

# 2016년 부산 CT산업 통계조사

2016. 12



# ■ 목 차 ■

<b>조사결과 요약</b> .....	<b>1</b>
<b>제1절 조사개요</b> .....	<b>3</b>
<b>제2절 조사결과</b> .....	<b>4</b>
<b>제1장 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황분석</b> .....	<b>9</b>
<b>제1절 분석개요</b> .....	<b>11</b>
1. 분석대상 및 목적 .....	11
<b>제2절 현황분석</b> .....	<b>12</b>
1. 콘텐츠산업 전체 현황 .....	12
2. 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 매출현황 .....	15
3. 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 인력현황 .....	21
<b>제2장 조사결과</b> .....	<b>27</b>
<b>제1절 조사개요</b> .....	<b>29</b>
1. 조사배경 및 목적 .....	29
2. 조사대상 .....	31
3. 조사체계 .....	32
4. 조사내용 .....	36
5. 조사현황 .....	37
<b>제2절 전체 조사결과</b> .....	<b>38</b>
1. 일반현황 .....	38
2. 재무현황 .....	45
3. 인력현황 .....	50
4. 채용계획 .....	54
5. 경영현황 .....	63
6. 제작현황 .....	65
7. 마케팅현황 .....	71
8. 지원사업 .....	74
9. 1인 창조기업 .....	83

<b>제3절 출판산업 조사결과</b> .....	<b>87</b>
1. 일반현황 .....	87
2. 재무현황 .....	90
3. 인력현황 .....	93
<b>제4절 만화산업 조사결과</b> .....	<b>96</b>
1. 일반현황 .....	96
2. 재무현황 .....	99
3. 인력현황 .....	101
<b>제5절 게임산업 조사결과</b> .....	<b>103</b>
1. 일반현황 .....	103
2. 재무현황 .....	106
3. 인력현황 .....	109
<b>제6절 영화산업 조사결과</b> .....	<b>112</b>
1. 일반현황 .....	112
2. 재무현황 .....	115
3. 인력현황 .....	117
<b>제7절 애니메이션산업 조사결과</b> .....	<b>119</b>
1. 일반현황 .....	119
2. 재무현황 .....	122
3. 인력현황 .....	124
<b>제3장 인프라 현황</b> .....	<b>127</b>
<b>제1절 물적 인프라 현황</b> .....	<b>129</b>
1. 종합 .....	129
2. 문화시설 상세현황 .....	132
3. 축제 현황 .....	142
4. 문화예술 단체 .....	145
<b>제2절 인적 인프라 현황</b> .....	<b>156</b>
1. 종합 .....	156
2. 대학원 .....	158
3. 대학교 .....	161
4. 전문대학 .....	167
<b>부록 설문지</b> .....	<b>169</b>

# 표 목 차

## 조사결과 요약 ..... 1

- 【표 요약1】 콘텐츠산업 전체 및 부산지역 현황 ..... 4
- 【표 요약2】 부산 CT산업 사업체 현황 ..... 4
- 【표 요약3】 연도별 매출액 현황 ..... 5
- 【표 요약4】 연도별 종사자 현황 ..... 6
- 【표 요약5】 콘텐츠 제작현황 ..... 7

## 제1장 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황분석 ..... 11

- 【표 1-1】 콘텐츠산업 통계조사 산업분류 ..... 11
- 【표 1-2】 2015년 콘텐츠산업 전체 현황 ..... 12
- 【표 1-3】 콘텐츠산업 전체 연도별 매출액 현황 ..... 13
- 【표 1-4】 콘텐츠산업 전체 연도별 종사자 현황 ..... 14
- 【표 1-5】 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황 ..... 16
- 【표 1-6】 2015년 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황 ..... 17
- 【표 1-7】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 연도별 매출액 현황 ..... 18
- 【표 1-8】 2015년 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 매출액 현황 ① ..... 19
- 【표 1-9】 2015년 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 매출액 현황 ② ..... 20
- 【표 1-10】 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황 ..... 22
- 【표 1-11】 2015년 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황 ..... 23
- 【표 1-12】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 연도별 종사자 현황 ..... 24
- 【표 1-13】 2015년 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 종사자 현황 ① ..... 25
- 【표 1-14】 2015년 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 종사자 현황 ② ..... 26

## 제2장 조사결과 ..... 29

- 【표 2-1】 조사대상 산업분야 ..... 31
- 【표 2-2】 조사내용 ..... 36
- 【표 2-3】 조사현황 ..... 37
- 【표 2-4】 산업분야별 현황 ..... 38
- 【표 2-5】 소재지역 현황 (강서구~동구) ..... 39
- 【표 2-6】 소재지역 현황 (동래구~해운대구) ..... 40
- 【표 2-7】 설립연도 현황 ..... 41
- 【표 2-8】 대표자 성별 현황 ..... 42
- 【표 2-9】 대표자 연령 현황 ..... 43
- 【표 2-10】 사업체 유형 현황 ..... 44

- 【표 2-11】 연도별 매출액 현황 ..... 45
- 【표 2-12】 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 ..... 46
- 【표 2-13】 매출규모별 비중 - 2015년 기준 ..... 47
- 【표 2-14】 매출유형별 비중 ..... 48
- 【표 2-15】 국내외 매출비중 ..... 49
- 【표 2-16】 연도별 종사자 현황 ..... 50
- 【표 2-17】 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 ..... 51
- 【표 2-18】 종사자 규모별 비중 - 2015년 기준 ..... 52
- 【표 2-19】 직무별 종사자 비중 ..... 53
- 【표 2-20】 채용규모 - 전체 ..... 54
- 【표 2-21】 채용규모 - 신규인력 ..... 55
- 【표 2-22】 채용규모 - 경력인력 ..... 56
- 【표 2-23】 직무별 채용비중 - 신규인력 ..... 57
- 【표 2-24】 직무별 채용비중 - 경력인력 ..... 58
- 【표 2-25】 채용시기 - 신규인력 ..... 59
- 【표 2-26】 채용시기 - 경력인력 ..... 60
- 【표 2-27】 채용방법 ..... 61
- 【표 2-28】 채용 관련 애로사항 ..... 62
- 【표 2-29】 자금조달 방법 ..... 63
- 【표 2-30】 경영 관련 애로사항 ..... 64
- 【표 2-31】 전년대비 경영환경 ..... 65
- 【표 2-32】 콘텐츠 제작방법 ..... 66
- 【표 2-33】 콘텐츠 제작기간 및 수명자금조달 방법 ..... 67
- 【표 2-34】 콘텐츠 제작비용 및 투입인력 ..... 68
- 【표 2-35】 콘텐츠 제작비용 비중 ..... 69
- 【표 2-36】 제작 관련 애로사항 ..... 70
- 【표 2-37】 주요고객 ..... 71
- 【표 2-38】 마케팅 방법 ..... 72
- 【표 2-39】 마케팅 관련 애로사항 ..... 73
- 【표 2-40】 지원사업 정보습득방법 ..... 74
- 【표 2-41】 지원사업 참여의향 ..... 75
- 【표 2-42】 희망 지원사업 - 경영/운영 ..... 76
- 【표 2-43】 희망 지원사업 - 마케팅 ..... 77
- 【표 2-44】 희망 지원사업 - 제작/기술 ..... 78
- 【표 2-45】 희망 지원사업 - 인력/교육 ..... 79
- 【표 2-46】 지원사업 참여경험 ..... 80
- 【표 2-47】 지원사업 성과 ..... 81

【표 2-48】 지원사업 관련 애로사항 .....	82
【표 2-49】 1인 창조기업 현황 .....	83
【표 2-50】 보조인력 활용여부 - 1인 창조기업 .....	84
【표 2-51】 월평균 매출 - 1인 창조기업 .....	85
【표 2-52】 희망 지원사업 - 1인 창조기업 (1순위) .....	86
【표 2-53】 희망 지원사업 - 1인 창조기업 (1+2순위) .....	86
【표 2-54】 출판산업 사업체 현황 .....	87
【표 2-55】 출판산업 연도별 매출규모 .....	87
【표 2-56】 출판산업 소재지역 현황 .....	88
【표 2-57】 출판산업 설립연도 현황 .....	89
【표 2-58】 출판산업 연도별 매출액 현황 .....	90
【표 2-59】 출판산업 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 .....	91
【표 2-60】 출판산업 매출유형별 비중 .....	92
【표 2-61】 출판산업 국내외 매출비중 .....	92
【표 2-62】 출판산업 연도별 종사자 현황 .....	93
【표 2-63】 출판산업 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 .....	94
【표 2-64】 출판산업 종사자 규모별 비중 .....	95
【표 2-65】 출판산업 직무별 종사자 비중 .....	95
【표 2-66】 만화산업 사업체 현황 .....	96
【표 2-67】 만화산업 연도별 매출규모 .....	96
【표 2-68】 만화산업 소재지역 현황 .....	97
【표 2-69】 만화산업 설립연도 현황 .....	98
【표 2-70】 만화산업 연도별 매출액 현황 .....	99
【표 2-71】 만화산업 월평균 매출 - 1인 창조기업 .....	100
【표 2-72】 만화산업 연도별 종사자 현황 .....	101
【표 2-73】 만화산업 보조인력 활용여부 - 1인 창조기업 .....	102
【표 2-74】 게임산업 사업체 현황 .....	103
【표 2-75】 게임산업 연도별 매출규모 .....	103
【표 2-76】 게임산업 소재지역 현황 .....	104
【표 2-77】 게임산업 설립연도 현황 .....	105
【표 2-78】 게임산업 연도별 매출액 현황 .....	106
【표 2-79】 게임산업 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 .....	107
【표 2-80】 게임산업 매출유형별 비중 .....	108
【표 2-81】 게임산업 국내외 매출비중 .....	108
【표 2-82】 게임산업 연도별 종사자 현황 .....	109
【표 2-83】 게임산업 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 .....	110
【표 2-84】 게임산업 종사자 규모별 비중 .....	111

【표 2-85】 게임산업 직무별 종사자 비중 .....	111
【표 2-86】 영화산업 사업체 현황 .....	112
【표 2-87】 영화산업 연도별 매출규모 .....	112
【표 2-88】 영화산업 소재지역 현황 .....	113
【표 2-89】 영화산업 설립연도 현황 .....	114
【표 2-90】 영화산업 연도별 매출액 현황 .....	115
【표 2-91】 영화산업 매출유형별 비중 .....	116
【표 2-92】 영화산업 국내외 매출비중 .....	116
【표 2-93】 영화산업 연도별 종사자 현황 .....	117
【표 2-94】 영화산업 종사자 규모별 비중 .....	118
【표 2-95】 영화산업 직무별 종사자 비중 .....	118
【표 2-96】 애니메이션산업 사업체 현황 .....	119
【표 2-97】 애니메이션산업 연도별 매출규모 .....	119
【표 2-98】 애니메이션산업 소재지역 현황 .....	120
【표 2-99】 애니메이션산업 설립연도 현황 .....	121
【표 2-100】 애니메이션산업 연도별 매출액 현황 .....	122
【표 2-101】 애니메이션산업 매출유형별 비중 .....	123
【표 2-102】 애니메이션산업 국내외 매출비중 .....	123
【표 2-103】 애니메이션산업 연도별 종사자 현황 .....	124
【표 2-104】 애니메이션산업 종사자 규모별 비중 .....	125
【표 2-105】 애니메이션산업 직무별 종사자 비중 .....	125

### 제3장 인프라 현황 ..... 129

【표 3-1】 전국 문화기반시설 현황 .....	129
【표 3-2】 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황 .....	130
【표 3-3】 부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황 .....	131
【표 3-4】 부산 도서관 현황 .....	132
【표 3-5】 부산 소재 도서관 ① .....	132
【표 3-6】 부산 소재 도서관 ② .....	133
【표 3-7】 부산 박물관 현황 .....	134
【표 3-8】 부산 소재 박물관 .....	134
【표 3-9】 부산 미술관 현황 .....	135
【표 3-10】 부산 소재 미술관 .....	135
【표 3-11】 부산 문예회관 현황 .....	136
【표 3-12】 부산 소재 문예회관 .....	136
【표 3-13】 부산 문화원 현황 .....	137

## ■ 그 림 목 차 ■

【표 3-14】 부산 소재 문화원 .....	137
【표 3-15】 부산 문화의 집 현황 .....	138
【표 3-16】 부산 소재 문화의 집 .....	138
【표 3-17】 부산 공연시설 현황 .....	139
【표 3-18】 부산 소재 공연시설 ① .....	139
【표 3-19】 부산 소재 공연시설 ② .....	140
【표 3-20】 부산 소재 공연시설 ③ .....	141
【표 3-21】 부산 축제 현황 .....	142
【표 3-22】 부산 축제 ① .....	142
【표 3-23】 부산 축제 ② .....	143
【표 3-24】 부산 축제 ③ .....	144
【표 3-25】 부산 주요 문화예술법인/단체 ① .....	145
【표 3-26】 부산 주요 문화예술법인/단체 ② .....	146
【표 3-27】 부산 주요 문화예술법인/단체 ③ .....	147
【표 3-28】 부산 주요 문화예술법인/단체 ④ .....	148
【표 3-29】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤ .....	149
【표 3-30】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑥ .....	150
【표 3-31】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑦ .....	151
【표 3-32】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑧ .....	152
【표 3-33】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑨ .....	153
【표 3-34】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑩ .....	154
【표 3-35】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑪ .....	155
【표 3-36】 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황 .....	156
【표 3-37】 부산 소재 대학 ① .....	156
【표 3-38】 부산 소재 대학 ② .....	157
【표 3-39】 부산 소재 대학원 ① .....	158
【표 3-40】 부산 소재 대학원 ② .....	159
【표 3-41】 부산 소재 대학원 ③ .....	160
【표 3-42】 부산 소재 대학교 ① .....	161
【표 3-43】 부산 소재 대학교 ② .....	162
【표 3-44】 부산 소재 대학교 ③ .....	163
【표 3-45】 부산 소재 대학교 ④ .....	164
【표 3-46】 부산 소재 대학교 ⑤ .....	165
【표 3-47】 부산 소재 대학교 ⑥ .....	166
【표 3-48】 부산 소재 전문대학 ① .....	167
【표 3-49】 부산 소재 전문대학 ② .....	168

### 조사결과 요약 .....

【그림 요약1】 연도별 매출액 현황 .....	5
【그림 요약2】 연도별 종사자 현황 .....	6
【그림 요약3】 지원사업 성과 .....	8

### 제1장 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황분석 .....

【그림 1-1】 콘텐츠산업 전체 연도별 매출액 현황 .....	13
【그림 1-2】 콘텐츠산업 전체 연도별 종사자 현황 .....	14
【그림 1-3】 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황 .....	15
【그림 1-4】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 매출액 증감률 현황 .....	18
【그림 1-5】 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황 .....	21
【그림 1-6】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 종사자 증감률 현황 .....	24

### 제2장 조사결과 .....

【그림 2-1】 조사배경 .....	29
【그림 2-2】 조사목적 및 기대효과 .....	30
【그림 2-3】 실사체계 .....	32
【그림 2-4】 자료처리 및 분석 절차 .....	35
【그림 2-5】 산업분야별 현황 .....	38
【그림 2-6】 소재지역 현황 .....	39
【그림 2-7】 설립연도 현황 .....	41
【그림 2-8】 대표자 성별 현황 .....	42
【그림 2-9】 대표자 연령 현황 .....	43
【그림 2-10】 사업체 유형 현황 .....	44
【그림 2-11】 연도별 매출액 현황 .....	45
【그림 2-12】 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 .....	46
【그림 2-13】 매출규모별 비중 - 2015년 기준 .....	47
【그림 2-14】 매출유형별 비중 .....	48
【그림 2-15】 국내외 매출비중 .....	49
【그림 2-16】 연도별 종사자 현황 .....	50
【그림 2-17】 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 .....	51
【그림 2-18】 종사자 규모별 비중 - 2015년 기준 .....	52
【그림 2-19】 직무별 종사자 비중 .....	53
【그림 2-20】 채용규모 - 전체 .....	54

【그림 2-21】 채용규모 - 신규인력 .....	55
【그림 2-22】 채용규모 - 경력인력 .....	56
【그림 2-23】 직무별 채용비중 - 신규인력 .....	57
【그림 2-24】 직무별 채용비중 - 경력인력 .....	58
【그림 2-25】 채용시기 - 신규인력 .....	59
【그림 2-26】 채용시기 - 경력인력 .....	60
【그림 2-27】 채용방법 .....	61
【그림 2-28】 채용 관련 애로사항 .....	62
【그림 2-29】 자금조달 방법 .....	63
【그림 2-30】 경영 관련 애로사항 .....	64
【그림 2-31】 전년대비 제작환경 .....	65
【그림 2-32】 콘텐츠 제작방법 .....	66
【그림 2-33】 콘텐츠 제작기간 및 수명 .....	67
【그림 2-34】 콘텐츠 제작비용 및 투입인력 .....	68
【그림 2-35】 콘텐츠 제작비용 비중 .....	69
【그림 2-36】 제작 관련 애로사항 .....	70
【그림 2-37】 주요고객 .....	71
【그림 2-38】 마케팅 방법 .....	72
【그림 2-39】 마케팅 관련 애로사항 .....	73
【그림 2-40】 지원사업 정보습득방법 .....	74
【그림 2-41】 지원사업 참여의향 .....	75
【그림 2-42】 희망 지원사업 - 경영/운영 .....	76
【그림 2-43】 희망 지원사업 - 마케팅 .....	77
【그림 2-44】 희망 지원사업 - 제작/기술 .....	78
【그림 2-45】 희망 지원사업 - 인력/교육 .....	79
【그림 2-46】 지원사업 참여경험 .....	80
【그림 2-47】 지원사업 성과 .....	81
【그림 2-48】 지원사업 관련 애로사항 .....	82
【그림 2-49】 1인 창조기업 현황 .....	83
【그림 2-50】 보조인력 활용여부 - 1인 창조기업 .....	84
【그림 2-51】 월평균 매출 - 1인 창조기업 .....	85
【그림 2-52】 희망 지원사업 - 1인 창조기업 .....	86
【그림 2-53】 출판산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준 .....	87
【그림 2-54】 출판산업 소재지역 현황 .....	88
【그림 2-55】 출판산업 설립연도 현황 .....	89

【그림 2-56】 출판산업 연도별 매출액 현황 .....	90
【그림 2-57】 출판산업 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 .....	91
【그림 2-58】 출판산업 매출유형별 비중 .....	92
【그림 2-59】 출판산업 국내외 매출비중 .....	92
【그림 2-60】 출판산업 연도별 종사자 현황 .....	93
【그림 2-61】 출판산업 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 .....	94
【그림 2-62】 출판산업 종사자 규모별 비중 .....	95
【그림 2-63】 출판산업 직무별 종사자 비중 .....	95
【그림 2-64】 만화산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준 .....	96
【그림 2-65】 만화산업 소재지역 현황 .....	97
【그림 2-66】 만화산업 설립연도 현황 .....	98
【그림 2-67】 만화산업 연도별 매출액 현황 .....	99
【그림 2-68】 만화산업 월평균 매출 - 1인 창조기업 .....	100
【그림 2-69】 만화산업 연도별 종사자 현황 .....	101
【그림 2-70】 만화산업 보조인력 활용여부 - 1인 창조기업 .....	102
【그림 2-71】 게임산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준 .....	103
【그림 2-72】 게임산업 소재지역 현황 .....	104
【그림 2-73】 게임산업 설립연도 현황 .....	105
【그림 2-74】 게임산업 연도별 매출액 현황 .....	106
【그림 2-75】 게임산업 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 .....	107
【그림 2-76】 게임산업 매출유형별 비중 .....	108
【그림 2-77】 게임산업 국내외 매출비중 .....	108
【그림 2-78】 게임산업 연도별 종사자 현황 .....	109
【그림 2-79】 게임산업 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 .....	110
【그림 2-80】 게임산업 종사자 규모별 비중 .....	111
【그림 2-81】 게임산업 직무별 종사자 비중 .....	111
【그림 2-82】 영화산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준 .....	112
【그림 2-83】 영화산업 소재지역 현황 .....	113
【그림 2-84】 영화산업 설립연도 현황 .....	114
【그림 2-85】 영화산업 연도별 매출액 현황 .....	115
【그림 2-86】 영화산업 매출유형별 비중 .....	116
【그림 2-87】 영화산업 국내외 매출비중 .....	116
【그림 2-88】 영화산업 연도별 종사자 현황 .....	117
【그림 2-89】 영화산업 종사자 규모별 비중 .....	118
【그림 2-90】 영화산업 직무별 종사자 비중 .....	118

【그림 2-91】 애니메이션산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준 .....	119
【그림 2-92】 애니메이션산업 소재지역 현황 .....	120
【그림 2-93】 애니메이션산업 설립연도 현황 .....	121
【그림 2-94】 애니메이션산업 연도별 매출액 현황 .....	122
【그림 2-95】 애니메이션산업 매출유형별 비중 .....	123
【그림 2-96】 애니메이션산업 국내외 매출비중 .....	123
【그림 2-97】 애니메이션산업 연도별 종사자 현황 .....	124
【그림 2-98】 애니메이션산업 종사자 규모별 비중 .....	125
【그림 2-99】 애니메이션산업 직무별 종사자 비중 .....	125

2016년 부산 CT산업 통계조사

# 조사결과 요약

## 제1절 | 조사개요

### 조사개요

- 조사명 : 2016년 부산 CT산업 통계조사
- 주관기관 : (재)부산정보산업진흥원
- 수행기관 : (주)리서치랩

### 조사목적

- 차세대 성장동력산업인 콘텐츠산업 육성을 위해 산업 및 인프라에 대한 현황파악이 필요함
- 부산은 서울, 경기도에 이어 세 번째 규모의 콘텐츠산업의 도시로서 콘텐츠산업 육성을 통해 GDP 및 부가가치 증대를 이끌어 내고자 함
- (재)부산정보산업진흥원의 콘텐츠산업 현황에 대해 객관적으로 파악하여 실효성있는 지원사업 전략을 마련하고자 부산 CT산업 통계조사를 실시함

### 조사대상 및 범위

- 조사대상 : 부산광역시 내 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 : 2015년 12월말
- 조사기간 : 2016년 10월 31일부터 12월 2일까지 약 1달간
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 이용한 이메일, 팩스, 전화 등을 통해 전수조사

### 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
- 1인 창조기업 : 대표 콘텐츠, 보조인력 운영여부, 월평균 소득, 희망 지원사업 등

### 조사현황

- 과거 조사 사업체 리스트와 수집한 리스트를 취합하여 996개사의 리스트를 확보하였고 중복, 폐업, 이전, 업종변경 등을 제외하여 조사함
- 2016년 부산 CT산업 통계조사를 실시한 결과 총 833개 사업체를 조사함

## 제2절 | 조사결과

### 콘텐츠산업 전국 및 부산지역 현황

'2016 콘텐츠산업 통계조사(문화체육관광부)' 발췌

- 2015년 기준 전국 콘텐츠산업 사업체 수는 105,014개사, 종사자 수는 621,928명, 총 매출액은 100조 4,863억원으로 나타남
- 2015년 부산지역 콘텐츠산업 사업체 수는 6,583개사(전체 대비 6.3%), 종사자 수는 23,424명(전체 대비 3.8%), 총 매출액은 2조 4,317억원(전체 대비 2.4%)로 나타남

【표 요약1】 콘텐츠산업 전체 및 부산지역 현황 (단위: 개사, 명, 백만원)

구분	전체			부산지역		
	사업체 수	종사자 수	매출액	사업체 수	종사자 수	매출액
전체	105,014	621,928	100,486,320	6,583 (6.3%)	23,424 (3.8%)	2,431,745 (2.4%)
출판	25,505	190,277	20,509,764	1,398 (5.5%)	5,160 (2.7%)	554,852 (2.7%)
만화	8,145	10,003	919,408	632 (7.8%)	257 (2.6%)	9,202 (1.0%)
음악	36,770	77,490	4,975,196	2,356 (6.4%)	4,578 (5.9%)	174,635 (3.5%)
게임	13,844	80,388	10,722,284	919 (6.6%)	3,679 (4.6%)	166,439 (1.6%)
영화	1,111	30,100	5,112,219	57 (5.1%)	2,105 (7.0%)	226,148 (4.4%)
애니메이션	376	4,728	610,175	16 (4.3%)	158 (3.3%)	14,809 (2.4%)
방송	954	42,378	16,462,982	43 (4.5%)	1,069 (2.5%)	301,016 (1.8%)
광고	5,841	52,971	14,439,925	497 (8.5%)	2,693 (5.1%)	411,259 (2.8%)
캐릭터	2,069	30,128	10,080,701	130 (6.3%)	995 (3.3%)	314,678 (3.1%)
지식정보	8,671	77,809	12,342,103	459 (5.3%)	2,161 (2.8%)	178,568 (1.4%)
콘텐츠솔루션	1,728	25,656	4,311,563	76 (4.4%)	569 (2.2%)	80,139 (1.9%)

▶ 괄호 안은 전체 대비 부산지역 비중

### 부산 CT산업 콘텐츠제작 사업체 현황

'2016 부산 CT산업 통계조사' 결과

- 2015년 기준 부산지역 콘텐츠제작 사업체수는 797개사, 종사자 수는 6,939명, 총 매출액은 1조 1,545억원으로 나타남

【표 요약2】 부산 CT산업 사업체 현황 (단위: 개사, 명, 백만원)

구분	2014년			2015년		
	사업체 수	종사자 수	매출액	사업체 수	종사자 수	매출액
전체	754	6,573	1,056,186	797 (5.7%)	6,939 (5.6%)	1,154,500 (9.3%)
출판	146	1,157	136,223	147 (0.7%)	1,195 (3.3%)	148,319 (8.9%)
만화	32	40	2,047	39 (21.9%)	58 (45.0%)	3,745 (83.0%)
음악	7	39	1,355	7 (0.0%)	40 (2.6%)	1,324 (-2.3%)
게임 <sup>1)</sup>	72	917	119,689	86 (19.4%)	1,022 (11.5%)	104,821 (-12.4%)
영화	58	241	27,776	71 (22.4%)	278 (15.4%)	39,985 (44.0%)
애니메이션	17	326	19,286	18 (5.9%)	300 (-8.0%)	21,691 (12.5%)
방송	47	1,035	387,642	47 (0.0%)	1,037 (0.2%)	433,177 (11.7%)
광고	197	1,275	190,779	199 (1.0%)	1,317 (3.3%)	216,041 (13.2%)
캐릭터	12	147	11,279	12 (0.0%)	176 (19.7%)	15,202 (34.8%)
지식정보	67	549	43,934	71 (6.0%)	599 (9.1%)	47,901 (9.0%)
콘텐츠솔루션	68	659	83,819	68 (0.0%)	726 (10.2%)	91,946 (9.7%)
공연	31	188	32,359	32 (3.2%)	191 (1.6%)	30,347 (-6.2%)

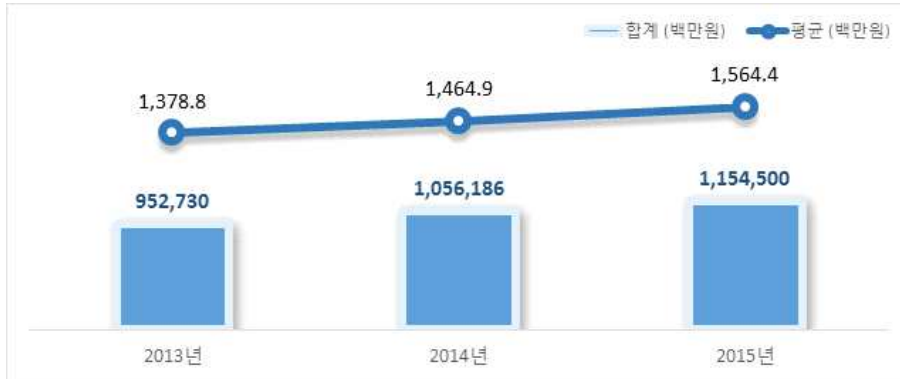
▶ 괄호 안은 전년대비 증감율

1) 매출액 300억이상 사업체를 제외한 경우 2014년 46,864백만원에서 2015년 48,788백만원으로 4.1% 증가함

매출액

- 총 매출액은 2013년 9,527억원 2014년 1조 561억원, 2015년 1조 1,545억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2013년 13.8억원, 2014년 14.6억원, 2015년 15.6억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 요약1】 연도별 매출액 현황



【표 요약3】 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

구분	연도별 매출액							
	2013년		2014년		2015년			
	평균	합계	평균	합계	평균 (전년대비)	합계 (전년대비)	평균 (전년대비)	합계 (전년대비)
전체	1,378.8	9,527.30	1,464.9	10,561.86	1,564.4	(6.8%)	11,545.00	(9.3%)
출판	930.8	132,175	939.5	136,223	1,015.9	(8.1%)	148,319	(8.9%)
만화	25.6	742	64.0	2,047	98.6	(54.1%)	3,745	(83.0%)
음악	206.4	1,445	193.5	1,355	189.1	(-2.3%)	1,324	(-2.3%)
게임 <sup>2)</sup>	1,108.7	66,521	1,930.5	119,689	1,379.2	(-28.6%)	104,821	(-12.4%)
영화	616.0	23,410	591.0	27,776	784.0	(32.7%)	39,985	(44.0%)
애니메이션	1,046.7	17,794	1,134.5	19,286	1,276.0	(12.5%)	21,691	(12.5%)
방송	8,710.6	383,265	8,427.0	387,642	9,416.9	(11.7%)	433,177	(11.7%)
광고	922.1	180,726	968.4	190,779	1,096.7	(13.2%)	216,041	(13.2%)
캐릭터	944.2	10,386	939.9	11,279	1,520.2	(61.7%)	15,202	(34.8%)
지식정보	624.9	34,368	720.2	43,934	811.9	(12.7%)	47,901	(9.0%)
콘텐츠솔루션	1,305.0	80,912	1,289.5	83,819	1,532.4	(18.8%)	91,946	(9.7%)
공연	699.5	20,986	1,078.6	32,359	978.9	(-9.2%)	30,347	(-6.2%)

2) 매출액 300억이상 사업체를 제외한 경우 2014년 46,864백만원(합계)에서 2015년 48,788백만원(합계)으로 4.1% 증가함

종사자 수

- 총 종사자 수는 2013년 6,379명, 2014년 6,573명, 2015년 6,939명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자는 2013년 9.1명, 2014년 8.9명, 2015년 8.9명으로 다소 감소한 추세를 보이고 있음

【그림 요약2】 연도별 종사자 현황



【표 요약4】 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

구분	연도별 종사자 수							
	2013년		2014년		2015년			
	평균	합계	평균	합계	평균 (전년대비)	합계 (전년대비)	평균 (전년대비)	합계 (전년대비)
전체	9.1	6,379	8.9	6,573	8.9	(0.0%)	6,939	(5.6%)
출판	8.2	1,166	7.9	1,157	8.1	(2.5%)	1,195	(3.3%)
만화	1.2	35	1.3	40	1.5	(15.4%)	58	(45.0%)
음악	5.9	41	5.6	39	5.7	(1.8%)	40	(2.6%)
게임	13.1	891	12.9	917	12.0	(-7.0%)	1,022	(11.5%)
영화	6.0	229	5.2	241	4.7	(-9.6%)	278	(15.4%)
애니메이션	18.4	313	19.2	326	17.6	(-8.3%)	300	(-8.0%)
방송	22.9	1,031	22.0	1,035	22.1	(0.5%)	1,037	(0.2%)
광고	6.3	1,223	6.5	1,275	6.7	(3.1%)	1,317	(3.3%)
캐릭터	12.7	140	12.3	147	14.7	(19.5%)	176	(19.7%)
지식정보	9.0	514	8.4	549	8.7	(3.6%)	599	(9.1%)
콘텐츠솔루션	9.7	620	9.8	659	10.8	(10.2%)	726	(10.2%)
공연	5.9	176	6.3	188	6.2	(-1.6%)	191	(1.6%)

### 경영현황

- 자금조달 방법으로는 '사업체 매출(60.7%)', '대표자 개인자금 조달(25.2%)', '정부지원금 수급 및 용자(18.9%)' 등으로 나타남
- 경영 관련 애로사항으로는 '매출 부진(32.8%)', '업체간 경쟁과다(23.9%)', '자금조달 곤란(19.1%)' 등으로 나타남

### 제작현황

- 전년대비 콘텐츠 제작환경은 '보통(48.7%)'으로 나타났으며, '악화(31.0%)'가 '원활(20.3%)' 보다 비중이 높게 나타남
- 콘텐츠 제작방법은 '자체 개발 및 창작(91.4%)', '라이선스 구매 및 제작(6.5%)' 등으로 나타남
- 콘텐츠 제작비용 비중은 '작품제작(78.2%)', '연구개발(7.4%)', '마케팅/홍보(6.1%)' 순으로 높게 나타남
- 콘텐츠 제작기간은 평균 5.4개월, 콘텐츠 수명은 평균 25.4개월, 제작비용은 평균 702.1백만원, 투입인력은 평균 8.7명으로 나타남

【표 요약5】 콘텐츠 제작현황 (단위: 개월, 백만원, 명)

구분	제작기간	콘텐츠 수명	제작비용	투입인력
전체	5.4	25.4	702.1	8.7
출판	2.1	21.8	25.9	7.2
만화	3.0	24.0	15.0	3.0
음악	0.6	-	10.0	1.5
게임	8.7	19.3	72.7	5.1
영화	14.5	34.9	5417.8	43.5
애니메이션	8.5	63.3	194.4	14.0
방송	3.2	13.1	87.3	5.1
광고	2.2	24.6	33.6	3.6
캐릭터	2.0	3.5	35.0	2.3
지식정보	6.5	36.8	75.3	3.8
콘텐츠솔루션	3.6	20.6	40.1	3.4
공연	5.2	5.3	44.0	5.3

### 마케팅현황

- 주요고객은 '일반소비자(45.1%)', '중소기업(34.9%)', '정부, 지자체, 공공기관(20.6%)' 등으로 나타남
- 마케팅 방법은 '온라인 홍보(69.1%)', '전시회 및 박람회 참가(12.9%)', '브로슈어 및 전단지 제작(9.0%)' 등으로 나타남
- 마케팅 관련 애로사항으로는 '업체간 경쟁과다(30.8%)', '경기 침체(28.6%)', '마케팅 비용 부담(25.7%)' 등으로 나타남

### 지원사업

- 지원사업 정보습득방법은 '인터넷(52.7%)', '공공기관 홍보(25.1%)', '동종업계(22.8%)', '언론매체(4.3%)', '전시회 등 관련행사(3.9%)', '없음(0.3%)' 순으로 나타남
- 지원사업 참여의향은 73.7%로 나타났으며 희망 지원사업 순위는 다음과 같았음
  - (경영/운영) '투자자 발굴(33.8%)', '인프라 지원(30.4%)', '입주 지원(20.3%)', '업계관련 정보제공(13.1%)', '컨설팅 지원(5.5%)'
  - (마케팅) '광고 및 홍보 활동 지원(52.5%)', '마케팅 컨설팅 지원(16.5%)', '바이어 발굴(14.0%)', '전시회 참가 지원(10.7%)', '전시회 및 행사 개최(6.6%)', '수출 지원(0.3%)'
  - (제작/기술) '제작 지원(49.6%)', '콘텐츠 및 기술 사업화 지원(15.0%)', '시제품 제작 지원(14.6%)', '제품 고급화 지원(12.5%)', '지식재산권 획득 지원(7.5%)', '제작 컨설팅 지원(6.3%)'
  - (인력/교육) '임금 및 복리후생 지원(63.4%)', '역량강화 및 인력교육 제공(21.4%)', '인력정보 및 채용알선 제공(16.9%)'
- 지원사업 참여경험은 50.6%로 나타났으며 지원사업 전반적 만족도는 78.7점으로 나타남

【그림 요약3】 지원사업 성과



- 지원사업 관련 애로사항으로는 '서류절차 간소화 필요(27.7%)', '지원기간 확대(8.2%)', '자금 지원(3.1%)' 등으로 나타남

2016년 부산 CT산업 통계조사

# 제1장 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 현황분석

「2016 콘텐츠산업 통계조사 (2015년 기준)」 일부 발췌

## 제1절 분석개요

### 1. 분석대상 및 목적

#### 가. 분석대상

- 콘텐츠산업 통계조사는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 매년 콘텐츠 관련 업종의 사업체를 대상으로 실시하는 조사임
  - 「2016 콘텐츠산업 통계조사」는 2015년 기준으로 2016년 9월부터 11월까지 실시함
- 콘텐츠산업은 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션, 공연 등 12개 산업으로 구성됨
  - 「2016 콘텐츠산업 통계조사」는 공연을 제외한 11개 산업을 대상으로 함

【표 1-1】 콘텐츠산업 통계조사 산업분류

대분류	중분류
출판	출판업, 인쇄업, 출판 도소매업, 온라인 출판유통업, 출판 임대업
만화	만화 출판업, 온라인 만화 제작유통업, 만화책 임대업, 만화 도소매업
음악	음악제작업, 음악 및 오디오물 출판업, 음악복제 및 배급업, 음반 도소매업, 온라인 음악 유통업, 음악 공연업, 노래연습장 운영업
게임	게임 제작 및 배급업, 게임 유통업
영화	영화 제작 지원 및 유통업, 디지털온라인 유통업
애니메이션	애니메이션 제작업, 애니메이션 유통 및 배급업, 온라인 애니메이션 유통업
방송	지상파 방송, 유선방송, 위성방송, 방송채널사용사업, 방송영상물제작업, 인터넷 영상물 제공업
광고	광고대행업, 광고제작업, 광고전문서비스업, 인쇄업, 온라인광고대행업, 옥외광고대행업
캐릭터	캐릭터 제작업, 캐릭터 상품 유통업
지식정보	e-learning업, 기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업, 포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업, 가상세계 및 가상현실업
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업, 컴퓨터그래픽스(CG) 제작업

#### 나. 분석목적

- 「2016 콘텐츠산업 통계조사」를 활용하여 전체 콘텐츠산업 현황과 부산지역 콘텐츠산업 현황을 파악 및 비교하고자 함
  - 특히 산업별 매출액과 종사자 규모를 중심으로 전체 대비 비중 및 증감 수준을 파악함

## 제2절 현황분석

### 1. 콘텐츠산업 전체 현황

#### 가. 총괄

- 2015년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 5,014개사로 전년대비 0.4% 감소한 것으로 나타남
  - 산업별 사업체 비중은 음악산업이 35.0%로 가장 높고 그 다음으로 출판산업(24.3%), 게임 산업(13.2%) 순으로 나타남
- 종사자 수는 62만 1,928명으로 전년대비 0.9% 증가하고 매출액은 100조 4,863억원으로 전년대비 5.8% 증가한 것으로 나타남
  - 부가가치액은 39조 9,789억원(전년대비 6.0% 증가), 부가가치율은 39.8%로 나타남
  - 수출액은 56억 6,137만 달러, 수입액은 11억 8,282만 달러로 44억 7,854만 달러 흑자를 기록한 것으로 나타남

【표 1-2】 2015년 콘텐츠산업 전체 현황

구분	사업체 수 (개)	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	부가가치액 (백만원)	부가가치율 (%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)	수출액차액 (천달러)
전체	105,014	621,928	100,486,320	39,978,869	39.8	5,661,368	1,182,820	4,478,548
출판	25,505	190,277	20,509,764	8,806,324	42.9	222,736	277,329	-54,593
만화	8,145	10,003	919,408	362,028	39.4	29,354	6,715	22,639
음악	36,770	77,490	4,975,196	1,808,677	36.4	381,023	13,397	367,626
게임	13,844	80,388	10,722,284	5,047,597	47.1	3,214,627	177,492	3,037,135
영화 <sup>3)</sup>	1,111	30,100	5,112,219	1,714,319	33.5	29,374	61,542	-32,168
애니메이션	376	4,728	610,175	218,202	35.8	126,570	7,011	119,559
방송 <sup>4)</sup>	954	42,378	16,462,982	5,978,111	36.3	320,434	146,297	174,137
광고 <sup>5)</sup>	5,841	52,971	14,439,925	5,241,693	36.3	94,508	323,604	-229,096
캐릭터	2,069	30,128	10,080,701	3,987,458	39.6	551,456	168,237	383,219
지식정보	8,671	77,809	12,342,103	5,212,037	42.2	515,703	652	515,051
콘텐츠솔루션	1,728	25,656	4,311,563	1,602,423	37.2	175,583	544	175,039

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

3) 애니메이션 극장 매출액과 극장 매출액에 대한 부가가치액 제외

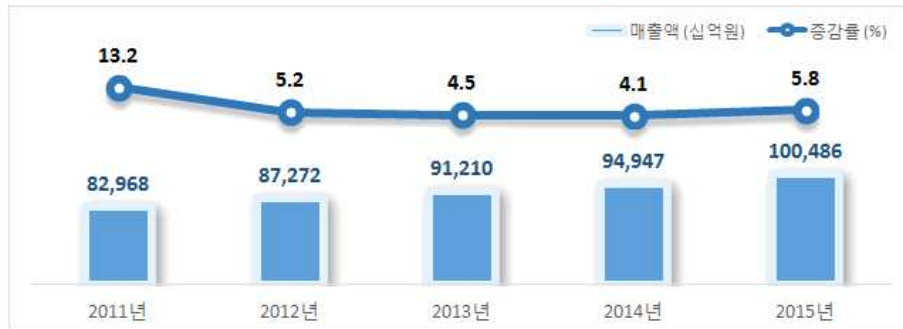
4) 중계유선방송 및 IPTV 부가가치액 제외

5) 2014년 신규 분류체계 적용하여 산출하였으므로 이전년도와 단순비교 불가능

나. 매출액

- 2015년 콘텐츠산업 매출액은 100조 4,863억원으로 전년대비 5.8% 증가하였으며 매년 매출액이 증가하고 있는 것으로 나타남
- 2015년 기준 전년대비 매출액 증감률은 영화산업이 12.0% 증가하여 가장 높고 출판산업이 0.4% 감소하여 가장 낮게 나타남
- 2011년부터 2015년까지 연평균 매출액 증감률은 4.9%이며, 출판산업(-0.9%)을 제외하고 모두 매출액이 증가한 것으로 나타남
- 산업별 매출액 비중은 출판산업(20.4%), 방송산업(16.4%), 광고산업(14.4%) 순으로 높게 나타남

【그림 1-1】 콘텐츠산업 전체 연도별 매출액 현황



【표 1-3】 콘텐츠산업 전체 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체	82,967,886	87,271,637	91,209,617	94,947,227	100,486,320	100.0	5.8	4.9
출판	21,244,581	21,097,287	20,799,789	20,586,789	20,509,764	20.4	-0.4	-0.9
만화	751,691	758,525	797,649	854,837	919,408	0.9	7.6	5.2
음악	3,817,460	3,994,925	4,277,164	4,606,882	4,975,196	5.0	8.0	6.8
게임	8,804,740	9,752,538	9,719,683	9,970,621	10,722,284	10.7	7.5	5.0
영화 <sup>가</sup>	3,773,236	4,404,818	4,664,748	4,565,106	5,112,219	5.1	12.0	7.9
애니메이션	528,551	521,005	520,510	560,248	610,175	0.6	8.9	3.7
방송	12,752,484	14,182,479	14,940,939	15,774,634	16,462,982	16.4	4.4	6.6
광고	12,172,681	12,483,803	13,356,360	13,737,020	14,439,925	14.4	5.1	4.4
캐릭터	7,209,583	7,517,639	8,306,812	9,052,700	10,080,701	10.0	11.4	8.7
지식정보	9,045,708	9,529,478	10,388,176	11,343,642	12,342,103	12.3	8.8	8.1
콘텐츠솔루션	2,867,171	3,029,140	3,437,787	3,894,748	4,311,563	4.3	10.7	10.7

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

6) 애니메이션 극장 매출액 제외

다. 종사자 수

- 2015년 콘텐츠산업 종사자 수는 62만 1,928명으로 전년대비 0.9% 증가한 것으로 나타남
- 2015년 기준 전년대비 종사자 수 증감률은 광고산업이 12.9% 증가하여 가장 높고 게임산업이 7.9% 감소하여 가장 낮게 나타남
- 2011년부터 2015년까지 연평균 종사자 수 증감률은 0.7%이며 광고산업(11.2%) 증감률이 가장 높게 나타남
- 산업별 종사자 수 비중은 출판산업(30.6%), 게임산업(12.9%), 음악산업 및 지식정보(12.5%) 순으로 높게 나타남

【그림 1-2】 콘텐츠산업 전체 연도별 종사자 현황



【표 1-4】 콘텐츠산업 전체 연도별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체	604,730	611,437	619,438	616,459	621,928	100.0	0.9	0.7
출판 <sup>가</sup>	198,691	198,262	193,613	191,033	190,277	30.6	-0.4	-1.1
만화	10,358	10,161	10,077	10,066	10,003	1.6	-0.6	-0.9
음악	78,181	78,402	77,456	77,637	77,490	12.5	-0.2	-0.2
게임	95,015	95,051	91,893	87,281	80,388	12.9	-7.9	-4.1
영화	29,569	30,857	30,238	29,646	30,100	4.8	1.5	0.4
애니메이션	4,646	4,503	4,502	4,505	4,728	0.8	5.0	0.4
방송	38,366	40,774	41,522	41,397	42,378	6.8	2.4	2.5
광고	34,647	36,424	49,114	46,918	52,971	8.5	12.9	11.2
캐릭터 <sup>가</sup>	26,418	26,897	27,701	29,039	30,128	4.8	3.8	3.3
지식정보	69,026	69,961	71,591	75,142	77,809	12.5	3.5	3.0
콘텐츠솔루션	19,813	20,145	21,731	23,795	25,656	4.1	7.8	6.7

