○침단멀티불꽃쇼등	부산시/ 부산문화관광축제조직위원회
부산시	문화예술	제10회 부산 크리스마스트리축제	12월중	○개막식, 점등식, 문화공연 ○사랑나눔행사	부산크리스마스트리문화축제위
부산시	문화예술	2019 부산해맞이축제	18.12.31~19.1.1.	○시민의종타중 ○해맞이행사	부산시/ 부산문화관광축제조직위원회
강서구	생태자연	2018 강서낙동강변 30리 벚꽃축제	3.30.~4.1.	○문화원문화공연, 청소년스타킹 ○모형항공기대회, 사생대회및백일장	강서구/강서구축제추진위원회
강서구	기타	명지시장전어축제	8월말(3일간)	○은빛전어노래자랑 ○빅파워콘서트(초청가수), 품바등	명지시장전어축제추진위원회/ 명지시장상인회
금정구	전통역사	금정산성역사 문화축제2018	6.22~6.24	○금삼합수식&금어승천식, 주제공연 ○금어, 전통세힘, 병영체험, 연계행사등	금정구/금정문화재단
기장군	지역특산물	기장 미역·다시마 축제	4월중(3일간)	○미역다시마 홍보관/직판장 운영, 각종 체험 및 공연프로그램 등	기장군/ 기장미역다시마축제추진위원회

※ 문화체육관광부 '2018년 전국 지역축제 개최계획'

[표 3-1-30] 부산 축제 ②

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
기장군	지역특산물	기장멸치축제	4.19~4.22	○멸치회 무료시식 및 판매, 수산물 경매, 각종 체험행사 등	기장군/ 기장멸치축제추진위원회
기장군	지역특산물	철마한우 불고기축제	10.3~10.6	○철마한우 및 청정농축산물 홍보 ○자연친화적 농촌문화체험형 축제행사	기장군/ 철마한우불고기축제추진위원회
남구	문화예술	오륙도 평화축제	10.19 ~10.21	○자유, 평화, 화합을 주제로 공연, 전시 등 ○국화전시회, 각종 박람회 등 공동 개최	남구
동구	지역특산물	제20회 좌천동가구거리 고객한마음 대잔치	10월중 (11일간)	○개막행사 ○가구할인행사	좌천동가구상가상인회
동구	전통역사	제15회 차이나타운 특구 문화축제	10.19 ~10.21	○번견, 경극, 부채춤 등 한중문화비교공연 ○한중문화체험관 운영	동구/ 차이나타운특구축제추진위원회
동구	주민화합	조방.LOVE.U 빛축제	11월~12월 (45일간)	○개막퍼레이드(고적대), 개막식공연 ○ 먹거리장터 운영	조방경제인연합회
동래구	전통역사	제24회 동래읍성역사축제	10.12. ~10.14	○조선시대 동래성사람들의 생활상과 애국충절 테마의 역사교육형 관광체험	동래구/동래문화원, 동래읍성역사축제추진위원회
부산진구	기타	전포카페거리 커피축제	2018 하반기(2일간)	○커피, 디저트 시음회, 체험, 전시 이벤트 부스운영 및 문화예술공연, 관광홍보 등	부산진구/전포카페거리상인회
북구	전통역사	제7회 낙동강 구포나루 축제	5.11~5.13	○보부상행렬 ○강나루밀밭 테마의 공연, 전시, 체험	부산북구문화관광축제조직위원회
북구	문화예술	제25회 낙동민속예술제	5.11~5.13	○구포지역전통민속놀이재현 ○당산제, 길놀이, 구포별신굿 등	낙동문화원
사상구	문화예술	제18회 사상강변축제	9.14~16	○우리동네스토리텔링거리퍼레이드 ○사상강변열린음악회	사상구/사상문화원
사하구	문화예술	제8회 감천문화마을 골목축제	4.27~4.29	○골목나라풍선퍼레이드 ○골목, 마을이야기주제의 공연, 체험 등	사하구/감천문화마을주민협의 회
사하구	문화예술	제6회 사하예술제	10월중 (7일간)	○합창공연, 인문학콘서트, 문학기행, 그림시전시 등	사하구
사하구	전통역사	제6회 다대포어항문화축제	10월중 (2일간)	○다대포후리소리 공연, 풍어기원풍물공연 등	다대포어항문화축제추진위원회 /부산시수협(다대어촌계)
서구	지역특산물	부산고등어축제	10.19 ~10.21	○고등어테마의 체험, 투어, 전시, 공연, 경연프로그램 등	서구, 대형선망수협/부산서구문 화원
수영구	전통역사	광안리어방축제	4.27~4.29	○어방그물끌기 한마당(뮤지컬) 등 어방을 주제로 한 행사	수영구/수영구축제위원회
연제구	전통역사	연제고분 판타지축제	4.7~4.8	○왕가의 행사 거리행렬 ○거칠산국 테마 공연, 전시, 체험 등	연제구/연제구축제추진위원회
영도구	문화예술	영도다리축제	9.7~9.9	○개막공연, 영도다리주·야간도개이벤트 ○축제주제관, 영도다리시민역사퍼레이드	영도구/영도문화원
영도구	생태자연	수국꽃문화축제	6.30~7.8	○개막식, 수국꽃관람, 야간문화공연 등 ○음악회, 사진전시회 등	수국축제추진위원회
중구	지역특산물	제26회 부산자갈치 축제	10.11 ~10.14	○고기야놀자(맨손으로고기잡기) ○거리퍼레이드, 불꽃놀이, 화요리경연 등	부산자갈치문화관광 축제위원회
중구	문화예술	보수동책방골목 문화축제	10.19 ~10.21	○개막식, 1가게1이벤트, 전시회, 심포지엄, 버스킹 등	보수동책방골목번영회
해운대구	생태자연	제14회 해운대모래축제	5.19~5.22 (4일간)	○모래를 소재로 한 국내최대규모의 친환경축제(세계모래조각전 등)	해운대구/ 해운대문화관광협의회의

