

2017 부산 CT산업 통계조사

2017.11

이용자를 위하여

- 「2017 부산 CT산업 통계조사」는 부산시 소재 CT산업 사업체를 대상으로 2017년 9월 25일부터 2017년 11월 17일까지 실시되었습니다.
- 매출액 작성기준은 2016년 12월 31일, 종사자 수는 2017년 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, 사업체가 여러 업종을 영위하는 경우 주요 업종을 기준으로 분류하였습니다.
- 콘텐츠산업 사업체 중에서 제작 및 창작을 하는 사업체를 중심으로 조사를 실시하였으며, 임대업, 도소매업, 노래연습장운영업, 게임유통업 등은 조사대상에서 제외하였습니다.
- 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.
- 보고서에 수록된 수치는 반올림한 것으로 합계의 숫자와 내용의 합계, 백분율 합계가 일부 일치하지 않을 수 있습니다.

목 차

결과 요약 1

- 1. 조사 개요 3
- 2. 조사 결과 4

제1장 조사 결과 9

제1절 조사 개요 11

- 1. 조사 배경 및 목적 13
- 2. 조사 대상 14
- 3. 조사 체계 15
- 4. 조사 내용 18
- 5. 조사 현황 19

제2절 전체 조사 결과 20

- 1. 일반 현황 21
- 2. 매출 현황 29
- 3. 종사자 현황 36
- 4. 채용 계획 41
- 5. 경영 현황 52
- 6. 제작 현황 56
- 7. 마케팅 현황 60
- 8. 지원 사업 관련 65
- 9. 개인 제작자 73

제3절 만화 산업 조사 결과 75

- 1. 만화 산업 결과 요약 77
- 2. 만화 산업 일반 현황 78
- 3. 만화 산업 매출 현황 81
- 4. 만화 산업 종사자 현황 83

제4절 게임 산업 조사 결과 85

- 1. 게임 산업 결과 요약 87
- 2. 게임 산업 일반 현황 88
- 3. 게임 산업 매출 현황 91
- 4. 게임 산업 종사자 현황 94

제5절 영화 산업 조사 결과 97

- 1. 영화 산업 결과 요약 99
- 2. 영화 산업 일반 현황 100
- 3. 영화 산업 매출 현황 103
- 3. 영화 산업 종사자 현황 105

제6절 애니메이션 산업 조사 결과 107

- 1. 애니메이션 산업 결과 요약 109
- 2. 애니메이션 산업 일반 현황 110
- 3. 애니메이션 산업 매출 현황 113
- 4. 애니메이션 산업 종사자 현황 115

제7절 VR/AR 산업 조사 결과 117

- 1. VR/AR 산업 결과 요약 119
- 2. VR/AR 산업 일반 현황 120
- 3. VR/AR 산업 매출 현황 124
- 4. VR/AR 산업 종사자 현황 127

제2장 인프라 현황 131

제1절 물적 인프라 133

- 1. 종합 135
- 2. 문화 시설 상세 현황 138
- 3. 축계 현황 150
- 4. 문화 예술 단체 152

제2절 인적 인프라 157

- 1. 종합 159
- 2. 대학원 161
- 3. 대학교 166
- 4. 전문 대학 176

설문지 179

- 1. 사업체 181
- 2. 개인 187

표 목 차

[표 요약1] 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황	4	[표 1-2-29] 자금조달 방법	52
[표 요약2] 연도별 매출액	5	[표 1-2-30] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ①	54
[표 요약3] 연도별 종사자 수	6	[표 1-2-31] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ②	54
[표 1-1] 콘텐츠산업 특수분류체계 내 조사대상 업종구분	14	[표 1-2-32] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ①	55
[표 1-1-2] 조사내용	18	[표 1-2-33] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ②	55
[표 1-1-3] 조사실시결과	19	[표 1-2-34] 전년대비 제작환경	56
[표 1-2-1] 연도별 사업체 수	22	[표 1-2-35] 콘텐츠 제작비용 비중	57
[표 1-2-2] VR/AR 관련 사업체 현황	23	[표 1-2-36] 제작 관련 애로사항 ①	58
[표 1-2-3] 설립연도별 사업체 현황	24	[표 1-2-37] 제작 관련 애로사항 ②	59
[표 1-2-4] 소재지역별 사업체 현황 ①	25	[표 1-2-38] 주요 고객유형	60
[표 1-2-5] 소재지역별 사업체 현황 ②	26	[표 1-2-39] 마케팅 방법 ①	61
[표 1-2-6] 소재지역별 사업체 현황 ③	26	[표 1-2-40] 마케팅 방법 ②	62
[표 1-2-7] 소재지역별 사업체 현황 ④	27	[표 1-2-41] 마케팅 관련 애로사항	63
[표 1-2-8] 대표자 연령별 사업체 현황	28	[표 1-2-42] 마케팅 관련 애로사항 ②	64
[표 1-2-9] 연도별 매출액	31	[표 1-2-43] 지원사업 정보 수집경로	65
[표 1-2-10] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체	32	[표 1-2-44] 희망 지원사업 - 경영/운영	66
[표 1-2-11] 2016년 매출 규모별 사업체 현황	33	[표 1-2-45] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅	67
[표 1-2-12] 유형별 매출 비중	34	[표 1-2-46] 희망 지원사업 - 제작/기술	68
[표 1-2-13] 국내외 매출 비중	35	[표 1-2-47] 희망 지원사업 - 인력/교육	69
[표 1-2-14] 연도별 종사자 수	37	[표 1-2-48] 지원사업 참여경험	70
[표 1-2-15] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체	38	[표 1-2-49] 지원사업 만족도	71
[표 1-2-16] 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	39	[표 1-2-50] 지원사업 신청/참여 애로사항	72
[표 1-2-17] 직무별 종사자 비중	40	[표 1-2-51] 보조인력 이용여부 - 개인제작자	73
[표 1-2-18] 채용규모 - 전체	41	[표 1-2-52] 월평균 소득 - 개인제작자	74
[표 1-2-19] 채용규모 - 신규인력	42	[표 1-3-1] 만화산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수	77
[표 1-2-20] 채용규모 - 경력인력	43	[표 1-3-2] 만화산업 유형별 사업체수, 매출액, 종사자 수	77
[표 1-2-21] 직무별 채용규모 - 전체	44	[표 1-3-3] 만화산업 연도별 사업체 수	78
[표 1-2-22] 직무별 채용규모 - 신규인력	45	[표 1-3-4] 만화산업 유형별 사업체 현황	78
[표 1-2-23] 직무별 채용규모 - 경력인력	46	[표 1-3-5] 만화산업 설립연도별 사업체 현황	79
[표 1-2-24] 채용시기 - 신규인력	47	[표 1-3-6] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황	79
[표 1-2-25] 채용시기 - 경력인력	48	[표 1-3-7] 만화산업 소재지역별 사업체 현황	80
[표 1-2-26] 채용방법	49	[표 1-3-8] 만화산업 연도별 매출액	81
[표 1-2-27] 채용 관련 애로사항 ①	50	[표 1-3-9] 만화산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	82
[표 1-2-28] 채용 관련 애로사항 ②	51	[표 1-3-10] 만화작가 월평균 소득	82
		[표 1-3-11] 만화산업 연도별 종사자 수	83
		[표 1-3-12] 만화산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	84
		[표 1-3-13] 만화작가 보조인력 활용여부	84
		[표 1-4-1] 게임산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수	87
		[표 1-4-2] 게임산업 2016년 매출 규모별 사업체수, 매출액, 종사자 수	87

[표 1-4-3] 게임산업 연도별 사업체 수	88
[표 1-4-4] 게임산업 설립연도별 사업체 현황	89
[표 1-4-5] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황	89
[표 1-4-6] 게임산업 소재지역별 사업체 현황	90
[표 1-4-7] 게임산업 연도별 매출액	92
[표 1-4-8] 게임산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	93
[표 1-4-9] 게임산업 유형별 매출 비중	93
[표 1-4-10] 게임산업 연도별 종사자 수	94
[표 1-4-11] 게임산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	95
[표 1-4-12] 게임산업 직무별 종사자 비중	95
[표 1-5-1] 영화산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수	99
[표 1-5-2] 영화산업 유형별 사업체수, 매출액, 종사자 수	99
[표 1-5-3] 영화산업 연도별 사업체 수	100
[표 1-5-4] 영화산업 유형별 사업체 현황	100
[표 1-5-5] 영화산업 설립연도별 사업체 현황	101
[표 1-5-6] 영화산업 대표자 연령별 사업체 현황	101
[표 1-5-7] 영화산업 소재지역별 사업체 현황	102
[표 1-5-8] 영화산업 연도별 매출액	103
[표 1-5-9] 영화산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	104
[표 1-5-10] 영화산업 유형별 매출 비중	104
[표 1-5-11] 영화산업 연도별 종사자 수	105
[표 1-5-12] 영화산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	106
[표 1-5-13] 영화산업 직무별 종사자 비중	106
[표 1-6-1] 애니메이션산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수	109
[표 1-6-2] 애니메이션산업 유형별 사업체수, 매출액, 종사자 수	109
[표 1-6-3] 연도별 애니메이션 산업 사업체 수	110
[표 1-6-4] 애니메이션산업 유형별 사업체 현황	110
[표 1-6-5] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황	111
[표 1-6-6] 애니메이션산업 대표자 연령별 사업체 현황	111
[표 1-6-7] 애니메이션산업 소재지역별 사업체 현황	112
[표 1-6-8] 애니메이션산업 연도별 매출액	113
[표 1-6-9] 애니메이션산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	114
[표 1-6-10] 애니메이션산업 유형별 매출 비중	114
[표 1-6-11] 애니메이션산업 연도별 종사자 수	115
[표 1-6-12] 애니메이션산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	116
[표 1-6-13] 애니메이션산업 직무별 종사자 비중	116
[표 1-7-1] VR/AR산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수	119
[표 1-7-2] VR/AR산업 유형별 사업체수, 매출액, 종사자 수	119
[표 1-7-3] VR/AR산업 연도별 사업체 수	120

[표 1-7-4] VR/AR산업 유형별 사업체 현황	120
[표 1-7-5] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황	121
[표 1-7-6] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황	122
[표 1-7-7] VR/AR산업 소재지역별 사업체 현황	123
[표 1-7-8] VR/AR산업 매출액	124
[표 1-7-9] VR/AR산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	125
[표 1-7-10] VR/AR산업 유형별 매출 비중	126
[표 1-7-11] VR/AR산업 연도별 종사자 수	127
[표 1-7-12] VR/AR산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	128
[표 1-7-13] VR/AR산업 직무별 종사자 비중	129
[표 2-1-1] 전국 문화기반시설 현황	135
[표 2-1-2] 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황	136
[표 2-1-3] 부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황	137
[표 2-1-4] 부산 도서관 현황	138
[표 2-1-5] 부산 소재 도서관 ①	138
[표 2-1-6] 부산 소재 도서관 ②	139
[표 2-1-7] 부산 소재 도서관 ③	140
[표 2-1-8] 부산 박물관 현황	141
[표 2-1-9] 부산 소재 박물관 ①	141
[표 2-1-10] 부산 소재 박물관 ②	142
[표 2-1-11] 부산 미술관 현황	143
[표 2-1-12] 부산 소재 미술관	143
[표 2-1-13] 부산 문예회관 현황	144
[표 2-1-14] 부산 소재 문예회관	144
[표 2-1-15] 부산 문화원 현황	145
[표 2-1-16] 부산 소재 문화원	145
[표 2-1-17] 부산 공연시설 현황	146
[표 2-1-18] 부산 소재 공연시설 ①	146
[표 2-1-19] 부산 소재 공연시설 ②	147
[표 2-1-20] 부산 소재 공연시설 ③	148
[표 2-1-21] 부산 소재 공연시설 ④	149
[표 2-1-22] 부산 축제 현황	150
[표 2-1-23] 부산 축제 ①	150
[표 2-1-24] 부산 축제 ②	151
[표 2-1-25] 부산 주요 문화예술법인/단체 ①	152
[표 2-1-26] 부산 주요 문화예술법인/단체 ②	153
[표 2-1-27] 부산 주요 문화예술법인/단체 ③	154
[표 2-1-28] 부산 주요 문화예술법인/단체 ④	155
[표 2-1-29] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤	156

[표 2-2-1] 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황	159
[표 2-2-2] 부산 소재 대학 ①	159
[표 2-2-3] 부산 소재 대학 ②	160
[표 2-2-4] 부산 소재 대학원 ①	161
[표 2-2-5] 부산 소재 대학원 ②	162
[표 2-2-6] 부산 소재 대학원 ③	163
[표 2-2-7] 부산 소재 대학원 ④	164
[표 2-2-8] 부산 소재 대학원 ⑤	165
[표 2-2-9] 부산 소재 대학교 ①	166
[표 2-2-10] 부산 소재 대학교 ②	167
[표 2-2-11] 부산 소재 대학교 ③	168
[표 2-2-12] 부산 소재 대학교 ④	169
[표 2-2-13] 부산 소재 대학교 ⑤	170
[표 2-2-14] 부산 소재 대학교 ⑥	171
[표 2-2-15] 부산 소재 대학교 ⑦	172
[표 2-2-16] 부산 소재 대학교 ⑧	173
[표 2-2-17] 부산 소재 대학교 ⑨	174
[표 2-2-18] 부산 소재 대학교 ⑩	175
[표 2-2-19] 부산 소재 전문대학 ①	176
[표 2-2-20] 부산 소재 전문대학 ②	177
[표 2-2-21] 부산 소재 전문대학 ③	178

그림 목 차

[그림 요약1] 연도별 매출액	5
[그림 요약2] 연도별 종사자 수	6
[그림 1-1-1] 부산 CT산업 통계조사 수행체계	15
[그림 1-2-1] 연도별 사업체 수	21
[그림 1-2-2] 2017년 업종별 사업체 수	21
[그림 1-2-3] VR/AR 관련 사업체 현황	23
[그림 1-2-4] 설립연도별 사업체 현황	24
[그림 1-2-5] 소재지역별 사업체 현황	25
[그림 1-2-6] 대표자 연령별 사업체 현황	28
[그림 1-2-7] 연도별 매출액	29
[그림 1-2-8] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체	32
[그림 1-2-9] 2016년 매출 규모별 사업체 현황	33
[그림 1-2-10] 유형별 매출 비중	34
[그림 1-2-11] 국내외 매출 비중	35
[그림 1-2-12] 연도별 종사자 수	36
[그림 1-2-13] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체	38
[그림 1-2-14] 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	39
[그림 1-2-15] 직무별 종사자 비중	40
[그림 1-2-16] 채용규모 - 전체	41
[그림 1-2-17] 채용규모 - 신규인력	42
[그림 1-2-18] 채용규모 - 경력인력	43
[그림 1-2-19] 직무별 채용규모 - 전체	44
[그림 1-2-20] 직무별 채용규모 - 신규인력	45
[그림 1-2-21] 직무별 채용규모 - 경력인력	46
[그림 1-2-22] 채용시기 - 신규인력	47
[그림 1-2-23] 채용시기 - 경력인력	48
[그림 1-2-24] 채용방법	49
[그림 1-2-25] 채용 관련 애로사항	50
[그림 1-2-26] 자금조달방법	52
[그림 1-2-27] 경영 관련 애로사항 - 1순위	53
[그림 1-2-28] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위	53
[그림 1-2-29] 전년대비 제작환경	56
[그림 1-2-30] 콘텐츠 제작비용 비중	57
[그림 1-2-31] 제작 관련 애로사항	58

[그림 1-2-32] 주요 고객유형	60
[그림 1-2-33] 마케팅 방법	61
[그림 1-2-34] 마케팅 관련 애로사항	63
[그림 1-2-35] 지원사업 정보 수집경로	65
[그림 1-2-36] 희망 지원사업 - 경영/운영	66
[그림 1-2-37] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅	67
[그림 1-2-38] 희망 지원사업 - 제작/기술	68
[그림 1-2-39] 희망 지원사업 - 인력/교육	69
[그림 1-2-40] 지원사업 참여경험	70
[그림 1-2-41] 지원사업 만족도	71
[그림 1-2-42] 지원사업 신청/참여 애로사항	72
[그림 1-2-43] 보조인력 이용여부 - 개인제작자	73
[그림 1-2-44] 월평균 소득 - 개인제작자	74
[그림 1-3-1] 만화산업 연도별 사업체 수	78
[그림 1-3-2] 만화산업 유형별 사업체 현황	78
[그림 1-3-3] 만화산업 설립연도별 사업체 현황	79
[그림 1-3-4] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황	79
[그림 1-3-5] 만화산업 소재지역별 사업체 현황	80
[그림 1-3-6] 만화산업 연도별 매출액	81
[그림 1-3-7] 만화산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	82
[그림 1-3-8] 만화작가 월평균 소득	82
[그림 1-3-9] 만화산업 연도별 종사자 수	83
[그림 1-3-10] 만화산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	84
[그림 1-3-11] 만화작가 보조인력 활용여부	84
[그림 1-4-1] 게임산업 연도별 사업체 수	88
[그림 1-4-2] 게임산업 설립연도별 사업체 현황	88
[그림 1-4-3] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황	89
[그림 1-4-4] 게임산업 소재지역별 사업체 현황	90
[그림 1-4-5] 게임산업 연도별 매출액	91
[그림 1-4-6] 게임산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	93
[그림 1-4-7] 게임산업 유형별 매출 비중	93
[그림 1-4-8] 게임산업 연도별 종사자 수	94
[그림 1-4-9] 게임산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	95
[그림 1-4-10] 게임산업 직무별 종사자 비중	95
[그림 1-5-1] 영화산업 연도별 사업체 수	100
[그림 1-5-2] 영화산업 유형별 사업체 현황	100
[그림 1-5-3] 영화산업 설립연도별 사업체 현황	101
[그림 1-5-4] 영화산업 대표자 연령별 사업체 현황	101
[그림 1-5-5] 영화산업 소재지역별 사업체 현황	102

[그림 1-5-6] 영화산업 연도별 매출액	103
[그림 1-5-7] 영화산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	104
[그림 1-5-8] 영화산업 유형별 매출 비중	104
[그림 1-5-9] 영화산업 연도별 종사자 수	105
[그림 1-5-10] 영화산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	106
[그림 1-5-11] 영화산업 직무별 종사자 비중	106
[그림 1-6-1] 애니메이션산업 연도별 사업체 수	110
[그림 1-6-2] 애니메이션산업 유형별 사업체 현황	110
[그림 1-6-3] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황	111
[그림 1-6-4] 애니메이션산업 대표자 연령별 사업체 현황	111
[그림 1-6-5] 애니메이션산업 소재지역별 사업체 현황	112
[그림 1-6-6] 애니메이션산업 연도별 매출액	113
[그림 1-6-7] 애니메이션산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	114
[그림 1-6-8] 애니메이션산업 유형별 매출 비중	114
[그림 1-6-9] 애니메이션산업 연도별 종사자 수	115
[그림 1-6-10] 애니메이션산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	116
[그림 1-6-11] 애니메이션산업 직무별 종사자 비중	116
[그림 1-7-1] VR/AR산업 연도별 사업체 수	120
[그림 1-7-2] VR/AR산업 유형별 사업체 현황	120
[그림 1-7-3] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황	121
[그림 1-7-4] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황	122
[그림 1-7-5] VR/AR산업 소재지역별 사업체 현황	123
[그림 1-7-6] VR/AR산업 매출액	124
[그림 1-7-7] VR/AR산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황	125
[그림 1-7-8] VR/AR산업 유형별 매출 비중	126
[그림 1-7-9] VR/AR산업 연도별 종사자 수	127
[그림 1-7-10] VR/AR산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황	128
[그림 1-7-11] VR/AR산업 직무별 종사자 비중	129

결과 요약

1 조사개요

조사배경

- 조사명 : 2017 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 도시로써 콘텐츠산업 정책적 육성을 위한 공식적인 자료로 활용하고자 함
- (재)부산정보산업진흥원의 콘텐츠산업 현황에 대해 객관적으로 파악하여 실효성있는 지원산업 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, 콘텐츠 솔루션, 공연 등 12개 콘텐츠산업

조사기간 및 방법

- 조사기준 : (매출액) 2016년 말, (사업체 수, 종사자 수) 2017년 현재
- 조사기간 : 2017년 9월 25일 ~ 11월 17일
- 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
- 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
- 2017 부산 CT산업 통계조사 실시 결과, 845개 사업체를 조사완료함

2 조사결과

부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황 - 2017 부산 CT산업 통계조사 결과

- 2017 부산 CT산업 통계조사 결과 2017년 사업체 수는 845개, 종사자 수는 7,319명으로 나타났으며, 2016년 매출액은 1조 1,909억원으로 나타남

[표 요약1] 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황

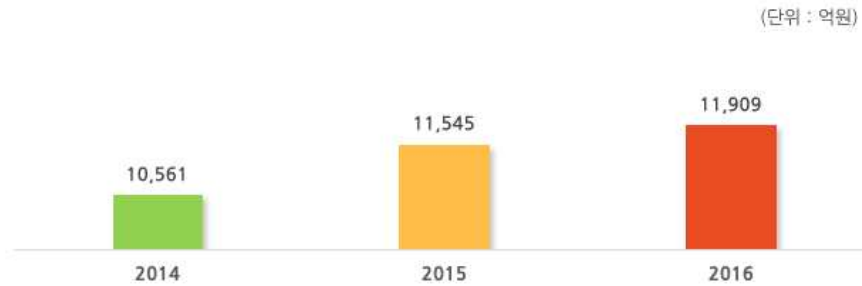
구분	2015년			2016년						2017년				
	사업체 수	종사자 수	매출액	사업체 수		종사자 수		매출액		사업체 수		종사자 수		
	(개)	(명)	(백만원)	(개)	(%)	(명)	(%)	(백만원)	(%)	(개)	(%)	(명)	(%)	
전체	797	6,939	1,154,500	833	4.5	7,150	3.0	1,190,951	3.2	845	1.4	7,319	2.4	
업종	출판	147	1,195	148,319	147	0.0	1,161	-2.8	166,463	1.6	129	-12.2	1,146	-1.3
	만화	39	58	3,745	46	17.9	68	17.2	6,911	0.3	48	4.3	80	17.6
	음악	7	40	1,324	7	0.0	42	5.0	1,692	0.0	8	14.3	42	0.0
	게임	86	1,022	104,821	95	10.5	1,030	0.8	113,636	0.8	101	6.3	1,048	1.7
	영화	71	278	39,985	79	11.3	295	6.1	40,118	0.0	82	3.8	321	8.8
	애니	18	300	21,691	19	5.6	169	-43.7	20,323	-0.1	16	-15.8	194	14.8
	방송	47	1,037	433,177	49	4.3	1,041	0.4	439,233	0.5	49	0.0	1,052	1.1
	광고	199	1,317	216,041	201	1.0	1,422	8.0	221,185	0.4	206	2.5	1,441	1.3
	캐릭터	12	176	15,202	12	0.0	197	11.9	14,487	-0.1	12	0.0	197	0.0
	지식	71	599	47,901	75	5.6	602	0.5	48,450	0.0	76	1.3	624	3.7
	솔루션	68	726	91,946	71	4.4	895	23.3	99,499	0.7	79	11.3	925	3.4
	공연	32	191	30,347	32	0.0	228	19.4	18,954	-1.0	39	21.9	249	9.2
VR/AR	관련	미집계	미집계	미집계	30	-	393	-	33,831	-	40	33.3	400	1.8
	무관	미집계	미집계	미집계	803	-	6,757	-	1,157,119	-	845	5.2	6,919	2.4

※ (%) : 전년대비 증감률

■ 매출액

○ 2016년 부산 CT산업 사업체의 총 매출액은 1조 1,909억원으로 나타나 전년대비 3.2% 증가한 것으로 나타남

[그림 요약1] 연도별 매출액



[표 요약2] 연도별 매출액

구분	2014년		2015년		2016년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	1,056,186	10.9	1,154,500	9.3	1,190,951	3.2	
업종	출판	136,223	3.1	148,319	8.9	166,463	12.2
	만화	2,047	175.9	3,745	83.0	6,911	84.5
	음악	1,355	-6.2	1,324	-2.3	1,692	27.8
	게임	119,689	79.9	104,821	-12.4	113,636	8.4
	영화	27,776	18.7	39,985	44.0	40,118	0.3
	애니	19,286	8.4	21,691	12.5	20,323	-6.3
	방송	387,642	1.1	433,177	11.7	439,233	1.4
	광고	190,779	5.6	216,041	13.2	221,185	2.4
	캐릭터	11,279	8.6	15,202	34.8	14,487	-4.7
	지식정보	43,934	27.8	47,901	9.0	48,450	1.1
	솔루션	83,819	3.6	91,946	9.7	99,499	8.2
공연	32,359	54.2	30,347	-6.2	18,954	-37.5	
VR/AR	관련있음	미집계	-	미집계	-	33,831	-
	관련없음	미집계	-	미집계	-	1,157,119	-

■ 종사자 수

○ 부산 CT산업 사업체의 종사자 수는 2016년 7,150명, 2017년 현재 7,319명으로 나타나 전년대비 2.4% 증가한 것으로 나타남

[그림 요약2] 연도별 종사자 수



[표 요약3] 연도별 종사자 수

구분	2015년		2016년		2017년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	6,939	5.6	7,150	3.0	7,319	2.4	
업종	출판	1,195	3.3	1,161	-2.8	1,146	-1.3
	만화	58	45.0	68	17.2	80	17.6
	음악	40	2.6	42	5.0	42	0.0
	게임	1,022	11.5	1,030	0.8	1,048	1.7
	영화	278	15.4	295	6.1	321	8.8
	애니	300	-8.0	169	-43.7	194	14.8
	방송	1,037	0.2	1,041	0.4	1,052	1.1
	광고	1,317	3.3	1,422	8.0	1,441	1.3
	캐릭터	176	19.7	197	11.9	197	0.0
	지식정보	599	9.1	602	0.5	624	3.7
	솔루션	726	10.2	895	23.3	925	3.4
공연	191	1.6	228	19.4	249	9.2	
VR/AR	관련있음	미집계	-	393	-	400	1.8
	관련없음	미집계	-	6,757	-	6,919	2.4

※ 만화 : 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 개인사업자(만화작가) 44개의 종사자 수 합계로써, 전체 만화작가 157명 중 사업자등록을 하지 않은 만화작가 113명은 포함되지 않은 수치임



▣ 경영현황

- 자금조달방법은 '사업체 매출(69.7%)', '금융권 대출(16.6%)', '대표자 개인자금(16.6%)', '정부 지원금(11.1%)' 등으로 나타남
- 경영 관련 애로사항으로는 '매출부진 및 대금회수 부진(23.2%)', '비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담(19.6%)', '자금조달 및 투자유치 어려움(15.4%)' 등의 순으로 비중이 높게 나타남

▣ 제작현황

- 전년대비 콘텐츠 제작/개발/창작환경은 '보통(54.7%)'으로 지난해와 비슷한 수준인 것으로 나타남. '악화'는 27.7%, '개선'은 17.6%로 나타남
- 콘텐츠 제작비용 비중은 '작품제작(80.4%)', '연구개발(9.8%)', '홍보마케팅(6.2%)' 등의 순으로 비중이 높게 나타남
- 콘텐츠 제작 관련 애로사항으로는 '제작비용 부담(38.9%)', '자금부족 및 투자유치 어려움(36.5%)', '전문인력 부족(20.6%)' 등의 순으로 비중이 높게 나타남

▣ 마케팅현황

- 고객유형은 '중소기업(42.3%)', '일반소비자(32.0%)', '정부, 지자체, 공공기관(29.8%)' 등의 순으로 비중이 높게 나타남
- 마케팅 방법은 '블로그, SNS 운영(41.2%)', '온라인 광고(22.2%)', '거래처 관리 등 영업(11.8%)', '전시회, 박람회 등 참가(10.4%)' 등의 순으로 비중이 높게 나타남
- 마케팅 관련 애로사항으로는 '마케팅 비용부담(33.0%)', '업계 내 경쟁 과열(26.1%)', '전문인력 부족(15.7%)', '마케팅 역량 부족 및 전략 부재(10.3%)' 등의 순으로 비중이 높게 나타남

▣ 지원사업 관련

- 지원사업 정보수집경로는 '인터넷(49.7%)', '동종업계(34.7%)', '공공기관(20.8%)' 등의 순으로 비중이 높게 나타남
- 희망하는 지원사업으로는 '입주 지원', '광고 및 홍보활동 지원', '제작자금 지원', '임금 및 복리후생 지원' 등이 각 분야에서 가장 비중이 높게 나타남
- 지원사업에 참여한 경험이 있는 사업체는 150개(47.2%)였으며 지원사업에 대한 전반적 만족도는 81.5점으로 나타남

제1장 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 행사 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, '부산 VR/AR 융복합센터' 설립 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 구분하여 조사를 실시함
- '콘텐츠산업 특수분류체계'에서 CT산업은 제작업 외에도 도소매업, 임대업 등을 포함하고 있어, 부산 CT산업 통계조사에서는 도소매업, 임대업 등을 제외한 창작 및 제작 관련 사업체로 모집단 정의를 한정함

[표 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	-
공연	공연업, 공연 관련 서비스업	-

3 조사체계

가. 수행체계

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

[그림 1-1-1] 부산 CT산업 통계조사 수행체계



나. 조사기획

- 사업추진계획 수립
 - 부산정보산업진흥원과 협의를 통해 단계별 과업을 선정하고 추진방법 및 일정을 계획함
- 과거조사 및 유사조사 검토
 - 2016 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 대해 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 철저히 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
- 일반현황 및 사업내용, 지원사업 관련해서는 사업체와 개인제작자 모두 공통 설문문항임
- 일반현황은 주소, 업력 등 현황과 업종, 사업내용 등에 대한 내용으로 구성됨
- 경영실태는 종사자, 재무, 마케팅, 제작, 운영 등에 대한 내용으로 구성됨
- 지원사업 관련해서는 참여의향, 참여경험, 만족도, 애로사항 등에 대한 내용으로 구성됨
- 개인제작자는 보고인력 운영여부 및 규모, 월평균 소득, 제작현황 등에 대한 내용으로 구성됨

[표 1-1-2] 조사내용

구분	내 용
일반현황	· 사업체명, 사업자등록번호, 사업체 유형, 설립연도, 주소, 연락처 · 산업분야, 사업내용, 대표 작품 및 서비스 · 대표자 성명, 성별, 연령
경영실태	· 종사자 현황, 채용계획, 채용방법, 채용 애로사항 · 매출현황, 자금조달방법, 경영 애로사항 · 고객유형, 마케팅방법, 마케팅 애로사항 · 제작현황, 제작비용, 제작 애로사항
지원사업	· 지원사업 정보습득 경로 · 지원사업 참여의향, 희망지원사업 · 지원사업 참여경험, 만족도, 지원사업 애로사항
개인제작자	· 보조인력 운영여부, 보조인력 규모 · 월평균 소득 · 제작현황, 제작 애로사항

5 조사현황

가. 조사실시

- 조사기간 : 2017년 9월 25일 ~ 2017년 11월 17일 (2달간)
- 조사대상 : 부산시 소재 CT산업 사업체 및 개인제작자
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 이용한 현장면접, 전화, 이메일, 팩스, 우편조사
 - 기업신용정보서비스, 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템을 이용한 문헌조사 (Desk Research)를 병행 실시함

나. 조사실시결과

- 2017 부산 CT산업 통계조사를 실시한 결과 총 845개 조사완료함

[표 1-1-3] 조사실시결과

구분	모집단(개)	조사완료(개)	조사완료율(%)
출판	147	129	87.8
만화	49	48	98.0
음악	9	8	88.9
게임	118	101	85.6
영화	122	82	67.2
애니	19	16	84.2
방송	49	49	100.0
광고	236	206	87.3
캐릭터	13	12	92.3
지식정보	86	76	88.4
콘텐츠솔루션	92	79	85.9
공연	44	39	88.6
합계	984	845	85.9