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

7) 2015년 기준 계약배달 판매업(신문배달판매) 종사자 수는 통계청 발표가 7월에 진행됨에 따라 전년도 종사자 수 수치를 적용

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

## 2 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 매출현황

## 가. 지역별

- 전국 콘텐츠산업 매출액 합계는 2013년 91조 912억원, 2014년 94조 7,952억원, 2015년 100조 3,368억원으로 매년 증가하고 있는 것으로 나타남
  - 2015년 전년대비 전국 매출액 합계 증가율은 5.8%로 2014년 전년대비 증가율(4.1%)보다 높게 나타남
- 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산 등 6개 광역시의 콘텐츠산업 매출액 합계는 2014년 감소하였다가 2015년 증가한 것으로 나타남
- 부산지역 콘텐츠산업 매출액은 2013년 2조 1,129억원, 2014년 2조 1,989억원, 2015년 2조 4,317억원으로 매년 증가하고 있는 것으로 나타남
  - 2015년 전년대비 부산지역 매출액 증가율은 10.6%로 과거 전년대비 증가율보다 높게 나타남

【그림 1-3】 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황



▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

- 2015년 콘텐츠산업 매출액을 지역별로 살펴보면, 서울지역이 64조 2,841억원으로 가장 비중이 높고(64.1%) 그 다음으로 경기도(21조 7,040억원, 21.6%)가 높게 나타나 수도권 지역이 전체 매출액 대부분을 차지하고 있는 것으로 나타남
  - 서울지역은 게임산업을 제외한 모든 산업에서 전국 매출액 합계 대비 비중이 가장 높게 나타남
- 부산지역의 콘텐츠산업 매출액 비중은 2.4%로 전국에서 세 번째로 비중이 높고 6개 광역시 중에서는 가장 높게 나타남
  - 산업별로는 영화산업이 전국 합계 대비 비중이 4.4%로 가장 높고 그 다음으로 음악산업(3.5%), 애니메이션(3.2%) 순으로 나타남

【표 1-5】 콘텐츠산업 지역별 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %) 9)

구분	2013년	2014년	2015년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률	
전국 합계	91,091,200	94,795,221	100,336,843	100.0	5.8	5.0	
서울	62,180,331	65,017,327	64,284,051	64.1	-1.1	1.7	
6개 광역시	부산	2,112,918	2,198,854	2,431,745	2.4	10.6	7.3
	대구	1,574,508	1,634,581	1,809,457	1.8	10.7	7.2
	인천	1,430,868	1,314,383	1,430,406	1.4	8.8	0.0
	광주	866,234	877,750	867,444	0.9	-1.2	0.1
	대전	1,365,781	1,103,296	1,145,037	1.1	3.8	-8.4
	울산	534,287	458,645	486,044	0.5	6.0	-4.6
	소계	<b>7,884,596</b>	<b>7,587,509</b>	<b>8,170,133</b>	<b>8.1</b>	<b>7.7</b>	<b>1.8</b>
9개도	경기도	15,451,091	16,829,045	21,703,998	21.6	29.0	18.5
	강원도	506,080	472,411	503,881	0.5	6.7	-0.2
	충청북도	693,310	756,484	747,514	0.7	-1.2	3.8
	충청남도 <sup>10)</sup>	795,610	691,575	728,630	0.7	5.4	-4.3
	전라북도	527,737	525,732	535,118	0.5	1.8	0.7
	전라남도	376,784	372,940	355,662	0.4	-4.6	-2.8
	경상북도	1,148,090	1,061,978	1,167,653	1.2	10.0	0.8
	경상남도	1,316,458	1,264,372	1,316,881	1.3	4.2	0.0
	제주도	211,113	215,848	823,322	0.8	281.4	97.5
	소계	<b>21,026,273</b>	<b>22,190,385</b>	<b>27,882,659</b>	<b>27.8</b>	<b>25.7</b>	<b>15.2</b>

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

9) 애니메이션 산업의 극장 매출액, 방송사 수출액 제외

10) 세종시 사업체 매출액 포함

【표 1-6】 2015년 콘텐츠산업 지역별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니 <sup>11)</sup> 메이선	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계
전국 합계	20,509,764 (100.0)	919,408 (100.0)	4,975,196 (100.0)	10,722,284 (100.0)	5,112,219 (100.0)	460,698 (100.0)	16,462,982 (100.0)	14,439,925 (100.0)	10,080,701 (100.0)	12,342,103 (100.0)	4,311,563 (100.0)	100,336,843 (100.0)
서울	11,552,369 (56.3)	447,024 (48.6)	3,160,981 (63.5)	3,904,538 (36.4)	3,097,643 (60.6)	343,536 (74.6)	13,358,058 (81.1)	12,745,208 (88.3)	4,658,815 (46.2)	7,715,447 (62.5)	3,300,432 (76.5)	64,284,051 (64.1)
부산	554,852 (2.7)	9,202 (1.0)	174,635 (3.5)	166,439 (1.6)	226,148 (4.4)	14,809 (3.2)	301,016 (1.8)	411,259 (2.8)	314,678 (3.1)	178,568 (1.4)	80,139 (1.9)	2,431,745 (2.4)
대구	411,562 (2.0)	13,487 (1.5)	184,256 (3.7)	168,693 (1.6)	136,302 (2.7)	1,929 (0.4)	166,613 (1.0)	243,076 (1.7)	245,702 (2.4)	170,737 (1.4)	67,100 (1.6)	1,809,457 (1.8)
인천	409,622 (2.0)	17,741 (1.9)	105,843 (2.1)	68,492 (0.6)	117,691 (2.3)	9,591 (2.1)	129,475 (0.8)	53,347 (0.4)	351,640 (3.5)	115,968 (0.9)	50,996 (1.2)	1,430,406 (1.4)
광주	268,946 (1.3)	24,081 (2.6)	18,773 (0.4)	75,171 (0.7)	72,735 (1.4)	27,456 (6.0)	109,528 (0.7)	47,386 (0.3)	96,552 (1.0)	66,660 (0.5)	60,156 (1.4)	867,444 (0.9)
대전	242,767 (1.2)	7,409 (0.8)	33,579 (0.7)	38,342 (0.4)	94,774 (1.9)	4,213 (0.9)	103,122 (0.6)	88,989 (0.6)	96,255 (1.0)	389,171 (3.2)	46,416 (1.1)	1,145,037 (1.1)
울산	133,360 (0.7)	3,339 (0.4)	32,546 (0.7)	33,458 (0.3)	63,179 (1.2)	0 (0.0)	101,610 (0.6)	0 (0.0)	5,302 (0.1)	107,517 (0.9)	5,733 (0.1)	486,044 (0.5)
경기도	5,904,055 (28.8)	333,888 (36.3)	680,341 (13.7)	5,281,308 (49.3)	909,902 (17.8)	49,105 (10.7)	1,183,383 (7.2)	685,709 (4.7)	3,177,568 (31.5)	2,879,752 (23.3)	618,987 (14.4)	21,703,998 (21.6)
강원도	62,422 (0.3)	13,799 (1.5)	54,225 (1.1)	35,715 (0.3)	46,967 (0.9)	3,361 (0.7)	150,975 (0.9)	17,059 (0.1)	48,772 (0.5)	61,998 (0.5)	8,588 (0.2)	503,881 (0.5)
충청북도	82,870 (0.4)	2,232 (0.2)	27,210 (0.5)	31,574 (0.3)	38,275 (0.7)	98 (0.0)	130,058 (0.8)	20,271 (0.1)	318,312 (3.2)	57,681 (0.5)	38,933 (0.9)	747,514 (0.7)
충청남도 <sup>12)</sup>	209,960 (1.0)	1,843 (0.2)	33,001 (0.7)	63,003 (0.6)	48,020 (0.9)	2,858 (0.6)	86,873 (0.5)	30,933 (0.2)	170,989 (1.7)	75,939 (0.6)	5,211 (0.1)	728,630 (0.7)
전라북도	99,475 (0.5)	11,053 (1.2)	35,136 (0.7)	64,123 (0.6)	51,981 (1.0)	1,086 (0.2)	101,616 (0.6)	9,772 (0.1)	92,767 (0.9)	52,512 (0.4)	15,597 (0.4)	535,118 (0.5)
전라남도	47,621 (0.2)	1,295 (0.1)	42,230 (0.8)	23,941 (0.2)	28,161 (0.6)	599 (0.1)	106,941 (0.6)	21,992 (0.2)	44,865 (0.4)	37,951 (0.3)	66 (0.0)	355,662 (0.4)
경상북도	274,091 (1.3)	22,751 (2.5)	281,912 (5.7)	61,032 (0.6)	63,883 (1.2)	0 (0.0)	154,876 (0.9)	51,226 (0.4)	72,996 (0.7)	184,592 (1.5)	294 (0.0)	1,167,653 (1.2)
경상남도	217,991 (1.1)	5,854 (0.6)	101,024 (2.0)	90,690 (0.8)	105,540 (2.1)	1,934 (0.4)	214,334 (1.3)	1,467 (0.0)	330,009 (3.3)	238,511 (1.9)	9,527 (0.2)	1,316,881 (1.3)
제주도	37,801 (0.2)	4,410 (0.5)	9,504 (0.2)	615,765 (5.7)	11,018 (0.2)	123 (0.0)	64,504 (0.4)	12,231 (0.1)	55,479 (0.6)	9,099 (0.1)	3,388 (0.1)	823,322 (0.8)

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

11) 극장 매출액, 방송사 수출액 제외  
12) 세종시 사업체 매출액 포함

## 나. 부산지역

- 2015년 부산지역 전년대비 콘텐츠산업 매출액 증감률은 10.6%로 전국 전년대비 매출액 증감률(5.8%)보다 높게 나타남
- 2013년부터 2015년까지 부산지역 연평균 매출액 증감률은 7.3%로 전국 연평균 매출액 증감률(5.0%)보다 높게 나타남
- 부산지역 산업별로는 게임산업의 2015년 전년대비 콘텐츠산업 매출액 증감률이 48.1%로 가장 높게 나타남
- 2013년부터 2015년까지 부산지역 산업별 연평균 매출액 증감률은 광고산업이 27.1%로 가장 높게 나타남

【그림 1-4】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 매출액 증감률 현황



【표 1-7】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 연도별 매출액 현황 (단위 : 백만원, %)

구분	전국 합계					부산지역				
	2013년	2014년	2015년	전년대비 증감률	연평균 증감률	2013년	2014년	2015년	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체	91,091,200	94,795,221	100,336,843	5.8	5.0	2,112,918	2,198,854	2,431,745	10.6	7.3
출판	20,799,789	20,586,789	20,509,764	-0.4	-0.7	557,846	553,718	554,852	0.2	-0.3
만화	797,649	854,837	919,408	7.6	7.4	9,119	9,118	9,202	0.9	0.5
음악	4,277,164	4,606,882	4,975,196	8.0	7.9	169,115	170,631	174,635	2.3	1.6
게임	9,719,683	9,970,621	10,722,284	7.5	5.0	154,440	112,384	166,439	48.1	3.8
영화	4,664,748	4,565,106	5,112,219	12.0	4.7	179,008	173,295	226,148	30.5	12.4
애니메이선	402,093	408,245	460,698	12.8	7.0	13,086	13,088	14,809	13.1	6.4
방송	14,940,939	15,774,634	16,462,982	4.4	5.0	297,069	297,984	301,016	1.0	0.7
광고	13,356,360	13,737,018	14,439,925	5.1	4.0	254,389	374,025	411,259	10.0	27.1
캐릭터	8,306,812	9,052,700	10,080,701	11.4	10.2	267,112	268,300	314,678	17.3	8.5
지식정보	10,388,176	11,343,642	12,342,103	8.8	9.0	147,690	147,946	178,568	20.7	10.0
콘텐츠솔루션	3,437,787	3,894,748	4,311,563	10.7	12.0	64,044	78,365	80,139	2.3	11.9

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

- 세부산업별 전국 콘텐츠산업 매출액 합계 대비 부산지역 비중을 살펴보면 온라인 출판 유통업이 12.9%로 가장 높고 그 다음으로 유선방송(8.9%), 음악 공연업(7.2%) 순으로 나타남

【표 1-8】 2015년 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 매출액 현황 ① (단위 : 백만원, %)

구분	전체	지역별			
		전국 합계 <sup>13)</sup>	부산지역	비중	
전체	100,486,320	100,336,843	2,431,745	2.4	
출판	출판업	8,717,155	8,717,155	226,704	2.6
	인쇄업	3,839,549	3,839,549	58,721	1.5
	출판 도소매업	7,716,604	7,716,604	245,723	3.2
	온라인 출판 유통업	181,582	181,582	23,365	12.9
	출판 임대업	54,874	54,874	339	0.6
	소계	20,509,764	20,509,764	554,852	2.7
만화	만화 출판업	447,412	447,412	0	0.0
	온라인 만화 제작유통업	123,888	123,888	0	0.0
	만화책 임대업	67,681	67,681	1,501	2.2
	만화 도소매업	280,427	280,427	7,701	2.7
	소계	919,408	919,408	9,202	1.0
음악	음악 제작업	1,016,037	1,016,037	7,023	0.7
	음악 및 오디오물 출판업	15,878	15,878	0	0.0
	음반 복제 및 배급업	118,199	118,199	3,621	3.1
	음반 도소매업	166,872	166,872	3,057	1.8
	온라인 음악 유통업	1,328,025	1,328,025	55,543	4.2
	음악 공연업	837,567	837,567	60,509	7.2
	노래연습장 운영업	1,492,618	1,492,618	44,882	3.0
	소계	4,975,196	4,975,196	174,635	3.5
	게임	게임 제작 및 배급업	9,016,139	9,016,139	74,792
게임 유통업		1,706,145	1,706,145	91,647	5.4
소계		10,722,284	10,722,284	166,439	1.6
영화	영화 제작,지원 및 유통업	4,680,168	4,680,168	225,044	4.8
	디지털 온라인 유통업	432,051	432,051	1,104	0.3
	소계	5,112,219	5,112,219	226,148	4.4

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

【표 1-9】 2015년 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 매출액 현황 ② (단위 : 백만원, %)

구분	전체	지역별			
		전국 합계 <sup>14)</sup>	부산지역	비중	
전체	100,486,320	100,336,843	2,431,745	2.4	
애니메이션 <sup>15)</sup>	애니메이션 제작업	426,562	426,562	14,809	3.5
	애니메이션 유통 및 배급업	170,629	21,152	0	0.0
	온라인 애니메이션 유통업	12,984	12,984	0	0.0
	소계	610,175	460,698	14,809	3.2
방송	지상파 방송	4,111,452	4,111,452	79,005	1.9
	유선 방송	2,261,690	2,261,690	202,379	8.9
	위성 방송	549,612	549,612	0	0.0
	방송채널 사용사업	6,222,446	6,222,446	2,527	0.0
	인터넷영상물 제공업	2,174,284	2,174,284	0	0.0
	방송영상물 제작업	1,143,498	1,143,498	17,105	1.5
	소계	16,462,982	16,462,982	301,016	1.8
광고	광고(종합) 대행업	7,034,736	7,034,736	300,572	4.3
	광고 제작업	1,469,456	1,469,456	36,678	2.5
	광고 전문 서비스 업	2,379,011	2,379,011	26,620	1.1
	인쇄업	611,523	611,523	1,317	0.2
	온라인 광고 대행업	1,705,364	1,705,364	7,399	0.4
	옥외 광고 대행업	1,239,835	1,239,835	38,673	3.1
	소계	14,439,925	14,439,925	411,259	2.8
캐릭터	캐릭터 제작업	5,087,061	5,087,061	123,145	2.4
	캐릭터 상품 유통업	4,993,640	4,993,640	191,533	3.8
	소계	10,080,701	10,080,701	314,678	3.1
지식정보	e-learning업	3,306,297	3,306,297	47,494	1.4
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	1,176,058	1,176,058	13,556	1.2
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	6,010,027	6,010,027	110,220	1.8
	가상세계 및 가상현실업	1,849,721	1,849,721	7,298	0.4
	소계	12,342,103	12,342,103	178,568	1.4
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	4,021,501	4,021,501	75,918	1.9
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	290,062	290,062	4,221	1.5
	소계	4,311,563	4,311,563	80,139	1.9

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

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

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

15) 지역별에서 극장 매출액 및 방송사 수출액 제외

## 3. 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 인력현황

## 가. 총괄

- 전국 콘텐츠산업 종사자 수는 2013년 57만 4,736명, 2014년 57만 4,453명, 2015년 58만 192명으로 2014년 소폭 감소하였다가 2015년 증가한 것으로 나타남
  - 2015년 전년대비 전국 종사자 수 합계 증가율은 1.0%로 2014년 전년대비 증가율(0.0%) 보다 높게 나타남
- 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산 등 6개 광역시의 콘텐츠산업 종사자 수 합계는 2014년 감소하였다가 2015년 증가한 것으로 나타남
- 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수는 2013년 2만 2,761명, 2014년 2만 2,690명, 2015년 2만 3,424명으로 2014년 소폭 감소하였다가 2015년 증가한 것으로 나타남
  - 2015년 전년대비 부산지역 종사자 수 증가율은 3.2%로 나타남

【그림 1-5】 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황



▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발취

- 2015년 콘텐츠산업 종사자 수를 지역별로 살펴보면, 서울지역이 29만 4,970명으로 가장 비중이 높고(50.8%) 그 다음으로 경기도(12만 5,319명, 21.6%)가 높게 나타나 수도권 지역이 전체 종사자 대다수를 포함하고 있는 것으로 나타남
  - 서울지역은 모든 산업에서 전국 종사자 수 합계 대비 비중이 가장 높게 나타남
- 부산지역의 콘텐츠산업 종사자 수 비중은 4.0%로 전국에서 세 번째로 비중이 높고 6개 광역시 중에서는 가장 높게 나타남
  - 산업별로는 영화산업이 전국 합계 대비 비중이 7.0%로 가장 높고 그 다음으로 음악산업(5.9%), 광고산업(5.1%) 순으로 나타남

【표 1-10】 콘텐츠산업 지역별 연도별 종사자 현황 (단위 : 명, %) <sup>16)</sup>

구분	2013년	2014년	2015년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률	
전체	574,736	574,453	580,192	100.0	1.0	0.5	
서울	292,891	296,643	294,970	50.8	-0.6	0.4	
6개 광역시	부산	22,761	22,690	23,424	4.0	3.2	1.4
	대구	18,762	17,972	17,828	3.1	-0.8	-2.5
	인천	20,559	17,896	18,836	3.2	5.3	-4.3
	광주	12,059	12,554	10,582	1.8	-15.7	-6.3
	대전	11,781	10,314	10,988	1.9	6.5	-3.4
	울산	6,960	6,048	6,249	1.1	3.3	-5.2
	소계	92,882	87,474	87,907	15.2	0.5	-2.7
9개도	경기도	113,749	118,154	125,319	21.6	6.1	5.0
	강원도	9,019	8,651	9,229	1.6	6.7	1.2
	충청북도	8,166	7,919	7,133	1.2	-9.9	-6.5
	충청남도 <sup>17)</sup>	9,398	9,272	9,294	1.6	0.2	-0.6
	전라북도	8,206	7,701	8,166	1.4	6.0	-0.2
	전라남도	6,518	6,494	5,506	0.9	-15.2	-8.1
	경상북도	14,711	13,102	13,608	2.3	3.9	-3.8
	경상남도	15,991	15,756	15,971	2.8	1.4	-0.1
	제주도	3,205	3,287	3,089	0.5	-6.0	-1.8
	소계	188,963	190,336	197,315	34.0	3.7	2.2

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발취

16) 출판(계약배달 판매업(신문배달판매)), 방송(지상파방송 해외종사자 및 세종시(2013년) 종사자 제외

17) 세종시 사업체 매출액 포함

【표 1-11】 2015년 콘텐츠산업 지역별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	출판 <sup>18)</sup>	만화	음악	게임	영화	애니	방송 <sup>19)</sup>	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
전체	148,551 (100.0)	10,003 (100.0)	77,490 (100.0)	80,388 (100.0)	30,100 (100.0)	4,728 (100.0)	42,368 (100.0)	52,971 (100.0)	30,128 (100.0)	77,809 (100.0)	25,656 (100.0)	580,192 (100.0)
서울	71,920 (48.4)	4,250 (42.5)	24,238 (31.3)	28,097 (35.0)	13,477 (44.8)	3,581 (75.7)	30,701 (72.5)	39,622 (74.8)	13,350 (44.3)	46,456 (59.7)	19,278 (75.1)	294,970 (50.8)
부산	5,160 (3.5)	257 (2.6)	4,578 (5.9)	3,679 (4.6)	2,105 (7.0)	158 (3.3)	1,069 (2.5)	2,693 (5.1)	995 (3.3)	2,161 (2.8)	569 (2.2)	23,424 (4.0)
대구	3,679 (2.5)	217 (2.2)	4,311 (5.6)	2,846 (3.5)	1,169 (3.9)	29 (0.6)	973 (2.3)	975 (1.8)	813 (2.7)	2,423 (3.1)	393 (1.5)	17,828 (3.1)
인천	4,541 (3.1)	411 (4.1)	3,981 (5.1)	2,923 (3.6)	1,110 (3.7)	72 (1.5)	409 (1.0)	439 (0.8)	1,076 (3.6)	3,509 (4.5)	365 (1.4)	18,836 (3.2)
광주	3,123 (2.1)	379 (3.8)	2,262 (2.9)	795 (1.0)	815 (2.7)	210 (4.4)	770 (1.8)	675 (1.3)	367 (1.2)	803 (1.0)	383 (1.5)	10,582 (1.8)
대전	2,369 (1.6)	187 (1.9)	2,095 (2.7)	1,699 (2.1)	650 (2.2)	31 (0.7)	695 (1.6)	1,108 (2.1)	263 (0.9)	1,634 (2.1)	257 (1.0)	10,988 (1.9)
울산	994 (0.7)	84 (0.8)	1,717 (2.2)	1,188 (1.5)	375 (1.2)	0 (0.0)	660 (1.6)	0 (0.0)	37 (0.1)	1,128 (1.4)	66 (0.3)	6,249 (1.1)
경기도	41,959 (28.2)	2,681 (26.8)	14,543 (18.8)	25,968 (32.3)	6,957 (23.1)	515 (10.9)	2,645 (6.2)	5,571 (10.5)	8,521 (28.3)	12,103 (15.6)	3,856 (15.0)	125,319 (21.6)
강원도	1,030 (0.7)	274 (2.7)	3,945 (5.1)	1,531 (1.9)	544 (1.8)	33 (0.7)	895 (2.1)	215 (0.4)	193 (0.6)	511 (0.7)	58 (0.2)	9,229 (1.6)
충청북도	1,382 (0.9)	90 (0.9)	1,782 (2.3)	655 (0.8)	290 (1.0)	4 (0.1)	552 (1.3)	288 (0.5)	1,136 (3.8)	815 (1.0)	139 (0.5)	7,133 (1.2)
충청남도 <sup>20)</sup>	2,513 (1.7)	108 (1.1)	2,305 (3.0)	1,410 (1.8)	534 (1.8)	28 (0.6)	326 (0.8)	456 (0.9)	636 (2.1)	953 (1.2)	25 (0.1)	9,294 (1.6)
전라북도	1,770 (1.2)	180 (1.8)	1,581 (2.0)	2,061 (2.6)	615 (2.0)	14 (0.3)	591 (1.4)	121 (0.2)	322 (1.1)	766 (1.0)	145 (0.6)	8,166 (1.4)
전라남도	1,239 (0.8)	98 (1.0)	1,903 (2.5)	873 (1.1)	257 (0.9)	7 (0.1)	387 (0.9)	284 (0.5)	68 (0.2)	379 (0.5)	11 (0.0)	5,506 (0.9)
경상북도	3,202 (2.2)	410 (4.1)	3,814 (4.9)	2,292 (2.9)	488 (1.6)	0 (0.0)	430 (1.0)	331 (0.6)	510 (1.7)	2,107 (2.7)	24 (0.1)	13,608 (2.3)
경상남도	3,115 (2.1)	308 (3.1)	3,857 (5.0)	3,927 (4.9)	648 (2.2)	46 (1.0)	729 (1.7)	25 (0.0)	1,433 (4.8)	1,817 (2.3)	66 (0.3)	15,971 (2.8)
제주도	555 (0.4)	69 (0.7)	578 (0.7)	444 (0.6)	66 (0.2)	0 (0.0)	536 (1.3)	168 (0.3)	408 (1.4)	244 (0.3)	21 (0.1)	3,089 (0.5)

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

18) 계약배달 판매업(신문배달판매) 제외  
 19) 지상파방송 해외종사자 및 2013년 세종시 종사자 제외  
 20) 세종시 사업체 매출액 포함

나. 부산지역

- 2015년 부산지역 전년대비 콘텐츠산업 종사자 수 증감률은 3.2%로 전국 전년대비 종사자 수 증감률(1.0%)보다 높게 나타남
- 2013년부터 2015년까지 부산지역 연평균 종사자 수 증감률은 1.4%로 전국 연평균 종사자 수 증감률(0.5%)보다 높게 나타남
- 부산지역 산업별로는 게임산업의 2015년 전년대비 콘텐츠산업 종사자 수 증감률이 16.9%로 가장 높게 나타남
- 2013년부터 2015년까지 부산지역 산업별 연평균 증감률은 광고산업이 12.5%로 가장 높게 나타남

【그림 1-6】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 종사자 증감률 현황



【표 1-12】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 연도별 종사자 현황 (단위 : 명, %)

구분	전국					부산지역				
	2013년	2014년	2015년	전년대비 증감률	연평균 증감률	2013년	2014년	2015년	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체	574,736	574,453	580,192	1.0	0.5	22,761	22,690	23,424	3.2	1.4
출판	148,927	149,037	148,551	-0.3	-0.1	5,158	5,170	5,160	-0.2	0.0
만화	10,077	10,066	10,003	-0.6	-0.4	261	260	257	-1.2	-0.8
음악	77,456	77,637	77,490	-0.2	0.0	4,553	4,567	4,578	0.2	0.3
게임	91,893	87,281	80,388	-7.9	-6.5	4,092	3,148	3,679	16.9	-5.2
영화	30,238	29,646	30,100	1.5	-0.2	1,924	1,914	2,105	10.0	4.6
애니메이션	4,502	4,505	4,728	5.0	2.5	145	150	158	5.3	4.4
방송	41,506	41,387	42,368	2.4	1.0	1,040	1,017	1,069	5.1	1.4
광고	49,114	46,918	52,971	12.9	3.9	2,128	2,916	2,693	-7.6	12.5
캐릭터	27,701	29,039	30,128	3.8	4.3	960	965	995	3.1	1.8
지식정보	71,591	75,142	77,809	3.5	4.3	2,003	2,058	2,161	5.0	3.9
콘텐츠솔루션	21,731	23,795	25,656	7.8	8.7	497	525	569	8.4	7.0

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

○ 세부산업별 전국 콘텐츠산업 종사자 수 합계 대비 부산지역 비중을 살펴보면 광고 제작업이 9.8%로 가장 높고 그 다음으로 광고(종합) 대행업(8.6%), 음악 공연업(8.2%) 순으로 높게 나타남

【표 1-13】 2015년 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 종사자 현황 ① (단위 : 명, %)

구분	전국	지역별			
		전체	부산	비중	
전체	621,928	580,192	23,424	4.0	
출판 <sup>21)</sup>	출판업	58,354	58,354	1,893	3.2
	인쇄업	49,922	49,922	1,539	3.1
	출판 도소매업	79,634	37,908	1,658	4.4
	온라인 출판 유통업	481	481	24	5.0
	출판 임대업	1,886	1,886	46	2.4
	소계	190,277	148,551	5,160	3.5
만화	만화 출판업	2,259	2,259	0	0.0
	온라인 만화 제작유통업	600	600	0	0.0
	만화책 임대업	3,689	3,689	80	2.2
	만화 도소매업	3,455	3,455	177	5.1
소계	10,003	10,003	257	2.6	
음악	음악 제작업	3,413	3,413	116	3.4
	음악 및 오디오물 출판업	72	72	0	0.0
	음반 복제 및 배급업	284	284	12	4.2
	음반 도소매업	687	687	24	3.5
	온라인 음악 유통업	2,564	2,564	180	7.0
	음악 공연업	3,725	3,725	304	8.2
	노래연습장 운영업	66,745	66,745	3,942	5.9
소계	77,490	77,490	4,578	5.9	
게임	게임 제작 및 배급업	35,445	35,445	537	1.5
	게임 유통업	44,943	44,943	3,142	7.0
	소계	80,388	80,388	3,679	4.6
영화	영화 제작,지원 및 유통업	29,343	29,343	2,095	7.1
	디지털 온라인 유통업	757	757	10	1.3
	소계	30,100	30,100	2,105	7.0

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

21) 계약배달 판매업(신문배달판매) 제외

【표 1-14】 2015년 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 종사자 현황 ② (단위 : 명, %)

구분	전국	지역별			
		전체	부산	비중	
전체	621,928	580,192	23,424	4.0	
애니메이션	애니메이션 제작업	4,447	4,447	152	3.4
	애니메이션 유통 및 배급업	144	144	6	4.2
	온라인 애니메이션 유통업	137	137	0	0.0
소계	4,728	4,728	158	3.3	
방송 <sup>22)</sup>	지상파 방송	14,378	14,368	640	4.5
	유선 방송	4,631	4,631	203	4.4
	위성 방송	340	340	0	0.0
	방송채널 사용사업	15,170	15,170	26	0.2
	인터넷영상물 제공업	577	577	0	0.0
	방송영상물 제작업	7,282	7,282	200	2.7
	소계	42,378	42,368	1,069	2.5
광고	광고(종합) 대행업	20,673	20,673	1,772	8.6
	광고 제작업	3,573	3,573	349	9.8
	광고 전문 서비스 업	11,960	11,960	209	1.7
	인쇄업	4,448	4,448	11	0.2
	온라인 광고 대행업	8,507	8,507	47	0.6
	옥외 광고 대행업	3,810	3,810	305	8.0
소계	52,971	52,971	2,693	5.1	
캐릭터	캐릭터 제작업	16,276	16,276	517	3.2
	캐릭터 상품 유통업	13,852	13,852	478	3.5
	소계	30,128	30,128	995	3.3
지식정보	e-learning업	28,474	28,474	1,013	3.6
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업	14,748	14,748	511	3.5
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	15,128	15,128	412	2.7
	가상세계 및 가상현실업	19,459	19,459	225	1.2
소계	77,809	77,809	2,161	2.8	
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	24,005	24,005	535	2.2
	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	1,651	1,651	34	2.1
	소계	25,656	25,656	569	2.2

▶ 「2016 콘텐츠산업 통계조사」(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 발췌

22) 지상파방송 해외종사자 및 2013년 세종시 종사자 제외

2016년 부산 CT산업 통계조사

## 제2장 조사결과

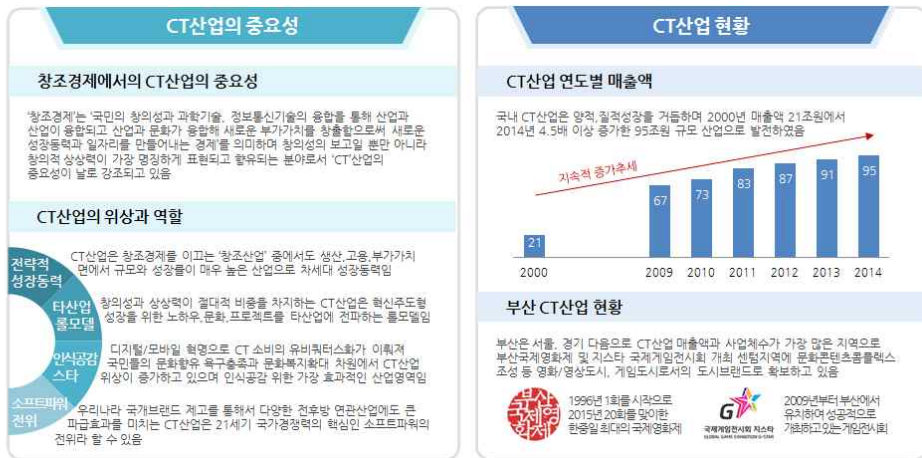
# 제1절 | 조사개요

## 1. 조사배경 및 목적

### 가. 조사배경

- 콘텐츠(CT)산업은 생산, 고용, 부가가치 면에서 규모와 성장률이 매우 높은 산업으로 차세대 성장동력이자 혁신성장을 위한 노하우, 문화, 프로젝트를 타산업에 전파하는 롤모델임
- 국내 CT산업은 양적 및 질적 성장을 거듭하여 2000년 매출액 21조원에서 2014년 4.5배 이상 증가한 95조원 규모의 산업으로 발전함
- 부산은 서울, 경기 다음으로 CT산업 매출액과 사업체수가 가장 많은 지역으로 부산국제영화제 및 지스타 국제게임전시회 개최, 센텀지역 내 문화콘텐츠컴플렉스 조성 등 영화/영상도시, 게임도시로서의 도시브랜드를 확보하고 있음
- 부산정보산업진흥원은 IT산업, 인터넷신산업과 더불어 CT산업을 주요 사업으로 추진하여 2015년 문화콘텐츠산업 영역 확장 및 창의적 콘텐츠 산업 활성화 등의 성과를 이루고 있음

【그림 2-1】 조사배경



### 나. 조사목적 및 기대효과

- 부산 CT산업의 지속적인 영역 확장과 활성화를 위해 부산지역 CT산업 현황에 대한 정확한 파악이 필요함
- 부산지역 CT산업 사업체 조사, 물적/인적 인프라 파악 등을 통해 부산 CT산업 육성/발전/지원정책의 실효성을 제고함

【그림 2-2】 조사목적 및 기대효과



## 2. 조사대상

### 가. 조사대상 정의

- 부산 CT산업 통계조사는 콘텐츠산업통계의 분류체계를 준용하여 산업유형을 12개 산업으로 구분하여 조사를 실시
- CT산업은 영세업체, 유통업체를 포함하고 있어 기업의 존재 유무 및 모집단을 정확하게 파악하기 어려우며 콘텐츠산업 통계분류가 표준산업분류와 맞지 않는 부분이 있어 콘텐츠산업 구분이 명확하지 않은 점이 있음
- 이에 따라 부산 CT산업 통계조사는 부산에 소재하고 있는 12개의 콘텐츠산업 중 창작 및 제작 사업체를 중심으로 실태조사를 실시함

【표 2-1】 조사대상 산업분야

산업	조사대상 산업분야	조사제외 산업분야
출판	출판업, 출판도소매업, 온라인출판유통업	인쇄업, 출판임대업
만화	온라인만화제작/유통업	만화출판업, 만화책임대업, 만화도소매업
음악	음악제작업, 음악/오디오품출판업, 음악공연업	음반복제및배급업, 음반도소매업, 온라인 음악유통업, 노래연습장운영업
게임	게임제작및배급업	게임유통업
영화	영화제작, 지원, 유통업, 디지털온라인유통업, 영상제작	
애니메이션	애니메이션제작업	애니메이션유통/배급업, 온라인애니메이션유통업
방송	지상파방송, 유선방송, 방송채널사용사업, 방송영상물제작업, 인터넷영상물제공업, 방송영상물배급/중개업	위성방송, 전광판방송, 방송관련단체
광고	광고대행업, 광고제작업, 기타광고서비스, 기타광고업	
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터상품유통업
지식정보	E-learning업, 기타데이터베이스 및 온라인 정보제공업, 포털및기타인터넷 정보매개서비스업	가상세계/가상현실업
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	컴퓨터그래픽스(CG)제작업
공연	공연업, 공연관련서비스업	

## 3. 조사체계

### 가. 실사체계

- 2016년 부산 CT산업 통계조사는 아래와 같이 조사기획, 조사설계, 실사, 자료검증 및 처리, 자료분석, 보고서 작성의 단계를 거쳐 실시함

【그림 2-3】 실사체계



#### (1) 조사기획

- 조사대상 확정 및 리스트 확보
  - CT산업 정의 및 2016년 부산 CT산업 통계조사의 구체적 범위를 확정함
  - 과거 부산 CT산업 통계조사 조사대상 리스트 검토 및 부산소재 CT산업 관련 사업체 파악을 통해 조사대상 리스트를 수집함
  - 부산정보산업진흥원에서 제공한 사업체 리스트와 취합 후 중복여부를 검토함
- 조사방법 및 일정 계획
  - 부산 CT산업 모집단 규모가 크지 않으므로 전수조사 실시함
  - 구체적 조사방법 및 일정에 대한 세부계획 수립함
- 설문지 설계
  - 과거 부산 CT산업 통계조사 설문지 및 유사통계 설문지와 비교 검토함
  - 부산정보산업진흥원과 협의하여 설문지 수정 설계함

**(2) 실사**

- 조사원 선발 및 교육
  - 사업체 조사 등 유사조사 경험이 풍부한 조사 성격에 가장 적합한 조사원을 선발함
  - 설문지 내용 및 조사방법, 유의사항에 대해 교육을 실시함
- 조사안내 및 협조공문, 설문지 발송
  - 사전에 모든 조사대상 사업체에 유선으로 조사안내 및 협조요청 후 설문지 발송함
  - 회수율 제고를 위해 이메일 외에 전화 및 팩스조사 등 다양한 조사방법을 사용함
  - 부산정보산업진흥원의 공문을 함께 송부하여 협조 요청을 실시함
- 설문지 메일 수신여부 확인 및 응답 독려
  - 설문지 이메일 및 팩스 발송 후 전화 재접촉하여 수신여부 확인하고 응답을 요청함
  - 응답 거부업체에게 조사취지 설명 후 응답을 재요청함

**(3) 자료입력 및 검증**

- 설문지 회수 및 검증(에디팅, Editing)
  - 이메일, 전화, 팩스를 통해 조사대상이 응답한 설문지를 회수하여 응답 누락 등 오류 내용 즉시 검토함
  - 전문 검증원이 응답 조사표 상의 응답 누락 및 오류, 논리적 일관성 등을 검증 가이드에 따라 면밀히 검증함
  - 전문 검증원 외 실사감독관 및 연구원에 의한 이중 확인체계(Double Check System)를 마련하여 응답 설문지를 철저히 검증함
- 재조사 등을 통한 자료 보완
  - 조사항목 중 응답이 누락되거나 부실한 항목이 발견되는 경우, 조사응답 사업체의 담당자를 재접촉하여 재조사를 실시함
  - CREPORT(기업신용정보서비스), 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템 등의 자료를 활용하여 응답내용 검증 및 보완을 실시함

- 자료 입력(코딩, Coding) 및 원자료(Raw Data) 작성
  - 유사조사 경험이 있는 코더들을 선발해 조사개요 및 목적, 코딩기준 등을 교육하여 정확하게 자료를 입력할 수 있도록 함
  - 입력가이드 작성하여 자료 입력 작업 표준화하고 가이드에 의해 코더가 부호화 작업을 진행함
  - 자료 입력 과정에서 오류를 최소화하기 위해 독자적인 프로그램을 통해 오류를 체크하고, 오류 발생 시 즉시 수정함

**(4) 자료처리**

- 기초 통계 처리 및 분석
  - 수집자료에 대해 체계적이고 정확하게 분류 및 정리함
  - 무응답에 대해 표본 유형에 따라 평균 대체를 실시함
  - SPSS 통계프로그램을 이용, 빈도분석 등 기초 통계분석을 실시함
- 통계분석표 작성
  - 기초 통계분석 결과표를 작성하여 보고서 기초자료로 활용함

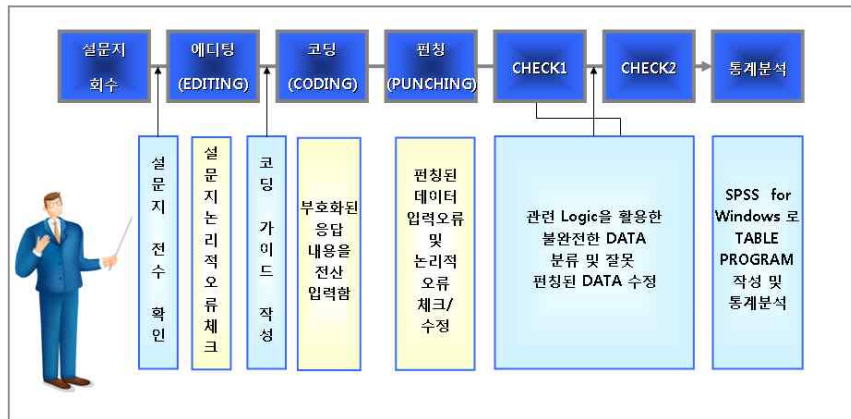
**(5) 보고서 작성**

- 심층 통계분석
  - 기초 통계 처리 및 분석 과정을 통해 파악된 통계 분석 결과를 조사 목적에 부합하는 심층 통계 분석을 수행함
  - 심층 통계 분석 결과를 토대로 결과 보고서를 작성함

나. 자료처리 및 분석

- 자료검수 및 확인
  - 조사된 자료에 대해 유선검증을 통한 자료검수 작업을 실시하였으며, 부실자료에 대해 재조사 및 보완을 거친 후 최종 유효자료에 대해 통계처리 실시함
- 자료처리
  - 조사된 자료는 코딩, 편칭, 에디팅 과정을 거쳤으며, 최종 확인과 검증을 거친 자료에 대해 Microsoft EXCEL 2010 및 SPSS 13.0 통계패키지를 이용한 통계분석 실시하여 결과를 작성함

【그림 2-4】 자료처리 및 분석 절차



- 통계분석
  - 각 문항에 대해 기초통계분석, 교차분석 등을 실시하여 각 항목별 현황을 파악함

4. 조사내용

가. 설문지 검토

- 2015년 부산 CT산업 통계조사 설문지를 기반으로 활용도와 응답률이 낮은 문항은 제외하고 지원사업 및 1인 창조기업에 대한 문항을 추가적으로 수록함
- 지원사업 성과조사, 1인 창조기업 실태조사 등의 유사 조사 설문지를 참고하여 설계함

나. 조사내용

- 설문지는 사업체 일반현황과 경영실태, 지원사업 관련, 1인 창조기업으로 구성됨
- 일반현황은 사업체 사업내용과 연락처, 대표자 등에 대한 내용으로 구성됨
- 경영실태는 종사자, 재무, 제작, 마케팅 등에 대한 내용으로 구성됨
  - 종사자 현황은 고용현황 및 채용계획, 애로사항 등에 대한 문항들로 구성됨
  - 재무 현황은 매출액, 매출비중, 자금조달 방법, 애로사항 등에 대한 문항들로 구성됨
  - 제작 현황은 제작환경, 제작방법, 제작비용, 애로사항 등에 대한 문항들로 구성됨
  - 마케팅 현황은 고객유형, 마케팅 방법, 애로사항 등에 대한 문항들로 구성됨
- 지원사업 관련해서는 참여의향, 희망사업, 참여경험, 수혜성과, 애로사항 등에 대한 문항들로 구성됨
- 1인 창조기업은 1인 창조기업 여부, 대표 콘텐츠, 인력운영, 소득 등에 대한 문항들로 구성됨
  - 작가, 1인 미디어 등 콘텐츠를 제작/생산하는 개인에 해당하는 경우 응답하는 부분임

【표 2-2】 조사내용

구 분	내 용
일반현황	· 사업체명, 사업자 등록번호, 사업체 유형, 산업분야, 사업내용 · 설립연도, 주소, 연락처 · 대표자 성명, 성별, 연령
경영실태	· 종사자 현황, 채용계획, 채용방법, 인력채용 관련 애로사항 · 매출현황, 자금조달 방법, 경영관련 애로사항 · 제작현황, 제작방법, 제작비용, 제작 관련 애로사항 · 고객유형, 마케팅 방법, 마케팅 관련 애로사항
지원사업 관련	· 지원사업 정보습득 경로 · 지원사업 참여의향, 희망 지원사업 · 지원사업 참여경험, 지원사업 수혜성과, 지원사업 관련 애로사항
1인 창조기업	· 1인 창조기업 여부 · 대표 콘텐츠, 보조인력 운영여부, 월평균 소득, 희망 지원사업

## 5. 조사현황

### 가. 조사실시

- 조사기간 : 2016년 10월 31일부터 12월 2일까지 약 1달간
- 조사대상 : 부산광역시 소재 콘텐츠산업 사업체
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 이용한 이메일, 팩스, 전화, 면접 등을 통해 전수조사
  - CREPORT(기업신용정보서비스), 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템의 공시자료 수집 등 DESK RESEARCH도 병행하여 진행

### 나. 조사완료현황

- 2016년 부산 CT산업 통계조사를 실시한 결과 총 833개의 사업체가 조사되었음
  - 이메일, 전화, 팩스 등을 통해 조사를 수행했으며 조사가 미흡한 경우 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템 등의 공시자료 등을 통해 보완하였음

【표 2-3】 조사현황 (단위: 개사)

산업	모집단	조사완료	조사완료율
출판	147	147	100.0%
만화	46	46	100.0%
음악	7	7	100.0%
게임	108	95	88.0%
영화	194	79	40.7%
애니메이션	20	19	95.0%
방송	53	49	92.5%
광고	214	201	93.9%
캐릭터	12	12	100.0%
지식정보	92	75	81.5%
콘텐츠솔루션	71	71	100.0%
공연	32	32	100.0%
전체	996	833	83.6%