※ 문화체육관광부 '2018년 전국 지역축제 개최계획'



제2절

인적 인프라



## 1 종합

[표 3-2-1] 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황

군/구	대학원(개)	대학교(개)	전문대학(개)	합계(개)
학교	10	12	8	30
학과	90	208	56	354
재학생	1,084	20,072	2,700	23,856
졸업생	433	4,718	1,391	6,542
(전임)교수	-	560	78	638

[표 3-2-2] 부산 소재 대학 ①

구분	단체명	관련학과 (개)		재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
대학원	경성대학교	15	(14)	61	72	30	-
	고신대학교	3	(3)	54	69	8	-
	동명대학교	4	(4)	95	102	17	-
	동서대학교	5	(4)	176	188	42	-
	동아대학교	11	(11)	124	159	24	-
	동의대학교	16	(16)	194	214	39	-
	부경대학교	5	(5)	82	97	27	-
	부산대학교	14	(14)	368	448	114	-
	신라대학교	11	(11)	124	133	32	-
	영산대학교	2	(2)	6	6	1	-
소계	10개 대학	86	(84)	1,284	1,488	334	-

※ 대학알리미

※ 관련학과 괄호안은 폐과포함

[표 3-2-3] 부산 소재 대학 ②

구분	단체명	관련학과 (개)		재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
대학교	경성대학교	25	(33)	2,807	3,609	560	96
	고신대학교	3	(5)	421	604	121	9
	동명대학교	9	(11)	1,140	1,753	190	45
	동서대학교	18	(32)	2,769	3,613	659	109
	동아대학교	9	(21)	1,640	2,116	350	45
	동의대학교	32	(32)	2,483	3,385	583	83
	부경대학교	4	(4)	550	689	92	20
	부산가톨릭대학교	1	(1)	128	193	14	7
	부산대학교	10	(10)	1,762	2,253	385	69
	부산외국어대학교	11	(11)	390	631	77	13
	신라대학교	13	(23)	1,384	1,663	272	45
	영산대학교	4	(15)	722	919	123	33
	화신사이버대학교	1	(1)	0	0	0	3
<b>소계</b>	<b>13개 대학</b>	<b>140</b>	<b>(199)</b>	<b>16,196</b>	<b>21,428</b>	<b>3,426</b>	<b>577</b>
전문대학	경남정보대학교	4	(4)	298	470	147	9
	대동대학교	1	(1)	46	63	10	1
	동부산대학교	4	(2)	149	283	61	6
	동의과학대학교	1	(1)	124	233	70	4
	동주대학교	7	(4)	293	458	107	11
	부산경상대학교	13	(3)	420	735	161	11
	부산과학기술대학교	6	(6)	125	263	76	7
	부산여자대학교	2	(0)	0	4	0	0
	부산예술대학교	4	(4)	547	828	236	17
<b>소계</b>	<b>9개 대학</b>	<b>42</b>	<b>(25)</b>	<b>2,002</b>	<b>3,337</b>	<b>868</b>	<b>66</b>
<b>합계</b>		<b>268</b>	<b>(308)</b>	<b>19,482</b>	<b>26,253</b>	<b>4,628</b>	<b>643</b>

