

2015년 부산 CT산업 현황조사

2015. 12

제 출 문

본 보고서를 「2015년 부산 CT산업 현황조사」의 최종 결과물로 제출합니다.

2015년 12월 18일

연구 기관 : (주)리서치랩

연구 책임자 : 대표이사 도정화

참여 연구원 : 책임 연구원 최재호

 주임 연구원 조은정

 연구원 한지수

목 차

결과요약	1
제1절 조사개요	3
제2절 조사결과	4
제1장 콘텐츠산업 전국 및 부산지역 현황조사	13
제1절 분석개요	15
1. 분석대상 및 목적	15
제2절 현황분석	16
1. 전국 콘텐츠산업 현황 (2014년 기준)	16
2. 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 매출현황	19
3. 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 인력현황	25
제2장 2015년 부산 CT산업 현황조사	31
제1절 조사개요	33
1. 조사배경 및 목적	33
2. 조사대상	35
3. 조사절차	37
4. 조사내용	41
5. 조사현황	42

제2절 조사결과	43
1. 일반현황	43
2. 재무현황	52
3. 인력현황	60
4. 사업현황	66
5. 지원사업	103
제3절 센텀문화산업진흥지구 조사결과	113
1. 일반현황	113
2. 재무현황	115
3. 인력현황	121
제4절 부산문화콘텐츠복합단지 조사결과	126
1. 일반현황	126
2. 재무현황	128
3. 인력현황	133
제3장 부산 CT산업 사업체 인터뷰	139
제1절 인터뷰 개요	141
1. 인터뷰 목적 및 대상	141
2. 인터뷰 내용	141
제2절 인터뷰 결과	142
1. 게임산업	142
2. 애니메이션산업	145
3. 지식정보산업	148
4. 만화산업	150

제4장 2015년 부산 CT산업 인프라 현황	151
제1절 물적 인프라 현황	153
1. 종합	153
2. 문화시설 상세현황	155
3. 축제현황	165
4. 문화예술 단체	168
제2절 인적 인프라 현황	171
1. 종합	171
2. 대학원	173
3. 종합대학	176
4. 전문대학	182
부록. 2015년 부산 CT산업 현황조사 설문지	185

표 목 차

【표-요약-1】 조사내용	3
【표-요약-2】 콘텐츠산업 전국 및 부산지역 현황	4
【표-요약-3】 부산 CT산업 사업체 현황	4
【표-요약-4】 연도별 매출액 현황	5
【표-요약-5】 연도별 종사자 현황	6
【표-요약-6】 사업환경 개선수준	7
【표-요약-7】 2016년 인력채용계획	8
【표-요약-8】 2016년 인력채용시기	8
【표-요약-9】 재교육 필요성	9
【표-요약-10】 재교육 필요분야	9
【표-요약-11】 지원사업 만족도	10
【표 1-1】 전체 콘텐츠산업 현황	16
【표 1-2】 전체 콘텐츠산업 매출액 현황	17
【표 1-3】 전체 콘텐츠산업 종사자 현황	18
【표 1-4】 지역별 콘텐츠산업 매출액 연도별 현황	20
【표 1-5】 2014년 지역별 콘텐츠산업 매출액 현황	21
【표 1-6】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 매출액 연도별 현황	22
【표 1-7】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 매출액 현황 ①	23
【표 1-8】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 매출액 현황 ②	24
【표 1-9】 지역별 콘텐츠산업 종사자 연도별 현황	26
【표 1-10】 2014년 지역별 콘텐츠산업 종사자 현황	27
【표 1-11】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 종사자 연도별 현황	28
【표 1-12】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 종사자 현황 ①	29
【표 1-13】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 종사자 현황 ②	30
【표 2-1】 조사대상 산업분야	35
【표 2-2】 조사대상 파악현황	36
【표 2-3】 조사내용	41
【표 2-4】 조사현황	42
【표 2-5】 산업분야별 현황	43
【표 2-6】 소재지 현황 (강서구~북구)	44
【표 2-7】 소재지 현황 (사상구~해운대구)	45
【표 2-8】 센텀문화산업지구 및 문화콘텐츠복합단지 현황	46
【표 2-9】 설립연도 현황	47
【표 2-10】 대표자 성별 현황	48
【표 2-11】 사업체 유형 현황	49

【표 2-12】 사업장 유형 현황	50
【표 2-13】 기업상장 여부	51
【표 2-14】 자본금 현황	52
【표 2-15】 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외	53
【표 2-16】 연도별 매출액 현황	54
【표 2-17】 연도별 매출액 현황 - 2014년 매출액 300억원 초과 사업체 제외	55
【표 2-18】 매출규모별 비중	58
【표 2-19】 매출유형별 비중	59
【표 2-20】 연도별 종사자 현황	60
【표 2-21】 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외	61
【표 2-22】 종사자 비중	63
【표 2-23】 직무별 종사자 현황	64
【표 2-24】 연령별 종사자 현황	65
【표 2-25】 전년대비 경영환경	66
【표 2-26】 자금조달 방법	67
【표 2-27】 경영 관련 애로사항 - 1순위	68
【표 2-28】 경영 관련 애로사항 - 1+2순위	69
【표 2-29】 전년대비 마케팅환경	70
【표 2-30】 주요고객	71
【표 2-31】 마케팅 유형	72
【표 2-32】 마케팅 관련 애로사항 - 1순위	73
【표 2-33】 마케팅 관련 애로사항 - 1+2순위	74
【표 2-34】 전년대비 창작/개발환경	75
【표 2-35】 창작/개발방법	76
【표 2-36】 지식재산권 현황	77
【표 2-37】 창작/개발 관련 애로사항 - 1순위	78
【표 2-38】 창작/개발 관련 애로사항 - 1+2순위	79
【표 2-39】 전년대비 인력수급 환경	80
【표 2-40】 향후 인력채용 규모 - 전체인력	81
【표 2-41】 향후 인력채용 규모 - 신규인력	82
【표 2-42】 향후 인력채용 규모 - 경력인력	83
【표 2-43】 채용시기 - 신규인력	84
【표 2-44】 채용시기 - 경력인력	85
【표 2-45】 신규채용인력 사업분야	86
【표 2-46】 채용인력 선호경력기간	87
【표 2-47】 채용인력 교육내용	88

【표 2-48】	경력인력 선호분야	89
【표 2-49】	채용방법	90
【표 2-50】	채용 애로분야	91
【표 2-51】	인력수급 관련 애로사항 - 1순위	92
【표 2-52】	인력수급 관련 애로사항 - 1+2순위	93
【표 2-53】	재교육 필요성	94
【표 2-54】	인력교육 방법	95
【표 2-55】	재교육 분야 - 1순위	96
【표 2-56】	재교육 분야 - 1+2순위	97
【표 2-57】	교육프로그램 참여의향	98
【표 2-58】	교육프로그램 참여시기	99
【표 2-59】	교육프로그램 참여희망시간대	100
【표 2-60】	교육 관련 애로사항 - 1순위	101
【표 2-61】	교육 관련 애로사항 - 1+2순위	102
【표 2-62】	지원사업 만족도	103
【표 2-63】	사업정보 습득방법	104
【표 2-64】	지원사업 필요분야 - 1순위	105
【표 2-65】	지원사업 필요분야 - 1+2순위	106
【표 2-66】	지원사업 필요세부분야 - 경영/운영	107
【표 2-67】	지원사업 필요세부분야 - 홍보/마케팅	108
【표 2-68】	지원사업 필요세부분야 - 인력/교육	109
【표 2-69】	지원사업 필요세부분야 - 기술/제작	110
【표 2-70】	센텀지구 산업분야별 현황	113
【표 2-71】	센텀지구 설립연도별 현황	114
【표 2-72】	센텀지구 자본금 현황	115
【표 2-73】	센텀지구 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외	116
【표 2-74】	센텀지구 연도별 매출액 현황	117
【표 2-75】	센텀지구 연도별 매출액 현황 - 2014년 매출액 300억원 초과 사업체 제외	118
【표 2-76】	센텀지구 매출규모별 비중	119
【표 2-77】	센텀지구 매출유형별 비중	120
【표 2-78】	센텀지구 연도별 종사자 현황	121
【표 2-79】	센텀지구 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외	122
【표 2-80】	센텀지구 종사자 비중	123
【표 2-81】	센텀지구 직무별 종사자 현황	124
【표 2-82】	센텀지구 연령별 종사자 현황	125
【표 2-83】	BCC 산업분야별 현황	126

【표 2-84】 BCC 설립연도별 현황	127
【표 2-85】 BCC 자본금 현황	128
【표 2-86】 BCC 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외	129
【표 2-87】 BCC 연도별 매출액 현황	130
【표 2-88】 BCC 매출규모별 비중	131
【표 2-89】 BCC 매출유형별 비중	132
【표 2-90】 BCC 연도별 종사자 현황	133
【표 2-91】 BCC 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외...	134
【표 2-92】 BCC 종사자 비중	135
【표 2-93】 BCC 직무별 종사자 현황	136
【표 2-94】 BCC 연령별 종사자 현황	137
【표 4-1】 전국 문화기반시설 현황	153
【표 4-2】 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황	154
【표 4-3】 부산 도서관 현황	155
【표 4-4】 부산 소재 도서관 ①	155
【표 4-5】 부산 소재 도서관 ②	156
【표 4-6】 부산 박물관 현황	157
【표 4-7】 부산 소재 박물관	157
【표 4-8】 부산 미술관 현황	158
【표 4-9】 부산 소재 미술관	158
【표 4-10】 부산 문예회관 현황	159
【표 4-11】 부산 소재 문예회관	159
【표 4-12】 부산 문화원 현황	160
【표 4-13】 부산 소재 문화원	160
【표 4-14】 부산 문화의 집 현황	161
【표 4-15】 부산 소재 문화의 집	161
【표 4-16】 부산 공연시설 현황	162
【표 4-17】 부산 소재 공연시설 ①	162
【표 4-18】 부산 소재 공연시설 ②	163
【표 4-19】 부산 소재 공연시설 ③	164
【표 4-20】 부산 축제 현황	165
【표 4-21】 부산 축제 ①	165
【표 4-22】 부산 축제 ②	166
【표 4-23】 부산 축제 ③	167
【표 4-24】 부산 주요 문화예술법인/단체 ①	168
【표 4-25】 부산 주요 문화예술법인/단체 ②	169

【표 4-26】 부산 주요 문화예술법인/단체 ③	170
【표 4-27】 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황	171
【표 4-28】 부산 소재 대학 ①	171
【표 4-29】 부산 소재 대학 ②	172
【표 4-30】 부산 소재 대학원 ①	173
【표 4-31】 부산 소재 대학원 ②	174
【표 4-32】 부산 소재 대학원 ③	175
【표 4-33】 부산 소재 대학교 ①	176
【표 4-34】 부산 소재 대학교 ②	177
【표 4-35】 부산 소재 대학교 ③	178
【표 4-36】 부산 소재 대학교 ④	179
【표 4-37】 부산 소재 대학교 ⑤	180
【표 4-38】 부산 소재 대학원 ⑥	181
【표 4-39】 부산 소재 전문대학 ①	182
【표 4-40】 부산 소재 전문대학 ②	183

그 림 목 차

【그림 요약-1】 연도별 매출액 현황	5
【그림 요약-2】 연도별 종사자 현황	6
【그림 요약-3】 사업환경 개선수준	7
【그림 요약-4】 인력채용계획	8
【그림 요약-5】 재교육 필요성 및 교육프로그램 참여의향	9
【그림 요약-6】 지원사업 만족도	10
【그림 1-1】 콘텐츠산업 분류	15
【그림 1-2】 전체 콘텐츠산업 매출액 현황	17
【그림 1-3】 전체 콘텐츠산업 종사자 현황	18
【그림 1-4】 지역별 콘텐츠산업 매출액 연도별 현황	19
【그림 1-5】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 매출액 증감률 현황	22
【그림 1-6】 지역별 콘텐츠산업 종사자 연도별 현황	25
【그림 1-7】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 종사자 증감률 현황	28
【그림 2-1】 조사배경	33
【그림 2-2】 조사목적 및 기대효과	34
【그림 2-3】 실사절차	37
【그림 2-4】 자료처리 및 분석 절차	40
【그림 2-5】 산업분야별 현황	43
【그림 2-6】 소재지 현황	44
【그림 2-7】 센텀문화산업지구 및 문화콘텐츠컴플렉스 비중	46
【그림 2-8】 설립연도 현황	47
【그림 2-9】 대표자 성별 현황	48
【그림 2-10】 사업체 유형 현황	50
【그림 2-11】 사업장 유형 현황	51
【그림 2-12】 기업상장 여부	52
【그림 2-13】 자본금 현황	53
【그림 2-14】 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외	54
【그림 2-15】 연도별 매출액 현황	55
【그림 2-16】 연도별 매출액 현황 - 2014년 매출액 300억원 초과 사업체 제외	57
【그림 2-17】 2014년 전년대비 매출액 증감률	57
【그림 2-18】 2014년 전년대비 매출액 증감률 - 2014년 매출액 300억원 초과 사업체 제외	58
【그림 2-19】 매출유형별 비중	59
【그림 2-20】 매출규모별 비중	60
【그림 2-21】 연도별 종사자 현황	61
【그림 2-22】 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외	62

【그림 2-23】 2014년 전년대비 종사자 수 증감률	62
【그림 2-24】 2014년 전년대비 종사자 수 증감률 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외...	62
【그림 2-25】 종사자 비중	63
【그림 2-26】 직무별 종사자 현황	64
【그림 2-27】 연령별 종사자 현황	65
【그림 2-28】 전년대비 경영환경	66
【그림 2-29】 자금조달 방법	67
【그림 2-30】 경영 관련 애로사항	68
【그림 2-31】 전년대비 마케팅환경	70
【그림 2-32】 주요고객	71
【그림 2-33】 마케팅 유형	72
【그림 2-34】 마케팅 관련 애로사항	73
【그림 2-35】 전년대비 창작/개발환경	75
【그림 2-36】 창작/개발방법	76
【그림 2-37】 지식재산권 현황	77
【그림 2-38】 창작/개발 관련 애로사항	78
【그림 2-39】 전년대비 인력수급 환경	80
【그림 2-40】 향후 인력채용 규모 - 전체인력	81
【그림 2-41】 향후 인력채용 규모 - 신규인력	82
【그림 2-42】 향후 인력채용 규모 - 경력인력	83
【그림 2-43】 채용시기 - 신규인력	84
【그림 2-44】 채용시기 - 경력인력	85
【그림 2-45】 신규채용인력 사업분야	86
【그림 2-46】 채용인력 선호경력기간	87
【그림 2-47】 채용인력 교육내용 - 신규인력	88
【그림 2-48】 경력인력 선호분야	89
【그림 2-49】 채용방법	90
【그림 2-50】 채용 애로분야	91
【그림 2-51】 인력수급 관련 애로사항	92
【그림 2-52】 재교육 필요성	94
【그림 2-53】 인력교육 방법	95
【그림 2-54】 재교육 분야 - 1순위	96
【그림 2-55】 교육프로그램 참여의향	98
【그림 2-56】 교육프로그램 참여시기	99
【그림 2-57】 교육프로그램 참여희망시간대	100

【그림 2-58】 교육 관련 애로사항 - 1순위	101
【그림 2-59】 지원사업 만족도	103
【그림 2-60】 사업정보 습득방법	104
【그림 2-61】 지원사업 필요분야 - 1순위	105
【그림 2-62】 지원사업 필요세부분야 - 경영/운영	107
【그림 2-63】 지원사업 필요세부분야 - 홍보/마케팅	108
【그림 2-64】 지원사업 필요세부분야 - 인력/교육	109
【그림 2-65】 지원사업 필요세부분야 - 기술/제작	110
【그림 2-66】 애로사항	111
【그림 2-67】 건의사항	112
【그림 2-68】 센텀지구 산업분야별 현황	113
【그림 2-69】 센텀지구 설립연도별 현황	114
【그림 2-70】 센텀지구 자본금 현황	115
【그림 2-71】 센텀지구 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외	116
【그림 2-72】 센텀지구 연도별 매출액 현황	117
【그림 2-73】 센텀지구 연도별 매출액 현황 - 2014년 매출액 300억원 초과 사업체 제외.....	118
【그림 2-74】 센텀지구 매출규모별 비중	119
【그림 2-75】 센텀지구 매출유형별 비중	120
【그림 2-76】 센텀지구 연도별 종사자 현황	121
【그림 2-77】 센텀지구 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외.....	122
【그림 2-78】 센텀지구 종사자 비중	123
【그림 2-79】 센텀지구 직무별 종사자 현황	124
【그림 2-80】 센텀지구 연령별 종사자 현황	125
【그림 2-81】 BCC 산업분야별 현황	126
【그림 2-82】 BCC 설립연도별 현황	127
【그림 2-83】 BCC 자본금 현황	128
【그림 2-84】 BCC 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외	129
【그림 2-85】 BCC 연도별 매출액 현황	130
【그림 2-86】 BCC 매출규모별 비중	131
【그림 2-87】 BCC 매출유형별 비중	132
【그림 2-88】 BCC 연도별 종사자 현황	133
【그림 2-89】 BCC 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외.....	134
【그림 2-90】 BCC 종사자 비중	135
【그림 2-91】 BCC 직무별 종사자 현황	136
【그림 2-92】 BCC 연령별 종사자 현황	137

이용자를 위한 안내

- '2015 부산 CT산업 현황조사'는 2015년 11월 5일부터 12월 8일까지 조사된 728개사 사업체를 집계하여 분석한 결과이며 재무 및 종사자 관련 통계는 2014년 12월 31일 기준으로 작성되었음
- '2015 부산 CT산업 현황조사'는 '2015 콘텐츠산업 통계조사(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)'의 콘텐츠산업 분류에 따라 12개 산업분야(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연)로 구분하여 실시하였음
- '2015 부산 CT산업 현황조사'는 콘텐츠산업 사업체 중 창작/제작 사업체를 중심으로 조사하여 노래연습장, 전자게임장, 컴퓨터게임방 등 최종 유통분야는 조사 대상에서 제외하였음.
이에 따라 '2015 콘텐츠산업 통계조사(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)'의 내용과 차이가 있을 수 있음
- 본 보고서에 수록된 수치는 소수점 미만을 반올림한 것으로 합계의 숫자와 내용의 합계, 백분율 합계가 일치하지 않을 수도 있음

2015년 부산 CT산업 현황조사 결과요약

1 조사개요

■ 조사개요

- 조사명 : 2015년 부산 CT산업 현황조사
- 주관기관 : (재)부산정보산업진흥원
- 수행기관 : (주)리서치랩

■ 조사목적

- 차세대 성장 동력산업인 콘텐츠산업 육성을 위한 콘텐츠산업 및 인프라에 대한 현황 파악이 필요
- 부산은 서울, 경기 다음으로 세 번째 규모의 콘텐츠산업 도시로서 콘텐츠산업 육성을 통해 부가가치 및 GDP 증대를 이끌어낼 수 있음
- 부산정보산업진흥원의 콘텐츠산업 현황에 대한 객관적 파악을 통해 실효성 있는 지원사업 전략 마련을 위한 기초자료로 활용하기 위해 부산 CT산업 현황조사 실시함

■ 조사대상 및 범위

- 조사대상 : 부산광역시 내의 콘텐츠산업 중 제작 사업체 등
- 조사범위 : 문화체육관광부의 12개 콘텐츠산업

■ 조사기간 및 방법

- 조사기준 : 2014년 12월 말
- 조사기간 : 2015년 11월 5일(목) ~ 12월 8일(화) 총 1개월간 실시
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 이용한 이메일, 팩스, 전화, 면접 등을 통해 전수조사

■ 조사내용

【표 요약-1】 조사내용

구 분	내 용
일반현황	<ul style="list-style-type: none"> · 사업체명/유형, 대표자명/성별, 설립연도, 기업상장 여부, 소재지, 사업장 · 산업유형, 주요제품 및 서비스 내용, 사업내용, 지식재산권 현황 · 연도별, 직무별, 연령대별 인력현황 · 자본금, 매출액, 매출액 비중, 수출액
경영실태	<ul style="list-style-type: none"> · 경영상황, 자금조달 방법, 경영 관련 애로사항 · 마케팅상황, 주요고객, 마케팅 유형, 마케팅 관련 애로사항 · 창작/개발현황, 창작/개발 방법 및 관련 애로사항 · 인력수급현황, 채용계획, 채용방법, 채용 관련 애로사항 · 재교육 필요성, 교육방법, 교육수요, 교육 관련 애로사항
지원사업 관련	<ul style="list-style-type: none"> · 부산정보산업진흥원 지원 수혜경험 여부 및 만족도 · 필요 지원산업 분야 및 세부분야 · 애로사항, 제안 및 개선의견

■ 조사현황

- 과거 리스트와 수집한 리스트 취합하여 1,051개사의 리스트가 확보되었고 중복, 폐업, 결번, 타지역 이전, 업종변경 등을 제외하고 916개사를 2015 부산 CT산업 현황조사 대상으로 확정함
- 2015년 부산 CT산업 현황조사를 실시한 결과 총 739개의 사업체가 조사되었음

2 조사결과

■ 콘텐츠산업 전국 및 부산지역 현황

- 2014년 전국 콘텐츠산업 사업체 수는 105,442개사이고 종사자 수는 616,459명, 매출액은 94조 7,952억원으로 나타남
 - 2014년 부산지역 콘텐츠산업 사업체 수는 6,619개사 (6.3%)이고, 종사자 수는 22,690명(3.7%), 매출액은 2조 1,988억원(2.3%)으로 나타남 ※ (%), 전국대비 비중
 - ※ 참고 : 2015 콘텐츠산업 통계조사 (문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)

【표 요약-2】 콘텐츠산업 전국 및 부산지역 현황

구분	전국			부산			
	사업체 수 (개사)	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	사업체 수 (개사) (%)	종사자 수 (명) (%)	매출액 (백만원) (%)	
전체	105,442	616,459	94,795,221	6,619 (6.3)	22,690 (3.7)	2,198,854 (2.3)	
출판	25,705	191,033	20,586,789	1,441 (5.6)	5,170 (2.7)	553,718 (2.7)	
만화	8,274	10,066	854,837	649 (7.8)	260 (2.6)	9,118 (1.1)	
음악	36,535	77,637	4,606,882	2,372 (6.5)	4,567 (5.9)	170,631 (3.7)	
게임	14,440	87,281	9,970,621	981 (6.8)	3,148 (3.6)	112,384 (1.1)	
영화	1,285	29,646	4,565,106	55 (4.3)	1,914 (6.5)	173,295 (3.8)	
애니메이션	350	4,505	408,245	15 (4.3)	150 (3.3)	13,088 (3.2)	
방송	910	41,397	15,774,633	38 (4.2)	1,017 (2.5)	297,984 (1.9)	
광고	5,688	46,918	13,737,018	478 (8.4)	2,916 (6.2)	374,025 (2.7)	
캐릭터	2,018	29,039	9,052,700	107 (5.3)	965 (3.3)	268,300 (3.0)	
지식정보	8,651	75,142	11,343,642	437 (5.1)	2,058 (2.7)	147,946 (1.3)	
콘텐츠솔루션	1,586	23,795	3,894,748	46 (2.9)	525 (2.2)	78,365 (2.0)	

▶ 2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원) 자료 인용

■ 부산 CT산업 콘텐츠제작 현황

- 2014년 기준 부산지역 콘텐츠제작 사업체수는 721개사, 종사자 수는 6,270명, 매출액은 9,849억원으로 나타남
 - 센텀문화산업진흥지구 입주사는 219개사(30.3%), 문화콘텐츠컴플렉스 입주사는 42개사 (5.8%) 차지하는 것으로 나타남 ※ (%), 2014년 기준 부산지역 대비 비중

【표 요약-3】 부산 CT산업 사업체 현황 (단위 : 개사, 명, 백만원, %)

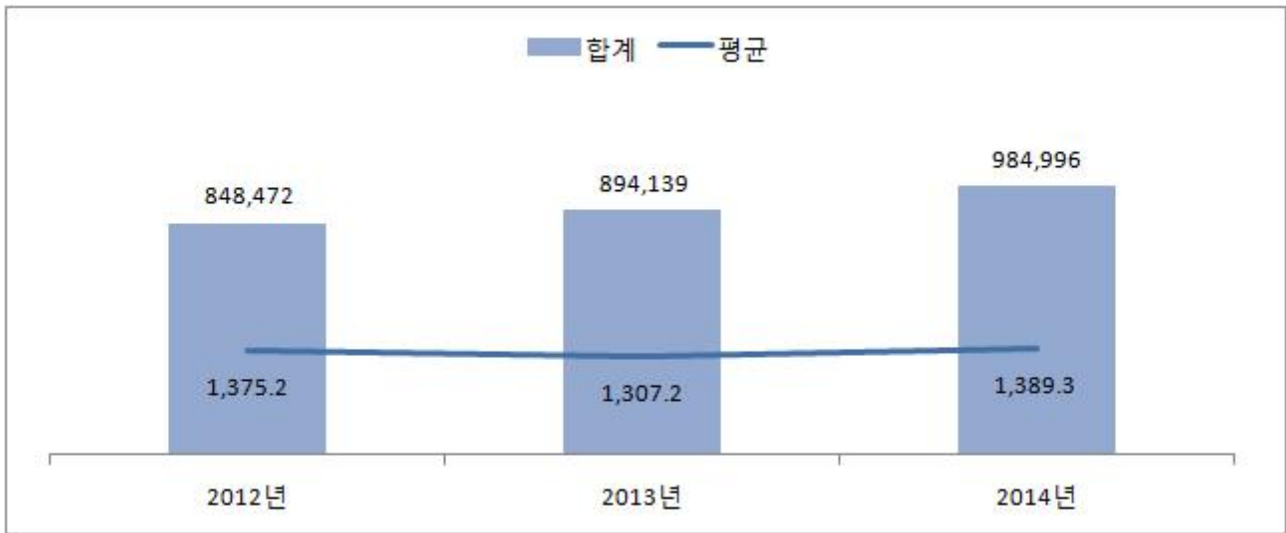
구분	2013년			2014년		
	사업체수	종사자수	매출액	사업체수 (전년대비)	종사자수 (전년대비)	매출액 (전년대비)
전체	692	6,034	894,139	721 (4.2)	6,270 (3.9)	984,996 (10.2)
출판	140	1,192	124,592	141 (0.7)	1,159 (-2.8)	126,992 (1.9)
만화	18	26	1,528	21 (16.7)	35 (34.6)	1,636 (7.1)
음악	7	41	1,422	7 (0.0)	39 (-4.9)	1,333 (-6.3)
게임	57	679	66,610	68 (19.3)	826 (21.6)	119,324 (79.1)
영화	47	266	21,703	49 (4.3)	246 (-7.5)	18,540 (-14.6)
애니메이션	16	276	17,159	16 (0.0)	276 (0.0)	19,006 (10.8)
방송	42	831	356,613	44 (4.8)	835 (0.5)	358,899 (0.6)
광고	208	1,306	158,770	209 (0.5)	1,346 (3.1)	172,338 (8.5)
캐릭터	10	99	7,249	10 (0.0)	108 (9.1)	7,863 (8.5)
지식정보	59	511	35,600	63 (6.7)	546 (6.8)	42,837 (20.3)
콘텐츠솔루션	58	614	80,771	63 (8.6)	668 (8.9)	83,547 (3.4)
공연	30	193	22,121	30 (0.0)	186 (-3.6)	32,681 (47.7)

▶ 2015년 부산 CT산업 현황조사 결과

■ 매출액

- 총 매출액은 2012년 8,484억원, 2013년 8,941억원, 2014년 9,849억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2012년 13.7억원, 2013년 13.0억원, 2014년 13.8억원으로 2013년 다소 감소하였으나 2014년 다시 증가한 것으로 나타남
- 산업별로는 게임산업의 2014년 전년대비 총 매출액 증감률이 79.1%로 매우 높게 나타남. 이는 모바일게임 시장 확대의 영향을 받은 것으로 추정됨

【그림 요약-1】 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원)



【표 요약-4】 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

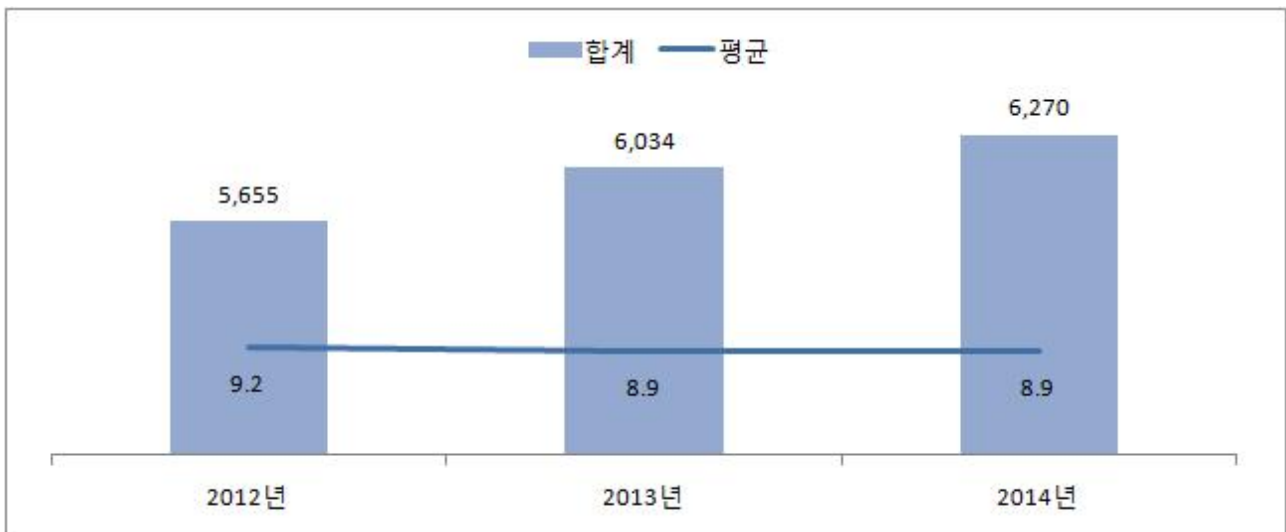
구분	2012년		2013년		2014년			
	평균	합계	평균	합계	평균 (전년대비)	합계 (전년대비)	합계 (전년대비)	합계 (전년대비)
전체	1,375.2	848,472	1,307.2	894,139	1,389.3	(6.3)	984,996	(10.2)
출판	962.0	128,904	889.9	124,592	900.7	(1.2)	126,992	(1.9)
만화	51.0	816	89.9	1,528	81.8	(-9.0)	1,636	(7.1)
음악	200.9	1,205	203.1	1,422	190.5	(-6.2)	1,333	(-6.2)
게임	867.2	33,820	1,168.6	66,610	1,807.9	(54.7)	119,324	(79.1)
영화	953.5	35,281	471.8	21,703	386.2	(-18.1)	18,540	(-14.6)
애니메이션	936.9	14,991	1,072.5	17,159	1,187.9	(10.8)	19,006	(10.8)
방송	8,909.9	374,217	8,490.8	356,613	8,156.8	(-3.9)	358,899	(0.6)
광고	709.8	137,707	782.1	158,770	844.8	(8.0)	172,338	(8.5)
캐릭터	945.7	8,512	724.9	7,249	786.3	(8.5)	7,863	(8.5)
지식정보	660.1	29,043	613.8	35,600	690.9	(12.6)	42,837	(20.3)
콘텐츠솔루션	1,243.3	63,410	1,392.6	80,771	1,369.6	(-1.7)	83,547	(3.4)
공연	709.2	20,567	737.4	22,121	1,089.4	(47.7)	32,681	(47.7)

▶ 2015년 부산 CT산업 현황조사 결과

■ 종사자 수

- 총 종사자 수는 2012년 5,655명, 2013년 6,034명, 2014년 6,270명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자 수는 2012년 9.2명, 2013년 8.9명, 2014년 8.9명으로 2013년과 2014년 종사자 수가 비슷한 것으로 파악됨
- 산업별로는 만화산업(34.6%)과 게임산업(21.6%)의 2014년 총 종사자 수 증감률이 매우 높게 나타남. 웹툰 수요 증가 및 관련 부가산업 시장 확대, 모바일게임 시장확대 및 해외진출 등의 영향을 받은 것으로 추정됨

【그림 요약-2】 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



【표 요약-5】 연도별 종사자 현황 (단위: 명, %)

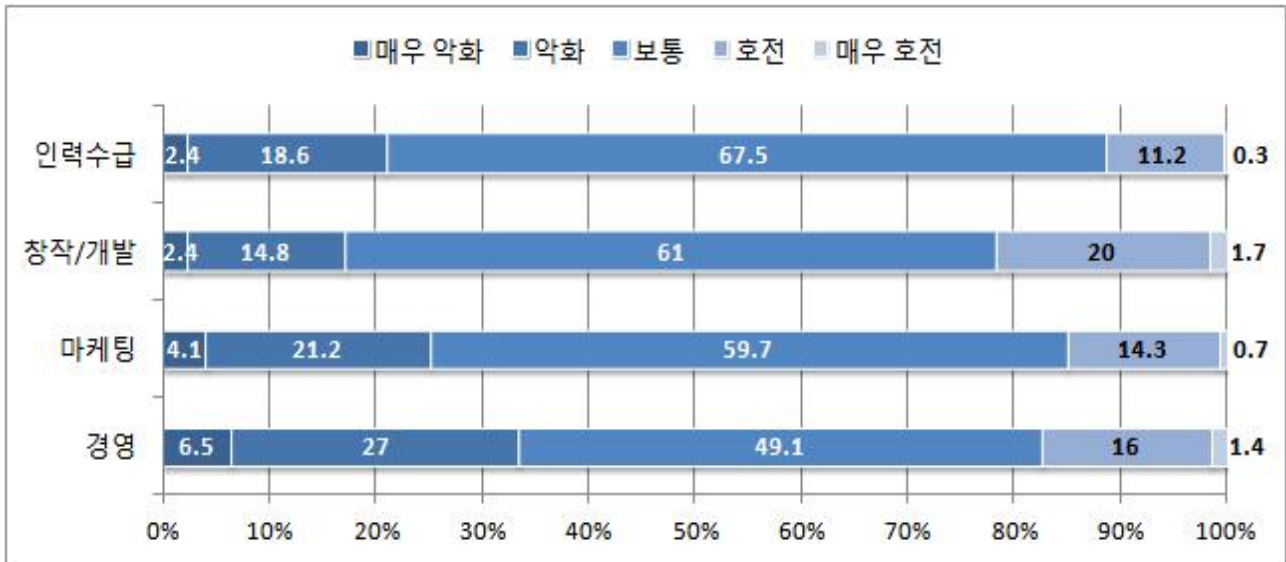
구분	2012년		2013년		2014년			
	평균	합계	평균	합계	평균 (전년대비)	합계 (전년대비)	합계 (전년대비)	합계 (전년대비)
전체	9.2	5,655	8.9	6,034	8.9 (0.0)	6,270 (3.9)		
출판	8.6	1,159	8.5	1,192	8.2 (-3.5)	1,159 (-2.8)		
만화	1.4	23	1.5	26	1.8 (20.0)	35 (34.6)		
음악	5.8	35	5.9	41	5.6 (-5.1)	39 (-4.9)		
게임	14.3	542	12.1	679	12.7 (5.0)	826 (21.6)		
영화	8.6	309	6.0	266	5.5 (-8.3)	246 (-7.5)		
애니메이션	17.0	272	17.3	276	17.3 (0.0)	276 (0.0)		
방송	20.9	857	20.3	831	19.9 (-2.0)	835 (0.5)		
광고	6.3	1,213	6.5	1,306	6.6 (1.5)	1,346 (3.1)		
캐릭터	10.3	93	9.9	99	10.8 (9.1)	108 (9.1)		
지식정보	8.3	373	8.7	511	8.7 (0.0)	546 (6.8)		
콘텐츠솔루션	11.6	590	10.6	614	11.0 (3.8)	668 (8.8)		
공연	6.8	189	6.7	193	6.4 (-4.5)	186 (-3.6)		

▶ 2015년 부산 CT산업 현황조사 결과

■ 사업환경

- 전년대비 '경영 상황', '마케팅 상황', '창작/개발 현황', '인력수급 현황' 등 사업환경에 대해 조사한 결과, 모든 사업환경에서 '보통'의 비중이 가장 높아 전년대비 사업환경이 대체적으로 비슷한 것으로 파악됨

【그림 요약-3】 사업환경 개선수준 (단위: %)



【표 요약-6】 사업환경 개선수준 (단위: %)

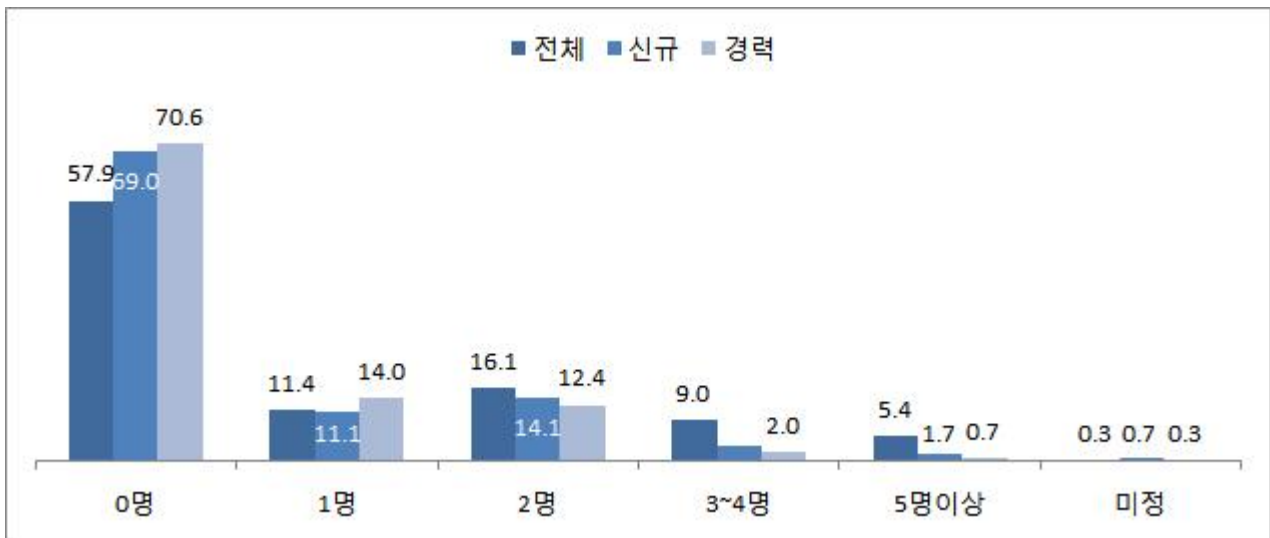
구분	전년대비 사업환경				
	매우악화	악화	보통	호전	매우호전
경영	6.5	27.0	49.1	16.0	1.4
마케팅	4.1	21.2	59.7	14.3	0.7
창작/개발	2.4	14.8	61.0	20.0	1.7
인력수급	2.4	18.6	67.5	11.2	0.3

- 주요 애로사항에 대해 조사한 결과 아래와 같은 사항이 응답되었음
 - (경영분야) 내수부진과 업체 간 경쟁과열
 - (마케팅분야) 경기침체, 경쟁과다
 - (창작/개발분야) 자금부족, 인력확보 어려움
 - (인력수급) 경력 및 전문인력의 부족, 취업희망자의 대기업 선호

■ 인력채용계획

- 2016년 인력채용계획 평균인원은 1.09명으로 나타났으며 채용계획을 가지고 있는 사업체가 전체의 42.1%를 차지함
 - 채용계획을 가지고 있는 사업체 중에서는 채용규모가 2명인 기업의 비중이 16.1%로 가장 높았고 그 다음으로는 1명(11.4%)이 높게 나타남
 - 신규인력에 대한 수요(31.0%)와 경력인력에 대한 수요(29.4%)가 비슷하게 나타났고 채용은 주로 2016년 1분기(신규 55.4%, 경력 51.1%)에 주로 진행될 것으로 파악됨

【그림 요약-4】 인력채용계획 (단위: %)



【표 요약-7】 2016년 인력채용계획 (단위: %)

구분	계획없음	1명	2명	3~4명	5명이상	미정	평균
전체	57.9	11.4	16.1	9.0	5.4	0.3	1.09
신규	69.0	11.1	14.1	3.4	1.7	0.7	0.60
경력	70.6	14.0	12.4	2.0	0.7	0.3	0.49

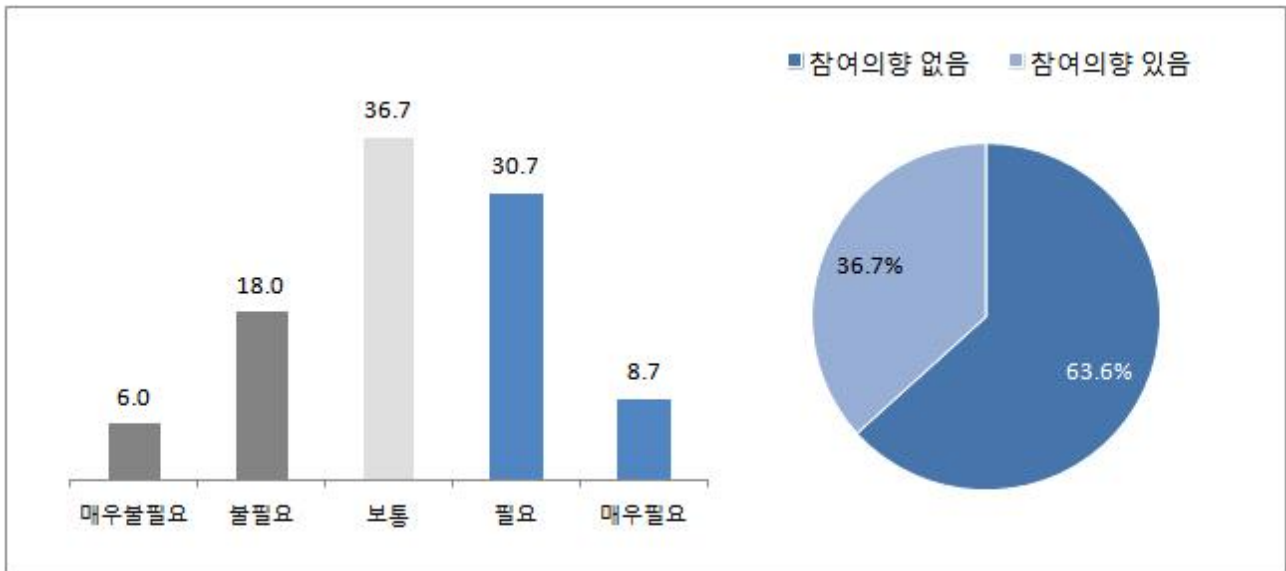
【표 요약-8】 2016년 인력채용시기 (단위: 개사. %)

구분	2016년 1분기	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	미정
신규	55.4	13.0	2.2	5.4	23.9
경력	51.1	11.4	3.4	5.7	28.4

■ 재교육

- 기존인력 재교육 필요성에 대해 전체의 39.4%가 '필요하다'고 응답하여 '필요하지 않다 (24.0%)'보다 비중이 높게 나타남
 - 재교육 프로그램 참여의향이 있는 사업체는 전체 응답 사업체 중 36.7%로 나타남
 - 재교육이 필요한 분야로는 '디자인'이 33.6%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로는 '콘텐츠 기획(26.5%)', '프로그래밍(18.7%)' 등의 순으로 비중이 높게 나타남

【그림 요약-5】 재교육 필요성 및 교육프로그램 참여의향 (단위: %)



【표 요약-9】 재교육 필요성 (단위: %)

구분	재교육 필요성				
	매우 불필요	불필요	보통	필요	매우 필요
비중	6.0	18.0	36.7	30.7	8.7

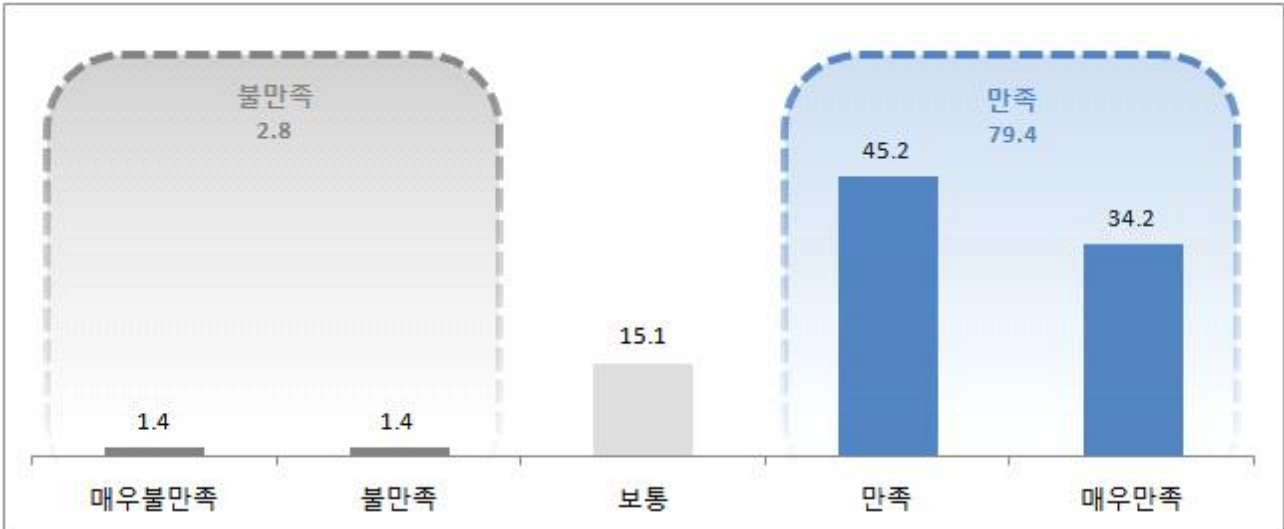
【표 요약-10】 재교육 필요분야 (단위: %)

구분	디자인	콘텐츠기획	프로그래밍	광고제작/대행	영상제작	기타
비중	33.6	26.5	18.7	9.0	6.0	6.4

■ 지원사업

- 부산정보산업진흥원으로부터 지원사업에 대해 전체의 79.4%가 '만족'하여 '불만족(2.8%)' 보다 매우 높게 나타남

【그림 요약-6】 지원사업 만족도 (단위: %)



【표 요약-11】 지원사업 만족도 (단위: %)

구분	지원사업 만족도				
	매우 불만족	불만족	보통	만족	매우 만족
비중	1.4	1.4	15.1	45.2	34.2

- 필요한 지원사업 분야로는 '홍보/마케팅'이 32.1%로 가장 높게 나타났으며 그 다음으로는 '개발/제작(30.4%)', '경영/운영(22.7%)', '인력/교육(14.0%)' 순으로 높게 나타남
- 분야별로 세부적인 필요지원내용에 대해 조사한 결과 다음과 같았음
 - (경영/운영) 자금지원(61.9%), 세제지원(15.4%), 컨설팅 제공(8.7%) 등
 - (홍보/마케팅) 광고/홍보 지원(35.8%), 동향정보 제공(18.3%), 전문인력 육성(17.6%) 등
 - (인력/교육) 임금/복리후생 지원(53.3%), 인력교육 제공(20.4%), 인력정보 제공(19.3%) 등
 - (기술/제작) 자금지원(64.5%), 전문정보 제공(14.7%), 개발기술 사업화(8.4%) 등

■ 사업체 인터뷰

- 부산 CT산업에 대해 보다 구체적인 현황내용을 파악하기 위해 일부 사업체를 대상으로 인터뷰 실시함
 - 부산소재 CT산업 사업체 중 부산지역 주력 CT산업 업종인 게임산업, 애니메이션산업, 만화산업, 지식정보산업의 대표 사업체를 대상으로 인터뷰 진행
- 인터뷰 결과 대체적으로 **자금, 인력, 지리적 (접근성) 애로사항**이 있다고 응답함
 - 콘텐츠 제작/개발은 **장기적인 자금흐름과 제작지원이 중요**하나, 이에 대한 기술지원 및 단기적인 지원으로 제작/개발 및 사업운영에 어려움이 있음
 - **경력인력들이 서울/수도권을 선호하는 경향**이 있어 채용하는 것이 어려움
자금운영이 안정적이지 않은 경우 인력을 고정적으로 운영하는데 애로사항이 있음
 - 산업규모가 큰 **서울/수도권과의 거리로 인해 네트워크 교류가 어려움**
종사자 간 교류는 양질의 정보가 공유되고 협력이 발생하는 중요한 수단임
유사 사업체간 네트워크 교류를 활성화하기 위해 CO-WORKING 공간 등이 필요함

제1장

콘텐츠산업

전국 및 부산지역 현황분석

「2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)」일부 발췌

제1절 분석개요

1 분석대상 및 목적

가. 분석대상

- 콘텐츠산업 통계조사는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원에서 매년 전국 콘텐츠산업 사업체를 대상으로 실시하는 조사임
 - '2015 콘텐츠산업 통계조사'는 2014년 기준으로 공연산업을 제외한 11개 분야 콘텐츠 산업 사업체 대상으로 실시되었음
- 콘텐츠산업은 12개 분야인 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연으로 구성됨

【그림 1-1】 콘텐츠산업 분류

대분류	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연
중분류	5개	4개	7개	2개	2개	3개	6개	6개	2개	4개	2개	2개
소분류	13개	9개	14개	3개	8개	5개	9개	16개	4개	9개	8개	4개

- '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)'을 활용하여 전체 콘텐츠산업 현황과 부산지역 콘텐츠산업 현황을 파악 및 비교하고자 함
 - 특히 산업분야별 매출액과 종사자 수를 중심으로 전체 대비 비중 및 증감 수준을 파악하고자 함

제2절 현황분석

1 전체 콘텐츠산업 현황 (2014년 기준)

가. 총괄

- 2014년 콘텐츠산업 사업체 수는 10만 5,442개사로 전년대비 2.9% 감소한 것으로 나타남
 - 산업별로는 음악산업의 사업체 수가 3만 6,535개사로 전체 콘텐츠산업의 34.6%를 차지해 가장 비중이 높았으며 그 다음으로 출판산업(25,705개사, 24.4%), 게임산업(14,440개사, 13.7%) 순으로 나타남
- 종사자 수는 61만 6,459명으로 전년대비 0.5% 감소하였고 매출액은 94조 9,472억원으로 전년대비 4.1% 증가한 것으로 나타남
 - 부가가치액은 36조 6,847억원, 부가가치율은 38.6%로 나타남
 - 수출액은 52억 7,351만 달러, 수입액은 12억 9,423만 달러로 수출액 차액이 39억 7,928만 달러이며 수출액이 수입액을 크게 상회하는 것으로 나타남

【표 1-1】 전체 콘텐츠산업 현황

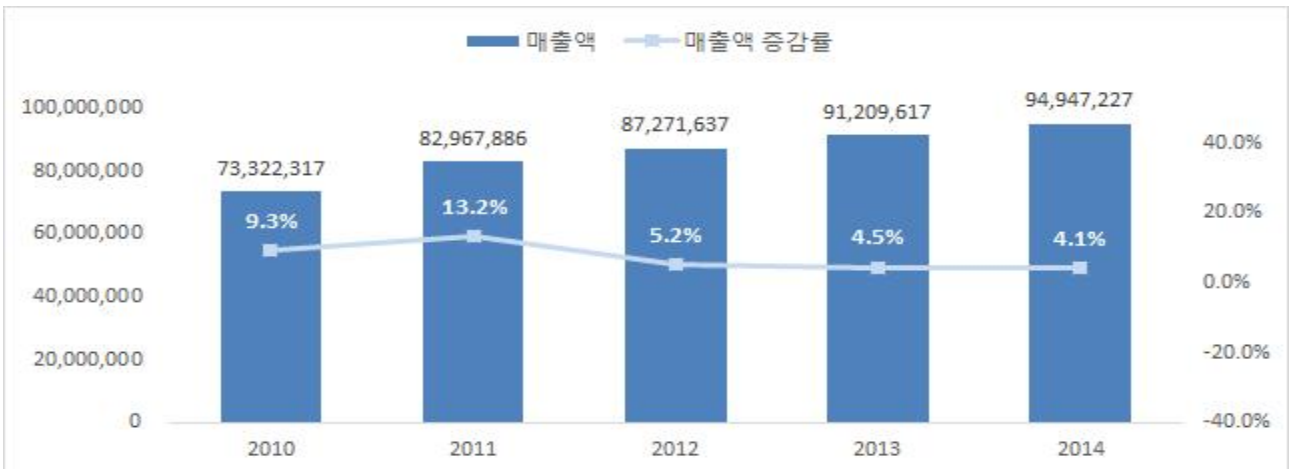
구분	사업체 수 (개사)	종사자 수 (명)	매출액 (백만원)	부가가치액 (백만원)	부가가치율 (%)	수출액 (천달러)	수입액 (천달러)	수출액차액 (천달러)
전체	105,442	616,459	94,947,228	36,684,670	38.6	5,273,519	1,294,234	3,979,285
출판	25,705	191,033	20,586,789	8,790,456	42.7	247,268	319,219	-71,951
만화	8,274	10,066	854,837	336,854	39.4	25,562	6,825	18,737
음악	36,535	77,637	4,606,882	1,764,650	38.3	335,650	12,896	322,754
게임	14,440	87,281	9,970,621	4,711,118	47.3	2,973,834	165,558	2,808,276
영화	1,285	29,646	4,565,106	512,896	11.2	26,380	50,157	-23,777
애니메이션	350	4,505	560,248	221,750	39.6	115,652	6,825	108,827
방송	910	41,397	15,774,635	6,120,014	38.8	336,019	64,508	271,511
광고	5,688	46,918	13,737,020	4,143,085	30.2	76,407	501,815	-425,408
캐릭터	2,018	29,039	9,052,700	3,794,457	41.9	489,234	165,269	323,965
지식정보	8,651	75,142	11,343,642	4,812,860	42.4	479,653	626	479,027
콘텐츠솔루션	1,586	23,795	3,894,748	1,476,530	37.9	167,860	536	167,324

▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용

나. 매출액

- 2014년 콘텐츠산업 매출액은 94조 9,472억원으로 전년대비 4.1% 증가하였으며 매년 매출액이 꾸준히 증가하고 있는 것으로 나타남
 - 2014년 전년대비 매출액 증감률은 콘텐츠솔루션산업(13.3%)이 가장 높았고 게임산업(-2.1%)이 가장 낮게 나타남
- 2010년 이후 연평균 매출액 증감률은 6.7%로 출판산업(-0.8%)을 제외한 모든 산업에서 매출액이 증가추세인 것으로 나타남
 - 콘텐츠솔루션산업의 연평균 매출액 증감률이 13.3%로 가장 높았고 지식정보산업(11.9%), 음악산업(11.7%), '캐릭터산업(11.3%)도 10.0%를 상회하는 것으로 나타남
- 산업별 매출액 비중은 출판산업(21.7%), 방송산업(16.6%), 광고산업(14.5%) 순으로 높게 나타남

【그림 1-2】 전체 콘텐츠산업 매출액 현황 (단위: 백만원)



【표 1-2】 전체 콘텐츠산업 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

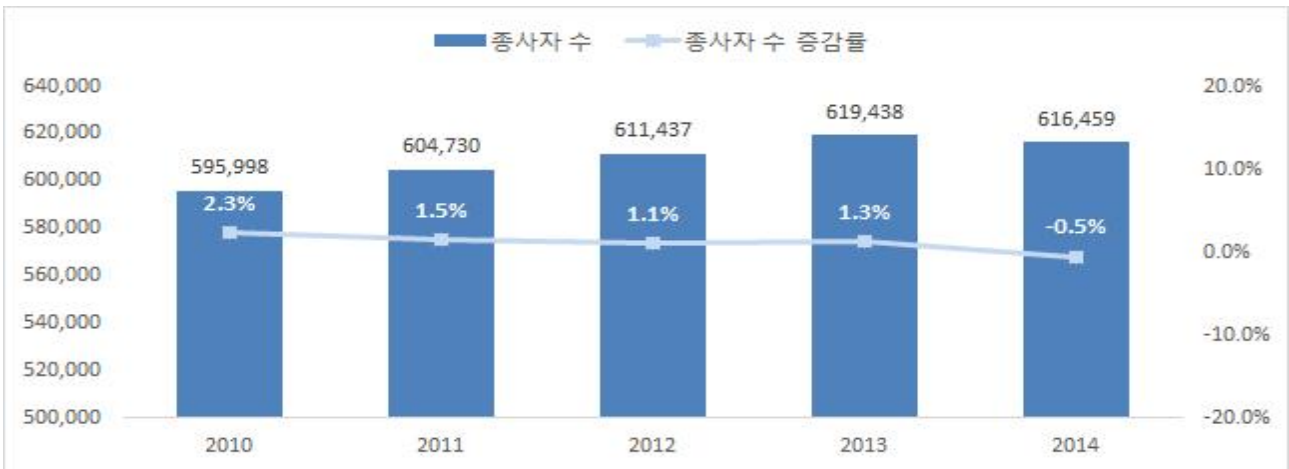
구분	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체	73,322,317	82,967,886	87,271,637	91,209,617	94,947,227	100.0	4.1	6.7
출판	21,243,798	21,244,581	21,097,287	20,799,789	20,586,789	21.7	-1.0	-0.8
만화	741,947	751,691	758,525	797,649	854,837	0.9	7.2	3.6
음악	2,959,143	3,817,460	3,994,925	4,277,164	4,606,882	4.9	7.7	11.7
게임	7,431,118	8,804,740	9,752,538	9,719,683	9,970,621	10.5	2.6	7.6
영화	3,432,871	3,773,236	4,404,818	4,664,748	4,565,106	4.8	-2.1	7.4
애니메이션	514,399	528,551	521,005	520,510	560,248	0.6	7.6	2.2
방송	11,176,433	12,752,484	14,182,479	14,940,939	15,774,634	16.6	5.6	9.0
광고	10,323,172	12,172,681	12,483,803	13,356,360	13,737,020	14.5	2.9	7.4
캐릭터	5,896,897	7,209,583	7,517,639	8,306,812	9,052,700	9.5	9.0	11.3
지식정보	7,242,686	9,045,708	9,529,478	10,388,176	11,343,642	11.9	9.2	11.9
콘텐츠솔루션	2,359,853	2,867,171	3,029,140	3,437,787	3,894,748	4.1	13.3	13.3

▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용

다. 종사자 수

- 2014년 콘텐츠산업 종사자 수는 **616,459명**으로 전년대비 0.5% 감소하여 2010년 이후로 처음으로 종사자 수가 감소한 것으로 나타남
 - 2014년 전년대비 종사자 수 증감률은 콘텐츠산업이 9.5%로 가장 높았고 게임산업이 -5.0%로 가장 낮게 나타남
- 2010년 이후 연평균 종사자 수 증감률은 0.8%로 나타남
 - 광고산업의 연평균 종사자 수 증감률(8.0%)이 가장 높았고 게임산업(-2.1%)이 가장 낮게 나타남
- 산업별 매출액 비중은 출판산업이 31.0%로 가장 높았고 그 다음으로 게임산업(14.2%), 음악산업(12.6%), 지식정보산업(12.2%) 순으로 높게 나타남

【그림 1-3】 전체 콘텐츠산업 종사자 현황 (단위: 명)



【표 1-3】 전체 콘텐츠산업 종사자 현황 (단위: 명, %)

구분	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체	595,998	604,730	611,437	619,438	616,459	100.0	-0.5	0.8
출판	203,226	198,691	198,262	193,613	191,033	31.0	-1.3	-1.5
만화	10,779	10,358	10,161	10,077	10,066	1.6	-0.1	-1.7
음악	76,654	78,181	78,402	77,456	77,637	12.6	0.2	0.3
게임	94,973	95,015	95,051	91,893	87,281	14.2	-5.0	-2.1
영화	30,561	29,569	30,857	30,238	29,646	4.8	-2.0	-0.8
애니메이션	4,349	4,646	4,503	4,502	4,505	0.7	0.1	0.9
방송	34,584	38,366	40,774	41,522	41,397	6.7	-0.3	4.6
광고	34,438	34,647	36,424	49,114	46,918	7.6	-4.5	8.0
캐릭터	25,102	26,418	26,897	27,701	29,039	4.7	4.8	3.7
지식정보	61,792	69,026	69,961	71,591	75,142	12.2	5.0	5.0
콘텐츠솔루션	19,540	19,813	20,145	21,731	23,795	3.9	9.5	5.0

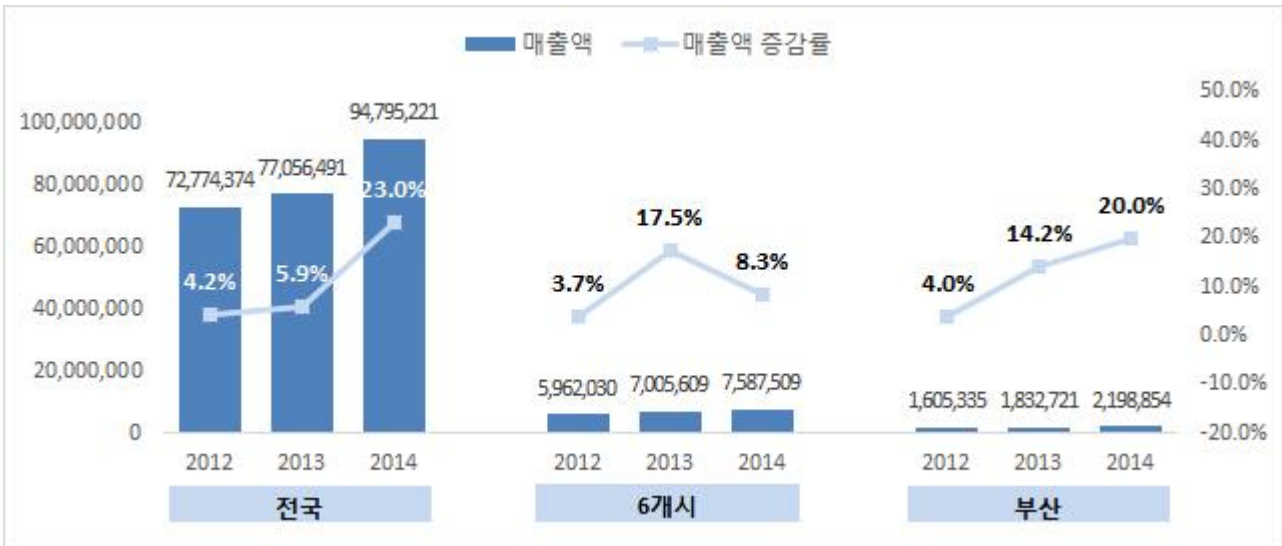
▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용

2 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 매출현황

가. 지역별

- 전국 콘텐츠산업 매출액은 2012년 72조 7,743억원, 2013년 77조 564억원, **2014년 94조 7,952억원**으로 매년 증가하고 있는 것으로 나타남
 - 2014년 전년대비 매출액 증감률이 23.0%로 매출액이 크게 증가한 것으로 나타남
- 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산 등 6개 광역시의 콘텐츠산업 매출액도 매년 증가하고 있는 것으로 나타남
 - 2014년 전년대비 매출액 증감률은 8.3%로 2013년 전년대비 매출액 증감률(17.5%)보다는 낮으나 2012년 전년대비 매출액 증감률(3.7%)보다는 높게 나타남
- **부산지역 콘텐츠산업 매출액은** 2012년 1조 6,053억원, 2013년 1조 8,327억원, **2014년 2억 1,988억원**으로 매년 증가하고 있는 것으로 나타남
 - 2014년 전년대비 매출액 증감률(20.0%)은 과거 전년대비 매출액 증감률(2012년 4.0%, 2013년 14.2%)보다 높게 나타남

【그림 1-4】 지역별 콘텐츠산업 매출액 연도별 현황 (단위: 백만원)



▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용

【표 1-4】 지역별 콘텐츠산업 매출액 연도별 현황 (단위: 백만원, %)

구분	2012년	2013년	2014년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률	
전체	72,774,374	77,056,491	94,795,221	100.0	23.0	14.1	
서울	48,741,199	50,830,977	65,017,327	68.6	27.9	15.5	
6개시	부산	1,605,335	1,832,721	2,198,854	2.3	20.0	17.0
	대구	1,279,413	1,422,466	1,634,581	1.7	14.9	13.0
	인천	1,081,485	1,294,775	1,314,383	1.4	1.5	10.2
	광주	700,431	763,693	877,750	0.9	14.9	11.9
	대전	944,569	1,261,253	1,103,296	1.2	-12.5	8.1
	울산	350,797	430,701	458,645	0.5	6.5	14.3
	소계	5,962,030	7,005,609	7,587,509	8.0	8.3	12.8
9개도	경기도	14,211,052	14,603,325	16,829,045	17.8	15.2	8.8
	강원도	380,465	369,660	472,411	0.5	27.8	11.4
	충청북도	479,849	584,169	756,484	0.8	29.5	25.6
	충청남도	501,007	712,996	691,575	0.7	-3.0	17.5
	전라북도	410,678	425,066	525,732	0.6	23.7	13.1
	전라남도	301,978	269,256	372,940	0.4	38.5	11.1
	경상북도	664,204	997,940	1,061,978	1.1	6.4	26.4
	경상남도	775,968	1,107,135	1,264,372	1.3	14.2	27.6
	제주도	345,944	150,358	215,848	0.2	43.6	-21.0
	소계	18,071,145	19,219,905	22,190,385	23.4	15.5	10.8

- ▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용
- ▶ 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷음반소매업), 애니메이션(극장매출액, 방송사수출액) 매출액 제외
 - 2014년 콘텐츠산업 매출액을 지역별로 살펴보면 서울지역이 65조 173억원으로 전국 매출액의 68.6%를 차지하고 그 다음으로 경기도가 16조 8,290억원으로 전국 매출액의 17.8%를 차지하여 수도권 지역이 전체 매출액의 대부분을 차지하고 있는 것으로 나타남
 - 특히 광고산업의 서울지역 매출액 비중이 89.9%로 매우 높았고 만화산업(47.0%)과 캐릭터산업(49.2%)을 제외한 모든 산업에서 서울지역의 매출액 비중이 50%를 상회하는 것으로 나타남
 - 부산지역의 콘텐츠산업 매출액 비중은 2.3%로 전국에서 세번째로 비중이 높았고, 6개 광역시 중에서는 가장 비중이 높게 나타남
 - 산업별로는 영화산업의 매출액 비중이 3.8%로 가장 높았고 그 다음으로 음악산업(3.7%), 애니메이션산업(3.2%) 순으로 높게 나타남

【표 1-5】 2014년 지역별 콘텐츠산업 매출액 현황 (단위: 백만원, %)

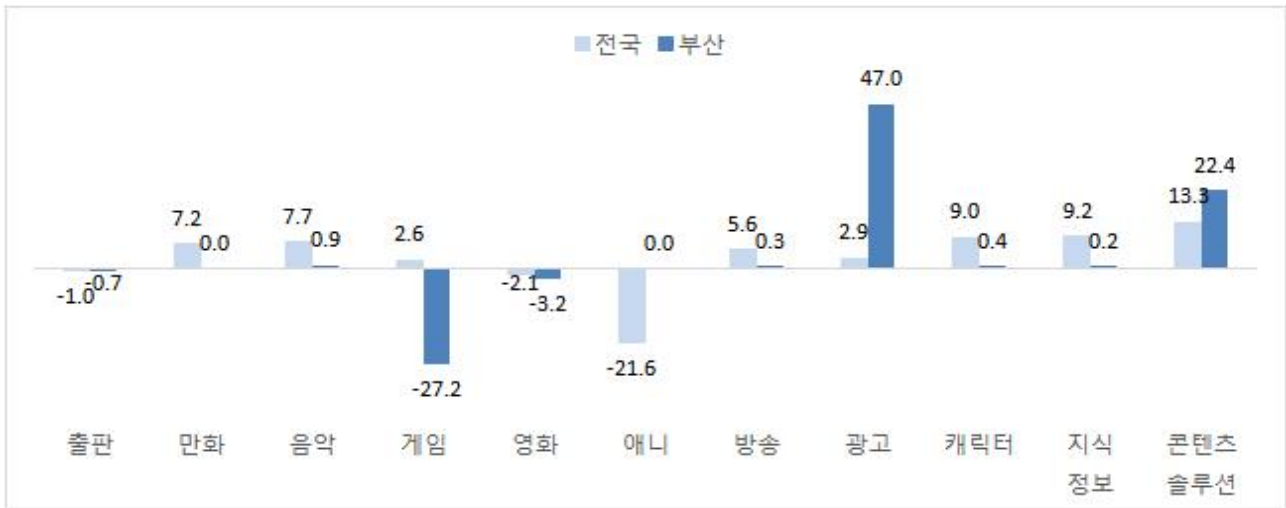
구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	합계
전체	20,586,789 (100.0)	854,837 (100.0)	4,606,882 (100.0)	9,970,621 (100.0)	4,565,106 (100.0)	408,245 (100.0)	15,774,633 (100.0)	13,737,018 (100.0)	9,052,700 (100.0)	11,343,642 (100.0)	3,894,748 (100.0)	94,795,221 (100.0)
서울	11,622,365 (56.5)	402,065 (47.0)	2,915,325 (63.3)	6,902,509 (69.2)	2,784,289 (61.0)	304,231 (74.5)	12,675,771 (80.4)	12,347,973 (89.9)	4,449,919 (49.2)	7,670,672 (67.6)	2,942,208 (75.5)	65,017,327 (68.6)
부산	553,718 (2.7)	9,118 (1.1)	170,631 (3.7)	112,384 (1.1)	173,295 (3.8)	13,088 (3.2)	297,984 (1.9)	374,025 (2.7)	268,300 (3.0)	147,946 (1.3)	78,365 (2.0)	2,198,854 (2.3)
대구	415,169 (2.0)	12,779 (1.5)	173,355 (3.8)	80,649 (0.8)	125,618 (2.8)	1,718 (0.4)	171,115 (1.1)	251,584 (1.8)	206,286 (2.3)	141,993 (1.3)	54,315 (1.4)	1,634,581 (1.7)
인천	410,037 (2.0)	17,376 (2.0)	99,361 (2.2)	49,600 (0.5)	111,402 (2.4)	8,507 (2.1)	133,330 (0.8)	46,233 (0.3)	297,073 (3.3)	101,371 (0.9)	40,093 (1.0)	1,314,333 (1.4)
광주	270,325 (1.3)	23,472 (2.7)	17,692 (0.4)	53,019 (0.5)	98,859 (2.2)	24,376 (6.0)	109,438 (0.7)	87,570 (0.6)	87,128 (1.0)	56,117 (0.5)	49,754 (1.3)	877,750 (0.9)
대전	243,757 (1.2)	6,919 (0.8)	32,916 (0.7)	107,763 (1.1)	78,946 (1.7)	3,741 (0.9)	103,969 (0.7)	70,928 (0.5)	83,529 (0.9)	329,848 (2.9)	40,980 (1.1)	1,103,296 (1.2)
울산	135,272 (0.7)	3,334 (0.4)	31,959 (0.7)	30,870 (0.3)	51,095 (1.1)	0 (0.0)	102,492 (0.6)	4,687 (0.0)	4,512 (0.0)	89,644 (0.8)	4,780 (0.1)	458,645 (0.5)
경기도	5,894,748 (28.6)	319,469 (37.4)	620,273 (13.5)	2,230,509 (22.4)	690,343 (15.1)	43,708 (10.7)	1,175,705 (7.5)	338,859 (2.5)	2,713,552 (30.0)	2,194,697 (19.3)	607,182 (15.6)	16,829,045 (17.8)
강원도	62,329 (0.3)	12,899 (1.5)	51,898 (1.1)	37,728 (0.4)	47,956 (1.1)	2,984 (0.7)	142,551 (0.9)	9,887 (0.1)	42,671 (0.5)	52,585 (0.5)	8,923 (0.2)	472,411 (0.5)
충청북도	83,535 (0.4)	2,224 (0.3)	26,333 (0.6)	45,257 (0.5)	65,417 (1.4)	82 (0.0)	129,084 (0.8)	53,851 (0.4)	264,956 (2.9)	50,063 (0.4)	35,682 (0.9)	756,484 (0.8)
충청남도	211,352 (1.0)	1,838 (0.2)	32,169 (0.7)	80,597 (0.8)	56,505 (1.2)	2,512 (0.6)	82,694 (0.5)	10,792 (0.1)	143,117 (1.6)	65,640 (0.6)	4,359 (0.1)	691,575 (0.7)
전라북도	100,375 (0.5)	10,171 (1.2)	30,965 (0.7)	44,221 (0.4)	69,396 (1.5)	942 (0.2)	102,234 (0.6)	28,181 (0.2)	79,041 (0.9)	44,242 (0.4)	15,964 (0.4)	525,732 (0.6)
전라남도	48,580 (0.2)	1,293 (0.2)	41,334 (0.9)	41,715 (0.4)	30,215 (0.7)	530 (0.1)	108,390 (0.7)	30,057 (0.2)	38,587 (0.4)	32,239 (0.3)	0 (0.0)	372,940 (0.4)
경상북도	277,339 (1.3)	21,836 (2.6)	260,451 (5.7)	71,167 (0.7)	54,819 (1.2)	0 (0.0)	154,989 (1.0)	10,625 (0.1)	61,258 (0.7)	149,494 (1.3)	0 (0.0)	1,061,978 (1.1)
경상남도	219,993 (1.1)	5,848 (0.7)	93,244 (2.0)	71,415 (0.7)	108,048 (2.4)	1,713 (0.4)	217,530 (1.4)	62,045 (0.5)	265,976 (2.9)	209,523 (1.8)	9,037 (0.2)	1,264,372 (1.3)
제주도	37,895 (0.2)	4,196 (0.5)	8,976 (0.2)	11,218 (0.1)	18,903 (0.4)	113 (0.0)	67,357 (0.4)	9,721 (0.1)	46,795 (0.5)	7,568 (0.1)	3,106 (0.1)	215,848 (0.2)

▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용

나. 부산지역

- **부산지역 2014년 전년대비 매출액 증감률은 4.1%**로 전국 2014년 전년대비 매출액 증감률(3.9%)보다 다소 높게 나타남
 - 부산지역 연평균 매출액 증감률(8.0%)도 전국 연평균 매출액 증감률(4.2%)보다 높게 나타남
- 산업별로는 부산지역 광고산업의 2014년 전년대비 매출액 증감률(47.0%)과 연평균 매출액 증감률(77.5%) 모두 가장 높게 나타남

【그림 1-5】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 매출액 증감률 현황 (단위: %)



【표 1-6】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 매출액 연도별 현황 (단위: 백만원, %)

구분	전국					부산				
	2012년	2013년	2014년	전년대비 증감률	연평균 증감률	2012년	2013년	2014년	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체	87,271,637	91,209,617	94,795,221	3.9	4.2	1,886,588	2,112,918	2,198,854	4.1	8.0
출판	21,097,287	20,799,789	20,586,789	-1.0	-1.2	529,184	557,846	553,718	-0.7	2.3
만화	758,525	797,649	854,837	7.2	6.2	22,230	9,119	9,118	0.0	-36.0
음악	3,994,925	4,277,164	4,606,882	7.7	7.4	137,703	169,115	170,631	0.9	11.3
게임	9,752,538	9,719,683	9,970,621	2.6	1.1	114,148	154,440	112,384	-27.2	-0.8
영화	4,404,818	4,664,748	4,565,106	-2.1	1.8	188,522	179,008	173,295	-3.2	-4.1
애니메이션	521,005	520,510	408,245	-21.6	-11.5	11,548	13,086	13,088	0.0	6.5
방송	14,182,479	14,940,939	15,774,633	5.6	5.5	293,254	297,069	297,894	0.3	0.8
광고	12,483,803	13,356,360	13,737,018	2.9	4.9	118,780	254,389	374,025	47.0	77.5
캐릭터	7,517,639	8,306,812	9,052,700	9.0	9.7	283,739	267,112	268,300	0.4	-2.8
지식정보	9,529,478	10,388,176	11,343,642	9.2	9.1	137,029	147,690	147,946	0.2	3.9
콘텐츠 솔루션	3,029,140	3,437,787	3,894,748	13.3	13.4	50,451	64,044	78,365	22.4	24.6

- ▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용
- ▶ 출판(인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷음반소매업), 애니메이션(극장매출액, 방송사수출액), 방송(방송영상 독립제작사는 포함) 매출액 제외

- 세부산업별 전국 매출액 대비 부산지역 매출액 비중을 살펴보면 온라인출판유통업이 13.0%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 유선방송(8.8%), 게임유통업(7.7%), 음악공연업(7.6%) 순으로 높게 나타남

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

대분류	중분류	전국	지역별		
			전체	부산	비중
전체		94,947,229	94,795,223	2,198,854	2.3
출판	출판업	8,723,731	8,723,731	225,052	2.6
	인쇄업	3,865,632	3,865,632	59,832	1.5
	출판도소매업	7,786,149	7,786,149	248,332	3.2
	온라인출판유통업	154,862	154,862	20,154	13.0
	출판임대업	56,415	56,415	348	0.6
	소계	20,586,789	20,586,789	553,718	2.7
만화	만화출판업	410,301	410,301	0	0.0
	온라인만화제작유통업	101,199	101,199	0	0.0
	만화책임대업	68,293	68,293	1,493	2.2
	만화도소매업	275,044	275,044	7,625	2.8
	소계	854,837	854,837	9,118	1.1
음악	음악제작업	892,130	892,130	6,509	0.7
	음악및오디오물출판업	15,488	15,488	0	0.0
	음반복제및배급업	113,030	113,030	3,608	3.2
	음반도소매업	157,156	157,156	2,893	1.8
	온라인음악유통업	1,179,048	1,179,048	49,895	4.2
	음악공연업	753,490	753,490	57,626	7.6
	노래연습장운영업	1,496,540	1,496,540	50,100	3.3
	소계	4,606,882	4,606,882	170,631	3.7
게임	게임제작및배급업	8,702,436	8,702,436	14,381	0.2
	게임유통업	1,268,185	1,268,185	98,003	7.7
	소계	9,970,621	9,970,621	112,384	1.1
영화	영화제작지원및유통업	4,373,194	4,373,194	172,191	3.9
	디지털온라인유통업	191,912	191,912	1,104	0.6
	소계	4,565,106	4,565,106	173,295	3.8
애니메이션	애니메이션제작업	377,645	377,645	13,088	3.5
	애니메이션유통및배급업	171,623	19,620	0	0.0
	온라인애니메이션유통업	10,980	10,980	0	0.0
	소계	560,248	408,245	13,088	3.2

- ▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용
- ▶ 지역별 매출액은 지역별 구분이 가능한 매출액 기준으로 작성되어 전국과 지역별 전체간의 차이 발생

【표 1-8】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 매출액 현황 ② (단위: 백만원, %)

대분류	중분류	전국	지역별		
			전체	부산	비중
전체		94,947,229	94,795,223	2,198,854	2.3
방송	지상파방송	4,015,301	4,015,301	74,574	1.9
	유선방송	2,349,289	2,349,289	207,546	8.8
	위성방송	553,239	553,239	0	0.0
	방송채널사용사업	6,306,708	6,306,708	2,411	0.0
	IPTV	1,498,383	1,498,383	0	0.0
	방송영상독립제작	1,051,715	1,051,715	13,453	1.3
	소계	15,774,635	15,774,635	297,984	1.9
광고	광고대행업	6,833,404	6,833,403	202,429	3.0
	광고제작업	1,030,874	1,030,874	22,518	2.2
	광고전문서비스업	2,569,746	2,569,745	43,460	1.7
	인쇄업	386,654	386,655	23,956	6.2
	온라인광고대행업	1,696,036	1,696,035	39,662	2.3
	옥외광고업	1,220,307	1,220,306	42,000	3.4
	소계	13,737,021	13,737,018	374,025	2.7
캐릭터	캐릭터제작업	4,502,840	4,502,840	101,806	2.3
	캐릭터상품유통업	4,549,860	4,549,860	166,494	3.7
	소계	9,052,700	9,052,700	268,300	3.0
지식정보	e-learning업	3,039,760	3,039,760	39,766	1.3
	기타데이터베이스및온라인정보제공업	1,074,266	1,074,266	11,463	1.1
	포털및기타인터넷정보매개서비스업	5,441,260	5,441,260	90,470	1.7
	가상세계및가상현실업	1,788,356	1,788,356	6,247	0.3
	소계	11,343,642	11,343,642	147,946	1.3
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	3,626,628	3,626,628	74,343	2.0
	컴퓨터그래픽스(CG)제작업	268,120	268,120	4,022	1.5
	소계	3,894,748	3,894,748	78,365	2.0

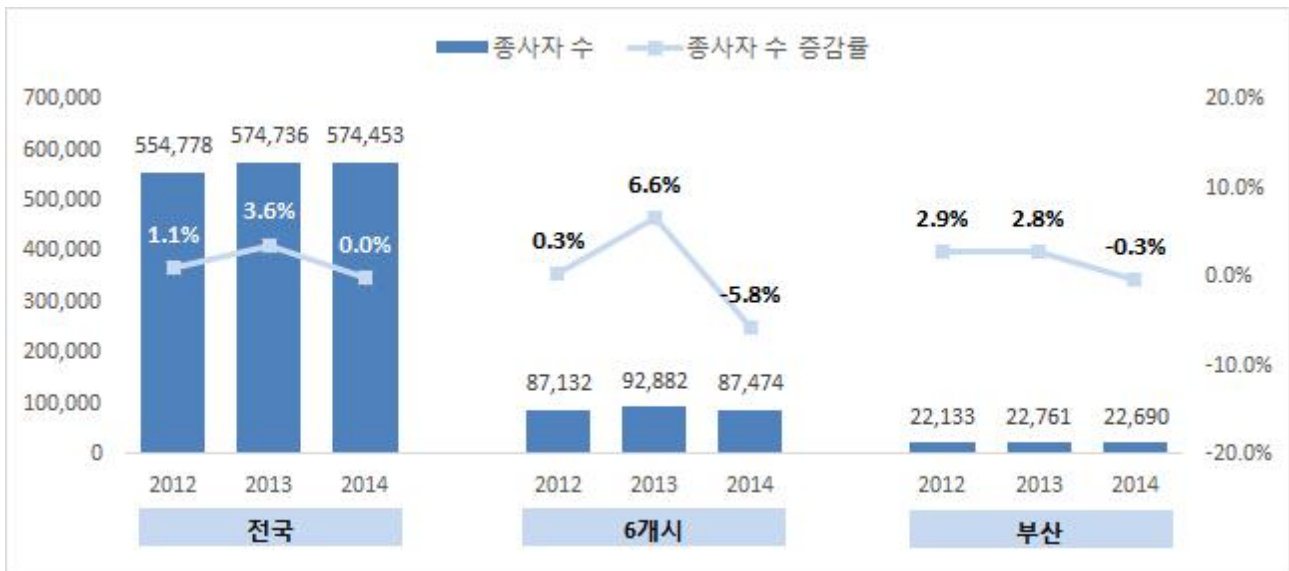
- ▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용
- ▶ 지역별 매출액은 지역별 구분이 가능한 매출액 기준으로 작성되어 전국과 지역별 전체간의 차이 발생

3 지역별 및 부산지역 콘텐츠산업 인력현황

가. 지역별

- 전국 콘텐츠산업 종사자 수는 2012년 55만 4,778명, 2013년 57만 4,736명, **2014년 57만 4,453명**으로 나타남
 - 2014년 전년대비 매출액 증가율이 0.0%로 전년과 비슷한 수준인 것으로 나타남
- 부산을 포함한 대구, 인천, 광주, 대전, 울산 등 6개 광역시의 콘텐츠산업 종사자 수는 2012년 8만 7,132명, 2013년 9만 2,882명, 2014년 8만 7,474명으로 2014년 종사자 수가 감소하여 2012년과 비슷한 수준으로 나타남
 - 2014년 전년대비 종사자 수 증감률은 -5.8%로 과거 전년대비 종사자 수 증감률(2012년 0.3%, 2013년 6.6%)보다 낮게 나타남
- 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수는 2012년 2만 2,133명, 2013년 2만 2,761명, **2014년 2만 2,690명**으로 나타남
 - 2014년 전년대비 매출액 증감률은 매년 감소하고 있는 것으로 나타남(2012년 2.9%, 2013년 2.8%)

[그림 1-6] 지역별 콘텐츠산업 종사자 연도별 현황 (단위: 백만원, %)



▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용

【표 1-9】 지역별 콘텐츠산업 종사자 연도별 현황 (단위: 명, %)

구분		2012년	2013년	2014년	비중	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체		554,778	574,736	574,453	100.0	0.0	1.8
	서울	278,092	292,891	296,643	51.6	1.3	3.3
6개시	부산	22,133	22,761	22,690	3.9	-0.3	1.3
	대구	18,400	18,762	17,972	3.1	-4.2	-1.2
	인천	16,637	20,559	17,896	3.1	-13.0	3.7
	광주	11,685	12,059	12,554	2.2	4.1	3.7
	대전	11,564	11,781	10,314	1.8	-12.5	-5.6
	울산	6,713	6,960	6,048	1.1	-13.1	-5.1
	소계	87,132	92,882	87,474	15.2	-5.8	0.2
9개도	경기도	117,464	113,749	118,154	20.6	3.9	0.3
	강원도	7,609	9,019	8,651	1.5	-4.1	6.6
	충청북도	8,303	8,166	7,919	1.4	-3.0	-2.3
	충청남도	9,158	9,398	9,272	1.6	-1.3	0.6
	전라북도	8,752	8,206	7,701	1.3	-6.2	-6.2
	전라남도	7,474	6,518	6,494	1.1	-0.4	-6.8
	경상북도	12,177	14,711	13,102	2.3	-10.9	3.7
	경상남도	14,639	15,991	15,756	2.7	-1.5	3.7
	제주도	3,978	3,205	3,287	0.6	2.6	-9.1
	소계	189,554	188,963	190,336	33.1	0.7	0.2

- ▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용
- ▶ 출판(계약배달판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷음반 소매업), 방송(지상파방송패외종사자) 종사자 제외

- 2014년 콘텐츠산업 종사자 수를 지역별로 살펴보면 **서울지역이 29만 6,643명으로 전국 종사자 수의 51.6%를 차지**하고 그 다음으로 **경기도가 11만 8,154명으로 전국 종사자 수의 20.6%를 차지**하여 수도권에 대부분의 종사자가 집중되어 있는 것으로 나타남
 - 특히 광고산업의 서울지역 종사자 수 비중이 78.1%로 매우 높았고 그 다음으로 애니메이션산업(75.8%)과 콘텐츠솔루션산업(75.2%), 방송산업(72.4%) 순으로 비중이 높게 나타남
- 부산지역 콘텐츠산업 종사자 수 비중은 3.9%로 전국에서 세번째로 비중이 높았고 6개 광역시 중에서는 가장 비중이 높게 나타남
 - 산업별로는 영화산업의 종사자 수 비중이 6.5%로 가장 높았고 그 다음으로 광고산업 (6.2%), 음악산업(5.9%) 순으로 비중이 높게 나타남

【표 1-10】 2014년 지역별 콘텐츠산업 종사자 현황 (단위: 명, %)

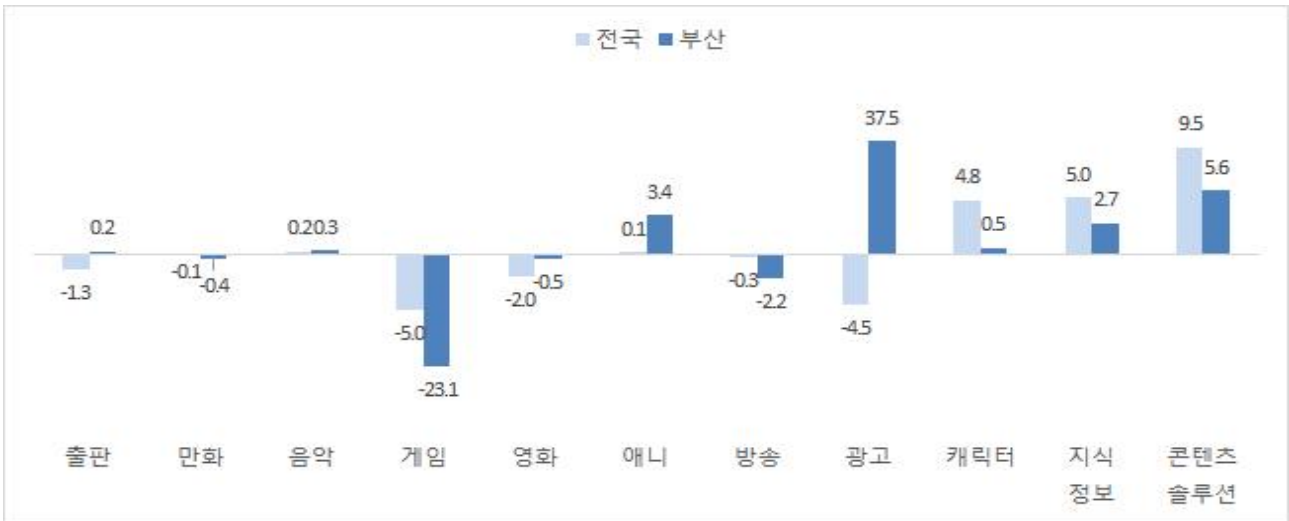
구분	출판	만화	음악	게임	영화	애니	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	합계
전체	149,037 (100.0)	10,066 (100.0)	77,637 (100.0)	87,281 (100.0)	29,646 (100.0)	4,505 (100.0)	41,387 (100.0)	46,918 (100.0)	29,039 (100.0)	75,142 (100.0)	23,795 (100.0)	574,453 (100.0)
서울	72,188 (48.4)	4,245 (42.2)	24,280 (31.3)	36,764 (42.1)	13,285 (44.8)	3,413 (75.8)	29,950 (72.4)	36,663 (78.1)	12,877 (44.3)	45,083 (60.0)	17,895 (75.2)	296,643 (51.6)
부산	5,170 (3.5)	260 (2.6)	4,567 (5.9)	3,148 (3.6)	1,914 (6.5)	150 (3.3)	1,017 (2.5)	2,916 (6.2)	965 (3.3)	2,058 (2.7)	525 (2.2)	22,690 (3.9)
대구	3,695 (2.5)	220 (2.2)	4,317 (5.6)	2,279 (2.6)	1,175 (4.0)	27 (0.6)	1,081 (2.6)	1,719 (3.7)	789 (2.7)	2,305 (3.1)	365 (1.5)	17,972 (3.1)
인천	4,543 (3.0)	416 (4.1)	3,981 (5.1)	2,571 (2.9)	1,016 (3.4)	68 (1.5)	358 (0.9)	196 (0.4)	1,035 (3.6)	3,375 (4.5)	337 (1.4)	17,896 (3.1)
광주	3,129 (2.1)	380 (3.8)	2,253 (2.9)	2,451 (2.8)	989 (3.3)	205 (4.6)	753 (1.8)	929 (2.0)	356 (1.2)	753 (1.0)	356 (1.5)	12,554 (2.2)
대전	2,371 (1.6)	188 (1.9)	2,086 (2.7)	1,367 (1.6)	639 (2.2)	29 (0.6)	692 (1.7)	880 (1.9)	259 (0.9)	1,568 (2.1)	235 (1.0)	10,314 (1.8)
울산	997 (0.7)	85 (0.8)	1,720 (2.2)	1,066 (1.2)	359 (1.2)	0 (0.0)	614 (1.5)	28 (0.1)	36 (0.1)	1,082 (1.4)	61 (0.3)	6,048 (1.1)
경기도	42,084 (28.2)	2,734 (27.2)	14,584 (18.8)	24,599 (28.2)	5,895 (19.9)	487 (10.8)	2,457 (5.9)	1,877 (4.0)	8,200 (28.2)	11,638 (15.5)	3,599 (15.1)	118,154 (20.6)
강원도	1,027 (0.7)	275 (2.7)	3,953 (5.1)	1,182 (1.4)	477 (1.6)	32 (0.7)	775 (1.9)	217 (0.5)	191 (0.7)	468 (0.6)	54 (0.2)	8,651 (1.5)
충청북도	1,391 (0.9)	89 (0.9)	1,781 (2.3)	1,141 (1.3)	528 (1.8)	4 (0.1)	613 (1.5)	374 (0.8)	1,083 (3.7)	786 (1.0)	129 (0.5)	7,919 (1.4)
충청남도	2,530 (1.7)	109 (1.1)	2,313 (3.0)	1,691 (1.9)	527 (1.8)	27 (0.6)	313 (0.8)	210 (0.4)	609 (2.1)	920 (1.2)	23 (0.1)	9,272 (1.6)
전라북도	1,774 (1.2)	179 (1.8)	1,592 (2.1)	1,487 (1.7)	688 (2.3)	13 (0.3)	584 (1.4)	204 (0.4)	313 (1.1)	733 (1.0)	134 (0.6)	7,701 (1.3)
전라남도	1,247 (0.8)	100 (1.0)	1,916 (2.5)	1,718 (2.0)	378 (1.3)	7 (0.2)	437 (1.1)	259 (0.6)	68 (0.2)	364 (0.5)	0 (0.0)	6,494 (1.1)
경상북도	3,215 (2.2)	409 (4.1)	3,832 (4.9)	2,029 (2.3)	589 (2.0)	0 (0.0)	425 (1.0)	76 (0.2)	492 (1.7)	2,035 (2.7)	0 (0.0)	13,102 (2.3)
경상남도	3,125 (2.1)	307 (3.0)	3,869 (5.0)	3,245 (3.7)	1,007 (3.4)	43 (1.0)	756 (1.8)	230 (0.5)	1,366 (4.7)	1,745 (2.3)	63 (0.3)	15,756 (2.7)
제주도	551 (0.4)	70 (0.7)	593 (0.8)	543 (0.6)	180 (0.6)	0 (0.0)	562 (1.4)	140 (0.3)	400 (1.4)	229 (0.3)	19 (0.1)	3,287 (0.6)

▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용

나. 부산지역

- 부산지역 2014년 전년대비 종사자 수 증감률은 -0.3%로 전국 2014년 전년대비 종사자 수 증감률(-0.5%)보다 다소 높게 나타남
 - 부산지역 연평균 종사자 수 증감률(1.3%)도 전국 연평균 종사자 수 증감률(0.4%)보다 높게 나타남
- 산업별로는 부산지역 광고산업의 2014년 전년대비 종사자 수 증감률(37.0%)과 연평균 종사자 수 증감률(31.7%) 모두 가장 높게 나타남

【그림 1-7】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 종사자 증감률 현황 (단위: %)



【표 1-11】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 종사자 연도별 현황 (단위: 명, %)

구분	전국					부산				
	2012년	2013년	2014년	전년대비 증감률	연평균 증감률	2012년	2013년	2014년	전년대비 증감률	연평균 증감률
전체	611,437	619,438	616,459	-0.5	0.4	22,133	22,761	22,690	-0.3	1.3
출판	198,262	193,613	191,033	-1.3	-1.8	5,303	5,158	5,170	0.2	-1.3
만화	10,161	10,077	10,066	-0.1	-0.5	477	261	260	-0.4	-26.2
음악	78,402	77,456	77,637	0.2	-0.5	5,078	4,553	4,567	0.3	-5.2
게임	95,051	91,893	87,281	-5.0	-4.2	2,988	4,092	3,148	-23.1	2.6
영화	30,857	30,238	29,646	-2.0	-2.0	2,108	1,924	1,914	-0.5	-4.7
애니메이션	4,503	4,502	4,505	0.1	0.0	139	145	150	3.4	3.9
방송	40,774	41,522	41,397	-0.3	0.8	1,063	1,040	1,017	-2.2	-2.2
광고	36,424	49,114	46,918	-4.5	13.5	1,680	2,128	2,916	37.0	31.7
캐릭터	26,897	27,701	29,039	4.8	3.9	1,216	960	965	0.5	-10.9
지식정보	69,961	71,591	75,142	5.0	3.6	1,681	2,003	2,058	2.7	10.6
콘텐츠 솔루션	20,145	21,731	23,795	9.5	8.7	400	497	525	5.6	14.6

- ▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용
- ▶ 출판(계약배달판매업(신문배달판매), 인터넷서점(만화제외)), 만화(인터넷서점(만화부문)), 음악(인터넷음반소매업), 방송(지상파방송채외종사자) 종사자 제외

- 세부산업별 전국 종사자 수 대비 부산지역 종사자 수 비중을 살펴보면 만화도소매업이 10.6%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 음악공연업(8.4%), 광고대행업(8.1%), 온라인광고대행업(7.8%), 인쇄업(7.6%) 순으로 높게 나타남

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

대분류	중분류	전국	지역별		
			전체	부산	비중
전체		616,461	574,453	23,079	4.0
출판	출판업	58,256	57,986	1,870	3.2
	인쇄업	50,132	50,132	1,544	3.1
	출판도소매업	80,252	38,526	1,687	4.4
	온라인출판유통업	446	446	21	4.7
	출판임대업	1,947	1,947	48	2.5
	소계	191,033	149,037	5,170	3.5
만화	만화출판업	2,246	2,246	2	0.1
	온라인만화제작유통업	578	578	0	0.0
	만화책임대업	3,809	3,809	283	7.4
	만화도소매업	3,433	3,433	364	10.6
	소계	10,066	10,066	649	6.4
음악	음악제작업	3,229	3,229	93	2.9
	음악및오디오물출판업	74	74	0	0.0
	음반복제및배급업	281	281	12	4.3
	음반도소매업	677	673	20	3.0
	온라인음악유통업	2,524	2,524	181	7.2
	음악공연업	3,599	3,603	303	8.4
	노래연습장운영업	67,253	67,253	3,958	5.9
	소계	77,637	77,637	4,567	5.9
게임	게임제작및배급업	39,222	39,221	142	0.4
	게임유통업	48,060	48,060	3,006	6.3
	소계	87,282	87,281	3,148	3.6
영화	영화제작지원및유통업	29,013	29,013	1,900	6.5
	디지털온라인유통업	633	633	14	2.2
	소계	29,646	29,646	1,914	6.5
애니메이션	애니메이션제작업	4,238	4,238	145	3.4
	애니메이션유통및배급업	132	132	5	3.8
	온라인애니메이션유통업	135	135	0	0.0
	소계	4,505	4,505	150	3.3

- ▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용
- ▶ 지역별 종사자 수는 지역별 구분이 가능한 종사자 수 기준으로 작성되어 전국과 지역별 전체간의 차이 발생

【표 1-13】 전국 및 부산지역 콘텐츠산업 분야별 종사자 현황 ② (단위: 명, %)

대분류	중분류	전국	지역별		
			전체	부산	비중
전체		616,461	574,453	23,079	4.0
방송	지상파방송	14,468	14,458	648	4.5
	유선방송	4,843	4,843	223	4.6
	위성방송	320	320	0	0.0
	방송채널사용사업	14,339	14,339	14	0.1
	IPTV	645	645	0	0.0
	방송영상독립제작	6,782	6,782	132	1.9
	소계	41,397	41,387	1,017	2.5
광고	광고대행업	18,415	18,415	1,493	8.1
	광고제작업	2,942	2,943	160	5.4
	광고전문서비스업	12,555	12,553	270	2.2
	인쇄업	3,146	3,147	238	7.6
	온라인광고대행업	7,265	7,265	566	7.8
	옥외광고업	2,596	2,595	189	7.3
	소계	46,919	46,918	2,916	6.2
캐릭터	캐릭터제작업	15,504	15,504	493	3.2
	캐릭터상품유통업	13,535	13,535	472	3.5
	소계	29,039	29,039	965	3.3
지식정보	e-learning업	27,447	27,447	970	3.5
	기타데이터베이스및온라인정보제공업	14,225	14,225	479	3.4
	포털및기타인터넷정보매개서비스업	14,532	14,532	392	2.7
	가상세계및가상현실업	18,938	18,938	217	1.1
	소계	75,142	75,142	2,058	2.7
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업	22,283	22,283	493	2.2
	컴퓨터그래픽스(CG)제작업	1,512	1,512	32	2.1
	소계	23,795	23,795	525	2.2

- ▶ '2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준)(문화체육관광부, 한국콘텐츠진흥원)' 자료 인용
- ▶ 지역별 종사자 수는 지역별 구분이 가능한 종사자 수 기준으로 작성되어 전국과 지역별 전체간의 차이 발생

제2장

2015년 부산 CT산업 현황조사

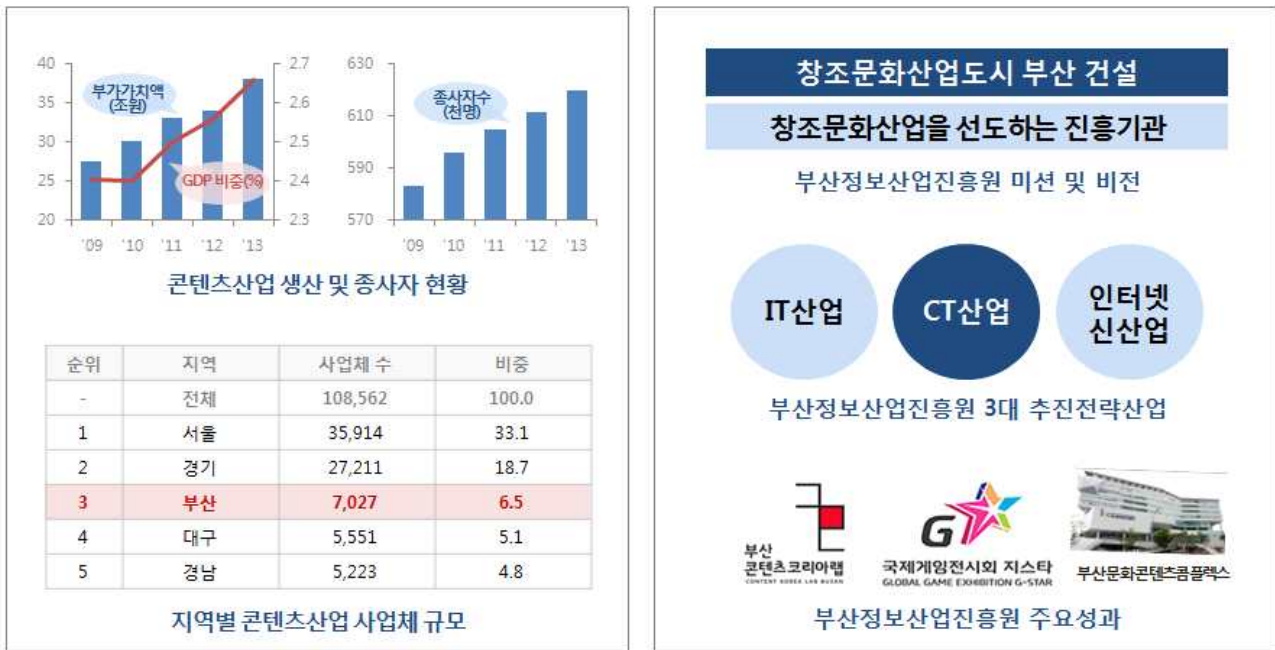
제1절 조사개요

1 조사배경 및 목적

가. 조사배경

- 콘텐츠산업은 매년 부가가치액 및 GDP대비 비중이 증가하는 차세대 성장동력산업 중 하나임
- 부산은 서울, 경기 다음으로 콘텐츠산업 사업체가 많은 지역으로 콘텐츠산업의 핵심 지역임
- 부산정보산업진흥원은 IT산업, 인터넷신산업과 더불어 CT산업을 주요 사업으로 추진하여 다양한 성과를 이루고 있음

【그림 2-1】 조사배경



출처 : 2014 콘텐츠산업통계(KOCCA), 한국은행, 현대경제연구원

나. 조사목적 및 기대효과

- 부산 CT산업 현황조사를 통해 신뢰할 수 있는 데이터 확보하여 부산 CT산업의 정확한 현황 파악
- 기존 부산 CT산업 현황조사를 기반으로 콘텐츠산업통계, 한국표준산업분류 등 관련 통계 검토하여 CT산업 범위 재정립 고려, 데이터 정리를 통해 자료의 연속성 및 통일성 확보
- 향후 부산 CT산업 육성/발전 방안 및 지원 정책 수립 시 기초자료로 활용하여 방안 및 정책의 실효성 제고

【그림 2-2】 조사목적 및 기대효과



2 조사대상

가. 조사대상 정의

- 부산 CT산업 현황조사는 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 현황조사는 부산에 소재하고 있는 12개의 콘텐츠산업 중 창작/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/오디오물출판업, 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	

나. 조사대상 리스트 확보

- 과거 부산 CT산업 현황조사 리스트를 기본으로 부산정보산업진흥원 수혜기업 이력조사 자료, 부산게임기업현황, 부산콘텐츠코리아챗 입주자 현황, 부산문화콘텐츠컴플렉스 입주 현황, 센텀벤처타운 입주현황, 부산경남만화연대 자료, 부산 소재 기업체 총람 자료 등의 관련 자료를 취합하여 조사대상 파악 및 리스트 확보함
- 리스트 자료 취합 결과 1,051개사의 리스트가 확보되었고 중복, 폐업, 결번, 타지역 이전, 업종변경 등을 제외하고 916개사를 2015 부산 CT산업 현황조사 대상으로 확정함

【표 2-2】 조사대상 파악현황 (단위: 개사)

산업	최초 조사대상	조사대상 제외	최종 조사대상
게임	106	21	85
공연	54	13	41
광고	271	18	253
만화	68	16	52
방송	51	8	43
애니메이션	23	7	16
영화	76	9	67
음악	12	1	11
지식정보	89	13	76
출판	188	15	173
캐릭터	28	5	23
콘텐츠솔루션	85	9	76
합계	1,051	135	916