## 제2절 전체 조사결과

### 1. 일반현황

#### 가. 산업분야

- 2016년 부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 **CT산업 사업체는 총 833개사**(2016년 기준)로 나타남
  - 이 중 2016년 설립 사업체는 36개사로 2015년 기준 CT산업 사업체는 797개사로 나타남
  - 산업분야는 광고산업이 201개사(24.1%)로 가장 많고 음악산업이 7개사(0.8%)로 가장 적은 것으로 나타남

【그림 2-5】 산업분야별 현황



【표 2-4】 산업분야별 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체	산업분야											
		출판	만화	음악	게임	영화	애니	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연
사업체수	833	147	46	7	95	79	19	49	201	12	75	71	32
비중	100	17.6	5.5	0.8	11.4	9.5	2.3	5.9	24.1	1.4	9.0	8.5	3.8

▶ 2016년 833개사 기준 (n=833)

## 나. 소재지역

- 소재지역으로는 '해운대구'가 255개사(31.3%)로 가장 많았고 그 다음으로 '남구(87개사, 10.7%)', '부산진구(86개사, 10.6%)', '연제구(51개사, 6.3%)' 순으로 나타남

【그림 2-6】 소재지역 현황



【표 2-5】 소재지역 현황(강서구~동구) (단위: 개사, %)

구분	전체	소재지 현황										
		강서구		금정구		기장군		남구		동구		
		사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	
전체	825	100.0	6	0.7	47	5.8	11	1.4	87	10.7	27	3.3
출판	147	100.0	0	0.0	9	6.1	1	0.7	9	6.1	9	6.1
만화	46	100.0	1	2.9	2	5.7	0	0.0	5	14.3	1	2.9
음악	7	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	87	100.0	1	1.1	2	2.3	2	2.3	8	9.2	1	1.1
영화	79	100.0	1	1.3	3	3.8	0	0.0	7	8.9	2	2.5
애니메이션	19	100.0	0	0.0	3	15.8	0	0.0	2	10.5	0	0.0
방송	49	100.0	0	0.0	3	6.1	0	0.0	4	8.2	2	4.1
광고	201	100.0	1	0.5	12	6.0	6	3.0	16	8.0	9	4.5
캐릭터	12	100.0	1	8.3	1	8.3	1	8.3	1	8.3	0	0.0
지식정보	75	100.0	0	0.0	6	8.0	0	0.0	12	16.0	2	2.7
콘텐츠솔루션	71	100.0	1	1.4	1	1.4	0	0.0	18	25.4	0	0.0
공연	32	100.0	0	0.0	5	15.6	1	3.1	5	15.6	1	3.1

▶ 무응답 사업체를 제외한 825개사 기준 (n=825)

【표 2-6】 소재지역 현황(동래구~해운대구) (단위: 개사, %)

구분	소재지 현황											
	동래구		부산진구		북구		사상구		사하구		서구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	36	4.4	86	10.6	17	2.1	37	4.5	21	2.6	15	1.8
출판	7	4.8	31	21.1	3	2.0	8	5.4	3	2.0	9	6.1
만화	5	14.3	2	5.7	1	2.9	0	0.0	0	0.0	1	2.9
음악	0	0.0	2	28.6	1	14.3	1	14.3	0	0.0	0	0.0
게임	2	2.3	2	2.3	0	0.0	5	5.7	5	5.7	0	0.0
영화	3	3.8	6	7.6	0	0.0	2	2.5	2	2.5	1	1.3
애니메이션	0	0.0	0	0.0	1	5.3	1	5.3	0	0.0	0	0.0
방송	2	4.1	4	8.2	0	0.0	1	2.0	2	4.1	0	0.0
광고	13	6.5	25	12.4	8	4.0	10	5.0	7	3.5	1	0.5
캐릭터	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	8.3	0	0.0
지식정보	1	1.3	6	8.0	2	2.7	5	6.7	0	0.0	3	4.0
콘텐츠솔루션	3	4.2	6	8.5	0	0.0	2	2.8	0	0.0	0	0.0
공연	0	0.0	2	6.3	1	3.1	2	6.3	1	3.1	0	0.0

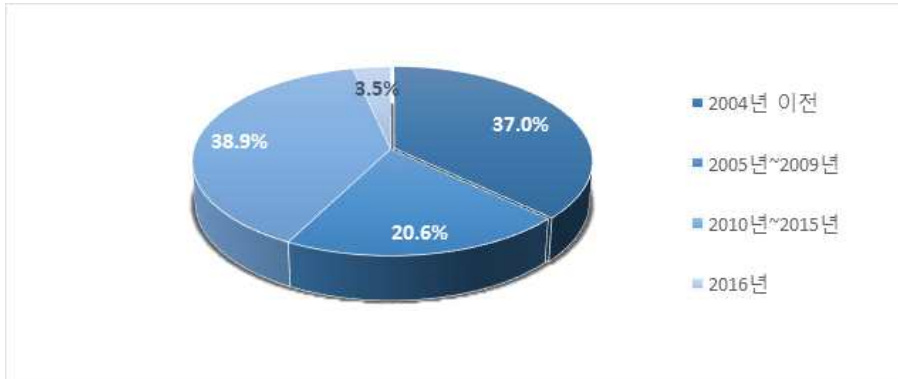
구분	소재지 현황									
	수영구		연제구		영도구		중구		해운대구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	50	6.1	51	6.3	18	2.2	50	6.1	255	31.3
출판	6	4.1	14	9.5	0	0.0	25	17.0	13	8.8
만화	4	11.4	4	11.4	2	5.7	0	0.0	7	20.0
음악	1	14.3	0	0.0	1	14.3	1	14.3	0	0.0
게임	5	5.7	1	1.1	4	4.6	0	0.0	49	56.3
영화	9	11.4	5	6.3	1	1.3	5	6.3	32	40.5
애니메이션	1	5.3	0	0.0	2	10.5	0	0.0	9	47.4
방송	5	10.2	4	8.2	1	2.0	4	8.2	17	34.7
광고	13	6.5	17	8.5	2	1.0	11	5.5	50	24.9
캐릭터	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	7	58.3
지식정보	0	0.0	5	6.7	5	6.7	1	1.3	27	36.0
콘텐츠솔루션	2	2.8	1	1.4	0	0.0	1	1.4	36	50.7
공연	4	12.5	0	0.0	0	0.0	2	6.3	8	25.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 825개사 기준 (n=825)

다. 설립연도

○ 설립연도는 '2010년~2015년'이 38.9%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '2004년 이전(37.0%)', '2005년~2009년(20.6%)', '2016년(3.5%)' 순으로 나타남

【그림 2-7】 설립연도 현황



【표 2-7】 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

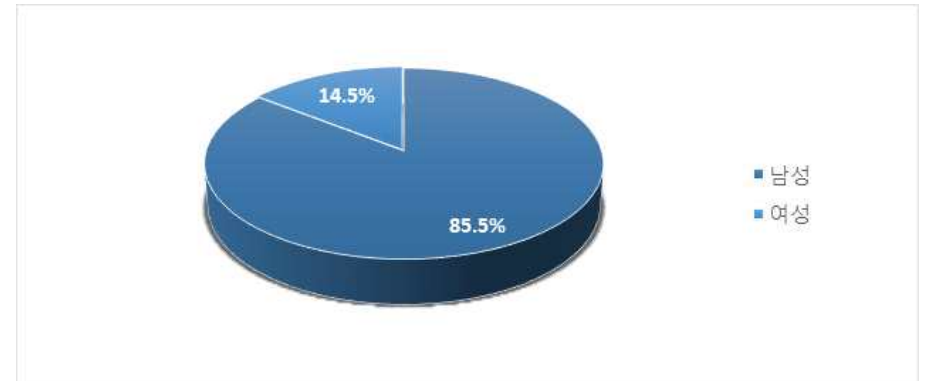
구분	전체		설립연도							
			2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	802	100.0	297	37.0	165	20.6	312	38.9	28	3.5
출판	147	100.0	77	52.4	31	21.1	39	26.5	0	0.0
만화	30	100.0	4	13.3	5	16.7	14	46.7	7	23.3
음악	7	100.0	1	14.3	3	42.9	3	42.9	0	0.0
게임	87	100.0	16	18.4	19	21.8	51	58.6	1	1.1
영화	75	100.0	13	17.3	12	16.0	42	56.0	8	10.7
애니메이션	19	100.0	5	26.3	5	26.3	8	42.1	1	5.3
방송	49	100.0	25	51.0	11	22.4	11	22.4	2	4.1
광고	201	100.0	100	49.8	46	22.9	53	26.4	2	1.0
캐릭터	12	100.0	3	25.0	3	25.0	6	50.0	0	0.0
지식정보	74	100.0	16	21.6	10	13.5	44	59.5	4	5.4
콘텐츠솔루션	69	100.0	30	43.5	13	18.8	23	33.3	3	4.3
공연	32	100.0	7	21.9	7	21.9	18	56.3	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 802개사 기준 (n=802)

라. 대표자 성별

○ 대표자 성별은 '남성'이 85.5%로 '여성(14.5%)'보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-8】 대표자 성별 현황



【표 2-8】 대표자 성별 현황 (단위: 개사, %)

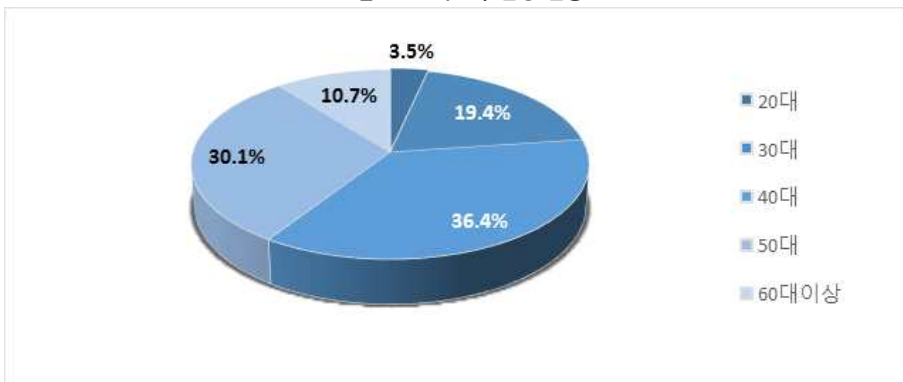
구분	전체		대표자 성별			
			남성		여성	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	345	100.0	295	85.5	50	14.5
출판	56	100.0	46	82.1	10	17.9
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0
음악	2	100.0	2	100.0	0	0.0
게임	48	100.0	44	91.7	4	8.3
영화	36	100.0	33	91.7	3	8.3
애니메이션	11	100.0	10	90.9	1	9.1
방송	21	100.0	21	100.0	0	0.0
광고	83	100.0	69	83.1	14	16.9
캐릭터	3	100.0	3	100.0	0	0.0
지식정보	50	100.0	41	82.0	9	18.0
콘텐츠솔루션	21	100.0	19	90.5	2	9.5
공연	12	100.0	5	41.7	7	58.3

▶ 무응답 사업체를 제외한 345개사 기준 (n=345)

마. 대표자 연령

○ 대표자 연령은 '40대'가 36.4%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '50대(30.1%)', '30대(19.4%)', '60대 이상(10.7%)', '20대(3.5%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-9】 대표자 연령 현황



【표 2-9】 대표자 연령 현황 (단위: 개사, %)

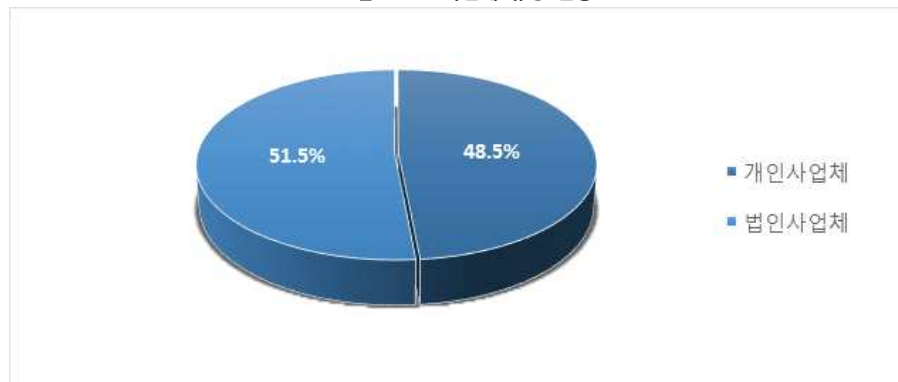
구분	전체		대표자 연령									
			20대		30대		40대		50대		60대 이상	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	346	100.0	12	3.5	67	19.4	126	36.4	104	30.1	37	10.7
출판	57	100.0	2	3.5	2	3.5	13	22.8	25	43.9	15	26.3
만화	2	100.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
게임	49	100.0	6	12.2	16	32.7	20	40.8	7	14.3	0	0.0
영화	34	100.0	1	2.9	10	29.4	15	44.1	5	14.7	3	8.8
애니메이션	10	100.0	0	0.0	2	20.0	6	60.0	2	20.0	0	0.0
방송	20	100.0	0	0.0	1	5.0	8	40.0	11	55.0	0	0.0
광고	83	100.0	1	1.2	13	15.7	26	31.3	29	34.9	14	16.9
캐릭터	4	100.0	0	0.0	0	0.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0
지식정보	52	100.0	1	1.9	15	28.8	18	34.6	15	28.8	3	5.8
콘텐츠솔루션	21	100.0	0	0.0	6	28.6	10	47.6	5	23.8	0	0.0
공연	12	100.0	1	8.3	1	8.3	5	41.7	3	25.0	2	16.7

▶ 무응답 사업체를 제외한 346개사 기준 (n=346)

바. 사업체 유형

○ 사업체 유형은 '법인사업체'가 51.5%로 '개인사업체(48.5%)' 보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-10】 사업체 유형 현황



【표 2-10】 사업체 유형 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체		사업체 유형			
			개인사업체		법인사업체	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	734	100.0	356	48.5	378	51.5
출판	120	100.0	97	80.8	23	19.2
만화	45	100.0	43	95.6	2	4.4
음악	6	100.0	2	33.3	4	66.7
게임	73	100.0	22	30.1	51	69.9
영화	72	100.0	37	51.4	35	48.6
애니메이션	18	100.0	3	16.7	15	83.3
방송	44	100.0	13	29.5	31	70.5
광고	186	100.0	88	47.3	98	52.7
캐릭터	11	100.0	5	45.5	6	54.5
지식정보	75	100.0	21	28.0	54	72.0
콘텐츠솔루션	56	100.0	16	28.6	40	71.4
공연	28	100.0	9	32.1	19	67.9

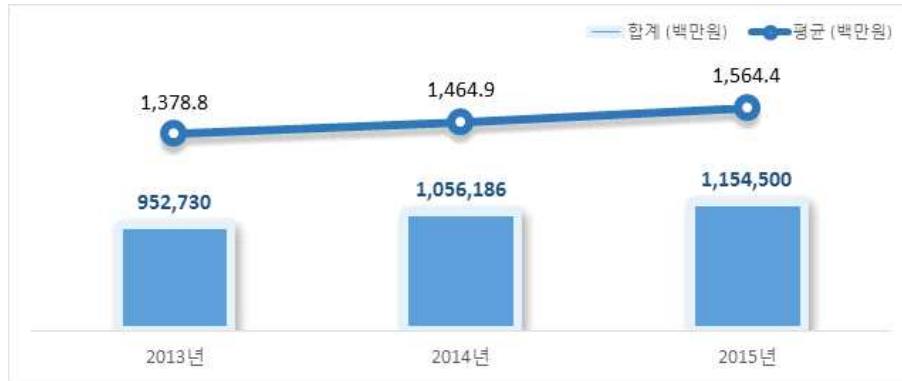
▶ 무응답 사업체를 제외한 734개사 기준 (n=734)

## 2. 재무현황

## 가. 연도별 매출액 (2013년~2015년)

- 총 매출액은 2013년 9,527억원 2014년 1조 562억원, **2015년 1조 1,545억원**으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2013년 13.8억원, 2014년 14.6억원, 2015년 15.6억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-11】 연도별 매출액 현황



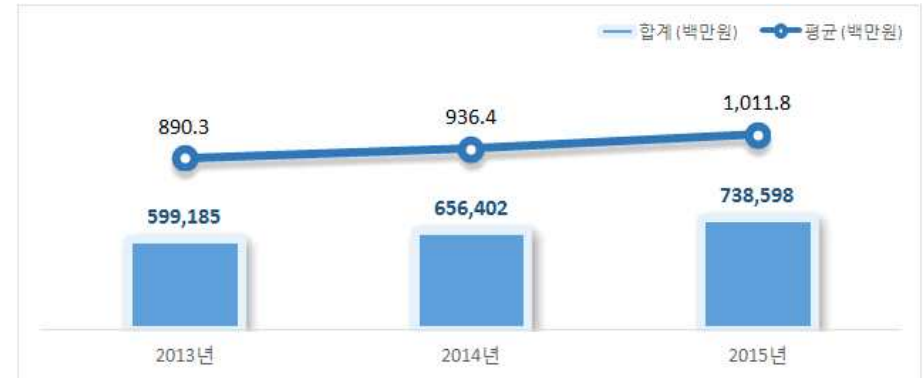
【표 2-11】 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

구분	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	720	1,378.8	952,730	754	1,464.9	1,056,186	797	1,564.4	1,154,500
출판	143	930.8	132,175	146	939.5	136,223	147	1,015.9	148,319
만화	29	25.6	742	32	64.0	2,047	39	98.6	3,745
음악	7	206.4	1,445	7	193.5	1,355	7	189.1	1,324
게임	69	1,108.7	66,521	72	1,930.5	119,689	86	1,379.2	104,821
영화	48	616.0	23,410	58	591.0	27,776	71	784.0	39,985
애니메이션	17	1,046.7	17,794	17	1,134.5	19,286	18	1,276.0	21,691
방송	45	8,710.6	383,265	47	8,427.0	387,642	47	9,416.9	433,177
광고	196	922.1	180,726	197	968.4	190,779	199	1,096.7	216,041
캐릭터	11	944.2	10,386	12	939.9	11,279	12	1,520.2	15,202
지식정보	59	624.9	34,368	67	720.2	43,934	71	811.9	47,901
콘텐츠솔루션	65	1,305.0	80,912	68	1,289.5	83,819	68	1,532.4	91,946
공연	31	699.5	20,986	31	1,078.6	32,359	32	978.9	30,347

- ▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=720(13년), 754(14년), 797(15년))

- 2015년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체(8개사)<sup>23)</sup>를 제외한 총 매출액은 2013년 5,992억원, 2014년 6,564억원, 2015년 7,386억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2013년 8.9억원, 2014년 9.4억원, 2015년 10.1억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-12】 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외



【표 2-12】 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 (단위 : 개사, 백만원)

구분	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	702	890.3	599,185	734	936.4	656,402	789	1,011.8	738,598
출판	142	643.9	90,786	145	658.3	94,798	146	721.4	104,605
만화	29	25.6	742	32	64.0	2,047	39	98.6	3,745
음악	7	206.4	1,445	7	193.5	1,355	7	189.1	1,324
게임	68	709.2	41,843	71	768.3	46,864	85	650.5	48,788
영화	48	616.0	23,410	58	591.0	27,776	71	784.0	39,985
애니메이션	17	1,046.7	17,794	17	1,134.5	19,286	18	1,276.0	21,691
방송	39	2,588.7	98,372	41	2,623.5	104,940	41	2,925.5	117,022
광고	194	929.0	180,226	195	975.9	190,308	199	1,096.7	216,041
캐릭터	10	1,021.2	10,212	10	1,105.5	11,055	12	1,520.2	15,202
지식정보	56	648.4	33,719	64	743.2	43,104	71	811.9	47,901
콘텐츠솔루션	61	1,373.3	79,650	63	1,375.2	82,510	68	1,532.4	91,946
공연	31	699.5	20,986	31	1,078.6	32,359	32	978.9	30,347

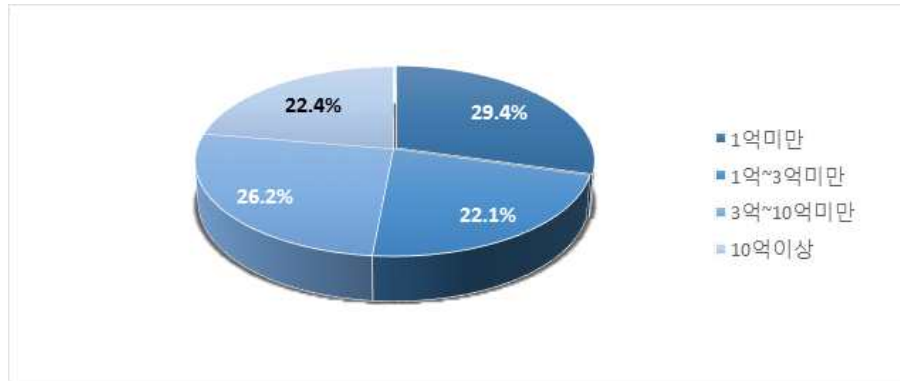
- ▶ 표 2-15의 기준에서 2015년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체 제외(n=702(13년), 734(14년), 789(15년))

23) 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 : 부산일보(출판), 트리노드(게임), 부산MBC(방송), 에이치씨엔부산방송(방송), 티브로드 낙동방송(방송), 티브로드동남방송(방송), KBS부산방송(방송), KNN(방송)

## 나. 매출규모별 비중(2015년)

- 2015년 기준 매출액 규모는 '1억 미만'이 29.4%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '3억 이상 10억 미만(26.2%)', '10억 이상(22.4%)', '1억 이상 3억 미만(22.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-13】 매출규모별 비중 - 2015년 기준



【표 2-13】 매출규모별 비중 - 2015년 기준 (단위: 개사, %)

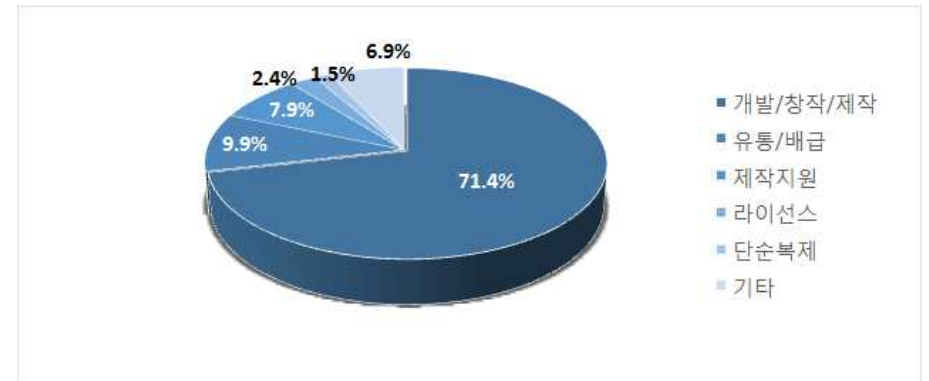
구분	전체		2015년 매출액							
			1억미만		1억~3억미만		3억~10억		10억 이상	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	738	100.0	217	29.4	163	22.1	193	26.2	165	22.4
출판	146	100.0	44	30.1	33	22.6	48	32.9	21	14.4
만화	38	100.0	35	92.1	1	2.6	1	2.6	1	2.6
음악	7	100.0	2	28.6	4	57.1	1	14.3	0	0.0
게임	76	100.0	36	47.4	18	23.7	8	10.5	14	18.4
영화	51	100.0	28	54.9	12	23.5	4	7.8	7	13.7
애니메이션	17	100.0	3	17.6	7	41.2	4	23.5	3	17.6
방송	46	100.0	3	6.5	9	19.6	13	28.3	21	45.7
광고	197	100.0	31	15.7	42	21.3	66	33.5	58	29.4
캐릭터	10	100.0	0	0.0	2	20.0	2	20.0	6	60.0
지식정보	59	100.0	16	27.1	14	23.7	17	28.8	12	20.3
콘텐츠솔루션	60	100.0	14	23.3	12	20.0	17	28.3	17	28.3
공연	31	100.0	5	16.1	9	29.0	12	38.7	5	16.1

▶ 무응답 사업체를 제외한 738개사 기준 (n=738)

## 다. 매출유형별 비중

- 매출유형별 비중은 '개발/창작/제작'이 71.4%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '유통/배급(9.9%)', '제작지원(7.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-14】 매출유형별 비중



【표 2-14】 매출유형별 비중 (단위: 개사, %)

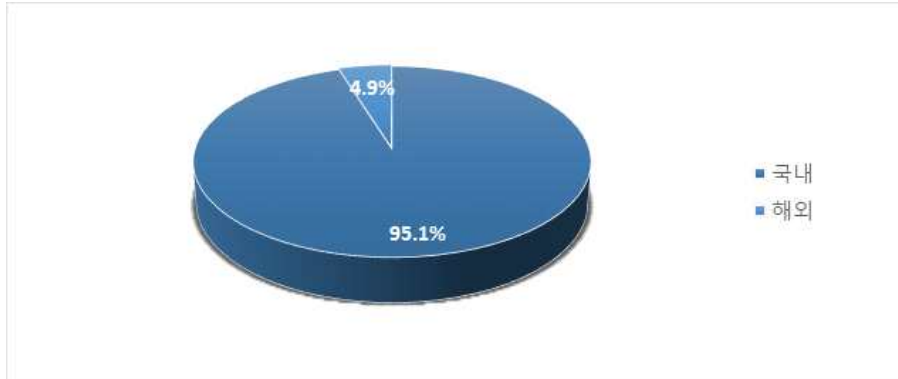
구분	사업체 수	매출유형별 비중					
		개발/창작/제작	유통/배급	제작지원	라이선스	단순복제	기타
전체	350	71.4	9.9	7.9	2.4	1.5	6.9
출판	57	65.8	7.4	12.9	0.2	8.2	5.4
만화	2	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0
음악	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
게임	49	83.3	8.9	5.9	0.6	0.0	1.3
영화	36	68.9	13.4	12.3	0.0	0.0	5.4
애니메이션	11	56.7	4.4	26.1	12.8	0.0	0.0
방송	21	58.5	21.0	15.5	0.0	0.0	5.0
광고	83	70.8	9.6	6.9	1.2	0.6	10.8
캐릭터	4	62.5	12.5	0.0	0.0	0.0	25.0
지식정보	52	72.3	10.6	1.2	10.0	0.0	6.0
콘텐츠솔루션	21	82.9	5.7	1.4	3.3	0.0	6.7
공연	12	69.2	3.3	4.6	0.0	0.0	22.9

▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350)

## 라. 국내외 매출비중

○ 국내외 매출비중은 '국내'가 95.1%로 '해외(4.9%)' 보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-15】 국내외 매출비중



【표 2-15】 국내외 매출비중 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수	국내외 매출비중	
		국내	해외
전체	350	95.1	4.9
출판	57	99.8	0.2
만화	2	95.5	4.5
음악	2	100.0	0.0
게임	49	80.5	19.5
영화	36	95.3	4.7
애니메이션	11	88.6	11.4
방송	21	97.1	2.9
광고	83	98.9	1.1
캐릭터	4	90.0	10.0
지식정보	52	95.5	4.5
콘텐츠솔루션	21	98.3	1.7
공연	12	100.0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350)

## 3. 인력현황

## 가. 연도별 종사자 현황 (2013년~2015년)

○ 총 종사자 수는 2013년 6,379명, 2014년 6,573명, 2015년 6,939명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

- 평균 종사자는 2013년 9.1명, 2014년 8.9명, 2015년 8.9명으로 다소 감소한 추세를 보이고 있음

【그림 2-16】 연도별 종사자 현황



【표 2-16】 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

구분	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	720	9.1	6,379	754	8.9	6,573	797	8.9	6,939
출판	143	8.2	1,166	146	7.9	1,157	147	8.1	1,195
만화	29	1.2	35	32	1.3	40	39	1.5	58
음악	7	5.9	41	7	5.6	39	7	5.7	40
게임	69	13.1	891	72	12.9	917	86	12.0	1,022
영화	48	6.0	229	58	5.2	241	71	4.7	278
애니메이션	17	18.4	313	17	19.2	326	18	17.6	300
방송	45	22.9	1,031	47	22.0	1,035	47	22.1	1,037
광고	196	6.3	1,223	197	6.5	1,275	199	6.7	1,317
캐릭터	11	12.7	140	12	12.3	147	12	14.7	176
지식정보	59	9.0	514	67	8.4	549	71	8.7	599
콘텐츠솔루션	65	9.7	620	68	9.8	659	68	10.8	726
공연	31	5.9	176	31	6.3	188	32	6.2	191

▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=720(13년), 754(14년), 797(15년))

- 2015년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체(8개사)<sup>24</sup>를 제외한 총 종사자 수는 2013년 5,213명, 2014년 5,422명, 2015년 5,728명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자 수는 2013년 7.5명, 2014년 7.4명, 2015년 7.4명으로 다소 감소한 추세를 보이고 있음

【그림 2-17】 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외



【표 2-17】 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 개사, 명)

구분	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	712	7.5	5,213	746	7.4	5,422	789	7.4	5,728
출판	141	5.0	710	144	5.0	723	145	5.0	731
만화	29	1.2	35	32	1.3	40	39	1.5	58
음악	7	5.9	41	7	5.6	39	7	5.7	40
게임	68	11.8	793	71	11.7	821	85	10.9	916
영화	48	6.0	229	58	5.2	241	71	4.7	278
애니메이션	17	18.4	313	17	19.2	326	18	17.6	300
방송	40	11.9	486	42	11.7	504	42	11.8	506
광고	196	6.3	1,223	197	6.5	1,275	199	6.7	1,317
캐릭터	11	12.7	140	12	12.3	147	12	14.7	176
지식정보	59	9.0	514	67	8.4	549	71	8.7	599
콘텐츠솔루션	64	8.8	553	67	8.6	569	67	9.3	616
공연	31	5.9	176	31	6.3	188	32	6.2	191

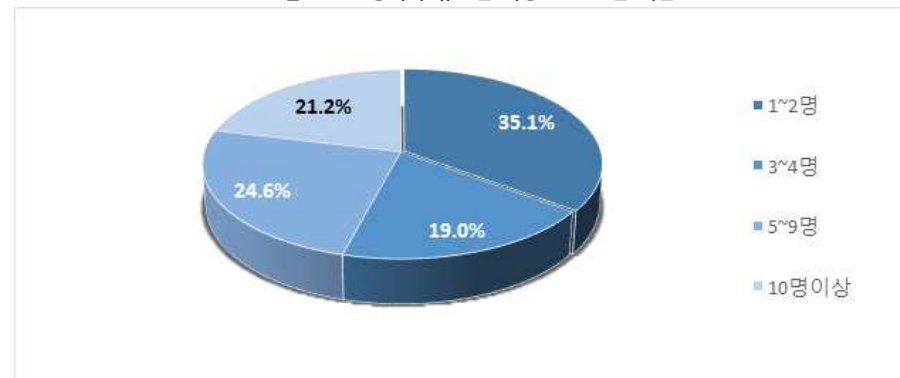
▶ 표 2-20의 기준에서 2015년 종사자가 100명을 초과하는 사업체 제외(n=712(13년), 746(14년), 789(15년))

24) 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 : 국제신문(출판), 부산일보(출판), 트리노드(게임), 부산CBS(방송), 부산MBC(방송), KBS부산방송(방송), KNN(방송), 제로웹(콘텐츠솔루션)

## 나. 종사자 규모별 비중(2015년)

- 2015년 기준 종사자 규모는 '1명~2명'이 35.1%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '5명~9명(24.6%)', '10명 이상(21.2%)', '3명~4명(19.0%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-18】 종사자 규모별 비중 - 2015년 기준



【표 2-18】 종사자 규모별 비중 - 2015년 기준 (단위: 개사, %)

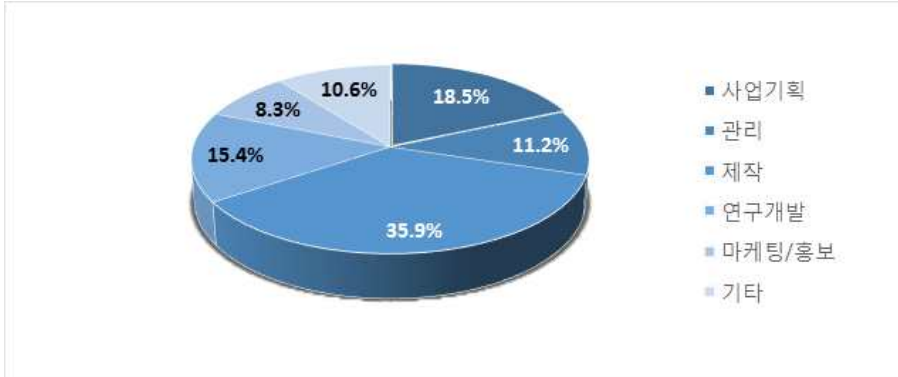
구분	전체		2015년 종사자 비중							
			1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	777	100.0	273	35.1	148	19.0	191	24.6	165	21.2
출판	147	100.0	68	46.3	26	17.7	31	21.1	22	15.0
만화	39	100.0	37	94.9	0	0.0	2	5.1	0	0.0
음악	7	100.0	1	14.3	1	14.3	4	57.1	1	14.3
게임	85	100.0	28	32.9	21	24.7	17	20.0	19	22.4
영화	59	100.0	38	64.4	9	15.3	9	15.3	3	5.1
애니메이션	17	100.0	2	11.8	3	17.6	6	35.3	6	35.3
방송	47	100.0	7	14.9	7	14.9	15	31.9	18	38.3
광고	197	100.0	52	26.4	48	24.4	61	31.0	36	18.3
캐릭터	12	100.0	2	16.7	2	16.7	2	16.7	6	50.0
지식정보	69	100.0	13	18.8	16	23.2	18	26.1	22	31.9
콘텐츠솔루션	67	100.0	19	28.4	7	10.4	17	25.4	24	35.8
공연	31	100.0	6	19.4	8	25.8	9	29.0	8	25.8

▶ 무응답 사업체를 제외한 777개사 기준 (n=777)

### 다. 직무별 종사자 비중

- 직무별 종사자 비중은 '제작'이 35.9%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '사업기획'(18.5%), '연구개발'(15.4%) 순으로 높게 나타남

【그림 2-19】 직무별 종사자 비중



【표 2-19】 직무별 종사자 비중 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수	직무별 종사자 비중					
		사업기획	관리	제작	연구개발	마케팅/홍보	기타
전체	350	18.5	11.2	35.9	15.4	8.3	10.6
출판	57	15.1	15.5	48.3	0.8	5.3	15.1
만화	2	6.9	6.9	34.5	25.9	3.4	22.4
음악	2	20.0	0.0	40.0	0.0	40.0	0.0
게임	49	15.8	8.1	39.7	32.8	2.8	0.9
영화	36	28.4	14.2	17.0	7.1	6.4	27.0
애니메이션	11	10.1	4.8	80.4	4.2	0.6	0.0
방송	21	7.0	11.0	53.5	4.4	13.2	11.0
광고	83	26.2	14.3	34.2	4.0	9.9	11.4
캐릭터	4	13.9	11.1	22.2	8.3	4.2	40.3
지식정보	52	24.5	10.0	9.5	34.8	7.3	14.0
콘텐츠솔루션	21	9.6	11.6	29.9	21.5	21.1	6.4
공연	12	34.2	9.6	39.7	0.0	15.1	1.4

▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350)

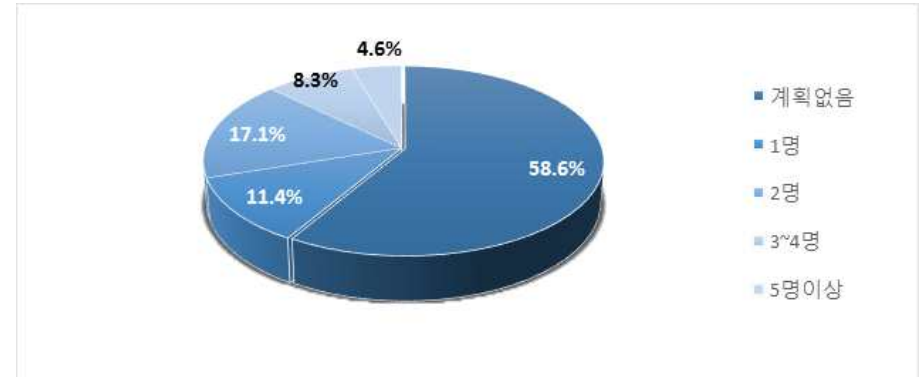
## 4. 채용계획

### 가. 채용규모

#### (1) 전체 채용규모 (신규 및 경력)

- 채용계획에 대한 조사결과, 평균 3.2명을 채용할 계획인 것으로 나타남
- 채용계획이 있는 사업체 비중이 41.4%로 채용계획이 없는 사업체(58.6%) 보다 다소 낮게 나타남

【그림 2-20】 채용규모 - 전체



【표 2-20】 채용규모 - 전체 (단위: 개사, %, 명)

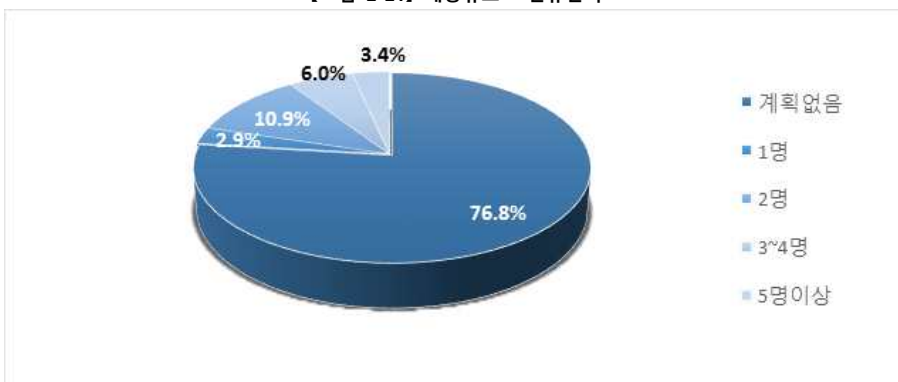
구분	전체		전체 채용규모										평균
	사업체수	비중	채용계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		
전체	350	100.0	205	58.6	40	11.4	60	17.1	29	8.3	16	4.6	3.2
출판	57	100.0	47	82.5	8	14.0	1	1.8	1	1.8	0	0.0	1.2
만화	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	30.0
음악	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
게임	49	100.0	12	24.5	7	14.3	13	26.5	10	20.4	7	14.3	4.6
영화	36	100.0	27	75.0	1	2.8	2	5.6	4	11.1	2	5.6	5.0
애니메이션	11	100.0	7	63.6	0	0.0	2	18.2	1	9.1	1	9.1	6.0
방송	21	100.0	11	52.4	2	9.5	6	28.6	2	9.5	0	0.0	2.1
광고	83	100.0	59	71.1	8	9.6	11	13.3	3	3.6	2	2.4	2.1
캐릭터	4	100.0	1	25.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	1.3
지식정보	52	100.0	24	46.2	6	11.5	14	26.9	5	9.6	3	5.8	2.5
콘텐츠솔루션	21	100.0	9	42.9	4	19.0	6	28.6	2	9.5	0	0.0	2.0
공연	12	100.0	5	41.7	2	16.7	4	33.3	1	8.3	0	0.0	1.9

▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350)

## (2) 신규인력 채용규모

- 신규인력 채용계획 인원은 평균 1.0명으로 경력인력(2.4명) 보다 적게 나타남
- 신규인력 채용계획으로는 '2명 채용'이 10.9%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-21】 채용규모 - 신규인력



【표 2-21】 채용규모 - 신규인력 (단위: 개사, %, 명)

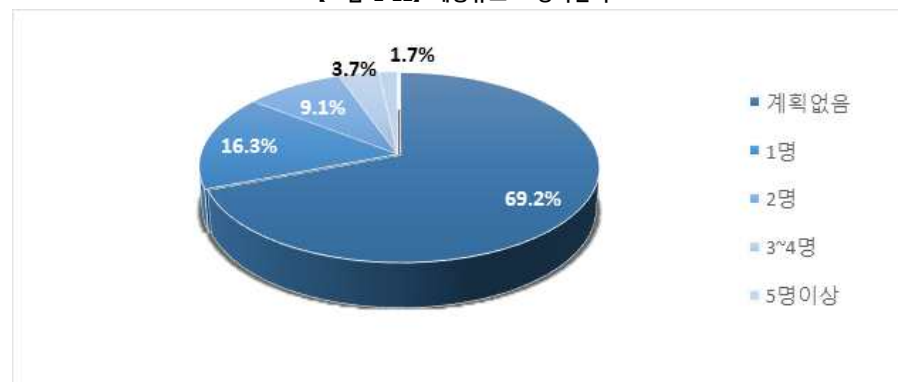
구분	전체		신규인력 채용규모										평균
	사업체수	비중	채용계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		
전체	350	100.0	269	76.8	10	2.9	38	10.9	21	6.0	12	3.4	1.0
출판	57	100.0	54	94.7	1	1.8	1	1.8	1	1.8	0	0.0	0.0
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
음악	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
게임	49	100.0	24	49.0	4	8.2	8	16.3	8	16.3	5	10.2	20.8
영화	36	100.0	29	80.6	1	2.8	2	5.6	2	5.6	2	5.6	15.4
애니메이션	11	100.0	8	72.7	0	0.0	1	9.1	1	9.1	1	9.1	82.6
방송	21	100.0	13	61.9	1	4.8	5	23.8	2	9.5	0	0.0	0.0
광고	83	100.0	72	86.7	1	1.2	7	8.4	1	1.2	2	2.4	2.9
캐릭터	4	100.0	2	50.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0.0
지식정보	52	100.0	42	80.8	1	1.9	4	7.7	3	5.8	2	3.8	7.4
콘텐츠솔루션	21	100.0	14	66.7	0	0.0	5	23.8	2	9.5	0	0.0	0.0
공연	12	100.0	7	58.3	0	0.0	4	33.3	1	8.3	0	0.0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350)

## (3) 경력인력 채용규모

- 경력인력 채용계획 인원은 2.4명으로 신규인력 채용인원(1.0명) 보다 높게 나타남
- 경력인력 채용계획으로는 '1명 채용'이 16.3%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-22】 채용규모 - 경력인력



【표 2-22】 채용규모 - 경력인력 (단위: 개사, %)

구분	전체		경력인력 채용규모										평균
	사업체수	비중	채용계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		
전체	350	100.0	242	69.2	57	16.3	32	9.1	13	3.7	6	1.7	2.4
출판	57	100.0	50	87.7	7	12.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.9
만화	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	30.0
음악	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.0
게임	49	100.0	27	55.1	9	18.4	8	16.3	3	6.1	2	4.1	4.1
영화	36	100.0	31	86.1	0	0.0	1	2.8	3	8.3	1	2.8	4.2
애니메이션	11	100.0	7	63.6	1	9.1	1	9.1	1	9.1	1	9.1	2.8
방송	21	100.0	14	66.7	4	19.0	3	14.3	0	0.0	0	0.0	1.4
광고	83	100.0	62	74.7	14	16.9	4	4.8	3	3.6	0	0.0	1.5
캐릭터	4	100.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1.0
지식정보	52	100.0	28	53.8	9	17.3	11	21.2	3	5.8	1	1.9	1.9
콘텐츠솔루션	21	100.0	12	57.1	6	28.6	3	14.3	0	0.0	0	0.0	1.3
공연	12	100.0	6	50.0	5	41.7	1	8.3	0	0.0	0	0.0	1.2

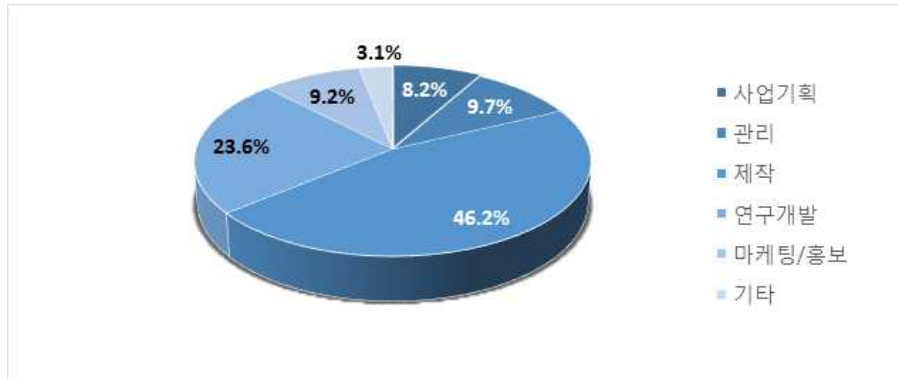
▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350)

## 나. 직무별 채용비중

## (1) 신규인력 직무별 채용비중

- 신규인력 채용계획이 있는 사업체 대상으로 직무별 채용비중에 대해 조사한 결과, '제작'이 46.2%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '연구개발(23.6%)', '관리(9.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-23】 직무별 채용비중 - 신규인력



【표 2-23】 직무별 채용비중 - 신규인력 (단위: 개사, %)