※ 대학알리미

※ 관련학과 괄호안은 폐과포함

## 2 대학원

[표 3-2-4] 부산 소재 대학원 ①

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)
경성대학교	디지털디자인전문대학원	디지털디자인학과(폐과)	0	0	1
	예술종합대학원	디자인영상학과(폐과)	1	3	2
		사진학과(폐과)	4	4	0
		언론홍보학과(폐과)	0	0	2
		연극영화학과(폐과)	8	8	0
	일반대학원	교회음악학과(폐과)	0	0	5
		국어국문학과	1	1	2
		디지털디자인학과	6	7	0
		문화기획·행정·이론학과	6	10	3
		미술학과	4	4	6
		소프트웨어학과	2	2	0
		언론홍보학과	2	2	0
		연극영화학과	2	2	0
	예술학과	1	2	0	
	음악학과	24	27	9	
	소계			61	72
고신대학교	교회음악대학원	교회음악전공	16	26	7
		음악치료전공	23	28	1
	대학원	음악과	15	15	0
소계			54	69	8

※ 대학알리미

[표 3-2-5] 부산 소재 대학원 ②

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)
동명대학교	일반대학원	글로벌인문콘텐츠학과	7	8	0
		디자인학과	59	61	6
		언론영상광고학과	16	17	5
		컴퓨터미디어공학과	13	16	6
소계			95	102	17
동서대학교	디자인전문대학원	디자인학과(폐과)	0	0	7
	선교복지대학원	교회음악학과	21	21	3
	일반대학원	디자인학과	92	99	17
		영상콘텐츠학과	53	55	14
		영화학과	10	13	1
소계			176	188	42
동아대학교	대학원	국어국문학과	12	12	2
		문예창작학과	17	22	1
		미술학과	25	38	4
		신문방송학과	6	7	2
		음악학과	17	21	7
		조형디자인학과	10	12	2
		학과간협동과정 예술학과	1	3	0
		학과간협동과정 음악문화학과	26	27	2
	문화예술대학원	문화예술매니지먼트학과(폐과)	7	10	3
		실용음악학과(폐과)	1	5	0
		아동미술학과(폐과)	2	2	1
소계			124	159	24

※ 대학알리미

[표 3-2-6] 부산 소재 대학원 ③

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	
동의대학교	대학원	국어국문학과	0	0	1	
		국어국문·문예창작학과	3	3	0	
		디지털미디어공학과	4	4	6	
		문헌정보·사학과	8	9	5	
		미술학과	3	3	0	
		산업디자인학과	26	26	0	
		소프트웨어융합학과	11	11	0	
		스토리텔링학과	6	6	2	
		언론광고학과	14	14	1	
		영화·영상콘텐츠학과	4	4	0	
		음악학과	54	67	12	
		컴퓨터소프트웨어공학과	6	6	0	
	산업문화대학원	뉴미디어음악학과	41	45	12	
		미디어·디자인공학과	4	4	0	
		예술경영학과	5	5	0	
		음악학과	5	7	0	
	소계			194	214	39
	부경대학교	국제대학원	영상문화콘텐츠학과	4	5	3
산업대학원		산업디자인학과	7	9	0	
대학원		국어국문학과	22	25	12	
		산업디자인학과	14	18	3	
		신문방송학과	35	40	9	
소계			82	97	27	