제2절 전체 조사결과

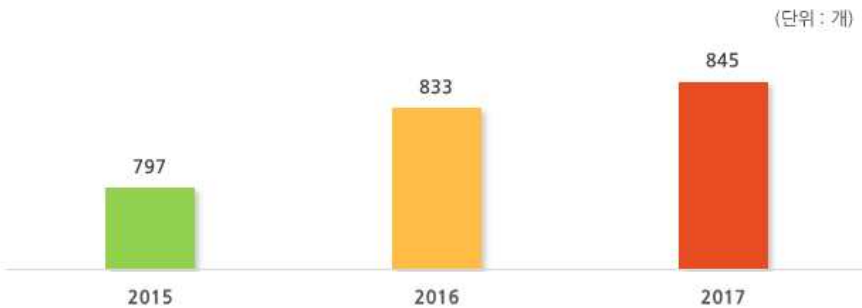


1 일반현황

가. 사업체 수

- 2017 부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 부산시 소재 CT산업 산업체는 2017년 현재 845개로 전년대비 12개, 1.4% 증가한 것으로 나타남
- 광고산업이 206개(24.4%)로 가장 많고, 음악산업이 8개(0.9%)로 가장 적은 것으로 나타남
- 출판산업과 애니메이션산업은 전년대비 사업체 수가 감소한 것으로 나타남
 - 출판산업은 휴폐업 사업체 및 인쇄사 제외, 대표 업종 변경 등으로 사업체 수가 감소하였으며, 애니메이션산업은 휴폐업 사업체 제외, 부산지사 폐쇄 등으로 사업체 수가 감소한 것으로 파악됨

[그림 1-2-1] 연도별 사업체 수



[그림 1-2-2] 2017년 업종별 사업체 수



[표 1-2-1] 연도별 사업체 수

구분	2015년		2016년		2017년		
	사업체 수(개)	전년대비(%)	사업체 수(개)	전년대비(%)	사업체 수(개)	전년대비(%)	
전체	797	0.7	833	4.5	845	1.4	
업종	출판	147	21.9	147	0.0	129	-12.2
	만화	39	0.0	46	17.9	48	4.3
	음악	7	19.4	7	0.0	8	14.3
	게임	86	22.4	95	10.5	101	6.3
	영화	71	5.9	79	11.3	82	3.8
	애니	18	0.0	19	5.6	16	-15.8
	방송	47	1.0	49	4.3	49	0.0
	광고	199	0.0	201	1.0	206	2.5
	캐릭터	12	6.0	12	0.0	12	0.0
	지식정보	71	0.0	75	5.6	76	1.3
	콘텐츠솔루션	68	3.2	71	4.4	79	11.3
	공연	32	0.0	32	0.0	39	21.9
VR/AR 관련	관련있음	미집계	-	30	-	40	33.3
	관련없음	미집계	-	803	-	805	0.2

※ 만화 : 법인(플랫폼, 에이전시) 4개, 만화가 157명(사업자등록 만화가 44명)



나. VR/AR 관련 여부

- 부산 CT산업 사업체 중 VR/AR 관련 사업체는 40개로 전체의 4.7%를 차지하는 것으로 나타남
- VR/AR 관련 사업체의 주요 업종은 게임, 지식정보, 광고, 애니, 영화, 방송 등으로 나타남

[그림 1-2-3] VR/AR 관련 사업체 현황



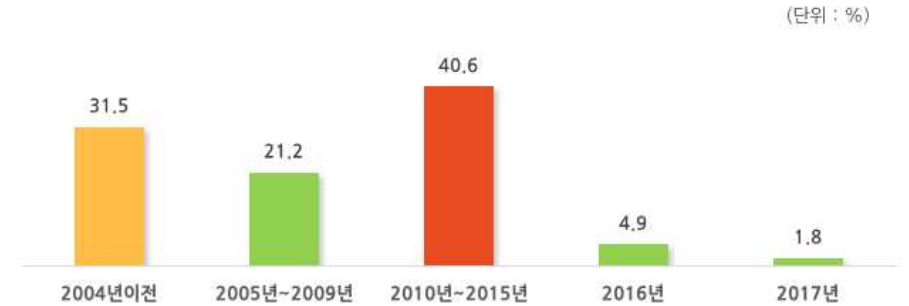
[표 1-2-2] VR/AR 관련 사업체 현황

구분	전체		VR/AR 관련있음		VR/AR 관련없음		
	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	845	100.0	40	4.7	805	95.3	
업종	출판	129	100.0	0	0.0	129	100.0
	만화	48	100.0	0	0.0	48	100.0
	음악	8	100.0	0	0.0	8	100.0
	게임	101	100.0	13	12.9	88	87.1
	영화	82	100.0	2	2.4	80	97.6
	애니	16	100.0	4	25.0	12	75.0
	방송	49	100.0	2	4.1	47	95.9
	광고	206	100.0	7	3.4	199	96.6
	캐릭터	12	100.0	0	0.0	12	100.0
	지식정보	76	100.0	12	15.8	64	84.2
	솔루션	79	100.0	0	0.0	79	100.0
	공연	39	100.0	0	0.0	39	100.0

다. 설립연도

- 설립연도는 '2010년~2015년'이 40.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '2004년 이전(31.5%)', '2005년~2009년(21.2%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-4] 설립연도별 사업체 현황



[표 1-2-3] 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년		2017년		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	791	249	31.5	168	21.2	321	40.6	39	4.9	14	1.8	
업종	출판	129	82	63.6	25	19.4	22	17.1	0	0.0	0	0.0
	만화	35	4	11.4	7	20.0	16	45.7	7	20.0	1	2.9
	음악	8	1	12.5	2	25.0	4	50.0	1	12.5	0	0.0
	게임	91	7	7.7	11	12.1	56	61.5	12	13.2	5	5.5
	영화	60	10	16.7	7	11.7	35	58.3	4	6.7	4	6.7
	애니	16	5	31.3	3	18.8	7	43.8	1	6.3	0	0.0
	방송	47	23	48.9	10	21.3	12	25.5	1	2.1	1	2.1
	광고	203	75	36.9	63	31.0	62	30.5	2	1.0	1	0.5
	캐릭터	12	5	41.7	1	8.3	5	41.7	1	8.3	0	0.0
	지식	74	10	13.5	12	16.2	44	59.5	6	8.1	2	2.7
	솔루션	79	18	22.8	17	21.5	40	50.6	4	5.1	0	0.0
	공연	37	9	24.3	10	27.0	18	48.6	0	0.0	0	0.0
VR/AR	관련	38	5	13.2	3	7.9	22	57.9	6	15.8	2	5.3
	무관	753	244	32.4	165	21.9	299	39.7	33	4.4	12	1.6

라. 소재지역

○ 소재지역은 '해운대구'가 265개(33.0%)로 가장 많고, 그 다음으로는 '남구(91개, 11.3%)', '부산진구(84개, 10.5%)' 순으로 많은 것으로 나타남

[그림 1-2-5] 소재지역별 사업체 현황



[표 1-2-4] 소재지역별 사업체 현황 ①

구분	전체	강서구		금정구		기장군		남구		
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	802	5	0.6	52	6.5	9	1.1	91	11.3	
업종	출판	129	0	0.0	9	7.0	1	0.8	9	7.0
	만화	39	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	10.3
	음악	8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5
	게임	90	1	1.1	3	3.3	1	1.1	10	11.1
	영화	74	0	0.0	2	2.7	0	0.0	9	12.2
	애니	16	0	0.0	2	12.5	0	0.0	2	12.5
	방송	47	0	0.0	4	8.5	0	0.0	2	4.3
	광고	204	1	0.5	15	7.4	5	2.5	17	8.3
	캐릭터	12	2	16.7	2	16.7	1	8.3	0	0.0
	지식정보	74	0	0.0	9	12.2	0	0.0	15	20.3
	솔루션	79	0	0.0	3	3.8	0	0.0	16	20.3
공연	30	1	3.3	3	10.0	1	3.3	6	20.0	
VR/AR	관련	38	0	0.0	2	5.3	0	0.0	5	13.2
	무관	764	5	0.7	50	6.5	9	1.2	86	11.3

[표 1-2-5] 소재지역별 사업체 현황 ②

구분	전체	동구		동래구		부산진구		북구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	802	25	3.1	26	3.2	84	10.5	16	2.0	
업종	출판	129	9	7.0	5	3.9	26	20.2	2	1.6
	만화	39	1	2.6	2	5.1	2	5.1	1	2.6
	음악	8	0	0.0	0	0.0	1	12.5	1	12.5
	게임	90	1	1.1	1	1.1	4	4.4	0	0.0
	영화	74	1	1.4	1	1.4	6	8.1	0	0.0
	애니	16	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	47	3	6.4	1	2.1	4	8.5	0	0.0
	광고	204	6	2.9	12	5.9	24	11.8	7	3.4
	캐릭터	12	0	0.0	0	0.0	2	16.7	0	0.0
	지식정보	74	1	1.4	2	2.7	5	6.8	2	2.7
	솔루션	79	2	2.5	2	2.5	8	10.1	2	2.5
	공연	30	1	3.3	0	0.0	2	6.7	1	3.3
	VR/AR	관련	38	0	0.0	1	2.6	1	2.6	0
무관		764	25	3.3	25	3.3	83	10.9	16	2.1

[표 1-2-6] 소재지역별 사업체 현황 ③

구분	전체	사상구		사하구		서구		수영구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	802	37	4.6	21	2.6	10	1.2	51	6.4	
업종	출판	129	8	6.2	7	5.4	6	4.7	4	3.1
	만화	39	0	0.0	0	0.0	1	2.6	7	17.9
	음악	8	1	12.5	0	0.0	0	0.0	1	12.5
	게임	90	7	7.8	2	2.2	1	1.1	5	5.6
	영화	74	1	1.4	0	0.0	0	0.0	8	10.8
	애니	16	1	6.3	0	0.0	0	0.0	1	6.3
	방송	47	1	2.1	4	8.5	0	0.0	4	8.5
	광고	204	7	3.4	5	2.5	2	1.0	13	6.4
	캐릭터	12	0	0.0	1	8.3	0	0.0	0	0.0
	지식정보	74	5	6.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	솔루션	79	5	6.3	1	1.3	0	0.0	2	2.5
	공연	30	1	3.3	1	3.3	0	0.0	6	20.0
	VR/AR	관련	38	3	7.9	0	0.0	0	0.0	0
무관		764	34	4.5	21	2.7	10	1.3	51	6.7



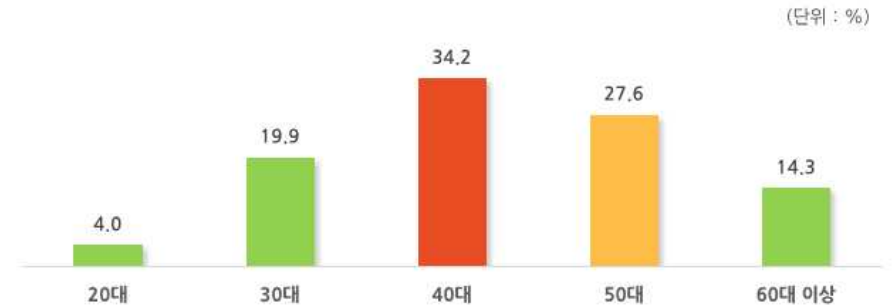
[표 1-2-7] 소재지역별 사업체 현황 ④

구분		전체		연제구		영도구		중구		해운대구	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		802		46	5.7	15	1.9	49	6.1	265	33.0
업종	출판	129		11	8.5	0	0.0	23	17.8	9	7.0
	만화	39		4	10.3	2	5.1	0	0.0	15	38.5
	음악	8		0	0.0	1	12.5	1	12.5	1	12.5
	게임	90		0	0.0	2	2.2	1	1.1	51	56.7
	영화	74		2	2.7	1	1.4	5	6.8	38	51.4
	애니	16		1	6.3	1	6.3	0	0.0	8	50.0
	방송	47		3	6.4	1	2.1	4	8.5	16	34.0
	광고	204		18	8.8	1	0.5	8	3.9	63	30.9
	캐릭터	12		0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	33.3
	지식정보	74		4	5.4	1	1.4	3	4.1	27	36.5
	솔루션	79		3	3.8	5	6.3	2	2.5	28	35.4
	공연	30		0	0.0	0	0.0	2	6.7	5	16.7
VR/AR	관련	38		0	0.0	0	0.0	2	5.3	24	63.2
	무관	764		46	6.0	15	2.0	47	6.2	241	31.5

마. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 34.2%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 '50대(27.6%)', '30대(19.9%)', '60대 이상(14.3%)', '20대(4.0%)' 순으로 나타남

[그림 1-2-6] 대표자 연령별 사업체 현황



[표 1-2-8] 대표자 연령별 사업체 현황

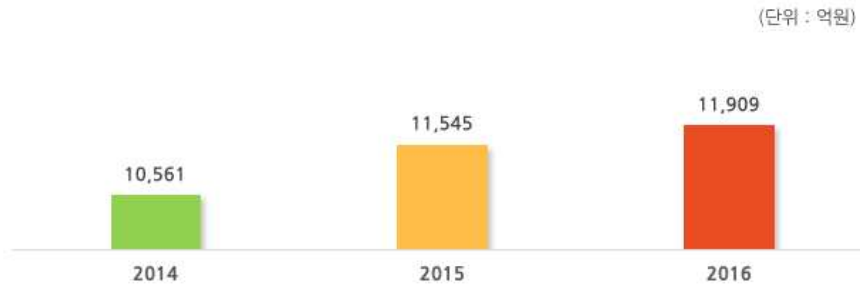
구분		전체		20대		30대		40대		50대		60대 이상	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		301		12	4.0	60	19.9	103	34.2	83	27.6	43	14.3
업종	출판	51		0	0.0	6	11.8	6	11.8	19	37.3	20	39.2
	만화	27		7	25.9	15	55.6	5	18.5	0	0.0	0	0.0
	음악	2		0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	게임	27		2	7.4	9	33.3	11	40.7	5	18.5	0	0.0
	영화	25		0	0.0	9	36.0	11	44.0	3	12.0	2	8.0
	애니	8		0	0.0	1	12.5	5	62.5	2	25.0	0	0.0
	방송	19		1	5.3	1	5.3	4	21.1	9	47.4	4	21.1
	광고	80		0	0.0	7	8.8	34	42.5	23	28.8	16	20.0
	캐릭터	6		0	0.0	2	33.3	3	50.0	1	16.7	0	0.0
	지식	25		1	4.0	6	24.0	10	40.0	7	28.0	1	4.0
	솔루션	26		1	3.8	4	15.4	9	34.6	12	46.2	0	0.0
	공연	5		0	0.0	0	0.0	3	60.0	2	40.0	0	0.0
VR/AR	관련	22		0	0.0	2	9.1	13	59.1	7	31.8	0	0.0
	무관	279		12	4.3	58	20.8	90	32.3	76	27.2	43	15.4

2 매출현황

가. 매출액

- 2016년 부산 CT산업 사업체의 총 매출액은 1조 1,909억원으로 나타나 전년대비 3.2% 증가한 것으로 나타남
- 애니메이션산업, 캐릭터산업, 공연산업은 주요 사업체의 매출액 감소, 휴폐업 사업체 제외, 대표 업종 변경 등으로 매출액이 감소한 것으로 나타남

[그림 1-2-7] 연도별 매출액



- 만화산업은 부산지역의 웹툰작가 증가와 이를 지원으로 하는 플랫폼 및 에이전시 사업체 수 및 매출액 증가로 전년대비 매출액이 증가하는 것으로 파악됨
 - 부산정보산업진흥원의 글로벌웹툰센터 내 작업공간 제공과 웹툰작가들과의 활발한 소통 및 지원제공으로 서울에서 활동하던 부산출신 웹툰작가들의 부산으로의 회귀, 부산출신이 아닌 웹툰작가들의 등장하는 경향이 나타나 부산지역의 만화작가가 증가하고 있음
 - 부산지역의 웹툰작가 증가로 작가 간 네트워크 강화 및 정보공유 활성화가 이뤄지고 있으며, 부산지역에 웹툰작가들이 집적화됨에 따라 활발한 매칭 및 교류를 위해 플랫폼과 에이전시 사업체가 부산에 새롭게 설립되거나 지사가 설립되고 되어 사업체 수와 매출액이 모두 증가하는 결과를 가져오는 것으로 파악됨

- 게임산업은 소규모 사업체의 설립 및 시장진출의 낮은 장벽과 VR/AR산업 활성화 등으로 인해 사업체 수 및 매출액이 증가한 것으로 파악됨
 - 계속되는 모바일 게임의 강세와 인디게임의 인기 확산으로 소규모 사업체 및 개인 제작자의 게임산업 진입장벽이 낮아, 게임산업 사업체 수가 지속적으로 증가하고 있으며 기존의 설립된 소규모 사업체들의 게임출시로 인해 매출액도 증가한 것으로 파악됨
 - 최근 부상하고 있는 VR/AR산업에 대한 부산정보산업진흥원의 부산 VR인큐베이팅 프로그램 운영, 가상증강현실융복합센터 개소, VR 페스티벌 개최 등과 같은 적극적인 지원 및 산업 선도를 바탕으로 부산지역의 많은 게임산업 사업체가 VR/AR산업에 참여함에 따라 부산지역 게임산업이 활성화되고 매출액도 증가하는 것으로 파악됨
- 영화산업은 부산시의 영화산업에 대한 적극적인 지원으로 부산에서의 영화 제작 증가 등 산업 활성화로 인해 사업체 수, 매출액, 종사자 수 모두 증가한 것으로 파악됨
 - 영상산업센터 설립 및 역외기업 유치, 영화제작 관련 다양한 지원 제공으로 인해 부산으로 이전하거나 지사를 설립하는 사업체 수와 부산에서 제작되는 영화 편수가 증가함에 따라 사업체 수와 매출액이 증가하는 것으로 파악됨
 - 부산국제영화제 개최 등으로 인한 영화도시 부산으로서의 높은 인식도와 부산시민들의 영화 제작에 대한 협조적인 태도, 다양한 교육지원사업으로 인한 영화관련 인력의 증가 등으로 부산에서의 영화제작 및 영화지원 등 관련 산업이 활성화되어 매출액이 증가하는 것으로 파악됨
- 애니메이션산업은 후속 애니메이션 제작 진행 및 제작기간의 장기화, 일부업체의 주요업종 변경 및 부산지사 철수로 매출액이 낮은 것으로 파악됨
 - 애니메이션산업 특성상 애니메이션 기획 및 제작부터 수익화까지 비용과 시간이 많이 투자되는데, 2016년 당시 후속편을 제작하고 있는 중이거나 제작기간이 장기화되고 외주제작 수수율 감소로 매출액이 감소한 것으로 파악됨
 - 부산지역 애니메이션산업 사업체 규모가 작아 일부 사업체의 주요업종 변경 및 부산지사 철수만으로도 사업체 수와 매출액 변동에 큰 영향을 미치게 되는데 이로인해 매출액이 감소하는 경향이 나타난 것으로 파악됨



[표 1-2-9] 연도별 매출액

구분	2014년		2015년		2016년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	1,056,186	10.9	1,154,500	9.3	1,190,951	3.2	
업종	출판	136,223	3.1	148,319	8.9	166,463	12.2
	만화	2,047	175.9	3,745	83.0	6,911	84.5
	음악	1,355	-6.2	1,324	-2.3	1,692	27.8
	게임	119,689	79.9	104,821	-12.4	113,636	8.4
	영화	27,776	18.7	39,985	44.0	40,118	0.3
	애니	19,286	8.4	21,691	12.5	20,323	-6.3
	방송	387,642	1.1	433,177	11.7	439,233	1.4
	광고	190,779	5.6	216,041	13.2	221,185	2.4
	캐릭터	11,279	8.6	15,202	34.8	14,487	-4.7
	지식정보	43,934	27.8	47,901	9.0	48,450	1.1
	솔루션	83,819	3.6	91,946	9.7	99,499	8.2
	공연	32,359	54.2	30,347	-6.2	18,954	-37.5
VR/AR	관련있음	미집계	-	미집계	-	33,831	-
	관련없음	미집계	-	미집계	-	1,157,119	-

○ 2016년 매출액이 300억 이하 사업체의 총 매출액은 7,473억원으로 전년대비 1.2% 증가한 것으로 나타나 전체 사업체의 총 매출액보다 전년대비 증가율이 낮게 나타남

[그림 1-2-8] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체



[표 1-2-10] 연도별 매출액 - 300억 이하 사업체

구분	2014년		2015년		2016년		
	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	금액(백만원)	전년대비(%)	
전체	656,402	9.5	738,598	12.5	747,331	1.2	
업종	출판	94,798	4.4	104,605	10.3	103,073	-1.5
	만화	2,047	175.9	3,745	83.0	6,911	84.5
	음악	1,355	-6.2	1,324	-2.3	1,692	27.8
	게임	46,864	12.0	48,788	4.1	60,963	25.0
	영화	27,776	18.7	39,985	44.0	40,118	0.3
	애니	19,286	8.4	21,691	12.5	20,323	-6.3
	방송	104,940	6.7	117,022	11.5	111,676	-4.6
	광고	190,308	5.6	216,041	13.5	221,185	2.4
	캐릭터	11,055	8.3	15,202	37.5	14,487	-4.7
	지식정보	43,104	27.8	47,901	11.1	48,450	1.1
	솔루션	82,510	3.6	91,946	11.4	99,499	8.2
	공연	32,359	54.2	30,347	-6.2	18,954	-37.5
VR/AR	관련있음	미집계	-	미집계	-	33,831	-
	관련없음	미집계	-	미집계	-	713,500	-



나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2016년 기준 매출 규모별 사업체 현황을 살펴본 결과, 매출 규모별 사업체 수 비중이 비슷하게 나타남

[그림 1-2-9] 2016년 매출 규모별 사업체 현황



[표 1-2-11] 2016년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	739	192	26.0	180	24.4	205	27.7	162	21.9	
업종	출판	127	26	20.5	32	25.2	49	38.6	20	15.7
	만화	43	40	93.0	2	4.7	0	0.0	1	2.3
	음악	7	3	42.9	3	42.9	1	14.3	0	0.0
	게임	62	30	48.4	11	17.7	7	11.3	14	22.6
	영화	67	24	35.8	32	47.8	5	7.5	6	9.0
	애니	15	3	20.0	5	33.3	4	26.7	3	20.0
	방송	43	2	4.7	13	30.2	7	16.3	21	48.8
	광고	194	16	8.2	43	22.2	77	39.7	58	29.9
	캐릭터	11	0	0.0	2	18.2	5	45.5	4	36.4
	지식	62	20	32.3	17	27.4	12	19.4	13	21.0
	솔루션	70	10	14.3	14	20.0	28	40.0	18	25.7
	공연	38	18	47.4	6	15.8	10	26.3	4	10.5
	VR/AR	관련	30	10	33.3	8	26.7	4	13.3	8
무관		709	182	25.7	172	24.3	201	28.3	154	21.7

다. 유형별 매출 비중

○ 유형별 매출 비중은 '개발/제작'이 73.6%로 다른 유형에 비해 비중이 월등히 높게 나타남

[그림 1-2-10] 유형별 매출 비중



[표 1-2-12] 유형별 매출 비중

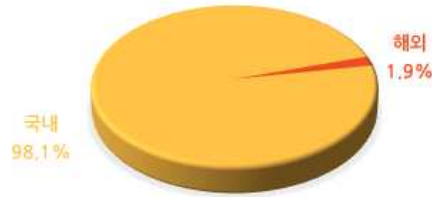
구분	전체 (개)	개발/제작 (%)	제작지원 (%)	유통/배급 (%)	단순복제 (%)	라이선스 (%)	기타 (%)	
전체	315	73.6	7.1	6.2	3.8	1.8	7.6	
업종	출판	52	66.2	5.2	10.0	14.0	0.4	4.2
	만화	27	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	음악	2	52.5	35.0	5.0	5.0	2.5	0.0
	게임	30	83.2	10.4	4.4	0.0	0.0	2.0
	영화	26	35.0	32.9	3.6	0.0	7.1	21.4
	애니	8	66.3	13.8	0.0	0.0	8.8	11.3
	방송	19	62.2	16.1	7.2	5.6	0.0	8.9
	광고	83	84.7	2.2	3.3	2.1	0.0	7.8
	캐릭터	7	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	지식정보	28	71.5	6.7	8.8	0.0	4.2	8.7
	솔루션	27	84.2	0.4	8.8	0.4	1.2	5.0
	공연	6	26.0	6.0	20.0	4.0	4.0	40.0
	VR/AR	관련	24	73.0	11.7	2.8	0.9	1.7
무관		291	73.7	6.6	6.5	4.0	1.8	7.4



라. 국내외 매출 비중

○ 국내외 매출 비중은 '국내'가 98.1%로 '해외'에 비해 비중이 월등히 높게 나타남

[그림 1-2-11] 국내외 매출 비중



[표 1-2-13] 국내외 매출 비중

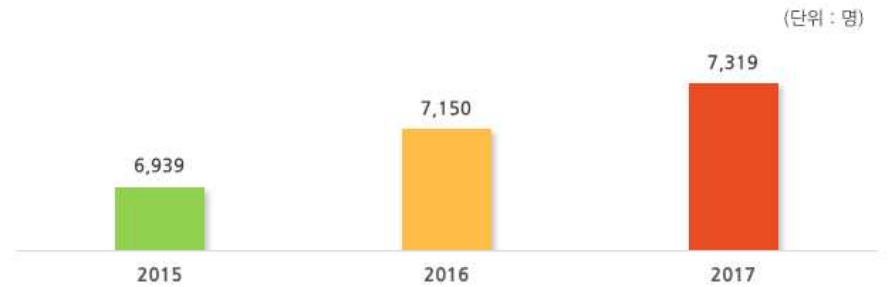
구분		전체(개)	국내(%)	해외(%)
전체		235	98.1	1.9
업종	출판	36	100.0	0.0
	만화	1	100.0	0.0
	음악	2	95.0	5.0
	게임	25	88.8	11.2
	영화	13	100.0	0.0
	애니	7	100.0	0.0
	방송	18	100.0	0.0
	광고	72	99.0	1.0
	캐릭터	5	100.0	0.0
	지식정보	26	97.5	2.5
	솔루션	25	99.4	0.6
	공연	5	100.0	0.0
VR/AR	관련있음	23	100.0	0.0
	관련없음	212	97.9	2.1

3 종사자현황

가. 종사자 수

- 부산 CT산업 사업체의 총 종사자 수는 2016년 7,150명, 2017년 현재 7,319명으로 나타남
 - 2017년 종사자 수는 전년대비 2.4% 증가한 것으로 나타남
- 출판산업, 애니메이션산업에서 2016년 또는 2017년에 종사자 수가 감소한 것으로 나타남
 - 출판산업은 사업체 수 감소, 애니메이션산업은 주요 사업체의 대표 업종 변경 등으로 종사자 수가 감소한 것으로 파악됨

[그림 1-2-12] 연도별 종사자 수





[표 1-2-14] 연도별 종사자 수

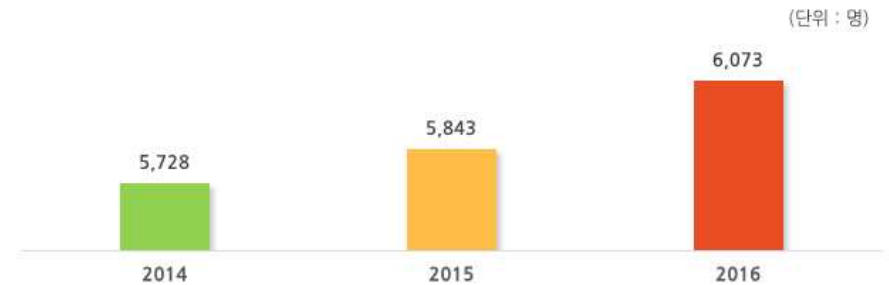
구분	2015년		2016년		2017년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	6,939	5.6	7,150	3.0	7,319	2.4	
업종	출판	1,195	3.3	1,161	-2.8	1,146	-1.3
	만화	58	45.0	68	17.2	80	17.6
	음악	40	2.6	42	5.0	42	0.0
	게임	1,022	11.5	1,030	0.8	1,048	1.7
	영화	278	15.4	295	6.1	321	8.8
	애니	300	-8.0	169	-43.7	194	14.8
	방송	1,037	0.2	1,041	0.4	1,052	1.1
	광고	1,317	3.3	1,422	8.0	1,441	1.3
	캐릭터	176	19.7	197	11.9	197	0.0
	지식정보	599	9.1	602	0.5	624	3.7
	솔루션	726	10.2	895	23.3	925	3.4
	공연	191	1.6	228	19.4	249	9.2
VR/AR	관련있음	미집계	-	393	-	400	1.8
	관련없음	미집계	-	6,757	-	6,919	2.4

※ 만화 : 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 개인사업자(만화작가) 44개의 종사자 수 합계로써, 전체 만화작가 157명 중 사업자등록을 하지 않은 만화작가 113명은 포함되지 않은 수치임

○ 2017년 현재 종사자 100명 이하 사업체의 총 종사자 수는 2016년 5,843명, 2017년 6,073명으로 나타남

- 2017년 종사자 수는 전년대비 3.9% 증가한 것으로 전체 사업체의 종사자 수의 증감을 보다 높게 나타남

[그림 1-2-13] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체



[표 1-2-15] 연도별 종사자 수 - 종사자 100명 이하 사업체

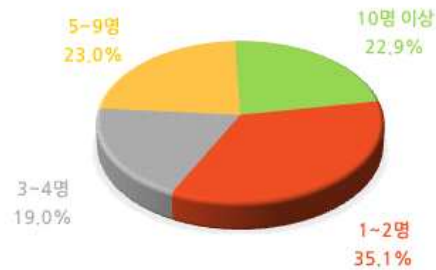
구분	2015년		2016년		2017년		
	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	종사자 수(명)	전년대비(%)	
전체	5,728	5.6	5,843	2.0	6,073	3.9	
업종	출판	731	1.1	677	-7.4	670	-1.0
	만화	58	45.0	68	17.2	80	17.6
	음악	40	2.6	42	5.0	42	0.0
	게임	916	11.6	915	-0.1	942	3.0
	영화	278	15.4	178	-36.0	186	4.5
	애니	300	-8.0	162	-46.0	194	19.8
	방송	506	0.4	621	22.7	633	1.9
	광고	1,317	3.3	1,411	7.1	1,441	2.1
	캐릭터	176	19.7	197	11.9	197	0.0
	지식정보	599	9.1	592	-1.2	624	5.4
	솔루션	616	8.3	752	22.1	815	8.4
	공연	191	1.6	228	19.4	249	9.2
VR/AR	관련있음	미집계	-	383	-	400	4.4
	관련없음	미집계	-	5,460	-	5,673	3.9



나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2017년 기준 종사자 규모별 사업체 현황은 '1~2명'이 35.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-14] 2017년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 1-2-16] 2017년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	814	286	35.1	155	19.0	187	23.0	186	22.9	
업종	출판	129	50	38.8	32	24.8	29	22.5	18	14.0
	만화	45	42	93.3	1	2.2	2	4.4	0	0.0
	음악	8	1	12.5	3	37.5	3	37.5	1	12.5
	게임	96	38	39.6	19	19.8	16	16.7	23	24.0
	영화	78	58	74.4	11	14.1	4	5.1	5	6.4
	애니	15	1	6.7	2	13.3	4	26.7	8	53.3
	방송	48	9	18.8	8	16.7	13	27.1	18	37.5
	광고	198	52	26.3	40	20.2	60	30.3	46	23.2
	캐릭터	11	1	9.1	0	0.0	2	18.2	8	72.7
	지식	73	18	24.7	15	20.5	21	28.8	19	26.0
	솔루션	74	9	12.2	14	18.9	19	25.7	32	43.2
	공연	39	7	17.9	10	25.6	14	35.9	8	20.5
VR/AR	관련	38	10	26.3	7	18.4	11	28.9	10	26.3
	무관	776	276	35.6	148	19.1	176	22.7	176	22.7

다. 직무별 종사자 비중

○ 직무별 종사자 비중은 '제작'이 38.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '사업기획(17.1%)', '연구개발(12.5%)' 순으로 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-15] 직무별 종사자 비중