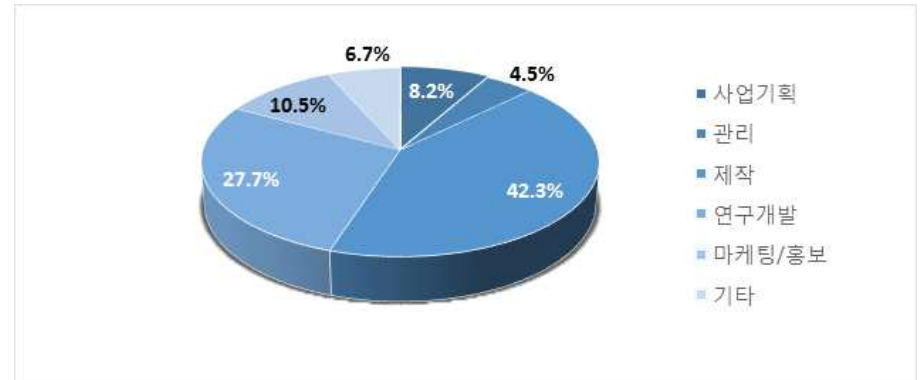
구분	사업체 수	직무별 신규인력 채용비중					
		사업기획	관리	제작	연구개발	마케팅/홍보	기타
전체	81	8.2	9.7	46.2	23.6	9.2	3.1
출판	3	0.0	0.0	33.3	16.7	50.0	0.0
만화	0	-	-	-	-	-	-
음악	0	-	-	-	-	-	-
게임	25	12.0	1.3	46.7	34.7	5.3	0.0
영화	7	0.0	16.7	75.0	4.2	4.2	0.0
애니메이션	3	15.4	7.7	53.8	15.4	7.7	0.0
방송	8	0.0	0.0	81.8	9.1	9.1	0.0
광고	11	5.0	5.0	65.0	5.0	10.0	10.0
캐릭터	2	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
지식정보	10	0.0	46.2	3.8	26.9	11.5	11.5
콘텐츠솔루션	7	16.7	0.0	0.0	58.3	16.7	8.3
공연	5	33.3	0.0	50.0	0.0	16.7	0.0

▶ 신규인력 채용규모 '1명 이상' 응답 사업체 81개사 기준 (n=81)

## (2) 경력인력 직무별 채용비중

- 경력인력 채용계획이 있는 사업체 대상으로 직무별 채용비중에 대해 조사한 결과, '제작'이 42.3%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '연구개발(27.7%)', '마케팅 및 홍보(10.5%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-24】 직무별 채용비중 - 경력인력



【표 2-24】 직무별 채용비중 - 경력인력 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수	직무별 경력인력 채용비중					
		사업기획	관리	제작	연구개발	마케팅/홍보	기타
전체	108	8.2	4.5	42.3	27.7	10.5	6.7
출판	7	0.0	0.0	57.1	0.0	0.0	42.9
만화	1	3.3	16.7	33.3	16.7	13.3	16.7
음악	0	-	-	-	-	-	-
게임	22	4.4	3.3	43.3	42.2	6.7	0.0
영화	5	9.5	0.0	81.0	4.8	4.8	0.0
애니메이션	4	18.2	0.0	45.5	18.2	18.2	0.0
방송	7	0.0	0.0	70.0	20.0	10.0	0.0
광고	21	12.5	3.1	53.1	6.3	6.3	18.8
캐릭터	2	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0
지식정보	24	11.1	6.7	17.8	40.0	22.2	2.2
콘텐츠솔루션	9	0.0	0.0	16.7	50.0	16.7	16.7
공연	6	57.1	0.0	42.9	0.0	0.0	0.0

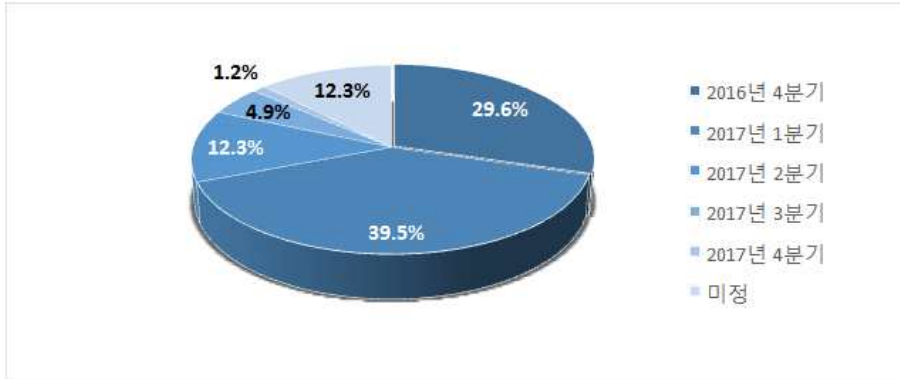
▶ 경력인력 채용규모 '1명 이상' 응답 사업체 108개사 기준 (n=108)

나. 채용시기

(1) 신규인력 채용시기

- 신규인력 채용계획이 있는 사업체 대상으로 채용시기에 대해 조사한 결과, '2017년 1분기'가 39.5%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '2016년 4분기(29.6%)', '2017년 2분기(12.3%)'와 '미정(12.3%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-25】 채용시기 - 신규인력



【표 2-25】 채용시기 - 신규인력 (단위: 개사, %)

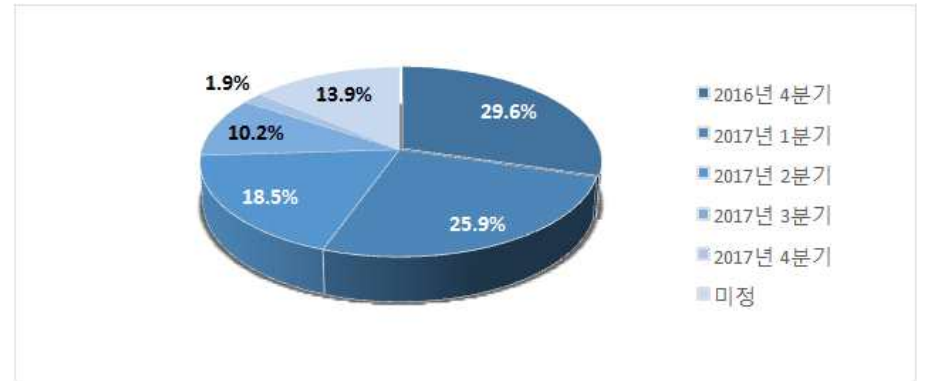
구분	전체		신규인력 채용시기											
			16년 4분기		17년 1분기		17년 2분기		17년 3분기		17년 4분기		시기 미정	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	81	100.0	24	29.6	32	39.5	10	12.3	4	4.9	1	1.2	10	12.3
출판	3	100.0	1	33.3	0	0.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	0	0.0
만화	0	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	0	100.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
게임	25	100.0	6	24.0	13	52.0	2	8.0	1	4.0	0	0.0	3	12.0
영화	7	100.0	1	14.3	3	42.9	1	14.3	0	0.0	1	14.3	1	14.3
애니메이션	3	100.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	8	100.0	2	25.0	2	25.0	3	37.5	0	0.0	0	0.0	1	12.5
광고	11	100.0	5	45.5	5	45.5	1	9.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0
캐릭터	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
지식정보	10	100.0	3	30.0	3	30.0	1	10.0	1	10.0	0	0.0	2	20.0
콘텐츠솔루션	7	100.0	4	57.1	2	28.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	14.3
공연	5	100.0	0	0.0	2	40.0	1	20.0	1	20.0	0	0.0	1	20.0

▶ 신규인력 채용규모 '1명 이상' 응답 사업체 81개사 기준 (n=81)

(2) 경력인력 채용시기

- 경력인력 채용계획이 있는 사업체 대상으로 채용시기에 대해 조사한 결과, '2016년 4분기'가 29.6%로 가장 비중이 높았으며 그 다음으로 '2017년 1분기(25.9%)', '2017년 2분기(18.5%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-26】 채용시기 - 경력인력



【표 2-26】 채용시기 - 경력인력 (단위: 개사, %)

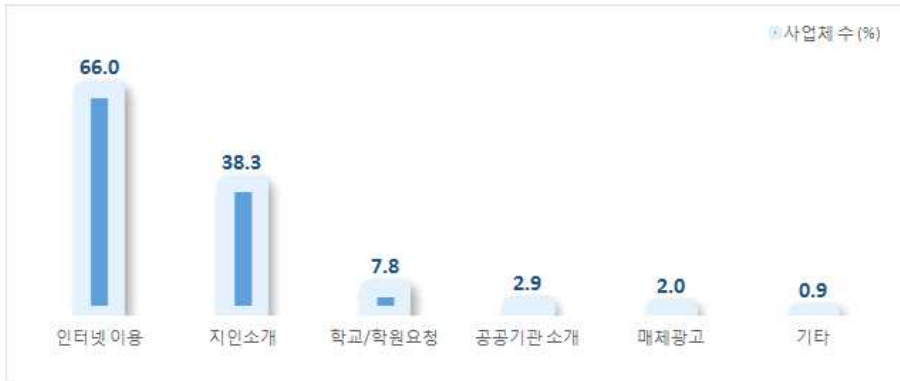
구분	전체		경력인력 채용시기											
			16년 4분기		17년 1분기		17년 2분기		17년 3분기		17년 4분기		시기 미정	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	108	100.0	32	29.6	28	25.9	20	18.5	11	10.2	2	1.9	15	13.9
출판	7	100.0	4	57.1	1	14.3	0	0.0	1	14.3	1	14.3	0	0.0
만화	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
게임	22	100.0	4	18.2	7	31.8	8	36.4	1	4.5	0	0.0	2	9.1
영화	5	100.0	0	0.0	1	20.0	1	20.0	1	20.0	1	20.0	1	20.0
애니메이션	4	100.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0
방송	7	100.0	2	28.6	0	0.0	3	42.9	1	14.3	0	0.0	1	14.3
광고	21	100.0	9	42.9	4	19.0	2	9.5	1	4.8	0	0.0	5	23.8
캐릭터	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	24	100.0	4	16.7	8	33.3	3	12.5	4	16.7	0	0.0	5	20.8
콘텐츠솔루션	9	100.0	3	33.3	4	44.4	2	22.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0
공연	6	100.0	3	50.0	0	0.0	1	16.7	1	16.7	0	0.0	1	16.7

▶ 경력인력 채용규모 '1명 이상' 응답 사업체 108개사 기준 (n=108)

### 다. 채용방법

- 채용방법은 '인터넷 이용'이 66.0%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '지인소개(38.3%)', '학교/학원에 소개 요청(7.8%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-27】 채용방법



【표 2-27】 채용방법 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수		채용방법											
			인터넷 이용		지인 소개		학교/학원 요청		공공기관 소개		매체 광고		기타	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	347	100.0	229	66.0	133	38.3	27	7.8	10	2.9	7	2.0	3	0.9
출판	56	100.0	29	51.8	27	48.2	2	3.6	1	1.8	1	1.8	2	3.6
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	1	50.0	1	50.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	49	100.0	33	67.3	20	40.8	6	12.2	5	10.2	0	0.0	0	0.0
영화	35	100.0	13	37.1	23	65.7	1	2.9	1	2.9	1	2.9	0	0.0
애니메이션	10	100.0	6	60.0	4	40.0	2	20.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0
방송	21	100.0	15	71.4	6	28.6	6	28.6	0	0.0	3	14.3	1	4.8
광고	83	100.0	65	78.3	26	31.3	4	4.8	0	0.0	1	1.2	0	0.0
캐릭터	4	100.0	4	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	52	100.0	37	71.2	19	36.5	2	3.8	2	3.8	0	0.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	21	100.0	19	90.5	2	9.5	0	0.0	0	0.0	1	4.8	0	0.0
공연	12	100.0	5	41.7	5	41.7	2	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 347개사 기준 (n=347), 중복응답 포함

### 라. 채용 관련 애로사항

- 채용 관련 애로사항으로는 '경력/전문인력 부족'이 54.7%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '우수인력의 잦은 이직(14.3%)', '저임금 회피경향(13.4%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-28】 채용 관련 애로사항



【표 2-28】 채용 관련 애로사항 (단위 : 개사, %)

구분	전체		채용 관련 애로사항													
			경력/전문인력 부족		우수인력 잦은 이직		저임금 회피 경향		취업희망자 자질 부족		대기업 선호 경향		인력정보 부족		해당업무 회피 경향	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	307	100.0	168	54.7	44	14.3	41	13.4	40	13.0	23	7.5	22	7.2	5	1.6
출판	51	100.0	30	58.8	7	13.7	11	21.6	2	3.9	1	2.0	1	2.0	1	2.0
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	44	100.0	22	50.0	6	13.6	4	9.1	10	22.7	5	11.4	7	15.9	0	0.0
영화	28	100.0	15	53.6	6	21.4	4	14.3	1	3.6	3	10.7	2	7.1	0	0.0
애니메이션	10	100.0	9	90.0	3	30.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	17	100.0	10	58.8	3	17.6	0	0.0	1	5.9	2	11.8	2	11.8	0	0.0
광고	74	100.0	34	45.9	14	18.9	9	12.2	10	13.5	5	6.8	5	6.8	4	5.4
캐릭터	4	100.0	3	75.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
지식정보	46	100.0	31	67.4	4	8.7	8	17.4	6	13.0	5	10.9	2	4.3	0	0.0
콘텐츠솔루션	18	100.0	8	44.4	0	0.0	1	5.6	7	38.9	1	5.6	1	5.6	0	0.0
공연	11	100.0	4	36.4	1	9.1	2	18.2	2	18.2	1	9.1	1	9.1	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 307개사 기준 (n=307), 중복응답 포함

5. 경영현황

가. 자금조달 방법

○ 자금조달 방법으로는 '사업체 매출'이 60.7%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '대표자 개인자금 조달(25.2%)', '정부지원금 수급 및 용자(18.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-29】 자금조달 방법



【표 2-29】 자금조달 방법 (단위: 개사, %)

구분	전체		자금조달 방법													
	사업체 매출		개인자금 조달		정부지원금 수급/용자		금융권 대출		투자유치		회사채/주식 발행		기타			
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중		
전체	349	100.0	212	60.7	88	25.2	66	18.9	61	17.5	17	4.9	4	1.1	1	0.3
출판	57	100.0	35	61.4	16	28.1	5	8.8	8	14.0	0	0.0	1	1.8	1	1.8
만화	2	100.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	49	100.0	24	49.0	18	36.7	14	28.6	6	12.2	3	6.1	0	0.0	0	0.0
영화	36	100.0	8	22.2	20	55.6	13	36.1	3	8.3	7	19.4	1	2.8	0	0.0
애니메이션	10	100.0	9	90.0	1	10.0	6	60.0	5	50.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0
방송	21	100.0	14	66.7	2	9.5	4	19.0	7	33.3	1	4.8	0	0.0	0	0.0
광고	83	100.0	65	78.3	11	13.3	6	7.2	15	18.1	1	1.2	1	1.2	0	0.0
캐릭터	4	100.0	3	75.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	52	100.0	30	57.7	16	30.8	10	19.2	9	17.3	4	7.7	1	1.9	0	0.0
콘텐츠솔루션	21	100.0	16	76.2	1	4.8	3	14.3	4	19.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
공연	12	100.0	7	58.3	2	16.7	3	25.0	2	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 349개사 기준 (n=349), 중복응답 포함

나. 경영 관련 애로사항

○ 경영 관련 애로사항으로는 '매출 부진'이 32.8%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '업체간 경쟁과다(23.9%)', '자금조달 곤란(19.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-30】 경영 관련 애로사항



【표 2-30】 경영 관련 애로사항 (단위: 개사, %)

구분	사업체수		경영 관련 애로사항							
	매출부진		업체간 경쟁과다		자금조달 곤란		기타			
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중		
전체	314	100.0	103	32.8	75	23.9	60	19.1	76	24.2
출판	53	100.0	22	41.5	15	28.3	8	15.1	12	22.7
만화	2	100.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
음악	2	100.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0
게임	42	100.0	18	42.9	5	11.9	9	21.4	10	23.8
영화	33	100.0	8	24.2	3	9.1	17	51.5	5	15.1
애니메이션	10	100.0	2	20.0	0	0.0	5	50.0	3	30.0
방송	19	100.0	4	21.1	7	36.8	4	21.1	4	21.1
광고	72	100.0	17	23.6	30	41.7	3	4.2	22	30.6
캐릭터	4	100.0	1	25.0	1	25.0	1	25.0	1	25.0
지식정보	47	100.0	17	36.2	10	21.3	5	10.6	15	31.9
콘텐츠솔루션	19	100.0	9	47.4	1	5.3	3	15.8	6	31.6
공연	11	100.0	4	36.4	3	27.3	3	27.3	1	9.1

구분	경영 관련 애로사항									
	인건비 부담		매출대금 회수부진		마케팅 역량부족		고정비용 상승		기타	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	51	16.2	34	10.8	25	8.0	15	4.8	2	0.6
출판	6	11.3	4	7.5	4	7.5	0	0.0	1	1.9
만화	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
게임	9	21.4	0	0.0	9	21.4	4	9.5	0	0.0
영화	3	9.1	2	6.1	1	3.0	4	12.1	0	0.0
애니메이션	2	20.0	2	20.0	0	0.0	1	10.0	0	0.0
방송	2	10.5	2	10.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	11	15.3	16	22.2	1	1.4	3	4.2	1	1.4
캐릭터	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	14	29.8	5	10.6	6	12.8	1	2.1	0	0.0
콘텐츠솔루션	1	5.3	1	5.3	3	15.8	2	10.5	0	0.0
공연	1	9.1	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0

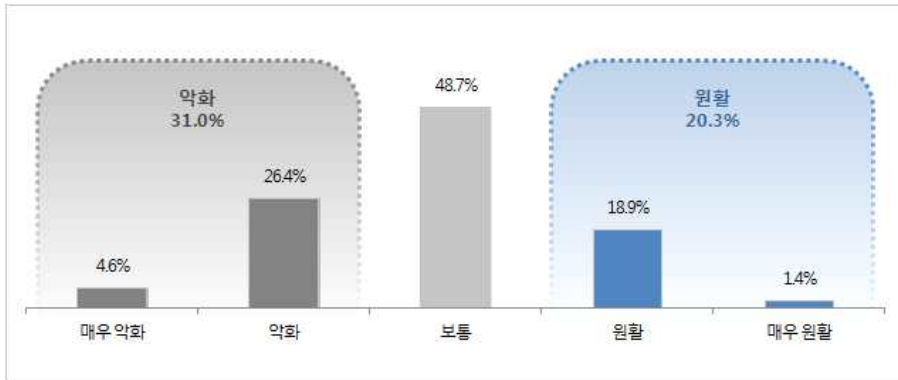
▶ 무응답 사업체를 제외한 314개사 기준 (n=314), 중복응답 포함

## 6. 제작현황

## 가. 제작환경

○ 전년대비 콘텐츠 제작환경에 대한 조사결과, '보통'이 48.7%로 가장 비중이 높게 나타남

[그림 2-31] 전년대비 제작환경



[표 2-31] 전년대비 경영환경 (단위: 개사, %, 점)

구분	전체		제작환경										100점 평균
			매우 악화		악화		보통		원할		매우 원할		
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
전체	349	100.0	16	4.6	92	26.4	170	48.7	66	18.9	5	1.4	46.6
출판	57	100.0	4	7.0	24	42.1	25	43.9	4	7.0	0	0.0	37.7
만화	2	100.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	37.5
음악	2	100.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	50.0
게임	49	100.0	3	6.1	10	20.4	23	46.9	8	16.3	5	10.2	51.0
영화	35	100.0	1	2.9	8	22.9	18	51.4	8	22.9	0	0.0	48.6
애니메이션	11	100.0	0	0.0	2	18.2	6	54.5	3	27.3	0	0.0	52.3
방송	21	100.0	1	4.8	4	19.0	11	52.4	5	23.8	0	0.0	48.8
광고	83	100.0	4	4.8	23	27.7	43	51.8	13	15.7	0	0.0	44.6
캐릭터	4	100.0	0	0.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0	56.3
지식정보	52	100.0	0	0.0	11	21.2	24	46.2	17	32.7	0	0.0	52.9
콘텐츠솔루션	21	100.0	1	4.8	5	23.8	10	47.6	5	23.8	0	0.0	47.6
공연	12	100.0	2	16.7	3	25.0	6	50.0	1	8.3	0	0.0	37.5

▶ 무응답 사업체를 제외한 349개사 기준 (n=349)

## 나. 제작방법

○ 주요 콘텐츠 제작방법은 '자체 개발 및 창작'이 91.4%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '라이선스 구매 및 제작(6.5%)', '해외 산학연 협력(2.1%)' 순으로 높게 나타남

[그림 2-32] 콘텐츠 제작방법



[표 2-32] 콘텐츠 제작방법 (단위: 개사, %)

구분	전체		제작방법											
			자체 개발/창작		라이선스 구매/제작		해외 산학연 협력		국내 산학연 협력		주문제작		기타	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	348	100.0	319	91.4	23	6.5	7	2.1	4	1.2	5	1.5	3	0.9
출판	55	100.0	48	87.7	4	7.0	0	0.0	0	0.0	4	7.0	1	1.8
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	49	100.0	48	98.0	2	4.1	1	2.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
영화	35	100.0	31	88.2	2	5.9	2	5.9	1	2.9	0	0.0	0	0.0
애니메이션	11	100.0	9	81.8	1	9.1	1	9.1	2	18.2	0	0.0	0	0.0
방송	21	100.0	18	85.7	3	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	83	100.0	77	92.4	7	8.9	0	0.0	0	0.0	1	1.3	1	1.3
캐릭터	4	100.0	4	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	50	100.0	45	89.8	3	6.1	2	4.1	1	2.0	0	0.0	1	2.0
콘텐츠솔루션	21	100.0	21	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
공연	12	100.0	11	90.0	0	0.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 348개사 기준 (n=348), 중복응답 포함

### 다. 제작기간 및 콘텐츠 수명

○ 콘텐츠 제작기간은 평균 5.4개월이었으며 콘텐츠 수명은 평균 25.4개월로 나타남

【그림 2-33】 콘텐츠 제작기간 및 수명



【표 2-33】 콘텐츠 제작기간 및 수명자금조달 방법 (단위: 개사, 개월)

구분	제작기간		콘텐츠 수명	
	사업체 수	평균	사업체 수	평균
전체	326	5.4	211	25.4
출판	57	2.1	18	21.8
만화	2	3.0	1	24.0
음악	2	0.6	0	-
게임	46	8.7	44	19.3
영화	33	14.5	17	34.9
애니메이션	9	8.5	6	63.3
방송	15	3.2	7	13.1
광고	79	2.2	60	24.6
캐릭터	4	2.0	2	3.5
지식정보	47	6.5	33	36.8
콘텐츠솔루션	20	3.6	14	20.6
공연	12	5.2	9	5.3

▶ 무응답 사업체를 제외한 326개사(제작기간) 및 211개사(콘텐츠 수명) 기준 (n=326, 211)

### 라. 제작비용 및 투입인력

○ 콘텐츠 제작비용은 평균 702.1백만원이고 콘텐츠 제작 투입인력은 평균 8.7명으로 나타남

【그림 2-34】 콘텐츠 제작비용 및 투입인력



【표 2-34】 콘텐츠 제작비용 및 투입인력 (단위: 개사, 백만원, 명)

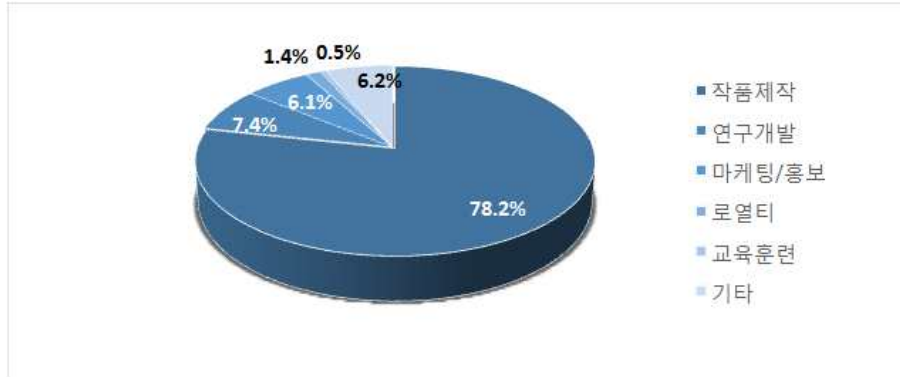
구분	제작비용		투입인력	
	사업체 수	평균	사업체 수	평균
전체	233	702.1	322	8.7
출판	27	25.9	57	7.2
만화	1	15.0	2	3.0
음악	2	10.0	2	1.5
게임	40	72.7	46	5.1
영화	28	5,417.8	31	43.5
애니메이션	8	194.4	9	14.0
방송	11	87.3	15	5.1
광고	54	33.6	78	3.6
캐릭터	2	35.0	4	2.3
지식정보	40	75.3	48	3.8
콘텐츠솔루션	13	40.1	20	3.4
공연	7	44.0	10	5.3

▶ 무응답 사업체를 제외한 233개사(제작비용) 및 322개사(투입인력) 기준 (n=233, 322)

### 마. 제작비용 비중

- 콘텐츠 제작비용 비중은 '작품제작'이 78.2%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '연구개발' (7.4%), '마케팅 및 홍보(6.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-35】 콘텐츠 제작비용 비중



【표 2-35】 콘텐츠 제작비용 비중 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수	제작비용 비중					
		작품제작	연구개발	마케팅/홍보	로열티	교육훈련	기타
전체	350	78.2	7.4	6.1	1.4	0.5	6.2
출판	57	86.1	4.7	2.1	0.4	0.5	6.1
만화	2	57.5	7.5	12.5	15.0	0.5	7.0
음악	2	85.0	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0
게임	49	75.3	14.7	5.5	1.0	0.6	2.9
영화	36	85.9	2.9	4.7	0.9	0.0	5.6
애니메이션	11	75.5	12.5	10.5	1.0	0.0	0.5
방송	21	84.4	7.2	3.9	4.4	0.0	0.0
광고	83	80.1	2.8	5.2	1.2	0.4	10.4
캐릭터	4	77.5	16.3	6.3	0.0	0.0	0.0
지식정보	52	63.9	14.5	9.8	3.5	1.6	6.7
콘텐츠솔루션	21	81.8	8.3	9.5	0.0	0.5	0.0
공연	12	67.5	0.0	13.3	0.0	0.0	19.2

▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350)

### 바. 제작 관련 애로사항

- 제작 관련 애로사항으로는 '자금 부족'이 51.4%로 가장 비중이 높고 그 다음을 '인력확보 어려움(28.2%)', '제작기간 장기화(10.2%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-36】 제작 관련 애로사항



【표 2-36】 제작 관련 애로사항 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수	제작 관련 애로사항												
		자금 부족		인력확보 어려움		제작기간 장기화		사업화 어려움		역량/경험 부족		기타		
		사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
전체	294	100.0	151	51.4	83	28.2	30	10.2	28	9.5	23	7.8	4	1.4
출판	52	100.0	36	69.2	8	15.4	2	3.8	4	7.7	3	5.8	1	1.9
만화	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
음악	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
게임	43	100.0	25	58.1	14	32.6	5	11.6	5	11.6	2	4.7	0	0.0
영화	30	100.0	17	56.7	1	3.3	5	16.7	6	20.0	0	0.0	1	3.3
애니메이션	11	100.0	8	72.7	2	18.2	2	18.2	2	18.2	1	9.1	0	0.0
방송	19	100.0	9	47.4	7	36.8	1	5.3	1	5.3	2	10.5	0	0.0
광고	59	100.0	17	28.8	28	47.5	4	6.8	6	10.2	9	15.3	0	0.0
캐릭터	4	100.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	45	100.0	19	42.2	13	28.9	8	17.8	2	4.4	4	8.9	2	4.4
콘텐츠솔루션	18	100.0	10	55.6	7	38.9	3	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
공연	9	100.0	6	66.7	1	11.1	0	0.0	1	11.1	1	11.1	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 294개사 기준 (n=294), 중복응답 포함

7. 마케팅 현황

가. 주요고객

○ 주요고객은 '일반소비자'가 45.1%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '중소기업(34.9%)', '정부, 지자체, 공공기관(20.6%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-37】 주요고객



【표 2-37】 주요고객 (단위: 개사, %)

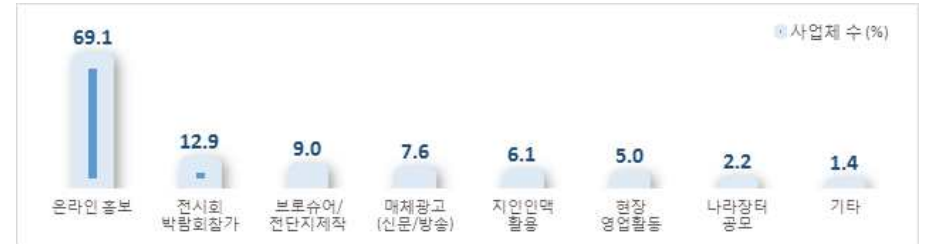
구분	사업체수		주요고객											
			일반소비자		중소기업		정부/지자체공공기관		대기업		해외		기타	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	350	100.0	158	45.1	122	34.9	72	20.6	27	7.7	15	4.3	8	2.3
출판	57	100.0	21	36.8	22	38.6	17	29.8	3	5.3	0	0.0	2	3.5
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	49	100.0	39	79.6	6	12.2	0	0.0	2	4.1	7	14.3	0	0.0
영화	36	100.0	23	63.9	9	25.0	5	13.9	1	2.8	4	11.1	0	0.0
애니메이션	11	100.0	4	36.4	4	36.4	0	0.0	4	36.4	2	18.2	0	0.0
방송	21	100.0	6	28.6	8	38.1	6	28.6	2	9.5	0	0.0	2	9.5
광고	83	100.0	25	30.1	40	48.2	20	24.1	9	10.8	0	0.0	1	1.2
캐릭터	4	100.0	2	50.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	52	100.0	22	42.3	20	38.5	12	23.1	4	7.7	2	3.8	2	3.8
콘텐츠슬루션	21	100.0	6	28.6	9	42.9	5	23.8	2	9.5	0	0.0	1	4.8
공연	12	100.0	6	50.0	2	16.7	5	41.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350), 중복응답 포함

나. 마케팅 방법

○ 마케팅 방법은 '온라인 홍보'가 69.1%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '전시회, 박람회 등 참가(12.9%)', '브로슈어, 전단지 등 제작(9.0%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-38】 마케팅 방법



【표 2-38】 마케팅 방법 (단위: 개사, %)

구분	사업체수		마케팅 방법					
	사업체수	비중	온라인 홍보		전시회/박람회 참가		브로슈어/전단지 제작	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	278	100.0	192	69.1	36	12.9	25	9.0
출판	41	100.0	21	51.2	1	2.4	3	7.3
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
음악	1	100.0	1	100.0	0	0.0	1	100.0
게임	47	100.0	39	83.0	11	23.4	1	2.1
영화	25	100.0	21	84.0	3	12.0	3	12.0
애니메이션	10	100.0	6	60.0	8	80.0	1	10.0
방송	17	100.0	11	64.7	3	17.6	0	0.0
광고	59	100.0	35	59.3	4	6.8	7	11.9
캐릭터	2	100.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
지식정보	44	100.0	33	75.0	4	9.1	6	13.6
콘텐츠슬루션	19	100.0	15	78.9	1	5.3	1	5.3
공연	11	100.0	7	63.6	0	0.0	2	18.2

구분	매체광고(신문/방송)		지인인맥 활용		현장영입활동		나라장터공모		기타	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	21	7.6	17	6.1	14	5.0	6	2.2	4	1.4
출판	1	2.4	4	9.8	6	14.6	2	4.9	1	2.4
만화	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	2	4.3	0	0.0	1	2.1	0	0.0	0	0.0
영화	3	12.0	1	4.0	0	0.0	0	0.0	1	4.0
애니메이션	2	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	3	17.6	1	5.9	1	5.9	0	0.0	0	0.0
광고	5	8.5	7	11.9	4	6.8	2	3.4	1	1.7
캐릭터	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	1	2.3	2	4.5	1	2.3	0	0.0	1	2.3
콘텐츠슬루션	1	5.3	1	5.3	1	5.3	1	5.3	0	0.0
공연	3	27.3	1	9.1	0	0.0	1	9.1	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 278개사 기준 (n=278), 중복응답 포함

## 다. 마케팅 관련 애로사항

- 마케팅 관련 애로사항으로는 '업체간 경쟁과다'가 30.8%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '경기 침체(28.6%)', '마케팅 비용 부담(25.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-39】 마케팅 관련 애로사항



【표 2-39】 마케팅 관련 애로사항 (단위: 개사, %)

구분	사업체수		마케팅 관련 애로사항					
	사업체수	비중	업체간 경쟁과다		경기침체		마케팅 비용 부담	
전체	315	100.0	97	30.8	90	28.6	81	25.7
출판	51	100.0	18	3.5	18	3.5	8	1.6
만화	2	100.0	1	5.0	0	0.0	1	5.0
음악	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	44	100.0	8	1.8	6	1.4	22	5.0
영화	30	100.0	5	1.7	9	3.0	15	5.0
애니메이션	11	100.0	1	0.9	2	1.8	7	6.4
방송	18	100.0	6	3.3	5	2.8	3	1.7
광고	75	100.0	38	5.1	28	3.7	4	0.5
캐릭터	4	100.0	1	2.5	1	2.5	1	2.5
지식정보	46	100.0	15	3.3	9	2.0	14	3.0
콘텐츠솔루션	20	100.0	1	0.5	8	4.0	3	1.5
공연	12	100.0	3	2.5	4	3.3	3	2.5

구분	마케팅 관련 애로사항 (계속)									
	전문인력 부족		마케팅 전략 부재		짧은 콘텐츠 수명		낮은 인지도		시장정보 부족	
전체	45	14.3	23	7.3	15	4.8	12	3.8	11	3.5
출판	7	1.4	3	0.6	1	0.2	3	0.6	1	0.2
만화	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	1	5.0	1	5.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	6	1.4	7	1.6	5	1.1	1	0.2	4	0.9
영화	1	0.3	0	0.0	5	1.7	3	1.0	1	0.3
애니메이션	4	3.6	0	0.0	1	0.9	0	0.0	0	0.0
방송	2	1.1	3	1.7	0	0.0	1	0.6	0	0.0
광고	7	0.9	1	0.1	1	0.1	1	0.1	1	0.1
캐릭터	2	5.0	0	0.0	0	0.0	1	2.5	0	0.0
지식정보	11	2.4	4	0.9	1	0.2	0	0.0	2	0.4
콘텐츠솔루션	4	2.0	3	1.5	1	0.5	1	0.5	2	1.0
공연	0	0.0	1	0.8	0	0.0	1	0.8	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 315개사 기준 (n=315), 중복응답 포함

## 8. 지원사업

### 가. 지원사업 정보습득방법

- 지원사업에 대한 정보를 습득하는 주요 방법은 '인터넷'이 52.7%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '공공기관 홍보(25.1%)', '동종업계(22.8%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-40】 지원사업 정보습득방법



【표 2-40】 지원사업 정보습득방법 (단위: 개사, %)

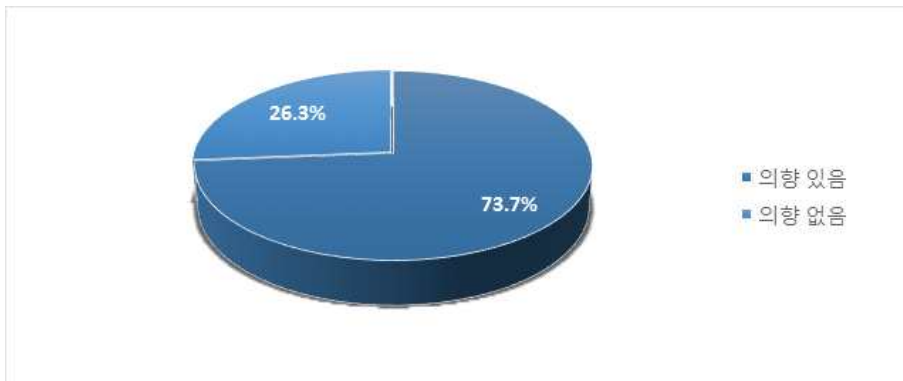
구분	사업체수		지원사업 정보습득방법											
	사업체수	비중	인터넷		공공기관 홍보		동종업계		언론매체		전시회 등 관련행사		없음	
전체	334	100.0	176	52.7	84	25.1	76	22.8	14	4.2	13	3.9	1	0.3
출판	48	100.0	16	33.3	10	20.8	18	37.5	3	6.3	1	2.1	1	2.1
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
게임	49	100.0	25	51.0	18	36.7	10	20.4	2	4.1	2	4.1	0	0.0
영화	35	100.0	26	74.3	7	20.0	7	20.0	1	2.9	1	2.9	0	0.0
애니메이션	11	100.0	6	54.5	2	18.2	1	9.1	0	0.0	3	27.3	0	0.0
방송	19	100.0	9	47.4	9	47.4	2	10.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	79	100.0	37	46.8	12	15.2	24	30.4	4	5.1	6	7.6	0	0.0
캐릭터	4	100.0	1	25.0	3	75.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	52	100.0	32	61.5	15	28.8	10	19.2	2	3.8	0	0.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	21	100.0	17	81.0	2	9.5	2	9.5	1	4.8	0	0.0	0	0.0
공연	12	100.0	4	33.3	6	50.0	2	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 334개사 기준 (n=334), 중복응답 포함

### 나. 지원사업 참여의향

- 지원사업 참여의향에 대한 조사결과, '의향 있음'이 73.7%로 '의향 없음(26.3%)'보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-41】 지원사업 참여의향



【표 2-41】 지원사업 참여의향 (단위: 개사, %)

구분	전체		지원사업 참여의향			
	사업체 수	비중	의향 있음		의향 없음	
			사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	346	100.0	255	73.7	91	26.3
출판	57	100.0	28	49.1	29	50.9
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0
음악	2	100.0	2	100.0	0	0.0
게임	48	100.0	44	91.7	4	8.3
영화	35	100.0	28	80.0	7	20.0
애니메이션	11	100.0	11	100.0	0	0.0
방송	21	100.0	17	81.0	4	19.0
광고	81	100.0	51	63.0	30	37.0
캐릭터	4	100.0	3	75.0	1	25.0
지식정보	52	100.0	43	82.7	9	17.3
콘텐츠솔루션	21	100.0	17	81.0	4	19.0
공연	12	100.0	9	75.0	3	25.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 346개사 기준 (n=346)

### 다. 희망 지원사업

#### (1) 경영 및 운영

- 경영 및 운영 분야 희망 지원사업으로는 '투자자 발굴'이 33.8%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '인프라 지원(30.4%)', '입주 지원(20.3%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-42】 희망 지원사업 - 경영/운영



【표 2-42】 희망 지원사업 - 경영/운영 (단위: 개사, %)

구분	전체		경영/운영 분야 희망 지원사업									
	사업체 수	비중	투자자 발굴		인프라 지원		입주 지원		업계관련 정보제공		컨설팅 지원	
			사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	237	100.0	80	33.8	72	30.4	48	20.3	31	13.1	13	5.5
출판	26	100.0	10	38.5	10	38.5	3	11.5	3	11.5	1	3.8
만화	2	100.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
게임	42	100.0	10	23.8	7	16.7	18	42.9	9	21.4	1	2.4
영화	29	100.0	15	51.7	6	20.7	8	27.6	0	0.0	2	6.9
애니메이션	9	100.0	6	66.7	1	11.1	2	22.2	1	11.1	0	0.0
방송	18	100.0	6	33.3	7	38.9	4	22.2	0	0.0	1	5.6
광고	49	100.0	8	16.3	22	44.9	2	4.1	12	24.5	5	10.2
캐릭터	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
지식정보	37	100.0	16	43.2	11	29.7	6	16.2	2	5.4	2	5.4
콘텐츠솔루션	13	100.0	3	23.1	6	46.2	2	15.4	1	7.7	1	7.7
공연	8	100.0	4	50.0	1	12.5	2	25.0	1	12.5	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 237개사 기준 (n=237), 중복응답 포함

(2) 마케팅

○ 마케팅 분야 희망 지원사업으로는 '광고 및 홍보 활동 지원'이 52.5%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '마케팅 컨설팅 지원(16.5%)', '바이어 발굴(14.0%)' 순으로 높게 나타남

[그림 2-43] 희망 지원사업 - 마케팅



[표 2-43] 희망 지원사업 - 마케팅 (단위: 개사, %)

구분	전체	마케팅 분야 희망 지원사업												
		광고/홍보 활동 지원		마케팅 컨설팅 지원		바이어 발굴		전시회 참가 지원		전시회/행사 개최		수출 지원		
		사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
전체	242	100.0	127	52.5	40	16.5	34	14.0	26	10.7	16	6.6	15	6.2
출판	25	100.0	11	44.0	6	24.0	5	20.0	3	12.0	0	0.0	2	8.0
만화	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
음악	2	100.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
게임	44	100.0	24	54.5	9	20.5	5	11.4	7	15.9	5	11.4	3	6.8
영화	27	100.0	14	51.9	7	25.9	4	14.8	0	0.0	1	3.7	2	7.4
애니메이션	11	100.0	3	27.3	1	9.1	1	9.1	3	27.3	2	18.2	3	27.3
방송	18	100.0	10	55.6	3	16.7	3	16.7	1	5.6	1	5.6	0	0.0
광고	49	100.0	27	55.1	7	14.3	5	10.2	6	12.2	4	8.2	0	0.0
캐릭터	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
지식정보	38	100.0	22	57.9	5	13.2	8	21.1	2	5.3	1	2.6	2	5.3
콘텐츠솔루션	15	100.0	8	53.3	2	13.3	2	13.3	1	6.7	1	6.7	1	6.7
공연	9	100.0	6	66.7	0	0.0	0	0.0	2	22.2	1	11.1	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 242개사 기준 (n=242), 중복응답 포함

(3) 제작 및 기술

○ 제작 및 기술 분야 희망 지원사업으로는 '제작 지원'이 49.6%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '콘텐츠 및 기술 사업화 지원(15.0%)', '시제품 제작 지원(14.6%)' 순으로 높게 나타남

[그림 2-44] 희망 지원사업 - 제작/기술



[표 2-44] 희망 지원사업 - 제작/기술 (단위: 개사, %)

구분	전체	제작/기술분야 희망 지원사업												
		제작 지원		콘텐츠/기술 사업화 지원		시제품 제작 지원		제품 고급화 지원		지식재산권 획득 지원		제작 컨설팅 지원		
		사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	
전체	240	100.0	119	49.6	36	15.0	35	14.6	30	12.5	18	7.5	15	6.3
출판	26	100.0	13	50.0	3	11.5	2	7.7	5	19.2	2	7.7	1	3.8
만화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
게임	42	100.0	24	57.1	4	9.5	14	33.3	9	21.4	3	7.1	1	2.4
영화	26	100.0	17	65.4	5	19.2	0	0.0	0	0.0	2	7.7	2	7.7
애니메이션	11	100.0	8	72.7	1	9.1	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	17	100.0	7	41.2	2	11.8	3	17.6	1	5.9	1	5.9	3	17.6
광고	51	100.0	20	39.2	10	19.6	7	13.7	4	7.8	6	11.8	4	7.8
캐릭터	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	39	100.0	14	35.9	10	25.6	3	7.7	7	17.9	3	7.7	2	5.1
콘텐츠솔루션	14	100.0	7	50.0	1	7.1	2	14.3	2	14.3	1	7.1	1	7.1
공연	8	100.0	4	50.0	0	0.0	2	25.0	2	25.0	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 240개사 기준 (n=240), 중복응답 포함

## (4) 인력 및 교육

- 인력 및 교육 분야 희망 지원사업으로는 '임금 및 복리후생 지원'이 63.4%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '역량강화 및 인력교육 제공(21.4%)', '인력정보 및 채용알선 제공(16.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-45】 희망 지원사업 - 인력/교육



【표 2-45】 희망 지원사업 - 인력/교육 (단위: 개사, %)

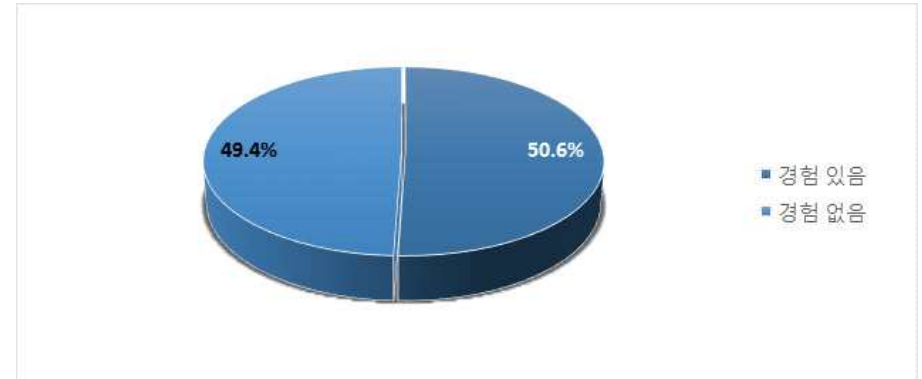
구분	전체		인력/교육분야 희망 지원사업					
			임금/복리후생 지원		역량강화/인력교육 제공		인력정보/채용알선 제공	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	243	100.0	154	63.4	52	21.4	41	16.9
출판	28	100.0	20	71.4	4	14.3	4	14.3
만화	2	100.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
음악	2	100.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0
게임	42	100.0	22	52.4	17	40.5	7	16.7
영화	28	100.0	19	67.9	7	25.0	2	7.1
애니메이션	10	100.0	4	40.0	3	30.0	3	30.0
방송	17	100.0	9	52.9	5	29.4	3	17.6
광고	48	100.0	35	72.9	4	8.3	9	18.8
캐릭터	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	40	100.0	28	70.0	6	15.0	6	15.0
콘텐츠솔루션	15	100.0	8	53.3	4	26.7	3	20.0
공연	9	100.0	5	55.6	1	11.1	3	33.3