※ 대학알리미

[표 3-2-7] 부산 소재 대학원 ④

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)
부산대학교	일반대학원	교육과미디어융합전공	8	10	0
		국어국문학과	32	38	6
		디자인학과	23	28	14
		멀티미디어협동과정(폐과)	0	0	8
		무용학과	8	9	6
		문헌정보학과	9	10	0
		미술학과	33	44	10
		신문방송학과	15	19	12
		영상정보협동과정	5	5	1
		예술문화영상학과	28	33	2
		예술·문화와영상매체협동과정	72	81	10
		음악학과	65	81	25
		조형학과	26	30	9
		한국음악학과	44	60	11
소계			368	448	114
신라대학교	대학원	광고홍보학과	31	32	11
		디자인학과	15	15	4
		디자인학과(학과간협동과정)	11	11	1
		무용학과	10	10	0
		문화예술경영학과	9	11	2
		미술학과	15	16	6
		융합예술학과	4	5	1
		음악학과	12	14	7

※ 대학알리미

[표 3-2-8] 부산 소재 대학원 ⑤

학교명	대학원명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)
신라대학교	산업융합대학원	마케팅학과	7	7	0
		미디어커뮤니케이션학과	2	3	0
		창업조형학과	8	9	0
소계			124	133	32
영산대학교	미용·예술대학원	디자인전공	3	3	0
		시각영상디자인전공(폐과)	3	3	1
소계			6	6	1
합계			1,284	1,488	334

※ 대학알리미

### 3 대학교

[표 3-2-9] 부산 소재 대학교 ①

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
경성대학교	소프트웨어학과	216	250	0	8
	국어국문학과(폐과)	0	0	40	0
	국어국문학전공	143	211	0	0
	글로벌문화학부	185	236	0	12
	문헌정보학과	168	214	40	4
	문화기획학전공	32	36	0	0
	문화서비스학전공	49	53	0	0
	문화콘텐츠학전공	43	56	0	0
	광고홍보학과(폐과)	0	0	2	0
	광고홍보학전공	51	65	41	0
	신문방송학과(폐과)	0	0	1	0
	신문방송학전공	44	67	35	0
	커뮤니케이션학부	282	367	0	12
	디자인학부	60	78	0	8
	디지털미디어전공	99	118	30	0
	디지털미디어학부	30	37	0	5
	디지털애니메이션학과(폐과)	0	0	32	0
	디지털영상학과(폐과)	0	0	27	0
	무용학과(폐과)	78	91	20	3
	뮤지컬전공	20	20	0	0
	미술학과	144	189	34	4
	사진학과	109	162	25	5
	시각디자인학과(폐과)	0	0	54	0

※ 대학알리미

[표 3-2-10] 부산 소재 대학교 ②

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
경성대학교	시각디자인전공	109	135	0	0
	애니메이션학전공	41	46	0	0
	연극영화학부	8	38	0	16
	연극전공	158	197	38	0
	영상애니메이션학부	170	223	0	8
	영상학전공	29	35	0	0
	영화전공	139	173	36	0
	음악학부	324	402	70	11
	제품디자인학과(폐과)	0	0	35	0
	제품디자인학전공	76	110	0	0
소계		2,807	3,609	560	96
고신대학교	광고홍보학과	159	229	38	3
	교회음악과(폐과)	0	0	51	0
	시각디자인학과	92	137	24	2
	음악과	170	238	0	4
	컴퓨터영상선교학전공(폐과)	0	0	8	0
소계		421	604	121	9
동명대학교	산업디자인전공	140	203	18	4
	시각디자인학과	133	217	28	5
	게임공학과	170	280	28	7
	디지털미디어공학부	81	100	0	8
	디지털애니메이션학과(폐과)	89	149	18	0
	융합미디어전공	57	122	17	0

※ 대학알리미

[표 3-2-11] 부산 소재 대학교 ③

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동명대학교	광고홍보학과	170	227	22	5
	글로벌문화콘텐츠학부	60	64	0	8
	문화콘텐츠전공	11	14	0	0
	불교문화콘텐츠학과(폐과)	42	100	18	0
	신문방송학과	187	277	41	8
<b>소계</b>		<b>1,140</b>	<b>1,753</b>	<b>190</b>	<b>45</b>
동서대학교	광고PR전공	180	223	65	8
	디지털방송전공(폐과)	3	3	0	0
	마케팅학전공(폐과)	28	32	19	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	5	6	3	0
	미디어커뮤니케이션학부	123	135	0	0
	방송영상전공	319	421	78	13
	소프트웨어공학전공(폐과)	76	109	56	0
	영상문예창작전공(폐과)	0	0	1	0
	영상문학전공(폐과)	18	26	18	1
	이벤트/컨벤션학전공	116	145	25	6
	디자인대학	0	21	0	0
	디자인학부	194	194	0	6
	디자인학전공	558	750	65	22
	멀티미디어디자인학전공(폐과)	3	3	1	0
	비주얼디자인학전공(폐과)	3	3	0	0
	산업디자인학전공(폐과)	37	43	23	0
	시각디자인학전공(폐과)	31	39	48	0