[표 1-2-17] 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획	제작	연구개발	운영/관리	홍보마케팅	기타	
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	
전체	273	17.1	38.4	12.5	12.2	9.6	10.2	
업종	출판	50	24.1	38.1	4.3	15.6	7.0	10.9
	만화	1	12.5	75.0	0.0	12.5	0.0	0.0
	음악	2	42.9	28.6	0.0	14.3	14.3	0.0
	게임	30	12.6	35.9	12.1	5.9	3.2	30.3
	영화	18	13.7	71.1	3.9	6.9	3.9	0.5
	애니	8	17.3	67.7	7.1	3.9	1.6	2.4
	방송	18	12.2	55.6	0.0	9.4	6.1	16.7
	광고	81	21.3	34.2	10.6	12.1	15.8	6.1
	캐릭터	7	14.7	39.7	6.9	15.5	6.9	16.4
	지식정보	25	15.2	20.6	23.5	18.1	12.6	10.1
	솔루션	27	14.8	28.8	28.8	14.0	11.4	2.1
	공연	6	21.7	6.5	6.5	37.0	17.4	10.9
VR/AR	관련	24	18.6	38.8	16.9	10.7	12.4	2.5
	무관	249	17.0	38.4	12.0	12.3	9.3	11.0

4 채용계획

가. 전체 채용규모

- 신입 및 경력인력 채용계획이 있는 사업체는 98개(35.5%)로 나타남
- 채용계획 인원은 '2명'이 가장 비중이 높고, 평균 3.3명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 1-2-16] 채용규모 - 전체



[표 1-2-18] 채용규모 - 전체

구분	전체 (개)	계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균 (명)	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	276	178	64.5	25	9.1	35	12.7	25	9.1	13	4.7	3.3	
업종	출판	50	41	82.0	1	2.0	6	12.0	2	4.0	0	0.0	2.2
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	6.0
	음악	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	2.0
	게임	30	16	53.3	3	10.0	4	13.3	4	13.3	3	10.0	4.1
	영화	19	13	68.4	0	0.0	3	15.8	2	10.5	1	5.3	2.8
	애니	8	3	37.5	0	0.0	0	0.0	3	37.5	2	25.0	12.6
	방송	19	12	63.2	5	26.3	0	0.0	1	5.3	1	5.3	2.3
	광고	81	55	67.9	10	12.3	9	11.1	4	4.9	3	3.7	2.2
	캐릭터	7	4	57.1	1	14.3	1	14.3	1	14.3	0	0.0	2.0
	지식	26	9	34.6	2	7.7	8	30.8	7	26.9	0	0.0	2.6
	솔루션	27	21	77.8	2	7.4	2	7.4	1	3.7	1	3.7	3.3
	공연	6	3	50.0	1	16.7	1	16.7	0	0.0	1	16.7	3.0
	VR/AR	관련	24	6	25.0	2	8.3	5	20.8	10	41.7	1	4.2
무관		252	172	68.3	23	9.1	30	11.9	15	6.0	12	4.8	3.3

※ 평균 채용규모는 신규 및 경력인력 채용계획이 있는 사업체의 평균 채용규모임

나. 신규인력 채용규모

- 신규인력 채용계획이 있는 사업체는 65개(23.6%)로 나타남
- 채용계획 인원은 '1명'이 가장 비중이 높고, 평균 2.2명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 1-2-17] 채용규모 - 신규인력



[표 1-2-19] 채용규모 - 신규인력

구분	전체 (개)	계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균 (명)	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	276	211	76.4	37	13.4	15	5.4	5	1.8	8	2.9	2.2	
업종	출판	50	46	92.0	2	4.0	2	4.0	0	0.0	0	0.0	1.5
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	4.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	게임	30	17	56.7	5	16.7	3	10.0	2	6.7	3	10.0	2.7
	영화	19	16	84.2	2	10.5	0	0.0	1	5.3	0	0.0	1.7
	애니	8	3	37.5	1	12.5	2	25.0	0	0.0	2	25.0	6.4
	방송	19	15	78.9	4	21.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	광고	81	67	82.7	9	11.1	3	3.7	1	1.2	1	1.2	1.6
	캐릭터	7	5	71.4	2	28.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	지식	26	13	50.0	8	30.8	5	19.2	0	0.0	0	0.0	1.4
	솔루션	27	24	88.9	2	7.4	0	0.0	0	0.0	1	3.7	2.3
	공연	6	4	66.7	1	16.7	0	0.0	0	0.0	1	16.7	3.5
	VR/AR	관련	24	9	37.5	7	29.2	8	33.3	0	0.0	0	0.0
무관		252	202	80.2	30	11.9	7	2.8	5	2.0	8	3.2	2.4

※ 평균 채용규모는 신규인력 채용계획이 있는 사업체의 평균 채용규모임

다. 경력인력 채용규모

- 경력인력 채용계획이 있는 사업체는 75개(27.2%)로 나타남
- 채용계획 인원은 '1명'이 가장 비중이 높고, 평균 2.3명을 채용할 것으로 파악됨

[그림 1-2-18] 채용규모 - 경력인력



[표 1-2-20] 채용규모 - 경력인력

구분	전체	계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		평균 (명)	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	276	201	72.8	34	12.3	21	7.6	12	4.3	8	2.9	2.3	
업종	출판	50	44	88.0	1	2.0	3	6.0	2	4.0	0	0.0	2.3
	만화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	2.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
	게임	30	20	66.7	6	20.0	2	6.7	0	0.0	2	6.7	2.3
	영화	19	13	68.4	2	10.5	2	10.5	2	10.5	0	0.0	2.0
	애니	8	3	37.5	0	0.0	3	37.5	0	0.0	2	25.0	6.2
	방송	19	16	84.2	1	5.3	0	0.0	1	5.3	1	5.3	4.0
	광고	81	62	76.5	11	13.6	4	4.9	2	2.5	2	2.5	1.8
	캐릭터	7	5	71.4	1	14.3	0	0.0	1	14.3	0	0.0	2.0
	지식	26	11	42.3	7	26.9	5	19.2	3	11.5	0	0.0	1.7
	솔루션	27	22	81.5	2	7.4	1	3.7	1	3.7	1	3.7	2.6
공연	6	4	66.7	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0	
VR/AR	관련	24	8	33.3	5	20.8	7	29.2	3	12.5	1	4.2	2.1
	무관	252	193	76.6	29	11.5	14	5.6	9	3.6	7	2.8	2.4

라. 전체 직무별 채용규모

- 신입 및 경력인력 전체에서 채용규모가 가장 큰 직무는 '제작(46.4%)'으로 나타남

[그림 1-2-19] 직무별 채용규모 - 전체



[표 1-2-21] 직무별 채용규모 - 전체

구분	전체	합계		사업기획		제작		연구개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타		
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	98	3.3	100.0	0.3	10.3	1.5	46.4	0.6	18.5	0.3	8.2	0.4	12.5	0.1	4.1	
업종	출판	9	2.2	100.0	0.3	15.0	1.0	45.0	0.1	5.0	0.3	15.0	0.2	10.0	0.2	10.0
	만화	1	6.0	100.0	0.0	0.0	5.0	83.3	0.0	0.0	1.0	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	음악	1	2.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	50.0	1.0	50.0	0.0	0.0
	게임	14	4.1	100.0	0.3	6.9	1.6	37.9	1.5	36.2	0.5	12.1	0.2	5.2	0.1	1.7
	영화	6	2.8	100.0	0.8	29.4	1.5	52.9	0.2	5.9	0.0	0.0	0.2	5.9	0.2	5.9
	애니	5	12.6	100.0	1.0	7.9	9.6	76.2	0.8	6.3	0.6	4.8	0.6	4.8	0.0	0.0
	방송	7	2.3	100.0	0.3	12.5	1.1	50.0	0.0	0.0	0.3	12.5	0.4	18.8	0.1	6.3
	광고	26	2.2	100.0	0.2	8.6	0.9	39.7	0.3	13.8	0.1	3.4	0.6	25.9	0.2	8.6
	캐릭터	3	2.0	100.0	0.0	0.0	1.0	50.0	0.3	16.7	0.0	0.0	0.7	33.3	0.0	0.0
	지식	17	2.6	100.0	0.2	6.8	0.7	27.3	0.8	31.8	0.2	9.1	0.5	18.2	0.2	6.8
	솔루션	6	3.3	100.0	0.3	10.0	1.3	40.0	1.5	45.0	0.2	5.0	0.0	0.0	0.0	0.0
공연	3	3.0	100.0	1.3	44.4	0.3	11.1	0.0	0.0	0.7	22.2	0.7	22.2	0.0	0.0	
VR/AR	관련	18	3.1	100.0	0.6	17.9	0.9	28.6	0.9	30.4	0.1	1.8	0.6	17.9	0.1	3.6
	무관	80	3.3	100.0	0.3	8.7	1.7	50.2	0.5	16.0	0.3	9.5	0.4	11.4	0.1	4.2

※ 평균 채용규모는 경력인력 채용계획이 있는 사업체의 평균 채용규모임



마. 신규인력 직무별 채용규모

○ 신입인력에서 채용규모가 가장 큰 직무는 '제작(43.1%)'으로 나타남

[그림 1-2-20] 직무별 채용규모 - 신규인력



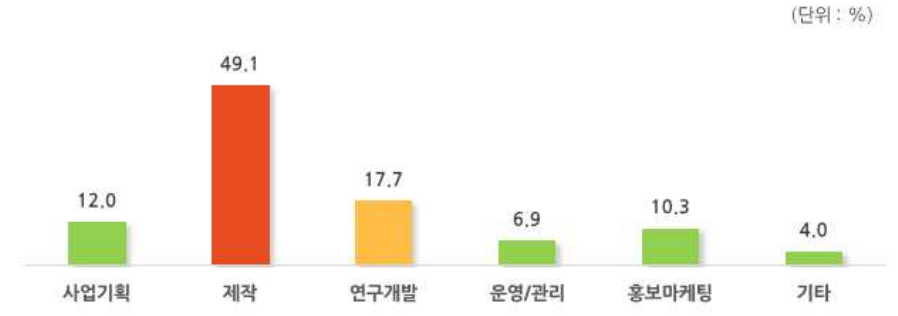
[표 1-2-22] 직무별 채용규모 - 신규인력

구분	전체		합계		사업기획		제작		연구개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타	
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	65	2.2	100.0	0.2	8.3	1.0	43.1	0.4	19.4	0.2	9.7	0.3	15.3	0.1	4.2	
업종	출판	4	1.5	100.0	0.3	16.7	0.3	16.7	0.0	0.0	0.3	16.7	0.5	33.3	0.3	16.7
	만화	1	4.0	100.0	0.0	0.0	4.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
	음악	1	1.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	100.0	0.0	0.0
	게임	13	2.7	100.0	0.2	5.7	1.0	37.1	1.0	37.1	0.3	11.4	0.2	5.7	0.1	2.9
	영화	3	1.7	100.0	0.3	20.0	1.3	80.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	애니	5	6.4	100.0	0.6	9.4	5.0	78.1	0.2	3.1	0.4	6.3	0.2	3.1	0.0	0.0
	방송	4	1.0	100.0	0.3	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	50.0	0.3	25.0
	광고	14	1.6	100.0	0.1	4.3	0.6	34.8	0.1	8.7	0.1	8.7	0.6	39.1	0.1	4.3
	캐릭터	2	1.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	50.0	0.0	0.0	0.5	50.0	0.0	0.0
	지식	13	1.4	100.0	0.0	0.0	0.2	16.7	0.6	44.4	0.2	16.7	0.2	11.1	0.2	11.1
	솔루션	3	2.3	100.0	0.0	0.0	1.0	42.9	1.0	42.9	0.3	14.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	공연	2	3.5	100.0	1.5	42.9	0.5	14.3	0.0	0.0	0.5	14.3	1.0	28.6	0.0	0.0
	VR/AR	관련	15	1.5	100.0	0.2	13.0	0.3	17.4	0.5	30.4	0.1	4.3	0.4	26.1	0.1
무관		50	2.4	100.0	0.2	7.4	1.2	47.9	0.4	17.4	0.3	10.7	0.3	13.2	0.1	3.3

바. 경력인력 직무별 채용규모

○ 경력인력에서 채용규모가 가장 큰 직무는 '제작(49.1%)'로 나타남

[그림 1-2-21] 직무별 채용규모 - 경력인력



[표 1-2-23] 직무별 채용규모 - 경력인력

구분	전체		합계		사업기획		제작		연구개발		운영/관리		홍보/마케팅		기타	
	(개)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	(명)	(%)	
전체	75	2.3	100.0	0.3	12.0	1.1	49.1	0.4	17.7	0.2	6.9	0.2	10.3	0.1	4.0	
업종	출판	6	2.3	100.0	0.3	14.3	1.3	57.1	0.2	7.1	0.3	14.3	0.0	0.0	0.2	7.1
	만화	1	2.0	100.0	0.0	0.0	1.0	50.0	0.0	0.0	1.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	음악	1	1.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	게임	10	2.3	100.0	0.2	8.7	0.9	39.1	0.8	34.8	0.3	13.0	0.1	4.3	0.0	0.0
	영화	6	2.0	100.0	0.7	33.3	0.8	41.7	0.2	8.3	0.0	0.0	0.2	8.3	0.2	8.3
	애니	5	6.2	100.0	0.4	6.5	4.6	74.2	0.6	9.7	0.2	3.2	0.4	6.5	0.0	0.0
	방송	3	4.0	100.0	0.3	8.3	2.7	66.7	0.0	0.0	0.7	16.7	0.3	8.3	0.0	0.0
	광고	19	1.8	100.0	0.2	11.4	0.8	42.9	0.3	17.1	0.0	0.0	0.3	17.1	0.2	11.4
	캐릭터	2	2.0	100.0	0.0	0.0	1.5	75.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	25.0	0.0	0.0
	지식	15	1.7	100.0	0.2	11.5	0.6	34.6	0.4	23.1	0.1	3.8	0.4	23.1	0.1	3.8
	솔루션	5	2.6	100.0	0.4	15.4	1.0	38.5	1.2	46.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	공연	2	1.0	100.0	0.5	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	VR/AR	관련	16	2.1	100.0	0.4	21.2	0.8	36.4	0.6	30.3	0.0	0.0	0.3	12.1	0.0
무관		59	2.4	100.0	0.2	9.9	1.3	52.1	0.4	14.8	0.2	8.5	0.2	9.9	0.1	4.9



사. 신규인력 채용시기

○ 신규인력 채용시기는 '2018년 2분기 이내(2017년 4분기 ~ 2018년 2분기)'가 전체의 75.0%로 나타남

[그림 1-2-22] 채용시기 - 신규인력



[표 1-2-24] 채용시기 - 신규인력

구분	전체	2017년 4분기		2018년 1분기		2018년 2분기		2018년 3분기		2018년 4분기		시기미정		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	60	15	25.0	16	26.7	14	23.3	3	5.0	0	0.0	12	20.0	
업종	출판	3	0	0.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	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	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	12	2	16.7	5	41.7	1	8.3	2	16.7	0	0.0	2	16.7
	영화	3	0	0.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3
	애니	5	1	20.0	2	40.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0
	방송	4	2	50.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	광고	13	7	53.8	1	7.7	2	15.4	0	0.0	0	0.0	3	23.1
	캐릭터	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	11	1	9.1	3	27.3	4	36.4	0	0.0	0	0.0	3	27.3
	솔루션	3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	1	33.3
	공연	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	VR/AR	관련	13	2	15.4	6	46.2	3	23.1	0	0.0	0	0.0	2
무관		47	13	27.7	10	21.3	11	23.4	3	6.4	0	0.0	10	21.3

아. 경력인력 채용시기

○ 경력인력 채용시기는 '2018년 2분기 이내(2017년 4분기 ~ 2018년 2분기)'가 전체의 70.3%로 나타남

[그림 1-2-23] 채용시기 - 경력인력



[표 1-2-25] 채용시기 - 경력인력

구분	전체	2017년 4분기		2018년 1분기		2018년 2분기		2018년 3분기		2018년 4분기		시기미정		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	71	16	22.5	17	23.9	17	23.9	4	5.6	0	0.0	17	23.9	
업종	출판	5	1	20.0	2	40.0	0	0.0	1	20.0	0	0.0	1	20.0
	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	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	9	2	22.2	1	11.1	2	22.2	1	11.1	0	0.0	3	33.3
	영화	6	0	0.0	3	50.0	2	33.3	0	0.0	0	0.0	1	16.7
	애니	5	1	20.0	2	40.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0
	방송	3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	2	66.7
	광고	18	8	44.4	4	22.2	2	11.1	0	0.0	0	0.0	4	22.2
	캐릭터	2	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
	지식	14	2	14.3	3	21.4	6	42.9	0	0.0	0	0.0	3	21.4
	솔루션	5	0	0.0	2	40.0	1	20.0	1	20.0	0	0.0	1	20.0
	공연	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	VR/AR	관련	15	6	40.0	4	26.7	4	26.7	0	0.0	0	0.0	1
무관		56	10	17.9	13	23.2	13	23.2	4	7.1	0	0.0	16	28.6

자. 채용방법

- 주요 채용방법은 '인터넷 이용'이 74.3%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '지인을 통한 소개 (32.5%)'가 높게 나타남

[그림 1-2-24] 채용방법



[표 1-2-26] 채용방법

구분	전체 (개)	인터넷 이용		지인을 통한 소개		학교, 학원에 요청		공공기관 소개		용역 이용		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	268	199	74.3	87	32.5	24	9.0	8	3.0	1	0.4	
업종	출판	47	30	63.8	22	46.8	2	4.3	1	2.1	0	0.0
	만화	1	1	100.0	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	1	50.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	28	17	60.7	11	39.3	4	14.3	3	10.7	0	0.0
	영화	17	7	41.2	10	58.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	8	7	87.5	1	12.5	2	25.0	0	0.0	0	0.0
	방송	19	14	73.7	3	15.8	3	15.8	0	0.0	0	0.0
	광고	80	62	77.5	23	28.8	4	5.0	3	3.8	1	1.3
	캐릭터	7	7	100.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	26	23	88.5	9	34.6	5	19.2	1	3.8	0	0.0
	솔루션	27	25	92.6	3	11.1	3	11.1	0	0.0	0	0.0
	공연	6	5	83.3	1	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	VR/AR	관련	24	19	79.2	5	20.8	6	25.0	3	12.5	0
무관		244	180	73.8	82	33.6	18	7.4	5	2.0	1	0.4

차. 채용 관련 애로사항

- 채용 관련 애로사항으로는 '경력 및 전문인력 부족'이 54.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '취업희망자의 자질 부족(14.1%)', '우수인력의 잦은 이직(12.4%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-25] 채용 관련 애로사항



[표 1-2-27] 채용 관련 애로사항 ①

구분	전체 (개)	경력/전문인력 부족		취업희망자의 자질 부족		우수인력의 잦은 이직		취업희망자의 수도권기업 선호		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	241	131	54.4	34	14.1	30	12.4	25	10.4	
업종	출판	34	17	50.0	5	14.7	4	11.8	1	2.9
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	게임	27	18	66.7	5	18.5	2	7.4	3	11.1
	영화	15	8	53.3	1	6.7	0	0.0	4	26.7
	애니	8	5	62.5	0	0.0	1	12.5	1	12.5
	방송	18	4	22.2	4	22.2	0	0.0	6	33.3
	광고	73	39	53.4	8	11.0	14	19.2	4	5.5
	캐릭터	7	5	71.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	26	17	65.4	6	23.1	4	15.4	5	19.2
	솔루션	25	15	60.0	4	16.0	3	12.0	1	4.0
	공연	5	3	60.0	1	20.0	1	20.0	0	0.0
	VR/AR	관련	24	13	54.2	6	25.0	8	33.3	2
무관		217	118	54.4	28	12.9	22	10.1	23	10.6



[표 1-2-28] 채용 관련 애로사항 ②

구분	취업희망자의 대기업 선호		취업희망자의 저임금 회피		취업희망자의 해당업무 회피		인력정보 부족		기타		
	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	241	8.3	18	7.5	17	7.1	10	4.1	3	1.2	
업종	출판	34	2.9	4	11.8	5	14.7	1	2.9	0	0.0
	만화	1	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	27	14.8	1	3.7	0	0.0	2	7.4	0	0.0
	영화	15	0.0	0	0.0	2	13.3	0	0.0	0	0.0
	애니	8	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5
	방송	18	5.6	1	5.6	2	11.1	0	0.0	0	0.0
	광고	73	4.1	7	9.6	6	8.2	3	4.1	1	1.4
	캐릭터	7	14.3	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	26	23.1	2	7.7	0	0.0	3	11.5	1	3.8
	솔루션	25	12.0	1	4.0	1	4.0	0	0.0	0	0.0
	공연	5	0.0	0	0.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	관련	24	12.5	3	12.5	1	4.2	2	8.3	1	4.2
	무관	217	7.8	15	6.9	16	7.4	8	3.7	2	0.9

5 경영현황

가. 자금조달방법

○ 주요 자금조달방법은 '사업체 자체 매출'이 69.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-26] 자금조달방법



[표 1-2-29] 자금조달 방법

구분	전체 (개)	사업체 매출		개인자금		금융권 대출		정부지원금		투자유치		사금융 활용		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	271	189	69.7	45	16.6	45	16.6	30	11.1	8	3.0	1	0.4	
업종	출판	49	37	75.5	8	16.3	10	20.4	0	0.0	0	0.0	1	2.0
	만화	1	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	29	19	65.5	8	27.6	6	20.7	5	17.2	3	10.3	0	0.0
	영화	18	5	27.8	5	27.8	2	11.1	4	22.2	3	16.7	0	0.0
	애니	8	5	62.5	2	25.0	1	12.5	2	25.0	1	12.5	0	0.0
	방송	19	15	78.9	3	15.8	2	10.5	1	5.3	0	0.0	0	0.0
	광고	80	60	75.0	10	12.5	14	17.5	6	7.5	0	0.0	0	0.0
	캐릭터	7	5	71.4	0	0.0	2	28.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	25	16	64.0	2	8.0	7	28.0	7	28.0	1	4.0	0	0.0
	솔루션	27	20	74.1	4	14.8	1	3.7	4	14.8	0	0.0	0	0.0
	공연	6	5	83.3	1	16.7	0	0.0	1	16.7	0	0.0	0	0.0
VR/AR	관련	24	12	50.0	5	20.8	7	29.2	5	20.8	1	4.2	0	0.0
	무관	247	177	71.7	40	16.2	38	15.4	25	10.1	7	2.8	1	0.4

나. 경영 관련 애로사항

- 경영 관련 애로사항 1순위는 '매출 부진 및 대금회수 부진'이 23.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담(19.6%)', '자금조달 및 투자유치 어려움(15.4%)' 순으로 높게 나타남
- 경영 관련 애로사항 1+2순위를 통합한 경우에는 '비용(인건비, 제작비, 유통비 등) 부담'이 32.4%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '산업 및 시장의 경기침체(29.7%)', '매출 부진 및 대금회수 부진(26.8%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-27] 경영 관련 애로사항 - 1순위



[그림 1-2-28] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위



[표 1-2-30] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ①

구분	전체	매출부진/대금회수부진		비용부담		자금조달/투자유치		산업/시장 경기침체		판로확보/수익화		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	306	71	23.2	60	19.6	47	15.4	32	10.5	29	9.5	
업종	출판	52	21	40.4	10	19.2	1	1.9	6	11.5	2	3.8
	만화	23	0	0.0	4	17.4	1	4.3	1	4.3	5	21.7
	음악	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	30	4	13.3	7	23.3	7	23.3	2	6.7	5	16.7
	영화	25	0	0.0	6	24.0	8	32.0	2	8.0	1	4.0
	애니	8	0	0.0	1	12.5	6	75.0	0	0.0	0	0.0
	방송	17	4	23.5	2	11.8	6	35.3	1	5.9	2	11.8
	광고	82	28	34.1	16	19.5	6	7.3	12	14.6	7	8.5
	캐릭터	7	1	14.3	3	42.9	0	0.0	1	14.3	1	14.3
	지식	28	6	21.4	4	14.3	8	28.6	1	3.6	4	14.3
	솔루션	27	5	18.5	6	22.2	3	11.1	4	14.8	1	3.7
VR/AR	관련	24	2	8.3	5	20.8	10	41.7	3	12.5	2	8.3
	무관	282	69	24.5	55	19.5	37	13.1	29	10.3	27	9.6

[표 1-2-31] 경영 관련 애로사항 - 1순위 ②

구분	전체	산업/시장 환경변화		경쟁심화/대기업 독식		마케팅 역량/비용		제작 역량/비용		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	306	14	4.6	13	4.2	12	3.9	11	3.6	17	5.6	
업종	출판	52	9	17.3	1	1.9	1	1.9	0	0.0	1	1.9
	만화	23	2	8.7	3	13.0	0	0.0	3	13.0	4	17.4
	음악	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	30	0	0.0	0	0.0	3	10.0	0	0.0	2	6.7
	영화	25	0	0.0	1	4.0	2	8.0	4	16.0	1	4.0
	애니	8	0	0.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
	방송	17	0	0.0	0	0.0	1	5.9	1	5.9	0	0.0
	광고	82	1	1.2	4	4.9	1	1.2	2	2.4	5	6.1
	캐릭터	7	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	28	0	0.0	1	3.6	2	7.1	0	0.0	2	7.1
	솔루션	27	2	7.4	2	7.4	1	3.7	1	3.7	2	7.4
VR/AR	관련	24	0	0.0	1	4.2	1	4.2	0	0.0	0	0.0
	무관	282	14	5.0	12	4.3	11	3.9	11	3.9	17	6.0



[표 1-2-32] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ①

구분		전체		비용부담		산업/시장 경기침체		매출부진/ 대금회수부진		경쟁심화/ 대기업 독식		자금조달/ 투자유치어려움	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		306		99	32.4	91	29.7	82	26.8	59	19.3	52	17.0
업종	출판	52	19	36.5	17	32.7	25	48.1	10	19.2	1	1.9	
	만화	23	5	21.7	1	4.3	0	0.0	6	26.1	1	4.3	
	음악	2	2	100.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	
	게임	30	12	40.0	4	13.3	4	13.3	3	10.0	9	30.0	
	영화	25	8	32.0	3	12.0	1	4.0	3	12.0	9	36.0	
	애니	8	3	37.5	1	12.5	0	0.0	1	12.5	6	75.0	
	방송	17	3	17.6	6	35.3	4	23.5	3	17.6	6	35.3	
	광고	82	26	31.7	38	46.3	32	39.0	16	19.5	8	9.8	
	캐릭터	7	4	57.1	4	57.1	1	14.3	2	28.6	0	0.0	
	지식정보	28	5	17.9	6	21.4	6	21.4	6	21.4	8	28.6	
	솔루션	27	10	37.0	8	29.6	7	25.9	7	25.9	3	11.1	
VR/AR	관련	5	2	40.0	3	60.0	2	40.0	1	20.0	0	0.0	
	무관	24	7	29.2	6	25.0	2	8.3	3	12.5	12	50.0	
	무관	282	92	32.6	85	30.1	80	28.4	56	19.9	40	14.2	

[표 1-2-33] 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 ②

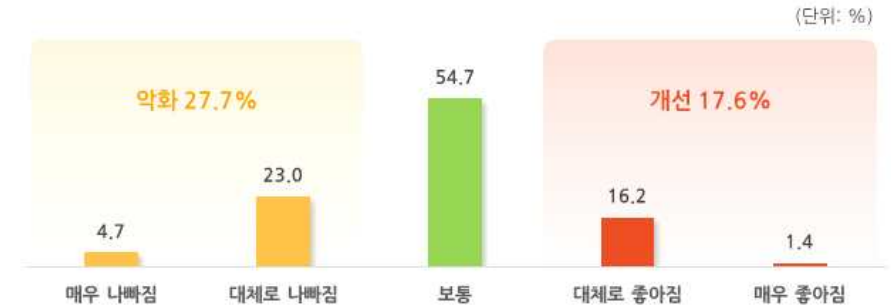
구분		전체		판로확보/ 수익화		산업/시장 환경변화		마케팅 역량/비용		제작역량/ 비용부족		기타	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		306		50	16.3	42	13.7	24	7.8	21	6.9	60	19.6
업종	출판	52	4	7.7	17	32.7	2	3.8	2	3.8	3	5.8	
	만화	23	6	26.1	3	13.0	0	0.0	5	21.7	8	34.8	
	음악	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	게임	30	8	26.7	2	6.7	7	23.3	1	3.3	6	20.0	
	영화	25	3	12.0	3	12.0	2	8.0	5	20.0	11	44.0	
	애니	8	1	12.5	0	0.0	2	25.0	1	12.5	0	0.0	
	방송	17	3	17.6	1	5.9	1	5.9	1	5.9	5	29.4	
	광고	82	10	12.2	10	12.2	4	4.9	5	6.1	11	13.4	
	캐릭터	7	2	28.6	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	지식정보	28	8	28.6	1	3.6	5	17.9	0	0.0	10	35.7	
	솔루션	27	4	14.8	4	14.8	1	3.7	1	3.7	5	18.5	
VR/AR	관련	5	1	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0	
	무관	24	7	29.2	2	8.3	2	8.3	1	4.2	5	20.8	
	무관	282	43	15.2	40	14.2	22	7.8	20	7.1	55	19.5	

6 제작현황

가. 제작환경

○ 전년대비 콘텐츠 제작/개발/창작환경에 대해 '전년과 비슷'이 54.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-29] 전년대비 제작환경



[표 1-2-34] 전년대비 제작환경

구분		전체		매우 나빠짐		대체로 나빠짐		보통		대체로 좋아짐		매우 좋아짐	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체		296		14	4.7	68	23.0	162	54.7	48	16.2	4	1.4
업종	출판	50	4	8.0	20	40.0	25	50.0	1	2.0	0	0.0	
	만화	27	1	3.7	3	11.1	9	33.3	13	48.1	1	3.7	
	음악	2	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	
	게임	28	3	10.7	2	7.1	15	53.6	6	21.4	2	7.1	
	영화	14	3	21.4	1	7.1	6	42.9	4	28.6	0	0.0	
	애니	8	0	0.0	2	25.0	1	12.5	5	62.5	0	0.0	
	방송	19	0	0.0	4	21.1	13	68.4	2	10.5	0	0.0	
	광고	82	3	3.7	24	29.3	52	63.4	2	2.4	1	1.2	
	캐릭터	7	0	0.0	2	28.6	3	42.9	2	28.6	0	0.0	
	지식	28	0	0.0	4	14.3	17	60.7	7	25.0	0	0.0	
	솔루션	25	0	0.0	6	24.0	14	56.0	5	20.0	0	0.0	
VR/AR	관련	6	0	0.0	0	0.0	5	83.3	1	16.7	0	0.0	
	무관	24	0	0.0	4	16.7	15	62.5	5	20.8	0	0.0	
	무관	272	14	5.1	64	23.5	147	54.0	43	15.8	4	1.5	



나. 제작비용 비중

○ 콘텐츠 제작 관련 비용 비중은 '작품 제작'이 80.4%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 '연구 개발(9.8%)', '홍보 및 마케팅(6.2%)' 순으로 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-30] 콘텐츠 제작비용 비중



[표 1-2-35] 콘텐츠 제작비용 비중

구분	전체 (개)	작품제작 (%)	연구개발 (%)	홍보마케팅 (%)	로열티 (%)	교육훈련 (%)	기타 (%)	
전체	315	80.4	9.8	6.2	1.0	0.8	1.8	
업종	출판	52	87.4	2.6	4.8	0.7	0.2	4.3
	만화	27	40.0	0.0	0.0	60.0	0.0	0.0
	음악	2	65.0	15.0	10.0	0.0	5.0	5.0
	게임	30	73.5	19.3	5.2	0.6	1.1	0.3
	영화	26	84.6	5.4	9.2	0.0	0.0	0.8
	애니	8	77.5	14.4	5.0	0.0	1.3	1.9
	방송	19	91.6	0.5	5.3	1.6	0.0	1.1
	광고	83	87.6	5.6	5.2	0.1	0.7	0.8
	캐릭터	7	68.6	18.6	12.9	0.0	0.0	0.0
	지식정보	28	64.0	17.9	10.8	0.0	2.5	4.8
	솔루션	27	70.8	23.6	1.2	4.0	0.4	0.0
	공연	6	55.0	5.0	37.5	2.5	0.0	0.0
	VR/AR	관련	24	55.4	26.2	9.2	0.9	2.3
무관		291	83.0	8.1	5.9	1.0	0.6	1.3