▶ 무응답 사업체를 제외한 243개사 기준 (n=243), 중복응답 포함

## 다. 지원사업 참여경험

- 지원사업 참여경험에 대한 조사결과, '경험 있음'이 50.6%로 '경험 없음(49.4%)' 보다 다소 높게 나타남

【그림 2-46】 지원사업 참여경험



【표 2-46】 지원사업 참여경험 (단위: 개사, %)

구분	전체		지원사업 참여경험			
			경험 있음		경험 없음	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	350	100.0	177	50.6	173	49.4
출판	57	100.0	10	17.5	47	82.5
만화	2	100.0	0	0.0	2	100.0
음악	2	100.0	0	0.0	2	100.0
게임	49	100.0	46	93.9	3	6.1
영화	36	100.0	19	52.8	17	47.2
애니메이션	11	100.0	11	100.0	0	0.0
방송	21	100.0	10	47.6	11	52.4
광고	83	100.0	26	31.3	57	68.7
캐릭터	4	100.0	3	75.0	1	25.0
지식정보	52	100.0	32	61.5	20	38.5
콘텐츠솔루션	21	100.0	13	61.9	8	38.1
공연	12	100.0	7	58.3	5	41.7

▶ 무응답 사업체를 제외한 350개사 기준 (n=350)

## 라. 지원사업 성과

- 지원사업 경험이 있는 사업체를 대상으로 만족도를 조사한 결과, 전반적 만족도가 78.7점으로 나타남
- 부분별로는 '콘텐츠 제작'이 83.1점으로 가장 높고 '인력 및 교육'이 65.4점으로 가장 낮게 나타남

【그림 2-47】 지원사업 성과



【표 2-47】 지원사업 성과 (단위: 개사, 점)

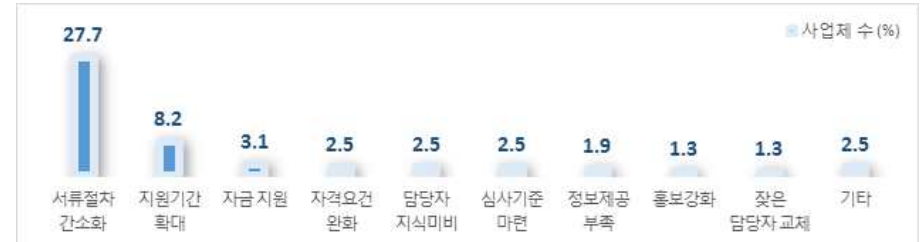
구분	사업체수	지원사업 성과					
		콘텐츠 제작	경영/운영	마케팅/홍보	기술	인력/교육	전반적 만족
전체	177	83.1	74.0	80.9	68.2	65.4	78.7
출판	10	72.5	65.0	77.5	65.0	60.0	70.0
만화	0	-	-	-	-	-	-
음악	0	-	-	-	-	-	-
게임	46	92.9	84.8	86.4	75.0	73.4	88.0
영화	19	82.9	71.1	72.4	55.3	52.6	68.4
애니메이션	11	84.1	81.8	86.4	79.5	77.3	84.1
방송	10	65.0	57.5	72.5	55.0	67.5	65.0
광고	26	77.9	68.3	78.8	63.5	62.5	76.0
캐릭터	3	83.3	58.3	75.0	66.7	66.7	75.0
지식정보	32	80.5	72.7	82.0	71.9	65.6	79.7
콘텐츠솔루션	13	86.5	76.9	82.7	69.2	57.7	80.8
공연	7	82.1	64.3	78.6	64.3	57.1	71.4

▶ 무응답 사업체를 제외한 177개사 기준 (n=177)

## 마. 지원사업 관련 애로사항

- 지원사업 관련 애로사항으로는 '서류절차 간소화 필요'가 27.7%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '지원기간 확대(8.2%)', '자금 지원(3.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-48】 지원사업 관련 애로사항



【표 2-48】 지원사업 관련 애로사항 (단위: 개사, %)

구분	전체		지원사업 애로사항							
	사업체 수	비중	서류절차 간소화		지원기간 확대		자금 지원		자격요건 완화	
전체	80	100.0	44	27.7	13	8.2	5	3.1	4	2.5
출판	3	100.0	1	12.5	0	0.0	1	12.5	0	0.0
만화	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
게임	25	100.0	14	36.8	6	15.8	2	5.3	1	2.6
영화	10	100.0	6	40.0	1	6.7	1	6.7	0	0.0
애니메이션	6	100.0	3	37.5	1	12.5	1	12.5	0	0.0
방송	3	100.0	3	30.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	11	100.0	7	26.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0
캐릭터	2	100.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	1	33.3
지식정보	11	100.0	5	15.6	2	6.3	0	0.0	1	3.1
콘텐츠솔루션	5	100.0	3	25.0	0	0.0	0	0.0	1	8.3
공연	4	100.0	2	28.6	2	28.6	0	0.0	0	0.0

구분	담당자 지식마비		심사기준 마련		정보제공 부족		홍보강화		잦은 담당자 교체		기타	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	4	2.5	4	2.5	3	1.9	2	1.3	2	1.3	4	2.5
출판	0	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
게임	1	2.6	0	0.0	1	2.6	0	0.0	1	2.6	1	2.6
영화	0	0.0	1	6.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	6.7
애니메이션	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0
방송	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	0	0.0	0	0.0	1	3.8	2	7.7	0	0.0	2	7.7
캐릭터	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	2	6.3	2	6.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	1	8.3	0	0.0	1	8.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
공연	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

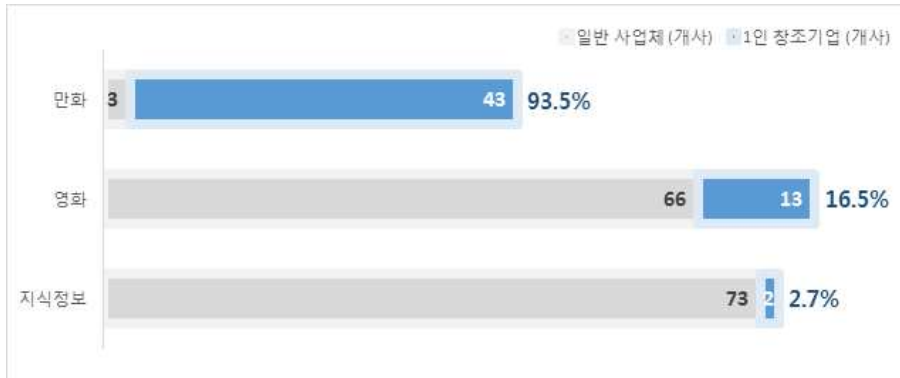
▶ 무응답 사업체를 제외한 80개사 기준 (n=80), 중복응답 포함

## 9. 1인 창조기업

## 가. 1인 창조기업 현황

- 2016년 CT산업 통계조사에서 1인 창조기업에 해당한다고 응답한 사업체는 58개사로 전체 대비 7.0%로 나타남
- 분야별 1인 창조기업은 만화산업 43개사, 영화산업 13개사, 지식정보산업 2개사로 나타남

【그림 2-49】 1인 창조기업 현황



【표 2-49】 1인 창조기업 현황 (단위: 개사, %)

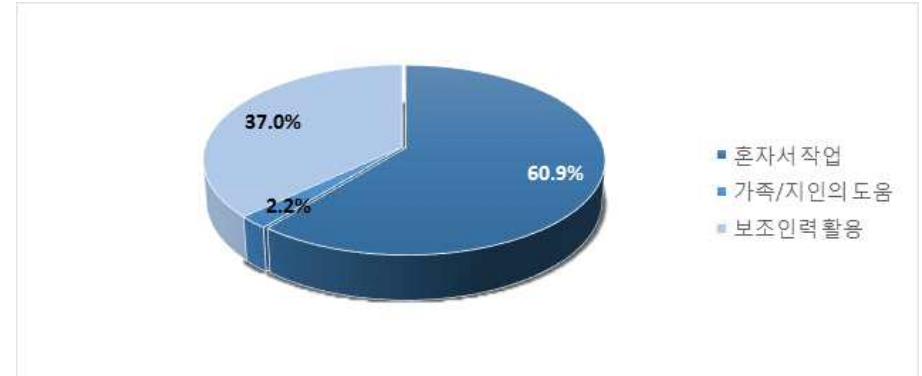
구분	전체		유형			
			일반 사업체		1인 창조기업	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	824	100.0	766	93.0	58	7.0
만화	46	100.0	3	6.5	43	93.5
영화	79	100.0	66	83.5	13	16.5
지식정보	75	100.0	73	97.3	2	2.7

▶ 1인 창조기업은 해당여부 응답내용을 기준으로 집계

## 나. 보조인력 활용여부

- 1인 창조기업 대상으로 보조인력 활용여부에 대해 조사한 결과, '혼자서 작업'이 60.9%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '보조인력 활용(37.0%)', '가족 및 지인의 도움(2.2%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-50】 보조인력 활용여부 - 1인 창조기업



【표 2-50】 보조인력 활용여부 - 1인 창조기업 (단위: 개사, %)

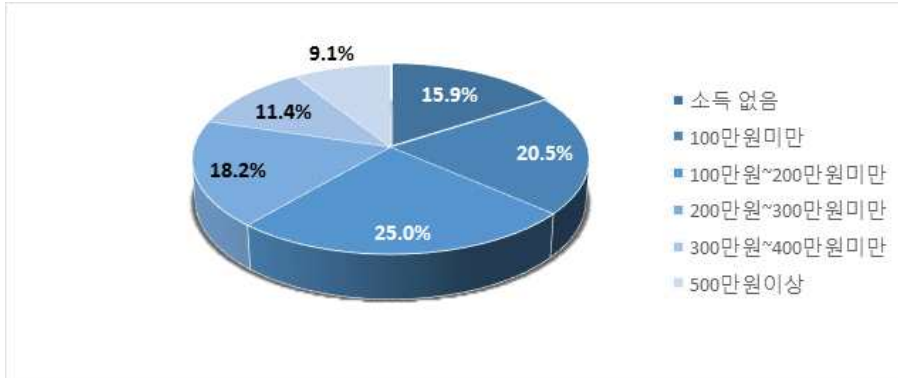
구분	전체		보조인력 활용여부					
			혼자서 작업		가족/지인의 도움 (수고비 미지급)		보조인력 활용 (수고비 지급)	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	46	100.0	28	60.9	1	2.2	17	37.0
만화	31	100.0	19	61.3	0	0.0	12	38.7
영화	13	100.0	8	61.5	0	0.0	5	38.5
지식정보	2	100.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0

▶ 무응답 제외 1인 창조기업 46개사 기준 (n=46)

나. 월평균 매출

- 1인 창조기업 대상으로 월평균 매출에 대해 조사한 결과, '100만원 이상 200만원 미만'이 25.0%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '100만원 미만(20.5%)', '200만원 이상 300만원 미만(18.2%)', '소득 없음(15.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-51】 월평균 매출 - 1인 창조기업



【표 2-51】 월평균 매출 - 1인 창조기업 (단위: 개사, %)

구분	전체		월평균 매출											
			소득 없음		100만원미만		100만원~200만원미만		200만원~300만원미만		300만원~400만원미만		500만원 이상	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	44	100.0	7	15.9	9	20.5	11	25.0	8	18.2	5	11.4	4	9.1
만화	31	100.0	3	9.7	4	12.9	9	29.0	8	25.8	3	9.7	4	12.9
영화	11	100.0	4	36.4	3	27.3	2	18.2	0	0.0	2	18.2	0	0.0
지식정보	2	100.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답을 제외한 1인 창조기업 44개사 기준 (n=44)

다. 희망 지원사업

- 1인 창조기업 대상으로 희망 지원사업에 대해 조사한 결과, 1순위 기준으로 '작업공간 등 입주 지원'이 37.8%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '제작 지원(35.6%)', '업계 관련 정보 제공(6.7%)'과 '교육 지원(6.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-52】 희망 지원사업 - 1인 창조기업



【표 2-52】 희망 지원사업 - 1인 창조기업 (1순위) (단위: 개사, %)

구분	전체		희망 지원사업													
			작업공간 등 입주 지원		제작 지원		업계 관련 정보 제공		교육 지원		컨설팅/멘토링 지원		인프라(설비/장비) 지원		국내외 전시회/마켓 참가지원	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	45	100.0	17	37.8	16	35.6	3	6.7	3	6.7	3	6.7	2	4.4	1	2.2
만화	30	100.0	12	40.0	9	30.0	3	10.0	2	6.7	2	6.7	1	3.3	1	3.3
영화	13	100.0	4	30.8	7	53.8	0	0.0	1	7.7	1	7.7	0	0.0	0	0.0
지식정보	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0

▶ 무응답을 제외한 1인 창조기업 45개사 기준 (n=45)

【표 2-53】 희망 지원사업 - 1인 창조기업 (1+2순위) (단위: 개사, %)

구분	전체		희망 지원사업													
			작업공간 등 입주 지원		제작 지원		업계 관련 정보 제공		교육 지원		컨설팅/멘토링 지원		인프라(설비/장비) 지원		국내외 전시회/마켓 참가지원	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	45	100.0	24	53.3	29	64.4	6	13.3	4	8.9	6	13.3	12	26.7	4	8.9
만화	30	100.0	16	53.3	19	63.3	5	16.7	3	10.0	4	13.3	7	23.3	3	10.0
영화	13	100.0	6	46.2	10	76.9	1	7.7	1	7.7	2	15.4	3	23.1	1	7.7
지식정보	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0	1	50.0

▶ 무응답을 제외한 1인 창조기업 45개사 기준 (n=45)

### 제3절 출판산업 조사결과

#### 1. 일반현황

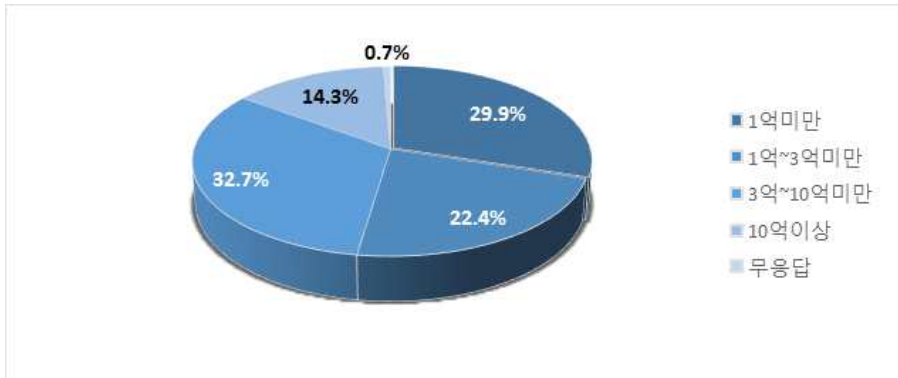
##### 가. 사업체 현황

- 2016년 부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 출판산업 사업체는 147개사(2016년 기준)로 나타남
- 2013년 142개사, 2014년 146개사, 2015년 147개사로 나타남

【표 2-54】 출판산업 사업체 현황 (단위 : 개사)

구분	사업체 수			
	2013년	2014년	2015년	2016년
출판	142	146	147	147

【그림 2-53】 출판산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준



【표 2-55】 출판산업 연도별 매출규모 (단위 : 개사, %)

구분	연도별 매출					
	2013년		2014년		2015년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	142	100.0	146	100.0	147	100.0
1억미만	42	29.6	43	29.5	44	29.9
1억~3억미만	32	22.5	33	22.6	33	22.4
3억~10억미만	48	33.8	48	32.9	48	32.7
10억이상	20	14.1	21	14.4	21	14.3
무응답	0	0.0	1	0.7	1	0.7

##### 나. 소재지역

- 소재지역으로는 '부산진구'가 31개사(21.1%)로 가장 많았고 그 다음으로 '중구(25개사, 17.0%)', '연제구(14개사, 9.5%)', '해운대구(13개사, 8.8%)' 순으로 나타남

【그림 2-54】 출판산업 소재지역 현황



【표 2-56】 출판산업 소재지역 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체	소재지 현황										
		강서구		금정구		기장군		남구		동구		
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중		
전체	147	100.0	0	0.0	9	6.1	1	0.7	9	6.1	9	6.1
1억미만	44	100.0	0	0.0	5	11.4	1	2.3	7	15.9	1	2.3
1억~3억미만	33	100.0	0	0.0	2	6.1	0	0.0	1	3.0	2	6.1
3억~10억미만	48	100.0	0	0.0	1	2.1	0	0.0	1	2.1	2	4.2
10억이상	21	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	19.0
무응답	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

구분	소재지 현황											
	동래구		부산진구		북구		사상구		사하구		서구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	7	4.8	31	21.1	3	2.0	8	5.4	3	2.0	9	6.1
1억미만	5	11.4	10	22.7	0	0.0	1	2.3	1	2.3	2	4.5
1억~3억미만	1	3.0	5	15.2	1	3.0	3	9.1	1	3.0	3	9.1
3억~10억미만	0	0.0	11	22.9	2	4.2	1	2.1	0	0.0	3	6.3
10억이상	1	4.8	5	23.8	0	0.0	3	14.3	1	4.8	1	4.8
무응답	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

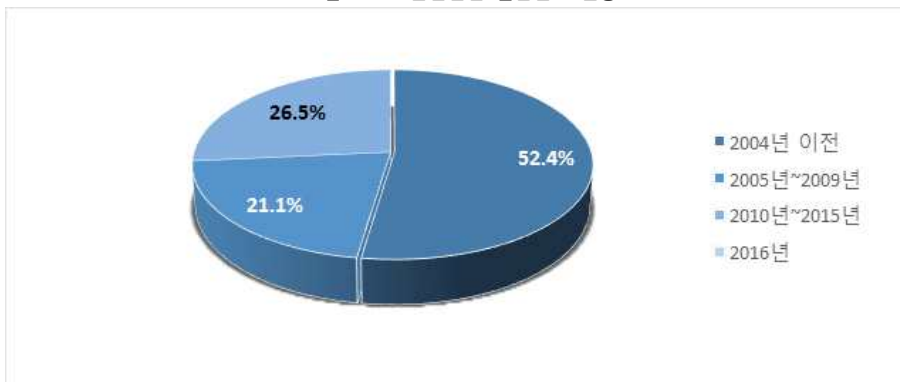
구분	소재지 현황											
	수영구		연제구		영도구		중구		해운대구		무응답	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	6	4.1	14	9.5	0	0.0	25	17.0	13	8.8	0	0.0
1억미만	0	0.0	2	4.5	0	0.0	6	13.6	3	6.8	0	0.0
1억~3억미만	4	12.1	4	12.1	0	0.0	6	18.2	0	0.0	0	0.0
3억~10억미만	2	4.2	5	10.4	0	0.0	13	27.1	7	14.6	0	0.0
10억이상	0	0.0	3	14.3	0	0.0	0	0.0	3	14.3	0	0.0
무응답	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 2016년 147개사 기준 (n=147)

## 다. 설립연도

- 설립연도는 '2004년 이전'이 52.4%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '2010년~2015년(26.5%)', '2005년~2009년(21.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-55】 출판산업 설립연도 현황



【표 2-57】 출판산업 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체		설립연도							
			2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	147	100.0	77	52.4	31	21.1	39	26.5	0	0.0
1억미만	44	100.0	22	50.0	6	13.6	16	36.4	0	0.0
1억~3억미만	33	100.0	16	48.5	8	24.2	9	27.3	0	0.0
3억~10억미만	48	100.0	26	54.2	11	22.9	11	22.9	0	0.0
10억이상	21	100.0	13	61.9	6	28.6	2	9.5	0	0.0
무응답	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0

▶ 2016년 147개사 기준 (n=147)

## 2. 재무현황

### 가. 연도별 매출액 (2013년~2015년)

- 총 매출액은 2013년 1,322억원 2014년 1,362억원, 2015년 1,483억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2013년 9.3억원, 2014년 9.4억원, 2015년 10.2억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-56】 출판산업 연도별 매출액 현황



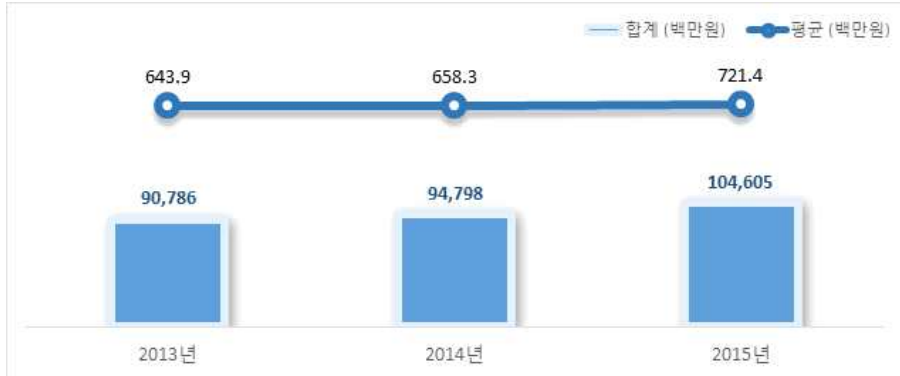
【표 2-58】 출판산업 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

구분	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	142	930.8	132,175	146	939.5	136,223	147	1,015.9	148,319
1억미만	42	36.8	1,546	43	37.0	1,593	44	43.7	1,922
1억~3억미만	32	149.1	4,771	33	143.5	4,736	33	163.0	5,378
3억~10억미만	48	498.2	23,915	48	518.4	24,881	48	556.4	26,707
10억이상	20	5,097.1	101,943	21	5,000.6	105,013	21	5,443.4	114,312
무응답	0	-	-	1	-	-	1	-	-

▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=142(13년), 146(14년), 147(15년))

- 2015년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체(1개사)<sup>25)</sup>를 제외한 총 매출액은 2013년 908억원, 2014년 948억원, 2015년 1,046억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2013년 6.4억원, 2013년 6.6억원, 2014년 7.2억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-57】 출판산업 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외



【표 2-59】 출판산업 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 (단위 : 개사, 백만원)

구분	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	141	643.9	90,786	145	658.3	94,798	146	721.4	104,605
1억미만	42	36.8	1,546	43	37.0	1,593	44	43.7	1,922
1억~3억미만	32	149.1	4,771	33	143.5	4,736	33	163.0	5,378
3억~10억미만	48	498.2	23,915	48	518.4	24,881	48	556.4	26,707
10억이상	19	3,187.0	60,554	20	3,179.4	63,588	20	3,529.9	70,598
무응답	0	-	-	1	-	-	1	-	-

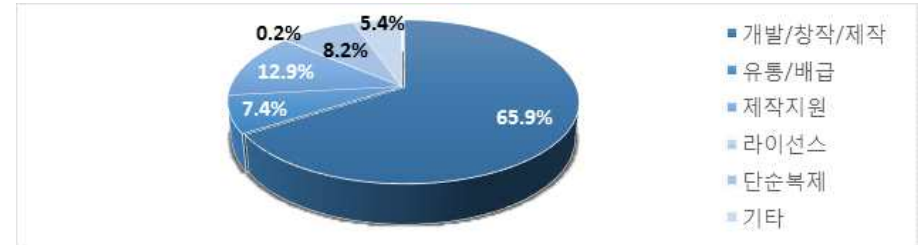
▶ 표 2-15의 기준에서 2015년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체 제외(n=141(13년), 145(14년), 146(15년))

25) 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 : 부산일보

#### 다. 매출유형별 비중

- 매출유형별 비중은 '개발/창작/제작'이 65.9%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-58】 출판산업 매출유형별 비중



【표 2-60】 출판산업 매출유형별 비중 (단위: 개사, %)

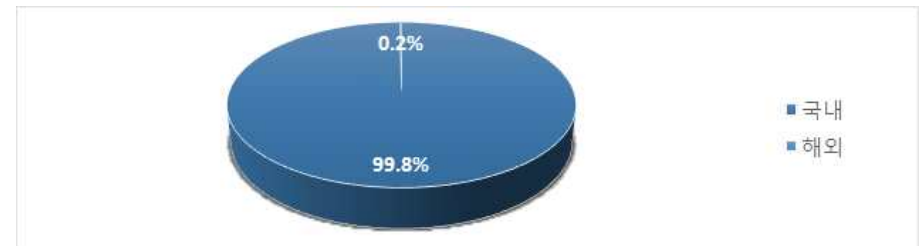
구분	사업체 수	매출유형별 비중					
		개발/창작/제작	유통/배급	제작지원	라이선스	단순복제	기타
전체	57	65.9	7.4	12.9	0.2	8.2	5.4
1억미만	14	63.7	18.1	3.9	0.0	14.3	0.0
1억~3억미만	15	76.7	2.0	6.7	0.0	8.0	6.7
3억~10억미만	20	61.0	2.0	29.0	0.0	2.5	5.5
10억이상	8	61.3	12.5	0.0	1.3	12.5	12.5

▶ 무응답 사업체를 제외한 57개사 기준 (n=57)

#### 라. 국내외 매출비중

- 국내외 매출비중은 '국내'가 99.8%로 '해외(0.2%)' 보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-59】 출판산업 국내외 매출비중



【표 2-61】 출판산업 국내외 매출비중 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수	국내외 매출비중	
		국내	해외
전체	57	99.8	0.2
1억미만	14	100.0	0.0
1억~3억미만	15	99.3	0.7
3억~10억미만	20	100.0	0.0
10억이상	8	99.8	0.3

▶ 무응답 사업체를 제외한 57개사 기준 (n=57)

## 3. 인력현황

## 가. 연도별 종사자 현황 (2013년~2015년)

- 총 종사자 수는 2013년 1,166명, 2014년 1,157명, **2015년 1,195명**으로 2014년 감소하였다가 2015년 다시 증가한 것으로 나타남
- 평균 종사자는 2013년 8.2명, 2014년 7.9명, 2015년 8.1명으로 2015년 증가한 것으로 나타남

【그림 2-60】 출판산업 연도별 종사자 현황



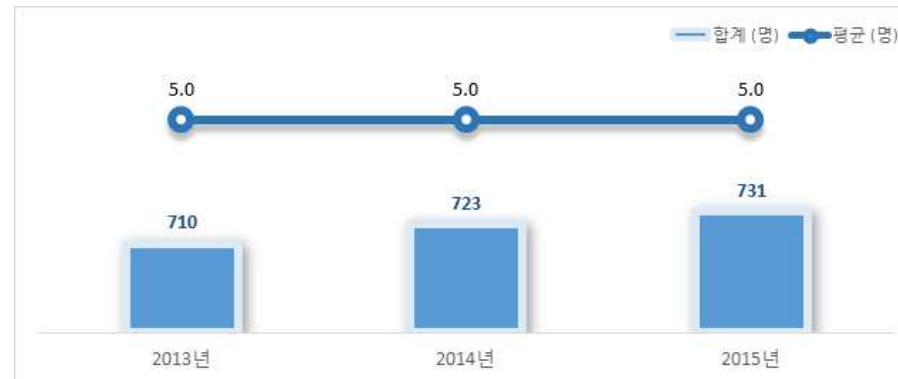
【표 2-62】 출판산업 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

구분	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	143	8.2	1,166	146	7.9	1,157	147	8.1	1,195
1억미만	42	1.5	61	43	1.4	61	44	1.5	65
1억~3억미만	32	2.6	82	33	2.6	86	33	2.6	85
3억~10억미만	48	6.5	310	48	6.2	298	48	6.3	301
10억이상	21	34.0	713	21	33.9	711	21	35.4	743
무응답	0	-	-	1	1.0	1	1	1.0	1

- ▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=143(13년), 146(14년), 147(15년))

- 2015년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체(2개사)<sup>26)</sup>를 제외한 총 종사자 수는 2013년 710명, 2014년 723명, 2015년 731명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자 수는 2013년 5.0명, 2014년 5.0명, 2015년 5.0명으로 매년 동일한 수준으로 나타남

【그림 2-61】 출판산업 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외



【표 2-63】 출판산업 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 개사, 명)

구분	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	141	5.0	710	144	5.0	723	145	5.0	731
1억미만	42	1.5	61	43	1.4	61	44	1.5	65
1억~3억미만	32	2.6	82	33	2.6	86	33	2.6	85
3억~10억미만	48	6.5	310	48	6.2	298	48	6.3	301
10억이상	19	13.5	257	19	14.6	277	19	14.7	279
무응답	0	-	-	1	1.0	1	1	1.0	1

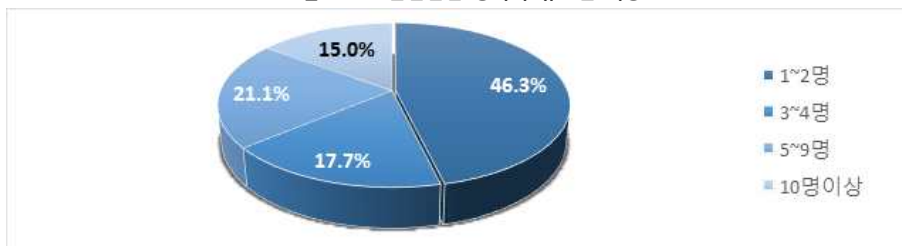
- ▶ 표 2-20의 기준에서 2015년 종사자가 100명을 초과하는 사업체 제외(n=141(13년), 144(14년), 145(15년))

26) 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 : 국제신문, 부산일보

## 나. 종사자 규모별 비중(2015년)

○ 2015년 기준 종사자 규모는 '1명~2명'이 46.3%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-62】 출판산업 종사자 규모별 비중



【표 2-64】 출판산업 종사자 규모별 비중 (단위: 개사, %)

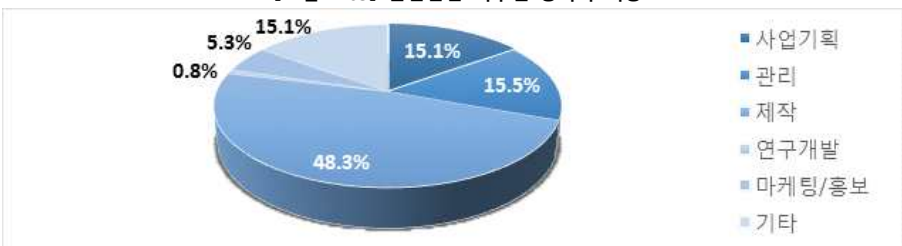
구분	전체		2015년 종사자 비중							
	사업체수	비중	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
전체	147	100.0	68	46.3	26	17.7	31	21.1	22	15.0
1억미만	44	100.0	40	90.9	3	6.8	1	2.3	0	0.0
1억~3억미만	33	100.0	20	60.6	8	24.2	5	15.2	0	0.0
3억~10억미만	48	100.0	7	14.6	14	29.2	19	39.6	8	16.7
10억이상	21	100.0	0	0.0	1	4.8	6	28.6	14	66.7
무응답	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 2016년 147개사 기준 (n=147)

## 다. 직무별 종사자 비중

○ 직무별 종사자 비중은 '제작'이 48.3%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-63】 출판산업 직무별 종사자 비중



【표 2-65】 출판산업 직무별 종사자 비중 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수	직무별 종사자 비중					
		사업기획	관리	제작	연구개발	마케팅/홍보	기타
전체	57	15.1	15.5	48.3	0.8	5.3	15.1
1억미만	14	51.9	7.4	37.0	0.0	3.7	0.0
1억~3억미만	15	30.3	6.1	36.4	6.1	0.0	21.2
3억~10억미만	20	7.3	16.1	48.4	0.0	10.5	17.7
10억이상	8	8.6	21.0	56.8	0.0	0.0	13.6

▶ 무응답 사업체를 제외한 57개사 기준 (n=57)

## 제4절 | 만화산업 조사결과

### 1. 일반현황

#### 가. 사업체 현황

○ 2016년 기준 부산지역 만화(웹툰)작가는 100여명 이상으로 파악되며, 이중 2016년 부산 CT산업 통계조사를 통해 조사된 만화산업 사업체는 46개사(2016년 기준)로 나타남

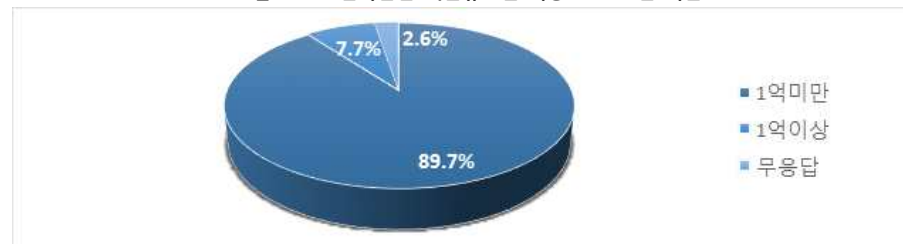
- 2013년 29개사, 2014년 32개사, 2015년 39개사로 나타남

- 이 중 1인 창조기업이 43개사(2016년 기준)으로 나타남

【표 2-66】 만화산업 사업체 현황 (단위 : 개사)

구분	사업체 수			
	2013년	2014년	2015년	2016년
만화	29	32	39	46

【그림 2-64】 만화산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준



【표 2-67】 만화산업 연도별 매출규모 (단위 : 개사, %)

구분	연도별 매출					
	2013년		2014년		2015년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	29	100.0	32	100.0	39	100.0
1억미만	27	93.1	29	90.6	35	89.7
1억이상	2	6.9	3	9.4	3	7.7
무응답	0	0.0	0	0.0	1	2.6

나. 소재지역

○ 소재지역으로는 무응답을 제외하고 '해운대구'가 6개사(13.0%)로 가장 많았고 그 다음으로 '남구(5개사, 10.9%)'와 '동래구(5개사, 10.9%)', '수영구(4개사, 8.7%)' 순으로 나타남

【그림 2-65】 만화산업 소재지역 현황



【표 2-68】 만화산업 소재지역 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체	소재지 현황										
		강서구		금정구		기장군		남구		동구		
		사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	
전체	46	100.0	1	2.2	2	4.3	0	0.0	5	10.9	1	2.2
1억미만	35	100.0	1	2.9	1	2.9	0	0.0	2	5.7	1	2.9
1억이상	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
무응답	8	100.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0	3	37.5	0	0.0

구분	동래구	부산진구	북구	사상구	사하구	서구	소재지 현황							
							사업체수		비중		사업체수		비중	
							사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	5	10.9	2	4.3	1	2.2	0	0.0	0	0.0	1	2.2		
1억미만	5	14.3	2	5.7	1	2.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
1억이상	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
무응답	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5		

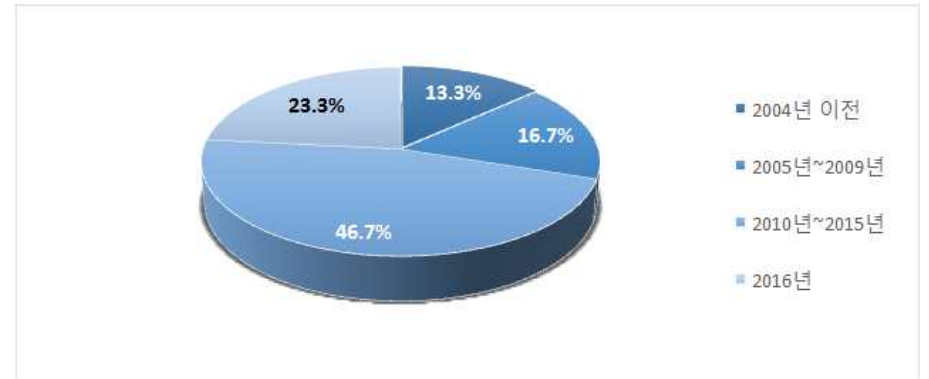
구분	수영구	연제구	영도구	중구	해운대구	무응답	소재지 현황							
							사업체수		비중		사업체수		비중	
							사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	4	8.7	3	6.5	2	4.3	0	0.0	6	13.0	11	23.9		
1억미만	4	11.4	3	8.6	1	2.9	0	0.0	4	11.4	10	28.6		
1억이상	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	66.7	1	33.3		
무응답	0	0.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0		

▶ 2016년 46개사 기준 (n=46)

다. 설립연도

○ 설립연도는 '2010년~2015년'이 46.7%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '2016년(23.3%)', '2005년~2009년(16.7%)', '2004년 이전(13.3%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-66】 만화산업 설립연도 현황



【표 2-69】 만화산업 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체	설립연도								
		2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년		
		사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	
전체	30	100.0	4	13.3	5	16.7	14	46.7	7	23.3
1억미만	20	100.0	4	20.0	5	25.0	11	55.0	0	0.0
1억이상	2	100.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0
무응답	8	100.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5	7	87.5

▶ 무응답 사업체를 제외한 30개사 기준 (n=30)

## 2. 재무현황

## 가. 연도별 매출액 (2013년~2015년)

- 총 매출액은 2013년 7억 42백만원, 2014년 20억 47백만원, 2015년 37억 45백만원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2013년 25.6백만원, 2014년 64.0백만원, 2015년 98.6백만원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-67】 만화산업 연도별 매출액 현황



【표 2-70】 만화산업 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

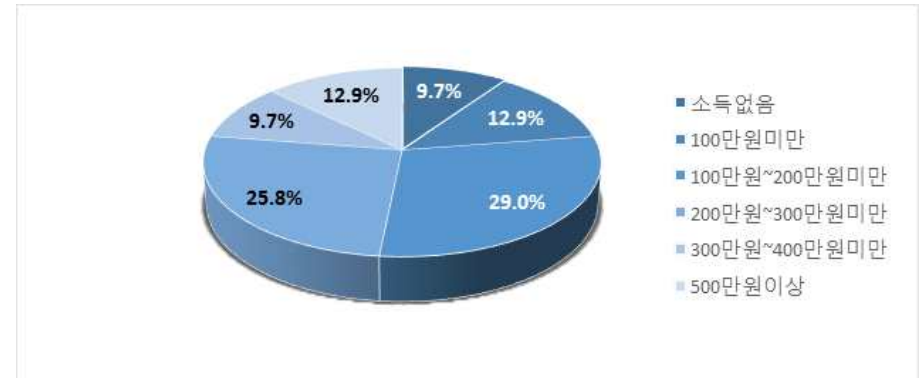
구분	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	29	25.6	742	32	64.0	2,047	39	98.6	3,745
1억미만	27	22.0	595	29	22.8	661	35	22.5	788
1억이상	2	73.7	147	3	462.0	1,386	3	985.8	2,958
무응답	0	-	-	0	-	-	1	-	-

- ▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=29(13년), 32(14년), 39(15년))

## 나. 월평균 매출

- 1인 창조기업 대상으로 월평균 매출에 대해 조사한 결과, '100만원 이상 200만원 미만'이 29.0%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '200만원 이상 300만원 미만(25.8%)', '100만원 미만(12.9%)'과 '500만원 이상(12.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-68】 만화산업 월평균 매출 - 1인 창조기업



【표 2-71】 만화산업 월평균 매출 - 1인 창조기업 (단위: 개사, %)

구분	전체		월평균 매출											
			소득 없음		100만원미만		100만원~200만원미만		200만원~300만원미만		300만원~400만원미만		500만원 이상	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
만화	31	100.0	3	9.7	4	12.9	9	29.0	8	25.8	3	9.7	4	12.9

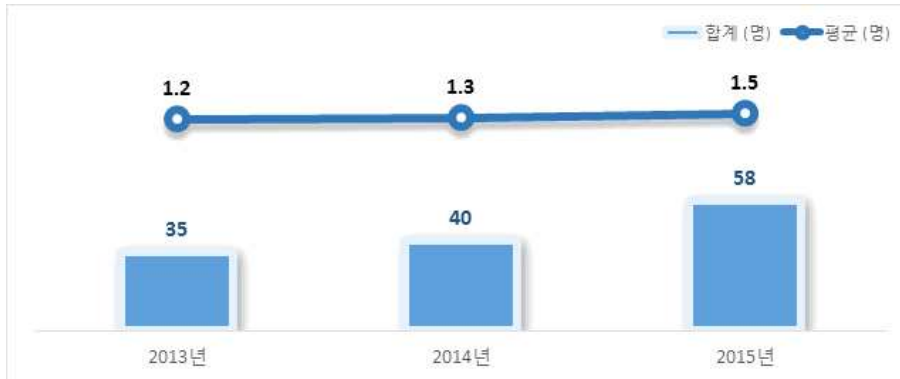
- ▶ 무응답을 제외한 1인 창조기업 31개사 기준 (n=31)

## 3. 인력현황

## 가. 연도별 종사자 현황 (2013년~2015년)

- 총 종사자 수는 2013년 35명, 2014년 40명, 2015년 58명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자는 2013년 1.2명, 2014년 1.3명, 2015년 1.5명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-69】 만화산업 연도별 종사자 현황



【표 2-72】 만화산업 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

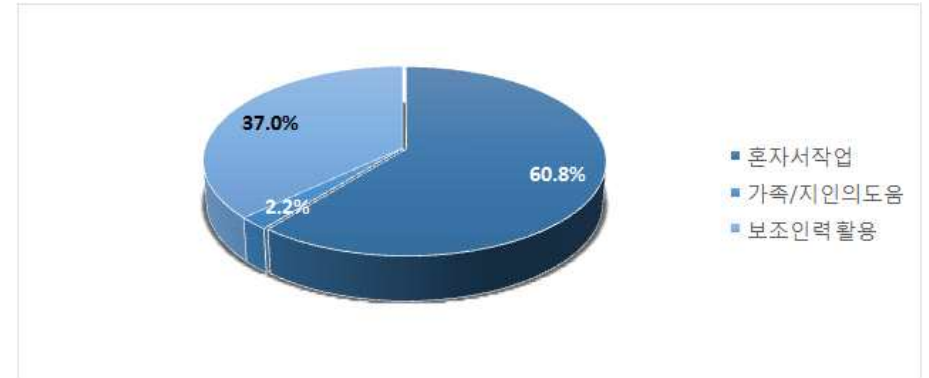
구분	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	29	1.2	35	32	1.3	40	39	1.5	58
1억미만	27	1.2	33	29	1.2	36	35	1.3	45
1억미만	2	1.0	2	3	1.3	4	3	2.7	8
무응답	0	-	-	0	-	-	1	5.0	5

- ▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=29(13년), 32(14년), 39(15년))

## 나. 보조인력 활용여부

- 1인 창조기업 대상으로 보조인력 활용여부에 대해 조사한 결과, '혼자서 작업'이 60.8%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '보조인력 활용(37.0%)', '가족 및 지인의 도움(2.2%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-70】 만화산업 보조인력 활용여부 - 1인 창조기업



【표 2-73】 만화산업 보조인력 활용여부 - 1인 창조기업 (단위: 개사, %)

구분	전체		보조인력 활용여부					
			혼자서 작업		가족/지인의 도움 (수고비 미지급)		보조인력 활용 (수고비 지급)	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	46	100.0	28	60.8	1	2.2	17	37.0
만화	31	100.0	19	61.3	0	0.0	12	38.7
영화	13	100.0	8	61.5	0	0.0	5	38.5
지식정보	2	100.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0

- ▶ 무응답 제외 1인 창조기업 46개사 기준 (n=46)

## 제5절 | 게임산업 조사결과

### 1. 일반현황

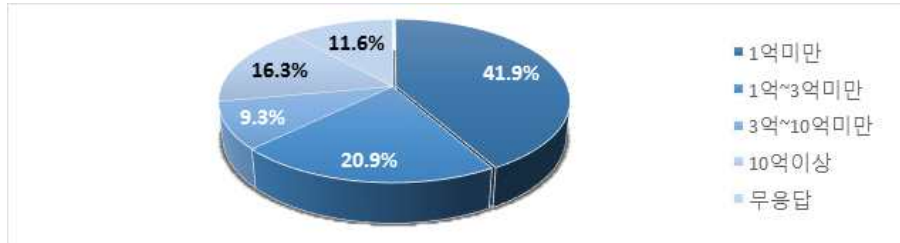
#### 가. 사업체 현황

- 2016년 부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 게임산업 사업체는 95개사(2016년 기준)로 나타남
- 2013년 69개사, 2014년 72개사, 2015년 86개사로 나타남

【표 2-74】 게임산업 사업체 현황 (단위 : 개사)

구분	사업체 수			
	2013년	2014년	2015년	2016년
게임	69	72	86	95

【그림 2-71】 게임산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준



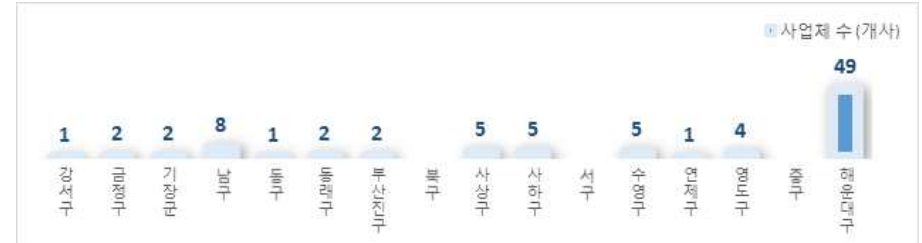
【표 2-75】 게임산업 연도별 매출규모 (단위 : 개사, %)

구분	연도별 매출					
	2013년		2014년		2015년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	69	100.0	72	100.0	86	100.0
1억미만	21	30.4	22	30.6	36	41.9
1억~3억미만	17	24.6	18	25.0	18	20.9
3억~10억미만	8	11.6	8	11.1	8	9.3
10억이상	14	20.3	14	19.4	14	16.3
무응답	9	13.0	10	13.9	10	11.6