3 조사절차

가. 실사절차

- 2015년 부산 CT산업 현황조사는 아래와 같이 조사기획, 실사, 자료입력 및 검증, 통계처리, 보고서 작성의 단계를 거쳐 실시하였음

【그림 2-3】 실사절차



(1) 조사기획

- 조사대상 확정 및 리스트 확보
 - CT산업 정의 및 2015년 부산 CT산업 현황조사의 구체적 범위를 확정
 - 과거 부산 CT산업 현황조사 조사대상 리스트 검토 및 부산 기업체 총람자료의 표준산업 분류 검토 등을 통해 조사대상 리스트 수집
 - 부산정보산업진흥원에서 제공한 리스트와 취합 및 중복여부 검토
- 조사방법 및 일정 계획
 - 부산 CT산업 모집단 규모가 크지 않으므로 전수조사 실시
 - 구체적 조사방법 및 일정에 대한 세부계획 수립
- 설문지 설계
 - 과거 부산 CT산업 현황조사 설문지 및 유사통계 설문지 비교 및 검토
 - 부산정보산업진흥원과 협의하여 설문지 설계
 - 예비조사 실시하여 조사표 검토 협의 후 수정 및 보완

(2) 실사

- 조사원 선발 및 교육
 - 기업체조사 등 유사조사 경험이 풍부한 조사 성격에 가장 적합한 조사원을 선발
 - 조사표 내용 및 조사방법, 유의사항에 대한 조사원 교육 실시
- 조사안내 및 협조공문, 설문지 발송
 - 사전에 모든 조사대상에 유선으로 조사안내 및 협조요청 후 설문지 이메일 발송
 - 회수율 제고를 위해 이메일 외에 전화 및 팩스조사 등 다양한 조사방법을 사용
 - 조사효율을 높이기 위해 부산정보산업진흥원의 공문을 함께 송부하여 협조요청
- 조사표 메일 수신여부 확인 및 응답 독려
 - 조사표 이메일 발송 후 전화 재접촉하여 수신여부 확인 및 응답 요청
 - 응답 거부업체에게 조사취지 설명 후 응답 재요청

(3) 자료입력 및 검증

- 조사표 회수 및 검증(Editing)
 - 이메일, 전화, 팩스를 통해 조사대상이 응답한 조사표 회수 및 이후 응답 누락 등 오류내용 즉시 검토
 - 전문 검증원이 응답 조사표 상의 응답 누락 및 오류, 논리적 일관성 등을 검증 가이드에 따라 면밀히 검증
 - 전문 검증원 외 실사감독관 및 연구원에 의한 Double Check System을 마련하여 응답 조사표 철저히 검증
- 재조사 등을 통한 자료 보완
 - 조사항목 중 응답이 누락되거나 부실한 항목이 발견되는 경우, 조사응답 담당자를 재접촉하여 재조사 실시
 - 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템 등의 자료를 활용하여 응답내용 검증 및 응답내용 보완

○ 자료 입력(코딩, Coding) 및 Raw Data 작성

- 유사조사 경험이 있는 코더들을 선발하여 조사 개요 및 목적 등을 숙지하고 코딩기준을 파악하게 하여 전문적 자료 입력 작업을 할 수 있도록 철저히 교육
- 산업별로 표본 수에 비례하여 일부 조사표를 무작위로 추출하여 사전 검수 작업을 통해 유사한 코드끼리 분류작업 후 자료 입력
- 입력가이드 작성하여 자료 입력 작업 표준화하고 가이드에 의해 코더가 부호화 작업 진행
- 자료 입력 과정에서 오류를 최소화하기 위해 독자적인 프로그램을 통해 오류를 체크하고, 오류 발생 시 즉시 수정

(4) 자료처리

○ 기초 통계 처리 및 분석

- 수집자료에 대해 체계적이고 정확한 분류 및 정리
- 무응답에 대해 표본 유형에 따라 평균 대체
- SPSS 사회과학통계프로그램을 이용, 빈도분석 등 기초 통계분석 실시

○ 통계분석표 작성

- 기초 통계분석 결과 표 작성하여 보고서 기초자료로 활용

(5) 보고서 작성

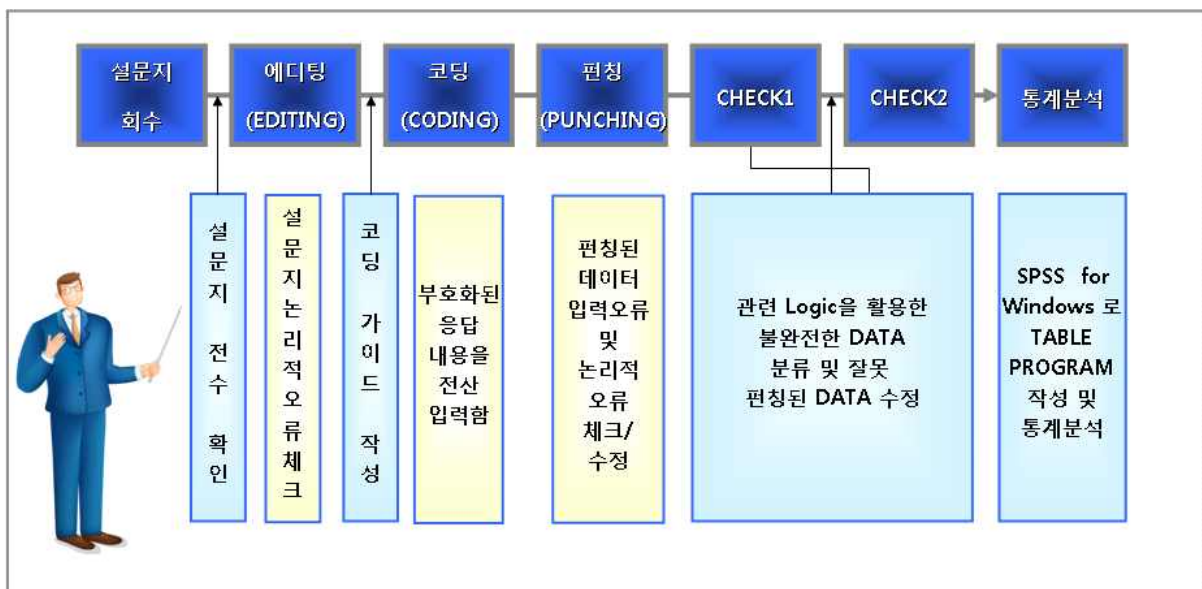
○ 조사 목적에 부합하는 심층 통계분석

- 기초 통계 처리 및 분석 과정을 통해 파악된 통계 분석 결과를 조사 목적에 부합하는 심층 통계 분석 수행
- 심층 통계 분석 결과를 토대로 결과 보고서 작성

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

- 과거 부산 CT산업 현황조사 검토 결과, 일반현황 등은 유사통계와 비슷한 내용을 담고 있었으나 R&D현황에 대한 비중이 컸음
 - 콘텐츠산업통계, ICT통계 등 유사통계 검토 및 협의를 통해 설문지 수정 설계함

나. 조사내용

- 설문지는 사업체 일반현황과 경영실태, 부산정보산업진흥원 지원사업 관련으로 구성됨
- 일반현황은 사업체명, 유형, 사업자/법인등록번호, 대표자명 및 성별, 설립연도, 기업상장 여부, 사업장 유형, 소재지 유형, 사업분야, 주요제품 및 서비스, 인력현황, 재무현황, 지식재산권 현황 등으로 구성됨
 - 인력현황은 연도별 종사자 수, 직무별 종사자 수, 연령대별 종사자 수로 구성됨
 - 재무현황은 자본금, 연도별 매출액, 매출액 비중, 수출액 및 주요수출국 등으로 구성됨
- 경영실태는 경영, 마케팅, 창작/개발, 인력운영, 교육 등으로 구성됨
 - 전년도 대비 현황, 각 부분별 특성, 애로사항 등에 대한 문항들로 구성됨
 - 인력관련하여 향후 채용계획에 대해 인원, 시기, 분야, 교육과정 등으로 구성됨
- 부산정보산업진흥원 지원사업 관련해서는 경험 및 만족도, 지원사업 수요 등으로 구성함
 - 그 외 애로사항 및 제안, 개선의견 등에 대한 문항을 포함함

【표 2-4】 조사내용

구 분	내 용
일반현황	<ul style="list-style-type: none"> · 사업체명/유형, 대표자명/성별, 설립연도, 기업상장 여부, 소재지, 사업장 · 산업유형, 주요제품 및 서비스 내용, 사업내용, 지식재산권 현황 · 연도별, 직무별, 연령대별 인력현황 · 자본금, 매출액, 매출액 비중, 수출액
경영실태	<ul style="list-style-type: none"> · 경영상황, 자금조달 방법, 경영 관련 애로사항 · 마케팅상황, 주요고객, 마케팅 유형, 마케팅 관련 애로사항 · 창작/개발현황, 창작/개발 방법 및 관련 애로사항 · 인력수급현황, 채용계획, 채용방법, 채용 관련 애로사항 · 재교육 필요성, 교육방법, 교육수요, 교육 관련 애로사항
지원사업 관련	<ul style="list-style-type: none"> · 부산정보산업진흥원 지원 수혜경험 여부 및 만족도 · 필요 지원산업 분야 및 세부분야 · 애로사항, 제안 및 개선의견

5 조사현황

가. 조사실시

- 조사기간 : 2015년 11월 5일부터 12월 8일까지 총 1달간
- 조사대상 : 부산광역시 소재 콘텐츠산업 제작사업체 전체
- 조사방법 : 구조화된 설문지를 이용한 이메일, 팩스, 전화, 면접 등을 통해 전수조사
 - 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템의 공시자료 수집과 같은 DESK RESEARCH도 병행하여 진행

나. 조사완료현황

- 2015년 부산 CT산업 현황조사를 실시한 결과 총 739개의 사업체가 조사되었음
 - 방송산업은 전체 51개사 중 44개사 조사완료(86.3%)되어 조사완료율이 가장 높았고 만화산업은 68개사 중 22개사 조사완료(32.4%)되어 조사완료율이 가장 낮았음
 - 이메일, 전화, 팩스 등을 통해 조사를 수행했으며 조사가 미흡한 경우 중소기업현황정보시스템, 금융감독원 전자공시시스템 등의 공시자료 등을 통해 보완하였음

【표 2-4】 조사현황 (단위: 개사, %)

산업	모집단	조사완료	조사완료율
출판	188	141	75.0
만화	68	22	32.4
음악	12	8	66.7
게임	106	80	75.5
영화	76	50	65.8
애니메이션	23	17	73.9
방송	51	44	86.3
광고	271	209	77.1
캐릭터	28	10	35.7
지식정보	89	65	73.0
콘텐츠솔루션	85	63	74.1
공연	54	30	55.6
전체	1,051	739	70.3

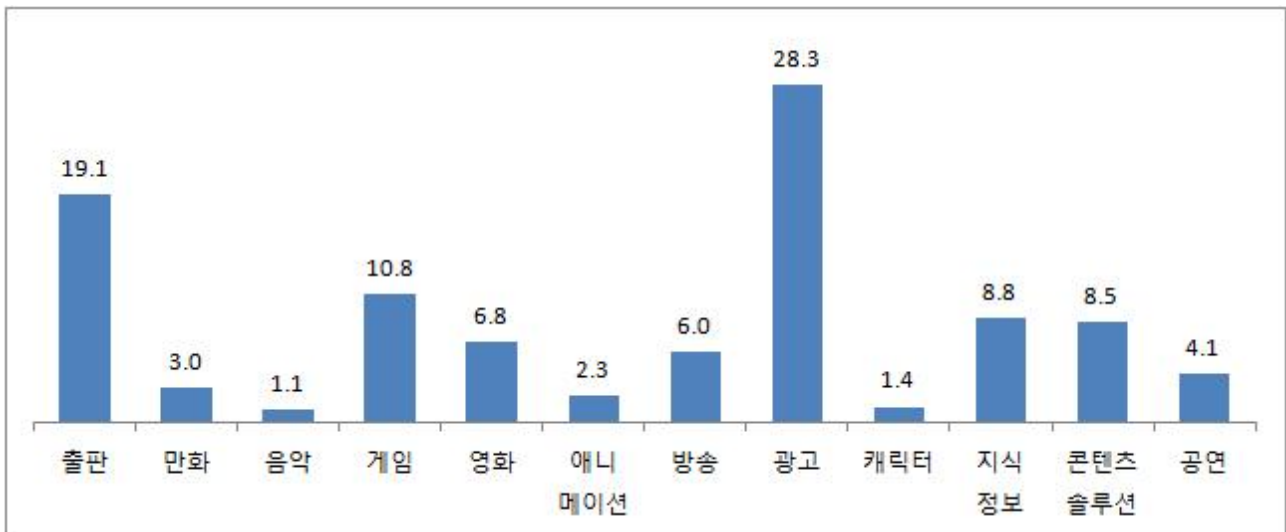
제2절 조사결과

1 일반현황

가. 산업분야

- 2015년 부산 CT산업 현황조사를 통해 파악된 **CT산업 제작관련 사업체는 총 739개사**로 나타남
 - 이 중 2015년 설립된 사업체가 18개사로 2014년 기준 CT산업 제작관련 사업체는 총 721개사로 나타남
 - 산업분야별로는 **광고산업이 209개사(28.3%)**로 가장 많았고 음악산업이 8개사(1.1%)로 가장 적게 나타남

【그림 2-5】 산업분야별 현황 (단위: %)



【표 2-5】 산업분야별 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체	산업분야											
		출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연
사업체수	739	141	22	8	80	50	17	44	209	10	65	63	30
비중	100.0	19.1	3.0	1.1	10.8	6.8	2.3	6.0	28.3	1.4	8.8	8.5	4.1

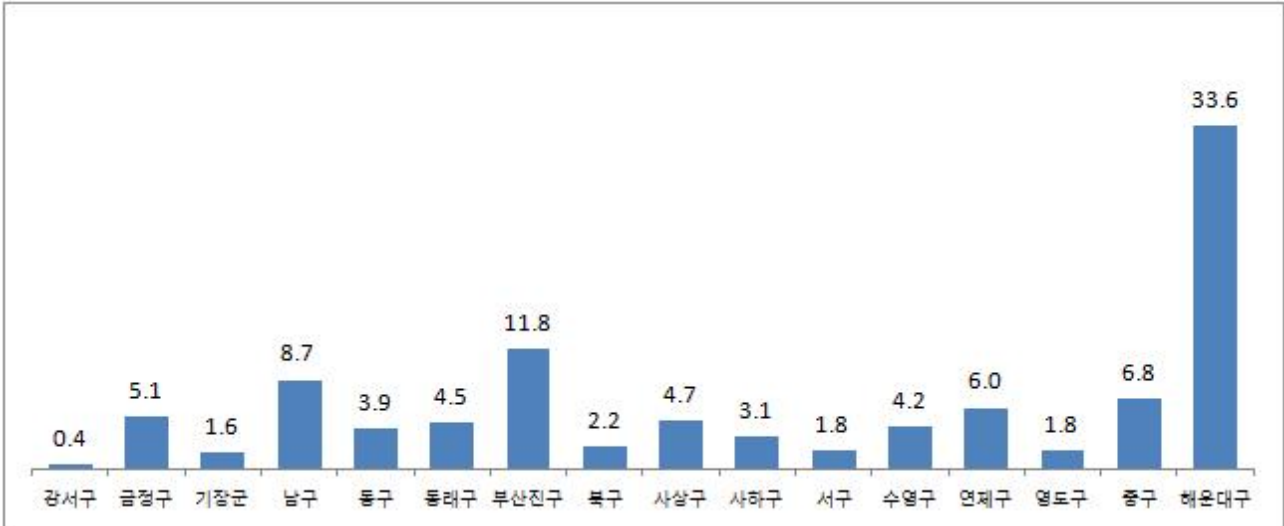
▶ 2015년 739개사 기준 (n=739)

나. 소재지역

(1) 구군별

- 지역별로 살펴보면 해운대구가 248개사, 33.6%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 부산진구(87개사, 11.8%), '남구(64개사, 8.7%), 중구(50개사, 6.8%) 순으로 높게 나타남

【그림 2-6】 소재지 현황 (단위: %)



【표 2-6】 소재지 현황(강서구~북구) (단위: 개사, %)

구분	전체		강서구		금정구		기장군		남구		동구		동래구		부산진구		북구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	739	100.0	3	0.4	38	5.1	12	1.6	64	8.7	29	3.9	33	4.5	87	11.8	16	2.2
출판	141	100.0	0	0.0	7	5.0	1	0.7	9	6.4	11	7.8	7	5.0	31	22.0	3	2.1
만화	22	100.0	1	4.5	2	9.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	9.1	1	4.5	0	0.0
음악	8	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0	3	37.5	1	12.5
게임	80	100.0	0	0.0	3	3.8	2	2.5	6	7.5	0	0.0	3	3.8	3	3.8	0	0.0
영화	50	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	4.0	0	0.0	3	6.0	2	4.0	0	0.0
애니메이션	17	100.0	0	0.0	1	5.9	0	0.0	2	11.8	0	0.0	0	0.0	1	5.9	1	5.9
방송	44	100.0	0	0.0	3	6.8	0	0.0	6	13.6	3	6.8	2	4.5	3	6.8	0	0.0
광고	209	100.0	0	0.0	9	4.3	7	3.3	14	6.7	9	4.3	13	6.2	30	14.4	6	2.9
캐릭터	10	100.0	1	10.0	2	20.0	1	10.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	65	100.0	0	0.0	5	7.7	0	0.0	8	12.3	3	4.6	1	1.5	6	9.2	3	4.6
콘텐츠솔루션	63	100.0	1	1.6	1	1.6	0	0.0	11	17.5	1	1.6	2	3.2	5	7.9	1	1.6
공연	30	100.0	0	0.0	5	16.7	1	3.3	5	16.7	1	3.3	0	0.0	2	6.7	1	3.3

▶ 2015년 739개사 기준 (n=739)

【표 2-7】 소재지 현황(사상구~해운대구) (단위: 개사, %)

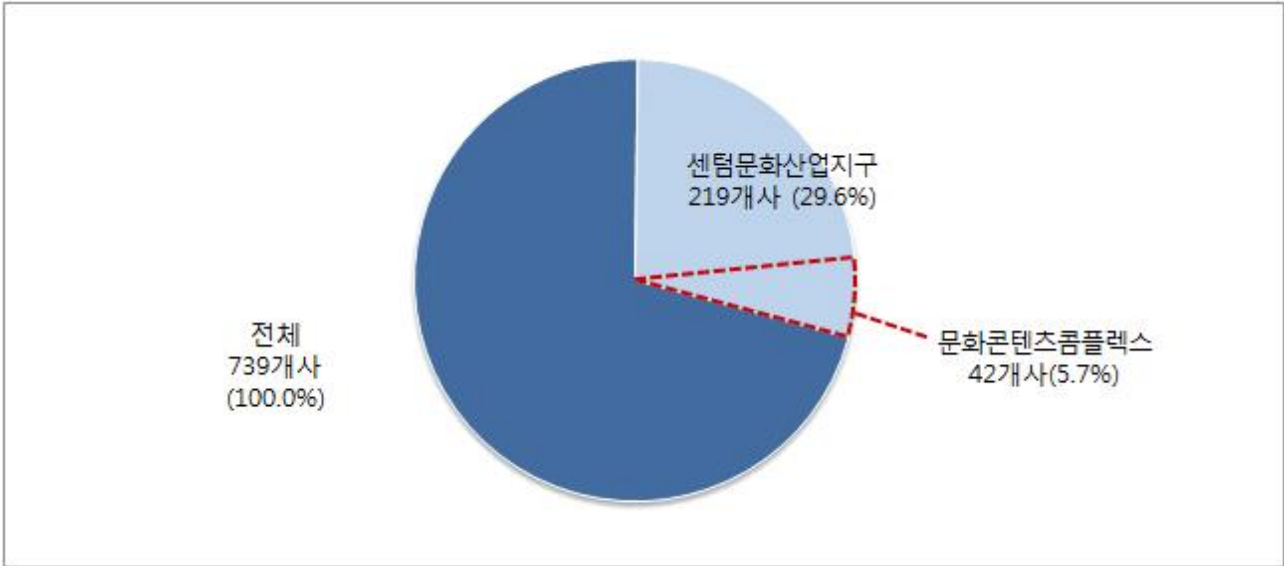
구분	전체		사상구		사하구		서구		수영구		연제구		영도구		중구		해운대구	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	739	100.0	35	4.7	23	3.1	13	1.8	31	4.2	44	6.0	13	1.8	50	6.8	248	33.6
출판	141	100.0	6	4.3	3	2.1	9	6.4	4	2.8	13	9.2	0	0.0	24	17.0	13	9.2
만화	22	100.0	1	4.5	1	4.5	0	0.0	1	4.5	1	4.5	4	18.2	0	0.0	8	36.4
음악	8	100.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5
게임	80	100.0	4	5.0	5	6.3	0	0.0	3	3.8	0	0.0	1	1.3	1	1.3	49	61.3
영화	50	100.0	2	4.0	1	2.0	2	4.0	2	4.0	3	6.0	2	4.0	5	10.0	26	52.0
애니메이션	17	100.0	1	5.9	1	5.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	5.9	0	0.0	9	52.9
방송	44	100.0	1	2.3	1	2.3	0	0.0	3	6.8	3	6.8	0	0.0	4	9.1	15	34.1
광고	209	100.0	11	5.3	7	3.3	1	0.5	12	5.7	19	9.1	2	1.0	12	5.7	57	27.3
캐릭터	10	100.0	0	0.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	40.0
지식정보	65	100.0	5	7.7	0	0.0	1	1.5	0	0.0	4	6.2	3	4.6	0	0.0	26	40.0
콘텐츠솔루션	63	100.0	1	1.6	1	1.6	0	0.0	1	1.6	1	1.6	0	0.0	2	3.2	35	55.6
공연	30	100.0	2	6.7	2	6.7	0	0.0	4	13.3	0	0.0	0	0.0	2	6.7	5	16.7

▶ 2015년 739개사 기준 (n=739)

(2) 센텀문화산업지구

- 센텀문화산업지구에 위치한 사업체는 219개사로 전체의 29.6%이며, 센텀문화산업지구 내 문화콘텐츠комплек스에 위치한 사업체는 42개사로 전체의 5.7%를 차지하는 것으로 나타남

【그림 2-7】 센텀문화산업지구 및 문화콘텐츠комплек스 비중



【표 2-8】 센텀문화산업지구 및 문화콘텐츠комплек스 현황 (단위: 개사, %)

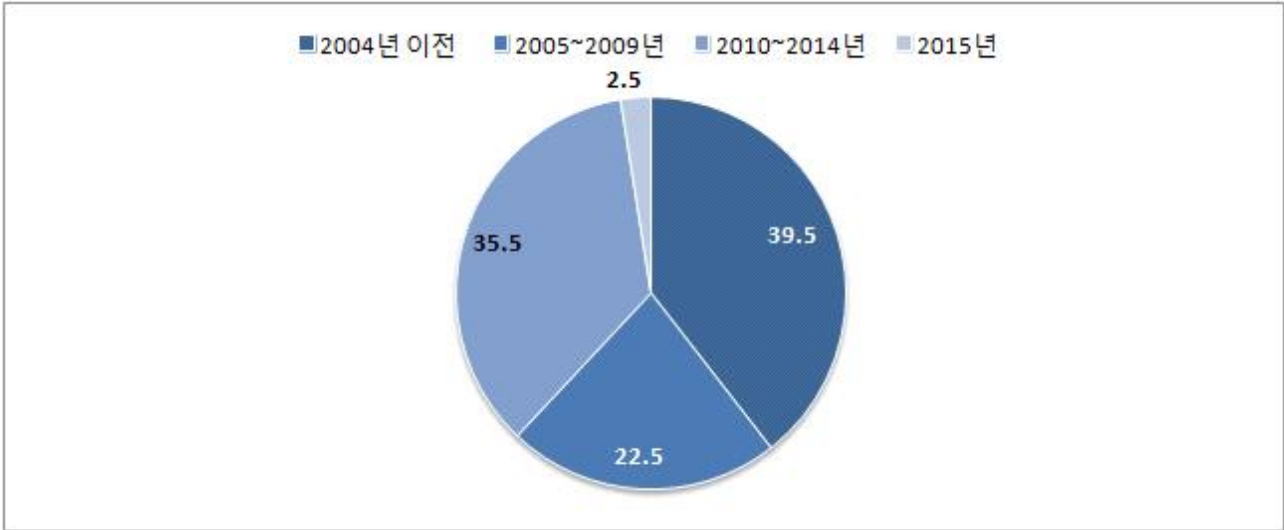
구분	전체		센텀문화산업지구		문화콘텐츠комплек스	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	739	100.0	219	29.6	42	5.7
출판	141	100.0	12	8.5	2	1.4
만화	22	100.0	8	36.4	1	4.5
음악	8	100.0	1	12.5	0	0.0
게임	80	100.0	43	53.8	15	18.8
영화	50	100.0	21	42.0	5	10.0
애니메이션	17	100.0	9	52.9	6	35.3
방송	44	100.0	12	27.3	1	2.3
광고	209	100.0	47	22.5	4	1.9
캐릭터	10	100.0	3	30.0	0	0.0
지식정보	65	100.0	24	36.9	3	4.6
콘텐츠솔루션	63	100.0	35	55.6	5	7.9
공연	30	100.0	4	13.3	0	0.0

- ▶ 문화콘텐츠комплек스는 센텀문화산업지구에 포함됨
- ▶ 2015년 739개사 기준 (n=739)

다. 설립연도

- 설립연도별로 살펴보면 '2004년 이전'이 39.5%, '2005년~2009년'이 22.4%, '2010년~2014년'이 35.6%, '2015년'이 2.5%로 나타남

【그림 2-8】 설립연도 현황 (단위: %)



【표 2-9】 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

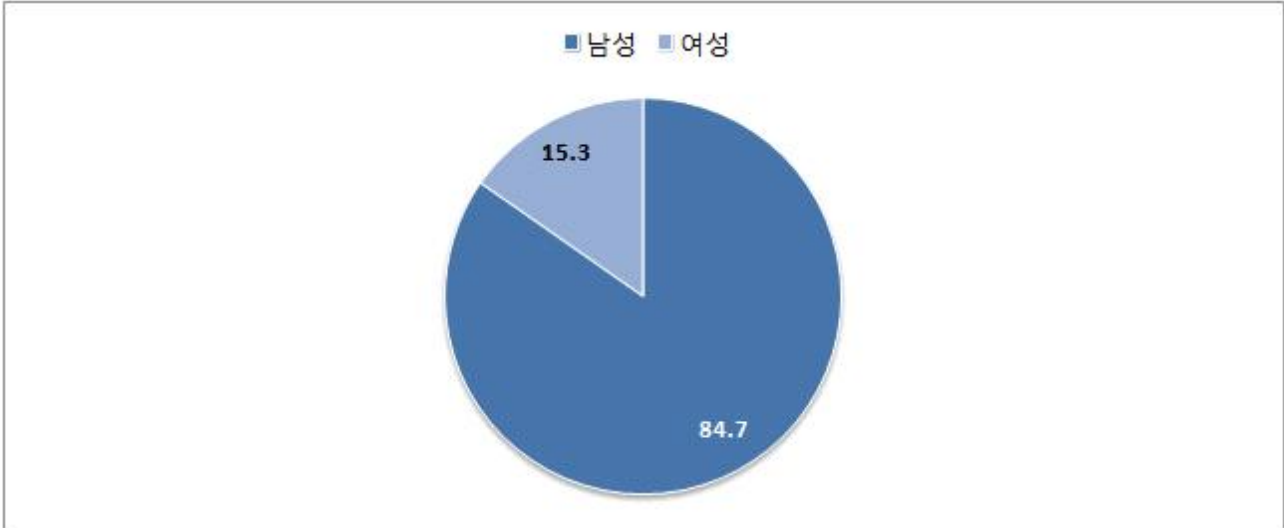
구분	전체		2004년 이전		2005~2009년		2010~2014년		2015년	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	731	100.0	289	39.5	164	22.4	260	35.6	18	2.5
출판	141	100.0	90	63.8	22	15.6	29	20.6	0	0.0
만화	15	100.0	2	13.3	4	26.7	8	53.3	1	6.7
음악	8	100.0	0	0.0	4	50.0	3	37.5	1	12.5
게임	80	100.0	8	10.0	14	17.5	46	57.5	12	15.0
영화	49	100.0	12	24.5	15	30.6	21	42.9	1	2.0
애니메이션	17	100.0	3	17.6	7	41.2	6	35.3	1	5.9
방송	44	100.0	27	61.4	12	27.3	5	11.4	0	0.0
광고	209	100.0	109	52.2	58	27.8	42	20.1	0	0.0
캐릭터	10	100.0	3	30.0	1	10.0	6	60.0	0	0.0
지식정보	65	100.0	11	16.9	11	16.9	41	63.1	2	3.1
콘텐츠솔루션	63	100.0	18	28.6	9	14.3	36	57.1	0	0.0
공연	30	100.0	6	20.0	7	23.3	17	56.7	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 731개사 기준 (n=731)

라. 대표자 성별

○ 대표자 성별을 살펴보면 '남성'이 84.7%로 '여성(15.3%)'보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-9】 대표자 성별 현황 (단위: %)



【표 2-10】 대표자 성별 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체		남성		여성	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	300	100.0	254	84.7	46	15.3
출판	53	100.0	46	86.8	7	13.2
만화	16	100.0	14	87.5	2	12.5
음악	3	100.0	3	100.0	0	0.0
게임	33	100.0	30	90.9	3	9.1
영화	16	100.0	16	100.0	0	0.0
애니메이션	6	100.0	5	83.3	1	16.7
방송	11	100.0	11	100.0	0	0.0
광고	88	100.0	72	81.8	16	18.2
캐릭터	8	100.0	6	75.0	2	25.0
지식정보	30	100.0	23	76.7	7	23.3
콘텐츠솔루션	24	100.0	20	83.3	4	16.7
공연	12	100.0	8	66.7	4	33.3

▶ 무응답 사업체를 제외한 300개사 기준 (n=300)

마. 사업체 유형

- 사업체 유형을 살펴보면 '개인법인'이 55.1%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '회사법인(42.2%)', '기타법인(2.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-10】 사업체 유형 현황 (단위: %)



【표 2-11】 사업체 유형 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체		개인사업		회사법인		기타법인	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	294	100.0	162	55.1	124	42.2	8	2.7
출판	53	100.0	41	77.4	12	22.6	0	0.0
만화	14	100.0	12	85.7	2	14.3	0	0.0
음악	3	100.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0
게임	33	100.0	16	48.5	17	51.5	0	0.0
영화	15	100.0	9	60.0	5	33.3	1	6.7
애니메이션	6	100.0	2	33.3	3	50.0	1	16.7
방송	10	100.0	4	40.0	3	30.0	3	30.0
광고	87	100.0	43	49.4	43	49.4	1	1.1
캐릭터	8	100.0	4	50.0	4	50.0	0	0.0
지식정보	29	100.0	15	51.7	13	44.8	1	3.4
콘텐츠솔루션	24	100.0	8	33.3	16	66.7	0	0.0
공연	12	100.0	6	50.0	5	41.7	1	8.3

▶ 무응답 사업체를 제외한 294개사 기준 (n=294)

바. 사업장 유형

- 사업장 유형을 살펴보면 '본사'가 96.3%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '지사(2.7%)', '연구소(1.0%)' 순으로 나타남

【그림 2-11】 사업장 유형 현황 (단위: %)



【표 2-12】 사업장 유형 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체		본사		지사		연구소	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	297	100.0	286	96.3	8	2.7	3	1.0
출판	53	100.0	51	96.2	2	3.8	0	0.0
만화	15	100.0	15	100.0	0	0.0	0	0.0
음악	3	100.0	3	100.0	0	0.0	0	0.0
게임	33	100.0	33	100.0	0	0.0	0	0.0
영화	16	100.0	16	100.0	0	0.0	0	0.0
애니메이션	6	100.0	5	83.3	1	16.7	0	0.0
방송	10	100.0	7	70.0	3	30.0	0	0.0
광고	88	100.0	87	98.9	1	1.1	0	0.0
캐릭터	8	100.0	7	87.5	0	0.0	1	12.5
지식정보	30	100.0	29	96.7	1	3.3	0	0.0
콘텐츠솔루션	24	100.0	22	91.7	0	0.0	2	8.3
공연	11	100.0	11	100.0	0	0.0	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 297개사 기준 (n=297)

사. 기업상장 여부

- 기업상장 여부를 살펴보면 '비상장'이 98.9%로 가장 비중이 높았고 '거래소 상장'이 0.8%, '코스닥 상장'이 0.4%로 나타남

【그림 2-12】 기업상장 여부 (단위: %)



【표 2-13】 기업상장 여부 (단위: 개사, %)

구분	전체		거래소		코스닥		비상장	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	263	100.0	2	0.8	1	0.4	260	98.9
출판	48	100.0	0	0.0	0	0.0	48	100.0
만화	15	100.0	0	0.0	0	0.0	15	100.0
음악	3	100.0	0	0.0	0	0.0	3	100.0
게임	30	100.0	1	3.3	0	0.0	29	96.7
영화	14	100.0	0	0.0	0	0.0	14	100.0
애니메이션	6	100.0	0	0.0	1	16.7	5	83.3
방송	11	100.0	0	0.0	0	0.0	11	100.0
광고	74	100.0	0	0.0	0	0.0	74	100.0
캐릭터	7	100.0	0	0.0	0	0.0	7	100.0
지식정보	24	100.0	0	0.0	0	0.0	24	100.0
콘텐츠솔루션	22	100.0	1	4.5	0	0.0	21	95.5
공연	9	100.0	0	0.0	0	0.0	9	100.0

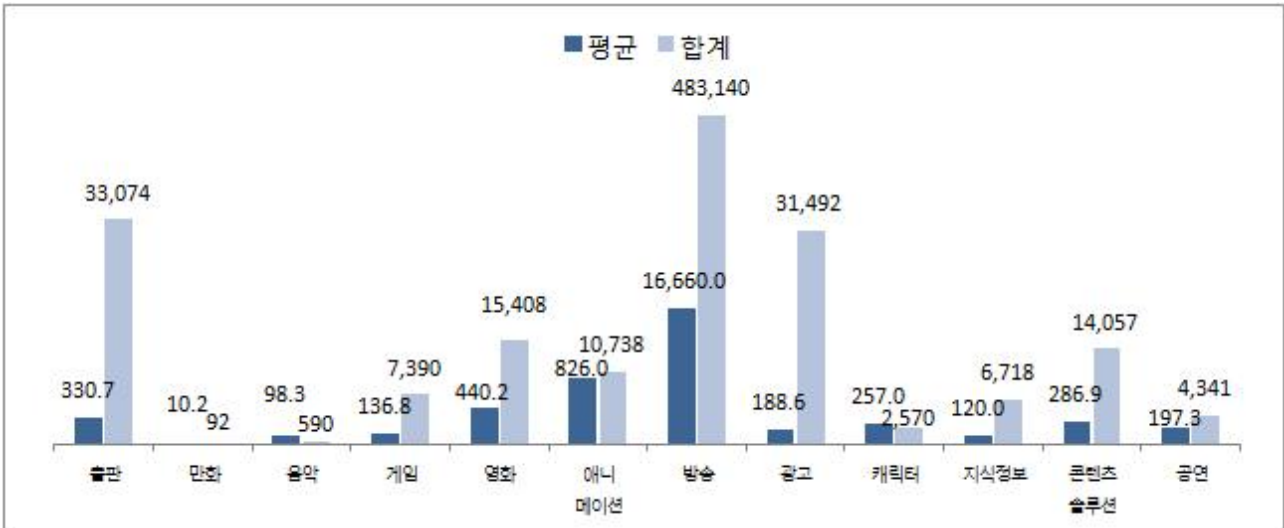
▶ 무응답 사업체를 제외한 263개사 기준 (n=263)

2 재무현황

가. 자본금

- 자본금은 평균 11억 838만원이었으며 방송산업의 평균 자본금이 166억 6,000만원으로 가장 높았고 만화산업이 1,022만원으로 가장 낮게 나타남

【그림 2-13】 자본금 현황 (단위: 백만원)



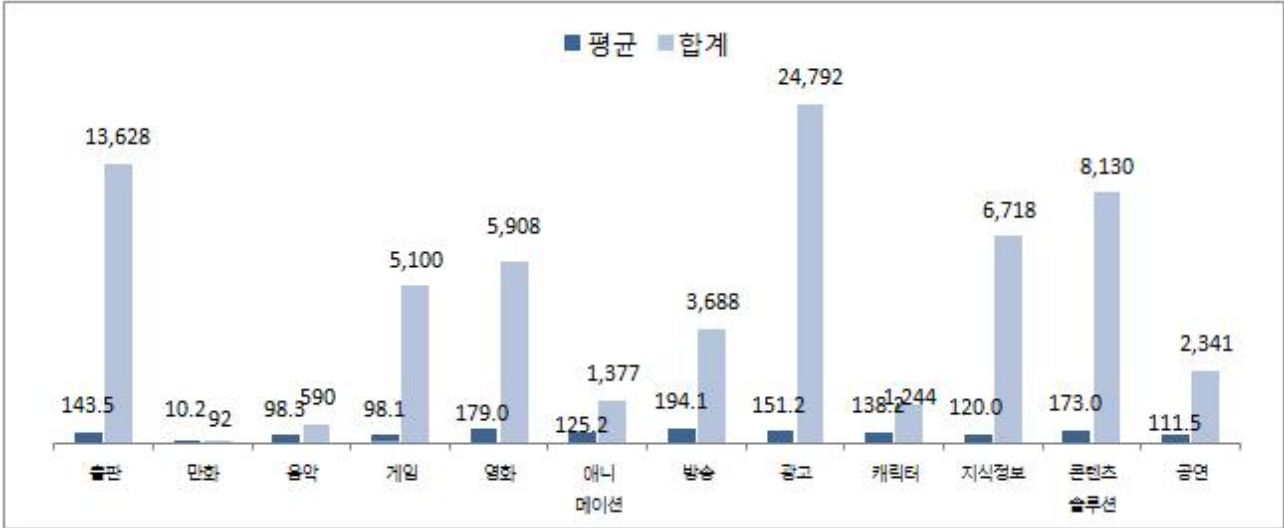
【표 2-14】 자본금 현황 (단위: 개사, 천원)

구분	전체	평균	합계
전체	553	1,108,382.4	609,610,345
출판	100	330,743.1	33,074,312
만화	9	10,222.2	92,000
음악	6	98,333.3	590,000
게임	55	136,843.3	7,389,539
영화	35	440,226.1	15,407,915
애니메이션	13	826,010.7	10,738,139
방송	29	16,660,008.0	483,140,232
광고	168	188,575.0	31,492,026
캐릭터	10	257,040.4	2,570,404
지식정보	55	119,972.0	6,718,433
콘텐츠솔루션	50	286,870.8	14,056,668
공연	23	197,303.5	4,340,677

▶ 무응답 사업체를 제외한 553개사 기준 (n=553)

- 자본금이 10억원을 초과하는 28개 사업체를 제외한 자본금은 평균 1억 4,100만원이었으며 방송산업의 평균 자본금이 1억 9,409만원으로 가장 높고 만화산업이 1,022만원으로 가장 낮게 나타남

【그림 2-14】 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외 (단위: 백만원)



【표 2-15】 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외 (단위: 개사, 천원)

구분	전체	평균	합계
전체	525	141,008.7	73,606,563
출판	95	143,457.1	13,628,429
만화	9	10,222.2	92,000
음악	6	98,333.3	590,000
게임	53	98,068.1	5,099,539
영화	33	179,027.7	5,907,915
애니메이션	11	125,154.1	1,376,695
방송	19	194,094.7	3,687,800
광고	165	151,170.9	24,792,026
캐릭터	9	138,183.8	1,243,654
지식정보	56	119,972.0	6,718,433
콘텐츠솔루션	47	172,965.9	8,129,395
공연	22	111,460.8	2,340,677

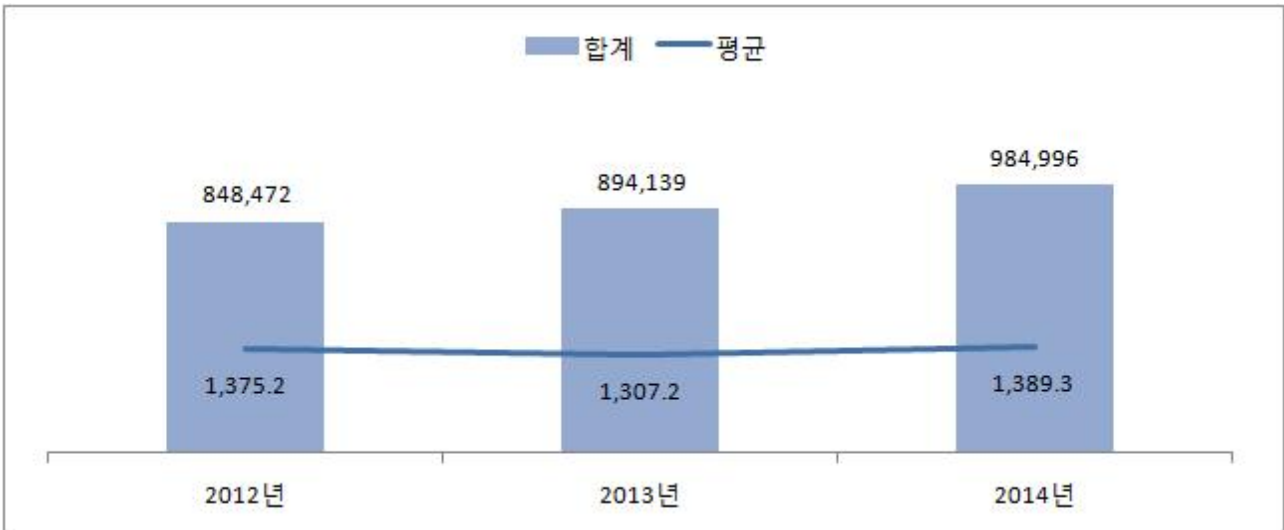
- ▶ 무응답 사업체 및 자본금 10억원 이상인 사업체를 제외한 525개사 기준 (n=525)
- ▶ 자본금 10억원 초과인 사업체 : 국제신문(출판), 에이치큐인베스트먼트(영화), 오로라월드(애니), 기독교텔레비전(방송), 티브로드동남방송(방송), 티브로드낙동방송(방송), 현대에이치씨엔부산방송(방송), BBSFM부산불교방송(방송), KBS부산방송총국(방송), KNN(방송) 등 28개사

나. 매출액

(1) 연도별 매출액(2012년~2014년)

- 총 매출액은 2012년 8,484억원, 2013년 8,941억원, **2014년 9,849억원**으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2012년 13.7억원, 2013년 13.0억원, 2014년 13.8억원으로 2013년 다소 감소하였으나 2014년 다시 증가한 것으로 나타남

【그림 2-15】 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원)



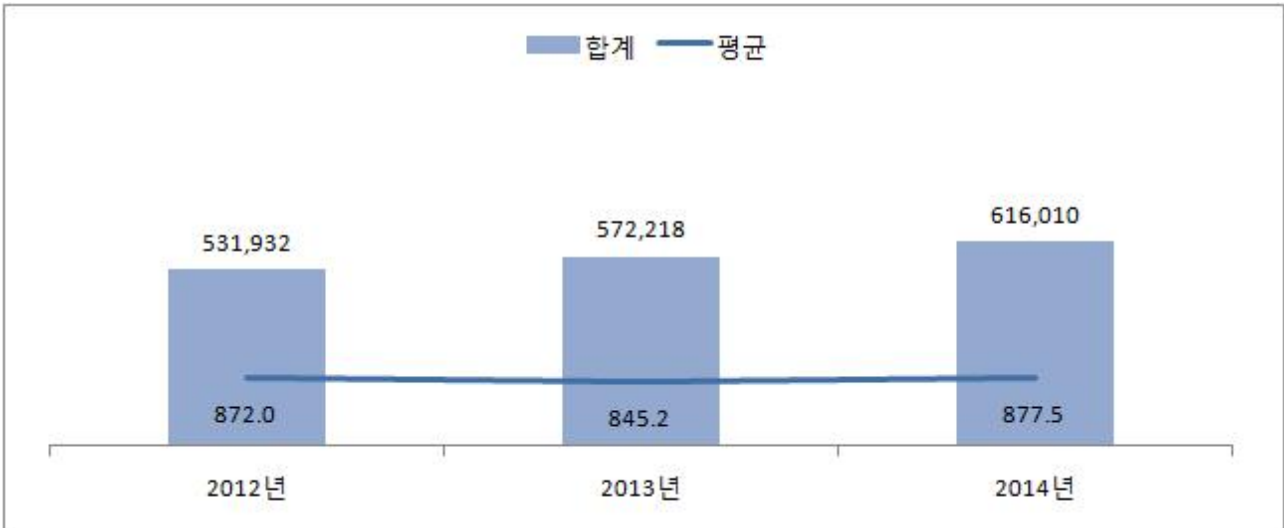
【표 2-16】 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	623	1,375.2	848,472	692	1,307.2	894,139	721	1,389.3	984,996
출판	134	962.0	128,904	140	889.9	124,592	141	900.7	126,992
만화	16	51.0	816	18	89.9	1,528	21	81.8	1,636
음악	6	200.9	1,205	7	203.1	1,422	7	190.5	1,333
게임	39	867.2	33,820	57	1,168.6	66,610	68	1,807.9	119,324
영화	37	953.5	35,281	47	471.8	21,703	49	386.2	18,540
애니메이션	16	936.9	14,991	16	1,072.5	17,159	16	1,187.9	19,006
방송	42	8,909.9	374,217	42	8,490.8	356,613	44	8,156.8	358,899
광고	199	709.8	137,707	208	782.1	158,770	209	844.8	172,338
캐릭터	9	945.7	8,512	10	724.9	7,249	10	786.3	7,863
지식정보	45	660.1	29,043	59	613.8	35,600	63	690.9	42,837
콘텐츠솔루션	51	1,243.3	63,410	58	1,392.6	80,771	63	1,369.6	83,547
공연	29	709.2	20,567	30	737.4	22,121	30	1,089.4	32,681

▶ 2015년 설립 18개사, 2014년 설립 29개사, 2013년 설립 69개사로 연도별 기준 사업체 수가 다름 (n=623(12년), 692(13년), 721(14년))

- 2014년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체 7개사를 제외한 **총 매출액은 2012년 5,319억원, 2013년 5,722억원, 2014년 6,160억원**으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
 - 평균 매출액은 2012년 8.7억원, 2013년 8.4억원, 2014년 8.7억원으로 2013년 감소했으나 2014년 증가한 것으로 나타남

【그림 2-16】 연도별 매출액 현황 - 2014년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 (단위: 백만원)



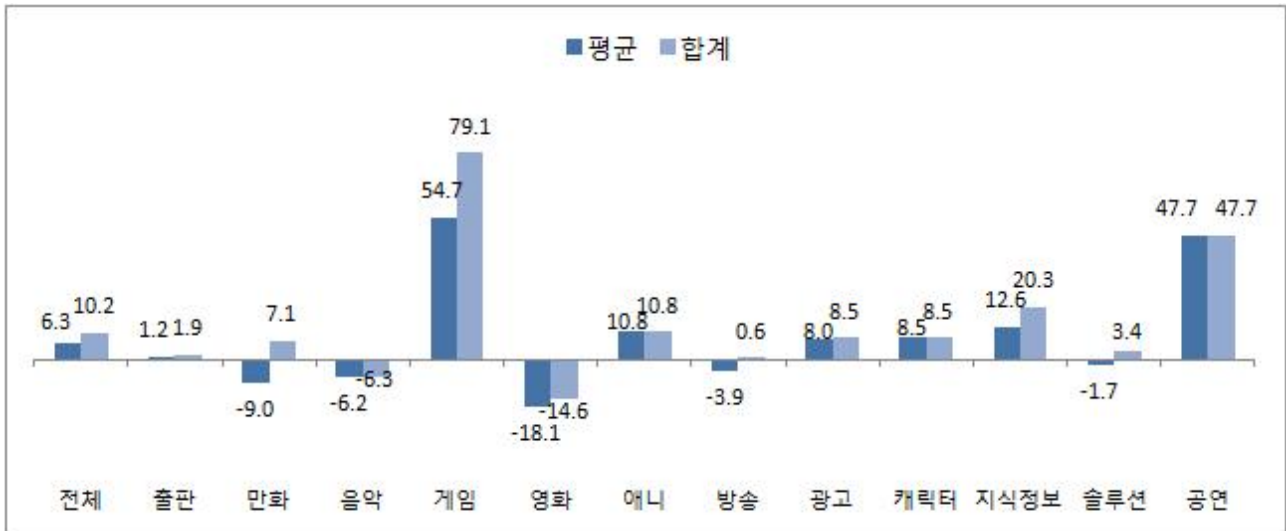
【표 2-17】 연도별 매출액 현황 - 2014년 매출액 300억원 초과 사업체 제외 (단위 : 개사, 백만원)

	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	617	872.0	531,932	686	845.2	572,218	715	877.5	616,010
출판	133	624.9	83,117	139	598.6	83,204	140	611.2	85,567
만화	16	51.0	816	18	89.9	1,528	21	81.8	1,636
음악	6	200.9	1,205	7	203.1	1,422	7	190.5	1,333
게임	38	886.8	33,700	56	748.8	41,932	67	715.4	46,499
영화	37	953.5	35,281	47	471.8	21,703	49	386.2	18,540
애니메이션	16	936.9	14,991	16	1,072.5	17,159	16	1,187.9	19,006
방송	38	2,799.5	103,583	38	2,723.2	100,759	40	2,670.8	104,162
광고	199	709.8	137,707	208	782.1	158,770	209	844.8	172,338
캐릭터	9	945.7	8,512	10	724.9	7,249	10	786.3	7,863
지식정보	45	660.1	29,043	59	613.8	35,600	63	690.9	42,837
콘텐츠솔루션	51	1,243.3	63,410	58	1,392.6	80,771	63	1,369.6	83,547
공연	29	709.2	20,567	30	737.4	22,121	30	1,089.4	32,681

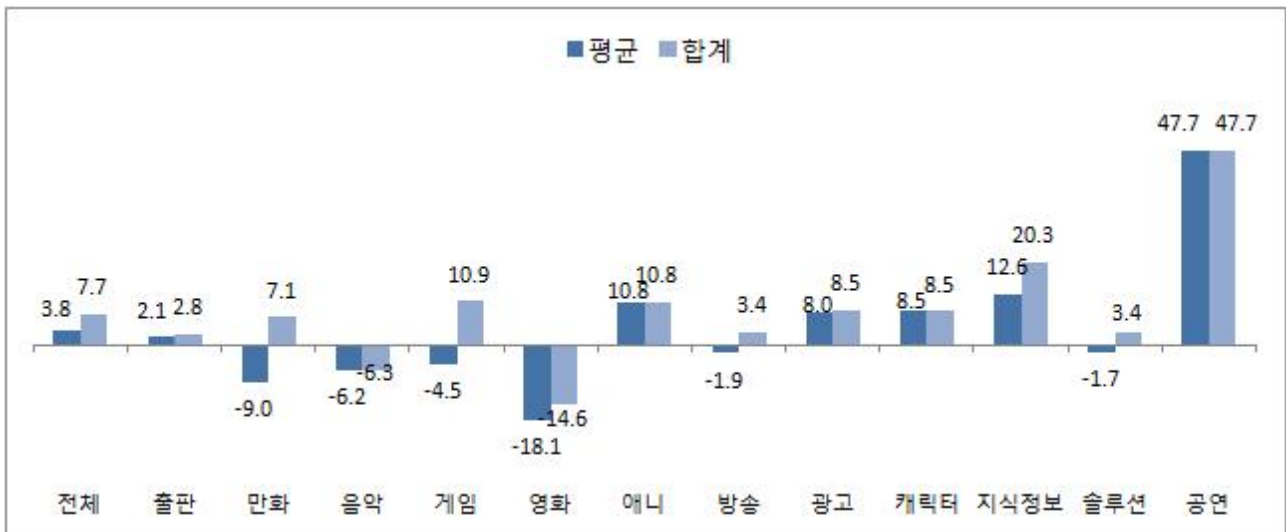
- ▶ 표 2-15 기준에서 2014년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체 제외 (n=617(12년), 686(13년), 715(14년))
- ▶ 2014년 매출액이 300억원 초과하는 사업체 : 부산일보(출판), 트리노드(게임), 부산MBC(방송), 티브로드낙동방송(방송), 현대에이치씨엔부산방송(방송), KBS부산방송총국(방송), KNN(방송) 등 7개사