※ 대학알리미

[표 3-2-12] 부산 소재 대학교 ④

학교	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동서대학교	영상디자인학전공(폐과)	21	27	24	0
	프로덕트디자인학전공(폐과)	1	1	0	0
	게임전공(폐과)	54	67	18	0
	디지털영상제작전공(폐과)	28	37	38	0
	디지털콘텐츠학부	393	588	0	33
	디지털프로덕션전공(폐과)	6	6	3	0
	뮤지컬과	148	182	25	8
	애니메이션&비주얼이펙트전공(폐과)	88	109	67	0
	애니메이션전공(폐과)	6	6	7	0
	연극영화연기전공(폐과)	6	6	0	0
	연극전공(폐과)	1	1	0	0
	연기과	144	178	31	3
	영화(Film&Video)전공(폐과)	3	3	0	0
	영화과	122	179	0	9
영화과(인문사회계열)(폐과)	54	70	44	0	
소계		2,769	3,613	659	109
동아대학교	건축·디자인·패션대학산업디자인학과(폐과)	85	97	66	0
	지식서비스경영학과	32	32	0	0
	산업디자인학과	255	322	1	10
	미디어커뮤니케이션학과	166	197	0	7
	신문방송학과(폐과)	98	163	56	0
	무용학과(폐과)	0	1	1	0
	기악학과(폐과)	2	4	1	0

※ 대학알리미

[표 3-2-13] 부산 소재 대학교 ⑤

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동아대학교	미술학과(폐과)	37	48	47	0
	산업디자인학과(폐과)	2	2	5	0
	실용음악학과(폐과)	26	41	26	0
	음악학과(폐과)	35	59	42	0
	조각학과(폐과)	2	3	3	0
	회화학과(폐과)	6	6	3	0
	미술학과	440	543	0	15
	음악학과	0	0	0	13
	음악학과 관현악전공	55	76	0	0
	음악학과 성악·작곡전공	65	84	0	0
	음악학과 실용음악전공	118	160	0	0
	음악학과 피아노전공	77	83	0	0
	국어국문학과(폐과)	92	133	66	0
	문예창작학과(폐과)	47	62	33	0
	<b>소계</b>		<b>1,640</b>	<b>2,116</b>	<b>350</b>
동의대학교	게임공학과(폐과)	4	17	42	0
	게임애니메이션공학전공	38	51	0	7
	게임영상공학전공(폐과)	116	163	0	0
	디지털문화콘텐츠공학과(폐과)	0	1	0	0
	디지털문화콘텐츠학전공(폐과)	109	164	0	0
	디지털영상공학부(폐과)	0	7	0	0
	디지털콘텐츠게임애니메이션공학부	110	113	0	0
	디지털콘텐츠공학과(폐과)	6	17	43	0
	디지털콘텐츠학전공	70	81	0	6

※ 대학알리미

[표 3-2-14] 부산 소재 대학교 ⑥

학교	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
동의대학교	멀티미디어공학과(폐과)	6	14	30	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	70	119	0	0
	영상정보공학과(폐과)	6	23	31	0
	영화학과	119	161	27	5
	응용소프트웨어공학전공	42	61	0	9
	창의소프트웨어공학부	124	138	0	0
	컴퓨터소프트웨어공학과(폐과)	4	16	38	0
	컴퓨터소프트웨어공학전공	164	279	0	9
	디자인공학부	99	126	0	0
	제품디자인공학전공	0	0	0	4
	디자인조형학과	189	211	0	15
	미술학과(폐과)	51	69	19	0
	산업디자인학과(폐과)	163	228	75	0
	음악학과	241	298	50	11
	광고홍보학과(폐과)	117	200	57	0
	광고홍보학전공	50	55	0	6
	국어국문학과(폐과)	6	17	27	0
	국어국문·문예창작학과(폐과)	112	163	0	0
	문예창작학과(폐과)	11	13	36	0
	문헌정보학과	168	201	39	4
	미디어·광고학부	112	115	0	0
	신문방송학과(폐과)	124	199	69	0
신문방송학전공	52	65	0	7	
소계		2,483	3,385	583	83