#### 나. 소재지역

- 소재지역으로는 '해운대구'가 49개사(56.3%)로 가장 많았고 그 다음으로 '남구(8개사, 9.2%)'가 많은 것으로 나타남

【그림 2-72】 게임산업 소재지역 현황



【표 2-76】 게임산업 소재지역 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체	소재지 현황										
		강서구		금정구		기장군		남구		동구		
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중		
전체	87	100.0	1	1.1	2	2.3	2	2.3	8	9.2	1	1.1
1억미만	36	100.0	0	0.0	1	2.8	0	0.0	4	11.1	0	0.0
1억~3억미만	18	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	11.1	0	0.0
3억~10억미만	8	100.0	0	0.0	0	0.0	2	25.0	1	12.5	0	0.0
10억이상	14	100.0	0	0.0	1	7.1	0	0.0	0	0.0	1	7.1
무응답	11	100.0	1	9.1	0	0.0	0	0.0	1	9.1	0	0.0

구분	소재지 현황											
	동래구		부산진구		북구		사상구		사하구		서구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	2	2.3	2	2.3	0	0.0	5	5.7	5	5.7	0	0.0
1억미만	1	2.8	1	2.8	0	0.0	2	5.6	1	2.8	0	0.0
1억~3억미만	1	5.6	0	0.0	0	0.0	3	16.7	1	5.6	0	0.0
3억~10억미만	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0
10억이상	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	7.1	0	0.0
무응답	0	0.0	1	9.1	0	0.0	0	0.0	1	9.1	0	0.0

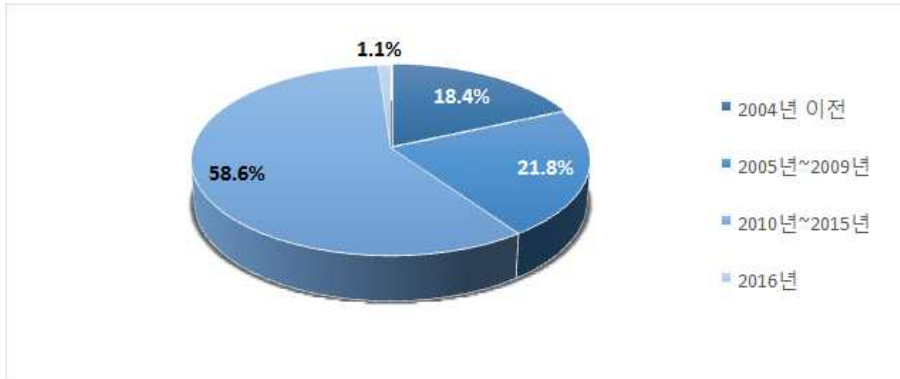
구분	소재지 현황									
	수영구		연제구		영도구		중구		해운대구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	5	5.7	1	1.1	4	4.6	0	0.0	49	56.3
1억미만	1	2.8	0	0.0	3	8.3	0	0.0	22	61.1
1억~3억미만	2	11.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	9	50.0
3억~10억미만	1	12.5	1	12.5	0	0.0	0	0.0	2	25.0
10억이상	1	7.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	10	71.4
무응답	0	0.0	0	0.0	1	9.1	0	0.0	6	54.5

▶ 무응답 사업체를 제외한 87개사 기준 (n=87)

## 다. 설립연도

- 설립연도는 '2010년~2015년'이 58.6%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '2005년~2009년' (21.8%), '2004년 이전(18.4%)', '2016년(1.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-73】 게임산업 설립연도 현황



【표 2-77】 게임산업 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체		설립연도							
			2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	87	100.0	16	18.4	19	21.8	51	58.6	1	1.1
1억미만	36	100.0	5	13.9	3	8.3	28	77.8	0	0.0
1억~3억미만	18	100.0	3	16.7	4	22.2	11	61.1	0	0.0
3억~10억미만	8	100.0	1	12.5	3	37.5	4	50.0	0	0.0
10억이상	14	100.0	3	21.4	6	42.9	5	35.7	0	0.0
무응답	11	100.0	4	36.4	3	27.3	3	27.3	1	9.1

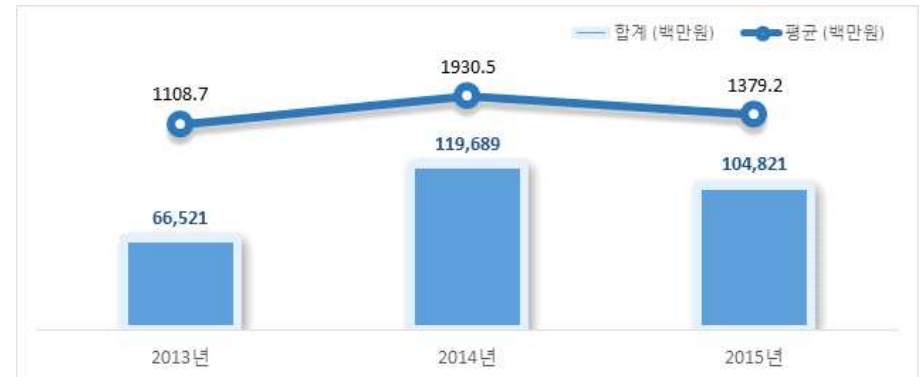
▶ 무응답 사업체를 제외한 87개사 기준 (n=87)

## 2. 재무현황

### 가. 연도별 매출액 (2013년~2015년)

- 총 매출액은 2013년 665억원, 2014년 1,197억원, **2015년 1,048억원**으로 2014년 대비 2015년 총 매출액이 감소한 것으로 나타남
- 2015년 매출액 감소는 매출액 300억 이상 사업체의 매출액 감소(2014년 728억원에서 2015년 560억원으로 167억원 감소)로 인한 것으로 파악되며 이를 제외한 게임산업 매출액은 매년 증가하고 있는 것으로 파악됨(2011년 331억원, 2012년 337억원, 2013년 418억원, 2014년 468억원, 2015년 487억원)
- 평균 매출액은 2013년 11.1억원, 2014년 19.3억원, 2015년 13.8억원으로 2014년 대비 2015년 평균 매출액이 감소한 것으로 나타남

【그림 2-74】 게임산업 연도별 매출액 현황



【표 2-78】 게임산업 연도별 매출액 현황 (단위: 개사, 백만원)

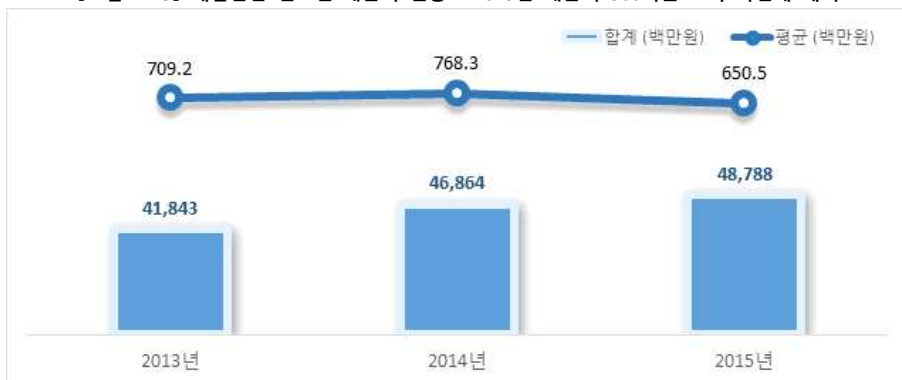
구분	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	69	1,108.7	66,521	72	1,930.5	119,689	86	1,379.2	104,821
1억미만	21	38.7	813	22	44.9	988	36	33.3	1,199
1억~3억미만	17	145.9	2,479	18	142.9	2,573	18	160.2	2,884
3억~10억미만	8	538.6	4,309	8	608.5	4,868	8	604.2	4,834
10억이상	14	4,208.6	58,920	14	7,947.2	111,260	14	6,850.3	95,904
무응답	9	-	-	10	-	-	10	-	-

▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=69(13년), 72(14년), 86(15년))

○ 2015년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체(1개사)<sup>27)</sup>를 제외한 총 매출액은 2013년 418억원, 2014년 469억원, 2015년 488억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

- 평균 매출액은 2013년 7.1억원, 2014년 7.7억원, 2015년 6.5억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-75】 게임산업 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외



【표 2-79】 게임산업 연도별 매출액 현황 - 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 (단위 : 개사, 백만원)

2015년 매출규모	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	68	709.2	41,843	71	768.3	46,864	85	650.5	48,788
1억미만	21	38.7	813	22	44.9	988	36	33.3	1,199
1억~3억미만	17	145.9	2,479	18	142.9	2,573	18	160.2	2,884
3억~10억미만	8	538.6	4,309	8	608.5	4,868	8	604.2	4,834
10억이상	13	2,634.0	34,242	13	2,956.6	38,435	13	3,067.0	39,871
무응답	9	-	-	10	-	-	10	-	-

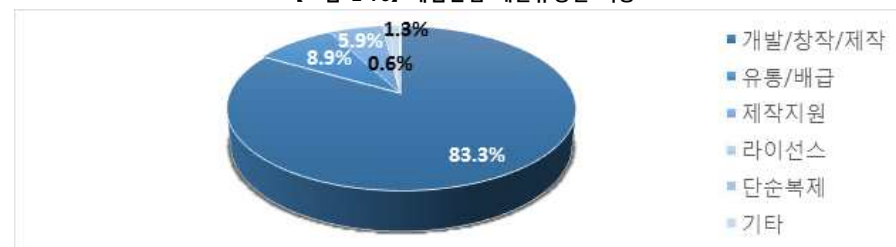
▶ 표 2-15의 기준에서 2015년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체 제외(n=68(13년), 71(14년), 85(15년))

27) 2015년 매출액 300억원 초과 사업체 : 트리노드

## 나. 매출유형별 비중

○ 매출유형별 비중은 '개발/창작/제작'이 83.3%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-76】 게임산업 매출유형별 비중



【표 2-80】 게임산업 매출유형별 비중 (단위: 개사, %)

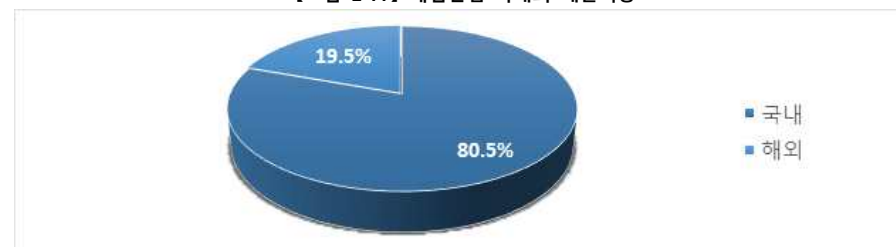
2015년 매출규모	사업체 수	매출유형별 비중					
		개발/창작/제작	유통/배급	제작지원	라이선스	단순복제	기타
전체	49	83.3	8.9	5.9	0.6	0.0	1.3
1억미만	27	87.0	10.0	3.0	0.0	0.0	0.0
1억~3억미만	8	65.0	4.4	24.4	3.8	0.0	2.5
3억~10억미만	4	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0
10억이상	6	88.3	3.3	1.7	0.0	0.0	6.7
무응답	4	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 49개사 기준 (n=49)

## 다. 국내외 매출비중

○ 국내외 매출비중은 '국내'가 80.5%로 '해외(19.5%)' 보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-77】 게임산업 국내외 매출비중



【표 2-81】 게임산업 국내외 매출비중 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	사업체 수	국내외 매출비중	
		국내	해외
전체	49	80.5	19.5
1억미만	27	86.8	13.2
1억~3억미만	8	62.9	37.1
3억~10억미만	4	83.3	16.7
10억이상	6	60.0	40.0
무응답	4	97.5	2.5

▶ 무응답 사업체를 제외한 49개사 기준 (n=49)

## 3. 인력현황

## 가. 연도별 종사자 현황 (2013년~2015년)

- 총 종사자 수는 2013년 891명, 2014년 917명, 2015년 1,022명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자는 2013년 13.1명, 2014년 12.9명, 2015년 12.0명으로 매년 감소하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-78】 게임산업 연도별 종사자 현황



【표 2-82】 게임산업 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

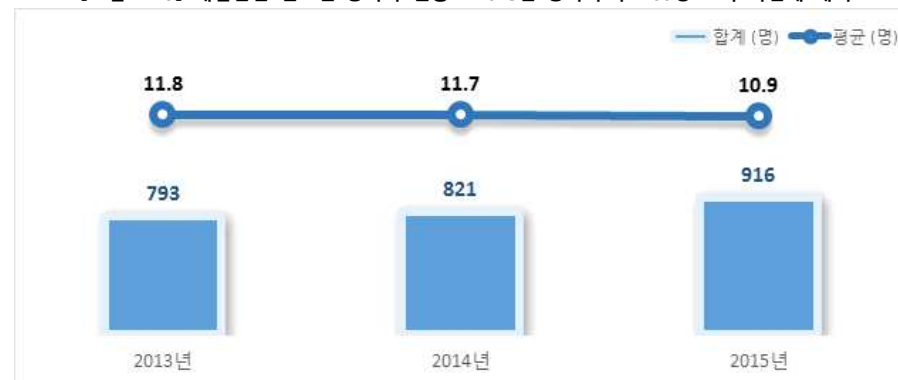
2015년 매출규모	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	68	13.1	891	71	12.9	917	85	12.0	1,022
1억미만	21	3.1	65	22	3.4	74	36	3.2	115
1억~3억미만	17	8.0	136	18	7.4	133	18	6.9	124
3억~10억미만	8	8.8	70	8	8.8	70	8	10.0	80
10억이상	14	41.2	577	14	42.6	596	14	46.9	656
무응답	8	5.4	43	9	4.9	44	9	5.2	47

- ▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=68(13년), 71(14년), 85(15년))

- 2015년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체(1개사)<sup>28)</sup>를 제외한 총 종사자 수는 2013년 793명, 2014년 821명, 2015년 916명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

- 평균 종사자 수는 2013년 11.8명, 2014년 11.7명, 2015년 10.9명으로 매년 감소하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-79】 게임산업 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외



【표 2-83】 게임산업 연도별 종사자 현황 - 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 개사, 명)

2015년 매출규모	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	67	11.8	793	70	11.7	821	84	10.9	916
1억미만	21	3.1	65	22	3.4	74	36	3.2	115
1억~3억미만	17	8.0	136	18	7.4	133	18	6.9	124
3억~10억미만	8	8.8	70	8	8.8	70	8	10.0	80
10억이상	13	36.8	479	13	38.5	500	13	42.3	550
무응답	8	5.4	43	9	4.9	44	9	5.2	47

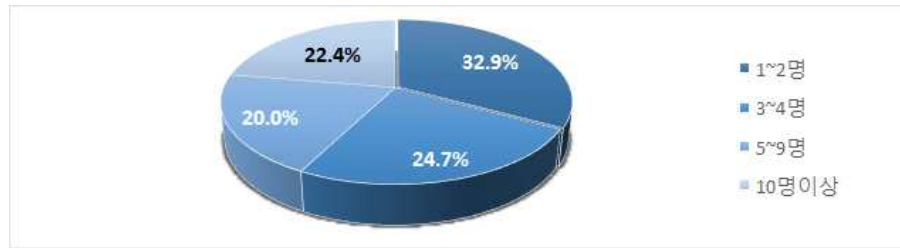
- ▶ 표 2-20의 기준에서 2015년 종사자가 100명을 초과하는 사업체 제외(n=67(13년), 70(14년), 84(15년))

28) 2015년 종사자 수 100명 초과 사업체 : 트리노드

## 나. 종사자 규모별 비중(2015년)

○ 2015년 기준 종사자 규모는 '1명~2명'이 32.9%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-80】 게임산업 종사자 규모별 비중



【표 2-84】 게임산업 종사자 규모별 비중 (단위: 개사, %)

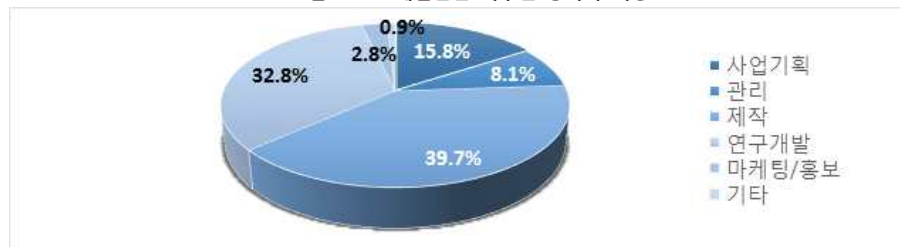
2015년 매출규모	전체		2015년 종사자 비중							
	사업체수	비중	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
전체	85	100.0	28	32.9	21	24.7	17	20.0	19	22.4
1억미만	36	100.0	17	47.2	13	36.1	5	13.9	1	2.8
1억~3억미만	18	100.0	7	38.9	5	27.8	4	22.2	2	11.1
3억~10억미만	8	100.0	1	12.5	0	0.0	5	62.5	2	25.0
10억이상	14	100.0	0	0.0	0	0.0	1	7.1	13	92.9
무응답	9	100.0	3	33.3	3	33.3	2	22.2	1	11.1

▶ 무응답 사업체를 제외한 85개사 기준 (n=85)

## 다. 직무별 종사자 비중

○ 직무별 종사자 비중은 '제작'이 39.7%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-81】 게임산업 직무별 종사자 비중



【표 2-85】 게임산업 직무별 종사자 비중 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	사업체 수	직무별 종사자 비중					
		사업기획	관리	제작	연구개발	마케팅/홍보	기타
전체	49	15.8	8.1	39.7	32.8	2.8	0.9
1억미만	27	25.3	6.3	32.6	33.7	1.1	1.1
1억~3억미만	8	10.0	8.8	67.5	12.5	1.3	0.0
3억~10억미만	4	17.0	13.2	17.0	45.3	3.8	3.8
10억이상	6	12.8	7.8	38.4	37.0	3.7	0.5
무응답	4	22.7	4.5	36.4	31.8	4.5	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 49개사 기준 (n=49)

## 제6절 | 영화산업 조사결과

### 1. 일반현황

#### 가. 사업체 현황

○ 2016년 기준 부산지역 영화산업 사업체(영화감독 등 개인 포함)는 194개사로 파악되며, 이 중 2016년 부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 영화산업 사업체는 79개사(2016년 기준)로 나타남

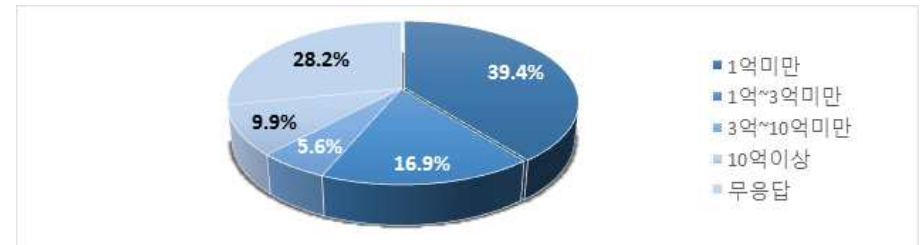
- 2013년 48개사, 2014년 58개사, 2015년 71개사로 나타남

- 이 중 1인 창조기업이 13개사(2016년 기준)으로 나타남

【표 2-86】 영화산업 사업체 현황 (단위 : 개사)

구분	사업체 수			
	2013년	2014년	2015년	2016년
영화	48	58	71	79

【그림 2-82】 영화산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준



【표 2-87】 영화산업 연도별 매출규모 (단위 : 개사, %)

2015년 매출규모	연도별 매출					
	2013년		2014년		2015년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	48	100.0	58	100.0	71	100.0
1억미만	19	39.6	26	44.8	28	39.4
1억~3억미만	9	18.8	11	19.0	12	16.9
3억~10억미만	3	6.3	3	5.2	4	5.6
10억이상	7	14.6	7	12.1	7	9.9
무응답	10	20.8	11	19.0	20	28.2

나. 소재지역

- 소재지역으로는 '해운대구'가 32개사(40.5%)로 가장 많았고 그 다음으로 '수영구(9개사, 11.4%)', '남구(7개사, 8.9%)', 부산진구(6개사, 7.6%) 순으로 나타남

【그림 2-83】 영화산업 소재지역 현황



【표 2-88】 영화산업 소재지역 현황 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	전체		소재지 현황									
			강서구		금정구		기장군		남구		동구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	79	100.0	1	1.3	3	3.8	0	0.0	7	8.9	2	2.5
1억미만	28	100.0	1	3.6	2	7.1	0	0.0	1	3.6	1	3.6
1억~3억미만	12	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	16.7	0	0.0
3억~10억미만	4	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
10억이상	7	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	14.3
무응답	28	100.0	0	0.0	1	3.6	0	0.0	4	14.3	0	0.0

2015년 매출규모	동래구		부산진구		소재지 현황									
					북구		사상구		사하구		서구			
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중		
전체	3	3.8	6	7.6	0	0.0	2	2.5	2	2.5	1	1.3		
1억미만	0	0.0	1	3.6	0	0.0	1	3.6	1	3.6	0	0.0		
1억~3억미만	1	8.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	8.3	0	0.0		
3억~10억미만	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
10억이상	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0		
무응답	2	7.1	5	17.9	0	0.0	1	3.6	0	0.0	1	3.6		

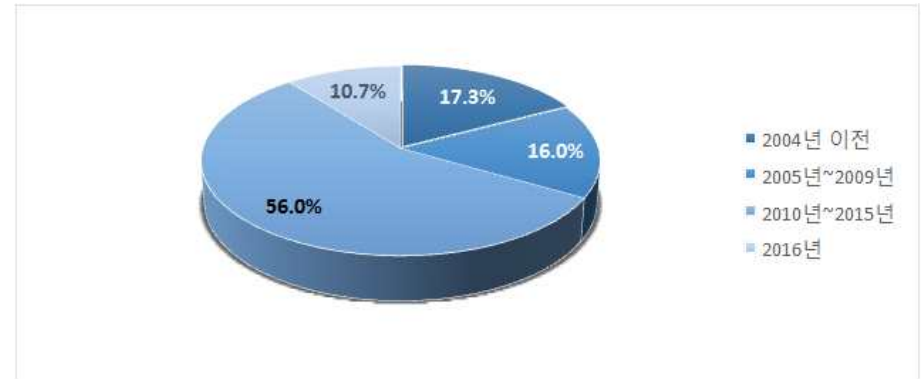
2015년 매출규모	수영구		연제구		영도구		소재지 현황									
							중구		해운대구		무응답					
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중				
전체	9	11.4	5	6.3	1	1.3	5	6.3	32	40.5	0	0.0				
1억미만	5	17.9	3	10.7	1	3.6	2	7.1	9	32.1	0	0.0				
1억~3억미만	0	0.0	1	8.3	0	0.0	2	16.7	5	41.7	0	0.0				
3억~10억미만	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	100.0	0	0.0				
10억이상	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	14.3	5	71.4	0	0.0				
무응답	4	14.3	1	3.6	0	0.0	0	0.0	9	32.1	0	0.0				

▶ 2016년 79개사 기준 (n=79)

다. 설립연도

- 설립연도는 '2010년~2015년'이 58.6%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '2004년 이전(17.3%)', '2005년~2009년(16.0%)', '2016년(10.7%)' 순으로 나타남

【그림 2-84】 영화산업 설립연도 현황



【표 2-89】 영화산업 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	전체		설립연도							
			2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	75	100.0	13	17.3	12	16.0	42	56.0	8	10.7
1억미만	26	100.0	7	26.9	7	26.9	12	46.2	0	0.0
1억~3억미만	12	100.0	3	25.0	2	16.7	7	58.3	0	0.0
3억~10억미만	4	100.0	0	0.0	1	25.0	3	75.0	0	0.0
10억이상	7	100.0	2	28.6	2	28.6	3	42.9	0	0.0
무응답	26	100.0	1	3.8	0	0.0	17	65.4	8	30.8

▶ 무응답 사업체를 제외한 75개사 기준 (n=75)

## 2. 재무현황

## 가. 연도별 매출액 (2013년~2015년)

- 총 매출액은 2013년 234억원, 2014년 278억원, 2015년 399억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2013년 6.2억원, 2014년 5.9억원, 2015년 7.8억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-85】 영화산업 연도별 매출액 현황



【표 2-90】 영화산업 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

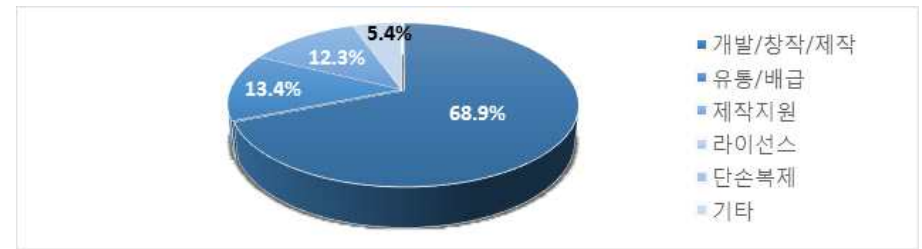
2015년 매출규모	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	48	616.0	23,410	58	591.0	27,776	71	784.0	39,985
1억미만	19	55.0	1,045	26	47.1	1,225	28	31.1	871
1억~3억미만	9	152.9	1,377	11	172.1	1,893	12	150.2	1,802
3억~10억미만	3	616.8	1,850	3	531.0	1,593	4	581.5	2,326
10억이상	7	2,733.9	19,137	7	3,295.2	23,066	7	4,997.9	34,985
무응답	10	-	-	11	-	-	20	-	-

- ▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=48(13년), 58(14년), 71(15년))

## 다. 매출유형별 비중

- 매출유형별 비중은 '개발/창작/제작'이 68.9%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-86】 영화산업 매출유형별 비중



【표 2-91】 영화산업 매출유형별 비중 (단위: 개사, %)

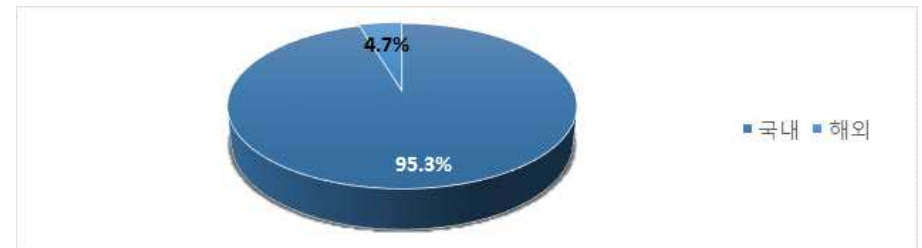
2015년 매출규모	사업체 수	매출유형별 비중					
		개발/창작/제작	유통/배급	제작지원	라이선스	단순복제	기타
전체	36	68.9	13.4	12.3	0.0	0.0	5.4
1억미만	7	70.0	17.1	0.0	0.0	0.0	12.9
1억~3억미만	6	66.7	0.0	16.7	0.0	0.0	16.7
3억~10억미만	2	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0
10억이상	4	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	0.0
무응답	17	79.4	9.4	11.3	0.0	0.0	0.0

- ▶ 무응답 사업체를 제외한 36개사 기준 (n=36)

## 라. 국내외 매출비중

- 국내외 매출비중은 '국내'가 95.3%로 '해외(4.7%)' 보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-87】 영화산업 국내외 매출비중



【표 2-92】 영화산업 국내외 매출비중 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	사업체 수	국내외 매출비중	
		국내	해외
전체	36	95.3	4.7
1억미만	7	94.3	5.7
1억~3억미만	6	100.0	0.0
3억~10억미만	2	100.0	0.0
10억이상	4	100.0	0.0
무응답	17	92.0	8.0

- ▶ 무응답 사업체를 제외한 36개사 기준 (n=36)

## 3. 인력현황

## 가. 연도별 종사자 현황 (2013년~2015년)

- 총 종사자 수는 2013년 229명, 2014년 241명, 2015년 278명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자는 2013년 6.0명, 2014년 5.2명, 2015년 4.7명으로 매년 감소하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-88】 영화산업 연도별 종사자 현황



【표 2-93】 영화산업 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

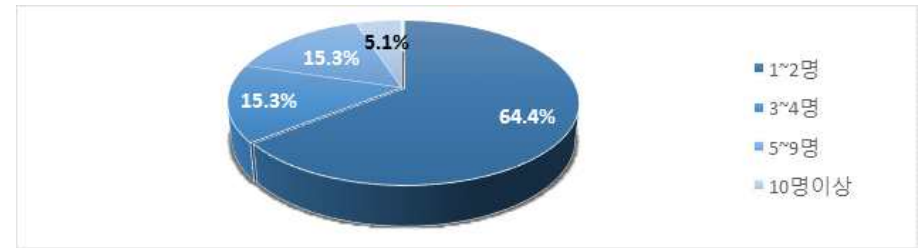
2015년 매출규모	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	38	6.0	229	46	5.2	241	59	4.7	278
1억미만	17	1.9	32	22	1.9	42	23	1.9	43
1억~3억미만	9	3.4	31	11	2.9	32	12	3.1	37
3억~10억미만	3	3.7	11	3	4.0	12	4	5.3	21
10억이상	7	21.9	153	7	21.7	152	7	22.7	159
무응답	2	1.0	2	3	1.0	3	13	1.4	18

▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=38(13년), 46(14년), 59(15년))

## 나. 종사자 규모별 비중(2015년)

- 2015년 기준 종사자 규모는 '1명~2명'이 64.4%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-89】 영화산업 종사자 규모별 비중



【표 2-94】 영화산업 종사자 규모별 비중 (단위: 개사, %)

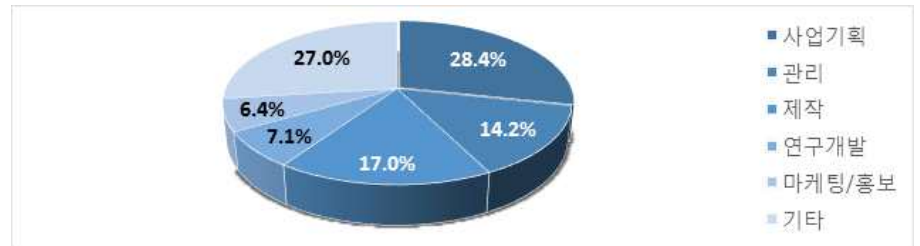
2015년 매출규모	전체		2015년 종사자 비중							
	사업체수	비중	1~2명	3~4명	5~9명	10명 이상	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	59	100.0	38	64.4	9	15.3	9	15.3	3	5.1
1억미만	23	100.0	18	78.3	3	13.0	2	8.7	0	0.0
1억~3억미만	12	100.0	7	58.3	2	16.7	3	25.0	0	0.0
3억~10억미만	4	100.0	0	0.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0
10억이상	7	100.0	1	14.3	1	14.3	2	28.6	3	42.9
무응답	13	100.0	12	92.3	1	7.7	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 59개사 기준 (n=59)

## 다. 직무별 종사자 비중

- 직무별 종사자 비중은 '사업기획'이 28.4%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-90】 영화산업 직무별 종사자 비중



【표 2-95】 영화산업 직무별 종사자 비중 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	사업체 수	직무별 종사자 비중						
		사업기획	관리	제작	연구개발	마케팅/홍보	기타	
전체	36	28.4	14.2	17.0	7.1	6.4	27.0	
1억미만	7	35.3	5.9	58.8	0.0	0.0	0.0	
1억~3억미만	6	53.8	7.7	30.8	0.0	7.7	0.0	
3억~10억미만	2	25.0	8.3	33.3	33.3	0.0	0.0	
10억이상	4	10.0	22.9	2.9	1.4	8.6	54.3	
무응답	17	58.6	3.4	13.8	17.2	6.9	0.0	

▶ 무응답 사업체를 제외한 36개사 기준 (n=36)

## 제7절 애니메이션산업 조사결과

### 1. 일반현황

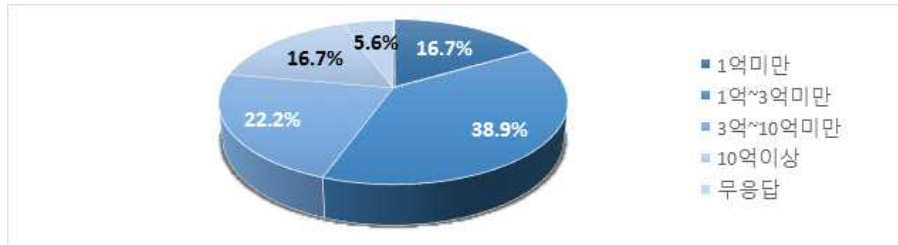
#### 가. 사업체 현황

- 2016년 부산 CT산업 통계조사를 통해 파악된 애니메이션산업 사업체는 19개사(2016년 기준)로 나타남
- 2013년 17개사, 2014년 17개사, 2015년 18개사로 나타남

【표 2-96】 애니메이션산업 사업체 현황 (단위 : 개사)

구분	사업체 수			
	2013년	2014년	2015년	2016년
애니메이션	17	17	18	19

【그림 2-91】 애니메이션산업 매출규모별 비중 - 2015년 기준



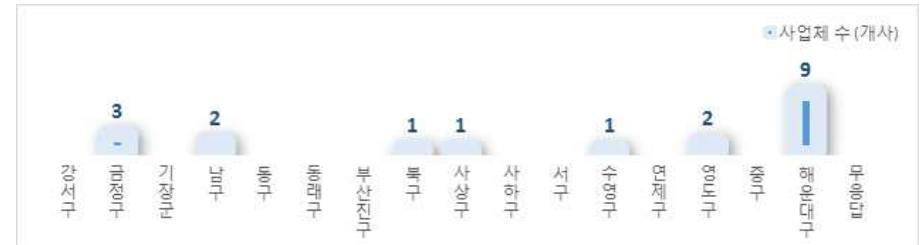
【표 2-97】 애니메이션산업 연도별 매출규모 (단위 : 개사, %)

2015년 매출규모	연도별 매출					
	2013년		2014년		2015년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	17	100.0	17	100.0	18	100.0
1억미만	3	17.6	3	17.6	3	16.7
1억~3억미만	7	41.2	7	41.2	7	38.9
3억~10억미만	4	23.5	4	23.5	4	22.2
10억이상	3	17.6	3	17.6	3	16.7
무응답	0	0.0	0	0.0	1	5.6

#### 나. 소재지역

- 소재지역으로는 '해운대구'가 9개사(47.4%)로 가장 많았고 그 다음으로 '금정구'가 3개사(15.8%)로 높게 나타남

【그림 2-92】 애니메이션산업 소재지역 현황



【표 2-98】 애니메이션산업 소재지역 현황 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	전체	소재지 현황										
		강서구		금정구		기장군		남구		동구		
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중		
전체	19	100.0	0	0.0	3	15.8	0	0.0	2	10.5	0	0.0
1억미만	3	100.0	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1억~3억미만	7	100.0	0	0.0	1	14.3	0	0.0	1	14.3	0	0.0
3억~10억미만	4	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
10억이상	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
무응답	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

2015년 매출규모	소재지 현황											
	동래구		부산진구		북구		사상구		사하구		서구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	0	0.0	0	0.0	1	5.3	1	5.3	0	0.0	0	0.0
1억미만	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1억~3억미만	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0
3억~10억미만	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
10억이상	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
무응답	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

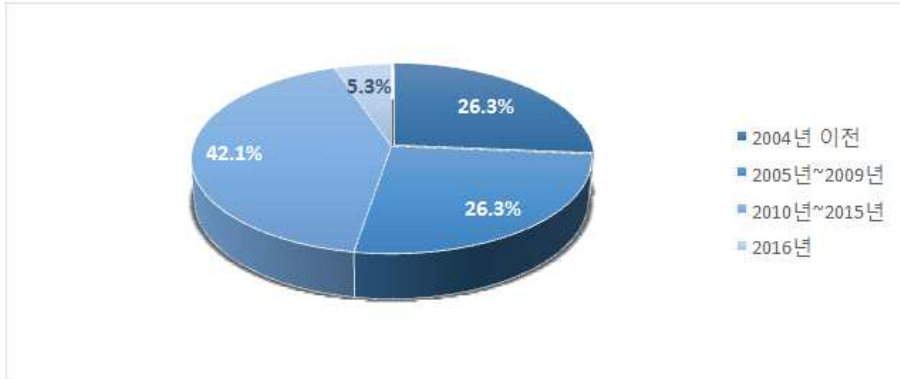
2015년 매출규모	소재지 현황											
	수영구		연제구		영도구		중구		해운대구		무응답	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	1	5.3	0	0.0	2	10.5	0	0.0	9	47.4	0	0.0
1억미만	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1억~3억미만	0	0.0	0	0.0	1	14.3	0	0.0	3	42.9	0	0.0
3억~10억미만	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	2	50.0	0	0.0
10억이상	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	100.0	0	0.0
무응답	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0

▶ 2016년 19개사 기준 (n=19)

다. 설립연도

- 설립연도는 '2010년~2015년'이 42.1%로 가장 비중이 높고 그 다음으로 '2004년 이전(26.3%)' 과 '2005년~2009년(26.3%)', '2016년(5.3%)' 순으로 나타남

【그림 2-93】 애니메이션산업 설립연도 현황



【표 2-99】 애니메이션산업 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	전체		설립연도							
			2004년 이전		2005년~2009년		2010년~2015년		2016년	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	19	100.0	5	26.3	5	26.3	8	42.1	1	5.3
1억미만	3	100.0	2	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0
1억~3억미만	7	100.0	1	14.3	3	42.9	3	42.9	0	0.0
3억~10억미만	4	100.0	1	25.0	0	0.0	3	75.0	0	0.0
10억이상	3	100.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0
무응답	2	100.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0

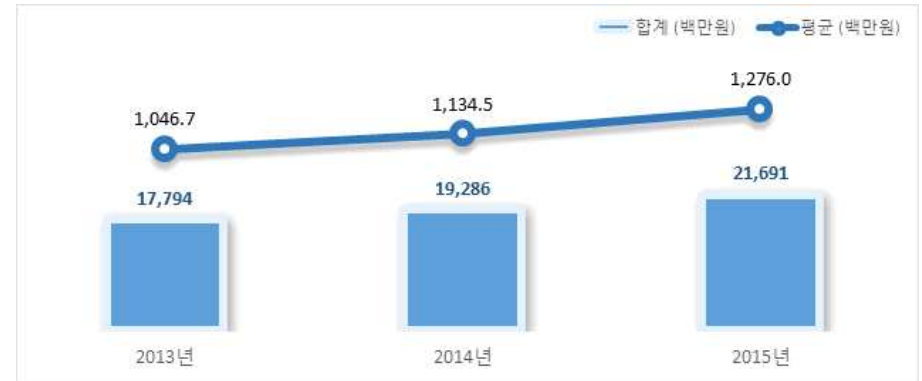
▶ 무응답 사업체를 제외한 19개사 기준 (n=19)

2. 재무현황

가. 연도별 매출액 (2013년~2015년)

- 총 매출액은 2013년 118억원 2014년 193억원, 2015년 217억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2013년 10.5억원, 2014년 11.3억원, 2015년 12.8억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-94】 애니메이션산업 연도별 매출액 현황



【표 2-100】 애니메이션산업 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

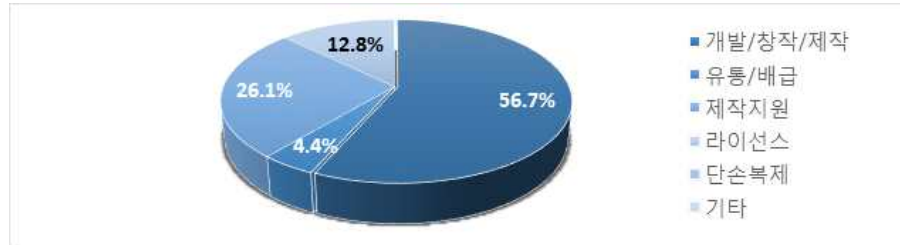
2015년 매출규모	연도별 매출액								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	17	1,046.7	17,794	17	1,134.5	19,286	18	1,276.0	21,691
1억미만	3	51.0	153	3	42.6	128	3	48.6	146
1억~3억미만	7	222.0	1,554	7	211.3	1,479	7	199.1	1,393
3억~10억미만	4	444.1	1,776	4	422.3	1,689	4	479.4	1,918
10억이상	3	4,770.2	14,311	3	5,329.7	15,989	3	6,078.2	18,235
무응답	0	-	-	0	-	-	1	-	-

▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=17(13년), 17(14년), 18(15년))

### 다. 매출유형별 비중

○ 매출유형별 비중은 '개발/창작/제작'이 56.7%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-95】 애니메이션산업 매출유형별 비중



【표 2-101】 애니메이션산업 매출유형별 비중 (단위: 개사, %)

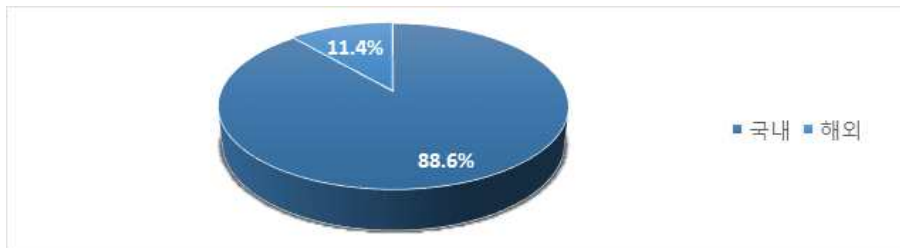
2015년 매출규모	사업체 수	매출유형별 비중						
		개발/창작/제작	유통/배급	제작지원	라이선스	단순복제	기타	
전체	11	56.7	4.4	26.1	12.8	0.0	0.0	
1억미만	2	85.0	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	
1억~3억미만	3	43.3	0.0	21.7	35.0	0.0	0.0	
3억~10억미만	2	30.0	5.0	60.0	5.0	0.0	0.0	
10억이상	2	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	

▶ 무응답 사업체를 제외한 11개사 기준 (n=11)

### 라. 국내외 매출비중

○ 국내외 매출비중은 '국내'가 88.6%로 '해외(11.4%)' 보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-96】 애니메이션산업 국내외 매출비중



【표 2-102】 애니메이션산업 국내외 매출비중 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	사업체 수	국내외 매출비중	
		국내	해외
전체	11	88.6	11.4
1억미만	2	100.0	0.0
1억~3억미만	3	91.7	8.3
3억~10억미만	2	95.0	5.0
10억이상	2	100.0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 11개사 기준 (n=11)

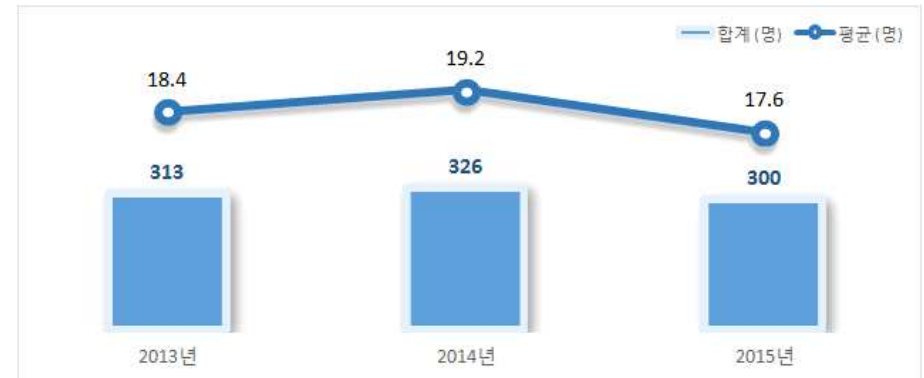
## 3. 인력현황

### 가. 연도별 종사자 현황 (2013년~2015년)

○ 총 종사자 수는 2013년 313명, 2014년 326명, 2015년 300명으로 2015년 감소한 추세를 보이고 있음

- 평균 종사자는 2013년 18.4명, 2014년 19.2명, 2015년 17.6명으로 감소한 추세를 보이고 있음

【그림 2-97】 애니메이션산업 연도별 종사자 현황



【표 2-103】 애니메이션산업 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

2015년 매출규모	연도별 종사자 수								
	2013년			2014년			2015년		
	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계	사업체수	평균	합계
전체	17	18.4	313	17	19.2	326	17	17.6	300
1억미만	3	3.0	9	3	3.0	9	3	2.3	7
1억~3억미만	7	7.6	53	7	9.0	63	7	6.3	44
3억~10억미만	4	10.3	41	4	11.0	44	4	9.8	39
10억이상	3	70.0	210	3	70.0	210	3	70.0	210
무응답	0	-	-	0	-	-	1	-	-

▶ 무응답 사업체를 제외한 사업체 기준이며, 신규설립 등으로 연도별 기준 사업체 수에 차이가 있음 (n=17(13년), 17(14년), 17(15년))

## 나. 종사자 규모별 비중(2015년)

○ 2015년 기준 종사자 규모는 '5명~9명'과 '10명 이상'이 각각 35.3%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-98】 애니메이션산업 종사자 규모별 비중



【표 2-104】 애니메이션산업 종사자 규모별 비중 (단위: 개사, %)