- 산업별로 살펴보면 게임산업과 공연산업의 2014년 전년대비 총 매출액 증감률이 가장 높게 나타남
 - 게임산업은 2014년 전년대비 총 매출액 증감률이 79.1%(평균 매출액 증감률 54.7%)로 가장 크게 매출액이 증가한 것으로 나타남
 - ▷ 이는 부산지역 대표 게임사업체인 트리노드의 매출액 증가(2013년 246억원, 2014년 728억원, 증감률 295.9%)가 큰 요인으로 작용함.
 - ▷ 게임산업은 청소년을 비롯한 여성 및 중장년 층의 스마트기기 이용 확대, 모바일 게임의 용이성 및 시장 확대에 의한 모바일게임 성장의 영향을 받고 있는 것으로 파악됨
 - 공연산업은 2014년 전년대비 총 매출액 증감률이 47.7%로 매출액 300억원 이상 사업체를 제외 시 가장 매출액 증감률이 높은 것으로 나타남.
 - ▷ 이는 뮤지컬 등 국내 공연시장의 다양한 장르의 콘텐츠 제작을 통한 수요계층의 확대에 의해 관객들이 많이 늘어난 데에 따른 것으로 파악됨
 - 영화산업은 2014년 전년대비 총 매출액 증감률이 -14.6%(평균 매출액 증감률 -18.1%)로 가장 크게 감소한 것으로 나타남.
 - ▷ 이는 대기업/대형작품 중심으로 흥행한 반면 중소형 제작 영화산업 사업체들이 부진하고 있는 영화산업의 시장 내 극과 극 현상의 영향을 받는 것으로 파악됨

【그림 2-17】 2014년 전년대비 매출액 증감률 (단위: %)



【그림 2-18】 2014년 전년대비 매출액 증감률 - 2014년 매출액 300억 초과 사업체 제외 (단위: %)



(2) 매출규모별 비중(2014년)

- 2014년 기준으로 매출액이 '1억원 미만'이 26.2%, '1억~3억원'이 25.1%, '3억~10억원'이 26.2%, '10억원 이상'이 20.8%로 매출액이 '10억원 미만'인 사업체의 비중이 높은 것으로 나타남

【그림 2-19】 매출규모별 비중 (단위: %)



【표 2-18】 매출규모별 비중 (단위: 개사, %)

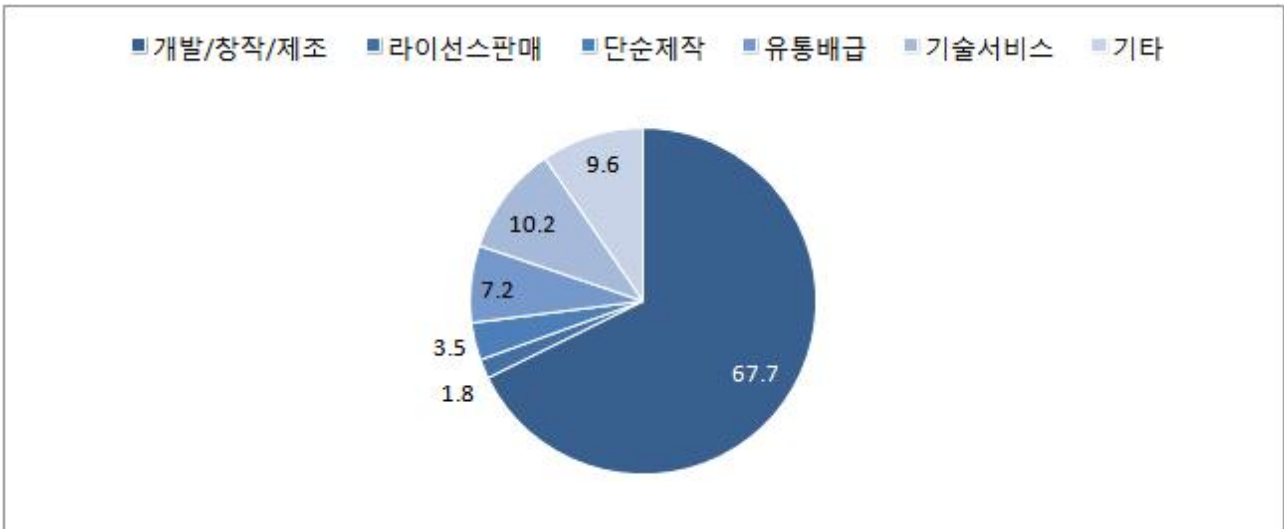
구분	전체		1억 미만		1억~3억미만		3억~10억미만		10억 이상		무응답	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	721	100.0	189	26.2	181	25.1	189	26.2	150	20.8	12	1.7
출판	141	100.0	45	31.9	34	24.1	42	29.8	20	14.2	0	0.0
만화	21	100.0	16	76.2	2	9.5	2	9.5	0	0.0	1	4.8
음악	7	100.0	3	42.9	3	42.9	1	14.3	0	0.0	0	0.0
게임	68	100.0	20	29.4	26	38.2	5	7.4	15	22.1	2	2.9
영화	49	100.0	18	36.7	14	28.6	10	20.4	6	12.2	1	2.0
애니메이션	16	100.0	3	18.8	7	43.8	3	18.8	3	18.8	0	0.0
방송	44	100.0	4	9.1	12	27.3	13	29.5	15	34.1	0	0.0
광고	209	100.0	40	19.1	47	22.5	62	29.7	55	26.3	5	2.4
캐릭터	10	100.0	3	30.0	2	20.0	0	0.0	5	50.0	0	0.0
지식정보	63	100.0	17	27.0	16	25.4	20	31.7	9	14.3	1	1.6
콘텐츠솔루션	63	100.0	16	25.4	10	15.9	20	31.7	15	23.8	2	3.2
공연	30	100.0	4	13.3	8	26.7	11	36.7	7	23.3	0	0.0

▶ 2014년 721개사 기준 (n=721)

(3) 매출유형별 비중

○ 매출유형을 살펴보면 '개발/창작/제조'가 67.7%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '기술 서비스(10.2%)', '기타(9.6%)', '유통/배급(7.2%)' 순으로 나타남

【그림 2-20】 매출유형별 비중 (단위: %)



【표 2-19】 매출유형별 비중 (단위: %)

구분	사업체 수	개발/창작/제조	라이선스판매	단순제작	유통배급	기술서비스	기타
전체	289	67.7	1.8	3.5	7.2	10.2	9.6
출판	53	79.1	1.5	4.2	5.7	5.7	4
만화	15	95.7	0.3	4	0	0	0
음악	3	33.3	0	0	0	0	66.7
게임	24	72.1	0.8	5.4	16.3	1.3	4.2
영화	14	61.8	0	0	25.7	7.1	5.4
애니메이션	6	51.7	16.7	6.7	8.3	16.7	0
방송	11	60	0	9.1	13.6	0	17.3
광고	89	59.3	1.9	3.6	5.5	17.6	12
캐릭터	8	87.5	0	0	6.3	6.3	0
지식정보	31	67.6	3.4	3.5	2.3	10	13.2
콘텐츠솔루션	24	78.8	0.6	0.8	4.8	14.3	0.7
공연	11	29.4	1.8	0	9.1	13.6	46.1

▶ 무응답 사업체를 제외한 289개사 기준 (n=289)

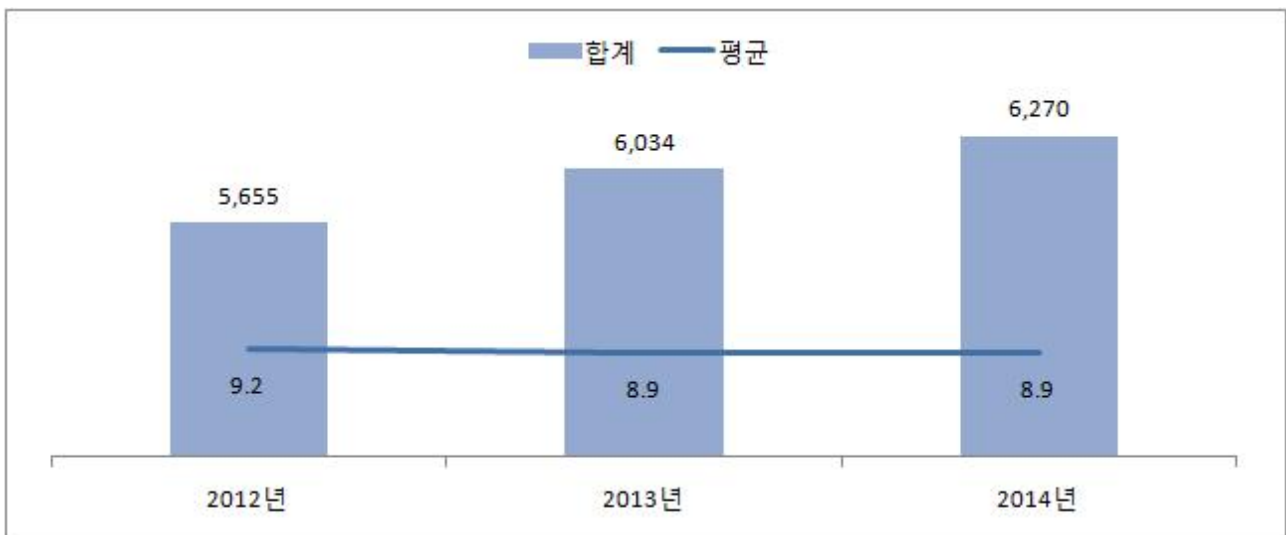
3 인력현황

가. 종사자 수

(1) 연도별 종사자 수(2012년~2014년)

- 총 종사자 수는 2012년 5,655명, 2013년 6,034명, **2014년 6,270명**으로 매년 증가 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자는 2012년 9.2명, 2013년 8.9명, 2014년 8.9명으로 2014년은 전년과 비슷한 수준으로 나타남

【그림 2-17】 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



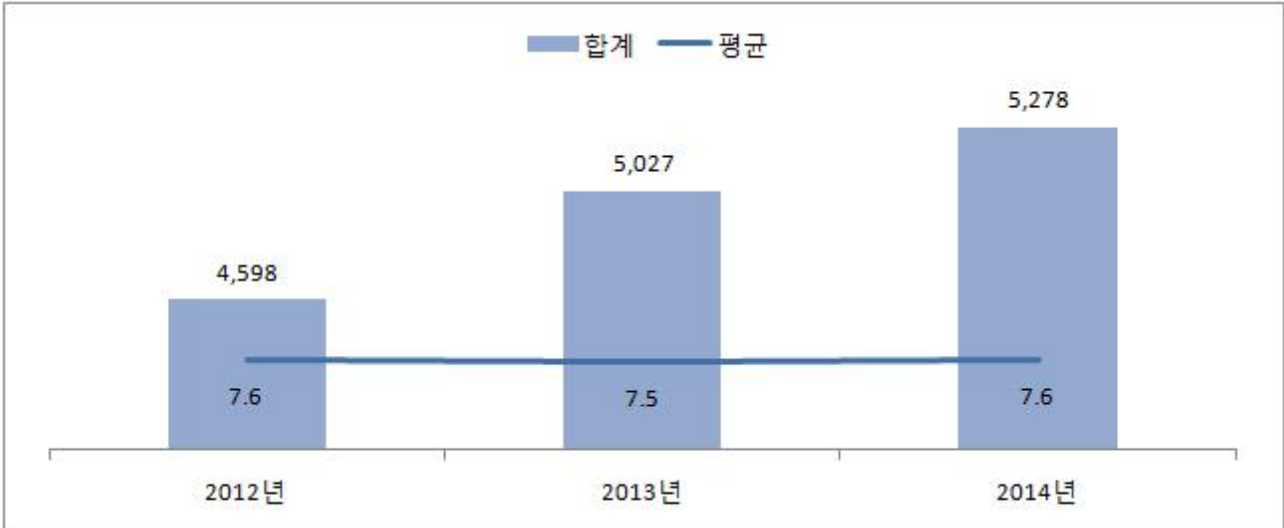
【표 2-20】 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

구분	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	623	9.2	5,655	692	8.9	6,034	721	8.9	6,270
출판	134	8.6	1,159	140	8.5	1,192	141	8.2	1,159
만화	16	1.4	23	18	1.5	26	21	1.8	35
음악	6	5.8	35	7	5.9	41	7	5.6	39
게임	39	14.3	542	57	12.1	679	68	12.7	826
영화	37	8.6	309	47	6.0	266	49	5.5	246
애니메이션	16	17.0	272	16	17.3	276	16	17.3	276
방송	42	20.9	857	42	20.3	831	44	19.9	835
광고	199	6.3	1,213	208	6.5	1,306	209	6.6	1,346
캐릭터	9	10.3	93	10	9.9	99	10	10.8	108
지식정보	45	8.3	373	59	8.7	511	63	8.7	546
콘텐츠솔루션	51	11.6	590	58	10.6	614	63	11.0	668
공연	29	6.8	189	30	6.7	193	30	6.4	186

▶ 2015년 설립 18개사, 2014년 설립 29개사, 2013년 설립 69개사로 연도별 기준 사업체 수가 다름 (n= 623(12년), 692(13년), 721(14년))

- 2014년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체 6개사를 제외한 총 종사자 수는 2012년 4,598명, 2013년 5,027명, 2014년 5,278명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자 수는 2012년 7.6명, 2013년 7.5명, 2014년 7.6명으로 매년 비슷한 수준으로 나타남

【그림 2-22】 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 명)



【표 2-21】 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 개사, 명)

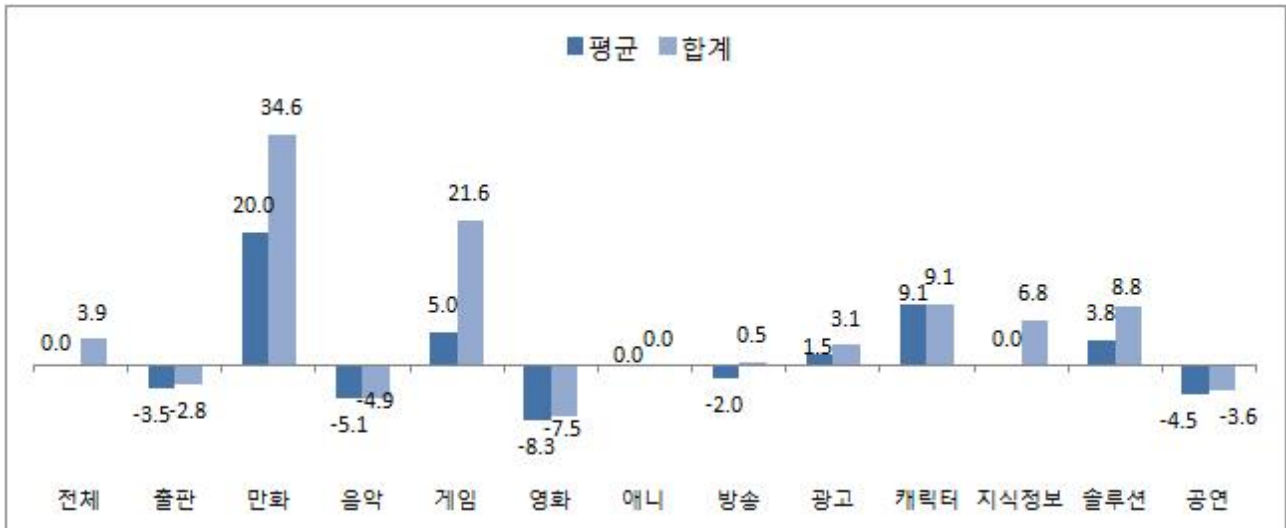
구분	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	617	7.6	4,598	686	7.5	5,027	715	7.6	5,278
출판	132	5.2	682	138	5.3	736	139	5.2	725
만화	16	1.4	23	18	1.5	26	21	1.8	35
음악	6	5.8	35	7	5.9	41	7	5.6	39
게임	39	14.3	542	57	12.1	679	68	12.7	826
영화	37	8.6	309	47	6.0	266	49	5.5	246
애니메이션	16	17.0	272	16	17.3	276	16	17.3	276
방송	39	10.4	397	39	10.5	400	41	10.8	422
광고	199	6.3	1,213	208	6.5	1,306	209	6.6	1,346
캐릭터	9	10.3	93	10	9.9	99	10	10.8	108
지식정보	45	8.3	373	59	8.7	511	63	8.7	546
콘텐츠솔루션	50	9.4	470	57	8.7	494	62	8.7	523
공연	29	6.8	189	30	6.7	193	30	6.4	186

- ▶ 표 2-18 기준에서 2014년 매출액이 300억원을 초과하는 사업체 제외 (n=617(12년), 686(13년), 715(14년))
- ▶ 2014년 종사자 수가 100명을 초과 사업체 : 국제신문(출판), 부산일보(출판), 부산MBC(방송), KBS부산방송총국(방송), KNN(방송), 제로웹(콘텐츠솔루션) 등 6개사

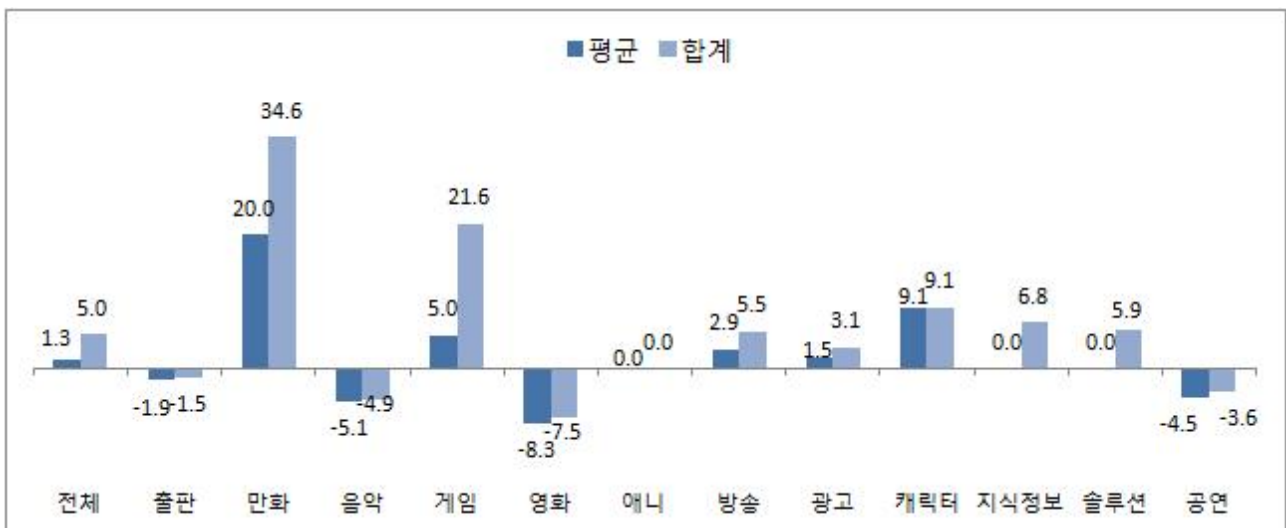
○ 산업별로 살펴보면 **만화산업과 게임산업의 2014년 전년대비 총 종사자 수 증감률이 가장 높고** 영화산업이 가장 낮게 나타남

- **만화산업**은 2014년 전년대비 총 종사자 수 증감률이 34.6%(평균 종사자 수 증감률 20.0%)로 가장 크게 종사자 수가 증가한 것으로 나타남. 이는 웹툰에 대한 수요증가 및 시장 확대, 드라마/영화 등 관련 부가가치 창출 등의 영향을 받는 것으로 파악됨
- **게임산업**은 만화산업 다음으로 2014년 전년대비 총 종사자 수 증감률이 높게 나타남 (총 종사자 수 증감률 21.6%, 평균 종사자 수 증감률 5.0%). 이는 게임산업 중 모바일 게임 산업의 성장세의 영향을 받는 것으로 파악됨
- **영화산업**은 2014년 전년대비 총 종사자 수 증감률이 -7.5%(평균 종사자 수 증감률 -8.3%)로 가장 낮게 나타남. 이는 대기업 제작사와는 달리 중소형 제작사들의 부진하는 시장 내 극과 극 현상을 따른 것으로 파악됨

【그림 2-23】 2014년 전년대비 종사자 수 증감률 (단위: %)



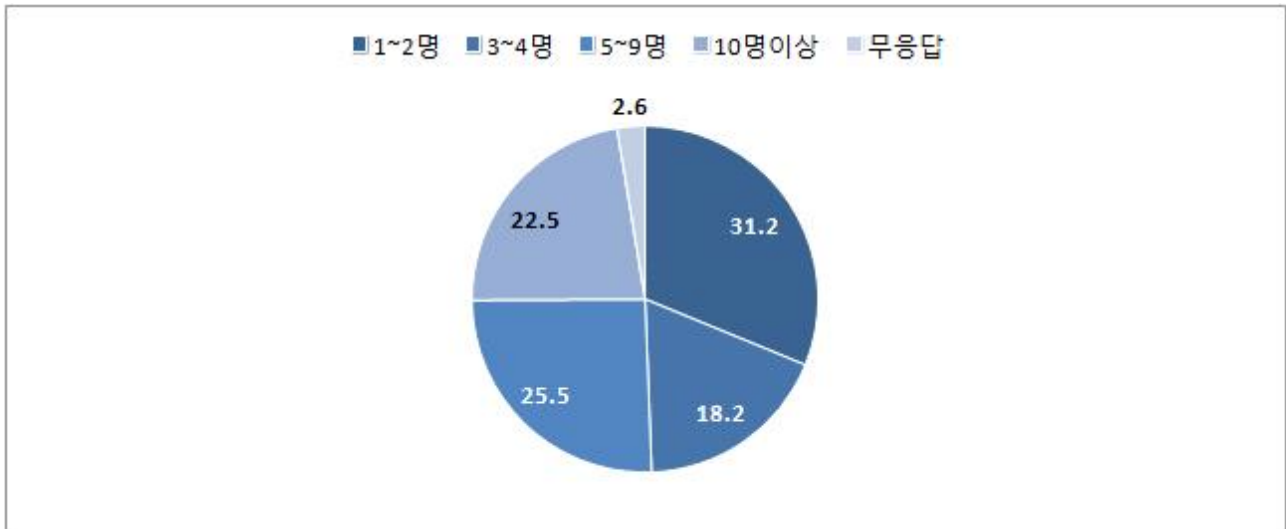
【그림 2-24】 2014년 전년대비 종사자 수 증감률 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: %)



(2) 종사자 비중

- 종사자 비중을 살펴보면 '1~2명'이 31.2%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '5~9명(25.5%)', '10명 이상(22.5%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-25】 종사자 비중 (단위: %)



【표 2-22】 종사자 비중 (단위: 개사, %)

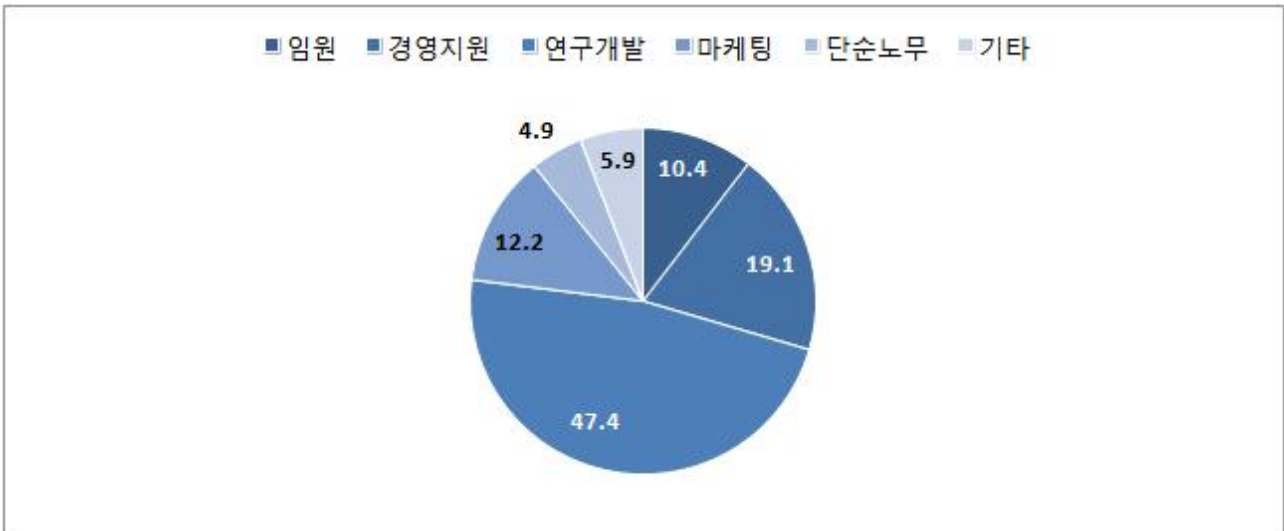
구분	전체		1~2명		3~4명		5~9명		10명 이상		무응답	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	721	100.0	225	31.2	131	18.2	184	25.5	162	22.5	19	2.6
출판	141	100.0	65	46.1	22	15.6	33	23.4	21	14.9	0	0.0
만화	21	100.0	17	81.0	1	4.8	2	9.5	0	0.0	1	4.8
음악	7	100.0	1	14.3	1	14.3	4	57.1	1	14.3	0	0.0
게임	68	100.0	14	20.6	12	17.6	20	29.4	19	27.9	3	4.4
영화	49	100.0	18	36.7	8	16.3	14	28.6	5	10.2	4	8.2
애니메이션	16	100.0	4	25.0	2	12.5	4	25.0	6	37.5	0	0.0
방송	44	100.0	9	20.5	4	9.1	12	27.3	17	38.6	2	4.5
광고	209	100.0	61	29.2	46	22.0	55	26.3	41	19.6	6	2.9
캐릭터	10	100.0	2	20.0	3	30.0	0	0.0	5	50.0	0	0.0
지식정보	63	100.0	8	12.7	17	27.0	20	31.7	18	28.6	0	0.0
콘텐츠솔루션	63	100.0	20	31.7	7	11.1	13	20.6	21	33.3	2	3.2
공연	30	100.0	6	20.0	8	26.7	7	23.3	8	26.7	1	3.3

▶ 2014년 721개사 기준 (n=721)

(3) 직무별 종사자 수

- 직무별로 살펴보면 '연구개발'이 47.4%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '경영지원(19.1%)', '마케팅(12.3%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-26】 직무별 종사자 현황 (단위: %)



【표 2-23】 직무별 종사자 현황 (단위: 개사, 명, %)

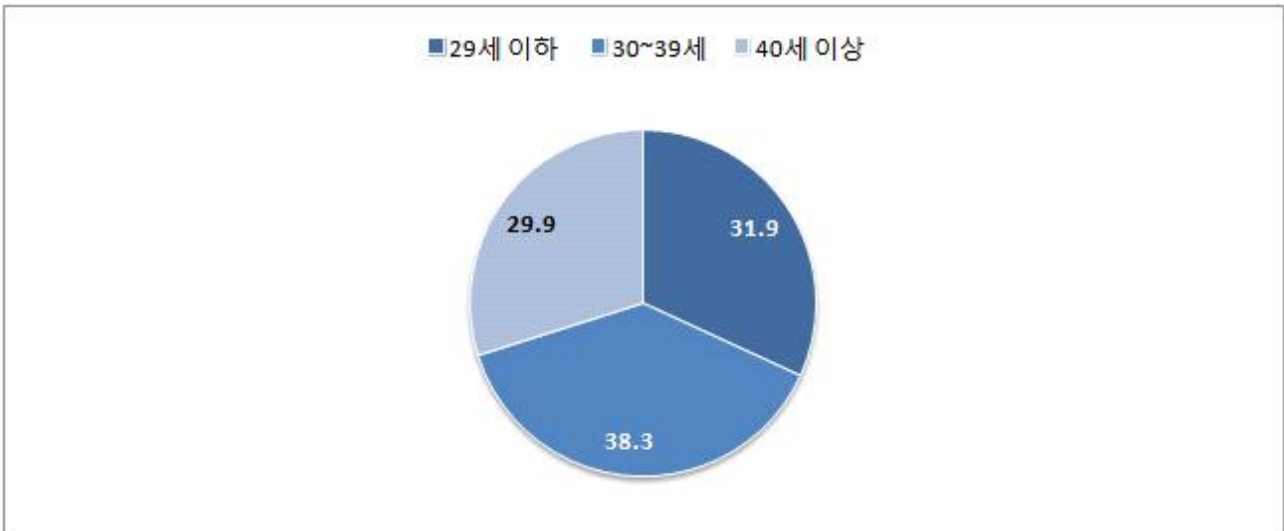
구분	전체		임원		경영지원		연구개발		마케팅		단순노무		기타		
	사업체수	평균 비중	평균 비중	비중	평균 비중	비중	평균 비중	비중	평균 비중	비중	평균 비중	비중	평균 비중	비중	
전체	721	8.93	100.0	0.93	10.4	1.71	19.1	4.23	47.4	1.10	12.3	0.44	4.9	0.53	5.9
출판	141	8.22	100.0	0.89	10.8	1.75	21.3	3.49	42.5	1.13	13.8	0.52	6.3	0.43	5.2
만화	21	1.75	100.0	0.26	15.0	0.09	5.0	1.05	60.0	0.00	0.0	0.09	5.0	0.26	15.0
음악	7	5.57	100.0	0.00	0.0	0.70	12.5	4.88	87.5	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
게임	68	12.71	100.0	1.21	9.5	1.07	8.4	8.98	70.7	0.65	5.1	0.14	1.1	0.65	5.1
영화	49	5.47	100.0	0.85	15.6	0.92	16.9	2.49	45.5	0.78	14.3	0.14	2.6	0.28	5.2
애니메이션	16	17.25	100.0	1.17	6.8	1.17	6.8	14.61	84.7	0.29	1.7	0.00	0.0	0.00	0.0
방송	44	19.88	100.0	1.41	7.1	3.00	15.1	8.69	43.7	0.48	2.4	0.00	0.0	6.30	31.7
광고	209	6.63	100.0	0.65	9.8	1.78	26.8	2.55	38.5	1.27	19.2	0.26	3.9	0.12	1.8
캐릭터	10	10.80	100.0	1.11	10.3	3.73	34.5	3.35	31.0	0.37	3.4	2.24	20.7	0.00	0.0
지식정보	63	8.67	100.0	1.23	14.2	1.38	15.9	3.93	45.3	1.05	12.1	0.15	1.7	0.94	10.8
콘텐츠솔루션	63	10.95	100.0	1.07	9.8	1.54	14.1	5.65	51.6	1.31	12.0	1.01	9.2	0.36	3.3
공연	30	6.41	100.0	0.75	11.7	1.00	15.6	2.33	36.4	1.00	15.6	1.17	18.2	0.17	2.6

▶ 2014년 721개사 기준 (n=721)

(4) 연령별 종사자 수

- 연령별로 살펴보면 '30~39세'가 38.3%로 가장 비중이 높았고 '29세 이하'가 31.9%, '40세 이상'이 29.9%로 나타남

【그림 2-27】 연령별 종사자 현황 (단위: 명)



【표 2-24】 연령별 종사자 현황 (단위: 개사, 명, %)

구분	전체			29세 이하		30~39세		40세 이상	
	사업체 수	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중
전체	721	8.93	100.0	2.85	31.9	3.42	38.3	2.67	29.9
출판	141	8.22	100.0	1.26	15.3	2.73	33.2	4.23	51.5
만화	21	1.75	100.0	0.74	42.1	0.55	31.6	0.46	26.3
음악	7	5.57	100.0	4.18	75	1.05	18.8	0.35	6.3
게임	68	12.71	100.0	5.82	45.8	4.93	38.8	1.96	15.4
영화	49	5.47	100.0	2.20	40.3	2.06	37.7	1.21	22.1
애니메이션	16	17.25	100.0	8.19	47.5	7.90	45.8	1.17	6.8
방송	44	19.88	100.0	2.84	14.3	8.99	45.2	8.05	40.5
광고	209	6.63	100.0	2.33	35.2	2.33	35.1	1.97	29.7
캐릭터	10	10.80	100.0	2.11	19.5	3.84	35.6	4.84	44.8
지식정보	63	8.67	100.0	2.31	26.7	4.41	50.9	1.94	22.4
콘텐츠솔루션	63	10.95	100.0	3.52	32.1	4.58	41.8	2.86	26.1
공연	30	6.41	100.0	2.50	39	1.58	24.7	2.33	36.4

▶ 2014년 721개사 기준 (n=721)

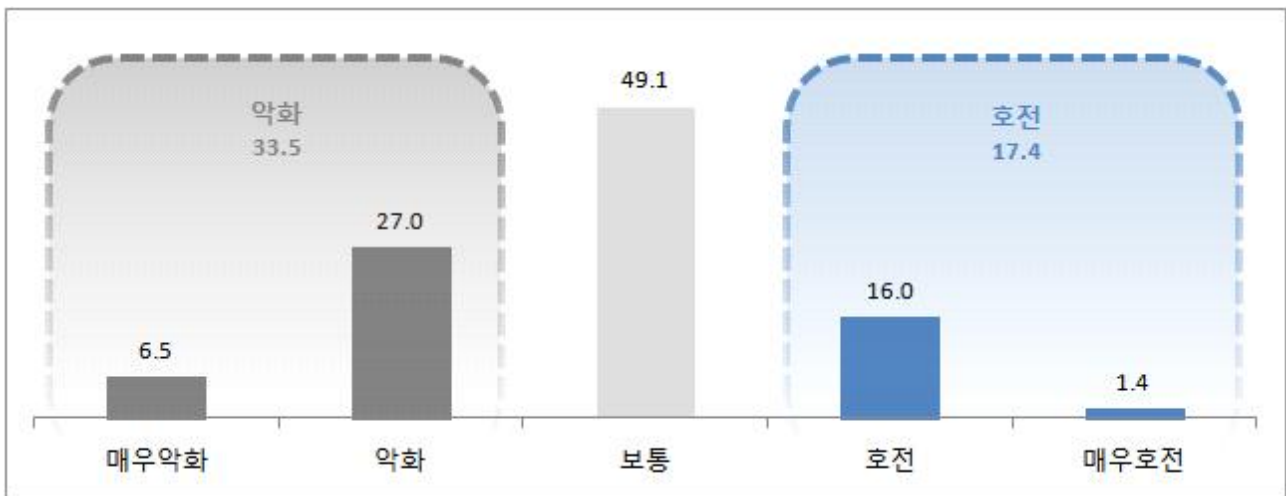
4 사업현황

가. 경영

(1) 경영환경

- 전년대비 경영상황에 대한 조사 결과 '보통'이 49.1%로 전년과 비슷한 수준인 것으로 나타남
 - 민간소비심리 위축으로 인한 내부부진으로 중소기업의 실적이 하락하고 업체 간 경쟁이 과열되고 있어 경영에 어려움을 겪는 경우가 있을 것으로 파악됨

【그림 2-28】 전년대비 경영환경 (단위: %)



【표 2-25】 전년대비 경영환경 (단위: 개사, %)

구분	전체		매우악화		악화		보통		호전		매우호전	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	293		19	6.5	79	27.0	144	49.1	47	16.0	4	1.4
출판	54		5	9.3	18	33.3	23	42.6	8	14.8	0	0.0
만화	15		0	0.0	3	20.0	5	33.3	6	40.0	1	6.7
음악	2		0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
게임	28		1	3.6	5	17.9	18	64.3	4	14.3	0	0.0
영화	14		0	0.0	3	21.4	9	64.3	2	14.3	0	0.0
애니메이션	6		0	0.0	2	33.3	0	0.0	4	66.7	0	0.0
방송	11		0	0.0	8	72.7	1	9.1	2	18.2	0	0.0
광고	88		6	6.8	27	30.7	45	51.1	10	11.4	0	0.0
캐릭터	8		1	12.5	1	12.5	4	50.0	1	12.5	1	12.5
지식정보	31		5	16.1	3	9.7	14	45.2	7	22.6	2	6.5
콘텐츠솔루션	24		1	4.2	3	12.5	19	79.2	1	4.2	0	0.0
공연	12		0	0.0	5	41.7	5	41.7	2	16.7	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 293개사 기준 (n=293)

(2) 자금조달 방법

- 자금조달 방법은 '자체조달'이 73.8%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '금융기관 용자(18.4%)', '정책자금 용자(12.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-29】 자금조달 방법 (단위: %)



【표 2-26】 자금조달 방법 (단위: 개, %)

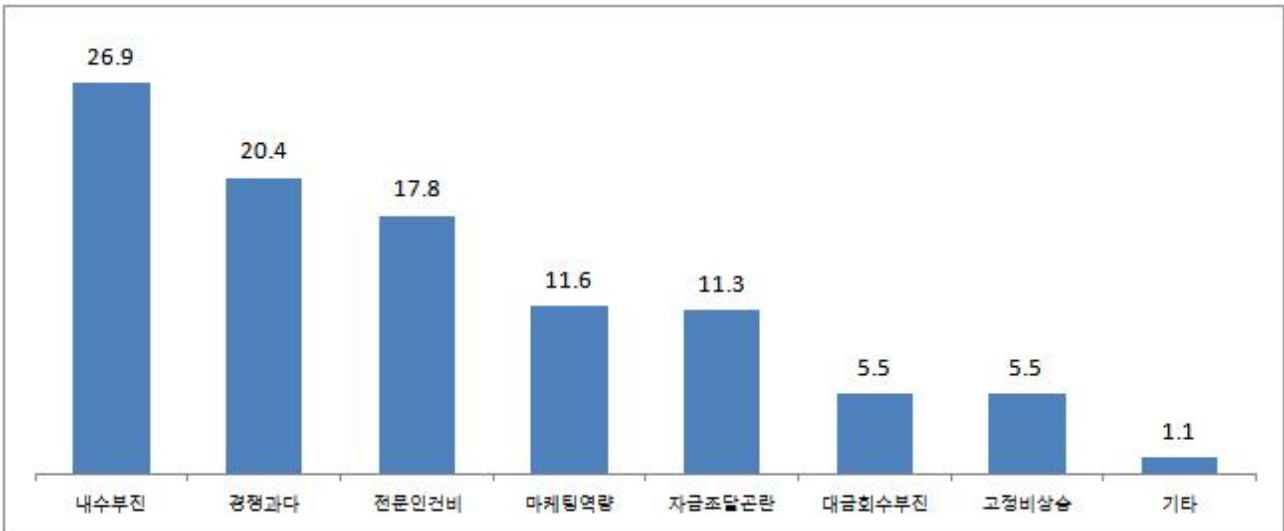
구분	전체		자체조달		금융기관 용자		정책자금 용자		투자유치		회사채/주식 발행		사금융 활용	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	318	100.0	217	73.8	54	18.4	38	12.9	5	1.7	2	0.7	2	0.7
출판	55	100.0	44	83.0	7	13.2	3	5.7	1	1.9	0	0.0	0	0.0
만화	14	100.0	14	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	3	100.0	2	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	43	100.0	22	66.7	7	21.2	11	33.3	2	6.1	0	0.0	1	3.0
영화	17	100.0	13	81.3	2	12.5	0	0.0	1	6.3	1	6.3	0	0.0
애니메이션	9	100.0	5	83.3	2	33.3	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	10	100.0	8	80.0	2	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	85	100.0	58	69.0	22	26.2	5	6.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
캐릭터	8	100.0	5	62.5	1	12.5	2	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	36	100.0	21	67.7	5	16.1	8	25.8	1	3.2	0	0.0	1	3.2
콘텐츠솔루션	25	100.0	16	66.7	4	16.7	5	20.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
공연	13	100.0	9	75.0	2	16.7	1	8.3	0	0.0	1	8.3	0	0.0

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 318개 기준 (n=318)

(3) 애로사항

- 경영 관련 애로사항은 '내수부진'이 26.9%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로는 '업체간 경쟁과다(20.4%)', '전문인건비 부담(17.8%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-30】 경영 관련 애로사항 (단위: %)



【표 2-27】 경영 관련 애로사항 - 1순위 (단위: 개, %)

구분	전체		내수부진		업체간 경쟁과다		전문인건비 부담		마케팅 역량부족		신규자금 조달곤란		판매대금 회수부진		고정비 상승		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	275	100.0	74	26.9	56	20.4	49	17.8	32	11.6	31	11.3	15	5.5	15	5.5	3	1.1
출판	49	100.0	26	53.1	11	22.4	3	6.1	1	2.0	3	6.1	1	2.0	4	8.2	0	0.0
만화	11	100.0	2	18.2	2	18.2	4	36.4	1	9.1	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0
게임	31	100.0	3	9.7	1	3.2	8	25.8	8	25.8	8	25.8	1	3.2	0	0.0	2	6.5
영화	15	100.0	3	20.0	1	6.7	2	13.3	3	20.0	1	6.7	5	33.3	0	0.0	0	0.0
애니메이션	6	100.0	1	16.7	0	0.0	2	33.3	2	33.3	1	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	10	100.0	3	30.0	4	40.0	3	30.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	79	100.0	20	25.3	27	34.2	13	16.5	5	6.3	2	2.5	4	5.1	7	8.9	1	1.3
캐릭터	7	100.0	1	14.3	0	0.0	3	42.9	1	14.3	2	28.6	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	29	100.0	8	27.6	3	10.3	5	17.2	1	3.4	8	27.6	2	6.9	2	6.9	0	0.0
콘텐츠솔루션	23	100.0	4	17.4	4	17.4	5	21.7	7	30.4	1	4.3	2	8.7	0	0.0	0	0.0
공연	12	100.0	3	25.0	3	25.0	1	8.3	2	16.7	2	16.7	0	0.0	1	8.3	0	0.0

▶ 응답내용 275개 기준 (n=275)

▶ 기타 : (게임) 정부지원 부족, 투자유치 어려움 (광고) 전문인력 부족

【표 2-28】 경영 관련 애로사항 - 1+2순위 (단위: 개, %)

구분	전체		내수부진		업체간 경쟁과다		전문인건비 부담		마케팅 역량부족		신규자금 조달곤란		판매대금 회수부진		고정비 상승		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	485	100.0	98	20.2	97	20.0	95	19.6	66	13.6	64	13.2	33	6.8	29	6.0	3	0.6
출판	86	100.0	21	24.4	28	32.6	9	10.5	7	8.1	9	10.5	7	8.1	5	5.8	0	0.0
만화	15	100.0	2	13.3	2	13.3	4	26.7	4	26.7	2	13.3	0	0.0	1	6.7	0	0.0
음악	6	100.0	0	0.0	0	0.0	3	50.0	1	16.7	1	16.7	0	0.0	1	16.7	0	0.0
게임	57	100.0	5	8.8	7	12.3	15	26.3	11	19.3	14	24.6	2	3.5	1	1.8	2	3.5
영화	27	100.0	4	14.8	5	18.5	4	14.8	5	18.5	4	14.8	5	18.5	0	0.0	0	0.0
애니메이션	12	100.0	1	8.3	1	8.3	3	25.0	3	25.0	2	16.7	1	8.3	1	8.3	0	0.0
방송	17	100.0	5	29.4	5	29.4	5	29.4	0	0.0	2	11.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	139	100.0	45	32.4	29	20.9	23	16.5	9	6.5	9	6.5	12	8.6	11	7.9	1	0.7
캐릭터	12	100.0	0	0.0	2	16.7	4	33.3	3	25.0	3	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	50	100.0	3	6.0	8	16.0	13	26.0	14	28.0	5	10.0	3	6.0	4	8.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	41	100.0	6	14.6	7	17.1	8	19.5	6	14.6	10	24.4	3	7.3	1	2.4	0	0.0
공연	23	100.0	6	26.1	3	13.0	4	17.4	3	13.0	3	13.0	0	0.0	4	17.4	0	0.0

▶ 응답내용 485개 기준 (n=485)

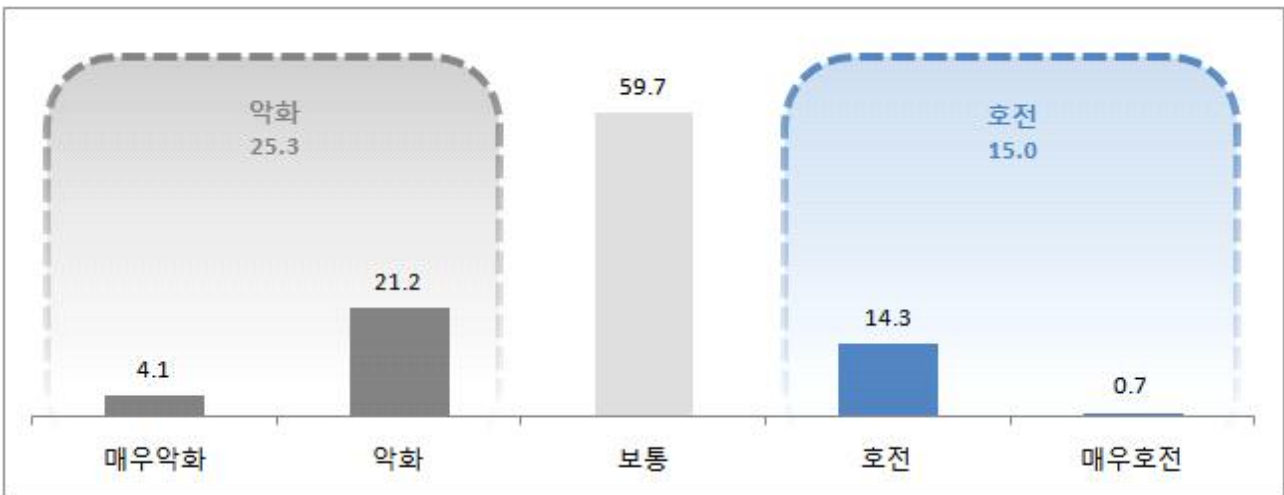
▶ 기타 : (게임) 정부지원 부족, 투자유치 어려움 (광고) 전문인력 부족

나. 마케팅

(1) 마케팅환경

- 전년대비 마케팅상황에 대한 조사 결과 '보통'이 59.7%로 전년과 비슷한 수준인 것으로 나타남
 - 실질소득 증가율 정체, 민간소비심리 위축 등으로 국내경기가 침체되어있으며 국내외 경쟁이 치열해짐에 따라 마케팅에 어려움을 겪는 것으로 파악됨

【그림 2-31】 전년대비 마케팅환경 (단위: %)



【표 2-29】 전년대비 마케팅환경 (단위: 개사, %)

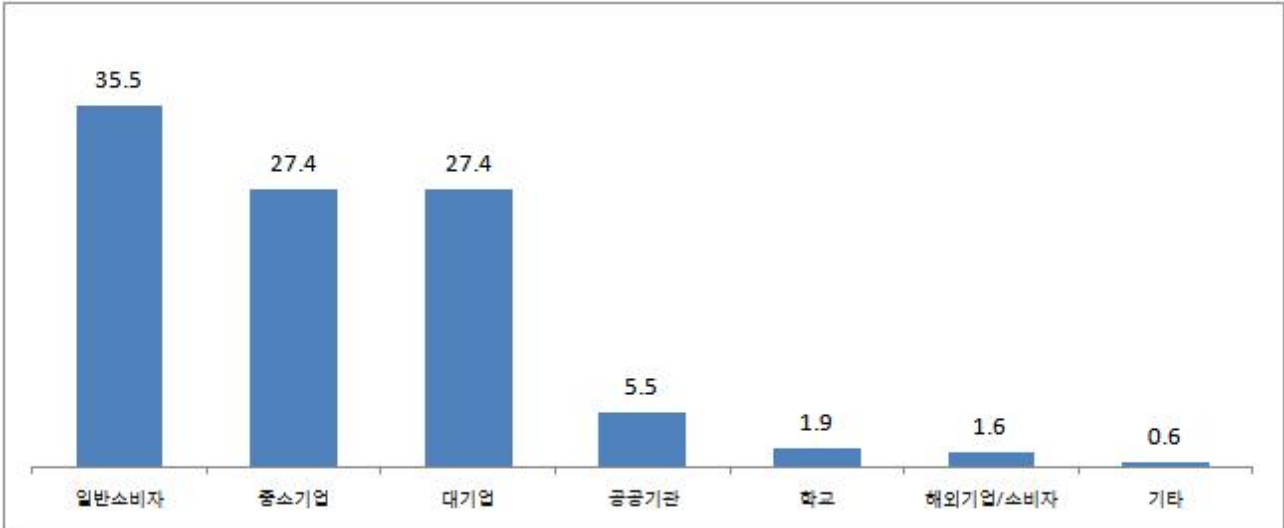
구분	전체		매우악화		악화		보통		호전		매우호전	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	293		12	4.1	62	21.2	175	59.7	42	14.3	2	0.7
출판	54		2	3.7	17	31.5	31	57.4	4	7.4	0	0.0
만화	15		0	0.0	2	13.3	6	40.0	6	40.0	1	6.7
음악	2		0	0.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
게임	28		3	10.7	4	14.3	18	64.3	3	10.7	0	0.0
영화	14		0	0.0	4	28.6	9	64.3	1	7.1	0	0.0
애니메이션	6		0	0.0	3	50.0	1	16.7	2	33.3	0	0.0
방송	11		0	0.0	6	54.5	2	18.2	3	27.3	0	0.0
광고	88		3	3.4	17	19.3	60	68.2	8	9.1	0	0.0
캐릭터	8		0	0.0	2	25.0	4	50.0	2	25.0	0	0.0
지식정보	31		4	12.9	2	6.5	18	58.1	7	22.6	0	0.0
콘텐츠솔루션	24		0	0.0	4	16.7	17	70.8	3	12.5	0	0.0
공연	12		0	0.0	1	8.3	8	66.7	2	16.7	1	8.3

▶ 무응답 사업체를 제외한 293개사 기준 (n=293)

(2) 주요고객

- 주요고객은 '일반소비자'가 35.5%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로는 '중소기업(27.4%)'과 '대기업(27.4%)', '공공기관(5.5%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-32】 주요고객 (단위: %)



【표 2-30】 주요고객 (단위: 개, %)

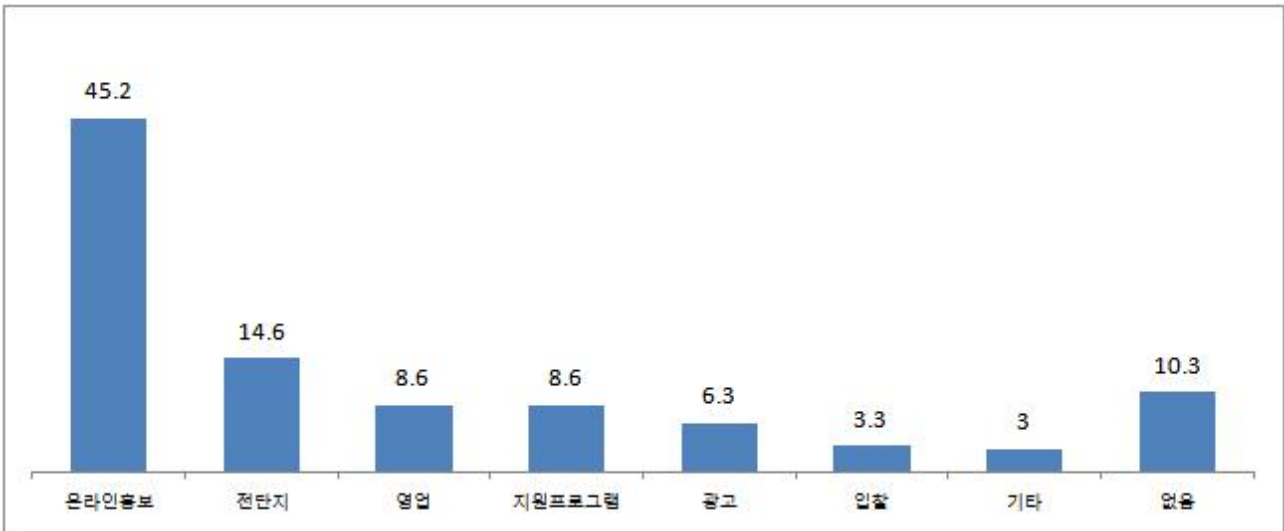
구분	전체		일반소비자		중소기업		대기업		공공기관		학교		해외기업 및 소비자		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	310	100.0	110	35.5	85	27.4	85	27.4	17	5.5	6	1.9	5	1.6	2	0.6
출판	53	100.0	20	37.7	6	11.3	25	47.2	2	3.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
만화	17	100.0	13	76.5	1	5.9	2	11.8	1	5.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	3	100.0	2	66.7	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	32	100.0	23	71.9	6	18.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	9.4	0	0.0
영화	17	100.0	6	35.3	5	29.4	4	23.5	0	0.0	1	5.9	1	5.9	0	0.0
애니메이션	8	100.0	0	0.0	6	75.0	1	12.5	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	10	100.0	3	30.0	1	10.0	4	40.0	2	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	93	100.0	17	18.3	36	38.7	28	30.1	9	9.7	1	1.1	0	0.0	2	2.2
캐릭터	10	100.0	5	50.0	4	40.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	10.0	0	0.0
지식정보	32	100.0	9	28.1	13	40.6	7	21.9	1	3.1	2	6.3	0	0.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	24	100.0	6	25.0	6	25.0	10	41.7	1	4.2	1	4.2	0	0.0	0	0.0
공연	11	100.0	6	54.5	1	9.1	3	27.3	0	0.0	1	9.1	0	0.0	0	0.0

- ▶ 중복응답을 포함한 응답내용 310개 기준 (n=310)
- ▶ 기타 : (광고) 병원, 소상공인

(3) 마케팅 유형

- 마케팅 유형은 '온라인 홍보'가 45.2%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로는 '전단지 및 브로슈어 제작(14.6%)', '영업(8.6%)'과 '지원프로그램 참여(8.6%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-33】 마케팅 유형 (단위: %)



【표 2-31】 마케팅 유형 (단위: 개, %)