※ 대학알리미

[표 3-2-15] 부산 소재 대학교 ⑦

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
부경대학교	전기전자소프트웨어공학과	64	71	0	1
	국어국문학과	171	216	42	9
	시각디자인학과	104	136	19	2
	신문방송학과	211	266	31	8
소계		550	689	92	20
부산가톨릭대학교	소프트웨어학과	128	193	14	7
소계		128	193	14	7
부산대학교	문헌정보학과	162	208	35	8
	신문방송학과	163	236	39	7
	디자인학과	242	302	46	8
	무용학과	149	176	38	5
	미술학과	189	248	64	7
	예술문화영상학과	129	165	26	4
	음악학과	265	320	54	10
	조형학과	134	178	23	5
	한국음악학과	173	214	30	6
	국어국문학과	156	206	30	9
소계		1,762	2,253	385	69
부산외국어대학교	컴퓨터소프트웨어융합학부(폐과)	85	134	0	0
	컴퓨터소프트웨어학부	65	65	0	8
	영상콘텐츠융합학과	128	185	29	5
	중국학부(중국어언어문화콘텐츠전공)(폐과)	30	57	9	0
	디지털미디어공학부(폐과)	0	10	0	0
	디지털미디어공학부(인터넷미디어전공)(폐과)	26	57	0	0

※ 대학알리미

[표 3-2-16] 부산 소재 대학교 ⑧

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
부산외국어대학교	디지털미디어공학부(전자정보통신전공)(폐과)	41	67	0	0
	디지털미디어학부(폐과)	0	2	0	0
	디지털미디어학부(인터넷미디어전공)(폐과)	11	21	17	0
	디지털미디어학부(전자정보통신전공)(폐과)	4	13	22	0
	영상언론융합학과(폐과)	0	20	0	0
소계		390	631	77	13
신라대학교	만화,애니메이션디자인전공(폐과)	3	3	5	0
	산업디자인학과(폐과)	4	5	0	0
	시각커뮤니케이션디자인전공(폐과)	2	3	6	0
	커뮤니케이션디자인학부(폐과)	3	4	0	0
	컴퓨터소프트웨어공학부	181	203	0	11
	광고홍보학과	260	311	54	6
	광고홍보학전공	0	0	1	0
	창조공연예술학부 무용전공	34	36	0	3
	창조공연예술학부 음악전공	57	59	0	6
	산업디자인전공	24	30	0	2
	산업디자인학과(폐과)	69	113	25	0
	시각디자인전공	31	32	0	5
	시각디자인학과(폐과)	110	142	19	0
	조형미술전공	25	25	0	5
	창업예술학부	81	85	0	0
	미술학부(폐과)	0	0	4	0
	미술학과(폐과)	78	99	33	0
	음악학과(폐과)	90	112	42	0
소계		1,384	1,663	272	45

※ 대학알리미

[표 3-2-17] 부산 소재 대학교 ⑨

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
영산대학교	무용학부(폐과)	0	0	1	0
	무용학과(폐과)	29	34	18	0
	국어국문학과(폐과)	36	46	27	0
	문예창작비평학과	101	114	0	4
	문헌정보학과	166	207	37	3
	게임·영화학부(폐과)	0	6	0	0
	게임·콘텐츠전공(폐과)	69	116	19	0
	광고홍보학과(폐과)	80	101	24	0
	방송연예학부(폐과)	0	3	0	0
	방송전공(폐과)	43	59	23	0
	영화영상전공(폐과)	43	54	13	0
	디자인학부	72	72	0	12
	문화콘텐츠학부	72	73	0	7
	방송콘텐츠학과	59	64	0	5
	연기뮤지컬학과	104	142	0	3
	가상현실콘텐츠학과(폐과)	22	25	0	0
	게임영상콘텐츠학과(폐과)	24	32	0	0
	빅데이터광고마케팅학과(폐과)	15	24	0	6
	시각영상디자인학과(폐과)	119	148	23	0
	연기뮤지컬학과(폐과)	0	0	21	0
소계		772	919	123	33
화신사이버대학교	디지털영상학과	0	0	0	3
소계		0	0	0	3
합계		16,196	21,428	3,426	577