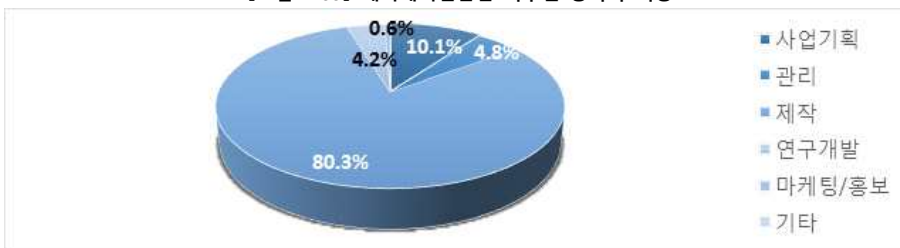
2015년 매출규모	전체		2015년 종사자 비중							
	사업체수	비중	1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상	
			사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	17	100.0	2	11.8	3	17.6	6	35.3	6	35.3
1억미만	3	100.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0
1억~3억미만	7	100.0	0	0.0	1	14.3	5	71.4	1	14.3
3억~10억미만	4	100.0	0	0.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0
10억이상	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	100.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 17개사 기준 (n=17)

## 다. 직무별 종사자 비중

○ 직무별 종사자 비중은 '제작'이 80.3%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-99】 애니메이션산업 직무별 종사자 비중



【표 2-105】 애니메이션산업 직무별 종사자 비중 (단위: 개사, %)

2015년 매출규모	사업체 수	직무별 종사자 비중					
		사업기획	관리	제작	연구개발	마케팅/홍보	기타
전체	11	10.1	4.8	80.3	4.2	0.6	0.0
1억미만	2	40.0	0.0	40.0	20.0	0.0	0.0
1억~3억미만	3	7.4	7.4	66.7	18.5	0.0	0.0
3억~10억미만	2	13.6	9.1	68.2	4.5	4.5	0.0
10억이상	2	6.7	3.8	89.4	0.0	0.0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 11개사 기준 (n=11)

2016년 부산 CT산업 통계조사

## 제3장 인프라 현황

# 제1절 | 물적 인프라 현황

## 1. 종합

### 가. 문화시설 현황

○ 부산 소재 문화시설은 공공도서관이 36개, 박물관 6개, 미술관 2개, 문예회관 11개, 지방문화원 14개, 문화의 집 1개 등 총 87개로 6개 광역시 중 인천광역시 다음으로 많은 것으로 나타남

【표 3-1】 전국 문화기반시설 현황 (단위: 개)

시/도	합계	국립 도서관	공공도서관				박물관				미술관				문예회관	지방문화원	문화의 집
			계	지자체	국공립	사립	계	국공립	사립	대학	계	국공립	사립	대학			
계	2,593	1	930	679	232	19	809	371	336	102	202	51	140	11	232	229	116
서울	356	1	146	119	22	5	120	26	70	24	37	5	28	5	19	25	8
부산	87	-	36	20	14	2	19	7	6	6	6	1	3	2	11	14	1
대구	72	-	33	16	11	6	16	6	6	3	4	2	-	2	11	8	-
인천	97	-	46	38	8	-	30	14	15	1	4	2	2	-	8	8	1
광주	56	-	21	15	6	-	10	5	2	3	9	2	6	1	7	5	4
대전	56	-	24	22	2	-	16	4	5	7	5	2	3	-	3	5	3
울산	39	-	17	13	4	-	9	7	1	1	-	-	-	-	4	5	4
세종	12	-	4	3	1	-	6	3	3	-	-	-	-	-	1	1	-
경기	492	-	228	212	11	5	139	56	72	11	49	10	36	3	34	31	11
강원	206	-	53	30	22	1	96	47	44	5	11	3	8	-	18	18	10
충북	126	-	42	27	15	-	45	28	11	6	8	3	5	-	12	11	8
충남	152	-	58	39	19	-	46	28	15	3	9	2	7	-	16	16	7
전북	149	-	56	37	18	1	40	26	9	5	13	2	11	-	15	14	11
전남	181	-	64	43	21	-	46	31	12	3	25	7	18	-	19	22	5
경북	196	-	64	35	28	1	65	37	17	11	11	5	5	1	26	23	7
경남	190	-	65	41	24	-	60	38	16	6	9	4	5	-	20	20	16
제주	126	-	21	15	6	-	63	15	47	1	19	6	13	-	3	2	18

▶ 문화체육관광부 '2016 전국 문화기반시설 총람'

○ 부산 내 지역별로 문화기반시설을 살펴보면 해운대구가 공공도서관 6개, 미술관 2개, 문예회관 2개 등 총 10개로 가장 많았으며, 그 다음으로 남구(9개), 금정구(8개), 동래구(7개) 순으로 나타남

○ 공연시설은 남구가 총 16개로 가장 많으며 그 다음으로 해운대구(10개), 부산진구(9개) 순으로 나타남

【표 3-2】 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황 (단위: 개)

군/구	계	문화기반시설															공연시설		
		공공도서관				박물관				미술관				문예회관	지방문화원	문화의 집	계	공공	민간
		계	지자체	국공립	사립	계	국공립	사립	대학	계	국공립	사립	대학						
부산	87	36	20	14	2	19	7	6	6	6	1	3	2	11	14	1	70	26	44
중구	5	1	-	1	-	1	1	-	-	1	-	1	-	1	-	1	7	2	5
서구	5	1	-	1	-	2	1	-	1	1	-	-	1	-	1	-			
동구	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	5	2	3
영도구	5	2	2	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	2	
부산진구	6	3	-	3	-	2	-	1	1	-	-	-	-	-	1	-	9	2	7
동래구	7	2	1	1	-	3	2	1	-	-	-	-	-	1	1	-	2	1	1
남구	9	1	1	-	-	4	1	1	2	1	-	-	1	2	1	-	16	5	11
북구	6	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	4	4	
해운대구	10	6	2	3	1	-	-	-	-	2	1	1	-	2	-	-	10	4	6
사하구	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	2	
강서구	3	1	1	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	1	-			
금정구	8	2	1	1	-	3	-	2	1	1	-	1	-	1	1	-	4	1	3
연제구	3	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	2		2
수영구	3	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	5		5
사상구	3	1	1	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-	-	1	-	2	1	1
기장군	6	4	4	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-

▶ 공공도서관, 박물관, 미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의 집 : 문화체육관광부 '2016 전국 문화기반시설 총람'  
▶ 공연시설 : 문화체육관광부 '2015년 등록공연장 현황'

## 나. 부산 인프라 지원 현황

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

【표 3-3】 부산정보산업진흥원 지원 인프라 현황

시설명	주소	지원시설/내용	개관년월
부산문화콘텐츠콤플렉스	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC	비즈니스지원실, 소프트웨어지원, 회의실 등 운영 입주기업 비즈니스 서비스 발굴 및 지원강화 BCC 효율적 운영 및 환경 개선	2012.4
부산콘텐츠코리아랩	(센텀메인센터) 부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 4-5층 (금정서브센터) 부산 금정구 금강로 252-1 근영테크빌 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 및 인디게임창업 지원 게임콘텐츠 제작비 및 이용자 테스트 지원 마케팅 및 홍보, 시정진출 및 비즈니스 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, 디벨로프베드 등 입주/부대시설 운영 입주기업 비즈니스 서비스 발굴 및 지원	2016.7
가상증강현실실용복합센터	부산 해운대구 APEC로 55 BEXCO 1층	가상증강현실 소품 및 체험존 운영 VAVAR 고급교육 제공 사업설명회, 세미나, DEMO DAY 개최	2017.3
부산글로벌웹툰센터	부산 해운대구 수영강변대로 140 BCC 3층	웹툰창작지원실 제공, 웹툰복합문화공간 운영 창작자 발굴 및 인력 양성, 창작 활성화 지원, 마케팅 지원, 네트워크 활성화	2017.5

## 2. 문화시설 상세현황

## 가. 도서관

【표 3-4】 부산 도서관 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
지자체	20	-	-	1	2	-	1	-	2	2	1	1	1	1	2	1	4
교육청	14	1	1	1	-	3	1	-	1	3	1	-	1	1	-	-	-
사립	2	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
계	36	1	1	2	2	3	2	1	4	6	2	1	2	2	2	1	4

【표 3-5】 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	정관도서관	부산 기장군 정관을 정관중앙로 100	051-709-3902	http://jglib.gijang.go.kr	2015
기장군	지자체	정관어린이도서관	부산 기장군 정관을 정관로 11	051-709-3904	http://jgchildlib.gijang.go.kr	2015
남구	지자체	남구도서관	부산 남구 수영로267번길 61	051-607-6572	http://www.library.bsnamgu.go.kr	1997
동구	교육청	부산광역시립 중앙도서관수정분관	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
부산진구	교육청	부산광역시립 부전도서관	부산 부산진구 부전2동 동천로 79	051-802-5901	www.bjlib.go.kr	1982
부산진구	교육청	부산광역시립 시민도서관	부산 부산진구 월드컵대로 462	051-810-8200	www.siminlib.go.kr	1901

▶ 문화체육관광부 '2016 전국 문화기반시설 총람'

【표 3-6】 부산 소재 도서관 ②

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
부산진구	교육청	부산광역시립 중앙도서관분관 부산영어도서관	부산 부산진구 가야대로 734 5층	051-818-2800	http://www.bel.go.kr	2009
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.maenbal.org	2011
북구	지자체	화명도서관	부산 북구 화명대로12번길 59	051-309-6482	http://hmlib.bsbu.kgu.go.kr/	2010
북구	지자체	부산북구 디지털도서관	부산 북구 만덕2동 843번지	051-309-4945	http://library.bsbu.kgu.go.kr/	2002
사상구	지자체	사상도서관	부산 사상구 덕상로72번길 9	051-310-7961	http://www.sasanglib.busan.kr	2003
사하구	교육청	부산광역시립 사하도서관	부산 사하구 승학로 247	051-203-0571 (내선4)	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	051-2203-800	http://www.guduc.klib.kr	1978
수영구	지자체	수영구도서관 망미분관	부산 수영구 연수로315번길 23	051-610-4704	http://library.suyeong.go.kr	2009
수영구	지자체	수영구도서관	부산 수영구 남천서로 33	051-610-4512	http://library.suyeong.go.kr	2002
연제구	교육청	부산광역시립 연산도서관	부산 연제구 고분로191번길 16	051-759-3358	http://www.yeonsanlib.kr/	1987
연제구	지자체	연제도서관	부산 연제구 황령산로 612	051-665-5512	http://library.yeonje.go.kr	2014
영도구	지자체	영도도서관	부산 영도구 함지로79번길 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.haeundaelib.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.haeundaelib.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 '2016 전국 문화기반시설 총람'

## 나. 박물관

【표 3-7】 부산 박물관 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구														
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	김정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공립	7	1	1	-	1	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	1
대학	6	-	1	-	-	1	-	2	-	-	-	1	-	-	1	-
사립	6	-	-	-	-	1	1	1	-	-	1	2	-	-	-	-
계	19	1	2	-	1	2	3	5	-	-	1	3	-	-	1	1

【표 3-8】 부산 소재 박물관

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지
강서구	사립	록봉민속교육박물관	부산 강서구 가덕해안로 741	051-892-5997	www.rogbong.com
김정구	사립	범어사성보박물관	부산 김정구 범어사로 250	051-508-6139	www.beomeomuseum.org
김정구	사립	오륜대한국순교자박물관	부산 정구 오륜대로 106-1	051-583-2923	http://oryundaemuseum.com/
김정구	대학	부산대학교박물관	부산 김정구 부산대학로 63번길 2	051-510-1838	www.pnu-museum.gor
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	051-554-4263~4	bcmuseum.busan.go.kr
동래구	공립	부산해양자연사박물관	부산 동래구 우장춘로 175	051-553-4944	sea.busan.go.kr
동래구	사립	한국기독교 선교박물관	부산 동래구 충렬대로202번가길 24	051-555-3096	www.museum-kcm.or.kr/
부산진구	사립	부산포민속박물관	부산 부산진구 중앙대로 702번길 21	051-803-4300	www.pusanpo.or.kr
부산진구	대학	동의대학교박물관	부산 부산진구 엄광로 176	051-890-1741~4	www.museum.deu.ac.kr
사상구	대학	신라대학교박물관	부산 사상구 백양대로700번길 140	051-999-5281	museum.silla.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
영도구	국립	국립해양박물관	부산 영도구 해양로301번길 45	051-309-1900	www.nmm.go.kr
중구	공립	부산근대역사관	부산 중구 대청로 104	051-253-3845	modern.busan.go.kr
기장군	공립	정관박물관	부산 기장군 정관읍 정관중앙로 122	051-720-6900	www.jgmuseum.busan.go.kr

▶ 문화체육관광부 '2016 전국 문화기반시설 총람'

## 다. 미술관

【표 3-9】 부산 미술관 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구														
		중구	서구	동구	영도구	부산구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구
공립	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-
대학	2	-	1	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
사립	3	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-
계	6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

【표 3-10】 부산 소재 미술관

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	사립	킴스아트필드미술관	(1관) 부산 금정구 죽전1길 29 (2관) 부산 기장군 동암해안길 53	051-517-6800 051-517-6820	http://www.kafmu seum.org/	2006
남구	대학	경성대학교미술관	부산 남구 수영로 309	051-663-5363	http://ks.ac.kr/cult ure/	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.asiaar t.co.kr/	1976
해운대구	공립	부산시립미술관	부산 해운대구 APEC로 58	051-740-4212	http://art.busan.g o.kr/	1998
해운대구	사립	고은사진미술관	부산 해운대구 해운대로452번길 16	051-746-0055	http://goeunmuse um.kr	2011

▶ 문화체육관광부 '2016 전국 문화기반시설 총람'

## 라. 문예회관

【표 3-11】 부산 문예회관 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구														
		중구	서구	동구	영도구	부산구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구
계	11	1	-	1	1	-	1	2	1	2	1	-	1	-	-	-

【표 3-12】 부산 소재 문예회관

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	금정구청	금정문화회관	부산 금정구 체육공원로 7	051-519-5655	http://art.geumje ong.go.kr	2000
남구	부산시청	부산문화회관	부산 남구 유엔평화로76번길 1	051-607-6055	http://culture.bus an.go.kr	1988
남구	(사)부산예술 문화단체 총연합회	부산예술회관	부산 남구 용소로78	051-612-1372	http://www.bsart. or.kr	2011
동구	부산시설 공단	부산시민회관	부산 동구 자성로133번길 16	051-630-5214	http://www.bisco. or.kr/	1973
동래구	동래구청	동래문화회관	부산 동래구 문화로 80	051-550-6622	culture.dongnae.g o.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 낙동남로1233번길 25	051-220-5801	http://eulsukdo.sa ha.go.kr	2002
영도구	영도구청	영도문화예술회관	부산 영도구 함지로79번길 6	051-419-5571	http://culture.yeo ngdo.go.kr	2010
중구	(사)부산 민주쟁 기념사업회	부산민주공원 공연장	부산 중구 민주공원길 19	051-790-7408	www.demopark.or.kr	1999
해운대구	(재)영화 의전당	영화의전당	부산 해운대구 수영강변대로 120	051-780-6000	www.dureraum.org	2011
해운대구	해운대 구청	해운대문화회관	부산 해운대구 양운로 97	051-749-7651	hcc.haeundae.go.kr	2007

▶ 문화체육관광부 '2016 전국 문화기반시설 총람'

### 마. 문화원

【표 3-13】 부산 문화원 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구														
		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 3-14】 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	임만호	금정문화원	부산 금정구 체육공원로 73층	051-581-9071~2	kumjung.kccf.or.kr	2000
기장군	송영우	기장문화원	부산 기장군 기장을정강로74번길 35-6	051-724-2224	gijangcc.or.kr	1997
남구	성재영	남구문화원	부산 남구 신선로 566-2	051-624-1333	-	2007
동구	홍순박	동구문화원	부산 동구 구청로 16	051-440-4928	http://café.daum.net/dgmhw	2009
동래구	허창석	동래문화원	부산 동래구 문화로 80	051-555-1441	dongnae1441.kccf.or.kr	1998
부산진구	박수용	부산진문화원	부산 부산진구 시민공원로19번길 28	051-817-9648, 9650	http://busanjin.kccf.or.kr	2003
북구	백이성	부산낙동문화원	부산 북구 금곡대로46번길 50	051-364-2710	nakdong.kccf.or.kr	1995
사상구	손영수	사상문화원	부산 사상구 가야대로196번길 51	051-316-9111	sasangculture.or.kr	1999
사하구	김의영	사하문화원	부산 사하구 낙동남로1233번길 25	051-203-2586	http://sahacc.kr	2011
서구	김허남	서구문화원	부산 서구 까치고개로197번길 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
수영구	김영웅	연제문화원	부산 연제구 고분로 188	051-759-3113	yeonje.kccf.or.kr	1996
수영구	성한경	영도문화원	부산 영도구 신중리길 25	051-403-1861	http://ydculture.com	2010

▶ 문화체육관광부 '2016 전국 문화기반시설 총람'

### 바. 문화의 집

【표 3-15】 부산 문화의 집 현황 (단위: 개)

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

【표 3-16】 부산 소재 문화의 집

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
중구	지자체	중구 문화의집	부산 중구 동광동5가 44-2	051-600-4044	40stair.bsjunggu.go.kr	2003

▶ 문화체육관광부 '2016 전국 문화기반시설 총람'

## 사. 공연시설

【표 3-17】 부산 공연시설 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구															
		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 3-18】 부산 소재 공연시설 ①

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m <sup>2</sup> )	무대 면적(m <sup>2</sup> )	객석수	구동무대 기계기구수
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	엔씨소극장	2012.03.19	2012.03.19	194	52	202	-
금정구	민간	금사락	2014.05.08	2014.05.08	133	27	250	-
남구	공공	부산문화회관 대극장	1988.09.03	1988.08.04	6,473	1,524	1,403	92
남구	공공	부산문화회관 중극장	1993.04.15	1993.05.11	2,718	323	767	33
남구	공공	부산문화회관 소극장	1991.11.11	1992.04.16	2,010	115	212	18
남구	민간	경성대학교 콘서트홀	1983.05.09	2003.01.07	2,769	287	449	28
남구	민간	가람아트홀	2008.12.19	2008.12.19	242	68	143	4
남구	민간	초콜릿 팩토리	2008.11.13	2008.11.13	311	61	164	0
남구	민간	에노소극장	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
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	에저도 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

▶ 문화체육관광부 '2015년 등록공연장 현황'

【표 3-19】 부산 소재 공연시설 ②

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m <sup>2</sup> )	무대 면적(m <sup>2</sup> )	객석수	구동무대 기계기구수
동구	민간	가온아트홀 1관	2012.07.03	2012.07.03	600	65	150	-
동구	민간	가온아트홀 2관	2012.07.03	2012.07.03	600	42	100	-
동구	민간	KB아트홀	2005.09.25	2005.09.25	1,132	348	120	15
동래구	공공	동래문화회관 대극장	1999.10.22	1999.12.18	874	330	524	31
동래구	민간	열린아트홀	2012.08.10	2013.07.02	143	54	80	-
부산진구	공공	국립부산국악원 연악당	2009.03.10	2009.03.10	5,435	1,258	698	96
부산진구	공공	국립부산국악원 예지당	2009.03.10	2009.03.10	5,435	231	276	13
부산진구	민간	롯데아트홀	2003.01.04	2003.01.04	7,175	1,247	704	102
부산진구	민간	숨사탕아트홀 1관	2009.12.18	2009.12.18	980	115	217	0
부산진구	민간	숨사탕아트홀 2관	2009.12.18	2009.12.18	980	55	140	0
부산진구	민간	AN아트홀서면	2008.11.13	2008.11.13	440	67	201	0
부산진구	민간	레미어린이극장	2011.04.22	2011.04.22	395	67	185	3
부산진구	민간	라이브콘서트홀 오즈	2012.12.18	2012.12.18	294	45	250	0
부산진구	민간	부산 춤 공간 신(Shin)	2014.11.24	2014.11.24	112	51	81	0
북구	공공	북구 문화빙상센터 문화예술회관	2005.07.13	2005.07.28	482	151	324	12
북구	공공	부산광역시학생예술문화회관 대극장	2013.09.01	2013.11.08	1,627	747	999	52
북구	공공	부산광역시학생예술문화회관 소극장	2013.09.01	2013.11.08	197	58	169	8
북구	공공	꿈팡팡 624 소극장	2013.11.22	2013.10.04	181	44	108	1
사상구	민간	신라대학교 예음관 소극장	2013.07.08	2013.07.08	315.1	90	273	0
사상구	공공	다누리홀	2012.04.23	2014.06.27	708.56	110.65	210	7
사하구	공공	울속도문화회관(대공연장)	2002.10.05	2002.12.30	1,455	1,197	708	43
사하구	공공	울속도문화회관(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	-

▶ 문화체육관광부 '2015년 등록공연장 현황'

【표 3-20】 부산 소재 공연시설 ③

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m <sup>2</sup> )	무대 면적(m <sup>2</sup> )	객석수	구동무대 기계기구수
수영구	민간	레몬트리소극장	2013.01.31	2013.01.31	172	86	100	-
수영구	민간	디코소극장	2014.02.11	2014.02.11	241	56	72	-
연제구	민간	한결아트홀	2009.05.06	2009.03.23	529	111	137	0
연제구	민간	아시아드	2012.02.21	2011.09.27	430	28	228	0
영도구	공공	영도문화예술회관 대공연장	2009.10.19	2009.10.14	447	363	428	32
영도구	공공	영도문화예술회관 소공연장	2009.10.19	2009.10.14	183	73	160	3
중구	민간	부산카톨릭센터	1982.04.08	2003.08.28	334	24	200	3
중구	공공	민주공원 증극장	1999.10.16	2004.06.25	2,651	192	419	19
중구	공공	민주공원 소극장	1999.10.16	2004.06.25	2,651	142	120	15
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제1관	2009.03.25	2009.04.01	468	88	289	0
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제2관	2009.04.01	2011.07.14	236	48	140	0
중구	민간	BS부산은행 조은극장 스타홀	2014.03.13	2014.03.13	446	64	172	0
중구	민간	키다리소극장	2015.06.17	2015.06.17	177	23	72	0
해운대구	공공	국민생활관소극장	1991.02.21	2003.01.07	161	72	200	14
해운대구	민간	태종대	2004.12.17	2004.12.17	530	40	300	7
해운대구	공공	해운대문화회관(대극장) 해운홀	2007.03.30	2007.02.20	1,070	329	495	32
해운대구	공공	해운대문화회관(소극장) 고운홀	2007.03.30	2007.02.20	214	82	110	11
해운대구	민간	롯데시네마 센텀시티(제4관)	2007.12.31	2007.12.31	1,099	61	319	13
해운대구	민간	신세계문화홀	2009.02.24	2009.02.25	1,097	97	408	21
해운대구	민간	해운대연가	2011.07.20	2011.07.20	254	45	80	1
해운대구	공공	(재)영화의전당 하늘연극장	2011.09.29	2011.11.16	1,537	710	841	60
해운대구	민간	수아트홀	2013.02.01	2012.05.30	238	43	110	118
해운대구	민간	KNN시어터	2013.12.18	2013.12.18	1,788	118	236	17

▶ 문화체육관광부 '2015년 등록공연장 현황'

## 3. 축제 현황

【표 3-21】 부산 축제 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	42	4	2	3	1	-	1	1	2	4	1	3	1	1	2	2	4

【표 3-22】 부산 축제 ④

구군	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관(연락처)
부산시	생태지원	낙동강유채꽃축제	4.15~4.19 (5일간)	유채꽃 관람, 체험 및 공연프로그램 등	(사)부산문화관광축제 조직위원회 (888-4137)
부산시	전통역사	조선통신사 한일문화교류축제	5.6~5.8 (3일간)	조선통신사 행렬재현, 통신사야 놀자, 한일뮤직콘서트, 조선통신사의 밤 등	(재)부산문화재단 (051-660-0002)
부산시	문화예술	부산 원도심 골목길축제	11.11~11.1 3 (3일간)	스토리투어, 골목테마존, 참여행사 등	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4137)
부산시	문화예술	부산바다축제	8.1~8.7 (7일간)	개막행사(물의난장) 공연 및 시민 참여 체험 프로그램등	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4137)
부산시	문화예술	부산국제매직페스티벌	8.4~8.7 (4일간)	국제마술경기대회, 매직gala쇼, 매직프린지 마술 체험 및 일반인 교육프로그램	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4137)
부산시	문화예술	부산록페스티벌	8.26~8.28 (3일간)	국내외 록 밴드 라이브 공연 시민 록 밴드 경연대회(영스타)	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4137)
부산시	문화예술	국제코미디페스티벌	8.26~9.4 (10일간)	개막식 및 소극장 코미디 공연 야외 무료 공연, 코미디포럼 및 시민 참여프로그램	(사)부산국제코미디페스티벌 조직위원회 (051-916-8828)
부산시	문화예술	부산불꽃축제	10.21~10.22 (부대행사 포함 3일)	전야콘서트 및 부대행사 첨단 멀티 불꽃 쇼등	(사)부산문화관광축제 조직위원회 (051-888-4137)
부산시	문화예술	아시아송페스티벌	10.9(금)	K-POP 공연 등	(사)한국음악콘텐츠산업협회 (02-3471-1091)
부산시	문화예술	해맞이부산축제	12.31~1.1 (2일간)	시민의중 타종식, 해맞이 행사	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4135)
강서구	생태지원	강서 낙동강변 30리 빛꽃축제	4.1~4.3 (3일간)	전야제, 무대행사 및 부대행사 전시체험행사등	강서구 축제추진위원회 (970-4121)
강서구	지역 특산물	명지 전어축제	8.23~8.25 (3일간)	구민건강 걷기대회 불꽃쇼및은빛가요제	명지시장상인회/명지시장전 어축제추진위원회 (051-271-2234)
강서구	지역 특산물	대저토마토축제	4.1~4.2 (2일간)	걷기대회, 화훼장작경연대회, 경매, 시식회, 스파게티 만들기 등	대저토마토축제추진위원회 대저농협(971-4834)
강서구	지역 특산물	가덕대구(수산물)축제	2015. 12월중	개막식, 시식행사, 치어방류행사 등	가덕대구(강서수산물)축제 추진위원회 (051-970-4504)

▶ 문화체육관광부

【표 3-23】 부산 축제 ㉔

구군	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관(연락처)
금정구	전통역사	금정산성역사문화축제	5.27~5.29 (3일간)	금생합수식, 금어승천식 금어, 전통, 병영체험, 막걸리동창회등	금정구축제위원회 (051-519-4062)
기장군	지역 특산물	철마한우불고기축제	9.30~10.3 (4일간)	한우체험행사 지역 농특산물 판매, 축하공연	한우축제추진위원회 (김호수/709-4241)
기장군	지역 특산물	기장멸치축제	4.22~4.24 (3일간)	기장멸치축제 추진위원회 051-721-4063	기장멸치축제 추진위원회 051-721-4063
기장군	지역 특산물	기장봉장어축제	10.8~10.9 (2일간)	봉장어 맨손잡기, 노래자랑 등	기장봉장어축제추진 위원회 (709-4502)
기장군	지역 특산물	기장미역다시마축제	4.8~4.10 (3일간)	미역 다시마 홍보관 및 직판장 운영 각종 체험 및 공연 프로그램등	기장미역다시마축제 추진위원회 (724-2050)
남구	문화예술	오륙도평화축제	10.21~10.2 3 (3일간)	축하공연, 개막식, 문화예술마당 주민 자치 경연대회, 박람회등	부산남구문화원 (정명선/051-607-4062)
동구	문화예술	초량골목축제	10.29~10.3 0 (2일간)	황금 프로젝트 및 학생시절 장기자랑 추억의 놀이마당 구술치기대장 선발대회등	초량 골목축제 추진위원회 (440-4812)
동구		좌천동가구축제	10.27~11.7 (11일간)	개막식, 고객 사은감사퍼포먼스 가구 만들기 체험	좌천동가구상가상인회 (440-4475)
동구	문화예술	부산 차이나타운특구 문화축제	10.14~10.1 6 (3일간)	변경, 경극등 한중 문화 예술 공연, 거리퍼레이드 중국문화체험관운영	차이나타운특구 축제추진위원회 (440-4064)
동래구	문화예술	동래읍성역사축제	10.7~10.9 (3일간)	동래부사행차길놀이, 동래성전투실경무지킴이, 동래세가닥줄다리기, 동래은천용왕제길놀이등	동래문화원, 동래읍성역 사축제추진위원회 (051-550-4852)
북구	전통역사	낙동강 구포나루 대축제	5.20~5.22 (3일간)	밀사리, 국수마당등밀관련프로그램 대표뮤지컬(추억, 낙동강), 나루터활용 체험프로그램	(사)부산북구문화관광 축제조직위원회 (051-309-4066)
북구	문화예술	낙동 민속예술제	10.28~10.3 0 (3일간)	당산제, 길놀이, 구포지신밧기 재현 등	낙동민속예술제추진위원회/ 낙동문화원 (051-364-2710)
사상구	문화예술	사상강변축제	10.7~10.9 (3일간)	거리 퍼레이드 제3회삼락강변대회가요제 제6회 사상 나가수 경연주민자치박람회	사상구/사상문화원 (310-4064)
사상구	생태자연	삼락벚꽃축제	4.3 (1일간)	참여형 프로그램버스 운영, 삼락벚꽃축제 사진콘테스트등	삼락동벚꽃축제추진위 원회 (310-3002)
사하구	문화예술	감천문화마을골목축제	5.13~5.15 (3일간)	프린지 페스티벌, 아트체험 골목걸리등 물지개등부대행사	감천문화마을주민협의 회 (051-291-1444)
사하구	지역 특산물	다대포어항 문화축제	10월중 (2일간)	축하공연, 활어판매 등	부산시수협다대어촌계 다대포어항문화축제 위원회 (051-263-1277)
서구	문화예술	구덕골 문화예술제	9.24~9.26 (3일간)	문화예술공연 및 전시, 노래자랑, 백일장, 사생대회, 먹거리장터, 체험행사	서구문화원 (240-4062)
서구	지역 특산물	부산고등어축제	10.14~10.1 6 (3일간)	고등어홍보관, 공연 및 경연 먹거리한마당, 체험 및 전시 등	대형선망/서구문화원 (240-4062)

▶ 문화체육관광부

【표 3-24】 부산 축제 ㉕

구군	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관(연락처)
수영구	전통역사	광안리어방축제	4.22~4.24 (3일간)	어방그물끌기, 진두어화 경상좌수사행렬, 어방민속마을운영	수영구축제추진위원회 (051-610-4062)
수영구	문화예술	광대연극제	8.14~16 (3일간)	광안리야외연극, 소극장연극, 광 안리해변로연극준구성	광대연극제운영위원회 (051-610-4064)
연제구	문화예술	연제한마당축제	4.1~4.3 (3일간)	채수식, 채화식, 개막행사 축하공연, 문화공연, 동아리발표 회, 구민노래자랑등	연제구축제추진위원회 (665-4064)
영도구	문화예술	영도다리축제	9.2~9.4 (3일간)	개막공연, 영도다리가요제 축제주제관, 야간도개등	영도문화원 (419-4062)
중구	문화예술	부산 자갈치축제	9.29~10.2 (4일간)	거리퍼레이드, 불꽃놀이, 회요리 경연, 맨손으로 물고기 잡기 등 체험	(사)부산자갈치 문화관광축제위원회 (051-243-9363)
중구	문화예술	보수동책방골목문화행사	10.21~10.23 (3일간)	개막식, 1가게 1이벤트, 복합포지엄 등	보수동책방골목 문화행사추진위 (253-7220)
중구	문화예술	부산크리스마스트리축제	11.26~1.1 (37일간)	개막식, 점등식, 문화공연, 사랑의 나눔 행사	부산크리스마스 트리문화축제 위 (600-4086)
중구	문화예술	40계단문화축제	10.7 (1일)	개막식, 40계단 가요제	40계단문화사업회 (600-4044)
해운대구	기타	해운대 모래축제	5.27~5.30 (4일간)	세계모래조각전, 모래미로 거리퍼레이드, 도전나도모래조각가, 날아라샌드보드	(사)해운대 문화관광협의회 (051-749-4062)
해운대구	전통역사	해운대 달맞이온천축제	10.22 (1일간)	월령기원제, 달빛태우기, 길놀이, 지신밧기등	해운대지구 발전협의회 (051-746-0276)
해운대구	문화예술	해운대 달맞이언덕축제	9.23~9.25 (3일간)	인문학강연, 카페, 갤러리콘서트 등	해운대포럼/축제추진위원회 (010-3493-8282)
해운대구	전통역사	동백섬 문화관광축제	10.11 (1일간)	최치원추념공다례제, 최치원선생역사재조명전시회 등	해운대문화예술원/ 축제추진위원회 (011-557-5363)

▶ 문화체육관광부

## 4. 문화예술 단체

【표 3-25】 부산 주요 문화예술법인/단체 ①

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
1	(사)강태홍류가야금산조 보존회	신명숙	1989	민간단체	사단법인	공연단체	051-558-4678
2	(사)극단 맥	이정남	1986	민간단체	사단법인	공연단체	051-625-2117
3	(사)극단 에저또	최재민	1966	민간단체	사단법인	공연단체	051-852-9161
4	(사)남산놀이마당	정승천	1992	민간단체	사단법인	공연단체	051-516-4434
5	(사)다대포후리소리보존협회	엄공열	1987	민간단체	사단법인	공연단체	051-283-0757
6	(사)대한민국남부현대미술협회	허종하	2007	민간단체	사단법인	협회	
7	(사)더솔로이스츠	김준영		민간단체	사단법인	공연단체	051-516-5999
8	(사)부산구덕민속예술보존협회	김귀엽	1979	민간단체	사단법인	협회	051-242-3100
9	(사)부산국제무용제조직위원회	서병수	2008	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-868-7881
10	(사)부산국제연극제조직위원회	서병수	2007	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-802-8003
11	(사)부산국제영화제조직위원회	서병수		민간단체	사단법인	협회	051-709-2093
12	(사)부산네오피하모닉오케스트라	김종천	2009	민간단체	사단법인	공연단체	070-8899-7308
13	(사)부산메트로폴리탄팝소케스트라	김병수	2009	민간단체	사단법인	공연단체	070-7727-0188
14	(사)부산문화관광축제조직위원회	서병수	1997	민간단체	사단법인	공연단체	051-501-6051
15	(사)부산민속예술보존협회	백정강	1976	민간단체	사단법인	협회	051-555-0092
16	(사)부산민예총	이청산	2001	민간단체	사단법인	협회	051-807-0490
17	(사)부산북구문화관광축제조직위원회	황재관	2011	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-309-4983
18	(사)부산서예비엔날레	김석호	2005	민간단체	사단법인	협회	051-863-8177
19	(사)부산심포니오케스트라	제정주	2010	민간단체	사단법인	공연단체	051-621-4577
20	(사)부산예술문화	송영명	2010	민간단체	사단법인	협회	051-612-1372
21	(사)수영고적민속예술보존협회	방광성	1971	민간단체	사단법인	공연단체	051-752-2947
22	(사)아동청소년효예문화재단	주영인	2006	민간단체	사단법인	공연단체	051-529-9969
23	(사)아지무소페라단	손욱	2002	민간단체	사단법인	공연단체	070-7522-4649
24	(사)인코리아심포니오케스트라	정성철	1996	민간단체	사단법인	공연단체	051-626-8081
25	(사)조선통신사문화사업회	허남식	2003	민간단체	사단법인	공연단체	051-816-3371

▶ 예술경영지원센터

【표 3-26】 부산 주요 문화예술법인/단체 ②

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
26	(사)철도·지하철예술진흥연구회 부산지부	채광수	2009	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-816-9991
27	(사)티아이에프	김일택	2001	민간단체	사단법인	공연단체	051-206-7740
28	(사)한국서도예술협회	정의림	1981	민간단체	사단법인	협회	051-441-7081
29	(사)한국예술인총연합회부산지회	안규성		민간단체	사단법인	협회	051-646-7343
30	(사)한서미술협회	이병곤	2009	민간단체	사단법인	협회	051-808-2322
31	(재)부산문화재단	이문섭	2009	광역자치단체	재단법인	공공기관/문화재단	051-744-7707
32	가마골소극장	이윤주	1986	민간단체	임의단체	공연단체	051-868-5955
33	강미리 활 무용단	강미리	1998	민간단체	임의단체	공연단체	051-510-2948
34	경기민요보존회 부산지부		2000		사단법인	공연단체	051-864-6802
35	공연예술 전위	전승환	1963	민간단체	임의단체	공연단체	051-582-2026
36	공연예술창작센터 예술창고	김은섭	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-959-5211
37	교육극단이야기		1996		임의단체	공연단체	051-253-7376
38	국악보존회참소리		1999		임의단체	공연단체	051-963-1963
39	국악실내악단 [산·바다·해]	송강수	2003	민간단체	임의단체	공연단체	
40	국악실내악단살티		1997		임의단체	공연단체	
41	굿길		1994		임의단체	공연단체	
42	굿패 영산마루	김영구				공연단체	
43	그랑발레	최소정				공연단체	
44	그랜드오페라단	안지환	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-853-2341
45	그루잠 프로덕션	김형준		민간단체	임의단체	공연단체	070-8733-1647
46	극단 가마골		2002		임의단체	공연단체	051-245-0042
47	극단 나다	박태용	2009	민간단체	임의단체	공연단체	051-242-9402
48	극단 동서레파토리	김태훈	2004		임의단체	공연단체	051-581-0986
49	극단 미지(미지씨어터)		2002		임의단체	공연단체	
50	극단 사계	김만중	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-611-8518
51	극단 새벽(부산)		1984		임의단체	공연단체	051-245-5919

▶ 예술경영지원센터

【표 3-27】 부산 주요 문화예술법인/단체 ③

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
52	극단 세진	김세진	2000	민간단체	임의단체	공연단체	051-623-0678
53	극단 아센	호민	2000	민간단체	임의단체	공연단체	051-504-2544
54	극단 이야기	박현형	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-253-7376
55	극단 일터	김선관	1987	민간단체	임의단체	공연단체	051-635-5370
56	극단 자갈치	홍순연	1986	민간단체	임의단체	공연단체	051-515-7314
57	극단누리에	강봉금	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-611-3705
58	극단바다와문화를사랑하는사람들	최은영				공연단체	051-242-8198
59	극단부산레파토리 시스템	이기원	1978	민간단체	임의단체	공연단체	
60	글로벌아트홀	신영순	2005	민간단체	임의단체	공연단체	051-505-5995
61	금정악회		1982		임의단체	공연단체	051-510-1739
62	김복선 발레단		1986	민간단체	임의단체	공연단체	051-200-7823
63	김영희무용단		1989		임의단체	공연단체	051-808-6550
64	김옥련발레단	김옥련	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-626-9486
65	김은이「짓」무용단	김은이	1986	민간단체	임의단체	공연단체	051-200-7819
66	김정숙무용단	김정숙				공연단체	051-703-0608
67	김정순발레단		1979		임의단체	공연단체	051-865-2277
68	김죽엽무용단	김죽엽				공연단체	
69	김희은Dance Company	김희은				공연단체	
70	김희정무용단		2005		임의단체	공연단체	051-622-6638
71	꼬레아 오페라단	안상철	2004	민간단체	임의단체	공연단체	
72	낙동민속보존회		1990		임의단체	공연단체	051-342-1771
73	남성성악가양상블	배승택				공연단체	
74	놀이패 굿거리		1995		임의단체	공연단체	051-242-3100
75	뉴아시아오페라단	조영희		민간단체	임의단체	공연단체	
76	뉴프라임 오케스트라	임준오	2006	민간단체	임의단체	공연단체	051-816-1104
77	다비드 챔버 오케스트라	김병수				공연단체	

▶ 예술경영지원센터

【표 3-28】 부산 주요 문화예술법인/단체 ④

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
78	대안문화행동 재민복수	김건우	2003	민간단체	임의단체	공연단체	051-518-4578
79	댄스씨어터집		2003		재단법인	공연단체	051-503-3971
80	독일가곡연구회		1992		임의단체	공연단체	
81	동아발레단	강세영	1994	민간단체	임의단체	공연단체	051-895-7377
82	동아발레연구회		1993		임의단체	공연단체	051-200-7823
83	동요사랑회		1994		임의단체	공연단체	051-323-8575
84	땡브르발레연구회	김희진	1989	민간단체	임의단체	공연단체	051-999-5297
85	라메르오케스트라	주경업	1998	민간단체	임의단체	공연단체	
86	락인코리아	김종균		민간단체	임의단체	공연단체	051-853-4228
87	로그현대무용단	장정윤	1990	민간단체	임의단체	공연단체	051-200-7822
88	르 보야즈 보칼레 앙상블	이성훈	2009	민간단체	임의단체	공연단체	051-852-1968
89	마리나 앙상블	이상진	2000			공연단체	
90	메소드 필하모닉 오케스트라	손영채	2002	민간단체	임의단체	공연단체	070-7787-3086
91	메트로발레단	김희옥				공연단체	051-515-8181
92	멜로매니아		1994		임의단체	공연단체	051-301-9701
93	명인기획		1996		임의단체	공연단체	
94	무용단 RED STEP	이윤희	2009	민간단체	임의단체	공연단체	051-556-0828
95	문화복지공동체 사상프린지	차상호	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-303-7124
96	문화소통단체 숨	차재근	2009	민간단체	임의단체	공연단체	051-343-7134
97	뮤즈앙상블	조현선				공연단체	
98	뮤지컬 컴퍼니 M&V	손 옥				공연단체	
99	뮤지컬컴퍼니 끼리프로젝트	변진호		민간단체	임의단체	공연단체	051-988-7721
100	미래와음악		1999		임의단체	공연단체	051-262-5231
101	미야아트댄스컴퍼니	강미희				공연단체	
102	민들레 인형극단	이숙자	2005	민간단체	임의단체	공연단체	051-202-2770
103	민병수발레단	민병수				공연단체	

▶ 예술경영지원센터

【표 3-29】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑤

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
104	밀레니엄현악4중주단				임의단체	공연단체	
105	박성호 무용단	박성호				공연단체	
106	박은화현대무용단	박은화	1991		임의단체	공연단체	051-510-2956
107	박현주 Busan City Ballet Company	박현주		민간단체	임의단체	공연단체	051-862-9605
108	박현주무용단		1998		임의단체	공연단체	051-863-3433
109	배우그룹 배우, 관객 그리고 공간	유재명				공연단체	
110	백산예술단	권순환	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-242-8245
111	버슴새예술단	최정민			임의단체	공연단체	051-751-3100
112	변지연무용단	변지연	1992		임의단체	공연단체	051-517-0470
113	볼리아앙상블		2001		재단법인	공연단체	051-554-0833
114	부두연극단	이성규				공연단체	
115	부산 교사오케스트라	윤상운				공연단체	
116	부산 로얄필하모니 오케스트라	김일택		민간단체	임의단체	공연단체	051-206-7740)
117	부산 목관5중주	김태윤				공연단체	
118	부산 신포니 에타	김영희	1986	민간단체	임의단체	공연단체	051-552-0441
119	부산YMCA-네오필하모닉오케스트라	김종천	2009	민간단체	임의단체	공연단체	070-8899-7308
120	부산가야금연주단	김남순	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-510-2944
121	부산광역시립국악관현악단		1984	광역자치단체	임의단체	공연단체	051-607-3121
122	부산교사관현악단	류성식				공연단체	
123	부산국악 챔버오케스트라 여운	홍희철				공연단체	
124	부산국제사진교류협회	이상대	1999	민간단체	임의단체	협회	051-248-2005
125	부산레이디싱어즈	김미순				공연단체	
126	부산레일아트	채광수		민간단체	임의단체	공연단체	
127	부산멜로소오케스트라		2002		임의단체	공연단체	
128	부산문화연구회	김성배				협회	051-441-0485
129	부산문화연구회	김성배	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-441-0485

▶ 예술경영지원센터

【표 3-30】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑥

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
130	부산문화연대	이해룡		민간단체	임의단체	공연단체	051-741-3797
131	부산발레연구회		1992		임의단체	공연단체	051-510-2950
132	부산성악아카데미		1987		임의단체	공연단체	
133	부산시립 무용단	최성달	1973	광역자치단체	임의단체	공연단체	051-607-3131
134	부산시립교향악단	알렉산더 아니시모프	1962	광역자치단체		공연단체	
135	부산시립국악관현악단		1984	광역자치단체		공연단체	051-607-6110
136	부산시립극단	손기룡	1998	광역자치단체		공연단체	
137	부산시립소년소녀합창단	전상철	1973	광역자치단체	임의단체	공연단체	051-607-3161
138	부산시립청소년교향악단	이동신	1994	광역자치단체		공연단체	
139	부산시립합창단	김강규	1972	광역자치단체		공연단체	
140	부산심포닉밴드	남총희				공연단체	
141	부산아울로스리코더앙상블		1991		임의단체	공연단체	
142	부산어머니가야금연주단	강본천				공연단체	
143	부산여성실내악단	김영근		민간단체	임의단체	공연단체	
144	부산연극제작소동녘	박용현	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-751-0858
145	부산영상재보존회		1993		사단법인	공연단체	051-327-5095
146	부산예술단	김상현	1984	민간단체	임의단체	공연단체	051-254-9642
147	부산오페라 소사이어티	이진호				공연단체	
148	부산오페라뮤지컬단	전연숙				공연단체	
149	부산우드워드앙상블	원준연				공연단체	
150	부산원로교향악단	배일환	2007	민간단체	임의단체	공연단체	051-808-7414
151	부산윈드오케스트라	윤두현				공연단체	
152	부산유니온발레단	김정순		민간단체	임의단체	공연단체	051-865-2277
153	부산자연예술인	조성백	2005	민간단체	임의단체	협회	051-900-5302
154	부산작곡마당	오세일		민간단체	임의단체	공연단체	
155	부산장로성가단		1986		임의단체	공연단체	