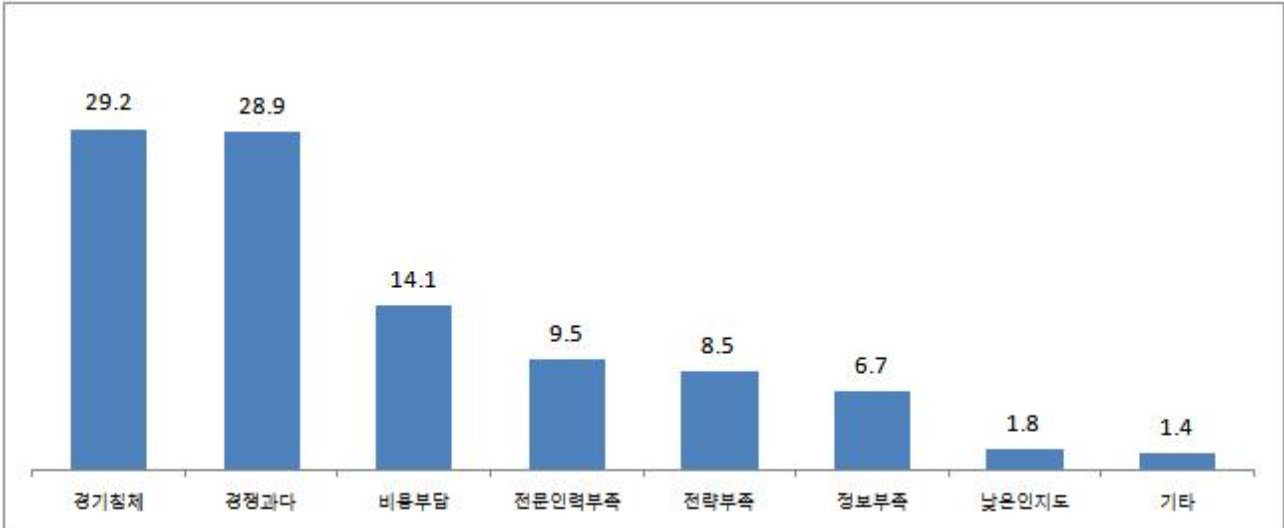
구분	전체		온라인 홍보		전단지 브로슈어		영업		지원프로그램 참여		광고		입찰		기타		마케팅방법 없음	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	301	100.0	136	45.2	44	14.6	26	8.6	26	8.6	19	6.3	10	3.3	9	3.0	31	10.3
출판	52	100.0	20	38.5	11	21.2	2	3.8	2	3.8	2	3.8	0	0.0	2	3.8	13	25.0
만화	14	100.0	10	71.4	0	0.0	0	0.0	1	7.1	0	0.0	0	0.0	1	7.1	2	14.3
음악	3	100.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	35	100.0	27	77.1	0	0.0	4	11.4	0	0.0	3	8.6	0	0.0	0	0.0	1	2.9
영화	14	100.0	8	57.1	1	7.1	1	7.1	2	14.3	0	0.0	1	7.1	0	0.0	1	7.1
애니메이션	7	100.0	2	28.6	1	14.3	3	42.9	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	10	100.0	2	20.0	2	20.0	0	0.0	0	0.0	3	30.0	0	0.0	1	10.0	2	20.0
광고	88	100.0	26	29.5	16	18.2	7	8.0	14	15.9	6	6.8	8	9.1	5	5.7	6	6.8
캐릭터	10	100.0	6	60.0	0	0.0	2	20.0	2	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	29	100.0	15	51.7	4	13.8	3	10.3	3	10.3	2	6.9	0	0.0	0	0.0	2	6.9
콘텐츠수출	25	100.0	11	44.0	6	24.0	3	12.0	0	0.0	0	0.0	1	4.0	0	0.0	4	16.0
공연	14	100.0	8	57.1	2	14.3	1	7.1	1	7.1	2	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0

- ▶ 중복응답을 포함한 응답내용 301개 기준 (n=301)
- ▶ 기타 : (출판) 지인소개 (만화) 매니지먼트 이용 (방송) 소비자 의뢰 (광고) 지인소개

(4) 애로사항

- 마케팅 관련 애로사항은 '경기침체'가 29.2%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로는 '경쟁과다 (28.9%)', '마케팅 비용 부담(14.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-34】 마케팅 관련 애로사항 (단위: %)



【표 2-32】 마케팅 관련 애로사항 - 1순위 (단위: 개, %)

구분	전체		경기침체		경쟁과다		마케팅 비용부담		마케팅전문 인력부족		마케팅 전략부족		시장정보 부족		낮은인지도		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	284	100.0	83	29.2	82	28.9	40	14.1	27	9.5	24	8.5	19	6.7	5	1.8	4	1.4
출판	50	100.0	20	40.0	11	22.0	6	12.0	4	8.0	5	10.0	2	4.0	2	4.0	0	0.0
만화	12	100.0	1	8.3	3	25.0	3	25.0	1	8.3	1	8.3	2	16.7	1	8.3	0	0.0
음악	3	100.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	33	100.0	2	6.1	8	24.2	8	24.2	5	15.2	3	9.1	4	12.1	1	3.0	2	6.1
영화	15	100.0	6	40.0	2	13.3	2	13.3	0	0.0	1	6.7	4	26.7	0	0.0	0	0.0
애니메이션	6	100.0	3	50.0	0	0.0	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	16.7	0	0.0
방송	9	100.0	1	11.1	4	44.4	2	22.2	0	0.0	1	11.1	1	11.1	0	0.0	0	0.0
광고	84	100.0	29	34.5	38	45.2	7	8.3	5	6.0	5	6.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
캐릭터	7	100.0	3	42.9	0	0.0	2	28.6	1	14.3	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	30	100.0	6	20.0	7	23.3	5	16.7	4	13.3	5	16.7	2	6.7	0	0.0	1	3.3
콘텐츠솔루션	23	100.0	7	30.4	5	21.7	2	8.7	6	26.1	1	4.3	2	8.7	0	0.0	0	0.0
공연	12	100.0	3	25.0	4	33.3	1	8.3	0	0.0	1	8.3	2	16.7	0	0.0	1	8.3

▶ 응답내용 284개 기준 (n=284)

▶ 기타 : (게임) 대중 해당산업지식 부족, 짧은 제품수명 (지식정보) 과도한 단가인하 요구 (공연) 짧은 공연기간

【표 2-33】 마케팅 관련 애로사항 - 1+2순위 (단위: 개, %)

구분	전체		경기침체		경쟁과다		마케팅 비용부담		마케팅전문 인력부족		마케팅 전략부족		시장정보 부족		낮은 제품인지도		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	503	100.0	128	25.4	125	24.9	75	14.9	73	14.5	45	8.9	32	6.4	16	3.2	9	1.8
출판	86	100.0	28	32.6	18	20.9	9	10.5	12	14.0	12	14.0	3	3.5	4	4.7	0	0.0
만화	20	100.0	3	15.0	3	15.0	4	20.0	2	10.0	2	10.0	4	20.0	2	10.0	0	0.0
음악	6	100.0	2	33.3	1	16.7	1	16.7	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	62	100.0	3	4.8	12	19.4	14	22.6	14	22.6	8	12.9	5	8.1	3	4.8	3	4.8
영화	25	100.0	8	32.0	6	24.0	3	12.0	1	4.0	2	8.0	5	20.0	0	0.0	0	0.0
애니메이션	10	100.0	3	30.0	0	0.0	3	30.0	1	10.0	0	0.0	2	20.0	1	10.0	0	0.0
방송	17	100.0	3	17.6	5	29.4	2	11.8	4	23.5	1	5.9	1	5.9	1	5.9	0	0.0
광고	146	100.0	47	32.2	53	36.3	15	10.3	12	8.2	10	6.8	6	4.1	1	0.7	2	1.4
캐릭터	11	100.0	3	27.3	1	9.1	3	27.3	2	18.2	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	57	100.0	10	17.5	10	17.5	11	19.3	14	24.6	5	8.8	2	3.5	3	5.3	2	3.5
콘텐츠솔루션	41	100.0	10	24.4	10	24.4	8	19.5	8	19.5	2	4.9	2	4.9	1	2.4	0	0.0
공연	22	100.0	8	36.4	6	27.3	2	9.1	1	4.5	1	4.5	2	9.1	0	0.0	2	9.1

▶ 응답내용 503개 기준 (n=503)

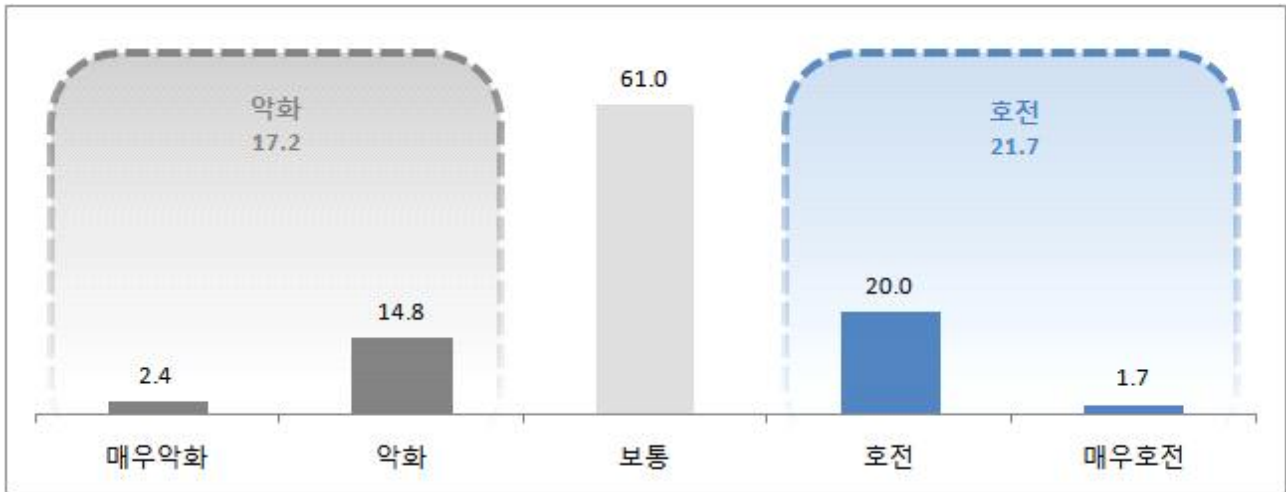
▶ 기타: (게임) 대중 해당산업지식 부족 짧은 제품수명 (광고) 짧은 제품수명 (지식정보) 과도한 단가인하 요구, 짧은 제품수명 (공연) 짧은 공연기간

다. 창작 및 개발

(1) 창작/개발환경

- 전년대비 창작/개발상황에 대한 조사 결과, '보통'이 61.0%로 전년과 비슷한 수준인 것으로 나타남
 - 스마트기기 발전 및 모바일시장 성장, 한중 FTA 등으로 인한 해외진출 확대 등으로 산업 성장이 기대되어 창작/개발 활동이 호전을 보인 것으로 파악됨

【그림 2-35】 전년대비 창작/개발환경 (단위: %)



【표 2-34】 전년대비 창작/개발환경 (단위: 개사, %)

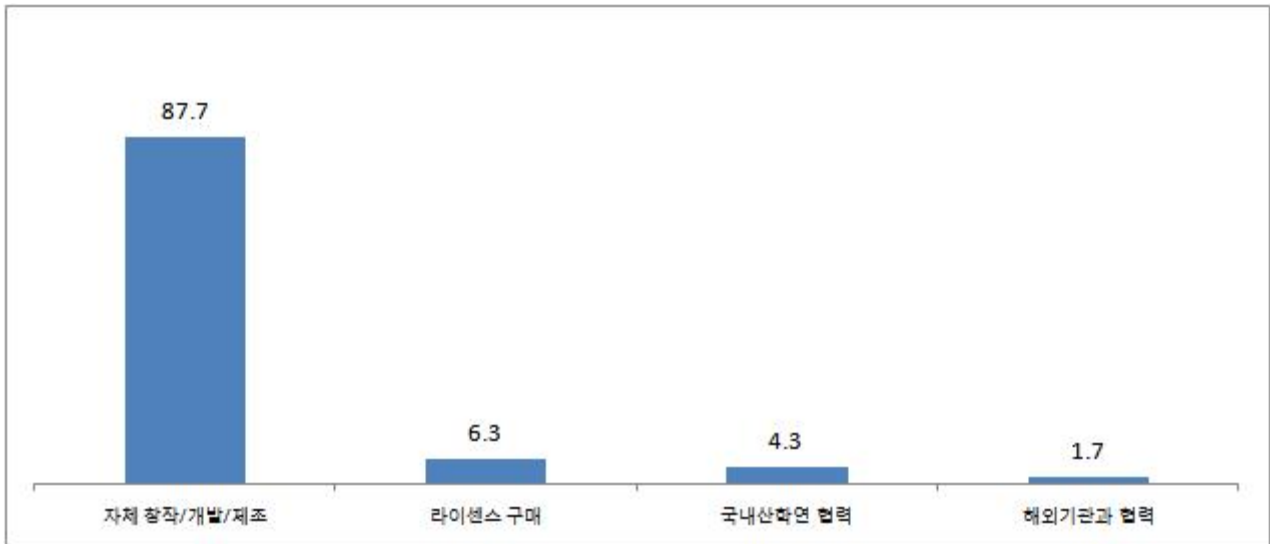
구분	전체		매우악화		악화		보통		호전		매우호전	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	290	7.2	7	2.4	43	14.8	177	61.0	58	20.0	5	1.7
출판	53	3.6	1	1.9	15	28.3	32	60.4	4	7.5	1	1.9
만화	16	12.5	2	12.5	1	6.3	5	31.3	7	43.8	1	6.3
음악	2	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
게임	29	3.4	1	3.4	4	13.8	11	37.9	11	37.9	2	6.9
영화	13	0.0	0	0.0	3	23.1	8	61.5	2	15.4	0	0.0
애니메이션	6	0.0	0	0.0	1	16.7	2	33.3	3	50.0	0	0.0
방송	10	0.0	0	0.0	2	20.0	4	40.0	4	40.0	0	0.0
광고	87	1.1	1	1.1	9	10.3	66	75.9	11	12.6	0	0.0
캐릭터	8	0.0	0	0.0	2	25.0	5	62.5	1	12.5	0	0.0
지식정보	31	6.5	2	6.5	4	12.9	20	64.5	4	12.9	1	3.2
콘텐츠솔루션	24	0.0	0	0.0	0	0.0	15	62.5	9	37.5	0	0.0
공연	11	0.0	0	0.0	2	18.2	7	63.6	2	18.2	0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 290개사 기준 (n=290)

(2) 창작/개발방법

- 창작/개발방법은 '자체 창작/개발/제조'가 87.7%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로는 '라이선스 구매(6.3%)', '국내 산학연 협력(4.3%)', '해외기관과 협력(1.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-36】 창작/개발방법 (단위: %)



【표 2-35】 창작/개발방법 (단위: 개, %)

구분	전체		자체 창작/개발/제조		라이선스 구매		국내 산학연 협력		해외기관과 협력	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	301	100.0	264	87.7	19	6.3	13	4.3	5	1.7
출판	56	100.0	47	83.9	7	12.5	2	3.6	0	0.0
만화	15	100.0	15	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	3	100.0	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	33	100.0	31	93.9	1	3.0	0	0.0	1	3.0
영화	17	100.0	12	70.6	2	11.8	2	11.8	1	5.9
애니메이션	7	100.0	6	85.7	0	0.0	1	14.3	0	0.0
방송	11	100.0	9	81.8	0	0.0	2	18.2	0	0.0
광고	86	100.0	79	91.9	6	7.0	0	0.0	1	1.2
캐릭터	8	100.0	8	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	31	100.0	22	71.0	1	3.2	6	19.4	2	6.5
콘텐츠솔루션	23	100.0	21	91.3	2	8.7	0	0.0	0	0.0
공연	11	100.0	11	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 301개 기준 (n=301)

(3) 지식재산권 현황

- 지식재산권은 특허등록을 가지고 있는 사업체는 29개사로 평균 4.4건이었으며 특허출원한 사업체는 30개사로 평균 2.9건으로 나타남

【그림 2-37】 지식재산권 현황 (단위: 개)



【표 2-36】 지식재산권 현황 (단위: 개사, 개)

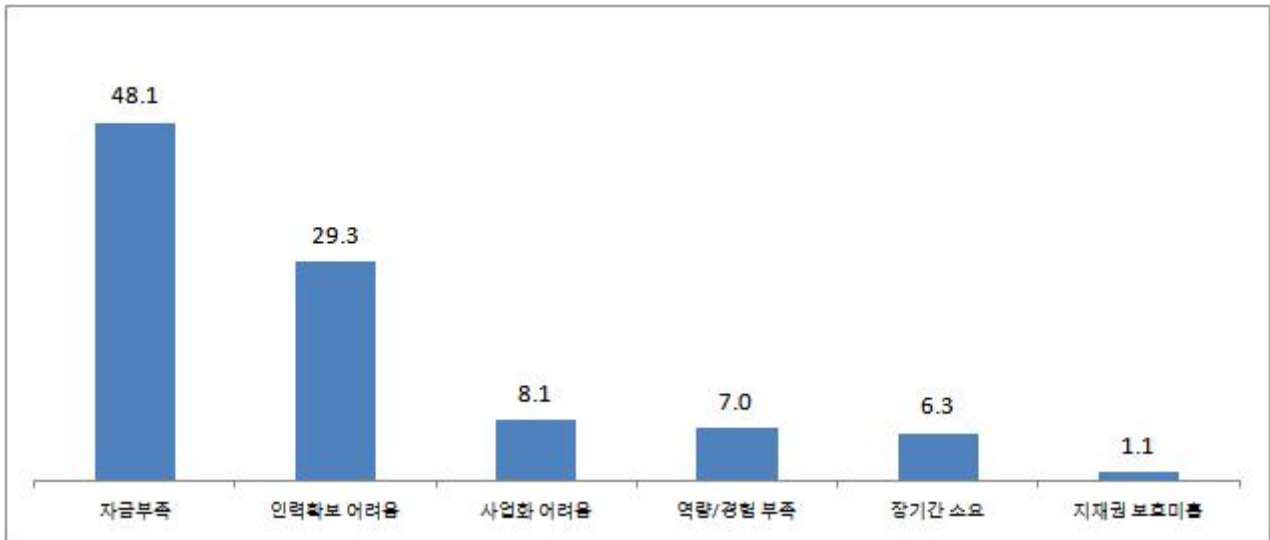
구분	특허등록			특허출원			실용신안			의장			상표			신지식재산권			기타		
	사체수	합계	평균	사체수	합계	평균	사체수	합계	평균	사체수	합계	평균	사체수	합계	평균	사체수	합계	평균	사체수	합계	평균
전체	29	128	4.4	30	86	2.9	11	29	2.6	2	4	2.0	24	64	2.7	5	67	13.4	22	317	14.4
출판	0	0	0	3	5	1.7	0	0	0	1	2	2.0	4	10	2.5	0	0	0	0	0	0
만화	1	2	2.0	1	2	2.0	0	0	0	0	0	0	1	1	1.0	0	0	0	0	0	0
음악	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
게임	3	19	6.3	4	15	3.8	1	3	3.0	0	0	0	7	21	3.0	2	2	1.0	4	10	2.5
영화	1	1	1.0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
애니메이션	1	1	1.0	1	1	1.0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	48	16.0
방송	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1.0	0	0	0	1	2	2.0
광고	7	11	1.6	5	15	3.0	3	11	3.7	1	2	2.0	2	4	2.0	1	1	1.0	3	104	34.7
캐릭터	0	0	0	1	1	1.0	1	1	1.0	0	0	0	1	8	8.0	0	0	0	1	8	8.0
지식정보	7	10	1.4	6	18	3.0	1	1	1.0	0	0	0	4	9	2.3	2	64	32.0	6	95	15.8
콘텐츠솔루션	9	84	9.3	9	29	3.2	4	10	2.5	0	0	0	2	5	2.5	0	0	0	4	50	12.5
공연	0	0	0	0	0	0	1	3	3.0	0	0	0	2	5	2.5	0	0	0	0	0	0

▶ 응답한 사업체 기준

(4) 애로사항

- 창작/개발 관련 애로사항은 '자금 부족'이 48.1%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로는 '인력확보 어려움(29.3%)', '사업화 어려움(8.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-38】 창작/개발 관련 애로사항 (단위 : %)



【표 2-37】 창작/개발 관련 애로사항 - 1순위 (단위: 개, %)

구분	전체		자금부족		인력확보 어려움		사업화 어려움		역량/경험 부족		장기간 소요		저작권 보호미흡	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	270	100.0	130	48.1	79	29.3	22	8.1	19	7.0	17	6.3	3	1.1
출판	47	100.0	23	48.9	14	29.8	3	6.4	4	8.5	2	4.3	1	2.1
만화	12	100.0	6	50.0	0	0.0	2	16.7	1	8.3	3	25.0	0	0.0
음악	3	100.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	33	100.0	25	75.8	4	12.1	1	3.0	2	6.1	1	3.0	0	0.0
영화	12	100.0	9	75.0	2	16.7	0	0.0	0	0.0	1	8.3	0	0.0
애니메이션	6	100.0	2	33.3	1	16.7	2	33.3	0	0.0	1	16.7	0	0.0
방송	8	100.0	4	50.0	1	12.5	1	12.5	2	25.0	0	0.0	0	0.0
광고	77	100.0	29	37.7	33	42.9	5	6.5	4	5.2	5	6.5	1	1.3
캐릭터	7	100.0	2	28.6	1	14.3	2	28.6	0	0.0	2	28.6	0	0.0
지식정보	30	100.0	12	40.0	11	36.7	4	13.3	2	6.7	1	3.3	0	0.0
콘텐츠솔루션	24	100.0	11	45.8	7	29.2	0	0.0	4	16.7	1	4.2	1	4.2
공연	11	100.0	6	54.5	3	27.3	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 응답내용 270개 기준 (n=270)

【표 2-39】 창작/개발 관련 애로사항 - 1+2순위 (단위: 개, %)

구분	전체		자금부족		인력확보 어려움		사업화 어려움		역량/경험 부족		장기간 소요		지재권 보호미흡	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	446	100.0	158	35.4	135	30.3	65	14.6	43	9.6	38	8.5	7	1.6
출판	71	100.0	27	38.0	20	28.2	11	15.5	9	12.7	3	4.2	1	1.4
만화	21	100.0	6	28.6	4	19.0	4	19.0	3	14.3	3	14.3	1	4.8
음악	4	100.0	1	25.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	62	100.0	29	46.8	19	30.6	2	3.2	4	6.5	8	12.9	0	0.0
영화	23	100.0	11	47.8	5	21.7	3	13.0	1	4.3	3	13.0	0	0.0
애니메이션	11	100.0	2	18.2	3	27.3	3	27.3	0	0.0	3	27.3	0	0.0
방송	14	100.0	4	28.6	4	28.6	4	28.6	2	14.3	0	0.0	0	0.0
광고	114	100.0	39	34.2	40	35.1	14	12.3	12	10.5	5	4.4	4	3.5
캐릭터	13	100.0	4	30.8	3	23.1	3	23.1	0	0.0	3	23.1	0	0.0
지식정보	54	100.0	15	27.8	18	33.3	8	14.8	6	11.1	7	13.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	41	100.0	12	29.3	13	31.7	8	19.5	5	12.2	2	4.9	1	2.4
공연	18	100.0	8	44.4	4	22.2	4	22.2	1	5.6	1	5.6	0	0.0

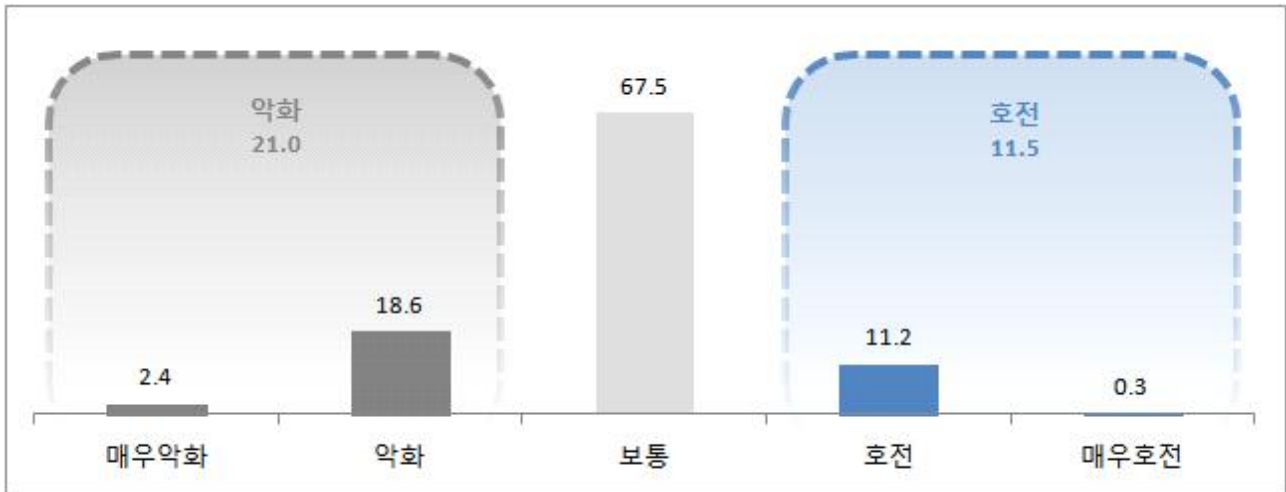
▶ 응답내용 446개 기준

라. 인력

(1) 인력수급환경

- 전년대비 인력수급상황에 대한 조사결과, '보통'이 67.5%로 전년과 비슷한 수준으로 나타남
 - 국내경기 정체로 인한 제한적 고용, 경력/전문인력 부족, 취업희망자의 대기업 선호 등으로 인력수급에 어려움을 겪는 것으로 파악됨

【그림 2-39】 전년대비 인력수급 환경 (단위: %)



【표 2-39】 전년대비 인력수급 환경 (단위: 개사, %)

구분	전체		매우악화		악화		보통		호전		매우호전	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	295		7	2.4	55	18.6	199	67.5	33	11.2	1	0.3
출판	54		1	1.9	11	20.4	37	68.5	5	9.3	0	0.0
만화	15		0	0.0	4	26.7	9	60.0	2	13.3	0	0.0
음악	2		0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
게임	29		2	6.9	4	13.8	18	62.1	5	17.2	0	0.0
영화	14		1	7.1	0	0.0	12	85.7	1	7.1	0	0.0
애니메이션	6		0	0.0	2	33.3	3	50.0	1	16.7	0	0.0
방송	11		0	0.0	3	27.3	8	72.7	0	0.0	0	0.0
광고	89		2	2.2	15	16.9	60	67.4	12	13.5	0	0.0
캐릭터	8		1	12.5	3	37.5	4	50.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	31		0	0.0	4	12.9	24	77.4	2	6.5	1	3.2
콘텐츠솔루션	24		0	0.0	4	16.7	16	66.7	4	16.7	0	0.0
공연	12		0	0.0	4	33.3	7	58.3	1	8.3	0	0.0

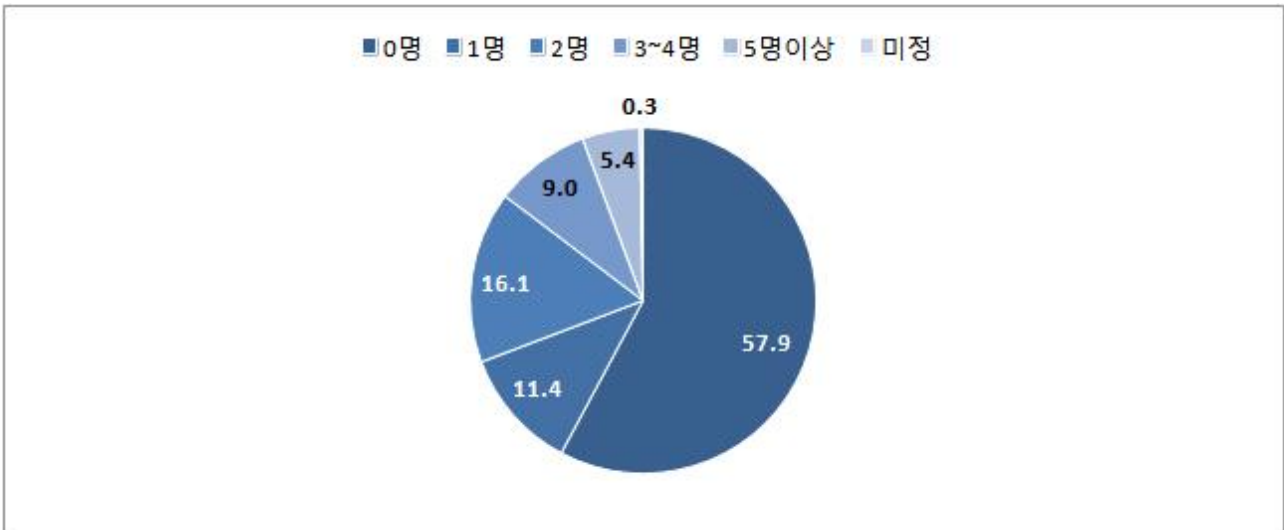
▶ 무응답 사업체를 제외한 295개사 기준 (n=295)

(2) 인력채용규모

(가) 전체인력(신규+경력)

- 향후 인력 채용계획에 대한 조사 결과 평균 1.09명을 채용할 계획인 것으로 나타남
- '1명 이상'이 42.1%로 '채용계획 없음(57.9%)' 보다 비중이 낮게 나타났으며 '1명 이상' 중에서는 '2명'이 16.1%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-40】 향후 인력채용 규모 - 전체인력 (단위: %)



【표 2-40】 향후 인력채용 규모 - 전체인력 (단위: 개사, %)

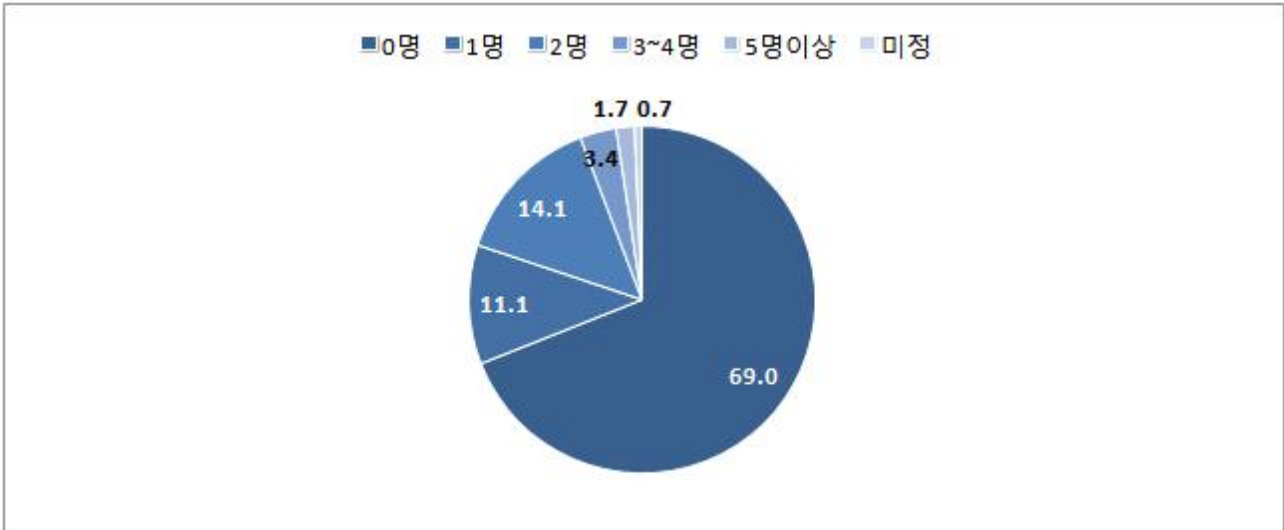
구분	전체		채용계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		미정		평균
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	
전체	299	100.0	173	57.9	34	11.4	48	16.1	27	9.0	16	5.4	1	0.3	1.09
출판	52	100.0	37	71.2	4	7.7	8	15.4	2	3.8	1	1.9	0	0.0	0.63
만화	16	100.0	12	75.0	1	6.3	2	12.5	1	6.3	0	0.0	0	0.0	0.50
음악	3	100.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	2.67
게임	33	100.0	11	33.3	4	12.1	8	24.2	4	12.1	6	18.2	0	0.0	2.03
영화	16	100.0	13	81.3	0	0.0	3	18.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.38
애니메이션	6	100.0	2	33.3	0	0.0	2	33.3	1	16.7	1	16.7	0	0.0	2.50
방송	11	100.0	6	54.5	4	36.4	1	9.1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.55
광고	88	100.0	52	59.1	13	14.8	11	12.5	9	10.2	2	2.3	1	1.1	0.95
캐릭터	8	100.0	5	62.5	1	12.5	1	12.5	0	0.0	1	12.5	0	0.0	1.13
지식정보	31	100.0	18	58.1	3	9.7	3	9.7	5	16.1	2	6.5	0	0.0	1.35
콘텐츠솔루션	23	100.0	8	34.8	2	8.7	7	30.4	3	13.0	3	13.0	0	0.0	1.83
공연	12	100.0	9	75.0	1	8.3	2	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.42

▶ 무응답 사업체를 제외한 299개사 기준 (n=299)

(나) 신규인력

- 향후 신규인력 채용인원은 평균 0.60명으로 경력인력 채용인원(0.49명)보다 높게 나타남
- '1명 이상'이 31.0%로 '채용계획 없음(69.0%)' 보다 비중이 낮았으며 '1명 이상' 중에서는 '2명'이 14.1%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-41】 향후 인력채용 규모 - 신규인력 (단위: %)



【표 2-41】 향후 인력채용 규모 - 신규인력 (단위: 개사, %)

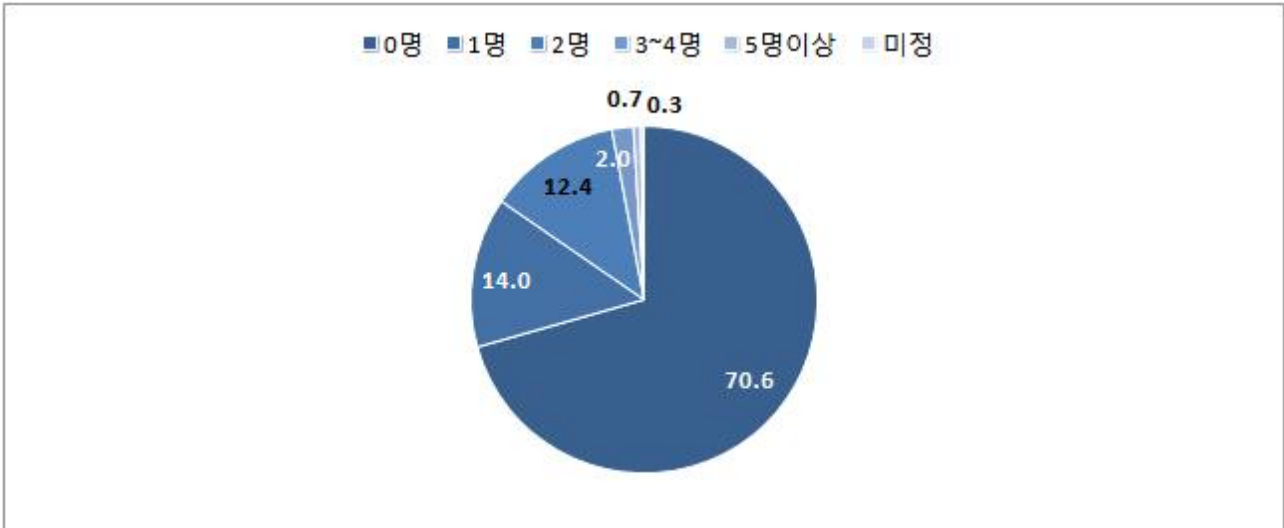
구분	전체		채용계획 없음		1명		2명		3~4명		5명 이상		미정		평균
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	
전체	297	100.0	205	69.0	33	11.1	42	14.1	10	3.4	5	1.7	2	0.7	0.60
출판	51	100.0	38	74.5	6	11.8	5	9.8	1	2.0	0	0.0	1	2.0	0.38
만화	16	100.0	14	87.5	0	0.0	2	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.25
음악	3	100.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1.00
게임	33	100.0	13	39.4	7	21.2	9	27.3	3	9.1	1	3.0	0	0.0	1.18
영화	16	100.0	14	87.5	0	0.0	2	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.25
애니메이션	6	100.0	3	50.0	0	0.0	2	33.3	0	0.0	1	16.7	0	0.0	1.50
방송	11	100.0	9	81.8	2	18.2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.18
광고	88	100.0	65	73.9	9	10.2	10	11.4	1	1.1	2	2.3	1	1.1	0.54
캐릭터	8	100.0	6	75.0	0	0.0	1	12.5	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0.75
지식정보	30	100.0	19	63.3	4	13.3	5	16.7	1	3.3	1	3.3	0	0.0	0.73
콘텐츠솔루션	23	100.0	12	52.2	4	17.4	5	21.7	2	8.7	0	0.0	0	0.0	0.87
공연	12	100.0	10	83.3	1	8.3	1	8.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.25

▶ 무응답 사업체를 제외한 297개사 기준 (n=297)

(다) 경력인력

- 향후 경력인력 채용인원은 평균 0.49명으로 신규인력 채용인원(0.60명)보다 적게 나타남
- '1명 이상'이 29.4%로 '채용계획 없음(70.6%)' 보다 비중이 낮았으며 '1명 이상' 중에서는 '1명'이 14.0%로 가장 비중이 높게 나타남

【그림 2-42】 향후 인력채용 규모 - 경력인력 (단위: %)



【표 2-42】 향후 인력채용 규모 - 경력인력 (단위: 개사, %)

구분	전체		채용계획 없음		1명		2명		3~4명		5명이상		미정		평균
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	
전체	299	100.0	211	70.6	42	14.0	37	12.4	6	2.0	2	0.7	1	0.3	0.49
출판	52	100.0	42	80.8	7	13.5	2	3.8	1	1.9	0	0.0	0	0.0	0.27
만화	16	100.0	13	81.3	2	12.5	1	6.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.25
음악	3	100.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1.67
게임	33	100.0	19	57.6	3	9.1	9	27.3	2	6.1	0	0.0	0	0.0	0.85
영화	16	100.0	15	93.8	0	0.0	1	6.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.13
애니메이션	6	100.0	3	50.0	1	16.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0	0	0.0	1.00
방송	11	100.0	7	63.6	4	36.4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.36
광고	88	100.0	62	70.5	14	15.9	11	12.5	0	0.0	0	0.0	1	1.1	0.41
캐릭터	8	100.0	6	75.0	1	12.5	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.38
지식정보	31	100.0	21	67.7	3	9.7	6	19.4	0	0.0	1	3.2	0	0.0	0.65
콘텐츠솔루션	23	100.0	12	52.2	4	17.4	5	21.7	1	4.3	1	4.3	0	0.0	0.96
공연	12	100.0	10	83.3	2	16.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0.17

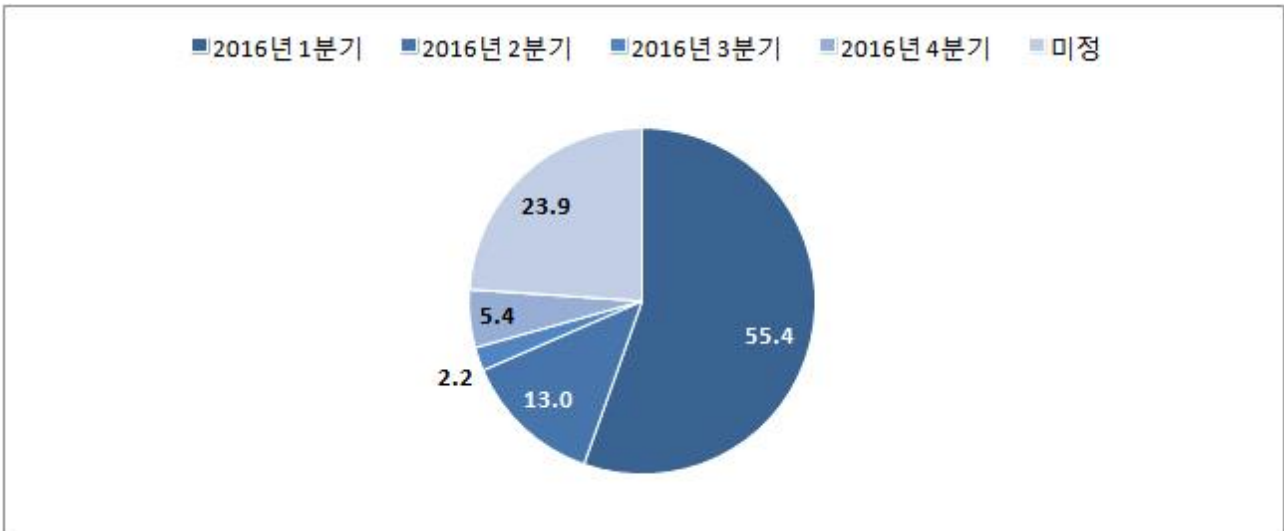
▶ 무응답 사업체를 제외한 299개사 기준 (n=299)

(3) 인력채용시기

(가) 신규인력

- 신규인력 채용계획이 있는 사업체 대상으로 채용시기에 대해 조사한 결과 '2016년 1분기'가 55.4%로 가장 비중이 높았으며 그 다음으로 '미정(23.9%)', '2분기(13.0%)'순으로 높게 나타남

【그림 2-43】 채용시기 - 신규인력 (단위: %)



【표 2-43】 채용시기 - 신규인력 (단위: 개사, %)

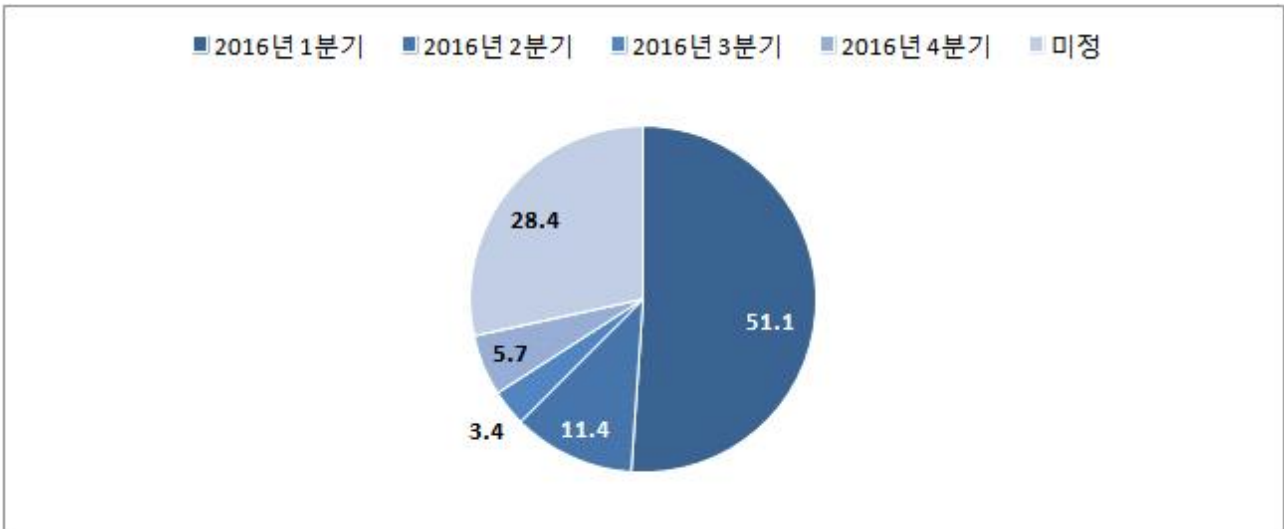
구분	전체		2016년 1분기		2016년 2분기		2016년 3분기		2016년 4분기		미정	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	92	100.0	51	55.4	12	13.0	2	2.2	5	5.4	22	23.9
출판	13	100.0	8	61.5	0	0.0	0	0.0	1	7.7	4	30.8
만화	2	100.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	1	-	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	20	100.0	10	50.0	3	15.0	1	5.0	2	10.0	4	20.0
영화	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
애니메이션	3	100.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3
방송	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
광고	23	100.0	11	47.8	2	8.7	0	0.0	1	4.3	9	39.1
캐릭터	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	11	100.0	7	63.6	1	9.1	1	9.1	0	0.0	2	18.2
콘텐츠솔루션	11	100.0	7	63.6	2	18.2	0	0.0	1	9.1	1	9.1
공연	2	100.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ '신규인력 채용규모 1명 이상(미정포함)' 응답 사업체 92개사 기준 (n=92)

(나) 경력인력

- 경력인력 채용계획이 있는 사업체 대상으로 채용시기에 대해 조사한 결과 '2016년 1분기'가 51.1%로 가장 비중이 높았으며 그 다음으로 '미정(28.4%)', '2분기(11.4%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-44】 채용시기 -경력인력 (단위: %)



【표 2-44】 채용시기 - 경력인력 (단위: 개사, %)

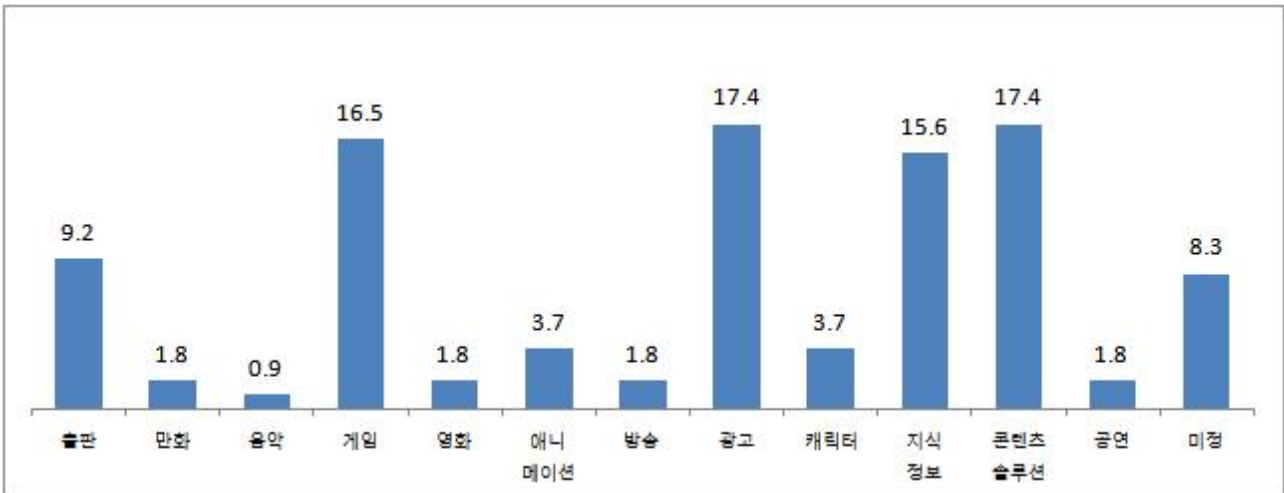
구분	전체		2016년 1분기		2016년 2분기		2016년 3분기		2016년 4분기		미정	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	88	100.0	45	51.1	10	11.4	3	3.4	5	5.7	25	28.4
출판	10	100.0	4	40.0	1	10.0	0	0.0	1	10.0	4	40.0
만화	3	100.0	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
게임	14	100.0	6	42.9	4	28.6	1	7.1	1	7.1	2	14.3
영화	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
애니메이션	3	100.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3
방송	4	100.0	4	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	26	100.0	9	34.6	2	7.7	1	3.8	1	3.8	13	50.0
캐릭터	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
지식정보	10	100.0	7	70.0	1	10.0	1	10.0	0	0.0	1	10.0
콘텐츠솔루션	11	100.0	7	63.6	0	0.0	0	0.0	2	18.2	2	18.2
공연	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ '경력인력 채용규모 1명 이상(미정포함)' 응답 사업체 88개사 기준 (n=88)

(4) 신규채용인력 사업분야

- 신규인력 채용계획이 있는 사업체 대상으로 사업분야에 대해 조사한 결과 '콘텐츠솔루션'과 '광고'가 17.4%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '게임(16.5%)', '지식정보(15.6%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-45】 신규채용인력 사업분야 (단위: %)



【표 2-45】 신규채용인력 사업분야 (단위: 개사, %)

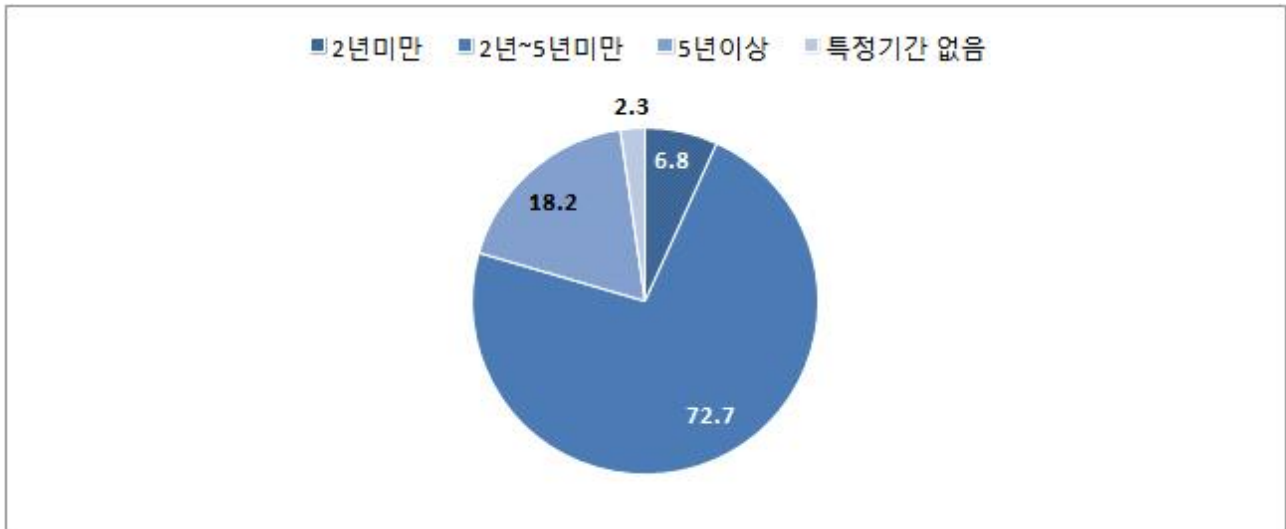
구분	전체	출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연	미정
사업체수	109	10	2	1	18	2	4	2	19	4	17	19	2	9
비중	100.0	9.2	1.8	0.9	16.5	1.8	3.7	1.8	17.4	3.7	15.6	17.4	1.8	8.3

▶ '신규인력 채용규모 1명 이상(미정포함)' 응답 사업체 대상 중복응답 포함 (n=109)

(5) 선호경력기간

- 경력인력 채용계획이 있는 사업체 대상으로 선호경력기간에 대해 조사한 결과 '2년~5년이 72.7%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '5년 이상'이 18.2%로 높게 나타남

【그림 2-46】 채용인력 선호경력기간 (단위: %)



【표 2-46】 채용인력 선호경력기간 (단위: 개사, %)

구분	전체		2년 미만		2년~5년		5년 이상		특정기간 없음	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	88	100.0	6	6.8	64	72.7	16	18.2	2	2.3
출판	10	100.0	0	0.0	7	70.0	1	10.0	2	20.0
만화	3	100.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0
음악	2	100.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
게임	14	100.0	1	7.1	10	71.4	3	21.4	0	0.0
영화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
애니메이션	3	100.0	1	33.3	1	33.3	1	33.3	0	0.0
방송	4	100.0	1	25.0	3	75.0	0	0.0	0	0.0
광고	26	100.0	2	7.7	18	69.2	6	23.1	0	0.0
캐릭터	2	100.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
지식정보	10	100.0	0	0.0	9	90.0	1	10.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	11	100.0	0	0.0	9	81.8	2	18.2	0	0.0
공연	2	100.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0

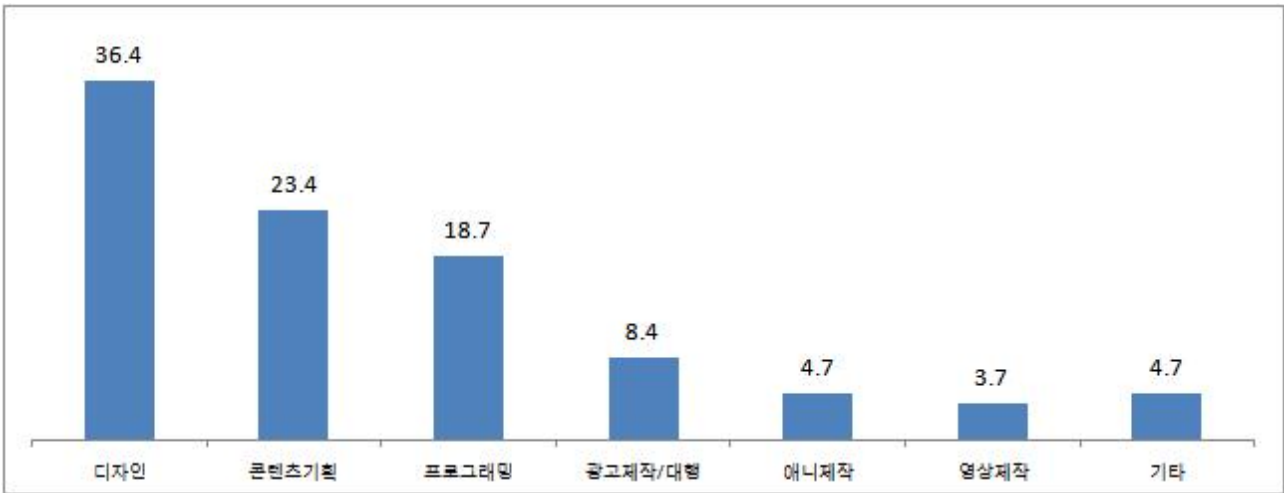
▶ '경력인력 채용규모 1명 이상(미정포함)' 응답 사업체 88개사 기준 (n=88)