다. 제작 관련 애로사항

○ 제작 관련 애로사항으로는 '제작비용 부담'이 38.9%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '자금 부족 및 투자유치 어려움(36.5%)', '전문인력 부족(20.6%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-31] 제작 관련 애로사항



[표 1-2-36] 제작 관련 애로사항 ①

구분	전체 (개)	제작비용 부담		자금 부족 및 투자유치 어려움		전문인력 부족 및 확보 어려움		기획역량/아이템/아이디어 부족		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	252	98	38.9	92	36.5	52	20.6	13	5.2	
업종	출판	46	23	50.0	14	30.4	6	13.0	3	6.5
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	25	14	56.0	10	40.0	6	24.0	0	0.0
	영화	14	3	21.4	8	57.1	2	14.3	1	7.1
	애니	8	1	12.5	5	62.5	3	37.5	1	12.5
	방송	19	4	21.1	9	47.4	3	15.8	1	5.3
	광고	75	32	42.7	24	32.0	13	17.3	5	6.7
	캐릭터	7	2	28.6	4	57.1	2	28.6	0	0.0
	지식	25	6	24.0	6	24.0	13	52.0	1	4.0
	솔루션	25	8	32.0	9	36.0	4	16.0	1	4.0
	공연	5	3	60.0	2	40.0	0	0.0	0	0.0
	VR/AR	관련	24	5	20.8	12	50.0	9	37.5	1
무관		228	93	40.8	80	35.1	43	18.9	12	5.3



[표 1-2-37] 제작 관련 애로사항 ②

구분	전체		인프라 부족		콘텐츠 사업화 어려움		제작기간 장기화		제작역량/경험/시스템 부족		기타	
	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	252		11	4.4	11	4.4	11	4.4	7	2.8	1	0.4
업종	출판	46	0	0.0	1	2.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	25	2	8.0	2	8.0	2	8.0	1	4.0	0	0.0
	영화	14	0	0.0	0	0.0	1	7.1	0	0.0	0	0.0
	애니	8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0
	방송	19	1	5.3	1	5.3	0	0.0	1	5.3	0	0.0
	광고	75	3	4.0	2	2.7	0	0.0	0	0.0	1	1.3
	캐릭터	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	14.3	0	0.0
	지식	25	3	12.0	3	12.0	5	20.0	2	8.0	0	0.0
	솔루션	25	1	4.0	1	4.0	2	8.0	1	4.0	0	0.0
	공연	5	1	20.0	1	20.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0
VR/AR	관련	24	4	16.7	4	16.7	1	4.2	1	4.2	1	4.2
	무관	228	7	3.1	7	3.1	10	4.4	6	2.6	0	0.0

7 마케팅현황

가. 주요 고객유형

○ 주요 고객유형은 '중소기업'이 42.3%로 비중이 가장 높고, 그 다음으로 '일반소비자(32.0%)', '정부, 지자체, 공공기관(29.8%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-32] 주요 고객유형



[표 1-2-38] 주요 고객유형

구분	전체	중소기업		일반 소비자		정부/지자체/공공기관		대기업		해외 기업/소비자		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	272	115	42.3	87	32.0	81	29.8	27	9.9	6	2.2	6	2.2	
업종	출판	49	20	40.8	15	30.6	17	34.7	0	0.0	0	0.0	2	4.1
	만화	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	29	12	41.4	19	65.5	2	6.9	3	10.3	0	0.0	0	0.0
	영화	18	9	50.0	9	50.0	0	0.0	1	5.6	0	0.0	0	0.0
	애니	8	3	37.5	2	25.0	3	37.5	0	0.0	1	12.5	0	0.0
	방송	19	4	21.1	9	47.4	5	26.3	1	5.3	0	0.0	1	5.3
	광고	80	40	50.0	13	16.3	28	35.0	13	16.3	1	1.3	1	1.3
	캐릭터	7	2	28.6	2	28.6	5	71.4	0	0.0	0	0.0	1	14.3
	지식	26	4	15.4	12	46.2	11	42.3	0	0.0	2	7.7	0	0.0
	솔루션	27	19	70.4	1	3.7	8	29.6	8	29.6	1	3.7	1	3.7
	공연	6	0	0.0	4	66.7	2	33.3	1	16.7	0	0.0	0	0.0
VR/AR	관련	24	12	50.0	6	25.0	9	37.5	0	0.0	0	0.0	1	4.2
	무관	248	103	41.5	81	32.7	72	29.0	27	10.9	6	2.4	5	2.0



나. 마케팅 방법

○ 마케팅 방법은 '블로그, SNS 운영'이 41.2%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '온라인 광고 (포털 배너, SNS 광고 등)(22.2%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-33] 마케팅 방법



[표 1-2-39] 마케팅 방법 ①

구분	전체 (개)	블로그, SNS 운영		온라인 광고		거래처 관리 및 영업		전시회/박람회 참가		신문/방송 광고		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	221	91	41.2	49	22.2	26	11.8	23	10.4	16	7.2	
업종	출판	34	17	50.0	3	8.8	10	29.4	0	0.0	2	5.9
	만화	1	1	100.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	23	10	43.5	6	26.1	0	0.0	7	30.4	0	0.0
	영화	17	6	35.3	4	23.5	1	5.9	1	5.9	0	0.0
	애니	8	2	25.0	2	25.0	0	0.0	4	50.0	0	0.0
	방송	17	3	17.6	2	11.8	0	0.0	0	0.0	9	52.9
	광고	61	19	31.1	11	18.0	11	18.0	6	9.8	5	8.2
	캐릭터	7	6	85.7	1	14.3	0	0.0	1	14.3	0	0.0
	지식	26	16	61.5	12	46.2	1	3.8	2	7.7	0	0.0
	솔루션	19	7	36.8	4	21.1	3	15.8	0	0.0	0	0.0
공연	6	3	50.0	2	33.3	0	0.0	1	16.7	0	0.0	
VR/AR	관련	23	12	52.2	6	26.1	1	4.3	6	26.1	2	8.7
	무관	198	79	39.9	43	21.7	25	12.6	17	8.6	14	7.1

[표 1-2-40] 마케팅 방법 ②

구분	전체 (개)	프로모션/이벤트 개최		인맥		온라인 동영상 광고		옥외광고		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	221	14	6.3	13	5.9	13	5.9	8	3.6	11	5.0	
업종	출판	34	0	0.0	3	8.8	0	0.0	0	0.0	1	2.9
	만화	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	23	6	26.1	0	0.0	4	17.4	1	4.3	0	0.0
	영화	17	1	5.9	2	11.8	1	5.9	1	5.9	0	0.0
	애니	8	1	12.5	0	0.0	3	37.5	0	0.0	0	0.0
	방송	17	1	5.9	0	0.0	1	5.9	0	0.0	1	5.9
	광고	61	4	6.6	5	8.2	1	1.6	5	8.2	6	9.8
	캐릭터	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	지식	26	0	0.0	1	3.8	2	7.7	1	3.8	1	3.8
	솔루션	19	1	5.3	2	10.5	1	5.3	0	0.0	1	5.3
	공연	6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	16.7
VR/AR	관련	23	1	4.3	0	0.0	1	4.3	2	8.7	2	8.7
	무관	198	13	6.6	13	6.6	12	6.1	6	3.0	9	4.5



다. 마케팅 관련 애로사항

○ 마케팅 관련 애로사항으로는 ‘마케팅 비용 부담 및 예산 부족’이 33.0%로 가장 비중이 높고, ‘업계 내 마케팅 경쟁과열(26.1%)’, ‘전문인력 부족(15.7%)’ 순으로 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-34] 마케팅 관련 애로사항



[표 1-2-41] 마케팅 관련 애로사항

구분	전체 (개)	마케팅 비용 부담 및 예산 부족		업계 내 마케팅 경쟁과열		마케팅 전문인력 부족		마케팅 역량 부족 및 전략 부재	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	261	86	33.0	68	26.1	41	15.7	27	10.3
업종	출판	38	31.6	15	39.5	4	10.5	2	5.3
	만화	2	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
	음악	2	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	게임	30	50.0	3	10.0	4	13.3	5	16.7
	영화	17	35.3	3	17.6	2	11.8	3	17.6
	애니	9	66.7	1	11.1	2	22.2	0	0.0
	방송	19	31.6	1	5.3	3	15.8	4	21.1
	광고	70	30.0	23	32.9	9	12.9	8	11.4
	캐릭터	9	33.3	2	22.2	2	22.2	0	0.0
	지식정보	33	30.3	9	27.3	6	18.2	3	9.1
VR/AR	솔루션	27	14.8	8	29.6	7	25.9	2	7.4
	공연	5	40.0	2	40.0	0	0.0	0	0.0
	관련	25	36.0	3	12.0	5	20.0	4	16.0
무관	236	32.6	65	27.5	36	15.3	23	9.7	

[표 1-2-42] 마케팅 관련 애로사항 ②

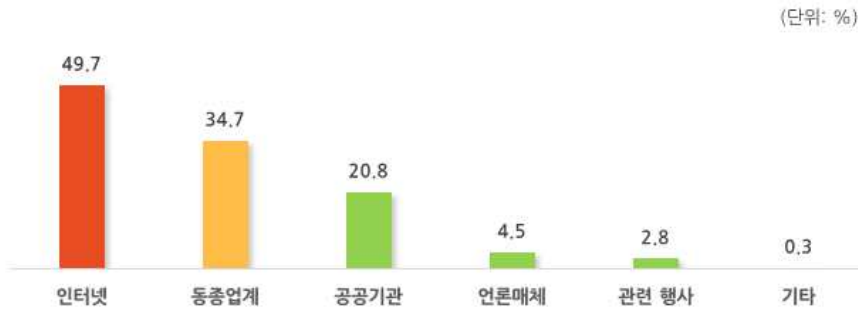
구분		전체	마케팅 효과	미미	시장정보 부족	짧은 콘텐츠 수명	경기불황			
		(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체		261	21	8.0	10	3.8	7	2.7	1	0.4
업종	출판	38	2	5.3	3	7.9	0	0.0	0	0.0
	만화	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	30	2	6.7	0	0.0	1	3.3	0	0.0
	영화	17	3	17.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	방송	19	2	10.5	2	10.5	1	5.3	0	0.0
	광고	70	5	7.1	2	2.9	2	2.9	0	0.0
	캐릭터	9	1	11.1	1	11.1	0	0.0	0	0.0
	지식정보	33	3	9.1	1	3.0	1	3.0	0	0.0
	솔루션	27	3	11.1	0	0.0	2	7.4	1	3.7
VR/AR	공연	5	0	0.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0
	관련	25	1	4.0	1	4.0	2	8.0	0	0.0
무관	236	20	8.5	9	3.8	5	2.1	1	0.4	

8 지원사업 관련

가. 정보 수집경로

○ 지원사업 관련 정보 수집경로는 '인터넷'이 49.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '동종업계 (34.7%)', '공공기관(20.8%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-35] 지원사업 정보 수집경로



[표 1-2-43] 지원사업 정보 수집경로

구분	전체 (개)	인터넷		동종업계		공공기관		언론매체		전시회/행사		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	288	143	49.7	100	34.7	60	20.8	13	4.5	8	2.8	1	0.3	
업종	출판	40	15	37.5	15	37.5	10	25.0	2	5.0	0	0.0	1	2.5
	만화	27	6	22.2	19	70.4	2	7.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	음악	2	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	27	15	55.6	9	33.3	8	29.6	0	0.0	1	3.7	0	0.0
	영화	26	15	57.7	10	38.5	1	3.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	8	4	50.0	1	12.5	3	37.5	1	12.5	1	12.5	0	0.0
	방송	18	9	50.0	5	27.8	3	16.7	2	11.1	0	0.0	0	0.0
	광고	76	39	51.3	27	35.5	12	15.8	5	6.6	1	1.3	0	0.0
	캐릭터	7	7	100.0	1	14.3	1	14.3	1	14.3	1	14.3	0	0.0
	지식	26	13	50.0	5	19.2	13	50.0	1	3.8	2	7.7	0	0.0
	솔루션	25	17	68.0	5	20.0	5	20.0	0	0.0	1	4.0	0	0.0
공연	6	2	33.3	2	33.3	2	33.3	1	16.7	1	16.7	0	0.0	
VR/AR	관련	23	12	52.2	9	39.1	5	21.7	1	4.3	1	4.3	0	0.0
	무관	265	131	49.4	91	34.3	55	20.8	12	4.5	7	2.6	1	0.4

나. 희망 지원사업 - 경영/운영

○ 경영/운영 분야 희망 지원사업으로는 '입주지원'이 38.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '인프라 지원(23.7%)', '투자자 발굴(23.1%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-36] 희망 지원사업 - 경영/운영



[표 1-2-44] 희망 지원사업 - 경영/운영

구분	전체 (개)	입주지원		인프라 지원		투자자 발굴		업계정보 제공		컨설팅 제공		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	173	67	38.7	41	23.7	40	23.1	28	16.2	10	5.8	
업종	출판	16	6	37.5	4	25.0	2	12.5	4	25.0	1	6.3
	만화	15	10	66.7	2	13.3	1	6.7	1	6.7	1	6.7
	음악	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	게임	21	11	52.4	2	9.5	4	19.0	5	23.8	1	4.8
	영화	25	9	36.0	5	20.0	10	40.0	1	4.0	1	4.0
	애니	7	1	14.3	2	28.6	4	57.1	0	0.0	0	0.0
	방송	17	4	23.5	9	52.9	0	0.0	3	17.6	2	11.8
	광고	37	11	29.7	13	35.1	6	16.2	10	27.0	2	5.4
	캐릭터	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
	지식	17	9	52.9	2	11.8	5	29.4	2	11.8	1	5.9
	솔루션	10	5	50.0	0	0.0	5	50.0	0	0.0	0	0.0
공연	4	0	0.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0	1	25.0	
VR/AR	관련	20	10	50.0	4	20.0	6	30.0	3	15.0	1	5.0
	무관	153	57	37.3	37	24.2	34	22.2	25	16.3	9	5.9



다. 희망 지원사업 - 홍보/마케팅

○ 홍보/마케팅 분야 희망 지원사업으로는 '광고 및 홍보활동 지원'이 54.5%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '마케팅 컨설팅 제공(16.9%)', '바이어 발굴(12.2%)' 순으로 높게 나타남

[그림 1-2-37] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅



[표 1-2-45] 희망 지원사업 - 홍보/마케팅

구분	전체 (개)	광고/홍보 활동 지원		마케팅 컨설팅 제공		바이어 발굴		전시회 참가 지원		수출 지원		전시회/행사 개최		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	189	103	54.5	32	16.9	23	12.2	20	10.6	15	7.9	12	6.3	
업종	출판	17	13	76.5	3	17.6	1	5.9	1	5.9	0	0.0	0	0.0
	만화	12	5	41.7	1	8.3	0	0.0	1	8.3	5	41.7	0	0.0
	음악	2	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	23	12	52.2	7	30.4	4	17.4	5	21.7	1	4.3	1	4.3
	영화	23	11	47.8	6	26.1	4	17.4	1	4.3	1	4.3	0	0.0
	애니	7	1	14.3	2	28.6	1	14.3	3	42.9	0	0.0	1	14.3
	방송	17	16	94.1	1	5.9	0	0.0	0	0.0	1	5.9	0	0.0
	광고	44	18	40.9	6	13.6	8	18.2	7	15.9	5	11.4	4	9.1
	캐릭터	3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0
	지식	22	13	59.1	5	22.7	1	4.5	1	4.5	1	4.5	2	9.1
	솔루션	13	7	53.8	1	7.7	4	30.8	0	0.0	1	7.7	0	0.0
	공연	6	3	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	66.7
	VR/AR	관련	21	10	47.6	4	19.0	5	23.8	1	4.8	2	9.5	2
무관		168	93	55.4	28	16.7	18	10.7	19	11.3	13	7.7	10	6.0

라. 희망 지원사업 - 제작/기술

○ 제작/기술 분야 희망 지원사업으로는 '제작자금 지원'이 68.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '콘텐츠 및 기술 사업화 지원(19.6%)'이 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-38] 희망 지원사업 - 제작/기술



[표 1-2-46] 희망 지원사업 - 제작/기술

구분	전체 (개)	제작자금 지원		콘텐츠/기술 사업화 지원		제품 고급화 지원		시제품 제작 지원		지식재산권 획득 지원		제작 컨설팅 제공		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	219	149	68.0	43	19.6	16	7.3	14	6.4	12	5.5	11	5.0	
업종	출판	25	17	68.0	6	24.0	2	8.0	0	0.0	0	0.0	1	4.0
	만화	22	14	63.6	3	13.6	1	4.5	3	13.6	3	13.6	2	9.1
	음악	2	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	25	20	80.0	4	16.0	3	12.0	1	4.0	2	8.0	1	4.0
	영화	20	14	70.0	3	15.0	0	0.0	1	5.0	1	5.0	1	5.0
	애니	8	6	75.0	2	25.0	1	12.5	1	12.5	0	0.0	0	0.0
	방송	17	13	76.5	3	17.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	5.9
	광고	51	30	58.8	12	23.5	7	13.7	2	3.9	3	5.9	3	5.9
	캐릭터	7	4	57.1	2	28.6	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0
	지식	21	16	76.2	4	19.0	2	9.5	2	9.5	1	4.8	0	0.0
	솔루션	17	10	58.8	3	17.6	0	0.0	2	11.8	2	11.8	1	5.9
공연	4	3	75.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	
VR/AR	관련	22	16	72.7	8	36.4	3	13.6	2	9.1	1	4.5	1	4.5
	무관	197	133	67.5	35	17.8	13	6.6	12	6.1	11	5.6	10	5.1

마. 희망 지원사업 - 인력/교육

○ 인력/교육 분야 희망 지원사업으로는 '임금 및 복리후생 지원'이 56.8%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-39] 희망 지원사업 - 인력/교육



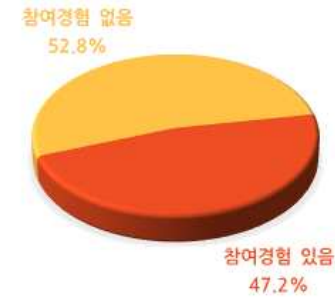
[표 1-2-47] 희망 지원사업 - 인력/교육

구분	전체		임금/복리후생 지원		역량강화/인력교육 제공		인력정보/채용알선 제공	
	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	206		117	56.8	63	30.6	37	18.0
업종	출판	22	11	50.0	5	22.7	6	27.3
	만화	18	13	72.2	1	5.6	4	22.2
	음악	2	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	게임	22	17	77.3	4	18.2	4	18.2
	영화	20	9	45.0	9	45.0	2	10.0
	애니	7	2	28.6	5	71.4	0	0.0
	방송	17	7	41.2	7	41.2	3	17.6
	광고	51	29	56.9	16	31.4	10	19.6
	캐릭터	5	2	40.0	3	60.0	0	0.0
	지식정보	21	12	57.1	7	33.3	6	28.6
	솔루션	16	10	62.5	5	31.3	1	6.3
	공연	5	3	60.0	1	20.0	1	20.0
	VR/AR	관련있음	20	10	50.0	7	35.0	7
관련없음		186	107	57.5	56	30.1	30	16.1

바. 지원사업 참여경험

○ 지원사업 참여경험이 있는 사업체는 150개(47.2%)로 나타남

[그림 1-2-40] 지원사업 참여경험



[표 1-2-48] 지원사업 참여경험

구분	전체	참여경험 있음		참여경험 없음		
		(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	318	150	47.2	168	52.8	
업종	출판	51	8	15.7	43	84.3
	만화	27	21	77.8	6	22.2
	음악	2	1	50.0	1	50.0
	게임	30	27	90.0	3	10.0
	영화	27	17	63.0	10	37.0
	애니	10	10	100.0	0	0.0
	방송	19	5	26.3	14	73.7
	광고	84	27	32.1	57	67.9
	캐릭터	7	4	57.1	3	42.9
	지식정보	28	16	57.1	12	42.9
	콘텐츠솔루션	27	12	44.4	15	55.6
	공연	6	2	33.3	4	66.7
	VR/AR	관련있음	24	20	83.3	4
관련없음		295	130	44.1	165	55.9



사. 지원사업 만족도

○ 지원사업 참여경험이 있는 사업체 대상으로 만족도를 파악한 결과, 전반적 만족도는 81.5점으로 대체적으로 만족하는 것으로 파악됨

[그림 1-2-41] 지원사업 만족도



[표 1-2-49] 지원사업 만족도

구분	전체 (개)	경영/운영 (점)	홍보/마케팅 (점)	콘텐츠제작 (점)	기술 (점)	인력교육 (점)	전반적만족 (점)	
전체	150	83.5	74.5	78.9	75.9	75.3	81.5	
업종	출판	8	71.9	71.9	68.8	68.8	65.6	81.3
	만화	21	92.5	78.8	87.5	80.0	78.8	87.5
	음악	1	75.0	50.0	75.0	75.0	75.0	75.0
	게임	27	87.5	75.0	83.7	77.9	78.7	83.7
	영화	17	83.8	70.6	75.0	70.6	75.0	80.9
	애니	10	82.5	82.5	82.5	80.0	77.5	80.0
	방송	5	75.0	75.0	75.0	70.0	75.0	85.0
	광고	27	78.8	70.2	71.2	73.1	70.2	75.0
	캐릭터	4	81.3	81.3	81.3	81.3	81.3	87.5
	지식정보	16	83.9	78.3	82.8	79.7	81.7	82.8
	솔루션	12	81.3	70.8	75.0	75.0	68.8	77.1
	공연	2	87.5	75.0	87.5	75.0	75.0	87.5
	VR/AR	관련있음	20	80.0	75.0	77.5	75.0	73.8
관련없음		130	84.1	74.4	79.1	76.0	75.6	81.7

아. 지원사업 신청/참여 애로사항

○ 지원사업 신청 및 참여 시 애로사항으로는 '복잡한 신청 및 행정절차'가 46.6%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '지원사업 정보부족'과 '까다로운 신청 및 선정조건'이 각각 22.2%로 높게 나타남

[그림 1-2-42] 지원사업 신청/참여 애로사항



[표 1-2-50] 지원사업 신청/참여 애로사항

구분	전체 (개)	복잡한 신청 / 행정절차		지원사업 정보부족		신청/선정 조건		짧은 지원기간		담당자와의 소통애로		기타		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	221	103	46.6	49	22.2	49	22.2	34	15.4	8	3.6	12	5.4	
업종	출판	22	7	31.8	7	31.8	8	36.4	1	4.5	0	0.0	0	0.0
	만화	24	8	33.3	4	16.7	2	8.3	6	25.0	1	4.2	7	29.2
	음악	1	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	게임	25	14	56.0	3	12.0	5	20.0	7	28.0	3	12.0	1	4.0
	영화	25	4	16.0	6	24.0	5	20.0	8	32.0	2	8.0	0	0.0
	애니	7	1	14.3	1	14.3	2	28.6	2	28.6	0	0.0	1	14.3
	방송	18	6	33.3	10	55.6	0	0.0	3	16.7	0	0.0	0	0.0
	광고	51	31	60.8	9	17.6	14	27.5	2	3.9	0	0.0	2	3.9
	캐릭터	6	3	50.0	0	0.0	3	50.0	0	0.0	0	0.0	1	16.7
	지식	21	14	66.7	4	19.0	6	28.6	1	4.8	0	0.0	0	0.0
	솔루션	17	10	58.8	3	17.6	2	11.8	4	23.5	2	11.8	0	0.0
공연	4	4	100.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	관련	22	13	59.1	3	13.6	5	22.7	3	13.6	2	9.1	2	9.1
	무관	199	90	45.2	46	23.1	44	22.1	31	15.6	6	3.0	10	5.0

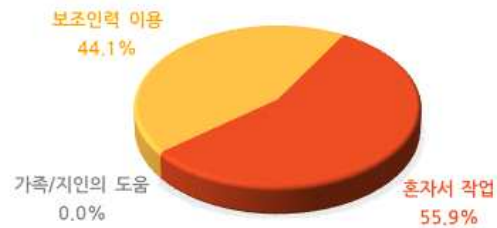
9 개인제작자

가. 보조인력 이용여부

○ 개인제작자 대상으로 보조인력 이용여부를 파악한 결과, '혼자서 작업'이 55.9%로 '보조인력 이용(44.1%)' 보다 비중이 다소 높게 나타남

- 보조인력을 이용하는 경우, 평균 보조인력 규모는 1.6명으로 나타남

[그림 1-2-43] 보조인력 이용여부 - 개인제작자



[표 1-2-51] 보조인력 이용여부 - 개인제작자

구분	전체	혼자서 작업		가족/지인의 도움		보조인력 이용		평균 보조인력	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	34	19	55.9	0	0.0	15	44.1	1.6	
업종	만화	26	15	57.7	0	0.0	11	42.3	1.2
	영화	6	3	50.0	0	0.0	3	50.0	3.0
	지식정보	2	1	50.0	0	0.0	1	50.0	2.0

나. 월평균 소득

○ 개인제작자 대상으로 월평균 소득을 파악한 결과, '200만원 이상 300만원 미만'이 32.4%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-2-44] 월평균 소득 - 개인제작자



[표 1-2-52] 월평균 소득 - 개인제작자

구분	전체	소득없음		100만원 미만		100만 이상 200만 미만		200만 이상 300만 미만		300만 이상 400만 미만		400만 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	34	4	11.8	4	11.8	8	23.5	11	32.4	4	11.8	3	8.8	
업종	만화	26	4	15.4	3	11.5	5	19.2	9	34.6	3	11.5	2	7.7
	영화	6	0	0.0	1	16.7	2	33.3	1	16.7	1	16.7	1	16.7
	지식	2	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0

제3절

만화산업 조사결과

1 만화산업 결과요약

가. 결과요약

- 만화산업 사업체 수는 2017년 현재 48개로 전년대비 4.3% 증가한 것으로 나타남
 - 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 만화작가 157명 중 사업자 등록 만화작가 44명으로 총 48개임
- 만화산업 총 매출액은 2016년 69억원으로 전년대비 84.5% 증가한 것으로 나타남
- 만화산업 총 종사자 수는 2017년 현재 80명으로 전년대비 17.6% 증가한 것으로 나타남
 - 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 개인사업자(만화작가) 44개의 종사자 수 합계로써, 전체 만화작가 157명 중 사업자등록을 하지 않은 만화작가 113명은 포함되지 않은 수치임

[표 1-3-1] 만화산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	39	46	48	4.3
매출액(백만원)	3,745	6,911	미집계	84.5
종사자 수(명)	58	68	80	17.6

- 만화산업은 플랫폼, 에이전시 등 법인사업체 4개(8.3%)와 만화작가 44명(91.7%)로 구성됨
- 만화산업 총 매출액의 83.5%는 법인사업체의 매출액으로 나타남
- 만화산업의 총 종사자 수의 71.3%는 만화작가인 것으로 나타남

[표 1-3-2] 만화산업 유형별 사업체수, 매출액, 종사자 수

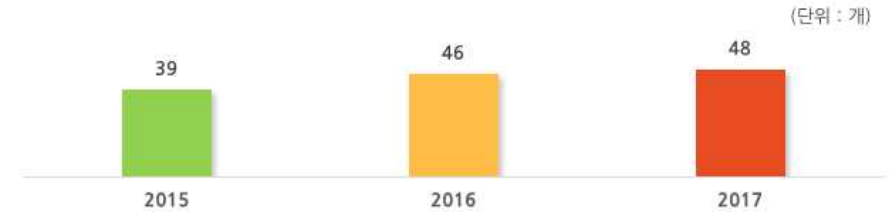
구분	법인사업체		만화작가	
	(개, 백만원, 명)	(%)	(개, 백만원, 명)	(%)
사업체 수	4	8.3	44	91.7
매출액	5,773	83.5	1,138	16.5
종사자 수	23	28.8	57	71.3

2 만화산업 일반현황

가. 사업체 수

- 2017년 부산 만화산업 사업체는 48개로 전년대비 2개, 4.3% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-3-1] 만화산업 연도별 사업체 수



[표 1-3-3] 만화산업 연도별 사업체 수

구분	2015년(개)	2016년(개)	2017년(개)	전년대비 증감률(%)
전체	39	46	48	4.3

※ 만화 : 법인(플랫폼, 에이전시) 4개, 만화작가 157명(사업자등록 만화작가 44명)

- 2017년 만화산업 사업체 48개 중 4개는 법인사업체, 만화작가는 44명으로 나타남
 - 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 만화작가 157명 중 사업자 등록 만화작가 44명으로 총 48개임

[그림 1-3-2] 만화산업 유형별 사업체 현황



[표 1-3-4] 만화산업 유형별 사업체 현황

구분	전체	법인사업체	만화작가
사업체 수(개)	48	4	44
비중(%)	100.0	8.3	91.7



나. 설립연도

○ 설립연도(활동시작연도)는 '2010년~2015년'가 45.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-3-3] 만화산업 설립연도별 사업체 현황



[표 1-3-5] 만화산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년		2017년	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	35	4	11.4	7	20.0	16	45.7	7	20.0	1	2.9
유형	법인	4	0.0	0	0.0	3	75.0	1	25.0	0	0.0
	작가	31	12.9	7	22.6	13	41.9	6	19.4	1	3.2

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '30대'가 55.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-3-4] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 1-3-6] 만화산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		50대		60대 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	27	7	25.9	15	55.6	5	18.5	0	0.0	0	0.0
유형	법인	1	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	작가	26	26.9	14	53.8	5	19.2	0	0.0	0	0.0

라. 소재지역

○ '해운대구'에 소재하고 있는 만화산업 사업체가 38.5%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-3-5] 만화산업 소재지역별 사업체 현황



[표 1-3-7] 만화산업 소재지역별 사업체 현황

구분	전체	강서구		금정구		기장군		남구	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	39	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	10.3
유형	법인	4	0.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	작가	35	0.0	0	0.0	0	0.0	3	8.6

구분	전체	동구		동래구		부산진구		북구	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	39	1	2.6	2	5.1	2	5.1	1	2.6
유형	법인	4	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	작가	35	2.9	2	5.7	2	5.7	1	2.9

구분	전체	사상구		사하구		서구		수영구	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	39	0	0.0	0	0.0	1	2.6	7	17.9
유형	법인	4	0.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0
	작가	35	0.0	0	0.0	1	2.9	6	17.1

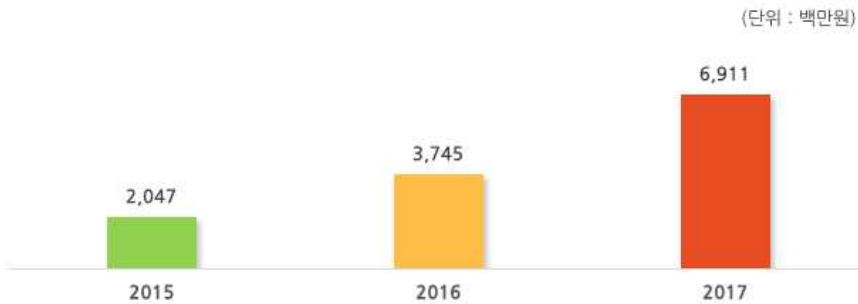
구분	전체	연제구		영도구		중구		해운대구	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	39	4	10.3	2	5.1	0	0.0	15	38.5
유형	법인	4	0.0	0	0.0	0	0.0	2	50.0
	작가	35	11.4	2	5.7	0	0.0	13	37.1

3 만화산업 매출현황

가. 매출액

- 2016년 부산 만화산업 총 매출액은 69억원으로 전년대비 84.5% 증가한 것으로 나타남
- 부산지역의 웹툰작가 증가와 이를 지원으로 하는 플랫폼 및 에이전시 사업체 수 및 매출액 증가로 전년대비 매출액이 증가하는 것으로 파악됨
 - 부산정보산업진흥원의 글로벌웹툰센터 내 작업공간 제공과 웹툰작가들과의 활발한 소통 및 지원제공으로 서울에서 활동하던 부산출신 웹툰작가들의 부산으로의 회귀, 부산출신이 아닌 웹툰작가들의 등장하는 경향이 나타나 부산지역의 만화작가가 증가하고 있음
 - 부산지역의 웹툰작가 증가로 작가 간 네트워크 강화 및 정보공유 활성화가 이뤄지고 있으며, 부산지역에 웹툰작가들이 집적화됨에 따라 활발한 매칭 및 교류를 위해 플랫폼과 에이전시 사업체가 부산에 새롭게 설립되거나 지사가 설립되고 되어 사업체 수와 매출액이 모두 증가하는 결과를 가져오는 것으로 파악됨