※ 대학알리미

## 4 전문대학

[표 3-2-19] 부산 소재 전문대학 ①

학교명	학과명	재학생 (명)	재적생 (명)	졸업생 (명)	(전임)교수 (명)
경남정보대학교	방송영상과	113	182	67	4
	방송영상학과	16	18	0	0
	산업디자인계열	150	240	69	5
	산업디자인학과	19	30	11	0
소계		298	470	147	9
대동대학교	뉴뮤직과	46	63	10	1
소계		46	63	10	1
동부산대학교	게임컨설팅과	90	195	45	4
	매직엔터테인먼트과(폐과)	0	7	0	0
	실용음악&클래식과(폐과)	0	0	16	0
	실용음악과	59	81	0	2
소계		149	283	61	6
동의과학대학교	산업디자인과	124	233	70	4
소계		124	233	70	4
동주대학교	광고시각디자인과	57	84	23	3
	방송영상과(폐과)	0	2	0	0
	실용음악과(폐과)	2	3	4	0
	실용음악과(3년제)	168	266	31	7
	실용음악학과	22	29	26	0
	이벤트연출과	43	53	0	1
	전시이벤트연출과(폐과)	1	21	23	0
소계		293	458	107	11

※ 대학알리미

[표 3-2-20] 부산 소재 전문대학 ②

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
부산경상대학교	IT·콘텐츠계열	87	112	0	4
	IT·콘텐츠계열(예체능)(폐과)	42	42	0	0
	광고·마케팅과(폐과)	1	21	16	0
	광고·인테리어디자인과(폐과)	11	44	41	0
	디자인계열	107	116	0	2
	멀티미디어계열(폐과)	12	54	3	0
	멀티미디어·비즈니스계열(폐과)	7	26	25	0
	방송엔터테이너·모델계열(폐과)	4	38	3	0
	방송엔터테이너·모델과(폐과)	11	26	26	0
	방송연예영상계열	108	122	0	5
	방송영상·디지털계열(폐과)	0	3	0	0
	방송영상·영화과(폐과)	20	79	39	0
	스마트앱·콘텐츠과(폐과)	10	52	8	0
<b>소계</b>		<b>420</b>	<b>735</b>	<b>161</b>	<b>11</b>
부산과학기술 대학교	디자인계열(폐과)	4	43	74	0
	디자인학부(폐과)	1	51	2	0
	멀티미디어과(폐과)	0	1	0	0
	사이버게임경영과(폐과)	0	2	0	0
	산업디자인과(폐과)	0	15	0	0
	토탈디자인계열	120	151	0	7
<b>소계</b>		<b>125</b>	<b>263</b>	<b>76</b>	<b>7</b>
부산여자대학교	아동음악과(폐과)	0	1	0	0
	아동음악과(3년제)(폐과)	0	3	0	0
<b>소계</b>		<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

※ 대학알리미

[표 3-2-21] 부산 소재 전문대학 ③

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
부산예술대학교	실용무용과	55	78	30	2
	실용음악과	371	586	148	10
	연극과	83	124	37	3
	한국음악과	38	40	21	2
	소계	547	828	236	17
	합계	2,002	3,337	868	66

※ 대학알리미



부록  
설문지



## 2018 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.

귀 사의 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.

2018년 10월

- 주최 / 주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원
- 조사기관 : (주)리서치랩
- 문의 : (주)리서치랩 조은정 과장 (TEL) 02-559-2723 (MAIL) ejcho@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 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. 귀 사의 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. 귀 사의 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. 귀 사의 전년(2017년) 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 : 2018년에 부산정보산업진흥원으로부터 제작지원을 받게 됨. 영화산업 활성화로 영화제작 투자가 늘어남)

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

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

## 종사자 현황

### B3. 귀 사의 종사자 현황을 작성해 주시기 바랍니다. [2018년 현재]

2018년 현재 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 대표자와 임원을 포함하여 작성해 주시기 바랍니다.