(6) 채용인력 교육내용

(가) 신규인력

- 신규인력 대상 교육과정으로는 '디자인'이 36.4%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '콘텐츠 기획(23.4%)', '프로그래밍(18.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-47】 채용인력 교육내용 - 신규인력 (단위: %)



【표 2-47】 채용인력 교육내용 - 신규인력 (단위: 개. %)

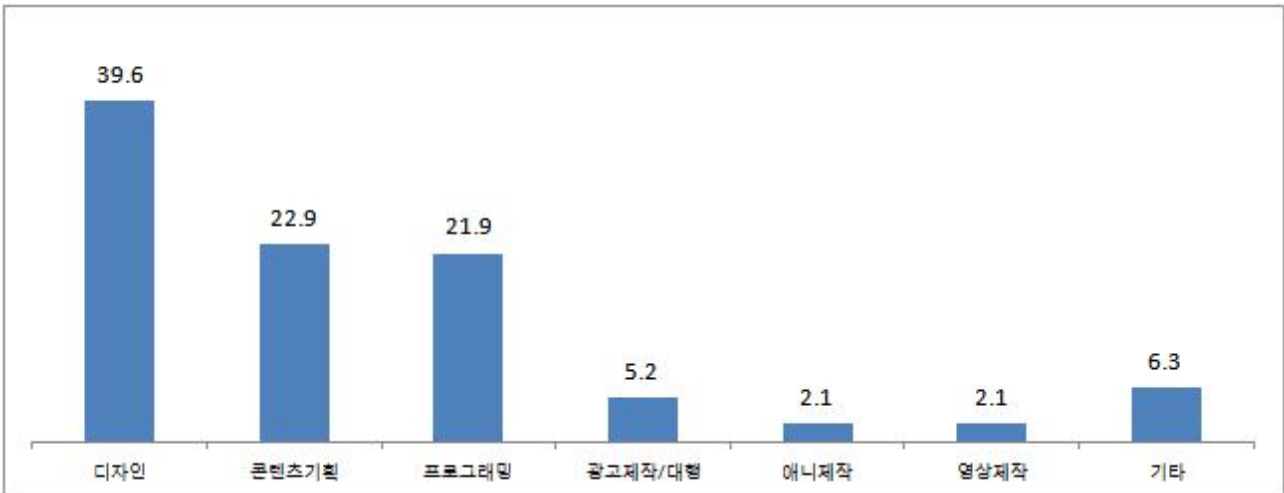
구분	전체		디자인		콘텐츠 기획		프로그래밍		광고 제작/대행		애니메이션 제작		영상제작 (CG포함)		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	107	100.0	39	36.4	25	23.4	20	18.7	9	8.4	5	4.7	4	3.7	5	4.7
출판	13	100.0	6	46.2	3	23.1	1	7.7	1	7.7	0	0.0	0	0.0	2	15.4
만화	4	100.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0
음악	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
게임	31	100.0	12	38.7	6	19.4	11	35.5	1	3.2	0	0.0	0	0.0	1	3.2
영화	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0
애니메이션	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
방송	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
광고	24	100.0	14	58.3	5	20.8	0	0.0	5	20.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
캐릭터	3	100.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	0	0.0
지식정보	13	100.0	3	23.1	6	46.2	1	7.7	0	0.0	0	0.0	2	15.4	1	7.7
콘텐츠솔루션	11	100.0	2	18.2	3	27.3	6	54.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
공연	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

- ▶ 중복응답을 포함한 응답내용 107개 기준 (n=107)
- ▶ 기타 : (출판) 사무, 영업 (음악) 마케팅 (게임) 게임개발 (지식정보) 외국어교육

(나) 경력인력

○ 경력인력 대상 교육과정으로는 '디자인'이 39.6%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '콘텐츠 기획(22.9%)', '프로그래밍(21.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-48】 경력인력 선호분야 (단위: %)



【표 2-48】 경력인력 선호분야 (단위: 개, %)

구분	전체		디자인		콘텐츠 기획		프로그래밍		광고 제작/대행		애니메이션 제작		영상제작 (CG포함)		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	96	100.0	38	39.6	22	22.9	21	21.9	5	5.2	2	2.1	2	2.1	6	6.3
출판	8	100.0	6	75.0	0	0.0	1	12.5	1	12.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
만화	3	100.0	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3
음악	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0
게임	20	100.0	6	30.0	5	25.0	9	45.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
영화	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
애니메이션	4	100.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0
방송	4	100.0	0	0.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	1	25.0
광고	26	100.0	17	65.4	5	19.2	1	3.8	3	11.5	0	0.0	0	0.0	0	0.0
캐릭터	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0
지식정보	12	100.0	1	8.3	6	50.0	2	16.7	1	8.3	0	0.0	0	0.0	2	16.7
콘텐츠솔루션	12	100.0	5	41.7	1	8.3	6	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
공연	2	100.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

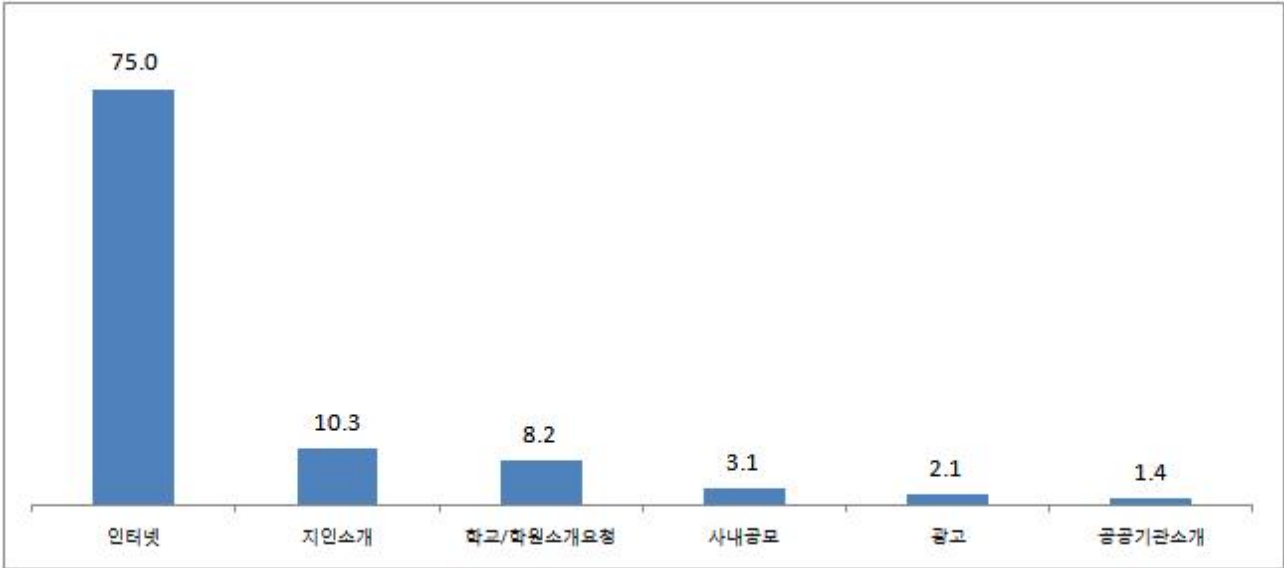
▶ 중복응답을 포함한 응답내용 96개 기준 (n=96)

▶ 기타 : (출판) 마케팅 (만화) 제품제작 (음악) 성악 (방송) 사무 (캐릭터) 인형개발 (지식정보) IT개발, 심리검사

(6) 채용방법

- 인력채용방법은 '구인사이트 등 인터넷 이용'이 75.0%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '지인소개(10.3%)', '학교/학원에 소개 요청(8.2%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-49】 채용방법 (단위: %)



【표 2-49】 채용방법 (단위: 개, %)

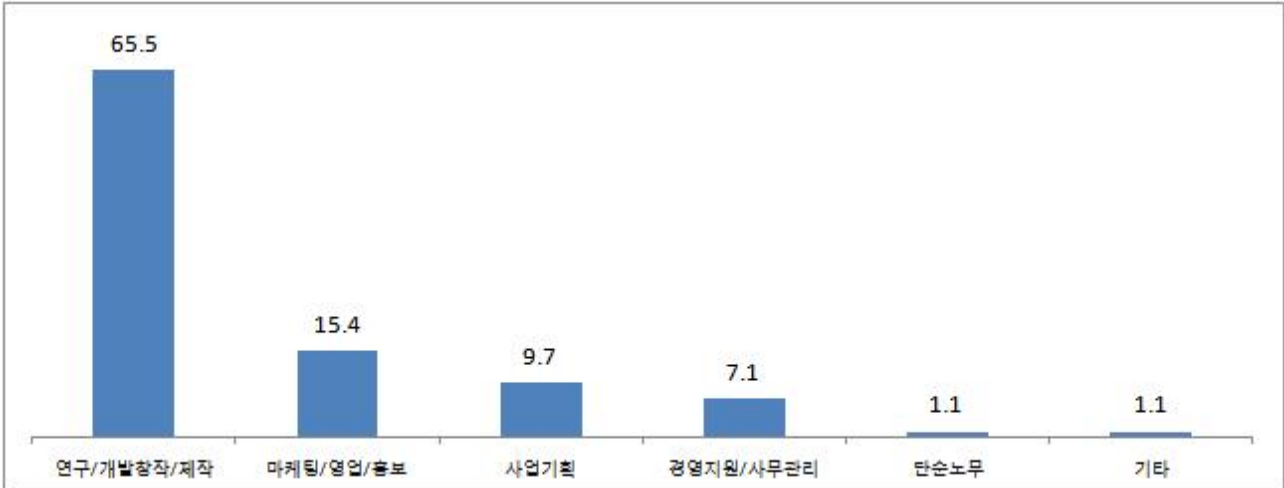
구분	전체		인터넷		지인소개		학교/학원 소개요청		사내공모		광고		공공기관 소개	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	292	100.0	219	75.0	30	10.3	24	8.2	9	3.1	6	2.1	4	1.4
출판	48	100.0	34	70.8	9	18.8	3	6.3	1	2.1	1	2.1	0	0.0
만화	10	100.0	2	20.0	6	60.0	2	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	4	100.0	2	50.0	1	25.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	34	100.0	20	58.8	3	8.8	5	14.7	3	8.8	1	2.9	2	5.9
영화	17	100.0	10	58.8	3	17.6	3	17.6	0	0.0	0	0.0	1	5.9
애니메이션	6	100.0	4	66.7	0	0.0	2	33.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	10	100.0	7	70.0	1	10.0	0	0.0	1	10.0	1	10.0	0	0.0
광고	87	100.0	77	88.5	5	5.7	3	3.4	0	0.0	2	2.3	0	0.0
캐릭터	9	100.0	7	77.8	0	0.0	1	11.1	0	0.0	1	11.1	0	0.0
지식정보	31	100.0	27	87.1	1	3.2	1	3.2	2	6.5	0	0.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	25	100.0	22	88.0	0	0.0	2	8.0	1	4.0	0	0.0	0	0.0
공연	11	100.0	7	63.6	1	9.1	1	9.1	1	9.1	0	0.0	1	9.1

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 292개 기준 (n=292)

(7) 채용 애로분야

- 인력채용이 가장 어려운 분야는 '연구/개발/창작/제작'가 65.5%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '마케팅/영업/홍보(15.4%)', '사업기획(9.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-50】 채용 애로분야 (단위: %)



【표 2-50】 채용 애로분야 (단위 : 개, %)

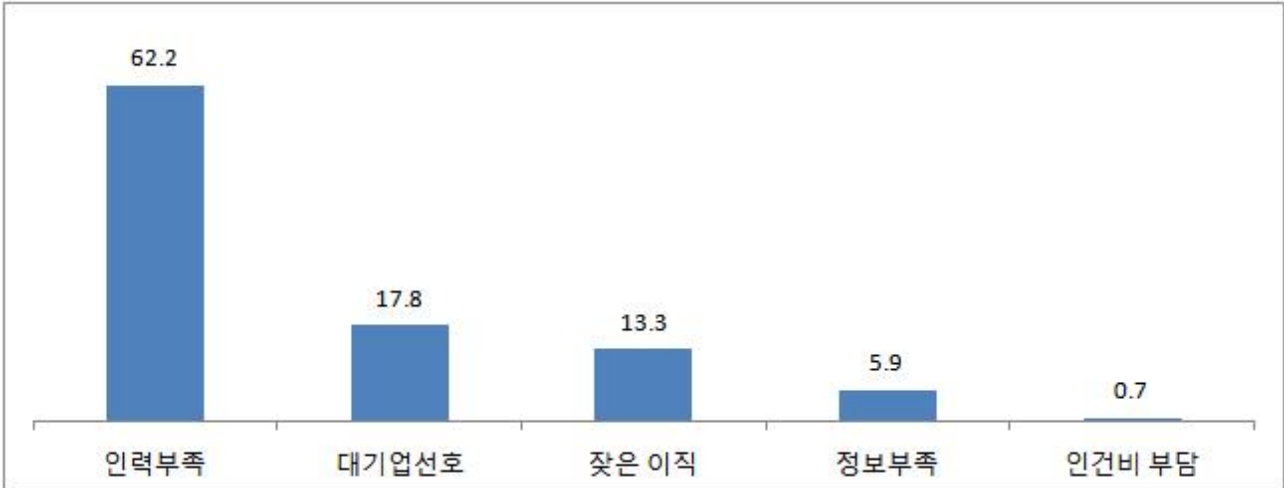
구분	전체		연구/개발/창작/제작		마케팅/영업/홍보		사업기획		경영지원/사무관리		단순노무		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	267	100.0	175	65.5	41	15.4	26	9.7	19	7.1	3	1.1	3	1.1
출판	47	100.0	31	66.0	9	19.1	1	2.1	4	8.5	2	4.3	0	0.0
만화	10	100.0	9	90.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	3	100.0	1	33.3	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0	1	33.3
게임	32	100.0	22	68.8	2	6.3	4	12.5	3	9.4	0	0.0	1	3.1
영화	12	100.0	6	50.0	2	16.7	3	25.0	1	8.3	0	0.0	0	0.0
애니메이션	6	100.0	6	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	7	100.0	5	71.4	1	14.3	0	0.0	1	14.3	0	0.0	0	0.0
광고	80	100.0	50	62.5	14	17.5	9	11.3	5	6.3	1	1.3	1	1.3
캐릭터	9	100.0	3	33.3	4	44.4	1	11.1	1	11.1	0	0.0	0	0.0
지식정보	29	100.0	21	72.4	3	10.3	3	10.3	2	6.9	0	0.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	22	100.0	17	77.3	4	18.2	0	0.0	1	4.5	0	0.0	0	0.0
공연	10	100.0	4	40.0	1	10.0	5	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

- ▶ 중복응답을 포함한 응답내용 267개 기준 (n=267)
- ▶ 기타 : (음악) 성악 (게임) 디렉터 (광고) 디자이너

(8) 애로사항

- 인력수급 시 주요 애로사항은 '경력직 및 전문인력 부족'이 62.2%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '취업희망자의 대기업 선호(17.8%)', '우수인력의 잦은 이직(13.3%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-51】 인력수급 관련 애로사항 (단위: %)



【표 2-51】 인력수급 관련 애로사항 - 1순위 (단위: 개, %)

구분	전체		경력/전문인력 부족		취업희망자의 대기업 선호		우수인력의 잦은 이직		취업희망자 정보부족		인건비 부담	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	270	100.0	168	62.2	48	17.8	36	13.3	16	5.9	2	0.7
출판	43	100.0	26	60.5	7	16.3	8	18.6	1	2.3	1	2.3
만화	11	100.0	9	81.8	1	9.1	1	9.1	0	0.0	0	0.0
음악	3	100.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0
게임	31	100.0	19	61.3	6	19.4	3	9.7	3	9.7	0	0.0
영화	13	100.0	10	76.9	1	7.7	2	15.4	0	0.0	0	0.0
애니메이션	6	100.0	6	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	9	100.0	5	55.6	2	22.2	2	22.2	0	0.0	0	0.0
광고	84	100.0	49	58.3	13	15.5	13	15.5	9	10.7	0	0.0
캐릭터	8	100.0	5	62.5	2	25.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
지식정보	30	100.0	14	46.7	11	36.7	2	6.7	2	6.7	1	3.3
콘텐츠솔루션	21	100.0	16	76.2	4	19.0	1	4.8	0	0.0	0	0.0
공연	11	100.0	7	63.6	1	9.1	3	27.3	0	0.0	0	0.0

▶ 응답내용 270개 기준 (n=270)

【표 2-52】 인력수급 관련 애로사항 - 1+2순위 (단위: 개, %)

구분	전체		경력/전문인력 부족		취업희망자의 대기업 선호		우수인력의 찾은 이직		취업희망자 정보부족		인건비 부담	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	453	100.0	205	45.3	100	22.1	93	20.5	53	11.7	2	0.4
출판	66	100.0	29	43.9	12	18.2	16	24.2	8	12.1	1	1.5
만화	16	100.0	9	56.3	1	6.3	2	12.5	4	25.0	0	0.0
음악	5	100.0	3	60.0	0	0.0	1	20.0	1	20.0	0	0.0
게임	56	100.0	22	39.3	18	32.1	8	14.3	8	14.3	0	0.0
영화	25	100.0	13	52.0	4	16.0	3	12.0	5	20.0	0	0.0
애니메이션	9	100.0	6	66.7	1	11.1	2	22.2	0	0.0	0	0.0
방송	14	100.0	6	42.9	2	14.3	3	21.4	3	21.4	0	0.0
광고	145	100.0	64	44.1	32	22.1	36	24.8	13	9.0	0	0.0
캐릭터	13	100.0	5	38.5	4	30.8	2	15.4	2	15.4	0	0.0
지식정보	52	100.0	20	38.5	14	26.9	11	21.2	6	11.5	1	1.9
콘텐츠솔루션	37	100.0	19	51.4	10	27.0	6	16.2	2	5.4	0	0.0
공연	15	100.0	9	60.0	2	13.3	3	20.0	1	6.7	0	0.0

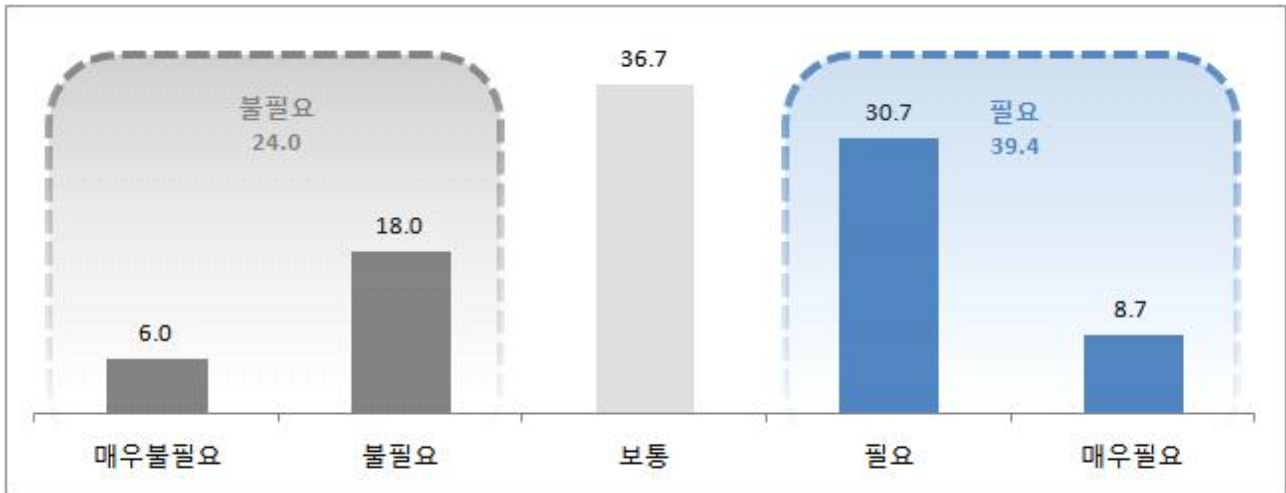
▶ 응답내용 453개 기준 (n=453)

마. 교육

(1) 재교육 필요성

- 기존인력에 대한 재교육 필요성에 대한 조사결과 '필요'가 39.4%로 '불필요'(24.0%)보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-52】 재교육 필요성 (단위: %)



【표 2-53】 재교육 필요성 (단위: 개사, %)

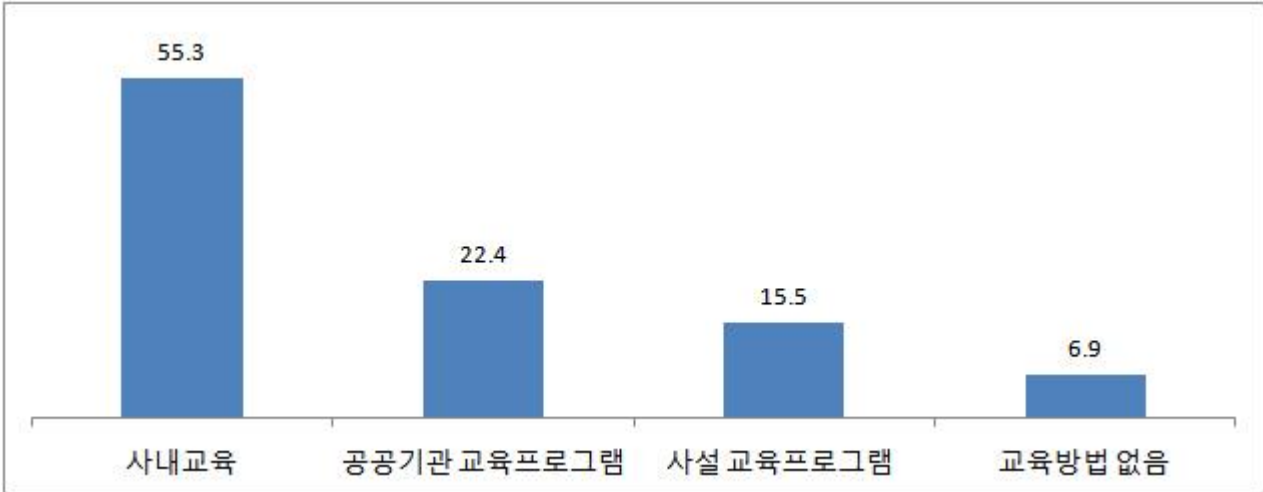
구분	전체		매우불필요		불필요		보통		필요		매우필요	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	300		18	6.0	54	18.0	110	36.7	92	30.7	26	8.7
출판	52		3	5.8	8	15.4	23	44.2	15	28.8	3	5.8
만화	15		2	13.3	2	13.3	4	26.7	5	33.3	2	13.3
음악	3		0	0.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0
게임	33		1	3.0	9	27.3	12	36.4	8	24.2	3	9.1
영화	16		2	12.5	1	6.3	2	12.5	9	56.3	2	12.5
애니메이션	6		1	16.7	0	0.0	1	16.7	2	33.3	2	33.3
방송	11		0	0.0	0	0.0	4	36.4	6	54.5	1	9.1
광고	89		4	4.5	26	29.2	34	38.2	21	23.6	4	4.5
캐릭터	8		1	12.5	1	12.5	2	25.0	2	25.0	2	25.0
지식정보	31		1	3.2	2	6.5	11	35.5	12	38.7	5	16.1
콘텐츠솔루션	24		1	4.2	3	12.5	12	50.0	8	33.3	0	0.0
공연	12		2	16.7	0	0.0	4	33.3	4	33.3	2	16.7

▶ 무응답 사업체를 제외한 300개사 기준 (n=300)

(2) 인력교육 방법

- 주요 인력교육 방법은 '사내교육'이 56.8%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '공공기관 교육프로그램 이용(23.0%)', '사설 교육프로그램 이용(15.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-53】 인력교육 방법 (단위: %)



【표 2-54】 인력교육 방법 (단위: 개, %)

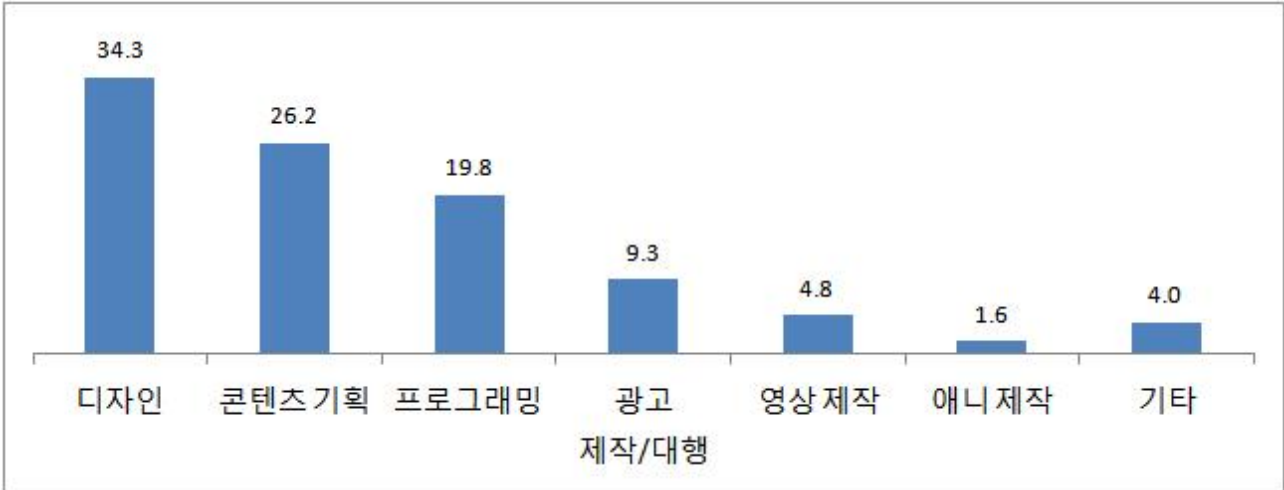
구분	전체		사내교육		공공기관 교육프로그램		사설 교육프로그램		교육방법 없음	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	304	100.0	168	55.3	68	22.4	47	15.5	21	6.9
출판	51	100.0	27	52.9	16	31.4	7	13.7	1	2.0
만화	15	100.0	5	33.3	8	53.3	2	13.3	0	0.0
음악	3	100.0	1	33.3	1	33.3	1	33.3	0	0.0
게임	34	100.0	16	47.1	7	20.6	7	20.6	4	11.8
영화	17	100.0	11	64.7	3	17.6	2	11.8	1	5.9
애니메이션	7	100.0	4	57.1	1	14.3	1	14.3	1	14.3
방송	11	100.0	2	18.2	5	45.5	3	27.3	1	9.1
광고	88	100.0	58	65.9	18	20.5	8	9.1	4	4.5
캐릭터	9	100.0	5	55.6	2	22.2	2	22.2	0	0.0
지식정보	32	100.0	18	56.3	3	9.4	8	25.0	3	9.4
콘텐츠솔루션	24	100.0	13	54.2	2	8.3	5	20.8	4	16.7
공연	13	100.0	8	61.5	2	15.4	1	7.7	2	15.4

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 304개 기준 (n=304)

(3) 재교육 분야

- 가장 필요로 하는 재교육 분야는 '디자인'이 34.3%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '콘텐츠 기획(26.2%)', '프로그래밍(19.8%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-54】 재교육 분야 - 1순위 (단위: %)



【표 2-55】 재교육 분야 - 1순위 (단위: 개, %)

구분	전체		디자인		콘텐츠 기획		프로그래밍		광고 제작/대행		영상 제작 (CG포함)		애니메이션 제작		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	248	100.0	85	34.3	65	26.2	49	19.8	23	9.3	12	4.8	4	1.6	10	4.0
출판	40	100.0	24	60.0	9	22.5	2	5.0	3	7.5	1	2.5	0	0.0	1	2.5
만화	10	100.0	4	40.0	1	10.0	2	20.0	0	0.0	1	10.0	1	10.0	1	10.0
음악	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	28	100.0	5	17.9	7	25.0	12	42.9	0	0.0	3	10.7	0	0.0	1	3.6
영화	13	100.0	2	15.4	6	46.2	0	0.0	1	7.7	2	15.4	0	0.0	2	15.4
애니메이션	6	100.0	1	16.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0	1	16.7	2	33.3	0	0.0
방송	8	100.0	1	12.5	6	75.0	0	0.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
광고	78	100.0	39	50.0	14	17.9	4	5.1	18	23.1	2	2.6	0	0.0	1	1.3
캐릭터	5	100.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0	0	0.0
지식정보	29	100.0	2	6.9	9	31.0	15	51.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	10.3
콘텐츠솔루션	21	100.0	2	9.5	5	23.8	13	61.9	0	0.0	1	4.8	0	0.0	0	0.0
공연	9	100.0	2	22.2	5	55.6	0	0.0	1	11.1	0	0.0	0	0.0	1	11.1

- ▶ 응답내용 268개 기준 (n=268)
- ▶ 기타 : (출판) 업무관련 전문교육 (만화) 계약관련 전문교육 (게임) 디렉팅 (영화) 기술교육, 영화관련 교육 (광고) 촬영관련 교육 (지식정보) 3D설계, 마케팅, 외국어 (공연) 연출

【표 2-565 재교육 분야 - 1+2순위 (단위: 개, %)】

구분	전체		디자인		콘텐츠 기획		프로그래밍		광고 제작/대행		영상 제작 (CG포함)		애니메이션 제작		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	368	100.0	113	30.7	87	23.6	64	17.4	52	14.1	32	8.7	10	2.7	10	2.7
출판	51	100.0	26	51.0	11	21.6	4	7.8	6	11.8	3	5.9	0	0.0	1	2.0
만화	12	100.0	5	41.7	1	8.3	2	16.7	0	0.0	1	8.3	2	16.7	1	8.3
음악	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	51	100.0	13	25.5	9	17.6	16	31.4	5	9.8	5	9.8	2	3.9	1	2.0
영화	20	100.0	2	10.0	7	35.0	1	5.0	3	15.0	5	25.0	0	0.0	2	10.0
애니메이션	11	100.0	2	18.2	2	18.2	2	18.2	1	9.1	1	9.1	3	27.3	0	0.0
방송	13	100.0	2	15.4	7	53.8	0	0.0	0	0.0	4	30.8	0	0.0	0	0.0
광고	111	100.0	49	44.1	20	18.0	9	8.1	27	24.3	5	4.5	0	0.0	1	0.9
캐릭터	8	100.0	3	37.5	1	12.5	0	0.0	2	25.0	0	0.0	2	25.0	0	0.0
지식정보	45	100.0	4	8.9	15	33.3	16	35.6	3	6.7	3	6.7	1	2.2	3	6.7
콘텐츠솔루션	31	100.0	5	16.1	7	22.6	14	45.2	3	9.7	2	6.5	0	0.0	0	0.0
공연	14	100.0	2	14.3	6	42.9	0	0.0	2	14.3	3	21.4	0	0.0	1	7.1

▶ 응답내용 396개 기준 (n=396)

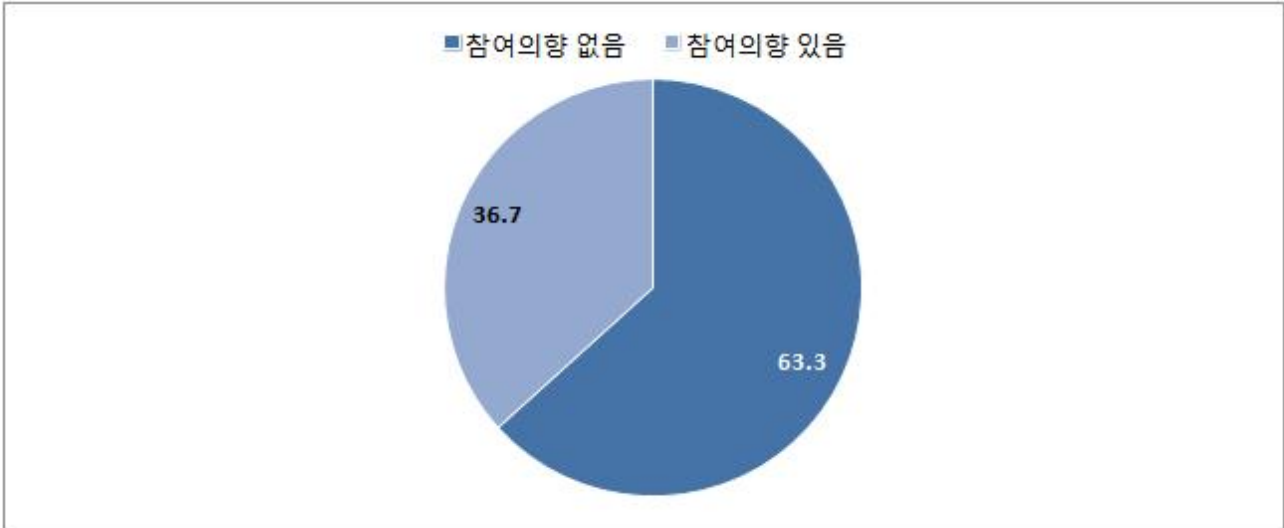
▶ 기타 : (출판) 업무관련 전문교육 (만화) 계약관련 전문교육 (게임) 디렉팅 (영화) 기술교육, 영화관련 교육 (광고) 촬영관련 교육 (지식정보) 3D설계, 마케팅, 외국어 (공연) 연출

(4) 교육프로그램 참여

(가) 교육프로그램 참여의향

- 향후 부산정보산업진흥원에서 제공하는 재직자실무능력향상교육 프로그램 참여의사에 대한 조사결과 '참여의향 있음'이 36.7%로 다소 낮게 나타남

【그림 2-56】 교육프로그램 참여의향 (단위: 개사, %)



【표 2-57】 교육프로그램 참여의향 (단위: 개사, %)

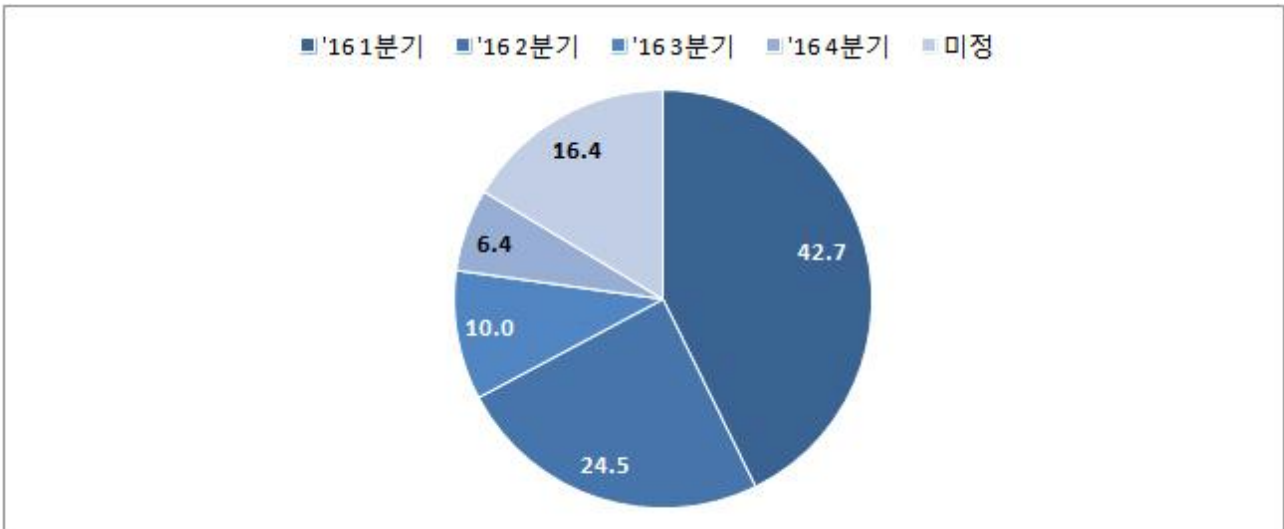
구분	전체		참여의향 없음		참여의향 있음	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	300	100.0	190	63.3	110	36.7
출판	53	100.0	35	66.0	18	34.0
만화	16	100.0	11	68.8	5	31.3
음악	3	100.0	2	66.7	1	33.3
게임	33	100.0	17	51.5	16	48.5
영화	16	100.0	8	50.0	8	50.0
애니메이션	6	100.0	4	66.7	2	33.3
방송	10	100.0	4	40.0	6	60.0
광고	88	100.0	66	75.0	22	25.0
캐릭터	8	100.0	3	37.5	5	62.5
지식정보	31	100.0	18	58.1	13	41.9
콘텐츠솔루션	24	100.0	13	54.2	11	45.8
공연	12	100.0	9	75.0	3	25.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 300개사 기준 (n=300)

(나) 교육프로그램 참여시기

- 재직자실무능력향상교육 프로그램 참여의사가 있다고 응답한 사업체 대상으로 참여시기에 대해 조사한 결과 '2016년 1분기'가 42.7%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '2분기 (24.5%)', '미정(16.4%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-56】 교육프로그램 참여시기 (단위: %)



【표 2-58】 교육프로그램 참여시기 (단위: 개사, %)

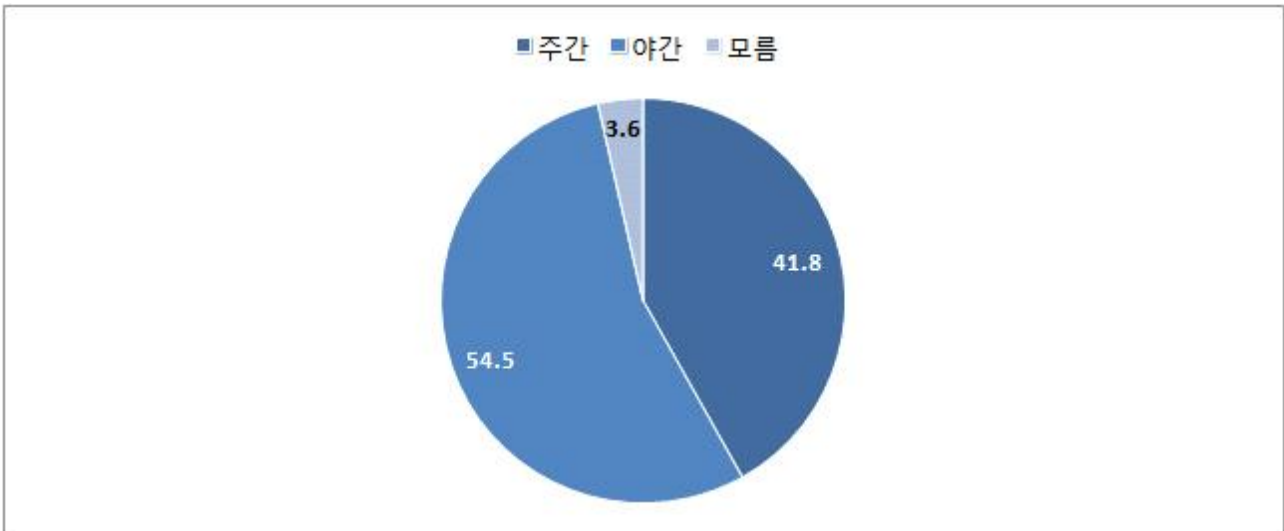
구분	전체		2016년 1분기		2016년 2분기		2016년 3분기		2016년 4분기		미정	
	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중	사업체수	비중
전체	110	100.0	47	42.7	27	24.5	11	10.0	7	6.4	18	16.4
출판	18	100.0	3	16.7	7	38.9	4	22.2	1	5.6	3	16.7
만화	5	100.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0
음악	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	16	100.0	10	62.5	4	25.0	0	0.0	0	0.0	2	12.5
영화	8	100.0	2	25.0	4	50.0	0	0.0	0	0.0	2	25.0
애니메이션	2	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0
방송	6	100.0	3	50.0	0	0.0	0	0.0	2	33.3	1	16.7
광고	22	100.0	9	40.9	2	9.1	3	13.6	3	13.6	5	22.7
캐릭터	5	100.0	2	40.0	2	40.0	1	20.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	13	100.0	8	61.5	2	15.4	2	15.4	0	0.0	1	7.7
콘텐츠솔루션	11	100.0	4	36.4	5	45.5	1	9.1	1	9.1	0	0.0
공연	3	100.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	33.3

▶ '교육프로그램 참여의향 있음' 응답 사업체 110개사 기준 (n=110)

(다) 교육프로그램 참여희망시간대

- 재직자실무능력향상교육 프로그램 참여의사가 있다고 응답한 사업체 대상으로 참여희망 시간대에 대해 조사한 결과 '야간'이 54.5%로 '주간(41.8%)'보다 비중이 높게 나타남

【그림 2-57】 교육프로그램 참여희망시간대 (단위: 개사, %)



【표 2-59】 교육프로그램 참여희망시간대 (단위: 개사, %)

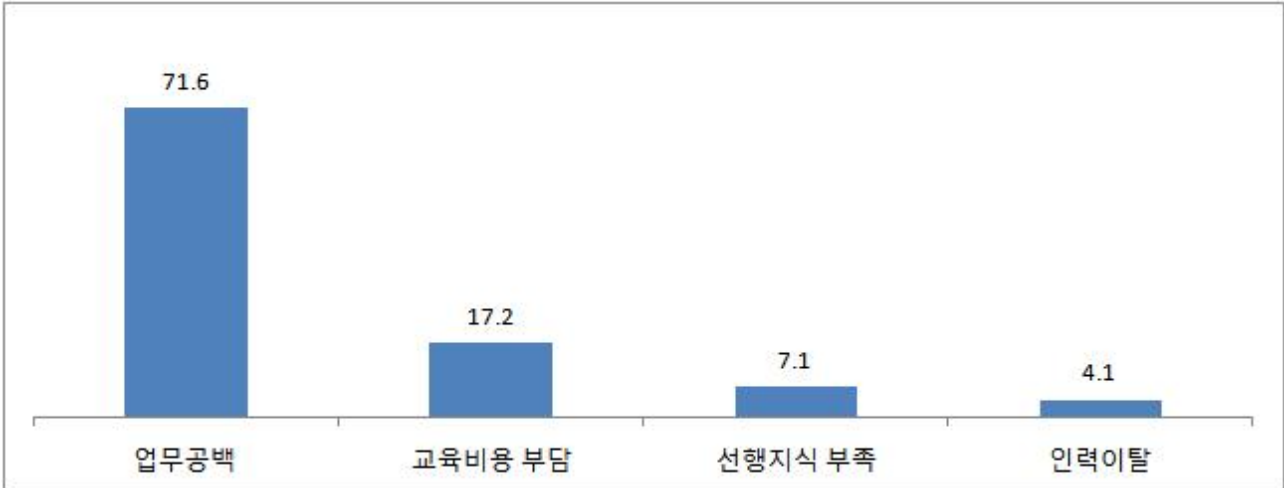
구분	전체		주간		야간		모름	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	110	100.0	46	41.8	60	54.5	4	3.6
출판	18	100.0	3	16.7	15	83.3	0	0.0
만화	5	100.0	4	80.0	1	20.0	0	0.0
음악	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
게임	16	100.0	6	37.5	10	62.5	0	0.0
영화	8	100.0	5	62.5	3	37.5	0	0.0
애니메이션	2	100.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
방송	6	100.0	3	50.0	2	33.3	1	16.7
광고	22	100.0	9	40.9	12	54.5	1	4.5
캐릭터	5	100.0	2	40.0	3	60.0	0	0.0
지식정보	13	100.0	5	38.5	6	46.2	2	15.4
콘텐츠솔루션	11	100.0	6	54.5	5	45.5	0	0.0
공연	3	100.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0

▶ '교육프로그램 참여의향 있음' 응답 사업체 110개사 기준 (n=110)

(5) 애로사항

○ 재교육 관련 주요 애로사항은 '업무공백 발생'이 71.6%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '교육비용 부담(17.2%)', '선행지식 부족(7.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-58】 교육 관련 애로사항 - 1순위 (단위: %)



【표 2-60】 교육 관련 애로사항 - 1순위 (단위: 개, %)

구분	전체		업무공백		교육비용 부담		선행지식 부족		인력이탈	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	268	100.0	192	71.6	46	17.2	19	7.1	11	4.1
출판	48	100.0	37	77.1	8	16.7	1	2.1	2	4.2
만화	12	100.0	10	83.3	1	8.3	1	8.3	0	0.0
음악	3	100.0	2	66.7	1	33.3	0	0.0	0	0.0
게임	29	100.0	18	62.1	10	34.5	1	3.4	0	0.0
영화	15	100.0	6	40.0	7	46.7	2	13.3	0	0.0
애니메이션	6	100.0	4	66.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0
방송	9	100.0	8	88.9	0	0.0	1	11.1	0	0.0
광고	80	100.0	60	75.0	8	10.0	5	6.3	7	8.8
캐릭터	8	100.0	5	62.5	2	25.0	1	12.5	0	0.0
지식정보	27	100.0	17	63.0	3	11.1	6	22.2	1	3.7
콘텐츠솔루션	23	100.0	19	82.6	3	13.0	0	0.0	1	4.3
공연	8	100.0	6	75.0	2	25.0	0	0.0	0	0.0

▶ 응답내용 268개 기준 (n=268)

【표 2-61】 교육 관련 애로사항 - 1+2순위 (단위: 개, %)

구분	전체		업무공백		교육비용 부담		선행지식 부족		인력이탈	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	441	100.0	228	51.7	128	29.0	60	13.6	25	5.7
출판	69	100.0	43	62.3	17	24.6	5	7.2	4	5.8
만화	21	100.0	11	52.4	6	28.6	3	14.3	1	4.8
음악	6	100.0	3	50.0	2	33.3	1	16.7	0	0.0
게임	51	100.0	23	45.1	22	43.1	5	9.8	1	2.0
영화	27	100.0	11	40.7	13	48.1	3	11.1	0	0.0
애니메이션	10	100.0	5	50.0	4	40.0	1	10.0	0	0.0
방송	16	100.0	8	50.0	6	37.5	2	12.5	0	0.0
광고	131	100.0	67	51.1	29	22.1	24	18.3	11	8.4
캐릭터	15	100.0	7	46.7	5	33.3	3	20.0	0	0.0
지식정보	46	100.0	22	47.8	12	26.1	7	15.2	5	10.9
콘텐츠솔루션	36	100.0	20	55.6	9	25.0	5	13.9	2	5.6
공연	13	100.0	8	61.5	3	23.1	1	7.7	1	7.7

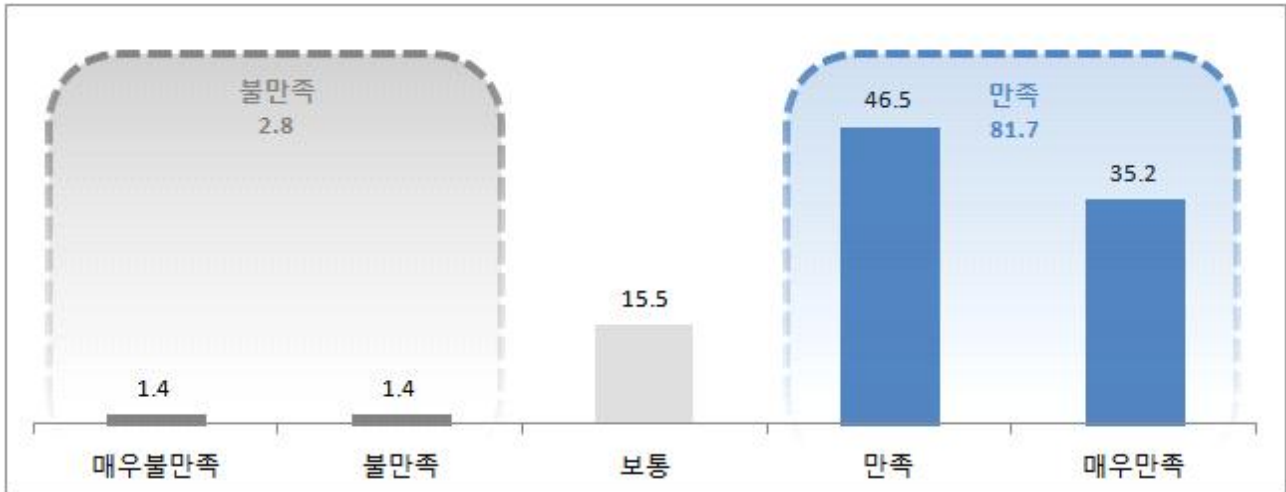
▶ 응답내용 441개 기준 (n=441)

5 지원사업

가. 지원사업 만족도

- 부산정보산업진흥원에서 지원을 받은 경험이 있는 사업체 대상으로 만족도에 대해 조사한 결과 '만족'이 81.7%로 '불만족(2.8%)'보다 비중이 매우 크게 나타남

【그림 2-59】 지원사업 만족도 (단위: %)



【표 2-62】 지원사업 만족도 (단위: 개사, %)

구분	전체	매우 불만족		불만족		보통		만족		매우 만족	
	사업체 수	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	71	1	1.4	1	1.4	11	15.5	33	46.5	25	35.2
출판	6	0	0.0	0	0.0	3	50.0	2	33.3	1	16.7
만화	7	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	28.6	5	71.4
음악	0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	23	0	0.0	0	0.0	1	4.3	10	43.5	12	52.2
영화	1	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
애니메이션	5	0	0.0	0	0.0	1	20.0	3	60.0	1	20.0
방송	1	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
광고	4	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	100.0	0	0.0
캐릭터	2	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0
지식정보	9	0	0.0	0	0.0	3	33.3	3	33.3	3	33.3
콘텐츠솔루션	10	1	10.0	0	0.0	2	20.0	6	60.0	1	10.0
공연	3	0	0.0	1	33.3	0	0.0	2	66.7	0	0.0

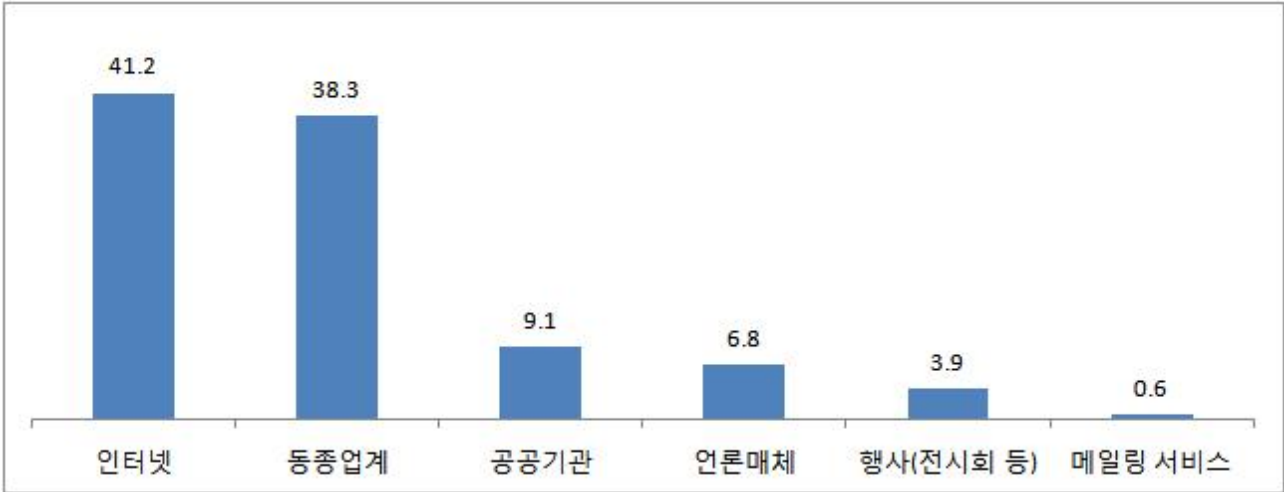
▶ 무응답 사업체를 제외한 71개사 기준 (n=71)

나. 지원사업 수요

(1) 사업정보 습득방법

- 사업관련 정보를 습득하는 주요 방법은 '인터넷'이 41.2%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '동종업계(38.3%)', '공공기관(9.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-60】 사업정보 습득방법 (단위: %)



【표 2-63】 사업정보 습득방법 (단위: 개사, %)