[그림 1-3-6] 만화산업 연도별 매출액



[표 1-3-8] 만화산업 연도별 매출액

구분	2014년 (백만원)	2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
전체	2,047	3,745	6,911	84.5	100.0
유형	법인사업체	미집계	미집계	-	83.5
	만화작가	미집계	미집계	-	16.5

나. 매출 규모별 사업체 현황

- 2016년 매출이 '1억원 미만'인 만화산업 사업체가 93.0%로 비중이 가장 높게 나타남

[그림 1-3-7] 만화산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황



[표 1-3-9] 만화산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	43	40	93.0	2	4.7	0	0.0	1	2.3
유형	법인	3	33.3	1	33.3	0	0.0	1	33.3
	작가	40	97.5	1	2.5	0	0.0	0	0.0

다. 만화작가 월평균 소득

- 만화작가 월평균 소득은 '200만원 이상 300만원 미만'이 34.6%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-3-8] 만화작가 월평균 소득



[표 1-3-10] 만화작가 월평균 소득

구분	전체 (개)	소득 없음		100만원 미만		100만 이상 200만 미만		200만 이상 300만 미만		300만 이상 400만 이하		400만원 이상	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)		
전체	26	4	15.4	3	11.5	5	19.2	9	34.6	3	11.5	2	7.7

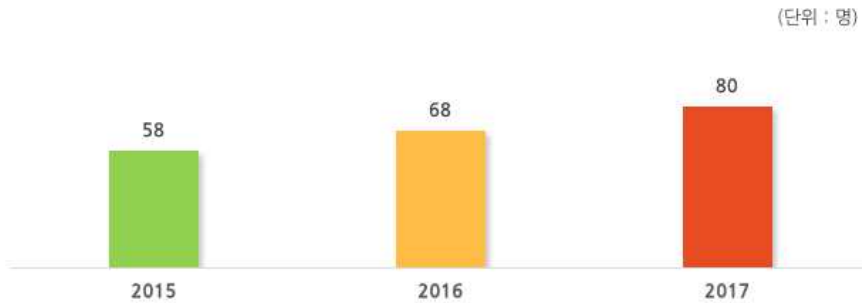


4 만화산업 종사자현황

가. 종사자 수

- 2017년 부산 만화산업 사업체 총 종사자 수는 80명으로 전년대비 17.6% 증가한 것으로 나타남
- 법인(플랫폼, 에이전시) 4개와 개인사업자(만화작가) 44개의 종사자 수 합계로써, 전체 만화작가 157명 중 사업자등록을 하지 않은 만화작가 114명은 포함되지 않은 수치임

[그림 1-3-9] 만화산업 연도별 종사자 수



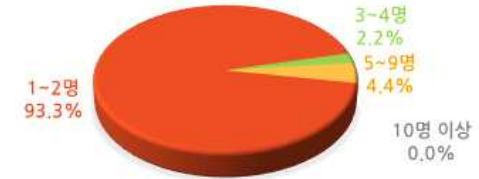
[표 1-3-11] 만화산업 연도별 종사자 수

구분	2015년 (명)	2016년 (명)	2017년 (명)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
전체	58	68	80	17.6	100.0
유형	법인사업체	미집계	23	43.8	28.8
	만화작가	미집계	57	9.6	71.3

나. 종사자 규모별 사업체 현황

- 2017년 현재 종사자 '1~2명'인 만화산업 사업체의 비중이 93.3%로 가장 높게 나타남

[그림 1-3-10] 만화산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황



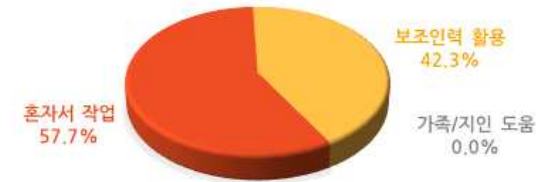
[표 1-3-12] 만화산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	45	42	93.3	1	2.2	2	4.4	0	0.0	
유형	법인	4	1	25.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0
	작가	41	41	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

다. 만화작가 보조인력 활용여부

- '혼자서 작업'하는 경우가 '보조인력을 활용'하는 경우 보다 비중이 높은 것으로 나타남

[그림 1-3-11] 만화작가 보조인력 활용여부



[표 1-3-13] 만화작가 보조인력 활용여부

구분	전체 (개)	혼자서 작업		가족/지인 도움		보조인력 활용		평균 보조인력 (명)
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	26	15	57.7	0	0.0	11	42.3	1.2

제4절

게임산업 조사결과

1 게임산업 결과요약

가. 결과요약

- 게임산업 사업체 수는 2017년 현재 101개로 전년대비 6.3% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업 총 매출액은 2016년 1,136억원으로 전년대비 8.4% 증가한 것으로 나타남
- 게임산업 총 종사자 수는 2017년 현재 1,048명으로 전년대비 1.7% 증가한 것으로 나타남

[표 1-4-1] 게임산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	86	95	101	6.3
매출액(백만원)	104,821	113,636	미집계	8.4
종사자 수(명)	1,022	1,030	1,048	1.7

- 게임산업은 2016년 매출 기준으로 '1억원 미만'이 29.7%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '10억원 이상(13.9%)'으로 나타남
- 게임산업의 총 매출액의 93.7%는 매출 규모 '10억원 이상'인 사업체의 매출액으로 나타남
- 게임산업의 총 종사자 수의 60.9%는 매출 규모 '10억원 이상'인 사업체의 종사자로 나타남

[표 1-4-2] 게임산업 2016년 매출 규모별 사업체수, 매출액, 종사자 수

구분	1억원 미만		1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억원 이상		무응답	
	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)
사업체 수(개)	30	29.7	11	10.9	7	6.9	14	13.9	39	38.6
매출액(백만원)	1,290	1.1	2,032	1.8	3,853	3.4	106,461	93.7	-	-
종사자 수(명)	115	11.0	65	6.2	73	7.0	638	60.9	157	15.0

2 게임산업 일반현황

가. 사업체 수

- 부산 게임산업 사업체는 101개로 전년대비 6.3% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-4-1] 게임산업 연도별 사업체 수



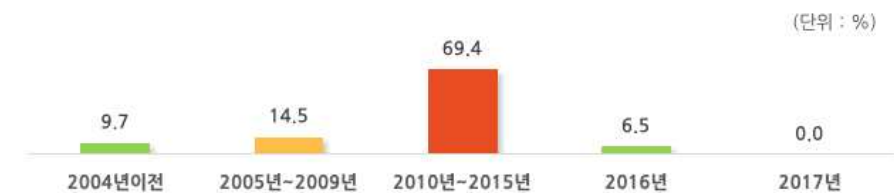
[표 1-4-3] 게임산업 연도별 사업체 수

구분	2015년(개)	2016년(개)	2017년(개)	전년대비 증감률(%)
전체	86	95	101	6.3

나. 설립연도

- 설립연도는 '2010년~2015년'이 69.4%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-4-2] 게임산업 설립연도별 사업체 현황





[표 1-4-4] 게임산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체	2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년		2017년		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	62	6	9.7	9	14.5	43	69.4	4	6.5	0	0.0	
2016 매출액	1억미만	30	0	0.0	1	3.3	26	86.7	3	10.0	0	0.0
	3억미만	11	1	9.1	4	36.4	6	54.5	0	0.0	0	0.0
	10억미만	7	1	14.3	1	14.3	4	57.1	1	14.3	0	0.0
	10억이상	14	4	28.6	3	21.4	7	50.0	0	0.0	0	0.0

라. 소재지역

○ '해운대구'에 소재하고 있는 게임산업 사업체가 61.3%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-4-4] 게임산업 소재지역별 사업체 현황



다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 39.1%로 가장 높고 그 다음으로 '30대(30.4%)'가 높게 나타남

[그림 1-4-3] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 1-4-5] 게임산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체	20대		30대		40대		50대		60대 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	23	2	8.7	7	30.4	9	39.1	5	21.7	0	0.0	
2016 매출액	1억미만	13	2	15.4	4	30.8	4	30.8	3	23.1	0	0.0
	3억미만	3	0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0
	10억미만	2	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	10억이상	5	0	0.0	1	20.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0

[표 1-4-6] 게임산업 소재지역별 사업체 현황

구분	전체	강서구		금정구		기장군		남구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	62	0	0.0	1	1.6	1	1.6	6	9.7	
2016 매출액	1억미만	30	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	6.7
	3억미만	11	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	18.2
	10억미만	7	0	0.0	0	0.0	1	14.3	1	14.3
	10억이상	14	0	0.0	1	7.1	0	0.0	1	7.1

구분	전체	동구		동래구		부산진구		북구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	62	1	1.6	1	1.6	1	1.6	0	0.0	
2016 매출액	1억미만	30	0	0.0	1	3.3	1	3.3	0	0.0
	3억미만	11	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	10억미만	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	10억이상	14	1	7.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0

구분	전체	사상구		사하구		서구		수영구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	62	5	8.1	2	3.2	1	1.6	4	6.5	
2016 매출액	1억미만	30	2	6.7	0	0.0	1	3.3	1	3.3
	3억미만	11	2	18.2	0	0.0	0	0.0	1	9.1
	10억미만	7	1	14.3	1	14.3	0	0.0	0	0.0
	10억이상	14	0	0.0	1	7.1	0	0.0	2	14.3

구분	전체	연제구		영도구		중구		해운대구		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	62	0	0.0	0	0.0	1	1.6	38	61.3	
2016 매출액	1억미만	30	0	0.0	0	0.0	0	0.0	22	73.3
	3억미만	11	0	0.0	0	0.0	0	0.0	6	54.5
	10억미만	7	0	0.0	0	0.0	1	14.3	2	28.6
	10억이상	14	0	0.0	0	0.0	0	0.0	8	57.1



3 게임산업 매출현황

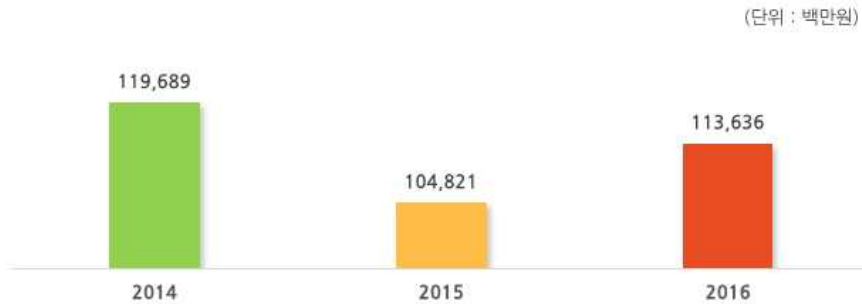
가. 매출액

- 2016년 게임산업 총 매출액은 1,136억원으로 전년대비 8.4% 증가한 것으로 나타남
- 소규모 사업체의 설립 및 시장진출의 낮은 장벽과 VR/AR산업 활성화 등으로 인해 사업체 수 및 매출액이 증가한 것으로 파악됨
 - 계속되는 모바일 게임의 강세와 인디게임의 인기 확산으로 소규모 사업체 및 개인 제작자의 게임산업 진입장벽이 낮아, 게임산업 사업체 수가 지속적으로 증가하고 있으며 기존의 설립된 소규모 사업체들의 게임출시로 인해 매출액도 증가한 것으로 파악됨
 - 최근 부상하고 있는 VR/AR산업에 대한 부산정보산업진흥원의 부산 VR인큐베이팅 프로그램 운영, 가상증강현실융복합센터 개소, VR 페스티벌 개최 등과 같은 적극적인 지원 및 산업 선도를 바탕으로 부산지역의 많은 게임산업 사업체가 VR/AR산업에 참여함에 따라 부산지역 게임산업이 활성화되고 매출액도 증가하는 것으로 파악됨

[표 1-4-7] 게임산업 연도별 매출액

전체	2014년 (백만원)	2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
전체	119,689	104,821	113,636	8.4	100.0
2016년 매출액	1억 미만	988	1,199	7.6	1.1
	1억 이상 3억 미만	2,573	2,884	-29.5	1.8
	3억 이상 10억 미만	4,868	4,834	-20.3	3.4
	10억 이상	111,260	95,904	110.461	93.7

[그림 1-4-5] 게임산업 연도별 매출액



나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2016년 매출이 '1억원 미만'인 게임산업 사업체가 48.4%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-4-6] 게임산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황



[표 1-4-8] 게임산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체	1억 미만		1억이상 3억미만		3억이상 10억미만		10억 이상	
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	62	30	48.4	11	17.7	7	11.3	14	22.6

다. 유형별 매출 비중

○ 게임산업에서 매출 비중이 가장 높은 유형은 '개발 및 제작(83.8%)'으로 나타남

[그림 1-4-7] 게임산업 유형별 매출 비중



[표 1-4-9] 게임산업 유형별 매출 비중

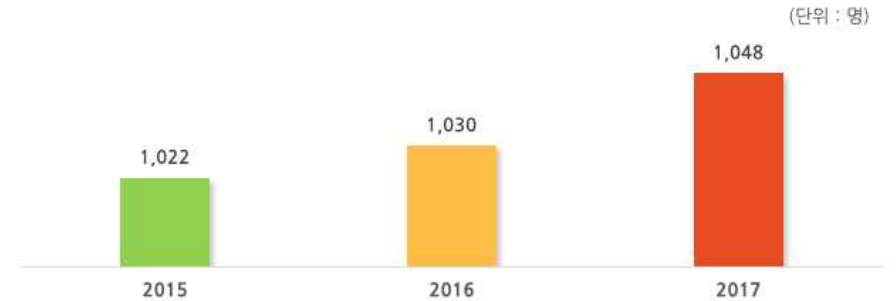
구분	전체	개발/제작	제작지원	유통/배급	라이선스	단순복제	기타
	(개)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
전체	26	83.8	10.0	4.2	0.0	0.0	2.1
2016년 매출액	1억미만	15	80.7	16.0	0.0	0.0	3.3
	3억미만	4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	10억미만	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	10억이상	5	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

4 게임산업 종사자현황

가. 종사자 수

○ 부산 게임산업 총 종사자 수는 1,048명으로 전년대비 1.7% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-4-8] 게임산업 연도별 종사자 수



[표 1-4-10] 게임산업 연도별 종사자 수

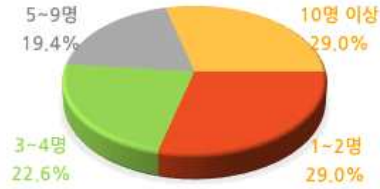
구분	2015년 (명)	2016년 (명)	2017년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)	
전체	1,022	1,030	1,048	1.7	100.0	
2016년 매출액	1억 미만	115	111	115	3.6	11.0
	1억 이상 3억 미만	124	52	65	25.0	6.2
	3억 이상 10억 미만	80	72	73	1.4	7.0
	10억 이상	656	610	638	4.6	60.9
	무응답	47	185	157	-15.1	15.0



나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2017년 현재 종사자 '1~2명' 또는 '10명 이상'인 사업체의 비중이 각각 29.0%로 가장 높게 나타남

[그림 1-4-9] 게임산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 1-4-11] 게임산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	62	18	29.0	14	22.6	12	19.4	18	29.0	
2016년 매출액	1억미만	30	13	43.3	9	30.0	7	23.3	1	3.3
	3억미만	11	4	36.4	4	36.4	1	9.1	2	18.2
	10억미만	7	0	0.0	0	0.0	4	57.1	3	42.9
	10억이상	14	1	7.1	1	7.1	0	0.0	12	85.7

다. 직무별 종사자 비중

○ 게임산업에서 종사자 비중이 가장 높은 직무는 '기타(34.3%)'로 나타남

[그림 1-4-10] 게임산업 직무별 종사자 비중



[표 1-4-12] 게임산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획	제작	연구개발	운영/관리	홍보마케팅	기타
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
전체	26	11.4	32.0	13.8	5.4	3.0	34.3
2016년 매출액	1억미만	15	27.6	56.9	6.9	5.2	1.7
	3억미만	4	5.6	38.9	50.0	5.6	0.0
	10억미만	2	8.8	58.8	14.7	5.9	2.9
	10억이상	5	7.5	18.7	12.3	5.3	3.7

제5절

영화산업 조사결과

1 영화산업 결과요약

가. 결과요약

- 영화산업 사업체 수는 2017년 82개로 전년대비 3.8% 증가한 것으로 나타남
- 영화산업 총 매출액은 2016년 401억원으로 전년대비 0.3% 증가한 것으로 나타남
- 영화산업 총 종사자 수는 2017년 현재 321명으로 전년대비 8.8% 증가한 것으로 나타남

[표 1-5-1] 영화산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	71	79	82	3.8
매출액(백만원)	39,985	40,118	미집계	0.3
종사자 수(명)	278	295	321	8.8

- 영화산업은 '영화제작' 사업체 75개(91.5%), '제작지원 등' 관련산업 사업체가 7개(8.5%)로 구성됨
- 영화산업의 총 매출액은 '영화제작(47.5%)'과 '제작지원 등(52.5%)'이 비슷하게 나타남
- 영화산업의 총 종사자는 '영화제작(53.9%)'과 '제작지원 등(46.1%)'이 비슷하게 나타남

[표 1-5-2] 영화산업 유형별 사업체수, 매출액, 종사자 수

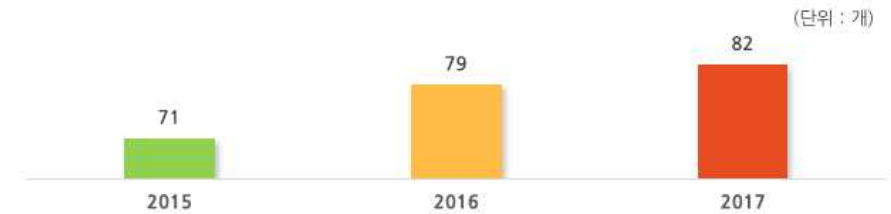
구분	영화제작		제작지원 등	
	(개, 백만원, 명)	(%)	(개, 백만원, 명)	(%)
사업체 수	75	91.5	7	8.5
매출액	19,036	47.5	21,082	52.5
종사자 수	173	53.9	148	46.1

2 영화산업 일반현황

가. 사업체 수

- 부산 영화산업 사업체 수는 2017년 82개로 전년대비 3.8% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-5-1] 영화산업 연도별 사업체 수

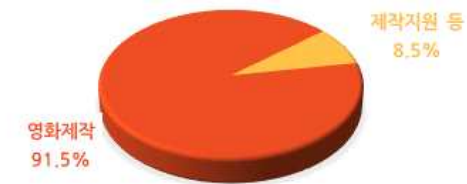


[표 1-5-3] 영화산업 연도별 사업체 수

구분	2015년(개)	2016년(개)	2017년(개)	전년대비 증감률(%)
전체	71	79	82	3.8

- 2017년 영화산업 사업체 82개 중 '영화제작'은 75개, '제작지원 등' 7개로 나타남

[그림 1-5-2] 영화산업 유형별 사업체 현황



[표 1-5-4] 영화산업 유형별 사업체 현황

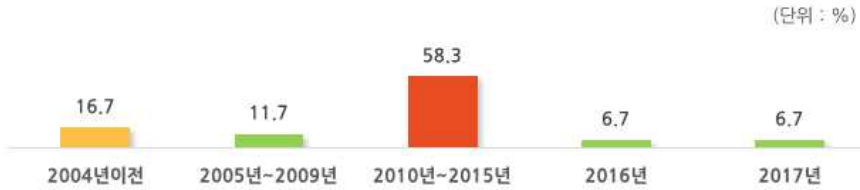
구분	전체	영화제작	제작지원 등
사업체 수(개)	82	75	7
비중(%)	100.0	91.5	8.5



나. 설립연도

○ 설립연도는 '2010년~2015년'이 58.3%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-5-3] 영화산업 설립연도별 사업체 현황



[표 1-5-5] 영화산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체 (개)	2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년		2017년		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	60	10	16.7	7	11.7	35	58.3	4	6.7	4	6.7	
세부업종	영화제작	54	8	14.8	5	9.3	34	63.0	3	5.6	4	7.4
	제작지원	6	2	33.3	2	33.3	1	16.7	1	16.7	0	0.0

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 44.0%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '30대(36.0%)'가 높게 나타남

[그림 1-5-4] 영화산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 1-5-6] 영화산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체 (개)	20대		30대		40대		50대		60대 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	25	0	0.0	9	36.0	11	44.0	3	12.0	2	8.0	
세부업종	영화제작	21	0	0.0	9	42.9	8	38.1	3	14.3	1	4.8
	제작지원	4	0	0.0	0	0.0	3	75.0	0	0.0	1	25.0

라. 소재지역

○ '해운대구'에 소재하고 있는 영화산업 사업체가 51.4%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-5-5] 영화산업 소재지역별 사업체 현황



[표 1-5-7] 영화산업 소재지역별 사업체 현황

구분	전체 (개)	강서구		금정구		기장군		남구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	74	0	0.0	2	2.7	0	0.0	9	12.2	
세부업종	영화제작	68	0	0.0	2	2.9	0	0.0	8	11.8
	제작지원	6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	16.7

구분	전체 (개)	동구		동래구		부산진구		북구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	74	1	1.4	1	1.4	6	8.1	0	0.0	
세부업종	영화제작	68	0	0.0	1	1.5	6	8.8	0	0.0
	제작지원	6	1	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0

구분	전체 (개)	사상구		사하구		서구		수영구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	74	1	1.4	0	0.0	0	0.0	8	10.8	
세부업종	영화제작	68	1	1.5	0	0.0	0	0.0	8	11.8
	제작지원	6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

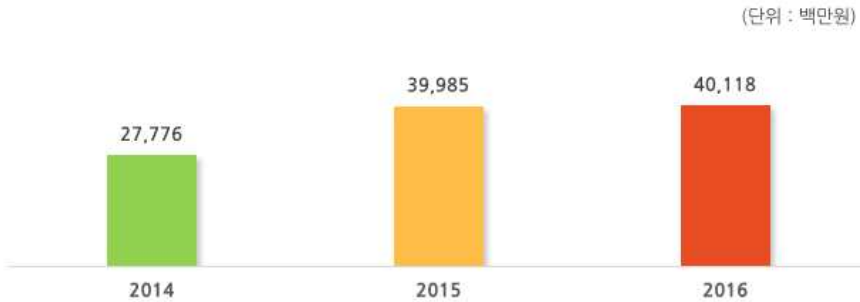
구분	전체 (개)	연제구		영도구		중구		해운대구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	74	2	2.7	1	1.4	5	6.8	38	51.4	
세부업종	영화제작	68	2	2.9	1	1.5	4	5.9	35	51.5
	제작지원	6	0	0.0	0	0.0	1	16.7	3	50.0

3 영화산업 매출현황

가. 매출액

- 2016년 영화산업 총 매출액은 401억원으로 전년대비 0.3% 증가한 것으로 나타남
- 부산시의 영화산업에 대한 적극적인 지원으로 부산에서의 영화 제작 증가 등 산업 활성화로 인해 사업체 수, 매출액, 종사자 수 모두 증가한 것으로 파악됨
 - 영상산업센터 설립 및 역외기업 유치, 영화제작 관련 다양한 지원 제공으로 인해 부산으로 이전하거나 지사를 설립하는 사업체 수와 부산에서 제작되는 영화 편수가 증가함에 따라 사업체 수와 매출액이 증가하는 것으로 파악됨
 - 부산국제영화제 개최 등으로 인한 영화도시 부산으로서의 높은 인식도와 부산시민들의 영화 제작에 대한 협조적인 태도, 다양한 교육지원사업으로 인한 영화관련 인력의 증가 등으로 부산에서의 영화제작 및 영화지원 등 관련 산업이 활성화되어 매출액이 증가하는 것으로 파악됨

[그림 1-5-6] 영화산업 연도별 매출액



[표 1-5-8] 영화산업 연도별 매출액

구분	2014년 (백만원)	2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
전체	27,776	39,985	40,118	0.3	100.0
세부업종	영화제작	미집계	19,036	-	47.5
	제작지원	미집계	21,082	-	52.5

나. 매출 규모별 사업체 현황

- 2016년 매출 규모가 '1억 이상 3억 미만인 영화산업 사업체가 47.8%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-5-7] 영화산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황



[표 1-5-9] 영화산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	67	24	35.8	32	47.8	5	7.5	6	9.0	
세부업종	영화제작	60	22	36.7	31	51.7	4	6.7	3	5.0
	제작지원	7	2	28.6	1	14.3	1	14.3	3	42.9

다. 유형별 매출 비중

- 매출 비중이 가장 높은 유형은 '개발/제작(35.0%)', '제작지원(32.9%)' 순으로 나타남

[그림 1-5-8] 영화산업 유형별 매출 비중



[표 1-5-10] 영화산업 유형별 매출 비중

구분	전체 (개)	개발/제작 (%)	제작지원 (%)	라이선스 (%)	유통/배급 (%)	단순복제 (%)	기타 (%)	
전체	26	35.0	32.9	7.1	3.6	0.0	21.4	
세부업종	영화제작	21	43.3	28.9	11.1	5.6	0.0	11.1
	제작지원	5	20.0	40.0	0.0	0.0	0.0	40.0

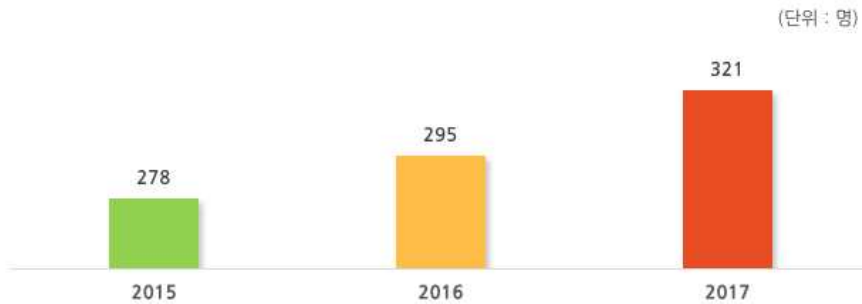


4 영화산업 종사자현황

가. 종사자 수

○ 부산 영화산업 산업체 총 종사자 수는 321명으로 전년대비 8.8% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-5-9] 영화산업 연도별 종사자 수



[표 1-5-11] 영화산업 연도별 종사자 수

구분	2015년 (명)	2016년 (명)	2017년 (명)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
전체	278	295	321	8.8	100.0
세부업종	영화제작	미집계	173	4.2	53.9
	제작지원	미집계	148	14.7	46.1

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2017년 현재 종사자 '1~2명'인 영화산업 사업체의 비중이 74.4%로 가장 높게 나타남

[그림 1-5-10] 영화산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 1-5-12] 영화산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	78	58	74.4	11	14.1	4	5.1	5	6.4	
세부업종	영화제작	71	54	76.1	9	12.7	4	5.6	4	5.6
	제작지원	7	4	57.1	2	28.6	0	0.0	1	14.3

다. 직무별 종사자 비중

○ 종사자 비중이 가장 높은 직무는 '제작(71.1%)'으로 나타남

[그림 1-5-11] 영화산업 직무별 종사자 비중



[표 1-5-13] 영화산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구 (%)	운영/관리 (%)	홍보마케팅 (%)	기타 (%)	
전체	18	13.7	71.1	3.9	6.9	3.9	0.5	
세부업종	영화제작	13	36.2	50.0	1.7	6.9	3.4	1.7
	제작지원	5	4.8	79.5	4.8	6.8	4.1	0.0

제6절

애니메이션산업 조사결과

1 애니메이션산업 결과요약

가. 결과요약

- 애니메이션산업 사업체 수는 2017년 현재 16개로 전년대비 15.8% 감소한 것으로 나타남
- 애니메이션산업 총 매출액은 203억원으로 전년대비 6.3% 감소한 것으로 나타남
- 애니메이션산업 총 종사자 수는 2017년 현재 194명으로 전년대비 14.8% 증가한 것으로 나타남

[표 1-6-1] 애니메이션산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	18	19	16	-15.8
매출액(백만원)	21,691	20,323	미집계	-6.3
종사자 수(명)	300	169	194	14.8

- 애니메이션산업은 VA/AR와 ‘관련있는’ 사업체가 4개(25.0%), ‘관련없는’ 사업체가 12개(75.0%)로 구성됨
- 애니메이션산업 총 매출액의 95.5%는 ‘VR/AR 관련없음’의 매출액으로 나타남
- 애니메이션산업 총 종사자 수의 84.5%는 ‘VR/AR 관련없음’의 종사자로 나타남

[표 1-6-2] 애니메이션산업 유형별 사업체수, 매출액, 종사자 수

구분	VR/AR 관련있음		VR/AR 관련없음	
	(개, 백만원, 명)	(%)	(개, 백만원, 명)	(%)
사업체 수	4	25.0	12	75.0
매출액	911	4.5	19,411	95.5
종사자 수	30	15.5	164	84.5

2 애니메이션산업 일반현황

가. 사업체 수

- 부산 애니메이션산업 사업체 수는 16개로 전년대비 3개, 15.8% 감소한 것으로 나타남

[그림 1-6-1] 애니메이션산업 연도별 사업체 수

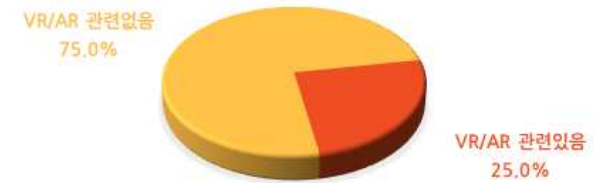


[표 1-6-3] 연도별 애니메이션 산업 사업체 수

전체	2015년(개)	2016년(개)	2017년(개)	전년대비 증감률(%)
사업체 수	18	19	16	-15.8

- 2017년 애니메이션산업 사업체 중 4개는 ‘VR/AR과 관련있는’ 것으로 나타남

[그림 1-6-2] 애니메이션산업 유형별 사업체 현황



[표 1-6-4] 애니메이션산업 유형별 사업체 현황

전체	전체	VR/AR 관련있음	VR/AR 관련없음
사업체 수(개)	16	4	12
비중(%)	100.0	25.0	75.0

나. 설립연도

○ 설립연도는 '2010년~2015년'이 43.8%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-6-3] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황



[표 1-6-5] 애니메이션산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체 (개)	2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년		2017년		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	16	5	31.3	3	18.8	7	43.8	1	6.3	0	0.0	
VR/AR	관련	4	2	50.0	0	0.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0
	무관	12	3	25.0	3	25.0	5	41.7	1	8.3	0	0.0

라. 소재지역

○ '해운대구'에 소재하고 있는 애니메이션 사업체가 50.0%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-6-5] 애니메이션산업 소재지역별 사업체 현황



[표 1-6-7] 애니메이션산업 소재지역별 사업체 현황

구분	전체 (개)	강서구		금정구		기장군		남구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	16	0	0.0	2	12.5	0	0.0	2	12.5	
VR/AR	관련	4	0	0.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0
	무관	12	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	16.7

구분	전체 (개)	동구		동래구		부산진구		북구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	16	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
VR/AR	관련	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	무관	12	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

구분	전체 (개)	사상구		사하구		서구		수영구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	16	1	6.3	0	0.0	0	0.0	1	6.3	
VR/AR	관련	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	무관	12	1	8.3	0	0.0	0	0.0	1	8.3

구분	전체 (개)	연제구		영도구		중구		해운대구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	16	1	6.3	1	6.3	0	0.0	8	50.0	
VR/AR	관련	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	50.0
	무관	12	1	8.3	1	8.3	0	0.0	6	50.0

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 62.5%로 가장 비중이 높고, 그 다음으로 '50대(25.0%)'가 높게 나타남

[그림 1-6-4] 애니메이션산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 1-6-6] 애니메이션산업 대표자 연령별 사업체 현황