▶ 예술경영지원센터

【표 3-31】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑦

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
156	부산재즈오케스트라		2003		임의단체	공연단체	051-759-3702
157	부산재즈협회	연관호		민간단체	임의단체	협회	051-759-2014
158	부산전업미술가협회	이중열		민간단체	임의단체	협회	051-755-5053
159	부산청소년 국악관현악단	홍희철				공연단체	
160	부산체임버오케스트라	임병원	2002	민간단체	임의단체	공연단체	
161	부산카머실포니오케스 트라	안유경	1991	민간단체	임의단체	공연단체	070-8243-2768
162	부산코러스합창단	정현모		민간단체	임의단체	공연단체	
163	부산콘서트콰이어	정춘근				공연단체	
164	부산클라리넷콰르텟		1996		임의단체	공연단체	051-958-5879
165	부산클라리넷콰이어	정우영				공연단체	
166	부산타악기앙상블	정기수				공연단체	
167	부산페스티벌오케스트 라	백진현	1998		임의단체	공연단체	051-627-7990
168	부산푸른아버지합창단	김정도				공연단체	
169	부산플루트앙상블	박찬엽				공연단체	
170	부산하모니합창단		2003		임의단체	공연단체	051-610-1304
171	부산한새리코더연구회		1989		임의단체	공연단체	
172	부산현대무용단	정귀인				공연단체	
173	비르투오조 앙상블	백재진	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-890-1318
174	새알춤회	남선주	1992	민간단체	임의단체	공연단체	
175	샤론챔버앙상블	백사론				공연단체	
176	서지영 무용단	서지영				공연단체	
177	세즈댄싱스피리츠	성은지				공연단체	
178	소리테플루트앙상블		1993		임의단체	공연단체	
179	소리패 울림터		1992		임의단체	공연단체	
180	솔오페라단	이소영	2002	민간단체	임의단체	공연단체	1544-9373
181	숙음아르떼		2001		임의단체	공연단체	

▶ 예술경영지원센터

【표 3-32】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑧

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
182	시나위공연기획단	박상규	1997	민간단체	임의단체	공연단체	070-8612-5244
183	신은주무용단	신은주	1997	민간단체	임의단체	공연단체	051-626-3037
184	신정희발레단	신정희				공연단체	
185	심현숙발레단	심현숙				공연단체	
186	아담스 플루트 앙상블	장극태				공연단체	
187	아동극단 징검다리	백정임				공연단체	
188	아르고 윈드오케스트라	이상용		민간단체	임의단체	공연단체	
189	아르스 콰르텟 Ars String Quartet	조현미		민간단체	임의단체	공연단체	
190	아마빌레 색소폰 오케스트라	이학봉				공연단체	
191	아미티에성악연구회		1987		임의단체	공연단체	
192	아비오	윤승환	2008	민간단체	임의단체	공연단체	
193	아트레볼루션	박정우	2012	민간단체	임의단체	공연단체	070-8762-1005
194	아트커뮤니티센터 라운	유현미	2013	민간단체	임의단체	공연단체	051-506-9887
195	어린이영어뮤지컬극단 송앤솔		1996		임의단체	공연단체	051-784-0295
196	어울림국악연구회		1986		임의단체	공연단체	051-467-7975
197	연극놀이터 씬	백대현				공연단체	
198	연극제작소 섬	주혜자				공연단체	
199	연분홍	박은영				공연단체	
200	연정CHM	이윤자				공연단체	051-510-2949
201	예사당		1987		임의단체	공연단체	051-254-9400
202	예음회		1997		임의단체	공연단체	051-754-2291
203	오페라단가야	이창균				공연단체	051-747-6139
204	오페라제작소밤비니	김성경				공연단체	051-702-0732
205	온누리 오페라단	이홍길				공연단체	
206	올웨이코리아	채희진		민간단체	임의단체	공연단체	070-5284-1918
207	우리가라다스름		1993		임의단체	공연단체	051-867-3446

▶ 예술경영지원센터

【표 3-33】 부산 주요 문화예술법인/단체 ㉑

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
208	울타리사물패	이두만	2002		임의단체	공연단체	051-364-0333
209	원향춤 연구회		1990		임의단체	공연단체	051-510-2715
210	월드브리지	박성민		민간단체	임의단체	공연단체	051-744-2266
211	유나이티드 코리안 오케스트라(UKO)	반현우	2006	민간단체	임의단체	공연단체	
212	유나이티드코리안오케스트라	강연숙				공연단체	
213	을숙도교향악단	서광덕				공연단체	051-203-2627
214	음악극단 콩나물	유희용	2011	민간단체	임의단체	공연단체	070-7698-8293
215	음악풍경	강병열		민간단체	임의단체	공연단체	051-987-5005
216	이윤희무용단		1975		임의단체	공연단체	051-620-4962
217	이윤희 무용단	이윤희			임의단체	공연단체	
218	이태리음악연구회		1987		임의단체	공연단체	
219	인형극단 까치	심미란	1987	민간단체	임의단체	공연단체	
220	인형극단 또래	박지현			임의단체	공연단체	
221	일파가야금합주단	장혜숙	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-582-9119
222	자유바다		1993		임의단체	공연단체	051-622-3572
223	작곡동인 잉태	권오철		민간단체	임의단체	공연단체	
224	작곡모임잉태	송필석			임의단체	공연단체	051-607-6043
225	장산 민속 예술원	정동열	1998			공연단체	
226	장인숙 무용단	장인숙		민간단체	임의단체	공연단체	
227	장정윤 현대무용단	장정윤		민간단체	임의단체	공연단체	
228	전국연극제	박계배				공연단체	051-638-1935
229	전문청소년극단 눈동자	박태용		민간단체	임의단체	공연단체	
230	정귀인과부산현대무용단		1983		임의단체	공연단체	
231	정말숙 무용단	정말숙		민간단체	임의단체	공연단체	
232	정무연무용단		1975		임의단체	공연단체	051-819-8376
233	정성복 J발레단	정성복		민간단체	임의단체	공연단체	

▶ 예술경영지원센터

【표 3-34】 부산 주요 문화예술법인/단체 ㉒

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
234	정신혜무용단	정신혜	1997	민간단체	임의단체	공연단체	051-999-6286
235	조은문화마을	이상울		민간단체	임의단체	공연단체	051-245-0072
236	좌수영어방놀이보존회	박등무		민간단체		공연단체	051-752-2947
237	주부음악대학 연주단	양용남		민간단체	임의단체	공연단체	051-783-2991
238	진주시립전통예술단	이정필		기초자치단체		공연단체	
239	창작국악단 젊은풍류	최경철	2007	민간단체	임의단체	공연단체	
240	창작합창 21	최삼화		민간단체	임의단체	공연단체	
241	청년문화예술단체 그리고	홍노경		민간단체	임의단체	공연단체	
242	초등교사 무용단 춤사랑	강영남		민간단체	임의단체	공연단체	
243	최은희 무용단	최은희		민간단체	임의단체	공연단체	
244	최지은 무용단	최지은			임의단체	공연단체	
245	춤소리 예술단	김정원				공연단체	
246	춤패 무애		2002		임의단체	공연단체	051-338-3310
247	춤패배김새	하연화	1985	민간단체	임의단체	공연단체	051-325-4761
248	카마라타 합창단	권영옥		민간단체	임의단체	공연단체	
249	카머현악4중주단		2001		임의단체	공연단체	
250	칸타빌레남성앙상블	김길수				공연단체	
251	코리아쇼페라단	배수진				공연단체	051-501-3999
252	크누아앙상블	조혜운		민간단체	임의단체	공연단체	051-622-8552
253	크로노스 앙상블	이장호		민간단체	임의단체	공연단체	
254	큰샘민속예술원	반민순				공연단체	051-524-0922
255	풍물굿패 소리결	김인수		민간단체	임의단체	공연단체	051-512-6153
256	풍물터 신명		1995		임의단체	공연단체	051-852-4593
257	퓨전시나위예타래		1998		임의단체	공연단체	
258	퓨전앙상블세노		2001		임의단체	공연단체	
259	하야로비 무용단	임연희		민간단체	임의단체	공연단체	

▶ 예술경영지원센터

【표 3-35】 부산 주요 문화예술법인/단체 ⑩

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
260	한국 춤모임 짓	여지영				공연단체	
261	한국대학박물관협회	신경철				협회	051-517-1838
262	한국바로크양상블		1991		임의단체	공연단체	051-754-2291
263	한국전업미술가협회 부산지회	문철암	1998	민간단체	임의단체	공연단체	051-633-0724
264	한울국악회		1998		임의단체	공연단체	
265	한울림 합창단	김창돈	1978	민간단체	임의단체	공연단체	051-466-1978
266	해미르예술단	이선구				공연단체	
267	해오름 전통 예술단	정경화	1992	민간단체	임의단체	공연단체	051-817-5934, 02-888-9952
268	향사회	정수란	1974	민간단체	임의단체	공연단체	051-581-3964
269	허경미 무용단	허경미		민간단체	임의단체	공연단체	
270	현대무용단 자유	문은아				공연단체	
271	현대무용단주-口		1988	민간단체	임의단체	공연단체	051-620-4964
272	효산가야금연주단	백혜숙		민간단체	임의단체	공연단체	051-510-2945
273	효원국악연주단	이정필	2000	민간단체	임의단체	공연단체	051-510-1739
274	DANCE THEATER 集「zip」	김미란				공연단체	051-503-3971
275	DS 뮤지컬 컴퍼니	김철현	2007	민간단체	임의단체	공연단체	051-323-3244
276	sks팝오케스트라		1993	광역자치단체	임의단체	공연단체	051-816-3731

▶ 예술경영지원센터

## 제2절 인적 인프라 현황

### 1. 종합

【표 3-36】 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황 (단위: 개, 명)

구분	대학원	대학	전문대학	계 <sup>29)</sup>
학교	10	12	8	20
학과	100	208	56	364
재학생	1,144	21,886	3,224	26,254
졸업생	452	5,071	1,480	7,003
(전임)교수	-	654	96	750

【표 3-37】 부산 소재 대학 ① (단위: 개, 명)

구분	학교명	관련학과	재학생	졸업생	(전임)교수
대학원	경성대학교	19	94	36	-
	고신대학교	2	24	14	-
	동명대학교	3	68	18	-
	동서대학교	4	74	13	-
	동아대학교	12	98	40	-
	동의대학교	18	189	64	-
	부경대학교	17	112	31	-
	부산대학교	12	328	72	-
	신라대학교	9	122	158	-
	영산대학교	4	35	6	-
소계	10개 대학	100	1,144	452	-

▶ 대학알리미

29) 학교 수 합계는 대학원 제외

【표 3-38】 부산 소재 대학 ② (단위: 개, 명)

구분	학교명	관련학과	재학생	졸업생	(전임)교수
대학	경성대학교	30	3,063	806	94
	고신대학교	9	651	111	13
	동명대학교	12	1,858	512	65
	동서대학교	40	3,437	692	112
	동아대학교	23	2,591	654	58
	동의대학교	21	2,755	710	83
	부경대학교	8	971	230	28
	부산대학교	12	1,799	377	65
	부산외국어대학교	6	502	102	10
	신라대학교	30	2,251	497	63
	영산대학교	16	2,008	380	62
	화신사이버대학교	1	0	0	1
	<b>소계</b>	<b>12개 대학</b>	<b>208</b>	<b>21,886</b>	<b>5,071</b>
전문대학	경남정보대학교	14	708	364	22
	동부산대학교	6	236	102	11
	동의과학대학교	3	265	146	4
	동주대학교	6	288	107	7
	부산경상대학교	8	555	213	19
	부산과학기술대학교	10	208	268	8
	부산여자대학교	4	347	72	8
	부산예술대학교	5	617	208	17
<b>소계</b>	<b>8개 대학</b>	<b>56</b>	<b>3,224</b>	<b>1,480</b>	<b>96</b>
<b>합계</b>		<b>364</b>	<b>26,254</b>	<b>7,003</b>	<b>750</b>

▶ 대학알리미

## 2. 대학원

【표 3-39】 부산 소재 대학원 ① (단위: 개, 명)

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생	졸업생	합계
경성대학교	경영대학원	호텔관광경영전공	3	0	3
		디자인학과	0	0	0
	멀티미디어대학원	디지털콘텐츠학과	0	0	0
		사진학과	0	5	5
		언론홍보학과	0	0	0
		연극영화학과	0	4	4
		교회음악학과	6	1	7
		디지털디자인학과	9	0	9
		무용학과	0	0	0
		문헌정보학과	0	0	0
	일반대학원	문화기획/행정/이론학과	12	7	19
		미술학과	10	3	13
		언론홍보학과	1	2	3
		연극영화과	0	1	1
		음악학과	24	5	29
		의상학과	0	2	2
		조형예술학과	0	0	0
		호텔관광경영학과	0	2	2
		호텔관광외식경영학과	29	4	33
		<b>소계</b>		<b>94</b>	<b>36</b>
고신대학교	교회음악대학원	교회음악전공	20	5	25
	대학원	음악과	4	9	13
<b>소계</b>		<b>24</b>	<b>14</b>	<b>38</b>	
동명대학교	일반대학원	디자인학과	29	6	35
		언론영상광고학과	11	4	15
		호텔관광학과	28	8	36
<b>소계</b>		<b>68</b>	<b>18</b>	<b>86</b>	
동서대학교	선교복지대학원	교회음악학과	8	0	8
		선교음악학과(폐과)	6	4	10
	일반대학원	영상콘텐츠학과	49	8	57
		영화학과	11	1	12
<b>소계</b>		<b>74</b>	<b>13</b>	<b>87</b>	

▶ 대학알리미

【표 3-40】 부산 소재 대학원 ② (단위: 개, 명)

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생	졸업생	합계	
동아대학교	대학원	관광경영학과	13	4	17	
		문예창작학과	12	2	14	
		미술학과	26	10	36	
		신문방송학과	5	1	6	
		음악학과	14	5	19	
		조형디자인학과	6	4	10	
		학과간협동과정예술학과	3	1	4	
		학과간협동과정음악문화학과	7	3	10	
		문화예술대학원	문화예술매니지먼트학과	9	1	10
	문화콘텐츠학과		0	0	0	
	아동미술학과		3	3	6	
	예술대학원	컴퓨터실용음악학과	0	6	6	
	소계			98	40	138
동의대학교	경영대학원	호텔·컨벤션경영학전공	0	1	1	
	대학원	디지털미디어공학과	6	0	6	
		문헌정보·사학과	13	9	22	
		미술학과	5	0	5	
		산업디자인학과	1	1	2	
		스토리텔링학과	11	1	12	
		언론광고학과	8	3	11	
		음악학과	54	9	63	
		호텔·관광·외식경영학과	28	11	39	
	산업문화대학원	뉴미디어음악학과	42	0	42	
		산업디자인학과	1	1	2	
		영화영상콘텐츠학과	0	0	0	
		융합예술음악학과(폐과)	0	7	7	
		음악학과	4	5	9	
	영상정보대학원	뉴미디어음악학과(폐과)	12	15	27	
		디지털방송영상학과(폐과)	0	0	0	
		영상콘텐츠학과(폐과)	3	1	4	
		영화영상학과(폐과)	1	0	1	
	소계			189	64	253

▶ 대학알리미

【표 3-41】 부산 소재 대학원 ③ (단위: 개, 명)

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생	졸업생	합계		
부경대학교	경영대학원	관광경영학과	31	9	40		
	국제대학원	영상문화콘텐츠학과	5	1	6		
	대학원	산업디자인학과	18	3	21		
		신문방송학과	29	4	33		
		이미지시스템공학과(폐과)	0	0	0		
		인쇄공학과	19	10	29		
	패션디자인학과	10	4	14			
소계			112	31	143		
부산대학교	일반대학원	관광컨벤션학과	29	5	34		
		디자인학과	27	12	39		
		멀티미디어협동과정	7	2	9		
		무용학과	11	1	12		
		문헌정보학과	13	1	14		
		미술학과	36	11	47		
		신문방송학과	25	2	27		
		영상정보협동과정	1	0	1		
		예술문화영상학과	61	5	66		
		예술/문화와영상매체협동과정	20	7	27		
		음악학과	61	18	79		
		한국음악학과	37	8	45		
		소계			328	72	400
신라대학교	대학원	관광경영학과	21	0	21		
		광고홍보학과	27	64	91		
		디자인학과	12	0	12		
		디자인학과(학과간협동과정)	6	0	6		
		무용학과	9	15	24		
		문화예술경영학과	11	0	11		
		미술학과	15	29	44		
		음악학과	21	50	71		
		환경산업디자인학과(폐과)	0	0	0		
		소계			122	158	280
		영산대학교	관광대학원	호텔관광전공	9	3	12
미용예술대학원	시각영상디자인전공		3	0	3		
법무경영대학원	미디어커뮤니케이션전공		0	0	0		
일반대학원	호텔관광경영학과		23	3	26		
소계			35	6	41		
합계			1,144	452	1,596		

▶ 대학알리미

## 3. 대학교

【표 3-42】 부산 소재 대학교 ① (단위: 개, 명)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수	
경성대학교	공예디자인학과	281	62	343	8	
	광고홍보학과	143	59	202	0	
	글로벌문화학부	160	0	160	15	
	디자인학부	59	0	59	8	
	디지털미디어전공	81	28	109	0	
	디지털미디어학부	30	0	30	6	
	디지털애니메이션전공(폐과)	0	0	0	0	
	디지털애니메이션학과(폐과)	62	23	85	0	
	디지털영상전공(폐과)	0	0	0	0	
	디지털영상학과(폐과)	61	30	91	0	
	무용학과	108	15	123	3	
	문헌정보학과	171	49	220	4	
	문화콘텐츠학전공	0	0	0	0	
	미술학과	172	37	209	2	
	사진학과	52	38	90	5	
	시각디자인학과(폐과)	40	41	81	0	
	시각디자인학전공	24	0	24	0	
	신문방송학전공	139	53	192	0	
	연극영화학부	77	0	77	16	
	연극전공	112	30	142	0	
	영상애니메이션학부	96	0	96	8	
	영화전공	107	32	139	0	
	외식서비스경영학과	154	48	202	0	
	음악학부	341	78	419	11	
	의상학과	184	51	235	0	
	인테리어디자인학전공(폐과)	91	47	138	0	
	제품디자인학과(폐과)	80	26	106	0	
	제품디자인학전공	14	0	14	0	
	패션디자인학과	56	0	56	8	
	호텔관광경영학과(폐과)	168	59	227	0	
	<b>소계</b>		<b>3,063</b>	<b>806</b>	<b>3,869</b>	<b>94</b>

▶ 대학알리미

【표 3-43】 부산 소재 대학교 ② (단위: 개, 명)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
고신대학교	광고홍보학부	202	26	228	4
	교회음악과(폐과)	129	28	157	0
	기악과(폐과)	39	25	64	0
	시각디자인전공	0	0	0	0
	시각디자인학과	115	12	127	2
	실내건축디자인전공(폐과)	3	11	14	0
	음악과	84	0	84	7
	인터넷미디어전공(폐과)	0	2	2	0
	인터넷비즈니스학과(폐과)	79	7	86	0
<b>소계</b>		<b>651</b>	<b>111</b>	<b>762</b>	<b>13</b>
동명대학교	게임공학과	165	17	182	8
	관광경영학과	238	74	312	9
	광고홍보학과	145	40	185	4
	디지털애니메이션학과	136	26	162	5
	미디어공학과	110	33	143	3
	방송영상학과(폐과)	0	0	0	0
	산업디자인학과	158	33	191	4
	시각디자인학과	161	31	192	7
	신문방송학과	205	92	297	8
	실내건축학과	166	56	222	4
	패션디자인학과	134	32	166	7
호텔경영학과	240	78	318	6	
<b>소계</b>		<b>1,858</b>	<b>512</b>	<b>2,370</b>	<b>65</b>
동서대학교	게임전공(폐과)	71	25	96	0
	관광경영학전공	284	69	353	2
	관광학부	164	0	164	0
	광고PR전공	216	39	255	8
	국제관광학전공(폐과)	0	1	1	1
	디자인학부	193	0	193	10
	디자인학전공	312	0	312	18
	디지털VR전공(폐과)	0	0	0	0
	디지털방송전공(폐과)	8	6	14	0
	디지털영상제작전공(폐과)	89	36	125	0
	디지털콘텐츠학부	247	0	247	33
	디지털프로덕션전공(폐과)	12	7	19	0
	멀티미디어공학전공(폐과)	15	26	41	0
	멀티미디어디자인학전공(폐과)	9	2	11	0
	뮤지컬과	133	23	156	8

▶ 대학알리미

【표 3-44】 부산 소재 대학교 ③ (단위: 개, 명)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전입)교수
동서대학교	미디어창작전공(폐과)	1	0	1	0
	미디어커뮤니케이션학부	125	0	125	0
	방송영상전공	268	71	339	12
	비주얼디자인학전공(폐과)	7	2	9	0
	산업디자인학전공(폐과)	102	39	141	0
	생산디자인학전공(폐과)	0	0	0	0
	스페이스디자인학전공(폐과)	4	2	6	0
	시각디자인학전공(폐과)	135	85	220	0
	시각정보디자인학전공(폐과)	0	0	0	0
	신문방송학전공(폐과)	0	0	0	0
	애니메이션&비주얼이펙트전공(폐과)	203	18	221	0
	애니메이션전공(폐과)	26	9	35	0
	연극영화연기전공(폐과)	6	0	6	0
	연극전공(폐과)	1	0	1	0
	연기과	133	31	164	3
	영상디자인학전공(폐과)	78	31	109	0
	영상문예창작전공(폐과)	2	2	4	0
	영상문학전공	52	13	65	1
	영화(Film&Video)전공(폐과)	3	1	4	0
	영화과	72	38	110	9
	이벤트/컨벤션학전공	102	30	132	3
	패션디자인학과	120	0	120	1
	패션디자인학전공(폐과)	85	39	124	0
	프로덕트디자인학전공(폐과)	3	4	7	0
호텔경영학전공	156	43	199	3	
<b>소계</b>		<b>3,437</b>	<b>692</b>	<b>4,129</b>	<b>112</b>
동아대학교	건축/디자인/패션대학 산업디자인학과(폐과)	184	49	233	0
	건축/디자인/패션대학 패션디자인학과(폐과)	151	32	183	0
	공예학과(폐과)	75	27	102	0
	관광경영학과(폐과)	94	189	283	0
	국제관광학과	583	13	596	12
	기악학과(폐과)	5	8	13	0
	무용학과(폐과)	3	1	4	0
	문예창작학과(폐과)	83	34	117	0
	미술학과	371	0	371	16
	산업디자인학과	165	26	191	10
	섬유조형디자인학과(폐과)	2	15	17	0
	신문방송학과	191	64	255	0

▶ 대학알리미

【표 3-45】 부산 소재 대학교 ④ (단위: 개, 명)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전입)교수	
동아대학교	실용음악학과(폐과)	73	18	91	0	
	음악학과 관현악전공	36	0	36	0	
	음악학과 성악·작곡전공	44	0	44	0	
	음악학과 실용음악전공	71	0	71	0	
	음악학과 피아노전공	40	0	40	0	
	음악학과(폐과)	128	52	180	14	
	조각학과(폐과)	12	18	30	0	
	패션디자인학과	111	25	136	6	
	회화학과(폐과)	13	46	59	0	
	관광경영학과(야간)	35	34	69	0	
	국제관광학과(야간)	121	3	124	0	
	<b>소계</b>		<b>2,591</b>	<b>654</b>	<b>3,245</b>	<b>58</b>
	동의대학교	게임공학과(폐과)	79	35	114	0
관광경영학과(폐과)		0	1	1	0	
광고홍보학과		250	55	305	7	
국제관광경영학과		277	39	316	4	
국제관광학과(폐과)		1	38	39	0	
디지털문화콘텐츠공학과(폐과)		0	0	0	0	
디지털문화콘텐츠학전공		56	0	56	6	
디지털영상공학부		106	0	106	0	
디지털콘텐츠공학과(폐과)		89	33	122	0	
멀티미디어공학과(폐과)		77	34	111	0	
멀티미디어공학전공		39	0	39	9	
문예창작학과(폐과)		62	28	90	0	
문헌정보학과		170	42	212	5	
미술학과		110	34	144	6	
산업디자인학과		316	62	378	10	
신문방송학과		245	46	291	5	
영상정보공학과(폐과)		62	29	91	0	
영화학과	109	24	133	7		
음악학과(폐과)	236	46	282	12		
패션디자인학과	182	60	242	7		
호텔·컨벤션경영학과	289	104	393	5		
<b>소계</b>		<b>2,755</b>	<b>710</b>	<b>3,465</b>	<b>83</b>	
부경대학교	공업디자인학과	105	20	125	4	
	관광경영학전공	92	21	113	0	
	시각디자인학과	112	30	142	3	
	신문방송학과	176	45	221	8	

▶ 대학알리미

【표 3-46】 부산 소재 대학교 ㉓ (단위: 개, 명)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
부경대학교	이미지시스템공학과(폐과)	0	0	0	0
	인쇄정보공학과	316	88	404	8
	컴퓨터멀티미디어공학전공(폐과)	0	0	0	0
	패션디자인학과	170	26	196	5
<b>소계</b>		<b>971</b>	<b>230</b>	<b>1,201</b>	<b>28</b>
부산대학교	관광컨벤션학과	130	10	140	4
	관광컨벤션학부(폐과)	8	18	26	0
	국악학과(폐과)	0	3	3	0
	디자인학과	227	63	290	8
	무용학과	168	24	192	5
	문헌정보학과	155	37	192	7
	미술학과	226	36	262	7
	신문방송학과	191	34	225	7
	예술문화영상학과	132	28	160	4
	음악학과	251	60	311	11
	조형학과	141	26	167	5
	한국음악학과	170	38	208	7
	<b>소계</b>		<b>1,799</b>	<b>377</b>	<b>2,176</b>
부산외국어대학교	디지털미디어공학부	69	0	69	5
	디지털미디어학부(인터넷미디어전공)	67	0	67	2
	디지털미디어학부(전자정보통신전공)	65	0	65	3
	디지털미디어학부	0	42	42	0
	역사관광학과	127	21	148	0
영상미디어학과	174	39	213	0	
<b>소계</b>		<b>502</b>	<b>102</b>	<b>604</b>	<b>10</b>
신라대학교	공예학과(폐과)	1	6	7	0
	광고홍보학과	249	64	313	6
	국제관광경영학과(폐과)	0	4	4	0
	국제관광경영학전공(폐과)	0	1	1	0
	국제관광학과(폐과)	175	69	244	0
	국제관광학부	208	0	208	11
	귀금속·보석디자인학과	164	24	188	4
	만화·애니메이션디자인전공(폐과)	0	16	16	0
	멀티미디어소프트웨어공학전공	0	0	0	0
	모바일소프트웨어공학전공	0	1	1	0
	무용학과	72	15	87	3
	문예창작비평학과	58	0	58	4
	문헌정보학과	152	36	188	3

▶ 대학알리미

【표 3-47】 부산 소재 대학교 ㉔ (단위: 개, 명)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
신라대학교	미술학과	131	29	160	5
	산업디자인학과	160	20	180	4
	시각디자인학과	167	13	180	6
	시각정보디자인학부	0	0	0	0
	시각커뮤니케이션디자인전공(폐과)	3	21	24	0
	시각커뮤니케이션디자인학전공(폐과)	0	2	2	0
	실내디자인학과	142	29	171	6
	음악학과	195	50	245	6
	인터넷정보공학전공(폐과)	0	1	1	0
	제품디자인학과(폐과)	0	0	0	0
	제품디자인학과(폐과)	0	0	0	0
	커뮤니케이션디자인학부(폐과)	18	0	18	0
	패션디자인산업학과	81	29	110	5
	패션산업학부(폐과)	113	0	113	0
	패션소재디자인전공(폐과)	2	15	17	0
	호텔·관광이벤트경영학과(폐과)	0	0	0	0
	호텔·관광이벤트학과(폐과)	160	52	212	0
<b>소계</b>		<b>2,251</b>	<b>497</b>	<b>2,748</b>	<b>63</b>
영산대학교	게임·영화학부	43	0	43	1
	게임·콘텐츠전공	73	8	81	3
	관광컨벤션학과	152	35	187	4
	광고홍보학과	109	20	129	7
	미용예술학과	290	68	358	5
	방송연예학부	42	0	42	0
	방송전공	67	17	84	4
	시각영상디자인학과	126	35	161	7
	신문방송학과(폐과)	0	0	0	0
	실내환경디자인학과	135	18	153	4
	연기뮤지컬전공	74	13	87	3
	영화영상전공	71	15	86	3
	외식경영학과	177	27	204	3
	패션디자인학과	120	27	147	4
항공관광학과	191	34	225	5	
호텔경영학과	338	63	401	9	
<b>소계</b>		<b>2,008</b>	<b>380</b>	<b>2,388</b>	<b>62</b>
화신사이버대학교	디지털영상학과	0	0	0	1
<b>소계</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>합계</b>		<b>21,886</b>	<b>5071</b>	<b>26,957</b>	<b>654</b>

▶ 대학알리미

## 4. 전문대학

【표 3-48】 부산 소재 전문대학 ① (단위: 개, 명)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
경남정보대학교	인테리어디자인과	107	37	144	4
	호텔관광경영학과(야간)	18	6	24	0
	디자인계열(폐과)	0	72	72	0
	디자인학과(폐과)	0	0	0	0
	모바일콘텐츠계열(폐과)	0	37	37	0
	방송영상과(주간)	130	0	130	6
	방송영상학과(야간)	5	0	5	0
	산업디자인계열(주간)	130	0	130	5
	산업디자인학과(야간)	22	0	22	0
	인테리어디자인학과(야간)	16	0	16	0
	첨단방송영상계열(폐과)	0	54	54	0
	첨단방송영상학과(폐과)	0	0	0	0
	호텔관광경영계열(야간)	0	3	3	0
	호텔관광경영계열(주간)	280	155	435	7
<b>소계</b>		<b>708</b>	<b>364</b>	<b>1072</b>	<b>22</b>
동부산대학교	게임컨설팅과	99	42	141	4
	매직엔터테인먼트과	27	16	43	2
	실용음악&클래식과	37	16	53	2
	호텔관광과(주간)	57	28	85	3
	호텔관광과(야간)	16	0	16	0
	게임평가운영과(폐과)	0	0	0	0
<b>소계</b>		<b>236</b>	<b>102</b>	<b>338</b>	<b>11</b>
동의과학대학교	디자인계열	62	52	114	0
	호텔관광서비스전공(주간)	202	88	290	4
	호텔관광서비스전공(야간)	1	6	7	0
<b>소계</b>		<b>265</b>	<b>146</b>	<b>411</b>	<b>4</b>
동주대학교	광고시각디자인과	54	35	89	3
	실용음악과(3년제)	146	0	146	0
	전시이벤트연출과	45	20	65	1
	실용음악과(폐과)	0	12	12	0
	패션디자인과(폐과)	41	0	41	3
	호텔·관광계열(폐과)	2	40	42	0
<b>소계</b>		<b>288</b>	<b>107</b>	<b>395</b>	<b>7</b>

▶ 대학알리미

【표 3-49】 부산 소재 전문대학 ② (단위: 개, 명)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
부산경상대학교	광고·마케팅과	55	22	77	2
	광고·인테리어디자인과	84	29	113	3
	멀티미디어계열	35	44	79	0
	방송엔터테인먼트·모델과	95	38	133	3
	방송영상·영화과	91	30	121	4
	스마트앱·콘텐츠과	46	1	47	2
	호텔·관광경영과	142	49	191	5
	방송엔터테인먼트·모델계열(폐과)	7	0	7	0
	<b>소계</b>		<b>555</b>	<b>213</b>	<b>768</b>
부산과학기술대학교	e-경영정보계열	0	46	46	0
	디자인학부	0	0	0	0
	산업디자인과	0	23	23	0
	인테리어디자인과	0	19	19	0
	호텔관광경영과	208	113	321	8
	호텔관광과	0	0	0	0
	주얼리디자인과(산업체위탁)	0	0	0	0
	주얼리디자인과(폐과)	0	28	28	0
	패션연출디자인과(산업체위탁)	0	0	0	0
	패션연출디자인과(폐과)	0	39	39	0
<b>소계</b>		<b>208</b>	<b>268</b>	<b>476</b>	<b>8</b>
부산여자대학교	호텔관광계열	313	0	313	8
	아동음악과(폐과)	0	1	1	0
	아동음악과(3년제)(폐과)	34	0	34	0
	호텔경영과(폐과)	0	71	71	0
<b>소계</b>		<b>347</b>	<b>72</b>	<b>419</b>	<b>8</b>
부산예술대학교	실용무용과	73	34	107	2
	실용음악과	407	124	531	11
	연극과	91	28	119	2
	한국음악과	46	22	68	2
	이벤트연출과(폐과)	0	0	0	0
<b>소계</b>		<b>617</b>	<b>208</b>	<b>825</b>	<b>17</b>
<b>합계</b>		<b>3,224</b>	<b>1,480</b>	<b>4,704</b>	<b>96</b>

▶ 대학알리미

2016년 부산 CT산업 통계조사

# 부록 설문지

ID			
----	--	--	--

## 2016년 부산 CT산업 통계조사

안녕하십니까?  
 부산정보산업진흥원에서는 부산지역의 CT(콘텐츠)산업 현황을 파악하기 위해 「2016년 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 질문에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.  
 2016년 11월

■ 주최/주관 : 부산광역시 / (재)부산정보산업진흥원  
 ■ 조사기관 : (주)리서치랩  
 ■ 문의 : (주)리서치랩 조은정 주임연구원 (TEL) 02-559-2723 (EMAIL) ejcho@relab.net

### 응답자 정보

성명		직위	
부서		연락처	

### 사업체 정보

#### 1. 귀 사의 일반현황에 대해 작성해 주시기 바랍니다.

사업체 유형	① 개인 (작가, 크리에이터, 프리랜서 등) ② 개인사업체 (법인격 없이 개인이 경영하는 사업체) ③ 회사법인 (상법에 따라 설립된 영리법인 / 예: 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사, 외국회사) ④ 기타법인 (민법/특별법에 따라 설립된 회사 이외 법인)		
사업체명	(사업체명이 없는 개인은 대표자명 또는 활동명을 작성)		
대표자명	( 남 / 여 )	대표자 연령	① 10대    ② 20대    ③ 30대 ④ 40대    ⑤ 50대    ⑥ 60대이상
사업자 등록번호	(사업자등록을 하지 않은 경우 "미등록"으로 기재)	설립연월	("개인"인 경우 <b>활동시작 시기</b> 를 기재)
전화번호		팩스번호	
홈페이지		E-MAIL	
사업체 주소 <small>(사무실 없는 경우 대표자 주소)</small>	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 세부주소 작성)		
사업체 구분	① 단독사업체 (다른 장소에 본사(점), 지사(점), 영업장, 공장, 연구소 등이 없는 사업체) ② 본사(점) (다른 장소에 지사(점), 영업장, 공장, 연구소 등을 가지고 있으며 이를 총괄하는 사업체) ③ 지사(점) (다른 장소에 본사(점)의 관할 하에 있는 사업체) ④ 기타 (공장, 연구소 등으로 다른 장소에 본사(점)의 관할 하에 있는 사업체)		
본사 주소	(본사(점)이 있는 경우 작성)		

#### 2. 귀 사의 산업분야를 선택해 주시기 바랍니다. (해당하는 내용을 모두 선택해주시기 바랍니다)

	산업분야	세부산업분야
<b>산업분야</b>	① 출판	<input type="checkbox"/> 출판제작 <input type="checkbox"/> 온라인유통 <input type="checkbox"/> 기타
	② 만화	<input type="checkbox"/> 제작(작가) <input type="checkbox"/> 에이전트 <input type="checkbox"/> 유통(플랫폼) <input type="checkbox"/> 기타
	③ 음악	<input type="checkbox"/> 음악제작 <input type="checkbox"/> 복제/배급 <input type="checkbox"/> 온라인유통 <input type="checkbox"/> 기타
	④ 게임	<input type="checkbox"/> 게임제작 <input type="checkbox"/> 배급(퍼블리싱) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타
	⑤ 영화	<input type="checkbox"/> 영화제작 <input type="checkbox"/> 제작지원 <input type="checkbox"/> 유통/배급 <input type="checkbox"/> 온라인유통 <input type="checkbox"/> 기타
	⑥ 애니메이션	<input type="checkbox"/> 애니제작 <input type="checkbox"/> 유통/배급 <input type="checkbox"/> 온라인유통 <input type="checkbox"/> 기타
	⑦ 방송영상	<input type="checkbox"/> 자생/유선생 <input type="checkbox"/> 영상물제작 <input type="checkbox"/> 온라인제공 <input type="checkbox"/> 1인미디어 <input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> 기타
	⑧ 광고	<input type="checkbox"/> 광고제작 <input type="checkbox"/> 광고행사대행 <input type="checkbox"/> 온라인대행 <input type="checkbox"/> 기타
	⑨ 캐릭터	<input type="checkbox"/> 캐릭터개발 <input type="checkbox"/> 라이선스판매 <input type="checkbox"/> 기타
	⑩ 지식정보	<input type="checkbox"/> e-learning <input type="checkbox"/> 앱개발 <input type="checkbox"/> 포털/인터넷 <input type="checkbox"/> 기타
	⑪ 콘텐츠솔루션	<input type="checkbox"/> CG제작 <input type="checkbox"/> 콘텐츠보호 <input type="checkbox"/> 기타
	⑫ 공연	<input type="checkbox"/> 기획/제작 <input type="checkbox"/> 기타
	⑬ 기타	
<b>사업내용</b>	(주요 제품 및 서비스, 수익창출 창구 및 방법 등 자세한 내용을 작성) (예) 모바일 앱 OOOOO를 제작하여 구글플레이에서 유료로 판매 및 서비스하고 있음	

사업체 유형을 ① 개인으로 선택하신 경우 ▶ 27번(7페이지)부터 응답해주시기 바랍니다.  
 사업체 유형을 ② 개인사업체, ③ 회사법인, ④ 기타법인으로 선택하신 경우 ▶ 3번부터 응답해 주시기 바랍니다.

### 종사자 현황

3. 귀 사의 연도별 종사자 현황에 대해 작성해 주시기 바랍니다. (2013년~2015년)

대표자 및 임원을 포함하여 작성해 주시기 바랍니다.

구분	2013년	2014년	2015년
종사자 수	명	명	명

4. 귀 사의 직무별 종사자 현황을 작성해 주시기 바랍니다. (2015년)

위의 2015년 종사자 수와 일치하도록 작성해 주시기 바랍니다.

구분	사업기획 (임원 포함)	관리 (재무/인사/총무)	제작	연구개발	마케팅/홍보	기타 (유통)	합계
종사자 수	명	명	명	명	명	명	명

5. 귀 사의 인력채용 계획을 작성해 주시기 바랍니다. (~2017년)

#### 5-1. 채용규모

현재부터 2017년 12월 31일까지 계획을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다. / 채용계획이 없는 경우 "0"으로 기재해 주시기 바랍니다.

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

#### 5-2. 채용시기

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

신입	① 2016년 4분기	② 2017년 1분기	③ 2017년 2분기	④ 2017년 3분기	⑤ 2017년 4분기	⑥ 시기미정	⑦ 채용계획 없음
경력	① 2016년 4분기	② 2017년 1분기	③ 2017년 2분기	④ 2017년 3분기	⑤ 2017년 4분기	⑥ 시기미정	⑦ 채용계획 없음

6. 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(▶ )

7. 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 저임금 회피                      ⑥ 취업희망자의 해당업무 회피  
 ⑦ 인력정보 부족                      ⑧ 기타(▶ )

### 재무 현황

8. 귀 사의 연도별 매출액을 작성해 주시기 바랍니다. (2013년~2015년)

구분	2013년	2014년	2015년
매출액	백만원	백만원	백만원

9. 귀 사의 국내/해외 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. (2015년)

2015년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다.

구분	국내	해외	전체
매출액	%	%	100 %

10. 귀 사의 사업형태별 매출액 비중을 작성해 주시기 바랍니다. (2015년)

2015년 매출액을 기준으로 작성해 주시기 바랍니다.

구분	개발/창작/제작	라이선스	제작지원	단순복제	유통/배급	기타	합계
매출액 비중	%	%	%	%	%	%	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/현장/터빙/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 단순회 배급/유통만 하여 발생하는 매출 (제작과 유통을 동시에 한 경우는 '개발/창작/제작'으로 작성)  
 기타 : 위의 사업내용을 통해 발생하지 않은 매출 (행사매출, 콘텐츠 투자이익금 등)

### 운영 현황

11. 귀 사의 자금조달 방법은 무엇입니까? ( )

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

12. 귀 사의 경영 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? ( )

- ① 매출부진                      ② 매출대금 회수부진                      ③ 자금조달 곤란  
 ④ 마케팅 역량부족                      ⑤ 업체간 경쟁과다                      ⑥ 인건비 부담  
 ⑦ 고정비용(임대료 등) 상승                      ⑧ 기타(▶ )

13. 귀 사가 사업운동을 하시면서 겪었던 애로사항 및 사례에 대해 작성해 주시기 바랍니다.

## 제작 현황

14. 귀 사의 전년(2015년) 대비 콘텐츠 제작/개발/창작 현황은 어떻습니까? ( )

- ① 매우 약화      ② 약화      ③ 보통      ④ 원활      ⑤ 매우 원활

15. 귀 사의 주요 콘텐츠 제작/개발/창작방법은 무엇입니까? ( )

- ① 자체 개발/창작      ② 라이선스 구매/제작      ③ 국내 산학연 협력  
④ 해외 산학연 협력      ⑤ 기타▶ )

16. 귀 사의 콘텐츠 제작/개발/창작 시 주요 애로사항은 무엇입니까? ( )

- ① 창작/개발자금 부족      ② 내부역량/경험 부족      ③ 제작/개발/창작기간의 장기화  
④ 인력확보 어려움      ⑤ 창작/개발 콘텐츠 사업화 어려움      ⑥ 지식재산권 보호 미흡  
⑦ 기타▶ )

17. 귀사에서 콘텐츠 1편을 제작할 때의 평균 제작기간, 제작인원, 제작비용, 수명을 작성해 주시기 바랍니다.

구분	평균 제작기간	평균 투입인원	평균 제작비용	콘텐츠 수명
평균 (콘텐츠 1편 기준)	개월	명	백만원	개월

18. 귀 사의 콘텐츠 제작비용 비중을 작성해 주시기 바랍니다.

구분	작품제작	로열티 지출	마케팅/홍보	연구개발	교육훈련	기타	합계
제작비용 비중	%	%	%	%	%	%	100 %

작품제작 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함 (인건비, 제작도구비, 인프라 구축비, 원자재 등)  
로열티 지출 : 로열티(리닝게런티, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 지불한 금액 (해외권권구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함)  
마케팅/홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접하거나 타 업체에 위탁하는 경우의 소요되는 (광고전전비, 판매촉진비 등 포함)  
연구개발(R&D) : 콘텐츠의 기술개발연구나 작품의 기획을 위한 연구를 위해 회사가 투자한 비용  
교육훈련 : 직원에게 관련 기술/지식의 교육을 위해 회사가 투자한 비용  
기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 위의 내용 외 상황에 대해 지불한 비용

## 마케팅 현황

19. 귀 사의 주요 고객유형은 무엇입니까? ( )

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

20. 귀 사의 주요 마케팅 방법은 무엇입니까? ( )

- ① 신문/방송 등 매체광고      ② 온라인 홍보(블로그, 페이스북 등)      ③ 전단지/브로슈어 제작  
④ 국내외 전시/박람회 참가      ⑤ 기타▶ )

21. 귀 사의 마케팅 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? ( )

- ① 시장정보 부족      ② 마케팅 전략 부재      ③ 업체간 경쟁과다  
④ 짧은 콘텐츠 수명      ⑤ 경기침체      ⑥ 마케팅 전문인력 부족  
⑦ 마케팅 비용 부담      ⑧ 낮은 인지도      ⑨ 기타▶ )

## 지원사업 관련

22. 귀 사의 지원사업 관련 정보를 어디에서 얻고 계십니까? ( )

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

23. 귀 사의 정부 및 지자체, 공공기관 등의 지원사업에 참여하실 의향이 있으십니까? ( )

- ① 의향있음      ② 의향없음

24. 귀사가 지원받기를 가장 희망하는 사업은 무엇입니까? (분야별로 선택해주시기 바랍니다)

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

25. 귀 사의 정부 및 지자체, 공공기관 등의 지원사업에 참여한 경험이 있으십니까? ( )

- ① 경험있음 (▶문25-1로 이동)      ② 경험없음 (▶문26으로 이동)

25-1. 귀사가 참여한 지원사업으로 인한 성과에 대해 작성해 주시기 바랍니다.

구분	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다	
						1
콘텐츠 제작	콘텐츠(작품/제품) 제작에 도움이 되었다	①	②	③	④	⑤
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
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

26. 귀사가 정부 및 지자체, 공공기관 등의 지원을 받으면서 겪었던 애로사항은 무엇입니까? ( )

- ① 지원사업 정보부족      ② 짧은 지원기간      ③ 사업 담당자와의 소통 어려움  
④ 동종 사업자간 교류/협력 부족      ⑤ 복잡한 지원사업 신청/행정절차      ⑥ 기타▶ )

26-1. 귀사가 지원을 받으면서 겪었던 애로사항을 개선하기 위한 방법에 대한 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