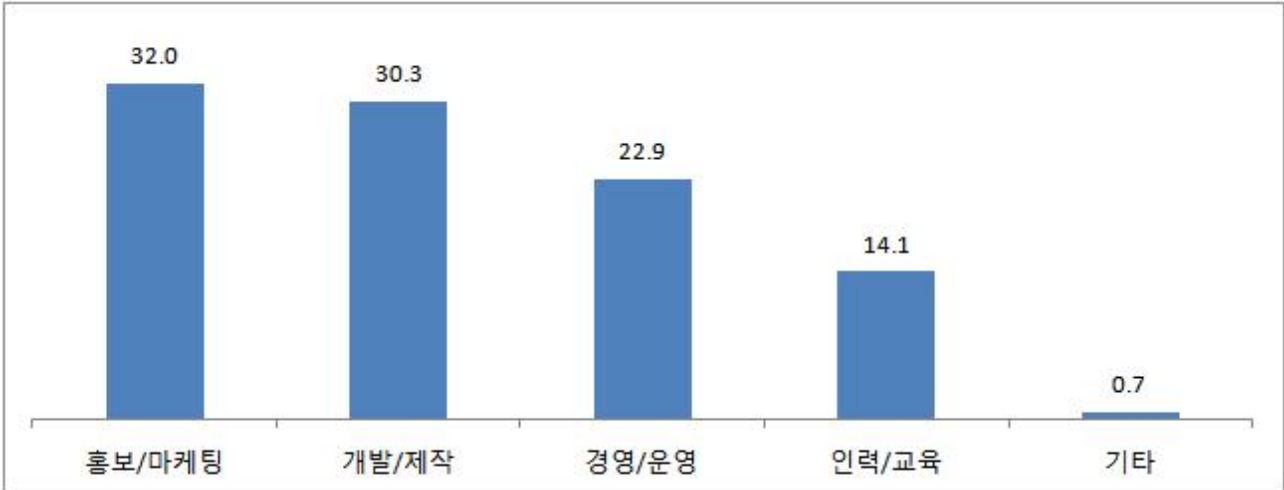
구분	전체		인터넷		동종업계		공공기관		언론매체		행사(전시회 등)		메일링 서비스	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	308	100.0	127	41.2	118	38.3	28	9.1	21	6.8	12	3.9	2	0.6
출판	53	100.0	16	30.2	24	45.3	6	11.3	5	9.4	1	1.9	1	1.9
만화	17	100.0	8	47.1	9	52.9	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	4	100.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	33	100.0	22	66.7	9	27.3	1	3.0	0	0.0	1	3.0	0	0.0
영화	16	100.0	5	31.3	9	56.3	1	6.3	1	6.3	0	0.0	0	0.0
애니메이션	8	100.0	3	37.5	2	25.0	2	25.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0
방송	10	100.0	5	50.0	2	20.0	0	0.0	2	20.0	1	10.0	0	0.0
광고	87	100.0	27	31.0	40	46.0	10	11.5	6	6.9	4	4.6	0	0.0
캐릭터	9	100.0	4	44.4	2	22.2	2	22.2	1	11.1	0	0.0	0	0.0
지식정보	34	100.0	16	47.1	10	29.4	2	5.9	3	8.8	3	8.8	0	0.0
콘텐츠솔루션	25	100.0	15	60.0	6	24.0	2	8.0	1	4.0	1	4.0	0	0.0
공연	12	100.0	5	41.7	4	33.3	0	0.0	2	16.7	0	0.0	1	8.3

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 308개 기준 (n=308)

(2) 지원사업 필요분야

- 가장 필요로 하는 지원사업 분야는 '홍보/마케팅'이 32.0%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '개발/제작(30.3%)', '경영/운영(22.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-61】 지원사업 필요분야 - 1순위 (단위: %)



【표 2-64】 지원사업 필요분야 - 1순위 (단위: 개, %)

구분	전체		홍보/마케팅		개발/제작		경영/운영		인력/교육		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	297	100.0	95	32.0	90	30.3	68	22.9	42	14.1	2	0.7
출판	54	100.0	20	37.0	15	27.8	12	22.2	6	11.1	1	1.9
만화	16	100.0	4	25.0	8	50.0	1	6.3	3	18.8	0	0.0
음악	3	100.0	0	0.0	1	33.3	2	66.7	0	0.0	0	0.0
게임	33	100.0	5	15.2	15	45.5	9	27.3	4	12.1	0	0.0
영화	16	100.0	3	18.8	7	43.8	3	18.8	3	18.8	0	0.0
애니메이션	6	100.0	1	16.7	5	83.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
방송	10	100.0	5	50.0	1	10.0	1	10.0	3	30.0	0	0.0
광고	85	100.0	31	36.5	11	12.9	27	31.8	15	17.6	1	1.2
캐릭터	8	100.0	5	62.5	2	25.0	0	0.0	1	12.5	0	0.0
지식정보	30	100.0	12	40.0	11	36.7	4	13.3	3	10.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	24	100.0	6	25.0	9	37.5	7	29.2	2	8.3	0	0.0
공연	12	100.0	3	25.0	5	41.7	2	16.7	2	16.7	0	0.0

- ▶ 응답내용 297개 기준 (n=297)
- ▶ 기타 : (출판) 거래처 확보 (광고) 제품 디자인

【표 2-65】 지원사업 필요분야 - 1+2순위 (단위: 개. %)

구분	전체		홍보/마케팅		개발/제작		경영/운영		인력/교육		기타	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	525	100.0	177	33.7	156	29.7	103	19.6	87	16.6	2	0.4
출판	97	100.0	33	34.0	30	30.9	18	18.6	15	15.5	1	1.0
만화	28	100.0	9	32.1	10	35.7	3	10.7	6	21.4	0	0.0
음악	4	100.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0	0	0.0
게임	60	100.0	20	33.3	20	33.3	12	20.0	8	13.3	0	0.0
영화	28	100.0	9	32.1	8	28.6	6	21.4	5	17.9	0	0.0
애니메이션	9	100.0	3	33.3	5	55.6	1	11.1	0	0.0	0	0.0
방송	20	100.0	8	40.0	4	20.0	4	20.0	4	20.0	0	0.0
광고	142	100.0	48	33.8	31	21.8	34	23.9	28	19.7	1	0.7
캐릭터	13	100.0	6	46.2	3	23.1	2	15.4	2	15.4	0	0.0
지식정보	56	100.0	20	35.7	18	32.1	8	14.3	10	17.9	0	0.0
콘텐츠솔루션	46	100.0	13	28.3	18	39.1	9	19.6	6	13.0	0	0.0
공연	22	100.0	7	31.8	8	36.4	4	18.2	3	13.6	0	0.0

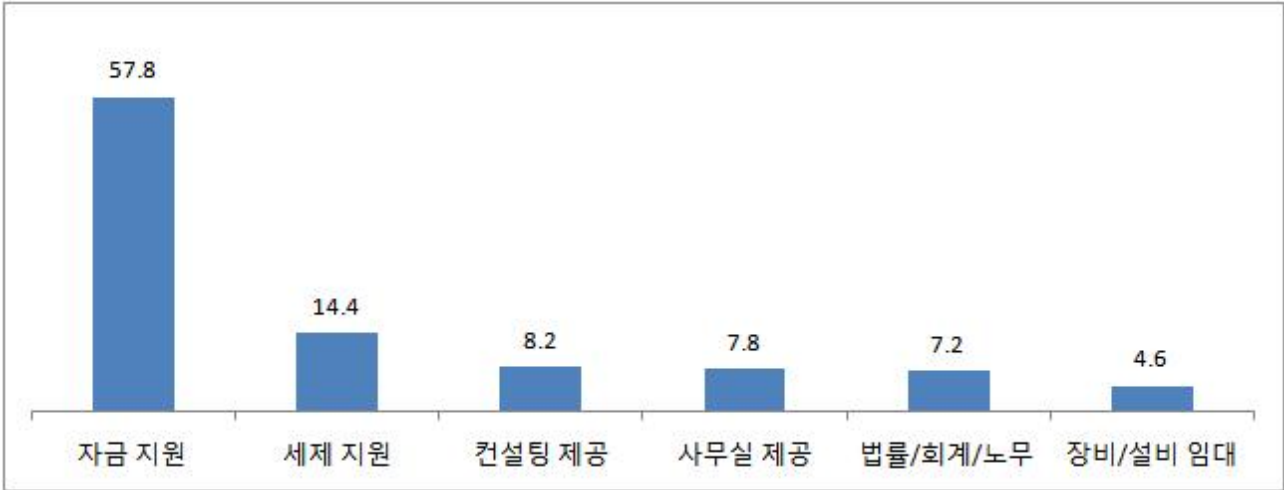
- ▶ 응답내용 525개 기준 (n=525)
- ▶ 기타 : (출판) 거래처 확보 (광고) 제품 디자인

(3) 지원산업 필요세부분야

(가) 경영 및 운영

- 경영/운영 분야에서의 가장 필요한 지원사업은 '자금 지원'이 57.8%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '세제 지원(14.4%)', '컨설팅 제공(8.2%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-62】 지원사업 필요세부분야 - 경영/운영 (단위: %)



【표 2-66】 지원사업 필요세부분야 - 경영/운영 (단위: 개, %)

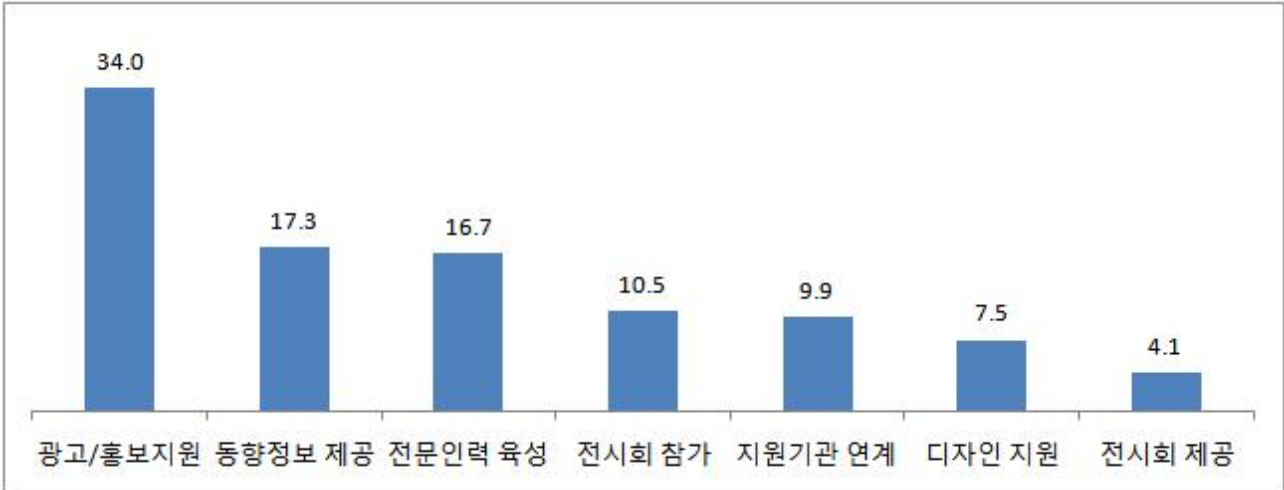
구분	전체		자금 지원		세제 지원		컨설팅 제공		사무실제공		법률/회계/노무 업무지원		장비/설비 임대	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	306	100.0	177	57.8	44	14.4	25	8.2	24	7.8	22	7.2	14	4.6
출판	55	100.0	33	60.0	5	9.1	5	9.1	4	7.3	2	3.6	6	10.9
만화	14	100.0	6	42.9	1	7.1	0	0.0	5	35.7	2	14.3	0	0.0
음악	4	100.0	2	50.0	1	25.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	0	0.0
게임	33	100.0	23	69.7	4	12.1	0	0.0	3	9.1	1	3.0	2	6.1
영화	18	100.0	9	50.0	4	22.2	1	5.6	2	11.1	2	11.1	0	0.0
애니메이션	6	100.0	5	83.3	0	0.0	0	0.0	1	16.7	0	0.0	0	0.0
방송	8	100.0	2	25.0	1	12.5	2	25.0	1	12.5	1	12.5	1	12.5
광고	91	100.0	47	51.6	20	22.0	7	7.7	5	5.5	7	7.7	5	5.5
캐릭터	10	100.0	5	50.0	1	10.0	0	0.0	2	20.0	2	20.0	0	0.0
지식정보	32	100.0	18	56.3	4	12.5	6	18.8	1	3.1	3	9.4	0	0.0
콘텐츠솔루션	23	100.0	17	73.9	2	8.7	3	13.0	0	0.0	1	4.3	0	0.0
공연	12	100.0	10	83.3	1	8.3	1	8.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 306개 기준 (n=306)

(나) 홍보 및 마케팅

- 홍보/마케팅 분야에서 가장 필요한 지원사업으로는 '광고/홍보 지원'이 34.0%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '동향정보 제공(17.35)', '전문인력 육성(16.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-63】 지원사업 필요세부분야 - 홍보/마케팅 (단위: %)



【표 2-67】 지원사업 필요세부분야 - 홍보/마케팅 (단위: 개, %)

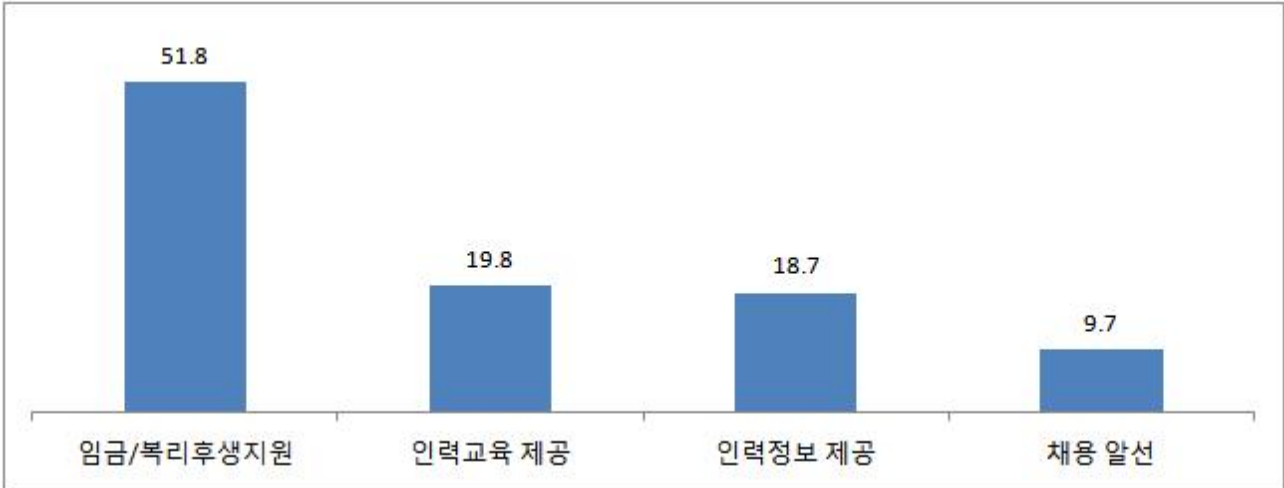
구분	전체		광고/홍보 지원		동향정보 제공		전문인력 육성		전시회 참가		지원기관 연계		제품디자인 지원		전시회/마켓 제공	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	294	100.0	100	34.0	51	17.3	49	16.7	31	10.5	29	9.9	22	7.5	12	4.1
출판	54	100.0	16	29.6	11	20.4	8	14.8	3	5.6	8	14.8	7	13.0	1	1.9
만화	17	100.0	5	29.4	0	0.0	3	17.6	2	11.8	5	29.4	0	0.0	2	11.8
음악	2	100.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	0	0.0
게임	35	100.0	13	37.1	5	14.3	1	2.9	10	28.6	2	5.7	2	5.7	2	5.7
영화	15	100.0	4	26.7	3	20.0	5	33.3	1	6.7	1	6.7	1	6.7	0	0.0
애니메이션	7	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	3	42.9	1	14.3	1	14.3	2	28.6
방송	10	100.0	4	40.0	2	20.0	1	10.0	2	20.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0
광고	80	100.0	35	43.8	18	22.5	14	17.5	2	2.5	5	6.3	5	6.3	1	1.3
캐릭터	10	100.0	3	30.0	0	0.0	1	10.0	3	30.0	1	10.0	2	20.0	0	0.0
지식정보	31	100.0	8	25.8	7	22.6	8	25.8	1	3.2	3	9.7	2	6.5	2	6.5
콘텐츠솔루션	23	100.0	5	21.7	5	21.7	6	26.1	4	17.4	0	0.0	1	4.3	2	8.7
공연	10	100.0	6	60.0	0	0.0	2	20.0	0	0.0	1	10.0	1	10.0	0	0.0

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 294개 기준 (n=294)

(다) 인력 및 교육

- 인력/교육 분야에서 가장 필요한 지원산업으로는 '임금/복리후생 지원'이 51.8%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '인력교육 제공(19.8%)', '인력정보 제공(18.7%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-64】 지원사업 필요세부분야 - 인력/교육 (단위: %)



【표 2-68】 지원사업 필요세부분야 - 인력/교육 (단위: 개, %)

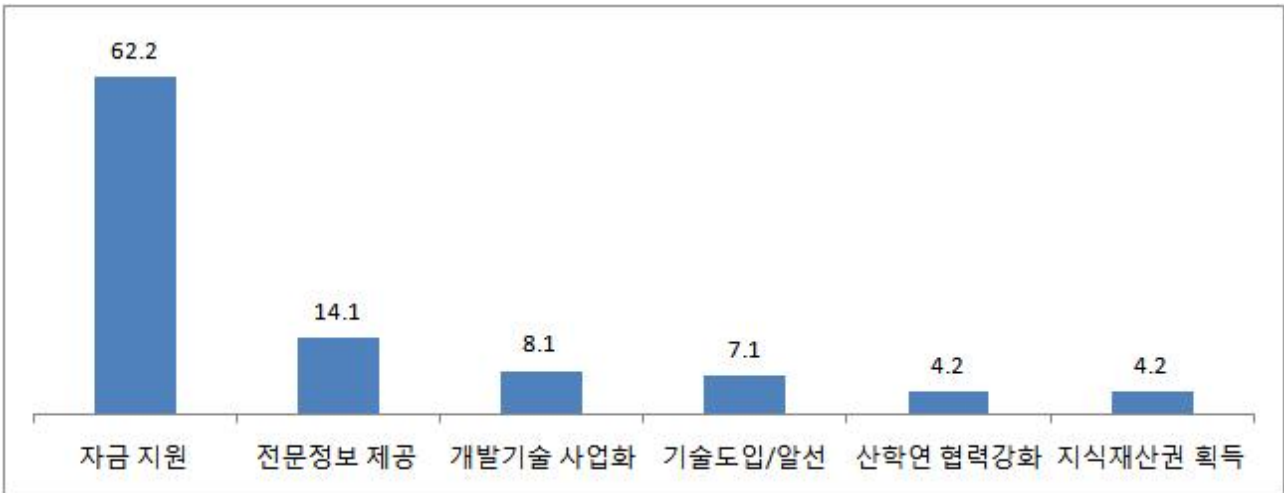
구분	전체		임금/복리후생 지원		인력교육 제공		인력정보 제공		채용 알선	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	278	100.0	144	51.8	55	19.8	52	18.7	27	9.7
출판	52	100.0	27	51.9	10	19.2	7	13.5	8	15.4
만화	14	100.0	11	78.6	1	7.1	2	14.3	0	0.0
음악	3	100.0	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	29	100.0	16	55.2	4	13.8	6	20.7	3	10.3
영화	14	100.0	6	42.9	3	21.4	3	21.4	2	14.3
애니메이션	6	100.0	5	83.3	0	0.0	0	0.0	1	16.7
방송	9	100.0	6	66.7	3	33.3	0	0.0	0	0.0
광고	83	100.0	38	45.8	19	22.9	21	25.3	5	6.0
캐릭터	8	100.0	4	50.0	2	25.0	0	0.0	2	25.0
지식정보	28	100.0	12	42.9	9	32.1	5	17.9	2	7.1
콘텐츠솔루션	23	100.0	11	47.8	4	17.4	6	26.1	2	8.7
공연	9	100.0	5	55.6	0	0.0	2	22.2	2	22.2

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 278개 기준

(라) 기술 및 제작

- 기술/제작 분야에서 가장 필요한 지원사업으로는 '자금 지원'이 62.2%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '전문정보 제공(14.1%)', '개발기술 사업화(8.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-65】 지원사업 필요세부분야 - 기술/제작 (단위: %)



【표 2-69】 지원사업 필요세부분야 - 기술/제작 (단위: 개, %)

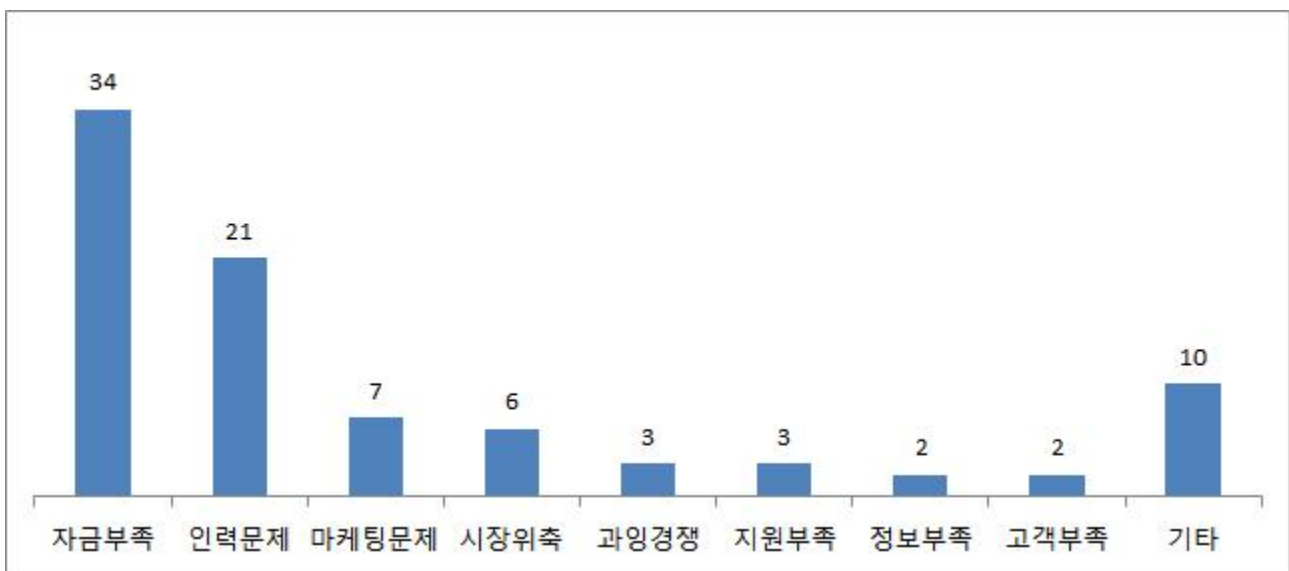
구분	전체		자금 지원		전문정보 제공		개발기술 사업화		기술 도입/알선		지식재산권 획득		산학연 협력강화	
	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중	응답수	비중
전체	283	100.0	176	62.2	40	14.1	23	8.1	20	7.1	12	4.2	12	4.2
출판	51	100.0	35	68.6	5	9.8	4	7.8	5	9.8	1	2.0	1	2.0
만화	15	100.0	7	46.7	2	13.3	2	13.3	0	0.0	3	20.0	1	6.7
음악	3	100.0	3	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	31	100.0	23	74.2	1	3.2	1	3.2	2	6.5	3	9.7	1	3.2
영화	15	100.0	8	53.3	2	13.3	3	20.0	1	6.7	0	0.0	1	6.7
애니메이션	6	100.0	3	50.0	1	16.7	1	16.7	1	16.7	0	0.0	0	0.0
방송	10	100.0	5	50.0	4	40.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	10.0
광고	79	100.0	52	65.8	17	21.5	0	0.0	5	6.3	1	1.3	4	5.1
캐릭터	8	100.0	4	50.0	1	12.5	2	25.0	1	12.5	0	0.0	0	0.0
지식정보	30	100.0	13	43.3	4	13.3	5	16.7	1	3.3	4	13.3	3	10.0
콘텐츠솔루션	25	100.0	14	56.0	3	12.0	4	16.0	4	16.0	0	0.0	0	0.0
공연	10	100.0	9	90.0	0	0.0	1	10.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 중복응답을 포함한 응답내용 283개 기준 (n=283)

다. 사업운영 애로사항

- 사업운영 시 애로사항으로는 '자금부족'이 34건으로 가장 많았으며 그 외에는 인력문제(21건), '마케팅 문제(7건)' 등의 의견이 있었음
 - '자금부족' 관련해서는 '매출감소', '자금관리 어려움', '개발자금 부족', '판매대금 회수부진', '투자자유치 어려움' 등의 의견이 있었음
 - '인력문제' 관련해서는 '인력부족', '인력의 잦은 이직', '지방이라는 제약으로 인한 우수 인재 채용 어려움', '우수/경력인력의 이탈방지 대책 부재' 등의 의견이 있었음
 - '마케팅문제'로는 '마케팅활동 부족', '마케팅/홍보 관련 전문지식 및 전문업체 부족', '개발제품의 사업화 및 마케팅 접목 어려움' 등의 의견이 있었음
 - 기타의견으로는 '제품개선 어려움', '교육 및 장비 부재', '콘텐츠 기획력 부족', '사업화를 위한 자문 시 사업 아이템 유출로 인한 피해 발생', '지원평가 시 성장가능성이 아닌 재무/제품 중심의 심사로 인한 불이익', '성장단계 사업체 지원 부족', '사업 지속화 어려움' 등의 의견이 있었음

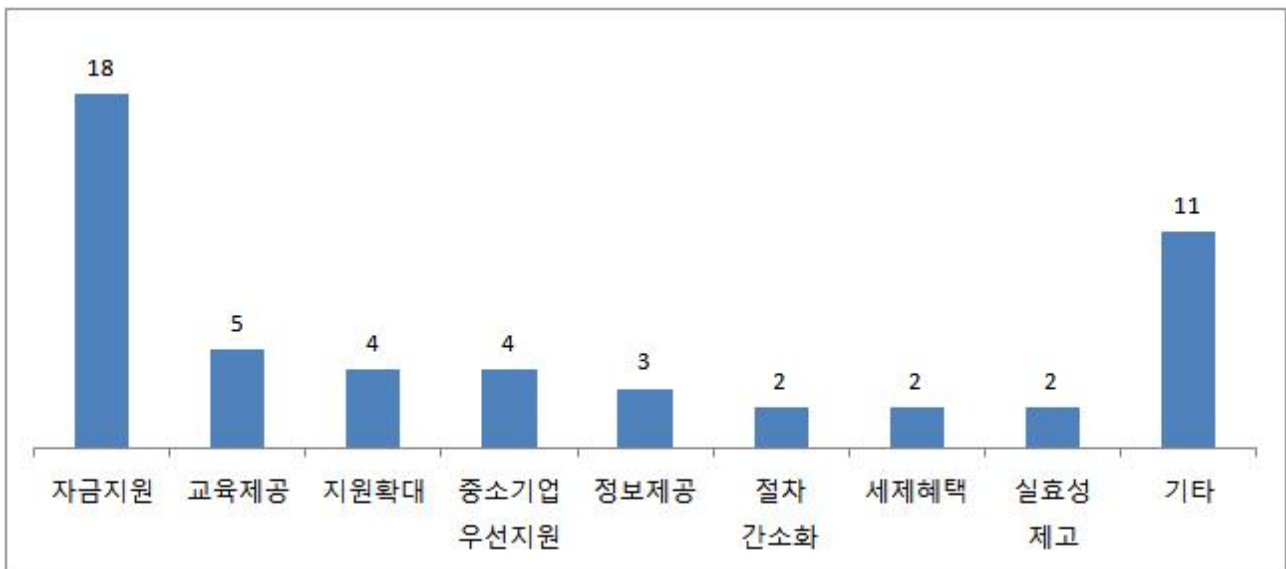
【그림 2-66】 애로사항 (단위: 건)



라. 건의사항

- 건의사항으로는 '자금지원'이 18건으로 가장 많았으며 그 외에는 '교육제공(5건)', '지원확대(4건)' 및 '중소기업 우선지원(4건)' 등의 의견이 있었음
 - '자금지원' 관련해서는 '제작/개발비용 지원', '교육비 지원', '운영비 지원', '인건비 지원' 등의 의견이 있었음
 - '교육제공' 관련해서는 '전문인력 양성교육 제공', '교육참여대상 확대', '교육프로그램 홍보 필요', '현장/실무전문가 섭외하여 전문인력 양성교육기관 설립 필요' 등의 의견이 있었음
 - '지원확대' 관련해서는 '콘텐츠 창작 당사자에 대한 직접적 지원 비중의 확대', '신생업체 지원확대', '장기적 지원사업 필요' 등의 의견이 있었음
 - 기타의견으로는 '관련업종 종사자들이 모이는 기회/행사 필요', '사업정보를 공유할 수 있는 프로그램 제공 필요', '공정한 지원사업 운영', 'CT산업융합에 대한 지원정책 필요', '미래 지향적인 지원대상 평가시스템 필요' 등의 의견이 있었음

【그림 2-67】 건의사항 (단위: 건)



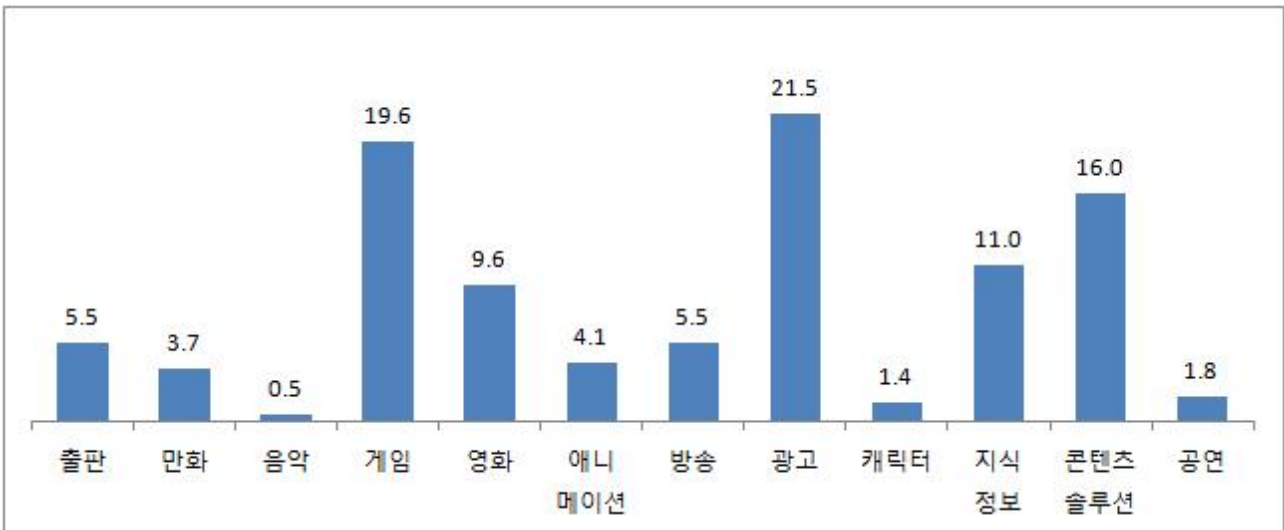
제3절 센텀문화산업진흥지구 조사결과

1 일반현황

가. 산업분야

- 2015년 부산 CT산업 현황조사를 통해 파악된 센텀문화산업진흥지구에 위치한 사업체는 219개사로 나타남
- 산업분야별로는 '광고산업'이 47개사(21.5%)로 가장 많았으며 '음악산업'이 1개사(0.5%)로 가장 적게 나타남

【그림 2-68】 센텀지구 산업분야별 현황 (단위: %)



【표 2-70】 센텀지구 산업분야별 현황 (단위: 개사, %)

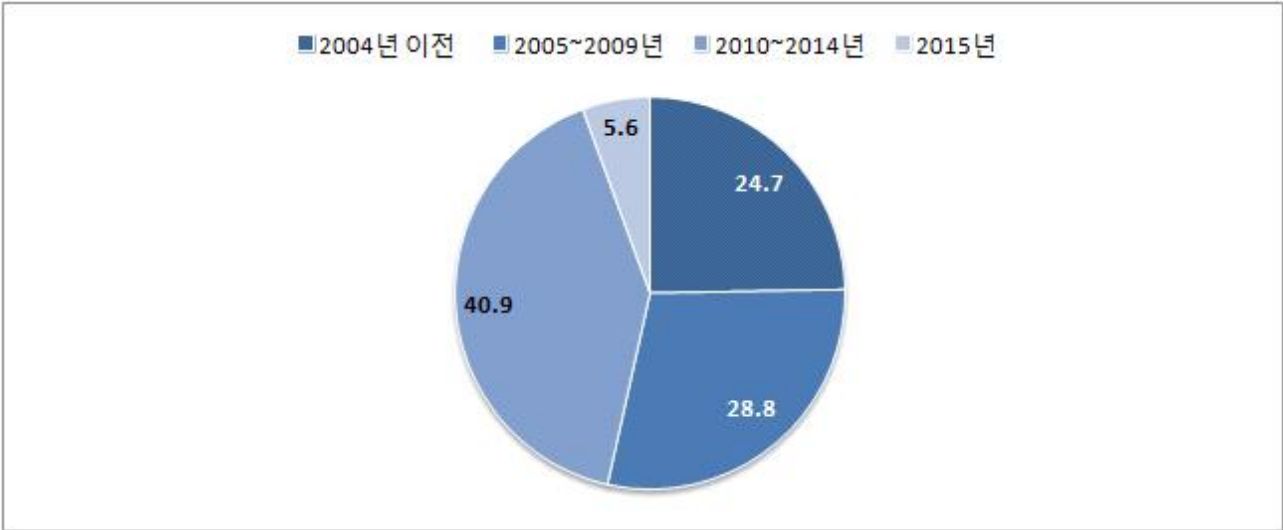
구분	전체	산업분야											
		출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연
사업체수	219	12	8	1	43	21	9	12	47	3	24	35	4
비중	100.0	5.5	3.7	0.5	19.6	9.6	4.1	5.5	21.5	1.4	11.0	16.0	1.8

▶ 2015년 219개 사업체 기준 (n=219)

나. 설립연도

- 설립연도별로 살펴보면 '2010년~2014년 사업체가 40.9%로 가장 비중이 높았으며 그 다음으로 '2005년~2009년(28.8%)', '2004년 이전(24.7%)', '2015년(5.6%)' 순으로 나타남

【그림 2-69】 센텀지구 설립연도 현황 (단위: %)



【표 2-71】 센텀지구 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체		2004년 이전		2005~2009년		2010~2014년		2015년	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	215	100.0	53	24.7	62	28.8	88	40.9	12	5.6
출판	12	100.0	5	41.7	3	25.0	4	33.3	0	0.0
만화	5	100.0	1	20.0	1	20.0	2	40.0	1	20.0
음악	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0
게임	43	100.0	5	11.6	9	20.9	22	51.2	7	16.3
영화	20	100.0	4	20.0	7	35.0	8	40.0	1	5.0
애니메이션	9	100.0	2	22.2	4	44.4	2	22.2	1	11.1
방송	12	100.0	4	33.3	6	50.0	2	16.7	0	0.0
광고	47	100.0	14	29.8	18	38.3	15	31.9	0	0.0
캐릭터	3	100.0	1	33.3	1	33.3	1	33.3	0	0.0
지식정보	24	100.0	5	20.8	5	20.8	13	54.2	1	4.2
콘텐츠솔루션	35	100.0	12	34.3	6	17.1	17	48.6	0	0.0
공연	4	100.0	0	0.0	2	50.0	2	50.0	0	0.0

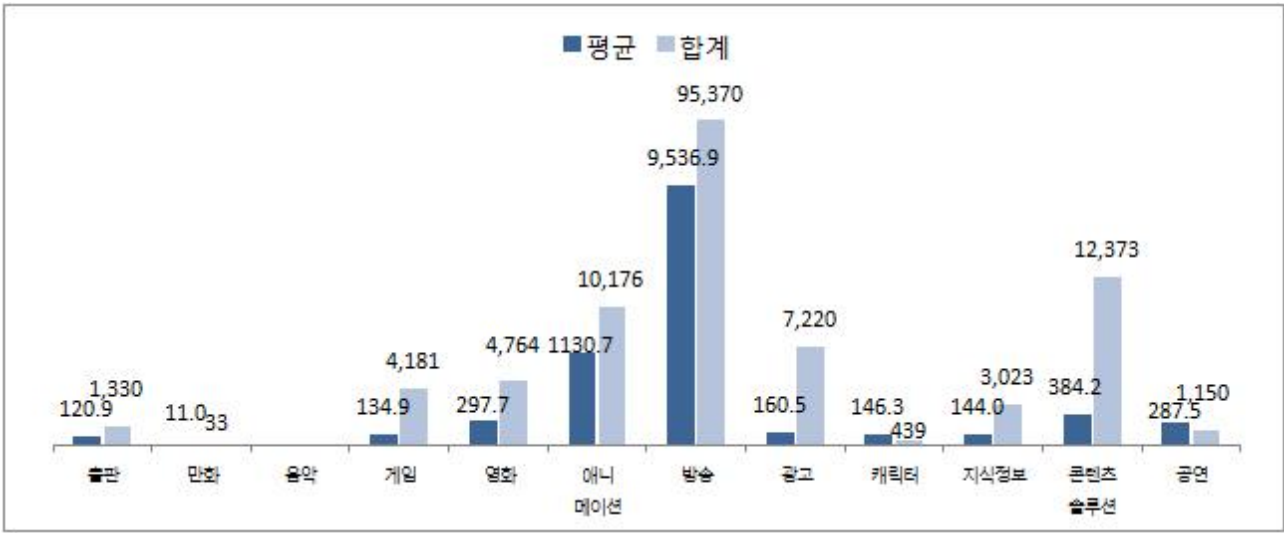
▶ 무응답 사업체를 제외한 215개사 기준 (n=215)

2 재무현황

가. 자본금

- 자본금은 평균 7억 6,699만원이었으며 방송산업의 평균 자본금이 95억 3,695만원으로 가장 높았고 만화산업의 평균 자본금이 1,100만원으로 가장 낮게 나타남

【그림 2-70】 센텀지구 자본금 현황 (단위: 백만원)



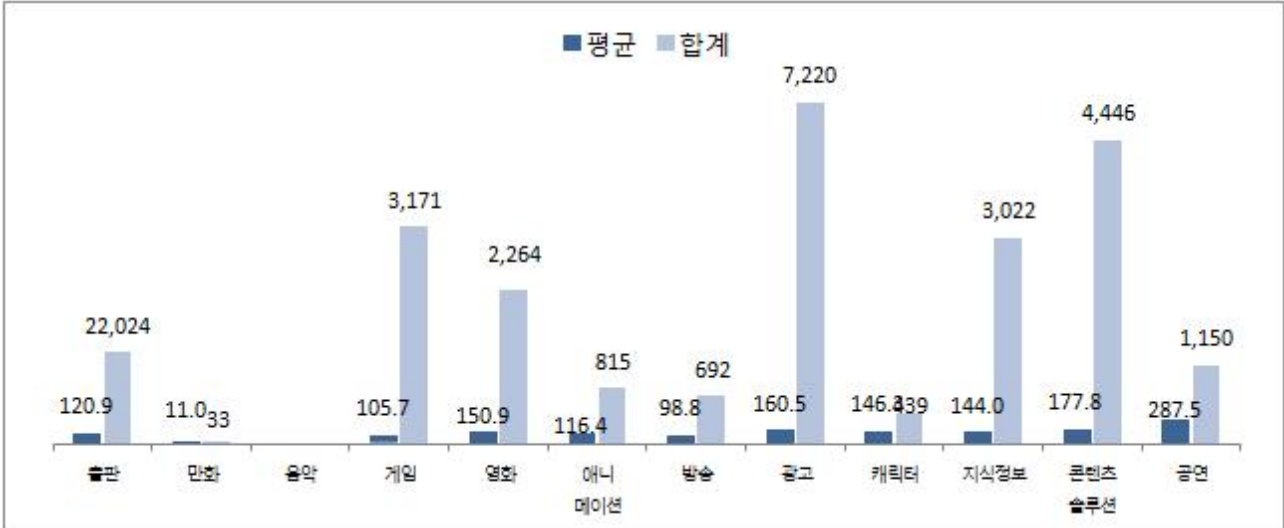
【표 2-72】 센텀지구 자본금 현황 (단위: 개사, 천원)

구분	전체	평균	합계
전체	180	766,992.9	138,058,720
출판	11	120,914.5	1,330,059
만화	3	11,000.0	33,000
음악	0	0.0	0
게임	31	134,860.1	4,180,663
영화	16	297,741.6	4,763,865
애니메이션	9	1,130,682.1	10,176,139
방송	10	9,536,956.5	95,369,565
광고	45	160,454.9	7,220,472
캐릭터	3	146,333.3	439,000
지식정보	21	143,950.6	3,022,963
콘텐츠솔루션	27	384,185.0	10,372,994
공연	4	287,500.0	1,150,000

▶ 무응답 사업체를 제외한 180개사 기준 (n= 180)

- 자본금이 10억원을 초과하는 9개 사업체를 제외한 자본금은 평균 1억 4,375만원이었으며 공연산업의 자본금이 2억 8,750만원으로 가장 높고 만화산업이 1,100만원으로 가장 낮게 나타남

【그림 2-71】 센텀지구 자본금 현황 - 10억원 이상 사업체 제외 (단위: 백만원)



【표 2-73】 센텀지구 자본금 현황 - 10억원 초과 사업체 제외 (단위: 개사, 천원)

구분	전체	평균	합계
전체	171	143,754.8	24,582,063
출판	11	120,914.5	1,330,059
만화	3	11,000.0	33,000
음악	0	0.0	0
게임	30	105,688.8	3,170,663
영화	15	150,924.3	2,263,865
애니메이션	7	116,385.0	814,695
방송	7	98,803.6	691,625
광고	45	160,454.9	7,220,472
캐릭터	3	146,333.3	439,000
지식정보	21	143,950.6	3,022,963
콘텐츠솔루션	25	177,828.8	4,445,721
공연	4	287,500.0	1,150,000

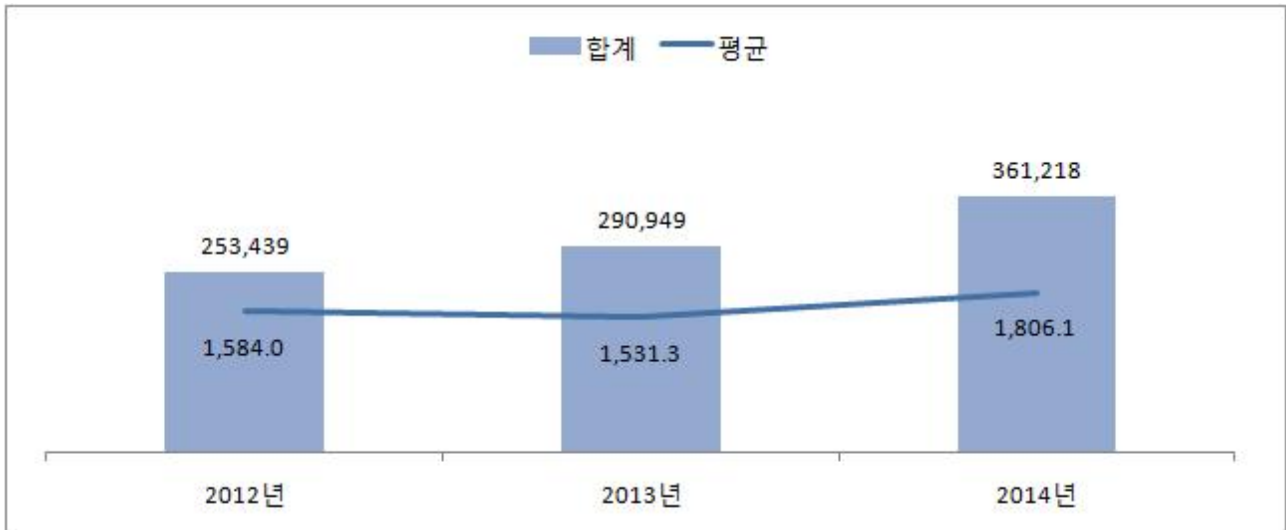
- ▶ 무응답 사업체 및 자본금 10억원 초과인 사업체를 제외한 172개사 기준 (n=172)
- ▶ 자본금 10억원 초과인 사업체 : 에이지웍스(애니), 오로라월드(애니), 대승인터컴(게임), 아이리얼(영화), 기독교 텔레비전(방송), IKNN(방송), KNN(방송), 아이애티(솔루션), 후이즈네트워크스(솔루션) 등 9개사

나. 매출액

(1) 연도별 매출액(2012년~2014년)

- 총 매출액은 2012년 2,534억원, 2013년 2,909억원, 2014년 3,612억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2012년 15.8억원, 2013년 15.3억원, 2014년 18.0억원으로 2013년 다소 감소하였으나 2014년 다시 증가한 것으로 나타남

【그림 2-72】 센텀지구 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원)



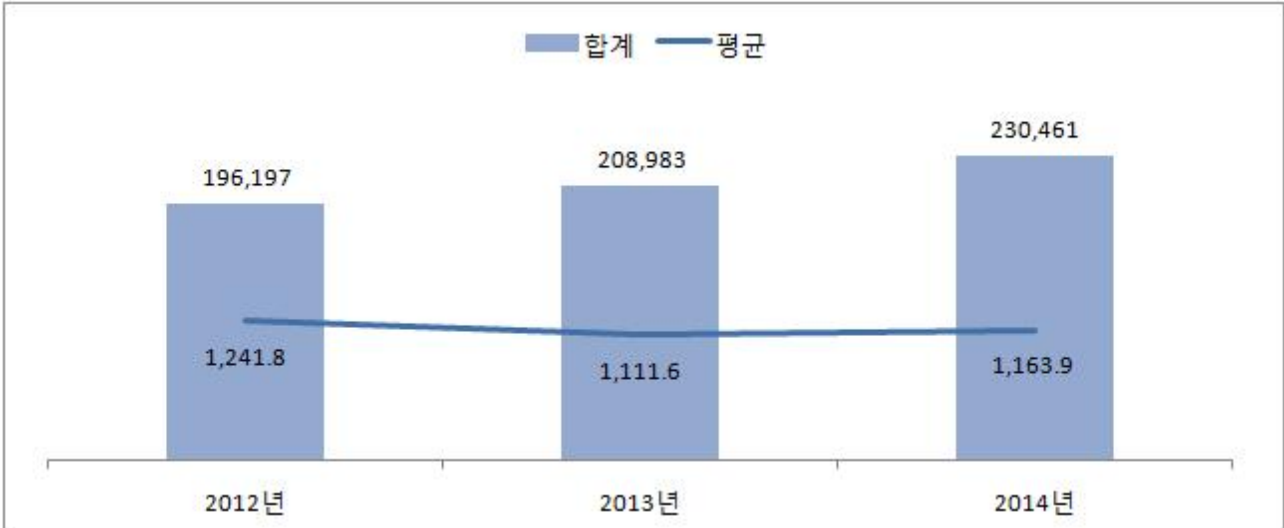
【표 2-74】 센텀지구 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

구분	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	163	1,584.0	253,439	194	1,531.3	290,949	207	1,806.1	361,218
출판	9	863.9	7,775	11	720.7	7,928	12	699.3	8,391
만화	5	53.9	269	6	84.9	510	7	86.7	607
음악	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
게임	22	1,150.7	25,315	30	1,850.5	55,516	36	3,065.3	107,287
영화	15	1,999.7	29,996	19	857.2	15,430	20	618.6	11,753
애니메이션	8	1,736.8	13,894	8	1,927.4	15,419	8	2,171.5	17,372
방송	12	5,531.6	66,379	12	5,508.2	66,099	12	5,550.7	66,608
광고	41	837.9	32,678	46	1,080.0	47,522	47	1,193.9	53,726
캐릭터	2	634.6	1,269	3	320.8	962	3	441.0	1,323
지식정보	16	883.9	13,258	22	669.9	14,068	23	737.6	16,227
콘텐츠솔루션	29	1,739.5	50,445	33	1,667.9	55,041	35	1,742.1	57,490
공연	4	3,040.1	12,161	4	3,113.0	12,452	4	5,108.3	20,433

▶ 2015년 설립 12개사 2014년 설립 13개사 2013년 설립 31개사로 연도별 기준 사업체 수가 다름 (n=163(12년), 194(13년), 207(14년))

- 2014년 매출액이 300억원 이상인 사업체 2개사를 제외한 총 매출액은 2012년 1,961억원, 2013년 2,089억원, 2014년 2,304억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2012년 12.4억원, 2013년 11.1억원, 2014년 11.6억원으로 2014년 다소 감소한 것으로 나타남

【그림 2-73】 센텀지구 연도별 매출액 현황 - 매출액 2014년 300억원 이상 사업체 제외 (단위: 백만원)



【표 2-75】 센텀지구 연도별 매출액 현황 - 2014년 매출액 300억원 이상 사업체 제외 (단위 : 개사, 백만원)

	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	161	1,241.8	196,197	192	1,111.6	208,983	205	1,163.9	230,461
출판	9	863.9	7,775	11	720.7	7,928	12	699.3	8,391
만화	5	53.9	269	6	84.9	510	7	86.7	607
음악	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
게임	21	1,199.8	25,195	29	1,063.4	30,838	35	1,013.6	34,463
영화	15	1,999.7	29,996	19	857.2	15,430	20	618.6	11,753
애니메이션	8	1,736.8	13,894	8	1,927.4	15,419	8	2,171.5	17,372
방송	11	841.5	9,257	11	801.0	8,811	11	788.7	8,676
광고	41	837.9	32,678	46	1,080.0	47,522	47	1,193.9	53,726
캐릭터	2	634.6	1,269	3	320.8	962	3	441.0	1,323
지식정보	16	883.9	13,258	22	669.9	14,068	23	737.6	16,227
콘텐츠솔루션	29	1,739.5	50,445	33	1,667.9	55,041	35	1,742.1	57,490
공연	4	3,040.1	12,161	4	3,113.0	12,452	4	5,108.3	20,433

- ▶ 표 2-75 기준에서 2014년 매출액이 300억원 초과하는 사업체 제외 (n=161(12년), 192(13년), 205(14년))
- ▶ 2014년 매출액이 300억원 초과하는 사업체 : 트리노드(게임), KNN(방송) 2개사

(2) 매출규모별 비중(2014년)

- 2014년 기준으로 매출액이 '10억원 이상'이 29.5%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '3억~10억원(27.1%)', '1억~3억원(22.7%)', '1억원 미만(17.4%)' 순으로 높게 나타나 매출액이 큰 사업체의 비중이 높은 것으로 나타남

【그림 2-74】 센텀지구 매출규모별 비중 (단위: %)



【표 2-76】 센텀지구 매출규모별 비중 (단위: 개사, %)

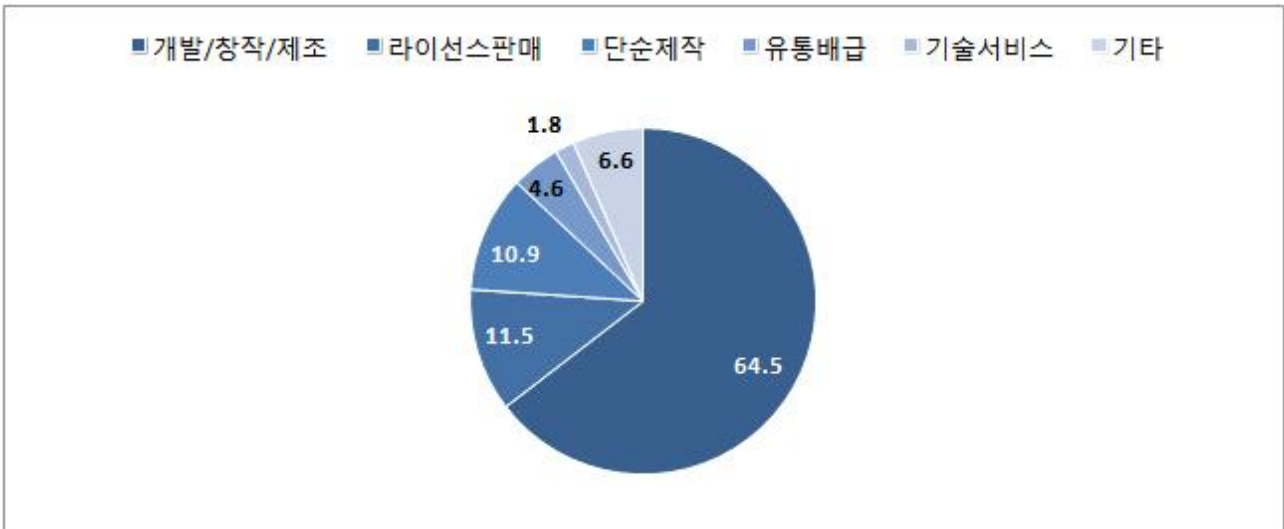
구분	전체		1억 미만		1억~3억미만		3억~10억미만		10억 이상		무응답	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	207	100.0	36	17.4	47	22.7	56	27.1	61	29.5	7	3.4
출판	12	100.0	1	8.3	4	33.3	4	33.3	3	25.0	0	0.0
만화	7	100.0	5	71.4	1	14.3	1	14.3	0	0.0	0	0.0
음악	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	36	100.0	11	30.6	11	30.6	3	8.3	10	27.8	1	2.8
영화	20	100.0	2	10.0	6	30.0	7	35.0	4	20.0	1	5.0
애니메이션	8	100.0	0	0.0	3	37.5	2	25.0	3	37.5	0	0.0
방송	12	100.0	0	0.0	5	41.7	4	33.3	3	25.0	0	0.0
광고	47	100.0	3	6.4	9	19.1	14	29.8	19	40.4	2	4.3
캐릭터	3	100.0	2	66.7	0	0.0	0	0.0	1	33.3	0	0.0
지식정보	23	100.0	6	26.1	3	13.0	9	39.1	4	17.4	1	4.3
콘텐츠솔루션	35	100.0	6	17.1	5	14.3	11	31.4	11	31.4	2	5.7
공연	4	100.0	0	0.0	0	0.0	1	25.0	3	75.0	0	0.0