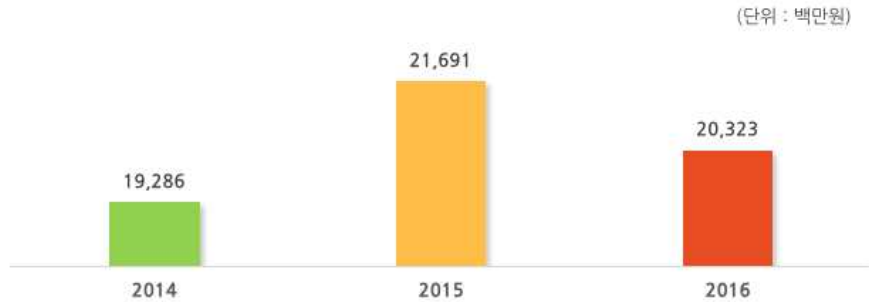
구분	전체 (개)	20대		30대		40대		50대		60대 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	8	0	0.0	1	12.5	5	62.5	2	25.0	0	0.0	
VR/AR	관련	3	0	0.0	0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0
	무관	5	0	0.0	1	20.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0

3 애니메이션산업 매출현황

가. 매출액

- 2016년 애니메이션 총 매출액은 203억원으로 전년대비 6.3% 감소한 것으로 나타남
- 후속 애니메이션 제작 진행 및 제작기간의 장기화, 일부업체의 주요업종 변경 및 부산지사 철수로 매출액이 낮은 것으로 파악됨
 - 애니메이션산업 특성상 애니메이션 기획 및 제작부터 수익화까지 비용과 시간이 많이 투자되는데, 2016년 당시 후속편을 제작하고 있는 중이거나 제작기간이 장기화되고 외주제작 수주율 감소로 매출액이 감소한 것으로 파악됨
 - 부산지역 애니메이션산업 사업체 규모가 작아 일부 사업체의 주요업종 변경 및 부산지사 철수 만으로도 사업체 수와 매출액 변동에 큰 영향을 미치게 되는데 이로인해 매출액이 감소하는 경향이 나타난 것으로 파악됨

[그림 1-6-6] 애니메이션산업 연도별 매출액



[표 1-6-8] 애니메이션산업 연도별 매출액

구분	2014년 (백만원)	2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
전체	19,286	21,691	20,323	-6.3	100.0
VR/AR	관련있음	미집계	911	-	6.1
	관련없음	미집계	19,411	-	93.9

나. 매출 규모별 사업체 현황

- 2016년 매출규모가 '1억 이상 3억 미만'인 애니메이션 사업체가 33.3%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-6-7] 애니메이션산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황



[표 1-6-9] 애니메이션산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체		1억 미만		1억 이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상	
	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	15	3	20.0	5	33.3	4	26.7	3	20.0	
VR/AR	관련	4	2	50.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0
	무관	11	1	9.1	4	36.4	3	27.3	3	27.3

다. 유형별 매출 비중

- 매출 비중이 가장 높은 유형은 '개발 및 제작(66.3%)'으로 나타남

[그림 1-6-8] 애니메이션산업 유형별 매출 비중



[표 1-6-10] 애니메이션산업 유형별 매출 비중

구분	전체 (개)	개발/제작 (%)	제작지원 (%)	라이선스 (%)	단순복제 (%)	유통/배급 (%)	기타 (%)
전체	8	66.3	13.8	8.8	0.0	0.0	11.3
VR/AR	관련있음	3	56.7	6.7	13.3	0.0	23.3
	관련없음	5	72.0	18.0	6.0	0.0	4.0

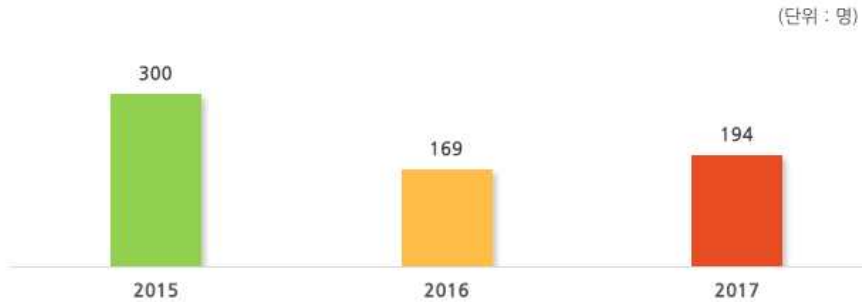


4 애니메이션산업 종사자현황

가. 종사자 수

○ 부산 애니메이션산업 총 종사자 수는 194명으로 전년대비 14.8% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-6-9] 애니메이션산업 연도별 종사자 수



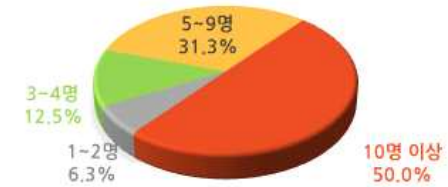
[표 1-6-11] 애니메이션산업 연도별 종사자 수

구분	2015년 (명)	2016년 (명)	2017년 (명)	전년대비 증감률 (%)	유형별 비중 (%)
전체	300	169	194	14.8	100.0
VR/AR	관련있음	미집계	30	-3.2	15.5
	관련없음	미집계	164	18.8	84.5

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2017년 현재 종사자 '10명 이상'인 사업체의 비중이 50.0%로 가장 높게 나타남

[그림 1-6-10] 애니메이션산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 1-6-12] 애니메이션산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	16	1	6.3	2	12.5	5	31.3	8	50.0	
VR/AR	관련	5	1	20.0	1	20.0	2	40.0	1	20.0
	무관	11	0	0.0	1	9.1	3	27.3	7	63.6

다. 직무별 종사자 비중

○ 종사자 비중이 가장 높은 직무는 '제작(67.7%)'로 나타남

[그림 1-6-11] 애니메이션산업 직무별 종사자 비중



[표 1-6-13] 애니메이션산업 직무별 종사자 비중

구분	전체 (개)	사업기획 (%)	제작 (%)	연구개발 (%)	운영/관리 (%)	홍보마케팅 (%)	기타 (%)	
전체	8	17.3	67.7	7.1	3.9	1.6	2.4	
VR/AR	관련	3	17.9	67.9	7.1	7.1	0.0	0.0
	무관	5	17.2	67.7	7.1	3.0	2.0	3.0

제7절

VR/AR산업 조사결과

1 VR/AR산업 결과요약

가. 결과요약

- VR/AR산업 사업체 수는 2017년 현재 40개로 나타남
- VR/AR산업 2016년 총 매출액은 338억원으로 나타남
- VR/AR산업 총 종사자 수는 2017년 현재 400명으로 나타남

[표 1-7-1] VR/AR산업 사업체 수, 매출액, 종사자 수

구분	2015년	2016년	2017년	전년대비 증감률
사업체 수(개)	미집계	30	40	33.3
매출액(백만원)	미집계	33,831	미집계	-
종사자 수(명)	미집계	393	400	1.8

- VR/AR산업은 게임과 지식정보가 가장 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업 매출액은 영화, 게임, 광고, 지식정보 등의 순으로 비중이 높게 나타남
- VR/AR산업 종사자 수는 게임, 지식정보, 광고 등의 순으로 비중이 높게 나타남

[표 1-7-2] VR/AR산업 유형별 사업체수, 매출액, 종사자 수

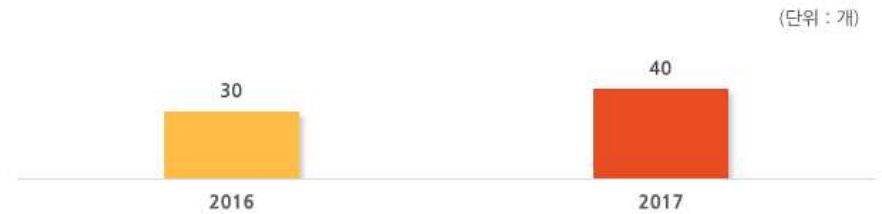
구분	게임		영화		애니		방송		광고		지식정보	
	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)	(빈도)	(%)
사업체 수(개)	13	32.5	2	5.0	4	10.0	2	5.0	7	17.5	12	30.0
매출액(백만원)	9,169	27.1	11,112	32.8	911	2.7	422	1.2	7,965	23.5	4,252	12.6
종사자 수(명)	187	46.8	10	2.5	30	7.5	12	3.0	58	14.5	103	25.8

2 VR/AR산업 일반현황

가. 사업체 수

- 부산 VR/AR산업 사업체 수는 40개로 나타남

[그림 1-7-1] VR/AR산업 연도별 사업체 수



[표 1-7-3] VR/AR산업 연도별 사업체 수

구분	2015년(개)	2016년(개)	2017년(개)	전년대비 증감률(%)
전체	미집계	30	40	1.8

- VR/AR산업 사업체의 주요업종은 게임, 지식정보, 광고, 애니, 영화, 방송 등으로 나타남

[그림 1-7-2] VR/AR산업 유형별 사업체 현황



[표 1-7-4] VR/AR산업 유형별 사업체 현황

구분	전체	게임	영화	애니	방송	광고	지식정보
사업체 수(개)	40	13	2	4	2	7	12
비중(%)	100.0	32.5	5.0	10.0	5.0	17.5	30.0



나. 설립연도

○ 설립연도는 '2010년~2015'이 57.9%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-7-3] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황



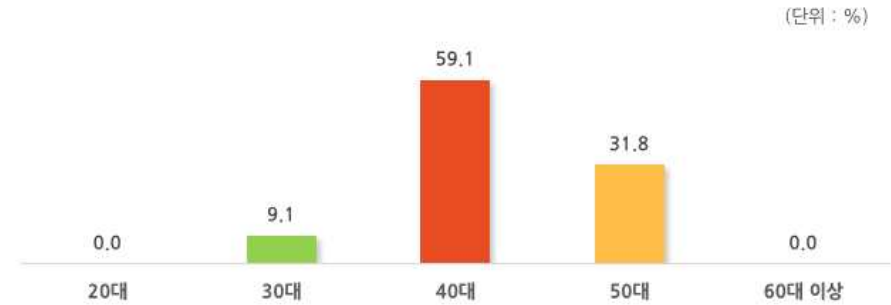
[표 1-7-5] VR/AR산업 설립연도별 사업체 현황

구분	전체 (개)	2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년		2017년	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	38	5	13.2	3	7.9	22	57.9	6	15.8	2	5.3
업종	게임	13	7.7	1	0.0	8	61.5	3	23.1	1	7.7
	영화	2	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	50.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0
	방송	2	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	7	14.3	2	28.6	2	28.6	1	14.3	1	14.3
	지식	10	10.0	1	10.0	6	60.0	2	20.0	0	0.0

다. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 59.1%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-7-4] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황



[표 1-7-6] VR/AR산업 대표자 연령별 사업체 현황

구분	전체 (개)	20대		30대		40대		50대		60대 이상	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	22	0	0.0	2	9.1	13	59.1	7	31.8	0	0.0
업종	게임	6	0.0	0	0.0	2	33.3	4	66.7	0	0.0
	영화	1	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	애니	3	0.0	0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0
	방송	1	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	6	0.0	1	16.7	4	66.7	1	16.7	0	0.0
	지식	5	0.0	1	20.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0

라. 소재지역

○ '해운대구'에 소재하고 있는 VR/AR산업 사업체가 63.2%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-7-5] VR/AR산업 소재지역별 사업체 현황



[표 1-7-7] VR/AR산업 소재지역별 사업체 현황

구분	전체 (개)	강서구		금정구		기장군		남구	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	38	0	0.0	2	5.3	0	0.0	5	13.2
업종	게임	13	0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	영화	2	0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	애니	4	0	2	50.0	0	0.0	0	0.0
	방송	2	0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	광고	7	0	0	0.0	0	0.0	1	14.3
	지식	10	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4

구분	전체 (개)	동구		동래구		부산진구		북구		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	38	0	0.0	1	2.6	1	2.6	0	0.0	
업종	게임	13	0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	영화	2	0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	애니	4	0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	방송	2	0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	
	광고	7	0	0.0	0	0.0	1	14.3	0	0.0
	지식	10	0	0.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0

구분	전체 (개)	사상구		사하구		서구		수영구	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	38	3	7.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0
업종	게임	13	1	7.7	0	0.0	0	0	0.0
	영화	2	0	0.0	0	0.0	0	0	0.0
	애니	4	0	0.0	0	0.0	0	0	0.0
	방송	2	0	0.0	0	0.0	0	0	0.0
	광고	7	0	0.0	0	0.0	0	0	0.0
	지식	10	2	20.0	0	0.0	0	0.0	0

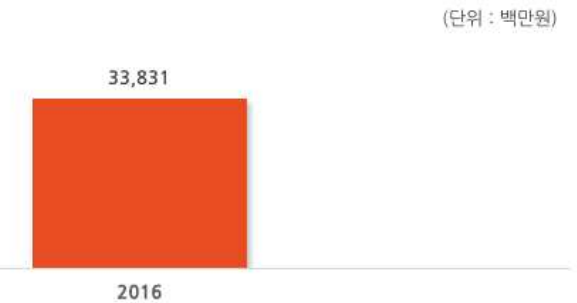
구분	전체 (개)	연제구		영도구		중구		해운대구	
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)
전체	38	0	0.0	0	0.0	2	5.3	24	63.2
업종	게임	13	0	0	0.0	0	0.0	12	92.3
	영화	2	0	0	0.0	1	50.0	1	50.0
	애니	4	0	0	0.0	0	0.0	2	50.0
	방송	2	0	0	0.0	0	0.0	2	100.0
	광고	7	0	0.0	0	0.0	0	5	71.4
	지식	10	0	0.0	0	0.0	1	10.0	2

3 VR/AR산업 매출현황

가. 매출액

○ 2016년 VR/AR산업 총 매출액은 338억원으로 나타남

[그림 1-7-6] VR/AR산업 매출액



[표 1-7-8] VR/AR산업 매출액

전체		2014년 (백만원)	2015년 (백만원)	2016년 (백만원)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중 (%)
전체		미집계	미집계	33,831	-	100.0
업종	게임	미집계	미집계	9,169	-	27.1
	영화	미집계	미집계	11,112	-	32.8
	애니	미집계	미집계	911	-	2.7
	방송	미집계	미집계	422	-	1.2
	광고	미집계	미집계	7,965	-	23.5
	지식정보	미집계	미집계	4,252	-	12.6



나. 매출 규모별 사업체 현황

○ 2016년 매출액이 '1억 미만'인 VR/AR산업 사업체가 33.3%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 1-7-7] VR/AR산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황



[표 1-7-9] VR/AR산업 2016년 매출 규모별 사업체 현황

구분	전체 (개)	1억 미만		1억이상 3억 미만		3억 이상 10억 미만		10억 이상		
		(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	30	10	33.3	8	26.7	4	13.3	8	26.7	
업종	게임	11	6	54.5	2	18.2	1	9.1	2	18.2
	영화	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0
	애니	4	2	50.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0
	방송	2	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
	광고	5	0	0.0	2	40.0	1	20.0	2	40.0
	지식정보	6	2	33.3	1	16.7	1	16.7	2	33.3

다. 유형별 매출 비중

○ 매출 비중이 가장 높은 유형은 '개발/제작(73.0%)'으로 나타남

[그림 1-7-8] VR/AR산업 유형별 매출 비중



[표 1-7-10] VR/AR산업 유형별 매출 비중

구분	전체 (개)	개발/제작	제작지원	유통/배급	라이선스	단순복제	기타	
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)	
전체	24	73.0	11.7	2.8	1.7	0.9	9.8	
업종	게임	7	83.3	8.3	0.0	0.0	0.0	8.3
	영화	1	40.0	30.0	30.0	0.0	0.0	0.0
	애니	3	56.7	6.7	0.0	13.3	0.0	23.3
	방송	1	40.0	60.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	6	73.3	18.3	4.2	0.0	3.3	0.8
	지식정보	6	81.7	0.0	1.7	0.0	0.0	16.7

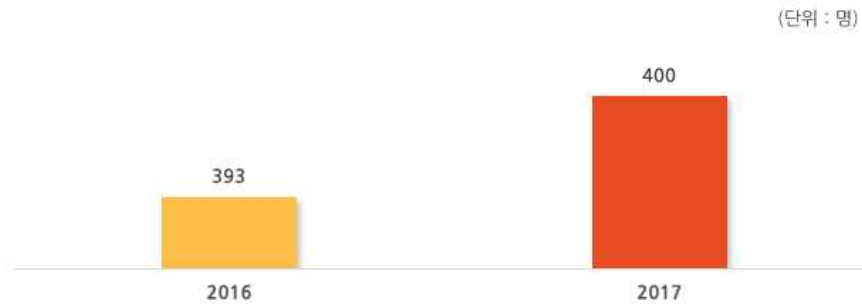


4 VR/AR산업 종사자현황

가. 종사자 수

○ 2017년 부산 VR/AR산업 총 종사자 수는 400명으로 전년대비 1.8% 증가한 것으로 나타남

[그림 1-7-9] VR/AR산업 연도별 종사자 수



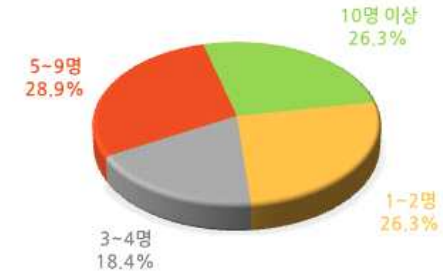
[표 1-7-11] VR/AR산업 연도별 종사자 수

구분	2015년 (명)	2016년 (명)	2017년 (명)	전년대비 증감률(%)	유형별 비중(%)	
전체	미집계	393	400	1.8	100.0	
업종	게임	미집계	187	0.0	46.8	
	영화	미집계	12	-16.7	2.5	
	애니	미집계	31	-3.2	7.5	
	방송	미집계	11	12	9.1	3.0
	광고	미집계	51	58	13.7	14.5
	지식정보	미집계	101	103	2.0	25.8

나. 종사자 규모별 사업체 현황

○ 2017년 현재 종사자가 '5~9명'인 사업체의 비중이 28.9%로 가장 높게 나타남

[그림 1-7-10] VR/AR산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황



[표 1-7-12] VR/AR산업 2017년 종사자 규모별 사업체 현황

구분	전체	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		
	(개)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	(개)	(%)	
전체	38	10	26.3	7	18.4	11	28.9	10	26.3	
업종	게임	12	4	33.3	3	25.0	1	8.3	4	33.3
	영화	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	애니	4	1	25.0	1	25.0	1	25.0	1	25.0
	방송	2	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
	광고	6	1	16.7	0	0.0	3	50.0	2	33.3
	지식정보	12	4	33.3	1	8.3	4	33.3	3	25.0



다. 직무별 종사자 비중

○ 종사자 비중이 가장 높은 직무는 '제작(38.8%)'으로 나타남

[그림 1-7-11] VR/AR산업 직무별 종사자 비중



[표 1-7-13] VR/AR산업 직무별 종사자 비중

구분	전체	사업기획	제작	연구개발	운영/관리	홍보마케팅	기타	
전체	24	18.6	38.8	16.9	10.7	12.4	2.5	
업종	게임	7	17.2	67.2	12.1	3.4	0.0	0.0
	영화	1	62.5	0.0	0.0	25.0	12.5	0.0
	애니	3	17.9	67.9	7.1	7.1	0.0	0.0
	방송	1	28.6	71.4	0.0	0.0	0.0	0.0
	광고	6	17.5	36.8	14.0	8.8	21.1	1.8
	지식정보	6	15.5	11.9	28.6	17.9	20.2	6.0

제2장 인프라현황

제1절

물적 인프라



1 종합

가. 문화시설 현황

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

[표 2-1-1] 전국 문화기반시설 현황

지역	문화기반시설							
	전체	국립 도서관	공공 도서관	박물관	미술관	문예회관	지방 문화원	문화의집
계	2,659	1	1,010	128	231	236	228	100
서울	367	1	147	128	41	20	25	5
부산	97	-	40	26	6	11	14	-
대구	73	-	35	15	4	11	8	-
인천	96	-	47	27	4	9	8	1
광주	57	-	22	10	9	7	5	4
대전	57	-	24	16	5	4	5	3
울산	40	-	17	9	-	5	5	4
세종	13	-	5	6	-	1	1	-
경기	504	-	244	133	52	35	31	9
강원	211	-	54	102	11	20	18	6
충북	126	-	44	44	8	12	11	7
충남	158	-	59	50	9	18	16	6
전북	156	-	58	42	15	15	14	12
전남	191	-	64	55	27	19	22	4
경북	195	-	64	66	11	25	23	6
경남	193	-	65	63	9	21	20	15
제주	125	-	21	61	20	3	2	18

※ 문화체육관광부 '2017 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 2-1-2] 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황

군/구	문화기반시설							공연시설		
	전체	공공 도서관	박물관	미술관	문예 회관	지방 문화원	문화의 집	전체	공공	민간
부산	97	40	26	6	11	14	-	70	26	44
중구	4	1	1	1	1	-	-	7	2	5
서구	5	1	2	1	-	1	-			
동구	4	2	-	-	1	1	-	5	2	3
영도구	6	2	2	-	1	1	-	2	2	
부산진구	8	4	3	-	-	1	-	9	2	7
동래구	8	3	3	-	1	1	-	2	1	1
남구	10	1	5	1	2	1	-	16	5	11
북구	8	5	1	-	1	1	-	4	4	
해운대구	10	6	-	2	2	-	-	10	4	6
사하구	5	2	1	-	1	1	-	2	2	
강서구	3	1	1	-	-	1	-			
금정구	8	2	3	1	1	1	-	4	1	3
연제구	4	2	1	-	-	1	-	2		2
수영구	3	2	-	-	-	1	-	5		5
사상구	4	1	2	-	-	1	-	2	1	1
기장군	7	5	1	-	-	1	-	-	-	-

※ 공공도서관, 박물관, 미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의 집 : 문화체육관광부 '2017 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 2-1-3] 부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황

시설명	주소	지원시설/내용	개관년월
부산문화콘텐츠 콤플렉스	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC	비즈니스지원실, 소프트웨어존, 회의실 등 운영 입주기업 비즈니스 서비스 발굴 및 지원 강화 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, 인디게임업 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	입주지원실, 공용회의실, 디벨로프메트 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 2-1-4] 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	-	-	1	2	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	5
교육청	14	1	1	1	-	3	1	-	1	3	1	-	1	1	-	-	-
사립	2	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
계	40	1	1	2	2	4	3	1	5	6	2	1	2	2	2	1	5

[표 2-1-5] 부산 소재 도서관 ①

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
강서구	지자체	부산강서도서관	부산 강서구 공항로811번길 10	051-970-4067	http://library.bsgangseo.go.kr/	1998
금정구	교육청	부산광역시립 서동도서관	부산 금정구 서부로76번길 5	051-522-0456	http://www.seodonglib.kr/	1983
금정구	지자체	금정도서관	부산 금정구 금정도서관로 33	051-519-5612	http://library.geumjeong.go.kr/	1996
기장군	지자체	기장도서관	부산 기장군 차성동로126번길 135	051-724-3071~3	http://library.gijang.go.kr	2003
기장군	지자체	기장디지털도서관	부산 기장군 기장대로 560 7층	051-709-5071	http://dlib.gijang.go.kr/	2015
기장군	지자체	대라다목적도서관	부산 기장군 차성서로 86	051-709-3961	http://library.gijang.go.kr/daera/	2016
기장군	지자체	정관도서관	부산 기장군 정관읍 정관중앙로 100	051-709-3904	http://jglib.gijang.go.kr	2015
기장군	지자체	정관어린이도서관	부산 기장군 정관읍 정관8로 11	051-709-5386	http://jgchildlib.gijang.go.kr	2015

* 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

[표 2-1-6] 부산 소재 도서관 ②

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
남구	지자체	남구도서관	부산 남구 수영로267번길 61	051-607-6572	http://www.library.bsnamgu.go.kr	1997
동구	교육청	부산광역시립 중앙도서관수경분관	부산 동구 홍곡로 53	051-440-0300	http://joonganglib.busan.kr/	1999
동구	지자체	동구도서관	부산 동구 성북로36번길 54	051-440-6411	http://library.bsdonggu.go.kr	1998
동래구	교육청	부산광역시립 명장도서관	부산 동래구 명안로46번길 35	051-527-0582~4	www.mjlib.kr	1994
동래구	지자체	동래읍성도서관	부산 동래구 동래로 159번길 153	051-550-6902	http://lib.dongnae.go.kr/	2015
동래구	지자체	안락누리도서관	부산 동래구 명안로10번길 64	051-550-6911	http://lib.dongnae.go.kr/allak/	2016
부산진구	교육청	부산광역시립 부전도서관	부산 부산진구 부전2동 동천로 79	051-802-5901	www.bjl.go.kr	1982
부산진구	교육청	부산광역시립 시민도서관	부산 부산진구 월드컵대로 462	051-810-8200	www.siminlib.go.kr	1901
부산진구	교육청	부산광역시립 중앙도서관분관 부산영어도서관	부산 부산진구 가야대로 734 5층	051-818-2800	http://www.bel.go.kr	2009
부산진구	지자체	부산진구 어린이청소년도서관	부산 부산진구	051-605-5803	http://cylib.busanjin.go.kr	2016
북구	교육청	부산광역시립 구포도서관	부산 북구 백양대로 1016번다길 43	051-330-6300	www.gupolib.or.kr	1983
북구	사립	맨발동무도서관	부산 북구 양달로 64 3층	051-333-2263	http://www.mae-nbal.org	2011
북구	지자체	화명도서관	부산 북구 화명대로12번길 59	051-309-6481	http://hmlib.bsbugu.go.kr	2010
북구	지자체	부산북구 디지털도서관	부산 북구 만덕2동 843번지	051-309-4945	http://library.bsbugu.go.kr/	2002
북구	지자체	금곡도서관	부산 북구 효열로203번길 34	051-309-6184	http://bglib.bsbugu.go.kr	2016
사상구	지자체	사상도서관	부산 사상구 덕상로72번길 9	051-310-7961	http://www.sasanglib.busan.kr	2003
사하구	교육청	부산광역시립 사하도서관	부산 사하구 승학로 247 (내선4)	051-203-0571	http://www.sahalib.kr	1984
사하구	지자체	다대도서관	부산 사하구 다대낙조2길 9	051-220-5864	http://dadaelib.saha.go.kr	2010
서구	교육청	부산광역시립 구덕도서관	부산 서구 대신공원로 41	051-220-3800	http://www.guducklib.kr	1978
수영구	지자체	수영구도서관 망미분관	부산 수영구 연수로315번길 23	051-610-4704	http://library.syeong.go.kr	2009
수영구	지자체	수영구도서관	부산 수영구 남천서로 33	051-610-4512	http://library.syeong.go.kr	2002

※ 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

[표 2-1-7] 부산 소재 도서관 ③

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
연제구	교육청	부산광역시립 연산도서관	부산 연제구 고분로191번길 16	051-792-5400	http://www.yeon-sanlib.kr/	1987
연제구	지자체	연제도서관	부산 연제구 황령산로 612	051-665-5512	http://library.yeonje.go.kr	2014
영도구	지자체	영도도서관	부산 영도구 합지로79번길 6	051-419-4838	http://library.yeongdo.go.kr	1996
영도구	지자체	영도어린이 영어도서관	부산 영도구 절영로 71	051-419-5671~4	http://library.yeongdo.go.kr	2009
중구	교육청	부산광역시립 중앙도서관	부산 중구 망양로193번길 146	051-2500-300	http://joonganglib.busan.kr/	1990
해운대구	교육청	부산광역시립 해운대도서관	부산 해운대구 양운로 183	051-709-0932	http://www.haundaelib.or.kr/	2010
해운대구	교육청	부산광역시립 반송도서관	부산 해운대구 아랫반송로 22	051-545-0102	http://www.bansonglib.or.kr	1978
해운대구	교육청	해운대도서관 우동분관	부산 해운대구 우동1로 89	051-742-2167	http://www.haundaelib.or.kr	1982
해운대구	사립	느티나무도서관	부산 해운대구 반송2동 216-290	051-542-1590	http://www.ntnamu.kr/	2007
해운대구	지자체	반여도서관	부산 해운대구 재반로 282번길 38	051-783-4010	http://www.banyeolib.go.kr	1999
해운대구	지자체	재송어린이도서관	부산 해운대구 해운대로76번길 351	051-749-7631	http://www.jschildlib.haeundae.go.kr	2006

※ 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

나. 박물관

[표 2-1-8] 부산 박물관 현황

구분	합계(개)	군/구(개)														
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구
공립	9	1	1	-	1	-	2	2	-	-	-	-	-	-	1	1
대학	11	-	1	-	1	2	-	2	1	-	1	-	1	1	-	-
사립	6	-	-	-	-	1	1	1	-	-	-	1	2	-	-	-
계	26	1	2	-	2	3	3	5	1	-	1	1	3	1	-	2

[표 2-1-9] 부산 소재 박물관 ①

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지
강서구	사립	록봉민속교육박물관	부산 강서구 가덕해안로 741	051-892-5997	www.rogbong.com
금정구	사립	범어사성보박물관	부산 금정구 범어사로 250	051-508-6139	www.beomeomuseum.org
금정구	사립	오륜대 한국순교자박물관	부산 정구 오륜대로 106-1	051-583-2923	http://oyundamuseum.com/
금정구	대학	부산대학교박물관	부산 금정구 부산대학로 63번길2	051-510-1838	www.pnu-museum.gor
남구	국립	국립일제강제동원역사관	부산 남구 홍곡로320번길 100	051-629-8600	www.museum.ilje.or.kr
남구	공립	부산박물관	부산 남구 유엔평화로 63	051-610-7111	museum.busan.go.kr/
남구	대학	부경대학교박물관	부산 남구 용소로45	051-629-6771	www.pknu.ac.kr
남구	대학	경성대학교박물관	부산 남구 수영로 309	051-663-5381	www.ks.ac.kr/ksmuseum
남구	사립	유엔평화기념관	부산 남구 홍곡로 320번길 106	051-901-1400	www.unpm.or.kr
동래구	공립	복천박물관	부산 동래구 복천로 63	051-554-4263	museum.busan.go.kr
동래구	공립	부산해양자연사박물관	부산 동래구 우장춘로 175	051-553-4944	sea.busan.go.kr

※ 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

[표 2-1-10] 부산 소재 박물관 ②

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지
동래구	사립	한국기독교 선교박물관	부산 동래구 충렬대로202번가길 24	051-555-3096	www.museumkm.or.kr/
부산진구	사립	부산포민속박물관	부산 부산진구 중앙대로 702번길 21	051-803-4300	www.pusanpo.or.kr
부산진구	대학	동의대학교박물관	부산 부산진구 엄광로 176	051-890-1741	www.museum.deu.ac.kr
부산진구	대학	부산여자대학교 한국차박물관	부산 부산진구 진남로506	051-852-0081	www.bvc.ac.kr
북구	대학	부산과학기술대학교 민속자료실 박물관	부산 북구 시랑로 132번길 88	051-330-7056	bisthome.bist.ac.kr
사상구	공립	사상생활사박물관	부산 사상구 낙동대로 1258번길 36	051-310-5136	www.sasang.go.kr/lmuseum
사상구	대학	신라대학교박물관	부산 사상구 백암대로 700번길 140	051-999-5281	museum.silla.ac.kr
사하구	대학	동주대학교박물관	부산 사하구 사리로55번길16	051-200-3247	museum.dongju.ac.kr
서구	공립	임시수도기념관	부산 서구 임시수도기념로 45	051-244-6345	monument.busan.go.kr
서구	대학	동아대학교석당박물관	부산 서구 구덕로 225	051-200-8493	museum.donga.ac.kr
연제구	대학	부산교육대학교 교육박물관(한세뮤지엄)	부산 연제구 교대로24	051-500-7653	-
영도구	국립	국립해양박물관	부산 영도구 해양로301번길 45	051-309-1900	www.knmm.or.kr
영도구	대학	한국해양대학교 박물관	부산 영도구 태종로727	051-410-4087	museumkmo.ac.kr/museum/
중구	공립	부산근대역사관	부산 중구 대청로 104	051-253-3845	modern.busan.go.kr
기장군	공립	정관박물관	부산 기장군 정관을 정관중앙로 122	051-720-6900	www.jgmuseumbusan.go.kr