2018년 종사자 수	직무별 종사자 수					
	사업기획 (임원포함)	제작	연구개발	운영/관리 (재무/인사/총무)	홍보/마케팅	기타
명	명	명	명	명	명	명

### B4. 귀 사의 인력채용 계획을 작성해 주시기 바랍니다.

채용계획이 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

### B5. 인력채용 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

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

## 재무 현황

### B6. 귀 사의 매출액과 국내 및 해외 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. [2017년]

2017년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 매출액 비중의 합계가 100이 되도록 작성해 주시기 바랍니다.

2017년 매출액	매출액 비중		
	국내	해외	합계
백만원	%	%	100 %

### B7. 귀 사의 사업형태별 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. [2017년]

2017년 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

### B8. 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(▶ \_\_\_\_\_ )

### B9. 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		
<b>경영/운영</b>	① 입주지원(사무실 제공 등) ④ 투자자 발굴	② 인프라(설비/장비)지원 ⑤ 컨설팅(법률/회계/노무) 제공	③ 업계관련 정보 제공
<b>마케팅/홍보</b>	① 광고/홍보활동 지원 ④ 바이어 발굴	② 전시회/행사 개최 ⑤ 수출 지원(수출상담 등)	③ 전시회 참가 지원 ⑥ 마케팅 컨설팅 제공
<b>제작/기술</b>	① 제작자금 지원 ④ 콘텐츠/기술 사업화 지원	② 시제품 제작 지원 ⑤ 지식재산권 획득 지원	③ 제품 고급화 지원 ⑥ 제작 컨설팅 제공
<b>인력/교육</b>	① 역량강화/인력교육 제공	② 인력정보/채용알선 제공	③ 임금/복지후생 지원

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

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

경영/운영	마케팅/홍보	제작/기술	인력/교육

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

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

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

## VR산업 관련

**D1. 귀 사는 가상/증강/혼합현실(VR/AR/MR) 콘텐츠를 제작/계획(R&D포함)하고 있으십니까?** [ ]

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

**D2. 가상/증강/혼합현실(VR/AR/MR) 콘텐츠 경쟁력 강화를 위해 지원이 가장 필요한 사업분야는 무엇입니까?**

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

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

**D3. 가상/증강/혼합현실(VR/AR/MR) 산업 활성화를 저해하는 걸림돌은 무엇입니까?**

1순위	2순위	3순위
-----	-----	-----

- ① 융합신산업에 부적합한 각종 규제              ② 융합신산업 자원에 부적합한 정부조직구조              ③ 시장을 리딩하려는 정부의 과도한 개입  
 ④ 협소한 국내 시장규모                              ⑤ 대기업 중심의 시장구조                              ⑥ 대형 콘텐츠제작업체의 소극적 태도  
 ⑦ VR/AR/MR에 대한 소비자인식 부족              ⑧ 높은 디바이스 가격                                      ⑨ 콘텐츠/기술개발 자금조달 어려움  
 ⑩ 기타(▶ \_\_\_\_\_)

## 게임산업 사업체 추가설문

**E1. 귀 사가 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 게임사업체의 전국 대비 경쟁력 수준은 어느 정도라고 생각하십니까?** [ ]

- ① 매우 낮다                      ② 낮다                                      ③ 보통이다                                      ④ 높다    ⑤ 매우 높다

**E2-1. 위와 같이 응답한 이유에 대해 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.**

**E3. 부산지역 게임사업체를 위해 가장 필요한 지원사업은 무엇이라고 생각하십니까?** [ ]

- 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(▶ \_\_\_\_\_)

# 2018 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.

귀 사의 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.

2018년 10월

- 주최 / 주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원
- 조사기관 : (주)리서치랩
- 문의 : (주)리서치랩 조은정 과장 (TEL) 02-559-2723 (MAIL) ejcho@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 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 이러닝 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. 귀 하의 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. 귀 하의 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. 귀 하는 보조인력을 이용하고 계십니까? [ ]

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

#### B1-1. 평균적으로 몇 명의 보조인력 이용하고 계십니까?

\_\_\_\_\_명

#### B1-2. 보조인력 활용 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? [ ]

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

### B2. 귀 하가 2017년(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. 귀 하의 전년(2017년) 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 : 2018년에 부산정보산업진흥원으로부터 제작지원을 받게 됨, 영화산업 활성화로 영화제작 투자가 늘어남)

### B4. 귀 하의 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.