※ 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

다. 미술관

[표 2-1-11] 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	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-
대학	2	-	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
사립	3	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-
계	6	1	1	-	-	-	-	1	-	2	-	-	1	-	-	-	-

[표 2-1-12] 부산 소재 미술관

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	사립	김스아트필드미술관	(1관) 부산 금정구 죽전1길 29 (2관) 부산 기장군 동암해안길 53	051-517-6800 051-517-6820	http://www.kafmuseum.org/	2006
남구	대학	경성대학교미술관	부산 남구 수영로 309	051-663-5363	http://ks.ac.kr/culture/	1997
서구	대학	동아대학교 석당미술관	부산 서구 구덕로 225	051-200-8749	http://museumsd.donga.ac.kr/	2013
중구	사립	한광미술관	부산 중구 중앙대로 130 한광빌딩 4층	051-469-0095	http://www.asiaart.co.kr/	1976
해운대구	공립	부산시립미술관	부산 해운대구 APEC로 58	051-744-2602	http://art.busan.go.kr/	1998
해운대구	사립	고은사진미술관	부산 해운대구 해운대로452번길 16	051-746-0055	http://goeunmuseum.kr	2011

※ 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

라. 문예회관

[표 2-1-13] 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	-	1	1	-	1	2	1	2	1	-	1	-	-	-	-

[표 2-1-14] 부산 소재 문예회관

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	금정구청	금정문화회관	부산 금정구 체육공원로 7	051-519-5651	http://art.geumjeong.go.kr	2000
남구	부산문화회관	부산문화회관	부산 남구 유엔평화로76번길 1	051-607-6000	www.bscc.or.kr	1988
남구	(사)부산예술문화단체총연합회	부산예술회관	부산 남구 용소로78	051-612-1372	www.bsart.or.kr	2011
동구	부산시설공단	부산시민회관	부산 동구 자성로133번길 16	051-630-5200	citiozenhall.bisco.or.kr	1973
동래구	동래구청	동래문화회관	부산 동래구 문화로 80	051-550-6622	culture.dongnae.go.kr	1999
북구	북구청	북구 문화빙상센터 문화예술회관	부산 북구 금곡대로46번길 50	051-309-4084	http://culture-ice.bsbukgu.go.kr	2005
사하구	사하구청	을숙도문화회관	부산 사하구 낙동남로 1233번길 25	051-220-5801	http://www.saha.go.kr/eulsukdo/main.do	2002
영도구	영도구청	영도문화예술회관	부산 영도구 함지로79번길 6	051-419-5571	http://culture.yeongdo.go.kr	2010
중구	(사)부산민주항쟁기념사업회	부산민주공원 공연장	부산 중구 민주공원길 19	051-790-7408	www.demopark.or.kr	1999
해운대구	(재)영화의전당	영화의전당	부산 해운대구 수영강변대로 120	051-780-6000	www.dureraum.org	2011
해운대구	해운대구청	해운대문화회관	부산 해운대구 양운로 97	051-749-7651	hcc.haeundae.go.kr	2007

※ 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

마. 문화원

[표 2-1-15] 부산 문화원 현황

구분	합계(개)	군/구(개)														
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구
계	14	-	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	1	1	1

[표 2-1-16] 부산 소재 문화원

군/구	원장	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
강서구	배수신	강서문화원	부산 강서구 낙동북로 477	051-972-6369	culture.bsgangseo.go.kr	1994
금정구	하용직	금정문화원	부산 금정구 체육공원로 7, 3층	051-581-9071~2	kumjung.or.kr	2000
기장군	송영우	기장문화원	부산 기장군 기장읍 청강로74번길 35-6	051-724-2224	gijangcc.or.kr	1997
남구	성재영	남구문화원	부산 남구 신선로 566-2	051-624-1333	-	2007
동구	김말순	동구문화원	부산 동구 구청로 16	051-440-4928	http://cafe.daum.net/dgrnhw	2009
동래구	허창석	동래문화원	부산 동래구 문화로 80	051-555-1441	dongnae.kccf.or.kr	1998
부산진구	박수용	부산진문화원	부산 부산진구 시민공원로19번길 28	051-817-9648, 9650	http://busanjin.kccf.or.kr	2003
북구	박홍근	낙동문화원	부산 북구 금곡대로46번길 50	051-364-2710	nakdong.or.kr	1998
사상구	손영수	사상문화원	부산 사상구 가야대로 196번길 51	051-316-9111	sasangculture.or.kr	1999
사하구	백성기	사하문화원	부산 사하구 낙동남로 1233번길 25	051-203-2586	http://sahacc.kr	2011
서구	김허남	서구문화원	부산 서구 까치고개로 197번길 46	051-231-4085	http://www.seogucc.or.kr	2009
수영구	전광수	수영문화원	부산 수영구 광안해변로 219	051-758-0606	www.suyeongcc.or.kr	2009
연제구	정분옥	연제문화원	부산 연제구 고분로 188	051-759-3113	yeonje.kccf.or.kr	1996
영도구	성한경	영도문화원	부산 영도구 신항리길 25	051-403-1861	http://ydculture.com	2010

※ 문화체육관광부 '2017 전국 문화기반시설 총람'

바. 공연시설

[표 2-1-17] 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	-	2	2	2	1	5	4	4	2	-	1	-	-	1	-
민간	44	5	-	3	-	7	1	11	-	6	-	-	3	2	5	1	-
계	70	7	-	5	2	9	2	16	4	10	2	-	4	2	5	2	-

[표 2-1-18] 부산 소재 공연시설 ①

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(㎡)	무대 면적(㎡)	객석수	구동무대 개/가구수
금정구	공공	금정문화회관	2000.05.19	2000.03.31	6,089	775	1,498	75
금정구	민간	꿈나래어린이극장	2009.10.19	2009.10.19	717	147	197	6
금정구	민간	연씨소극장	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
남구	민간	극장 해프닝	2014.02.03	2014.02.03	172	65	149	0

※ 문화체육관광부 '2015 등록공연장 현황'

[표 2-1-19] 부산 소재 공연시설 ②

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m ²)	무대 면적(m ²)	객석수	구동무대 기계/기구수
남구	민간	하늘바람 소극장	2014.03.06	2014.03.06	197	46	83	0
남구	민간	소극장 축제	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	-
부산 진구	공공	국립부산국악원 연악당	2009.03.10	2009.03.10	5,435	1,258	698	96
부산 진구	공공	국립부산국악원 예지당	2009.03.10	2009.03.10	5,435	231	276	13
부산 진구	민간	롯데아트홀	2003.01.04	2003.01.04	7,175	1,247	704	102
부산 진구	민간	숨사탕아트홀 1관	2009.12.18	2009.12.18	980	115	217	0
부산 진구	민간	숨사탕아트홀 2관	2009.12.18	2009.12.18	980	55	140	0
부산 진구	민간	AN아트홀서면	2008.11.13	2008.11.13	440	67	201	0

※ 문화체육관광부 '2015 등록공연장 현황'

[표 2-1-20] 부산 소재 공연시설 ③

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m ²)	무대 면적(m ²)	객석수	구동무대 기계/기구수
부산 진구	민간	레미어린극장	2011.04.22	2011.04.22	395	67	185	3
부산 진구	민간	라이브콘서트홀 오즈	2012.12.18	2012.12.18	294	45	250	0
부산 진구	민간	부산 총 공간 신(Shin)	2014.11.24	2014.11.24	112	51	81	0
북구	공공	북구문화빙상센 터 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	공평광 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

※ 문화체육관광부 '2015 등록공연장 현황'

[표 2-1-21] 부산 소재 공연시설 ④

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m ²)	무대 면적(m ²)	객석수	구동무대 기계/기구수
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
중구	민간	부산카톨릭센터	1982.04.08	2003.08.28	334	24	200	3
중구	공공	민중공원 중극장	1999.10.16	2004.06.25	2,651	192	419	19
중구	공공	민중공원 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 축제현황

[표 2-1-22] 부산 축제 현황

구분	군/구(개)																
	합계(개)	중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	33	2	1	2	2	-	1	1	2	2	3	2	1	-	1	1	3

[표 2-1-23] 부산 축제 ①

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
부산시	지역 특산물	북극곰수영축제	1.7~1.8	버스킹, 상징조형물 전시 운영 축하공연, 입수식	부산일보사
부산시	생태자원	낙동강유채꽃 축제	4.29~5.7	유채꽃 관람, 체험 및 공연프로그램 등	부산시/(사)부산문화관광 축제조직위원회
부산시	자연 특산물	원도심활성화 축제	5.5~5.6	원도심 골목길 축제 등 관광 활성화 프로그램	부산시/(사)부산문화관광 축제조직위원회
부산시	전통역사	조선통신사 한일 문화교류축제	5.5~5.7	조선통신사 행렬재현, 한일 뮤지컬 콘서트, 조선통신사의 밤 등	부산시/(재)부산문화재단
부산시	문화예술	부산바다축제	8.1~8.6	개막행사(물의난장) 시민참여 체험 프로그램 등	부산시/(사)부산문화관광 축제조직위원회
부산시	문화예술	부산국제 록페스티벌	8.18~8.20	국내외 록 밴드 라이브 공연 시민 록밴드 경연대회(영스타)	부산시/(사)부산문화관광 축제조직위원회
부산시	문화예술	부산불꽃축제	10.28	전야콘서트 및 부대행사 첨단멀티볼꽃쇼 등	부산시/ (사)부산문화관광 축제조직위원회
부산시	문화예술	부산크리스마스 트리축제	11월~18.1월	개막식,점등식,문화공연 사랑나눔행사	부산크리스마스 트리문화축제위
부산시	문화예술	부산해맞이축제	17.12.31~18.1.1	시민의종 타종식, 해맞이 행사	부산시/(사)부산문화관광 축제조직위원회
강서구	문화예술	강서 낙동강변 30리 벚꽃축제	3.31~4.2	전야제, 벚꽃길 걷기대회, 벚꽃 노래자랑 등	부산시 강서구 체육관광계/강서구축제추진위원회
강서구	지역 특산물	명지시장 전야축제	8.23~8.25	개막식, 걷기대회, 은빛가오제, 축하공연 불꽃놀이 등	부산시 강서구 창조경제과/명지시장전야축제추진위원회
금정구	전통역사	금정산성 역사문화축제	5.26~5.28	금샘향수식, 금어승천식, 금어 전통체험, 등	금정구/ (재)금정문화재단
기장군	지역특산물	기장멸치축제	4.21~4.23 (3일간)	멸치 회 시식 및 판매, 수산물경매, 특산물판매등	기장멸치축제추진위원회

※ 문화체육관광부

[표 2-1-24] 부산 축제 ②

구분	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관
기장군	지역특산물	기장미역다시마 축제	4.7~4.9 (3일간)	미역다시마 홍보관 및 직판장 운영, 체험, 공연프로그램 등	기장미역다시마 축제추진위원회
기장군	지역특산물	철마한우불고기 축제	10.6~10.9 (4일간)	한우체험행사, 지역농특산물판매, 축하공연	철마한우불고기 축제추진위원회
남구	문화예술	오륙도평화축제	10.20 ~ 10.22 (3일간)	평화음악회, 평화스토리투어, 국화전시, 사진전시회 등	부산광역시남구 / (사)부산남구문화원
동구	전통역사	부산차이나타운 특구 문화축제	10.20~10.22 (3일간)	한중문화 비교공연 거리퍼레이드, 유포레이드 등	동구/차이나타운특구 축제추진위원회
동구	지역특산물	좌천동가구거리 고객한미음대잔치	10월중 (미정)	개막식 퍼포먼스, 가구만들기 이벤트, 가구할인행사	좌천동 가구 상가상인회
동래구	전통역사	동래읍성역사축제	10.20 ~ 10.22	동래성전투재현 실경뮤지컬 전통민속예술 공연/체험 등	동래구 / 동래문화원, 동래읍성역사축제 추진위원회
북구	전통역사	낙동강 구포나루 축제	5.12~5.14 (3일간)	추억의 밀사리, 신석기 바비큐, 구포국수마당 등	(사)부산북구문화관광 축제조직위원회
북구	문화예술	낙동민속예술제	10월중 (3일간)	당산제, 길놀이, 구포별신굿, 구포지신밧기 재현	낙동문화원
사상구	문화예술	사상강변축제	10.13~15 (3일간)	제4회 삼락강변대학가요제 제7회 사상 나가수경연,	사상구 / 사상문화원
사하구	문화예술	감천문화마을 골목축제	5.12~5.14 (3일간)	프린지페스티벌어워드 마을연극, 사진전시회 등	사하구 / (사)감천문화마을주민협의회
사하구	문화예술	사하예술제	9.15~9.22 (8일간)	합창공연, 인문학콘서트, 문학기행, 그림시 전시 등	부산광역시 사하구
사하구	지역특산물	하단포구옹어축제	5월중 (3일간)	수산물시식 및 판매 어민노래자랑	하단포구옹어축제/ 부산시수협(하단어촌계)
서구	지역특산물	부산고등어축제	10.18 ~ 10.22	고등어홍보관 운영, 해양스포츠연계 고등어체험	부산 서구, 대형선망수협/ 부산서구문화원
수영구	전통역사	광안리어방축제	4.28~4.30 (3일간)	어방민속마을 운영, 전시-체험프로그램	부산 수영구 문화공보과/ 수영구 축제위원회
영도구	문화예술	영도다리축제	9.1~9.3 (3일간)	개막공연, 영도다리 주-야간 도개 이벤트, 축제주제관 등	영도구 문화관광과/영도문화원
영도구	생태자연	수국꽃문화축제	6.24~7.2 (9일간)	개막식, 수국꽃 관람 음악회, 사진전시회 등	수국축제추진위원회
중구	지역특산물	부산자갈치 축제	10.19~22 (4일간)	거리퍼레이드, 불꽃놀이, 회요리 경연, 경매 등 진행	(사)부산자갈치문화관광 축제위원회
중구	문화예술	보수동책방골목 문화행사	10.20~22 (3일간)	개막식, 1가게1이벤트, 책경매전, 아트페어 등	보수동책방골목변영회
해운대구	생태자연	해운대 모래축제	5.26~29 (4일간)	세계모래조각전 모래를 소재로 한 국내 최대규모의 친환경축제	해운대구 / (사)해운대문화관광협의회
해운대구	전통역사	해운대달맞이 온천축제	2.9~2.11 (3일간)	월영기원제	해운대구 / (사)해운대지구발전협의회

※ 문화체육관광부

4 문화예술단체

[표 2-1-25] 부산 주요 문화예술법인/단체 ①

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
1	(사)강태홍류 가야금산조 보존회	신명숙	1989	민간단체	사단법인	공연단체	051-558-4678
2	(사)극단 맥	이정남	1986	민간단체	사단법인	공연단체	051-625-2117
3	(사)극단 에저도	최재민	1966	민간단체	사단법인	공연단체	051-852-9161
4	(사)남산놀이마당	정승천	1992	민간단체	사단법인	공연단체	051-516-4434
5	(사)대대포 후리소리보존협회	엄공열	1987	민간단체	사단법인	공연단체	051-283-0757
6	(사)다빈예술공간 협회	오수연	2011	민간단체	사단법인	전시행사	051-808-0569
7	(사)대한민국남부 현대미술협회	허종하	2007	민간단체	사단법인	협회	-
8	(사)더솔로이스츠	김준영	-	민간단체	사단법인	공연단체	051-516-5999
9	(사)부산구덕민속예술보존협회	김귀엽	1979	민간단체	사단법인	협회	051-242-3100
10	(사)부산국제무용제 조직위원회	서병수	2008	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-868-7881
11	(사)부산국제연극제 조직위원회	서병수	2007	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-802-8003
12	(사)부산국제영화제 조직위원회	서병수	-	민간단체	사단법인	협회	051-709-2093
13	(사)부산네오필하모닉 오케스트라	김종천	2009	민간단체	사단법인	공연단체	070-8899-7308
14	(사)부산메트로폴리탄 팝스오케스트라	김병수	2009	민간단체	사단법인	공연단체	070-7727-0188
15	(사)부산문화관광 축제조직위원회	서병수	1997	민간단체	사단법인	공연단체	051-501-6051
16	(사)부산민속예술 보존협회	백정강	1976	민간단체	사단법인	협회	051-555-0092
17	(사)부산민예총	이청산	2001	민간단체	사단법인	협회	051-807-0490
18	(사)부산북구문화관광 축제 조직위원회	황재관	2011	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-309-4983
19	(사)부산비엔날레 조직위원회	서병수	1999	-	사단법인	전시행사	051-503-6111
20	(사)부산서에 비엔날레	김석호	2005	민간단체	사단법인	협회	051-863-8177

※ 예술경영지원센터

[표 2-1-26] 부산 주요 문화예술법인/단체 ②

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
21	(사)부산심포니 오케스트라	제경주	2010	민간단체	사단법인	공연단체	051-621-4577
22	(사)부산예술문화	송영명	2010	민간단체	사단법인	협회	051-612-1372
23	(사)수영고적민속 예술보존협회	방광성	1971	민간단체	사단법인	공연단체	051-752-2947
24	(사)아동청소년 호예문화재단	주영인	2006	민간단체	사단법인	공연단체	051-529-9969
25	(사)아지무스 오페라단	손욱	2002	민간단체	사단법인	공연단체	070-7522-4649
26	(사)인코리안 심포니오케스트라	정성철	1996	민간단체	사단법인	공연단체	051-626-8081
27	(사)철도지하철예술진흥 연구원 부산지부	채광수	2009	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-816-9991
28	(사)티아이에프	김일택	2001	민간단체	사단법인	공연단체	051-206-7740
29	(사)한국서도예술협회	정의림	1981	민간단체	사단법인	협회	051-441-7081
30	(사)한국예술인총연합회부산지회	안규성	-	민간단체	사단법인	협회	051-646-7343
31	(사)한서미술협회	이병곤	2009	민간단체	사단법인	협회	051-808-2322
32	(재)부산문화재단	이문섭	2009	광역자치단체	재단법인	공공기관/문화재단	051-744-7707
33	공간소극장	전상배	2004	-	임의단체	공연단체	051-611-8518
34	공연예술 전위	전승환	1963	민간단체	임의단체	공연단체	051-582-2026
35	공연예술창작센터 예술창고	김은섭	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-959-5211
36	그랜드오페라단	안지환	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-853-2341
37	그루잠 프로덕션	김형준		민간단체	임의단체	공연단체	070-8733-1647
38	극단 사계	김만중	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-611-8518
39	극단 세진	김세진	2000	민간단체	임의단체	공연단체	051-623-0678
40	극단 아센	호민	2000	민간단체	임의단체	공연단체	051-504-2544
41	교육극단이야기	박현형	1996		임의단체	공연단체	051-253-7376

※ 예술경영지원센터

[표 2-1-27] 부산 주요 문화예술법인/단체 ③

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
42	극단 일터	김선관	1987	민간단체	임의단체	공연단체	051-635-5370
43	극단 자갈치	홍순연	1986	민간단체	임의단체	공연단체	051-515-7314
44	글로벌아트홀	신영순	2005	민간단체	임의단체	공연단체	051-505-5995
45	김옥련발레단	김옥련	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-626-9486
46	뉴아시아오페라단	조영희	-	민간단체	임의단체	공연단체	-
47	뉴프라이밍 오케스트라	임준오	2006	민간단체	임의단체	공연단체	051-816-1104
48	대안문화행동 재미난 복수	김건우	2003	민간단체	임의단체	공연단체	051-518-4578
49	라메르오케스트라	주경업	1998	민간단체	임의단체	공연단체	-
50	락인코리아	김종군	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-853-4228
51	르 보야즈 보칼레 앙상블	이성훈	2009	민간단체	임의단체	공연단체	051-852-1968
52	메소드필하모닉 오케스트라	손영채	2002	민간단체	임의단체	공연단체	070-7787-3086
53	무용단 RED STEP	이윤희	2009	민간단체	임의단체	공연단체	051-556-0828
54	문화복지공동체 사상프린지	차상호	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-303-7124
55	문화사랑 백년어	김경복	2009	-	임의단체	종합/기타	051-465-1915
56	문화소통단체 숨	차재근	2009	민간단체	임의단체	공연단체	051-343-7134
57	뮤지컬컴퍼니 끼리프로젝트	변진호	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-988-7721
58	박현주 Busan City Ballet Company	박현주	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-862-9605
59	부산 로얄필하모니 오케스트라	김일택	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-206-7740
60	부산가야금연주단	김남순	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-510-2944
61	부산국제사진교류협회	이상대	1999	민간단체	임의단체	협회	051-248-2005
62	부산레일아트	채광수	-	민간단체	임의단체	공연단체	-

※ 예술경영지원센터

[표 2-1-28] 부산 주요 문화예술법인/단체 ④

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
63	부산문화연구회	김성배	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-441-0485
64	부산문화연대	이해룡	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-741-3797
65	부산예술단	김상현	1984	민간단체	임의단체	공연단체	051-254-9642
66	부산원로교향악단	배일환	2007	민간단체	임의단체	공연단체	051-808-7414
67	부산유니온발레단	김정순	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-865-2277
68	부산자연예술인	조성백	2005	민간단체	임의단체	협회	051-900-5302
69	부산재즈협회	연관호	-	민간단체	임의단체	협회	051-759-2014
70	부산전업미술가협회	이중열	-	민간단체	임의단체	협회	051-755-5053
71	부산체임버 오케스트라	임병원	2002	민간단체	임의단체	공연단체	-
72	부산코러스합창단	정현모	-	민간단체	임의단체	공연단체	-
73	부산페스티벌 오케스트라	백진현	1998	-	임의단체	공연단체	051-627-7990
74	비르투오조 앙상블	백재진	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-890-1318
75	솔오페라단	이소영	2002	민간단체	임의단체	공연단체	1544-9373
76	시나위공연기획단	박상규	1997	민간단체	임의단체	공연단체	070-8612-5244
77	신은주무용단	신은주	1997	민간단체	임의단체	공연단체	051-626-3037
78	아르고 윈드오케스트라	이상용	-	민간단체	임의단체	공연단체	-
79	아트커뮤니티센터 라온	유현미	2013	민간단체	임의단체	종합/기타	051-506-9887
80	올웨이코리아	채희진	-	민간단체	임의단체	공연단체	070-5284-1918
81	월드브리지	박성민	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-744-2266
82	유나이티드 코리안 오케스트라(UKO)	반현우	2006	민간단체	임의단체	공연단체	-
83	음악풍경	강병열	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-987-5005

※ 예술경영지원센터

[표 2-1-29] 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
84	일파가야금합주단	장혜숙	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-582-9119
85	정성복 J발레단	정성복	-	민간단체	임의단체	공연단체	-
86	정신혜무용단	정신혜	1997	민간단체	임의단체	공연단체	051-999-6286
87	조은문화마을	이상울	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-245-0072
88	주부음악대학 연주단	양용남	-	민간단체	임의단체	공연단체	051-783-2991
89	창작국악단 젊은풍류	최경철	2007	민간단체	임의단체	공연단체	-
90	청년문화예술단체 그리고	홍노경	-	민간단체	임의단체	공연단체	-
91	카마라타 합창단	권영옥	-	민간단체	임의단체	공연단체	-
92	카투니스트 네가지	유현민	2005		임의단체	전시분야	051-262-0013
93	한국전업미술가협회 부산지회	문철암	1998	민간단체	임의단체	전시분야	051-633-0724
94	한울림 합창단	김창돈	1978	민간단체	임의단체	공연단체	051-466-1978
95	향사회	경수란	1974	민간단체	임의단체	공연단체	051-581-3964
96	DS 뮤지컬 컴퍼니	김철현	2007	민간단체	임의단체	공연단체	051-323-3244
97	(사)부산계임협회	이승찬	2003	민간단체	임의단체	협회	070-4409-4406
98	(사)부산애니메이션협회	류수환	2016	민간단체	임의단체	협회	070-7005-9125
99	(사)부산영화영상협회	정재민	2008	민간단체	임의단체	협회	051-746-0016
100	(사)부산연극협회	손병태	1962	민간단체	임의단체	협회	051-645-3759
101	(사)부산음악협회	고경화	1962	민간단체	임의단체	협회	051-634-1295
102	(사)부산디지털문화콘텐츠협회	이종문	2016	민간단체	임의단체	협회	051-663-4315

※ 예술경영지원센터, 문화체육관광부

제2절

인적 인프라



1 종합

[표 2-2-1] 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 2-2-2] 부산 소재 대학 ①

구분	단체명	관련학과(개)	재학생(명)	졸업생(명)	(전임)교수(명)
대학원	경성대학교	19	46	40	-
	고신대학교	2	22	14	-
	동명대학교	3	81	20	-
	동서대학교	4	83	20	-
	동아대학교	12	106	26	-
	동의대학교	18	181	84	-
	부경대학교	7	109	49	-
	부산대학교	12	330	112	-
	신라대학교	9	112	43	-
영산대학교	4	14	25	-	
소계	10개 대학	90	1,084	433	-

※ 대학알리미

[표 2-2-3] 부산 소재 대학 ②

구분	단체명	관련학과(개)	재학생(명)	졸업생(명)	(전임)교수(명)	
대학	경성대학교	30	2,933	674	92	
	고신대학교	9	567	115	13	
	동명대학교	12	1,533	429	49	
	동서대학교	40	3,398	704	120	
	동아대학교	23	2,496	584	73	
	동의대학교	21	2,271	648	43	
	부경대학교	8	951	251	28	
	부산대학교	12	1,776	389	64	
	부산외국어대학교	6	349	60	5	
	신라대학교	30	1,898	481	23	
	영산대학교	16	1,900	383	49	
화신사이버대학교	1	0	0	1		
소계	12개 대학	208	20,072	4,718	560	
전문대학	경남정보대학교	14	727	307	21	
	동부산대학교	6	159	96	6	
	동의과학대학교	3	171	153	4	
	동주대학교	6	302	68	13	
	부산경상대학교	8	269	200	0	
	부산과학기술대학교	10	180	168	8	
	부산여자대학교	4	307	178	9	
	부산예술대학교	5	585	221	17	
	소계	8개 대학	56	2,700	1,391	78
	합계		354	23,856	6,542	638

※ 대학알리미

2 대학원

[표 2-2-4] 부산 소재 대학원 ①

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)
경성대학교	경영대학원	호텔관광경영전공	4	0	4
	멀티미디어 (폐과)	디자인학과	0	0	0
		디지털콘텐츠학과	0	0	0
		사진학과	0	0	0
		언론홍보학과	0	0	0
		연극영화학과	0	0	0
	일반대학원	교회음악학과(폐과)	2	3	5
		디지털디자인학과	5	7	12
		무용학과(폐과)	0	0	0
		문헌정보학과	0	0	0
		문화기획/행정/이론학과	10	4	14
		미술학과	7	5	12
		언론홍보학과	1	1	2
		연극영화과	1	0	1
		음악학과	16	14	30
		의상학과	0	4	4
		조형예술학과(폐과)	0	0	0
		호텔관광경영학과(폐과)	0	0	0
		호텔관광외식경영학과(폐과)	0	2	2
	소계			46	40
고신대학교	교회음악대학원	교회음악전공	19	9	28
	대학원	음악과	3	5	8
소계			22	14	36

※ 대학알리미

[표 2-2-5] 부산 소재 대학원 ②

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)
동명대학교	일반대학원	디자인학과	40	4	44
		언론영상광고학과	14	3	17
		호텔관광학과	27	13	40
소계			81	20	101
동서대학교	선교복지 대학원	교회음악학과	15	0	15
		선교음악학과(폐과)	0	8	8
	일반대학원	영상콘텐츠학과	55	10	65
		영화학과	13	2	15
소계			83	20	103
동아대학교	대학원	관광경영학과	20	3	23
		문예창작학과	12	1	13
		미술학과	24	9	33
		신문방송학과	8	1	9
		음악학과	20	2	22
		조형디자인학과	7	2	9
		학과간협동과정예술학과	0	1	1
		학과간협동과정음악문화학과	6	4	10
		문화예술 대학원	문화예술매니지먼트학과	6	0
	문화콘텐츠학과		0	0	0
	아동미술학과		3	2	5
	예술대학원(폐과)	컴퓨터실용음악학과	0	1	1
	소계			106	26

※ 대학알리미



[표 2-2-6] 부산 소재 대학원 ③

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	
동의대학교	경영대학원	호텔·컨벤션경영학전공	9	1	10	
	대학원	디지털미디어공학과	6	2	8	
		문헌정보·사학과	9	6	15	
		미술학과	3	1	4	
		산업디자인학과	9	0	9	
		스토리텔링학과	9	5	14	
		언론광고학과	9	5	14	
		음악학과	58	7	65	
		호텔·관광·외식경영학과	24	6	30	
	산업문화 대학원	뉴미디어음악학과	42	20	62	
		산업디자인학과	0	2	2	
		영화영상콘텐츠학과	0	0	0	
		융합예술음악학과(폐과)	0	1	1	
		음악학과	3	2	5	
	영상정보 대학원 (폐교)	뉴미디어음악학과(폐과)	0	17	17	
		디지털방송영상학과(폐과)	0	3	3	
		영상콘텐츠학과(폐과)	0	3	3	
			영화영상학과(폐과)	0	3	3
	소계			181	84	265
	부경대학교	경영대학원	관광경영학과	28	13	41
국제대학원		영상문화콘텐츠학과	5	3	8	
대학원		산업디자인학과	21	9	30	
		신문방송학과	35	13	48	

※ 대학알리미

[표 2-2-7] 부산 소재 대학원 ④

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)
부경대학교	대학원	이미지시스템공학과(폐과)	0	0	0
		인쇄공학과	15	7	22
		패션디자인학과	5	4	9
소계			109	49	158
부산대학교	일반대학원	관광컨벤션학과	30	12	42
		디자인학과	29	7	36
		멀티미디어협동과정(폐과)	0	2	2
		무용학과	10	4	14
		문헌정보학과	11	2	13
		미술학과	36	15	51
		신문방송학과	25	7	32
		영상정보협동과정	3	2	5
		예술문화영상학과	21	6	27
		예술/문화와영상매체협동과정	68	17	85
		음악학과	56	22	78
		한국음악학과	41	16	57
소계			330	112	442
신라대학교	대학원	관광경영학과	19	6	25
		광고홍보학과	33	7	40
		디자인학과	10	5	15
		디자인학과 (학과간협동과정)	9	1	10
		무용학과	5	2	7
		문화예술경영학과	12	5	17

※ 대학알리미



[표 2-2-8] 부산 소재 대학원 ⑤

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)
신라대학교	대학원	미술학과	11	5	16
		음악학과	13	11	24
		환경산업디자인학과(폐과)	0	1	1
소계			112	43	155
영산대학교	관광대학원	호텔관광전공	1	1	2
	미용예술대학원	시각영상디자인전공	3	16	19
	법무경영대학원	미디어커뮤니케이션전공	0	0	0
	일반대학원	호텔관광경영학과	10	8	18
소계			14	25	39
합계			1,084	433	1,517

※ 대학알리미

3 대학교

[표 2-2-9] 부산 소재 대학교 ①

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
경성대학교	공예디자인학과	259	58	317	8
	광고홍보학과	61	29	90	0
	글로벌문화학부	174	0	174	13
	디자인학부	66	0	66	8
	디지털미디어전공	94	24	118	0
	디지털미디어학부	30	0	30	5
	디지털애니메이션전공(폐과)	0	0	0	0
	디지털애니메이션학과(폐과)	55	23	78	0
	디지털영상전공(폐과)	0	0	0	0
	디지털영상학과(폐과)	49	23	72	0
	무용학과	105	18	123	3
	문헌정보학과	163	39	202	4
	문화콘텐츠학전공	21	0	21	0
	미술학과	148	42	190	3
	사진학과	113	23	136	5
	시각디자인학과(폐과)	71	29	100	0
	시각디자인학전공	47	0	47	0
	신문방송학전공	49	22	71	0
	연극영화학부	76	0	76	16
	연극전공	124	36	160	0
영상애니메이션학부	133	0	133	8	
영화전공	93	28	121	0	

※ 대학알리미



[표 2-2-10] 부산 소재 대학교 ②

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
경성대학교	외식서비스경영학과(폐과)	144	45	189	0
	음악학부	334	69	403	12
	의상학과	123	48	171	0
	인테리어디자인학전공(폐과)	81	26	107	0
	제품디자인학과(폐과)	59	29	88	0
	제품디자인학전공	32	0	32	0
	패션디자인학과	101	0	101	7
	호텔관광경영학과(폐과)	128	63	191	0
소계		2,933	674	3,607	92
고신대학교	광고홍보학부	198	34	232	4
	교회음악과(폐과)	81	45	126	0
	기악과(폐과)	0	0	0	0
	시각디자인전공	0	0	0	0
	시각디자인학과	104	16	120	2
	실내건축디자인전공(폐과)	0	3	3	0
	음악과	130	0	130	7
	인터넷미디어전공(폐과)	0	0	0	0
	인터넷비즈니스학과(폐과)	54	17	71	0
소계		567	115	682	13
동명대학교	게임공학과	168	35	203	7
	관광경영학과	237	62	299	8
	광고홍보학과	146	31	177	4
	디지털애니메이션학과	99	31	130	0
	미디어공학과(폐과)	0	25	25	0

※ 대학알리미

[표 2-2-11] 부산 소재 대학교 ③

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
동명대학교	방송영상학과(폐과)	0	2	2	0
	산업디자인학과(폐과)	0	32	32	0
	시각디자인학과	140	34	174	5
	신문방송학과	197	54	251	9
	실내건축학과	178	26	204	4
	패션디자인학과	135	30	165	6
	호텔경영학과	233	67	300	6
	소계		1,533	429	1,962
동서대학교	게임전공(폐과)	60	23	83	0
	관광경영학전공	322	68	390	5
	관광학부	163	0	163	0
	광고PR전공	192	45	237	8
	국제관광학전공(폐과)	0	0	0	0
	디자인학부	192	0	192	6
	디자인학전공	434	0	434	22
	디지털VR전공(폐과)	0	0	0	0
	디지털방송전공(폐과)	6	2	8	0
	디지털영상제작전공(폐과)	68	25	93	0
	디지털콘텐츠학부	324	0	324	35
	디지털프로덕션전공(폐과)	11	5	16	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	8	9	17	0
	멀티미디어디자인학전공(폐과)	5	4	9	0
	뮤지컬과	132	27	159	8

※ 대학알리미



[표 2-2-12] 부산 소재 대학교 ④

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
동서대학교	미디어창작전공(폐과)	1	0	1	0
	미디어커뮤니케이션학부	128	0	128	0
	방송영상전공	306	61	367	13
	비주얼디자인학전공(폐과)	3	3	6	0
	산업디자인학전공(폐과)	49	48	97	0
	생산디자인학전공(폐과)	0	0	0	0
	스페이스디자인학전공(폐과)	2	0	2	0
	시각디자인학전공(폐과)	76	82	158	0
	시각정보디자인학전공(폐과)	0	0	0	0
	신문방송학전공(폐과)	0	0	0	0
	애니메이션& 비주얼이펙트전공(폐과)	163	49	212	0
	애니메이션전공(폐과)	15	13	28	0
	연극영화연기전공(폐과)	6	0	6	0
	연극전공(폐과)	1	0	1	0
	연기과	139	21	160	3
	영상디자인학전공(폐과)	45	31	76	0
	영상문예창작전공(폐과)	2	0	2	0
	영상문학전공	26	13	39	1
	영화(Film&Video)전공 (폐과)	3	0	3	0
	영화과	98	33	131	9
이벤트/컨벤션학전공	90	37	127	4	
패션디자인학과	154	0	154	2	

※ 대학알리미

[표 2-2-13] 부산 소재 대학교 ⑤

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
동서대학교	패션디자인학전공(폐과)	32	52	84	0
	프로덕트디자인학전공(폐과)	1	1	2	0
	호텔경영학전공	141	52	193	4
소계		3,398	704	4,102	120
동아대학교	건축/디자인/패션대학 산업디자인학과(폐과)	123	87	210	0
	건축/디자인/패션대학 패션디자인학과(폐과)	86	67	153	0
	공예학과(폐과)	50	25	75	0
	관광경영학과(폐과)	57	94	151	0
	국제관광학과	758	73	831	13
	기악학과(폐과)	3	3	6	0
	무용학과(폐과)	1	1	2	0
	문예창작학과(폐과)	67	31	98	0
	미술학과	346	0	346	15
	산업디자인학과	197	7	204	11
	섬유조형디자인학과(폐과)	1	1	2	0
	신문방송학과	161	62	223	0
	실용음악학과(폐과)	48	23	71	0
	음악학과 관현악전공	46	0	46	0
	음악학과 성악·작곡전공	54	0	54	0
	음악학과 실용음악전공	91	0	91	0
	음악학과 피아노전공	59	0	59	0
음악학과(폐과)	73	50	123	15	
조각학과(폐과)	3	10	13	0	

※ 대학알리미



[표 2-2-14] 부산 소재 대학교 ⑥

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
동아대학교	패션디자인학과	131	8	139	6
	회화학과(폐과)	7	8	15	0
	관광경영학과(야간)	16	27	43	0
	국제관광학과(야간)	118	7	125	13
소계		2,496	584	3,080	73
동의대학교	게임공학과(폐과)	46	30	76	0
	관광경영학과(폐과)	6	0	6	0
	광고홍보학과	181	57	238	7
	국제관광경영학과	235	57	292	4
	국제관광학과(폐과)	9	7	16	0
	디지털문화콘텐츠공학과(폐과)	0	0	0	0
	디지털문화콘텐츠학전공(폐과)	109	0	109	0
	디지털영상공학부(폐과)	0	0	0	0
	디지털콘텐츠공학과(폐과)	48	48	96	0
	멀티미디어공학과(폐과)	34	49	83	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	71	0	71	0
	문예창작학과(폐과)	45	27	72	0
	문헌정보학과	164	36	200	4
	미술학과(폐과)	75	23	98	0
	산업디자인학과(폐과)	236	76	312	0
	신문방송학과(폐과)	204	44	248	0
영상정보공학과(폐과)	41	27	68	0	
영화학과	116	19	135	6	

※ 대학알리미

[표 2-2-15] 부산 소재 대학교 ⑦

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
동의대학교	음악학과	227	53	280	11
	패션디자인학과	174	31	205	6
	호텔·컨벤션경영학과(폐과)	250	64	314	5
소계		2,271	648	2,919	43
부경대학교	공업디자인학과	112	23	135	4
	관광경영학전공	113	23	136	0
	시각디자인학과	100	39	139	3
	신문방송학과	198	47	245	8
	이미지시스템공학과(폐과)	0	0	0	0
	인쇄정보공학과	276	87	363	8
	컴퓨터멀티미디어공학전공(폐과)	0	0	0	0
	패션디자인학과	152	32	184	5
소계		951	251	1,202	28
부산대학교	관광컨벤션학과	157	19	176	4
	관광컨벤션학부(폐과)	3	5	8	0
	국악학과(폐과)	0	1	1	0
	디자인학과	217	35	252	8
	무용학과	172	32	204	5
	문헌정보학과	155	46	201	8
	미술학과	218	58	276	7
	신문방송학과	180	37	217	7
	예술문화영상학과	137	38	175	4
	음악학과	231	66	297	11

※ 대학알리미



[표 2-2-16] 부산 소재 대학교 ㉔

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
부산대학교	조형학과	139	20	159	5
	한국음악학과	167	32	199	5
소계		1,776	389	2,165	64
부산외국어대 학교	디지털미디어공학부(폐과)	4	0	4	0
	디지털미디어학부 (인터넷미디어전공)	59	14	73	0
	디지털미디어학부 (전자정보통신전공)	67	8	75	0
	디지털미디어학부(폐과)	0	3	3	0
	역사관광학과(폐과)	70	35	105	0
	영상미디어학과	149	0	149	5
소계		349	60	409	5
신라대학교	공예학과(폐과)	1	0	1	0
	광고홍보학과	246	59	305	6
	국제관광경영학과(폐과)	0	3	3	0
	국제관광경영학전공(폐과)	0	0	0	0
	국제관광학과(폐과)	124	73	197	0
	국제관광학부	289	0	289	11
	귀금속·보석디자인학과	114	49	163	0
	만화·애니메이션디자인전공(폐과)	4	1	5	0
	멀티미디어소프트웨어공학전공(폐과)	0	0	0	0
	모바일소프트웨어공학전공(폐과)	0	0	0	0
	무용학과	56	8	64	0
	문예창작비평학과	78	0	78	3

※ 대학알리미

[표 2-2-17] 부산 소재 대학교 ㉔

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
신라대학교	문헌정보학과	161	33	194	3
	미술학과(폐과)	96	21	117	0
	산업디자인학과	101	22	123	0
	시각디자인학과(폐과)	128	30	158	0
	시각정보디자인학부(폐과)	0	0	0	0
	시각커뮤니케이션디자인전공(폐과)	2	15	17	0
	시각커뮤니케이션디자인학전공(폐과)	0	0	0	0
	실내디자인학과(폐과)	109	28	137	0
	음악학과	136	45	181	0
	인터넷정보공학전공(폐과)	0	1	1	0
	제품디자인공학과(폐과)	0	2	2	0
	제품디자인학과(폐과)	0	0	0	0
	커뮤니케이션디자인학부(폐과)	5	0	5	0
	패션디자인산업학과(폐과)	67	27	94	0
	패션산업학부(폐과)	58	0	58	0
	패션소재디자인전공(폐과)	9	17	26	0
	호텔·관광이벤트경영학과(폐과)	0	0	0	0
	호텔·관광이벤트학과(폐과)	114	47	161	0
소계		1,898	481	2,379	23
영산대학교	게임·영화학부(폐과)	1	0	1	0
	게임·콘텐츠전공(폐과)	92	9	101	0
	관광컨벤션학과	143	39	182	5
	광고홍보학과(폐과)	91	14	105	0

※ 대학알리미



[표 2-2-18] 부산 소재 대학교 ⑩

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
영산대학교	미용예술학과	295	62	357	7
	방송연예학부(폐과)	2	0	2	0
	방송전공(폐과)	61	9	70	0
	시각영상디자인학과	142	15	157	7
	신문방송학과(폐과)	0	0	0	0
	실내환경디자인학과	134	27	161	4
	연기뮤지컬전공	104	13	117	3
	영화영상전공(폐과)	49	15	64	0
	외식경영학과	153	36	189	4
	패션디자인학과	112	24	136	3
	항공관광학과	187	49	236	5
호텔경영학과	334	71	405	11	
소계		1,900	383	2,283	49
화신사이버대학교	디지털영상학과	0	0	0	1
소계		0	0	0	1
합계		20,072	4,718	24,790	560

※ 대학알리미

4 전문대학

[표 2-2-19] 부산 소재 전문대학 ①

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
경남정보대학교	인테리어디자인과	92	51	143	4
	호텔관광경영학과(야간)	15	10	25	0
	디자인계열(폐과)	0	0	0	0
	디자인학과(폐과)	0	0	0	0
	모바일콘텐츠계열(폐과)	0	0	0	0
	방송영상과(주간)	136	56	192	5
	방송영상학과(야간)	6	5	11	0
	산업디자인계열(주간)	149	50	199	5
	산업디자인학과(야간)	25	7	32	0
	인테리어디자인학과(야간)	19	5	24	0
	첨단방송영상계열(폐과)	0	0	0	0
	첨단방송영상학과(폐과)	0	0	0	0
	호텔관광경영계열(야간)	0	7	7	0
	호텔관광경영계열(주간)	285	116	401	7
	소계		727	307	1,034
동부산대학교	게임컨설팅과	92	31	123	3
	매직엔터테인먼트과(폐과)	0	25	25	0
	실용음악&클래식과(폐과)	17	14	31	0
	호텔관광과(주간)	42	26	68	3
	호텔관광과(야간)	8	0	8	0
	게임평가운영과(폐과)	0	0	0	0
소계		159	96	255	6

※ 대학알리미

[표 2-2-20] 부산 소재 전문대학 ②

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
동의과학대학교	디자인계열(폐과)	0	52	52	0
	호텔관광서비스전공(주간)	170	100	270	4
	호텔관광서비스전공(야간)	1	1	2	0
소계		171	153	324	4
동주대학교	광고시각디자인과	59	22	81	3
	실용음악과(3년제)	164	28	192	7
	전시이벤트연출과(폐과)	28	12	40	0
	실용음악과(폐과)	1	5	6	0
	패션디자인과	50	0	50	3
	호텔·관광계열(폐과)	0	1	1	0
소계		302	68	370	13
부산경상대학교	광고·마케팅과(폐과)	20	20	40	0
	광고·인테리어디자인과(폐과)	48	32	80	0
	멀티미디어계열(폐과)	6	22	28	0
	방송엔터테이너·모델과(폐과)	44	38	82	0
	방송영상·영화과(폐과)	45	34	79	0
	스마트앱·콘텐츠과(폐과)	18	12	30	0
	호텔·관광경영과(폐과)	85	38	123	0
	방송엔터테이너·모델계열(폐과)	3	4	7	0
소계		269	200	469	0
부산과학기술대학교	e-경영정보계열	0	0	0	0
	디자인학부(폐과)	5	74	79	0
	산업디자인과(폐과)	0	0	0	0
	인테리어디자인과	0	0	0	0

※ 대학알리미

[표 2-2-21] 부산 소재 전문대학 ③

학교명	학과명	재학생 (명)	졸업생 (명)	합계 (명)	(전임)교수 (명)
부산과학기술대학교	호텔관광경영과	175	94	269	8
	호텔관광과	0	0	0	0
	주얼리디자인과(산업체위탁)	0	0	0	0
	주얼리디자인과(폐과)	0	0	0	0
	패션연출디자인과(산업체위탁)	0	0	0	0
	패션연출디자인과(폐과)	0	0	0	0
소계		180	168	348	8
부산여자대학교	호텔관광계열	306	145	451	9
	아동음악과(폐과)	0	0	0	0
	아동음악과(3년제)(폐과)	0	33	33	0
	호텔경영과(폐과)	1	0	1	0
소계		307	178	485	9
부산예술대학교	실용무용과	65	23	88	2
	실용음악과	389	141	530	11
	연극과	87	37	124	2
	한국음악과	44	20	64	2
	이벤트연출과(폐과)	0	0	0	0
	소계		585	221	806
합계		2,700	1,391	4,091	78

※ 대학알리미

부록 설문지

2017 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 통계목적외로만 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.

2017년 9월

■ 주최 / 주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원

■ 조사기관 : (주)리서치랩

■ 문의 : (주)리서치랩 조은정 주임연구원 (전화) 02-559-2723 (메일) eicho@relab.net

응답자 정보

성명		직위	
부서		연락처	

사업체 정보

사업체 유형	① 개인 (사업자등록을 하지 않은 개인적으로 활동하는 콘텐츠 제작자 / 예 : 만화가, 크리에이터 등) ▶ 개인 설문지를 요청해주시기 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	①개인은 생명 또는 활동명을 작성해주시기 바랍니다		
사업자등록번호	설립연월	①개인은 활동시작 시기를 작성해주시기 바랍니다	
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		

산업 유형

A1. 귀 사의 산업분야를 선택해 주시기 바랍니다. (중복선택)

산업분야	세부산업분야				
① 출판	<input type="checkbox"/> 서적출판/제작	<input type="checkbox"/> 전자출판/제작	<input type="checkbox"/> 신문/잡지발행	<input type="checkbox"/> 온라인유통/서적	<input type="checkbox"/> 기타
② 만화	<input type="checkbox"/> 만화출판	<input type="checkbox"/> 만화제작(작가)	<input type="checkbox"/> 에이전트	<input type="checkbox"/> 온라인유통/서적	<input type="checkbox"/> 기타
③ 음악	<input type="checkbox"/> 기획/제작	<input type="checkbox"/> 녹음/출판	<input type="checkbox"/> 온라인서비스	<input type="checkbox"/> 음원대리중개	<input type="checkbox"/> 기타
④ 게임	<input type="checkbox"/> 제작	<input type="checkbox"/> 배급(퍼블리싱)	<input type="checkbox"/> 기타		
⑤ 영화/영상	<input type="checkbox"/> 영화기획/제작	<input type="checkbox"/> 영상기획/제작	<input type="checkbox"/> 영화배급/홍보	<input type="checkbox"/> 제작지원	<input type="checkbox"/> 온라인서비스 <input type="checkbox"/> 기타
⑥ 애니메이션	<input type="checkbox"/> 창작제작	<input type="checkbox"/> 하청제작	<input type="checkbox"/> 온라인제작	<input type="checkbox"/> 유통/배급/홍보	<input type="checkbox"/> 온라인서비스 <input type="checkbox"/> 기타
⑦ 방송	<input type="checkbox"/> 지상파방송	<input type="checkbox"/> 유선방송	<input type="checkbox"/> 위성방송	<input type="checkbox"/> 온라인방송	<input type="checkbox"/> 영상물 제공 <input type="checkbox"/> 기타
⑧ 광고	<input type="checkbox"/> 광고제작	<input type="checkbox"/> 광고/행사대행	<input type="checkbox"/> 온라인광고	<input type="checkbox"/> 옥외광고	<input type="checkbox"/> 기타
⑨ 캐릭터	<input type="checkbox"/> 캐릭터 개발	<input type="checkbox"/> 라이선스 판매	<input type="checkbox"/> 캐릭터상품 제조	<input type="checkbox"/> 기타	
⑩ 지식정보	<input type="checkbox"/> e-learning	<input type="checkbox"/> 앱(App) 개발	<input type="checkbox"/> 기타		
⑪ 콘텐츠솔루션	<input type="checkbox"/> CG제작	<input type="checkbox"/> 저작물	<input type="checkbox"/> 콘텐츠보호/관리	<input type="checkbox"/> 기타	
⑫ 공연	<input type="checkbox"/> 기획/제작	<input type="checkbox"/> 공연시설 운영	<input type="checkbox"/> 기타		
⑬ 그 외	<input type="checkbox"/> VR(가상현실)	<input type="checkbox"/> AR(증강현실)	<input type="checkbox"/> MR(혼합현실)	<input type="checkbox"/> 기타	

A2. 귀 사의 주요 사업내용을 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.

사업내용	(예 : 모바일 게임을 기획, 제작, 개발하여 구글 플레이에서 유료로 판매, 웹툰을 포털 사이트에서 연재 중)
------	---

A3. 귀 사의 주요 콘텐츠에 대해 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.

콘텐츠명	내용	콘텐츠 제공/서비스 방법
①		
②		
③		

② 개인사업체 / ③ 회사법인 / ④ 기타법인

종사자 현황

B1. 귀 사의 종사자 현황에 대해 작성해 주시기 바랍니다. (2016년, 2017년 현재)

대표자와 임원을 포함하여 작성해 주시기 바랍니다

2016년 말	2017년 현재
명	명

B2. 귀 사의 직무별 종사자 현황을 작성해 주시기 바랍니다. (2017년 현재)

2017년 현재 종사자 수와 합계가 일치하도록 작성해 주시기 바랍니다.

사업기획 (임원포함)	제작	연구개발	운영/관리 (재무/인사/총무)	홍보/마케팅	기타 (유통)	합계 (2017년 현재)
명	명	명	명	명	명	명

B3. 귀 사의 인력채용 계획을 작성해 주시기 바랍니다.

B3-1. 채용규모

현재부터 2018년 말까지 채용계획에 대해 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

B3-2. 채용시기

채용계획이 없는 경우에는 "⑦ 채용계획 없음"을 선택해 주시기 바랍니다.

신입	① 2017년 4분기	② 2018년 1분기	③ 2018년 2분기	④ 2018년 3분기	⑤ 2018년 4분기	⑥ 시기 미정	⑦ 채용계획 없음
경력	① 2017년 4분기	② 2018년 1분기	③ 2018년 2분기	④ 2018년 3분기	⑤ 2018년 4분기	⑥ 시기 미정	⑦ 채용계획 없음

B4. 귀 사의 인력채용 방법은 무엇입니까?

- ① 신문, 방송 등 매체광고 ② 인터넷(구인사이트 등) 이용 ③ 학교, 학원에 요청
④ 공공기관(직업훈련기관) 소개 ⑤ 지인을 통한 소개(스카우트 등) ⑥ 기타(▶_____)

B5. 귀 사의 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. (2016년 기준)

2016년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 매출액 비중의 합계가 100이 되도록 작성해 주시기 바랍니다.

매출액	매출액 비중		
	국내	해외	합계
백만원	%	%	100 %

B6-1. 귀 사의 매출이 증가/감소한 주요 이유를 작성해 주시기 바랍니다.

2015년 대비 2016년 매출액이 증가한 경우는 증가한 이유를, 감소한 경우는 감소한 이유를 작성해 주시기 바랍니다.

(예 : 2015년까지 제작하던 게임을 2016년 출시함에 따라 매출이 증가, 출판업계 시장불황으로 인한 출판/제작 축소)

B7. 귀 사의 사업형태별 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. (2016년 기준)

2016년 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)

마케팅 현황

B8. 귀 사의 주요 고객유형은 무엇입니까?

- ① 대기업 ② 중소기업 ③ 일반 소비자
④ 정부/지자체/공공기관 ⑤ 해외 기업/소비자/기관 ⑥ 기타(▶_____)

B9. 귀 사의 주요 마케팅 방법은 무엇입니까?

- ① 신문/방송 광고 ② 옥외광고(버스, 지하철 등) ③ 온라인 광고(포털 배너, SNS 광고 등)
④ 온라인동영상 광고(유튜브 등) ⑤ 국내외 전시회/박람회 참가 ⑥ 블로그, SNS 운영
⑦ 체험단 운영 및 후기 공모 ⑧ 프로모션/이벤트 개최 ⑨ 기타(▶_____)

B10. 귀 사의 마케팅 관련 주요 애로사항은 무엇입니까?

- ① 시장정보 부족 ② 마케팅 역량 부족 및 전략 부족 ③ 마케팅 전문인력 부족
④ 짧은 콘텐츠 수명 ⑤ 마케팅 비용 부담 및 예산 부족 ⑥ 업계내 마케팅 경쟁 과열
⑦ 마케팅 효과 미미 ⑧ 기타(▶_____)

제작 현황

B11. 귀 사의 전년(2016년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황은 어떻습니까?

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

B11-1. 귀 사의 콘텐츠 제작/개발/창작 현황이 악화/개선된 주요 이유를 작성해 주시기 바랍니다.

2016년 대비 현재(2017년) 콘텐츠 제작/개발/창작 현황이 나빠진 경우는 악화 이유를, 좋아진 경우는 개선 이유를 작성해 주시기 바랍니다.

(예 : 2017년에 부산정보산업진흥원으로부터 제작지원을 받게 됨, 영화산업 활성화로 영화제작 투자가 늘어남)

B12. 귀 사의 콘텐츠 제작비용 비중을 작성해 주시기 바랍니다.

작품제작	연구개발	로열티 지불	마케팅/홍보	교육훈련	기타	합계
%	%	%	%	%	%	100 %

- 작품제작 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함 (인건비, 제작도구비, 인프라 구축비, 원자재 등)
- 연구개발(R&D) : 콘텐츠의 기술개발연구나 작품의 기획을 위한 연구를 위해 회사가 투자한 비용
- 로열티 지불 : 로열티(리닝가런티, 선급지급 등) 불문과 관련하여 지불한 금액 (해외판권구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함)
- 마케팅/홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접하거나 타 업체에 위탁하는 경우의 소요되는 (광고선전비, 판매촉진비 등 포함)
- 교육훈련 : 직원에게 관련 기술/지식의 교육을 위해 회사가 투자한 비용
- 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 위의 내용 외 사항에 대해 지불한 비용

B13. 귀 사의 콘텐츠 제작/개발/창작 시 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(▶_____)

운영 현황

B14. 귀 사의 자금조달 방법은 무엇입니까?

- ① 사업체 매출 ② 회사채/주식 발행 ③ 대표자 개인자금 조달
 ④ 금융권(은행 등) 대출 ⑤ 정부지원금 수급/융자 ⑥ 사금융 활용
 ⑦ 투자유치(벤처, 엔젤 등) ⑧ 기타(▶_____)

B15. 귀 사의 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(▶_____)

B16. 개선방안 등 기타의견이 있으시면 작성해 주시기 바랍니다.

지원사업 관련

C1. 귀 사의 지원사업 관련 정보를 어디에서 얻고 계십니까?

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

C2. 귀 사가 지원받기를 희망하는 사업은 무엇입니까? (분야별로 선택해 주시기 바랍니다)

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

C3. 귀 사의 정부 및 지자체, 공공기관 등에서 제공하는 지원사업에 참여한 경험이 있으십니까?

- ① 경험 있음 (▶C3-1로 이동) ② 경험 없음 (▶C4로 이동)

C3-1. 지원사업에 대한 귀 사의 만족도를 선택해 주시기 바랍니다.

구분	지원사업	만족도				
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
경영/운영	자금지원, 입주지원 등으로 경영운영에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
마케팅/홍보	콘텐츠 마케팅/홍보에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
콘텐츠 제작	콘텐츠(작품/제품) 제작에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
기술	기술개발, 지식재산권 확보에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
인력/교육	인력채용 및 인력역량 강화에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
전반적 만족	지원사업 참여에 대해 전반적으로 만족한다	①	②	③	④	⑤

C4. 귀 사가 정부 및 지자체, 공공기관 등의 지원에 신청 및 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(▶_____)

C4-1. 귀 사가 겪었던 애로사항을 개선하기 위한 방법에 대한 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

2017 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 통계목적외로만 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.

2017년 9월

■ 주최 / 주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원

■ 조사기관 : (주)리서치랩

■ 문의 : (주)리서치랩 조은정 주임연구원 (전화) 02-559-2723 (메일) eicho@relab.net

응답자 정보

성명		직위	
부서		연락처	

사업체 정보

사업체 유형	① 개인 (사업자등록을 하지 않은 개인적으로 활동하는 콘텐츠 제작자 / 예 : 만화가, 크리에이터 등) ② 개인사업체 (법인등록을 하지 않고 개인이 경영하는 사업체, 사업자등록을 한 경우) ▶ '사업체 설문지'를 작성해주시기 바랍니다. ③ 회사법인 (상법에 따라 설립된 영리법인 / 예 : 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사, 외국회사) ▶ '사업체 설문지'를 작성해주시기 바랍니다. ④ 기타법인 (민법/특별법에 따라 설립된 회사 이외의 법인) ▶ '사업체 설문지'를 작성해주시기 바랍니다.		
사업체명	①개인인 성명 또는 활동명을 작성해주시기 바랍니다)		
사업자등록번호	설립연월	①개인인 활동시작 시기를 작성해주시기 바랍니다)	
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		

산업 유형

A1. 귀 사의 산업분야를 선택해 주시기 바랍니다. (중복선택)

산업분야	세부산업분야				
① 출판	<input type="checkbox"/> 서적출판/제작	<input type="checkbox"/> 전자출판/제작	<input type="checkbox"/> 신문/잡지발행	<input type="checkbox"/> 온라인유통/서스	<input type="checkbox"/> 기타
② 만화	<input type="checkbox"/> 만화출판	<input type="checkbox"/> 만화제작(작가)	<input type="checkbox"/> 에이전트	<input type="checkbox"/> 온라인유통/서스	<input type="checkbox"/> 기타
③ 음악	<input type="checkbox"/> 기획/제작	<input type="checkbox"/> 녹음/출판	<input type="checkbox"/> 온라인서비스	<input type="checkbox"/> 음원대리중개	<input type="checkbox"/> 기타
④ 게임	<input type="checkbox"/> 제작	<input type="checkbox"/> 배급(퍼블리싱)	<input type="checkbox"/> 기타		
⑤ 영화/영상	<input type="checkbox"/> 영화기획/제작	<input type="checkbox"/> 영상기획/제작	<input type="checkbox"/> 영화배급/홍보	<input type="checkbox"/> 제작지원	<input type="checkbox"/> 온라인서비스 <input type="checkbox"/> 기타
⑥ 애니메이션	<input type="checkbox"/> 창작제작	<input type="checkbox"/> 하청제작	<input type="checkbox"/> 온라인제작	<input type="checkbox"/> 유통/배급/홍보	<input type="checkbox"/> 온라인서비스 <input type="checkbox"/> 기타
⑦ 방송	<input type="checkbox"/> 지상파방송	<input type="checkbox"/> 유선방송	<input type="checkbox"/> 위성방송	<input type="checkbox"/> 온라인방송	<input type="checkbox"/> 영상물 제공 <input type="checkbox"/> 기타
⑧ 광고	<input type="checkbox"/> 광고제작	<input type="checkbox"/> 광고/행사대행	<input type="checkbox"/> 온라인광고	<input type="checkbox"/> 옥외광고	<input type="checkbox"/> 기타
⑨ 캐릭터	<input type="checkbox"/> 캐릭터 개발	<input type="checkbox"/> 라이선스 판매	<input type="checkbox"/> 캐릭터상품 제조	<input type="checkbox"/> 기타	
⑩ 지식정보	<input type="checkbox"/> e-learning	<input type="checkbox"/> 앱(App) 개발	<input type="checkbox"/> 기타		
⑪ 콘텐츠솔루션	<input type="checkbox"/> CG제작	<input type="checkbox"/> 저작물	<input type="checkbox"/> 콘텐츠보호/관리	<input type="checkbox"/> 기타	
⑫ 공연	<input type="checkbox"/> 기획/제작	<input type="checkbox"/> 공연시설 운영	<input type="checkbox"/> 기타		
⑬ 그 외	<input type="checkbox"/> VR(가상현실)	<input type="checkbox"/> AR(증강현실)	<input type="checkbox"/> MR(혼합현실)	<input type="checkbox"/> 기타	

A2. 귀 사의 주요 사업내용을 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.

사업내용	(예 : 모바일 게임을 기획, 제작, 개발하여 구글 플레이에서 유료로 판매, 웹툰을 포털 사이트에서 연재 중)
------	---

A3. 귀 사의 주요 콘텐츠에 대해 구체적으로 작성해 주시기 바랍니다.

콘텐츠명	내용	콘텐츠 제공/서비스 방법
①		
②		
③		

사업 현황

B1. 귀 하는 보조인력을 이용하고 계십니까? []

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

B1-1. 귀 하는 평균적으로 몇 명의 보조인력 이용하고 계십니까?

_____명

B2. 귀 하의 월평균 소득은 어떻게 되십니까? []

- ① 소득 없음 ② 100만원 미만 ③ 100만원 이상 200만원 미만
④ 200만원 이상 300만원 미만 ⑤ 300만원 이상 400만원 미만 ⑥ 400만원 이상 500만원 미만
⑦ 500만원 이상 800만원 미만 ⑧ 800만원 이상 1,000만원 미만 ⑨ 1,000만원 이상

B3. 귀 하의 전년(2016년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황은 어떻습니까? []

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

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.

지원사업 관련

C1. 귀 하는 지원사업 관련 정보를 어디에서 얻고 계십니까? []

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

C2. 귀 하가 지원받기를 희망하는 사업은 무엇입니까? (분야별로 선택해 주시기 바랍니다)

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

C3. 귀 하는 정부 및 지자체, 공공기관 등에서 제공하는 지원사업에 참여한 경험이 있으십니까? []

- ① 경험 있음 (▶C3-1로 이동) ② 경험 없음 (▶C4로 이동)

C3-1. 지원사업에 대한 귀 하의 만족도를 선택해 주시기 바랍니다.

구분	지원사업	만족도				
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
경영/운영 []	자금지원, 입주지원 등으로 경영운영에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
마케팅/홍보 []	콘텐츠 마케팅/홍보에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
콘텐츠 제작 []	콘텐츠(작품/제품) 제작에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
기술 []	기술개발, 지식재산권 확보에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
인력/교육 []	인력채용 및 인력역량 강화에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
전반적 만족 []	지원사업 참여에 대해 전반적으로 만족한다	①	②	③	④	⑤

C4. 귀 하가 정부 및 지자체, 공공기관 등의 지원에 신청 및 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(▶ _____)

C4-1. 귀 하가 겪었던 애로사항을 개선하기 위한 방법에 대한 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