▶ 2014년 207개사 기준 (n=207)

(3) 매출유형별 비중

○ 매출유형을 살펴보면 '개발/창작/제조'가 64.5%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '유통배급(11.5%)', '기술서비스(10.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-75】 센텀지구 매출유형별 비중 (단위: %)



【표 2-77】 센텀지구 매출유형별 비중 (단위: 개사, %)

구분	사업체 수	개발/창작/제조	유통배급	기술서비스	단순제작	라이선스판매	기타
전체	87	64.5	11.5	10.9	4.6	1.8	6.6
출판	6	65.0	5.0	16.7	6.7	6.7	0.0
만화	7	99.3	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0
음악	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
게임	13	80.8	11.5	0.0	7.7	0.0	0.0
영화	6	44.2	35.0	16.7	0.0	0.0	4.2
애니메이션	2	5.0	25.0	0.0	20.0	50.0	0.0
방송	5	68.0	10.0	0.0	20.0	0.0	2.0
광고	26	51.2	12.7	19.6	0.4	0.0	16.2
캐릭터	1	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
지식정보	9	66.1	7.8	12.2	12.2	0.6	1.1
콘텐츠솔루션	10	79.0	11.0	8.0	0.0	1.0	1.0
공연	1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 87개사 기준 (n=87)

3 인력현황

가. 종사자 수

(1) 연도별 종사자 수(2012년~2014년)

- 총 종사자 수는 2012년 2,182명, 2013년 2,323명, 2014년 2,473명으로 매년 증가 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자는 2012년 13.7명, 2013년 12.4명, 2014년 12.5명으로 2014년 전년보다 증가한 것으로 나타남

【그림 2-76】 센텀지구 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



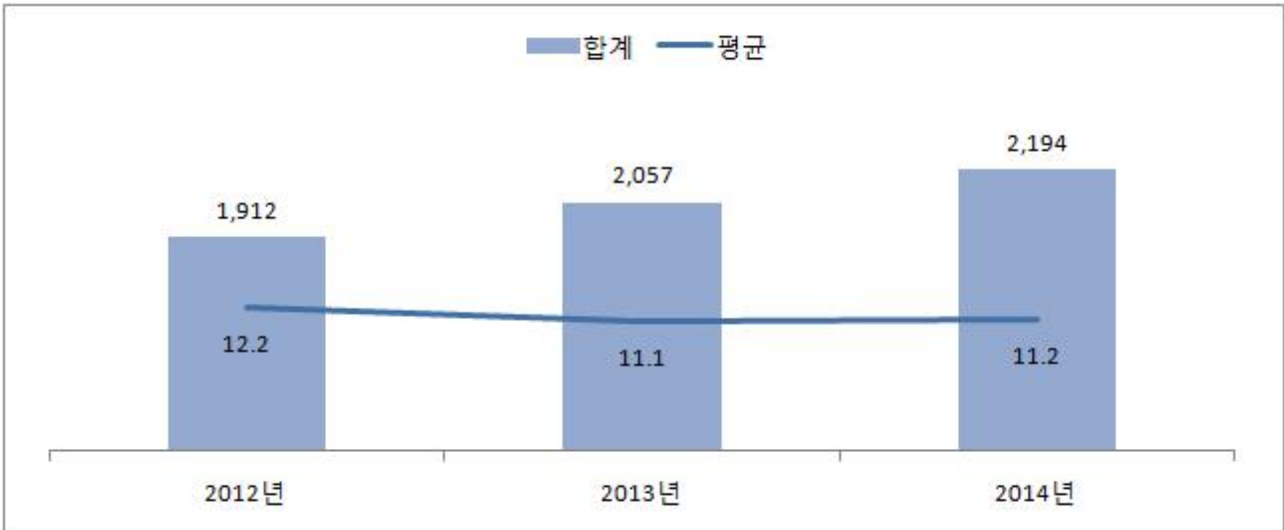
【표 2-78】 센텀지구 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

구분	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	163	13.7	2,182	194	12.4	2,323	207	12.5	2,473
출판	9	6.9	62	11	6.3	69	12	5.7	68
만화	5	1.2	6	6	1.2	7	7	1.4	10
음악	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
게임	22	18.1	398	30	16.3	490	36	17.2	603
영화	15	16.2	227	19	10.1	161	20	8.6	147
애니메이션	8	27.9	223	8	28.8	230	8	28.9	231
방송	12	20.9	251	12	20.3	244	12	19.4	233
광고	41	9.3	354	46	9.2	397	47	9.2	405
캐릭터	2	7.5	15	3	6.0	18	3	7.3	22
지식정보	16	10.3	165	22	9.4	207	23	9.0	207
콘텐츠솔루션	29	14.8	430	33	13.7	452	35	15.2	503
공연	4	12.8	51	4	12.0	48	4	11.0	44

▶ 2015년 설립 12개사, 2014년 설립 13개사, 2013년 설립 31개사로 연도별 기준 사업체 수가 다름 (n=163(12년), 194(13년), 207(14년))

- 2014년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체 2개사를 제외한 총 종사자 수는 2012년 1,912명, 2013년 2,057명, 2014년 2,194명으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자 수는 2012년 12.2명, 2013년 11.1명, 2014년 11.2명으로 2014년 전년보다 다소 증가한 것으로 나타남

【그림 2-77】 센텀지구 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 명)



【표 2-79】 센텀지구 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 개사, 명)

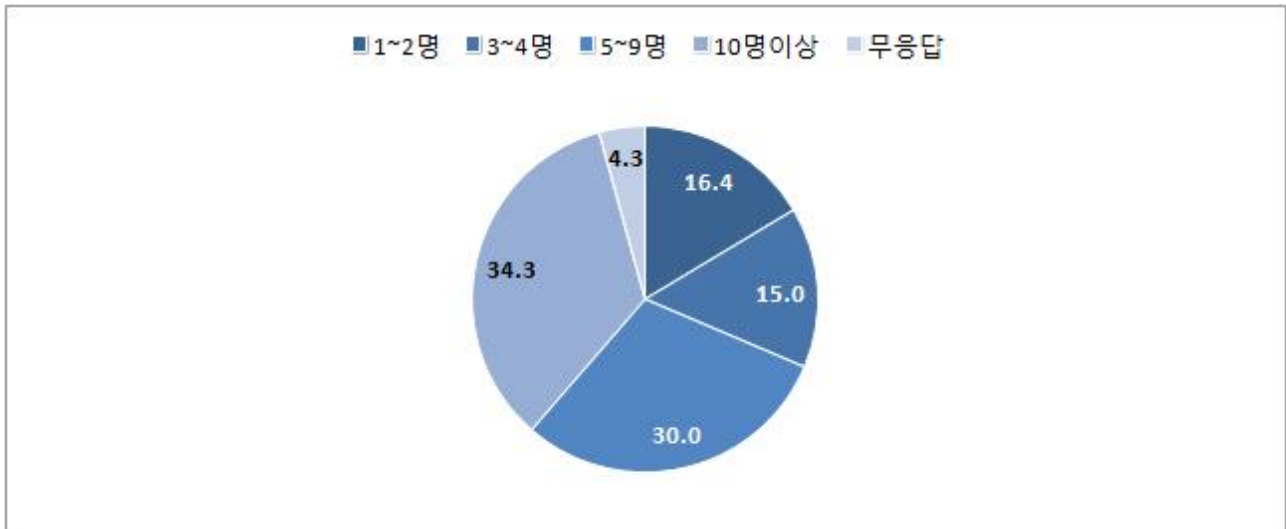
구분	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	161	12.2	1,912	192	11.1	2,057	205	11.2	2,194
출판	9	6.9	62	11	6.3	69	12	5.7	68
만화	5	1.2	6	6	1.2	7	7	1.4	10
음악	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
게임	22	18.1	398	30	16.3	490	36	17.2	603
영화	15	16.2	227	19	10.1	161	20	8.6	147
애니메이션	8	27.9	223	8	28.8	230	8	28.9	231
방송	11	9.2	101	11	8.9	98	11	9.0	99
광고	41	9.3	354	46	9.2	397	47	9.2	405
캐릭터	2	7.5	15	3	6.0	18	3	7.3	22
지식정보	16	10.3	165	22	9.4	207	23	9.0	207
콘텐츠솔루션	28	11.1	310	32	10.4	332	34	11.2	358
공연	4	12.8	51	4	12.0	48	4	11.0	44

- ▶ 표 2-79 기준에서 2014년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체 제외 (n=161(12년), 192(13년), 205(14년))
- ▶ 2014년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체 : KNN(방송), 제로웹(콘텐츠솔루션) 2개사

(2) 종사자 비중

- 종사자 비중을 살펴보면 '10명 이상'이 34.3%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '5~9명(30.0%)', '1~2명(16.4%)', '3~4명(15.0%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-78】 센텀지구 종사자 비중 (단위: %)



【표 2-80】 센텀지구 종사자 비중 (단위: 개사, %)

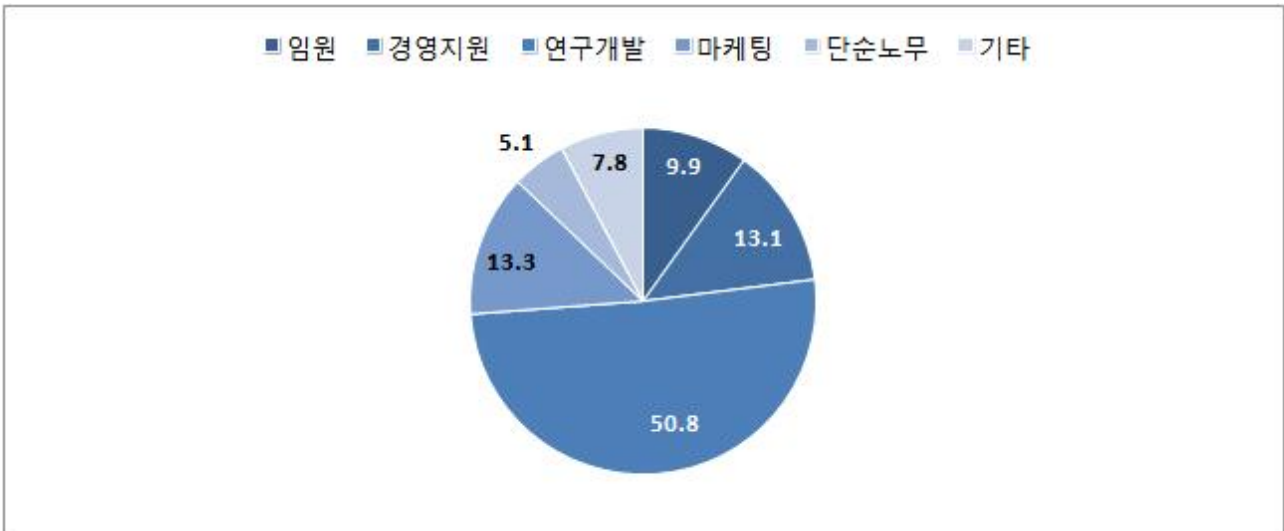
구분	전체		1~2명		3~4명		5~9명		10명이상		무응답	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	207	100.0	34	16.4	31	15.0	62	30.0	71	34.3	9	4.3
출판	12	100.0	2	16.7	3	25.0	6	50.0	1	8.3	0	0.0
만화	7	100.0	6	85.7	1	14.3	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	36	100.0	6	16.7	5	13.9	10	27.8	14	38.9	1	2.8
영화	20	100.0	2	10.0	4	20.0	7	35.0	4	20.0	3	15.0
애니메이션	8	100.0	0	0.0	0	0.0	3	37.5	5	62.5	0	0.0
방송	12	100.0	1	8.3	1	8.3	5	41.7	5	41.7	0	0.0
광고	47	100.0	3	6.4	10	21.3	16	34.0	15	31.9	3	6.4
캐릭터	3	100.0	1	33.3	1	33.3	0	0.0	1	33.3	0	0.0
지식정보	23	100.0	4	17.4	3	13.0	8	34.8	8	34.8	0	0.0
콘텐츠솔루션	35	100.0	8	22.9	3	8.6	6	17.1	16	45.7	2	5.7
공연	4	100.0	1	25.0	0	0.0	1	25.0	2	50.0	0	0.0

▶ 2014년 207개사 기준 (n=207)

(3) 직무별 종사자 수

- 직무별로 살펴보면 '연구개발'이 50.8%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '마케팅(13.3%)', '경영지원(13.1%)' 순으로 나타남

【그림 2-79】 센텀지구 직무별 종사자 현황 (단위: %)



【표 2-81】 센텀지구 직무별 종사자 현황 (단위: 개사, 명, %)

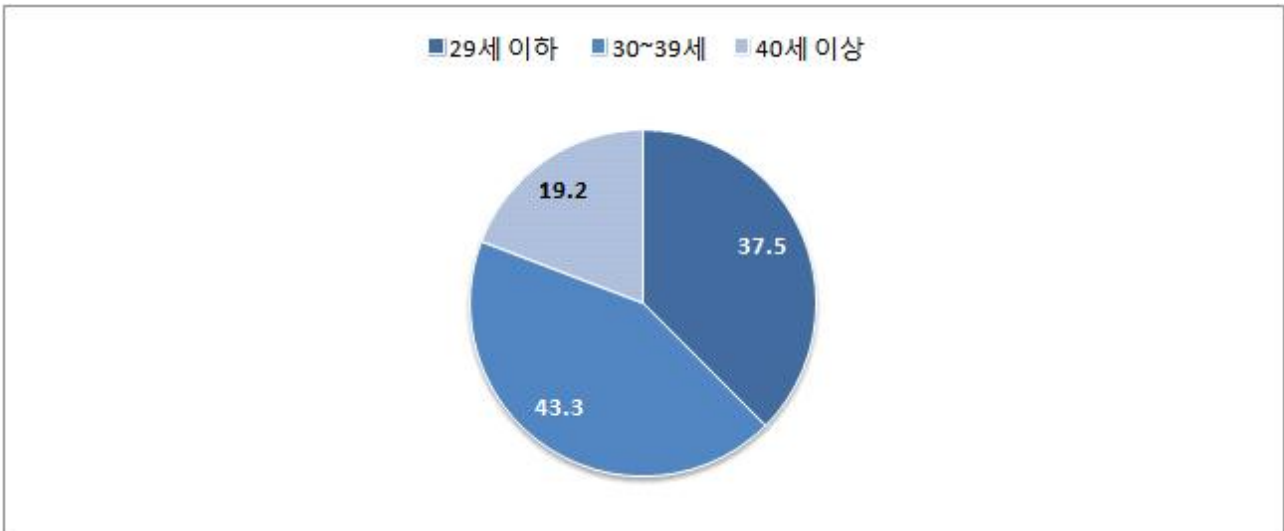
구분	전체		임원		경영지원		연구개발		마케팅		단순노무		기타		
	사업체수	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중		
전체	207	12.49	100.0	1.24	9.9	1.64	13.1	6.34	50.8	1.66	13.3	0.64	5.1	0.97	7.8
출판	12	5.67	100.0	0.40	7.1	1.82	32.1	2.63	46.4	0.81	14.3	0.00	0.0	0.00	0.0
만화	7	1.43	100.0	0.18	12.5	0.00	0.0	1.07	75.0	0.00	0.0	0.18	12.5	0.00	0.0
음악	0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
게임	36	17.23	100.0	1.40	8.1	0.93	5.4	13.51	78.4	0.55	3.2	0.00	0.0	0.86	5.0
영화	20	8.65	100.0	1.88	21.7	1.69	19.6	3.20	37.0	0.94	10.9	0.37	4.3	0.56	6.5
애니메이션	8	28.88	100.0	2.40	8.3	4.82	16.7	21.66	75.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
방송	12	19.42	100.0	1.50	7.7	2.39	12.3	5.38	27.7	0.60	3.1	0.00	0.0	9.55	49.2
광고	47	9.20	100.0	0.94	10.2	1.83	19.9	3.19	34.7	2.56	27.8	0.34	3.7	0.34	3.7
캐릭터	3	7.33	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	7.33	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
지식정보	23	9.00	100.0	0.77	8.6	0.89	9.9	4.45	49.4	1.44	16.0	0.33	3.7	1.11	12.3
콘텐츠솔루션	35	15.24	100.0	1.69	11.1	1.83	12.0	7.33	48.1	1.98	13.0	2.39	15.7	0.00	0.0
공연	4	11.00	100.0	1.10	10.0	0.55	5.0	1.10	10.0	2.20	20.0	6.05	55.0	0.00	0.0

▶ 2014년 207개사 기준 (n=211)

(4) 연령별 종사자 수

- 연령별로 살펴보면 '30~39세'가 43.3%로 가장 비중이 높았고 '29세 이하'가 37.5%, '40세 이상'이 19.2%로 나타남

【그림 2-80】 센텀지구 연령별 종사자 현황 (단위: %)



【표 2-82】 센텀지구 연령별 종사자 현황 (단위: 개사, 명, %)

구분	전체			29세 이하		30~39세		40세 이상	
	사업체 수	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중
전체	207	12.49	100.0	4.68	37.5	5.41	43.3	2.40	19.2
출판	12	5.67	100.0	1.62	28.6	1.82	32.1	2.23	39.3
만화	7	1.43	100.0	0.54	37.5	0.89	62.5	0.00	0.0
음악	0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
게임	36	17.23	100.0	7.75	45.0	7.06	41.0	2.41	14.0
영화	20	8.65	100.0	2.82	32.6	3.57	41.3	2.26	26.1
애니메이션	8	28.88	100.0	22.87	79.2	2.40	8.3	3.61	12.5
방송	12	19.42	100.0	2.99	15.4	11.94	61.5	4.49	23.1
광고	47	9.20	100.0	3.63	39.4	3.92	42.6	1.67	18.1
캐릭터	3	7.33	100.0	0.00	0.0	7.33	100.0	0.00	0.0
지식정보	23	9.00	100.0	2.22	24.7	5.22	58.0	1.56	17.3
콘텐츠솔루션	35	15.24	100.0	5.37	35.2	5.93	38.9	3.95	25.9
공연	4	11.00	100.0	4.95	45.0	3.85	35.0	2.20	20.0

▶ 2014년 207개사 기준 (n=207)

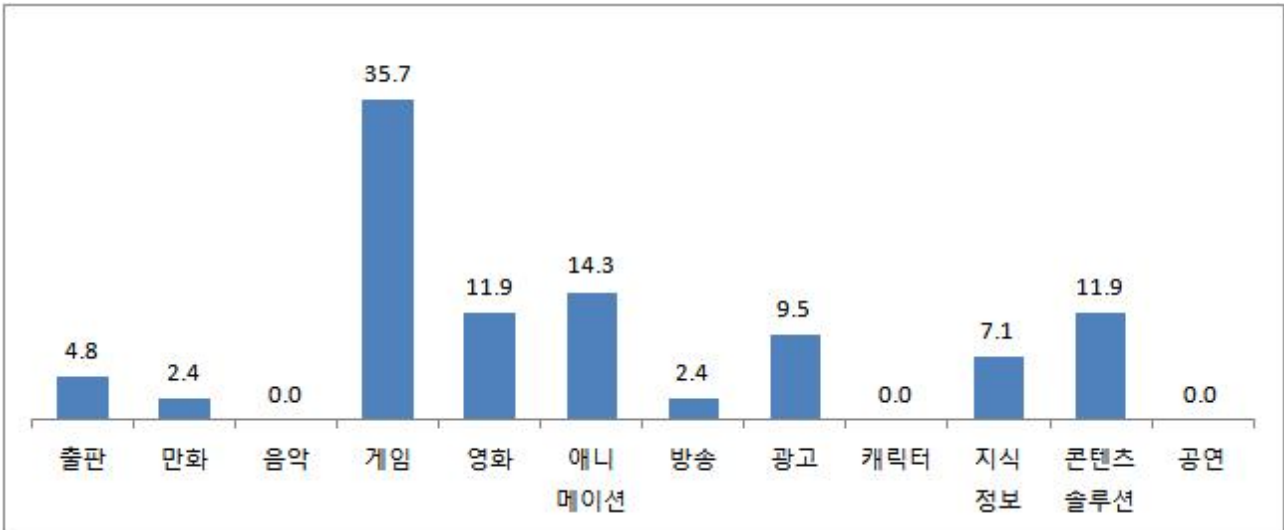
제4절 부산문화콘텐츠컴플렉스 조사결과

1 일반현황

가. 산업분야

- 2015년 부산 CT산업 현황조사를 통해 파악된 부산문화콘텐츠컴플렉스 입주 CT산업 사업체는 총 42개사로 나타남
- 산업분야별로는 게임산업이 15개사(35.7%)로 가장 많았으며 음악산업, 캐릭터산업, 공연산업은 없는 것으로 나타남

【그림 2-81】 BCC 산업분야별 현황 (단위: %)



【표 2-83】 BCC 산업분야별 현황 (단위: 개사, %)

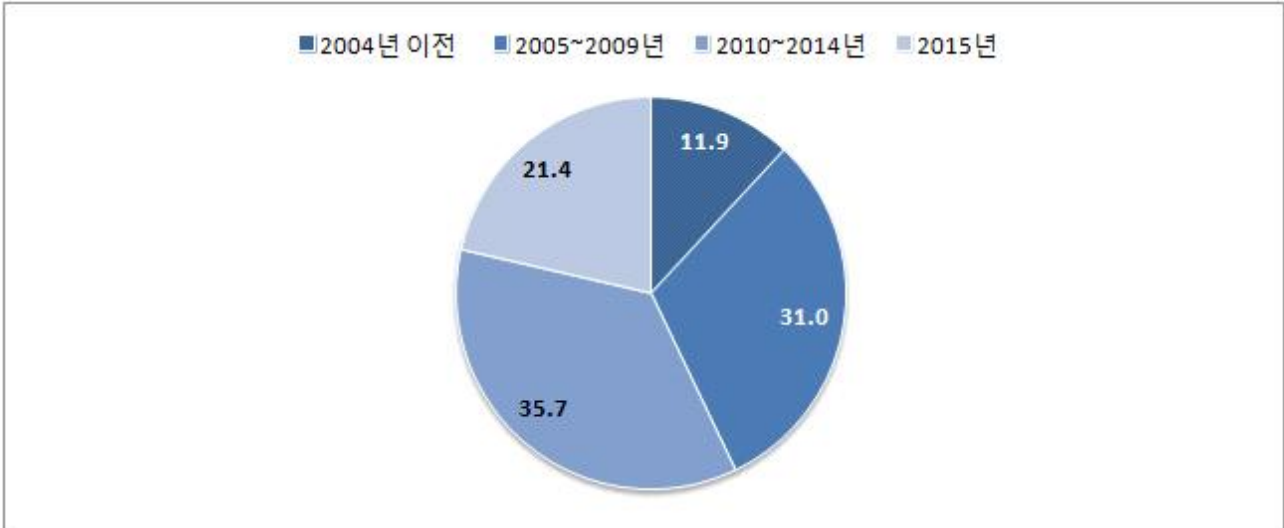
구분	전체	산업분야												
		출판	만화	음악	게임	영화	애니메이션	방송	광고	캐릭터	지식정보	콘텐츠솔루션	공연	
사업체수	42	2	1	0	15	5	6	1	4	0	3	5	0	
비중	100.0	4.8	2.4	0.0	35.7	11.9	14.3	2.4	9.5	0.0	7.1	11.9	0.0	

▶ 2015년 42개사 기준 (n=42)

나. 설립연도

- 설립연도별로 살펴보면 '2010년~2014년' 사업체가 15개사 35.7%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '2005년~2009년(13개사, 31.0%)', '2015년(9개사, 21.4%)', '2004년 이전(5개사, 11.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-82】 BCC 설립연도 현황 (단위: %)



【표 2-84】 BCC 설립연도 현황 (단위: 개사, %)

구분	전체		2004년 이전		2005~2009년		2010~2014년		2015년	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	42	100.0	5	11.9	13	31.0	15	35.7	9	21.4
출판	2	100.0	0	0.0	1	50.0	1	50.0	0	0.0
만화	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
음악	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	15	100.0	0	0.0	2	13.3	6	40.0	7	46.7
영화	5	100.0	1	20.0	3	60.0	1	20.0	0	0.0
애니메이션	6	100.0	2	33.3	1	16.7	2	33.3	1	16.7
방송	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
광고	4	100.0	0	0.0	3	75.0	1	25.0	0	0.0
캐릭터	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	3	100.0	0	0.0	2	66.7	0	0.0	1	33.3
콘텐츠솔루션	5	100.0	2	40.0	0	0.0	3	60.0	0	0.0
공연	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

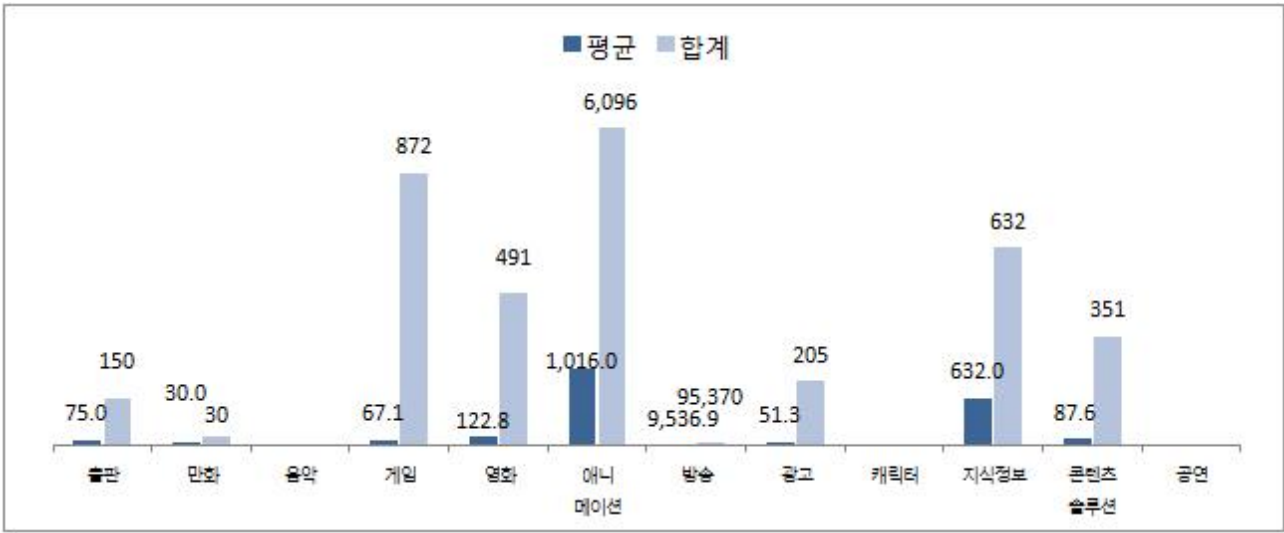
▶ 2015년 42개사 기준 (n=42)

2 재무현황

가. 자본금

- 자본금은 평균 2억 4,545만원이었으며 애니메이션산업의 평균 자본금이 10억 1,602만원으로 가장 높았고 방송산업의 평균 자본금이 1,000만원으로 가장 낮게 나타남

【그림 2-83】 BCC 자본금 현황 (단위: 백만원)



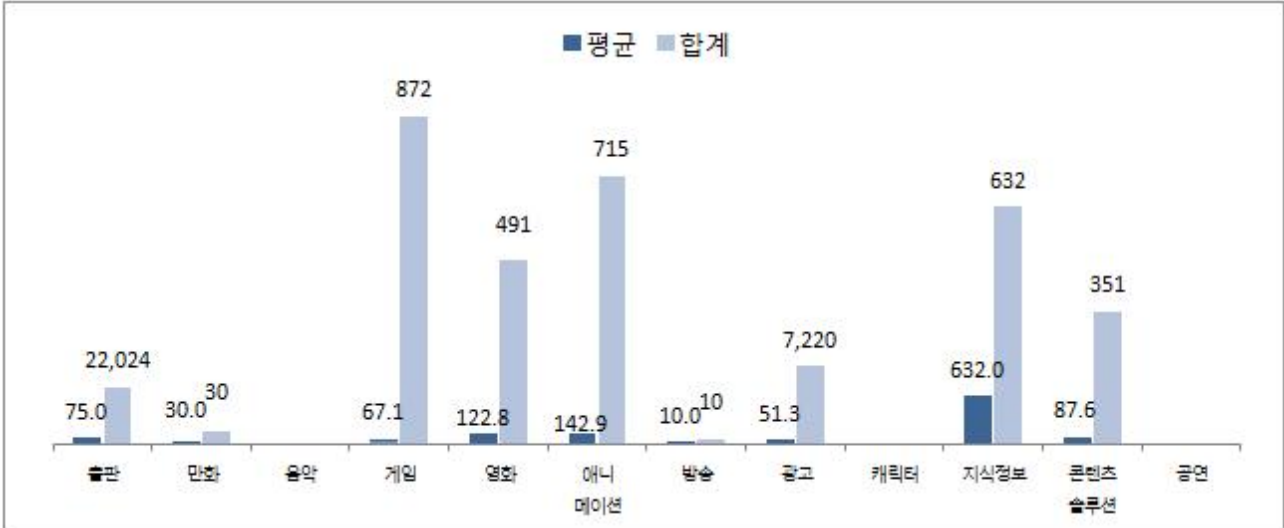
【표 2-85】 BCC 자본금 현황 (단위: 개사, 천원)

구분	전체	평균	합계
전체	36	245,459.4	8,836,538
출판	2	75,000.0	150,000
만화	1	30,000.0	30,000
음악	0	0.0	0
게임	13	67,058.5	871,760
영화	4	122,793.8	491,175
애니메이션	6	1,016,023.2	6,096,139
방송	1	10,000.0	10,000
광고	4	51,250.0	205,000
캐릭터	0	0.0	0
지식정보	1	631,964.0	631,964
콘텐츠솔루션	4	87,625.0	350,500
공연	0	0.0	0

▶ 무응답 사업체를 제외한 360사 기준 (n= 36)

- 자본금이 10억원 이상인 1개 사업체를 제외한 자본금은 평균 9,871만원이었으며 지식정보산업의 자본금이 6억 3,196만원으로 가장 높고 방송산업이 1,000만원으로 가장 낮게 나타남

【그림 2-84】 BCC 자본금 현황 - 자본금 10억원 이상 사업체 제외 (단위: 백만원)



【표 2-86】 BCC 자본금 현황 - 자본금 10억원 이상 사업체 제외 (단위: 개사, 천원)

구분	전체	평균	합계
전체	35	98,717.0	3,455,094
출판	2	75,000.0	150,000
만화	1	30,000.0	30,000
음악	0	0.0	0
게임	13	67,058.5	871,760
영화	4	122,793.8	491,175
애니메이션	5	142,939.0	714,695
방송	1	10,000.0	10,000
광고	4	51,250.0	205,000
캐릭터	0	0.0	0
지식정보	1	631,964.0	631,964
콘텐츠솔루션	4	87,625.0	350,500
공연	0	0.0	0

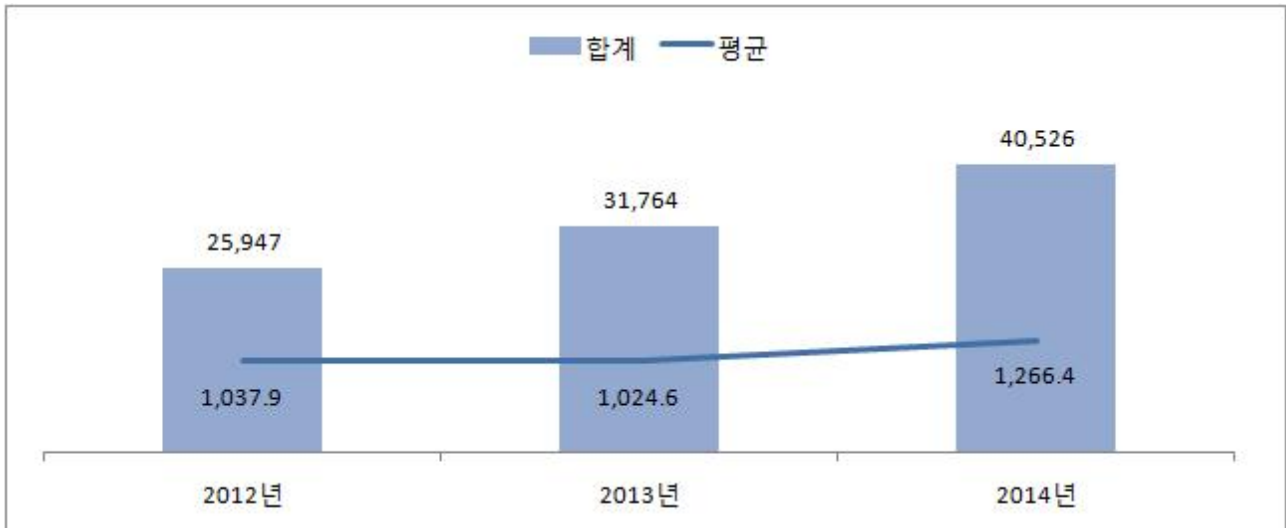
- ▶ 무응답 사업체 및 자본금 10억원 이상인 사업체를 제외한 35개사 기준 (n=35)
- ▶ 자본금 10억원 이상인 사업체 : 오로라월드(애니) 1개사

나. 매출액

(1) 연도별 매출액(2012년~2014년)

- 총 매출액은 2012년 259억원, 2013년 317억원, 2014년 405억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음
- 평균 매출액은 2012년 10.3억원, 2013년 10.2억원, 2014년 12.6억원으로 매년 증가하는 추세를 보이고 있음

【그림 2-85】 BCC 연도별 매출액 현황 (단위: 백만원)



【표 2-87】 BCC 연도별 매출액 현황 (단위 : 개사, 백만원)

	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	26	1,037.9	25,947	32	1,024.6	31,764	33	1,266.4	40,526
출판	2	532.5	1,065	2	649.8	1,300	2	658.1	1,316
만화	0	0.0	0	1	39.2	39	1	70.9	71
음악	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
게임	5	949.6	4,748	8	861.6	6,893	8	1,019.5	8,156
영화	4	768.5	3,074	5	675.1	3,376	5	592.6	2,963
애니메이션	5	1,947.2	9,736	5	2,283.1	11,415	5	2,587.5	12,937
방송	1	316.9	317	1	281.9	282	1	174.8	175
광고	3	1,471.2	4,414	3	1,343.2	4,030	4	1,866.0	7,464
캐릭터	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
지식정보	2	450.0	450	2	600.0	600	2	644.5	645
콘텐츠솔루션	4	535.9	2,144	5	766.0	3,830	5	1,359.8	6,799
공연	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0

▶ 2015년 설립 9개사, 2014년 설립 1개사, 2013년 설립 6개사로 연도별 기준 사업체 수가 다름 (n=26(12년), 32(13년), 33(14년))

(2) 매출규모별 비중(2014년)

- 2014년 기준으로 매출액이 '10억 이상'이 33.3%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '1억~3억원(27.3%)', '3억~10억(24.2%)', '1억원 미만(12.1%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-86】 BCC 매출규모별 비중 (단위: %)



【표 2-88】 BCC 매출규모별 비중 (단위: 개사, %)

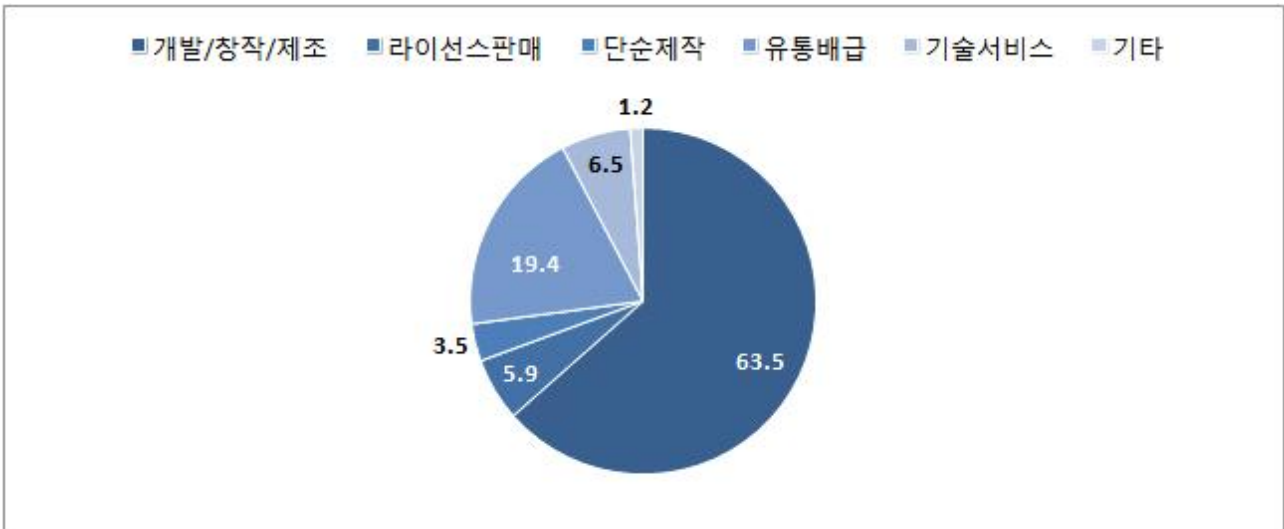
구분	전체		1억 미만		1억~3억미만		3억~10억미만		10억 이상	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	33	100.0	4	12.1	9	27.3	8	24.2	11	33.3
출판	2	100.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0	1	50.0
만화	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	8	100.0	2	25.0	3	37.5	0	0.0	3	37.5
영화	5	100.0	0	0.0	1	20.0	3	60.0	1	20.0
애니메이션	5	100.0	0	0.0	1	20.0	2	40.0	2	40.0
방송	1	100.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0
광고	4	100.0	0	0.0	1	25.0	1	25.0	2	50.0
캐릭터	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	2	100.0	0	0.0	0	0.0	1	50.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	5	100.0	1	20.0	1	20.0	1	20.0	2	40.0
공연	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 2014년 33개사 기준 (n=33)

(3) 매출유형별 비중

- 매출유형을 살펴보면 '개발/창작/제조'가 63.5%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '유통/배급 (19.4%)', '기술서비스(6.5%)', '라이선스 판매(5.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-87】 BCC 매출유형별 비중 (단위: %)



【표 2-89】 BCC 매출유형별 비중 (단위: 개사, %)

구분	사업체수	개발/창작/제조	라이선스판매	단순제작	유통배급	기술서비스	기타
전체	17	63.5	5.9	3.5	19.4	6.5	1.2
출판	2	50.0	0.0	0.0	0.0	50	0.0
만화	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
음악	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
게임	6	83.3	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0
영화	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
애니메이션	2	5.0	50.0	20.0	25.0	0.0	0.0
방송	1	100	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
광고	2	35.0	0.0	5.0	55.0	0.0	5.0
캐릭터	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
지식정보	2	50.0	0.0	5.0	35.0	5.0	5.0
콘텐츠솔루션	1	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
공연	0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

▶ 무응답 사업체를 제외한 17개사 기준 (n=17)

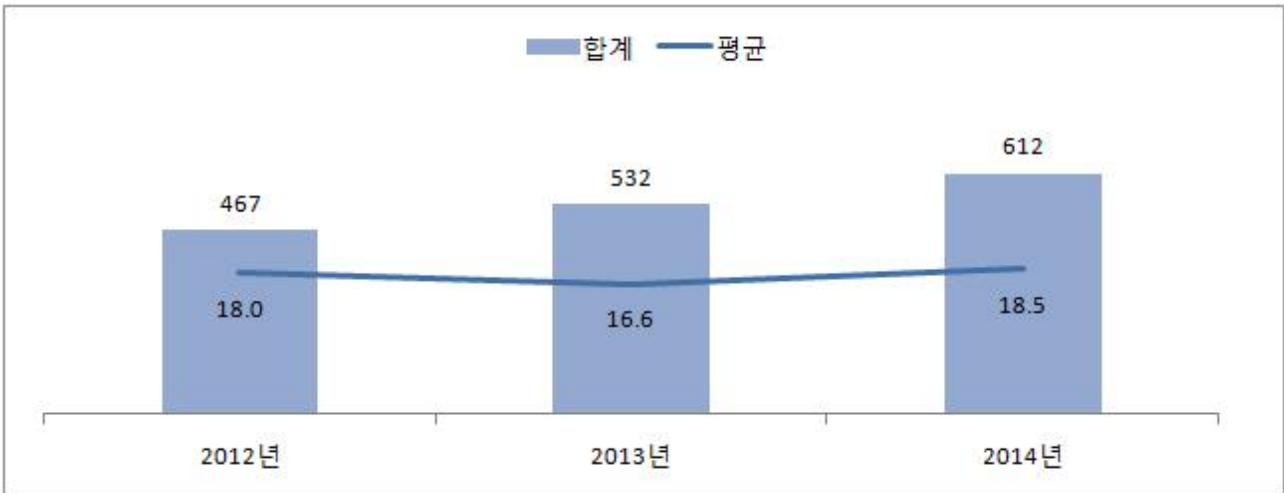
3 인력현황

가. 종사자 수

(1) 연도별 종사자 수(2012년~2014년)

- 총 종사자 수는 2012년 467명, 2013년 532명, 2014년 612명으로 매년 증가 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자는 2012년 18.0명, 2013년 16.6명, 2014년 18.5명으로 2013년 감소하였으나 2014년 증가한 것으로 나타남

【그림 2-88】 BCC 연도별 종사자 현황 (단위: 명)



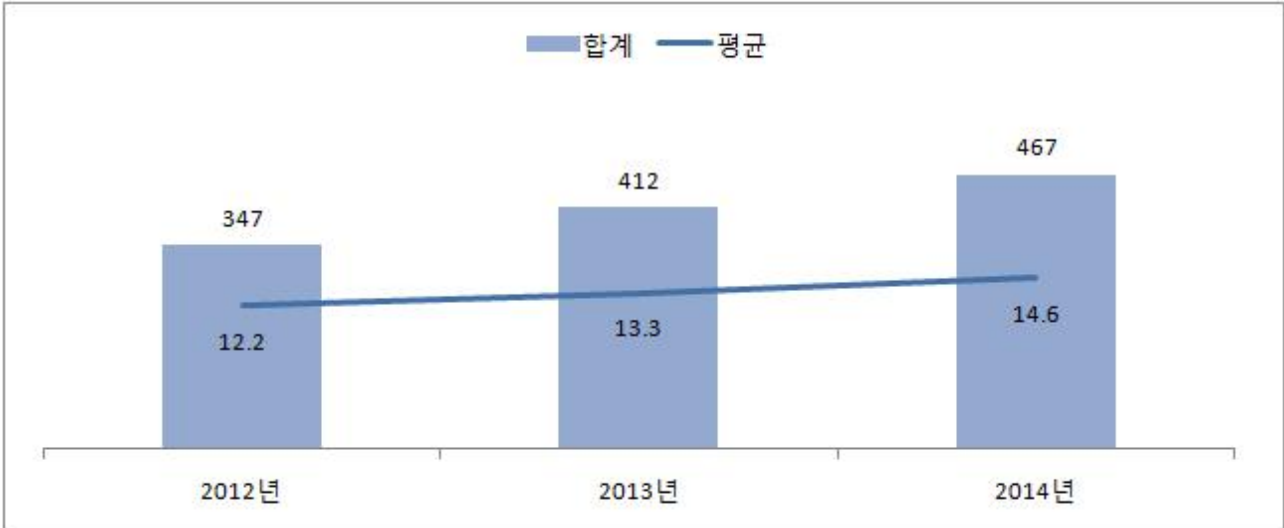
【표 2-90】 BCC 연도별 종사자 현황 (단위: 개사, 명)

구분	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	26	18.0	467	32	16.6	532	33	18.5	612
출판	2	5.5	11	2	5.5	11	2	6.5	13
만화	0	0.0	0	1	1.0	1	1	2.0	2
음악	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
게임	5	28.0	140	8	21.8	174	8	27.0	216
영화	4	6.5	26	5	8.8	44	5	8.2	41
애니메이션	5	22.0	110	5	23.4	117	5	23.6	118
방송	1	7.0	7	1	3.0	3	1	6.0	6
광고	3	4.7	14	3	5.3	16	4	5.8	23
캐릭터	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
지식정보	2	3.5	7	2	3.5	7	2	3.5	7
콘텐츠솔루션	4	38.0	152	5	31.8	159	5	37.2	186
공연	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0

▶ 2015년 설립 9개사, 2014년 설립 1개사, 2013년 설립 6개사로 연도별 기준 사업체 수가 다름 (n=26(12년), 32(13년), 33(14년))

- 2014년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체 1개사를 제외한 총 종사자 수는 2012년 347명, 2013년 412명, 2014년 467명으로 매년 증가 추세를 보이고 있음
- 평균 종사자는 2012년 13.9명, 2013년 13.3명, 2014년 14.6명으로 2013년 감소하였으나 2014년 증가한 것으로 나타남

【그림 2-89】 BCC 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 명)



【표 2-91】 BCC 연도별 종사자 현황 - 2014년 종사자 수 100명 초과 사업체 제외 (단위: 개사, 명)

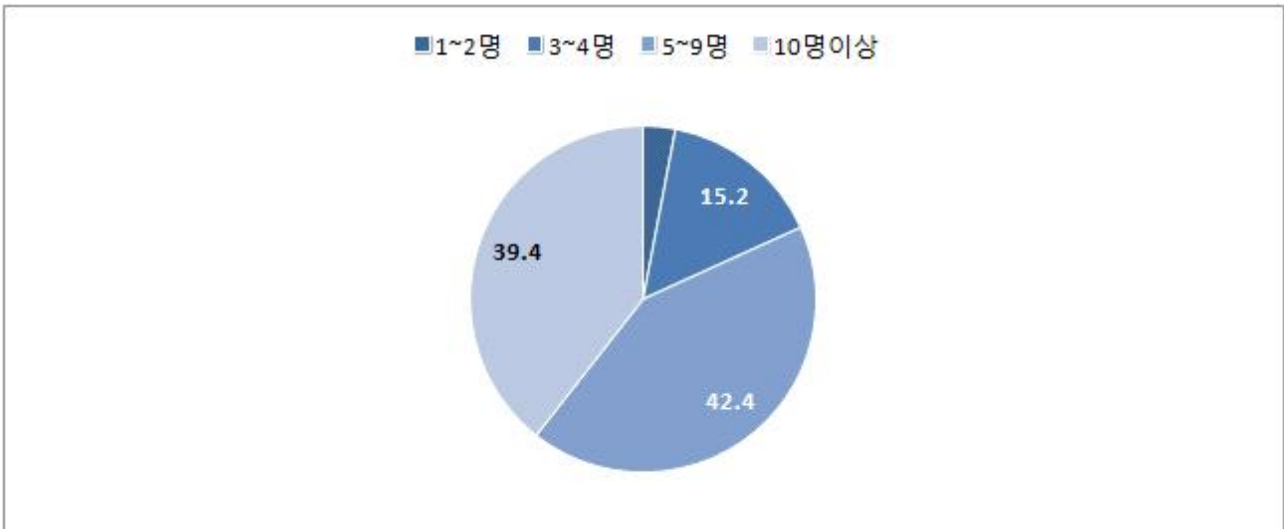
구분	2012년			2013년			2014년		
	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계	사업체 수	평균	합계
전체	25	13.9	347	31	13.3	412	32	14.6	467
출판	2	5.5	11	2	5.5	11	2	6.5	13
만화	0	0.0	0	1	1.0	1	1	2.0	2
음악	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
게임	5	28.0	140	8	21.8	174	8	27.0	216
영화	4	6.5	26	5	8.8	44	5	8.2	41
애니메이션	5	22.0	110	5	23.4	117	5	23.6	118
방송	1	7.0	7	1	3.0	3	1	6.0	6
광고	3	4.7	14	3	5.3	16	4	5.8	23
캐릭터	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0
지식정보	2	3.5	7	2	3.5	7	2	3.5	7
콘텐츠솔루션	3	10.7	32	4	9.8	39	4	10.3	41
공연	0	0.0	0	0	0.0	0	0	0.0	0

- ▶ 표 2-90 기준에서 2014년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체 제외 (n=25(12년), 31(13년), 32(14년))
- ▶ 2014년 종사자 수가 100명을 초과하는 사업체 : 제로웍(콘텐츠솔루션) 1개사

(2) 종사자 비중

- 종사자 비중을 살펴보면 '5~9명'이 42.4%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '10명 이상 (39.4%)', '3~4명(15.2%)', '1~2명(3.0%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-90】 BCC 종사자 비중 (단위: %)



【표 2-92】 BCC 종사자 비중 (단위: 개사, %)

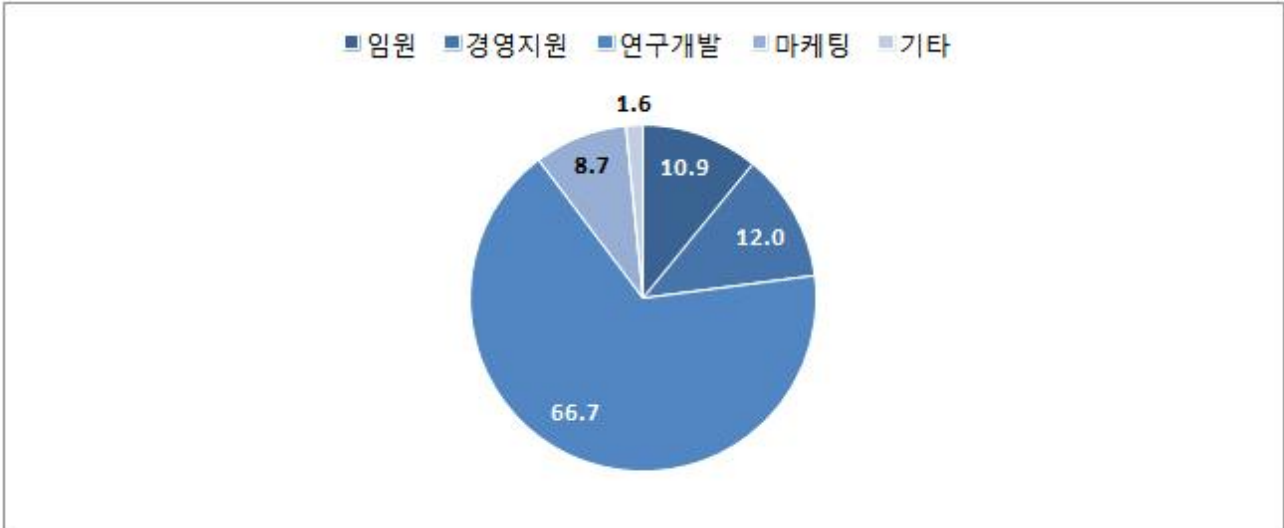
구분	전체		1~2명		3~4명		5~9명		10명이상	
	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중	사업체 수	비중
전체	33	100.0	1	3.0	5	15.2	14	42.4	13	39.4
출판	2	100.0	0	0.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0
만화	1	100.0	1	100.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
음악	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
게임	8	100.0	0	0.0	1	12.5	3	37.5	4	50.0
영화	5	100.0	0	0.0	1	20.0	2	40.0	2	40.0
애니메이션	5	100.0	0	0.0	0	0.0	1	20.0	4	80.0
방송	1	100.0	0	0.0	0	0.0	1	100.0	0	0.0
광고	4	100.0	0	0.0	1	25.0	3	75.0	0	0.0
캐릭터	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
지식정보	2	100.0	0	0.0	2	100.0	0	0.0	0	0.0
콘텐츠솔루션	5	100.0	0	0.0	0	0.0	2	40.0	3	60.0
공연	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0

▶ 2014년 33개사 기준 (n=33)

(3) 직무별 종사자 수

- 직무별로 살펴보면 '연구개발'이 66.7%로 가장 비중이 높았고 그 다음으로 '경영지원' (12.0%), '임원(10.9%)' 순으로 높게 나타남

【그림 2-91】 BCC 직무별 종사자 현황 (단위: %)



【표 2-93】 BCC 직무별 종사자 현황 (단위: 개사, 명, %)

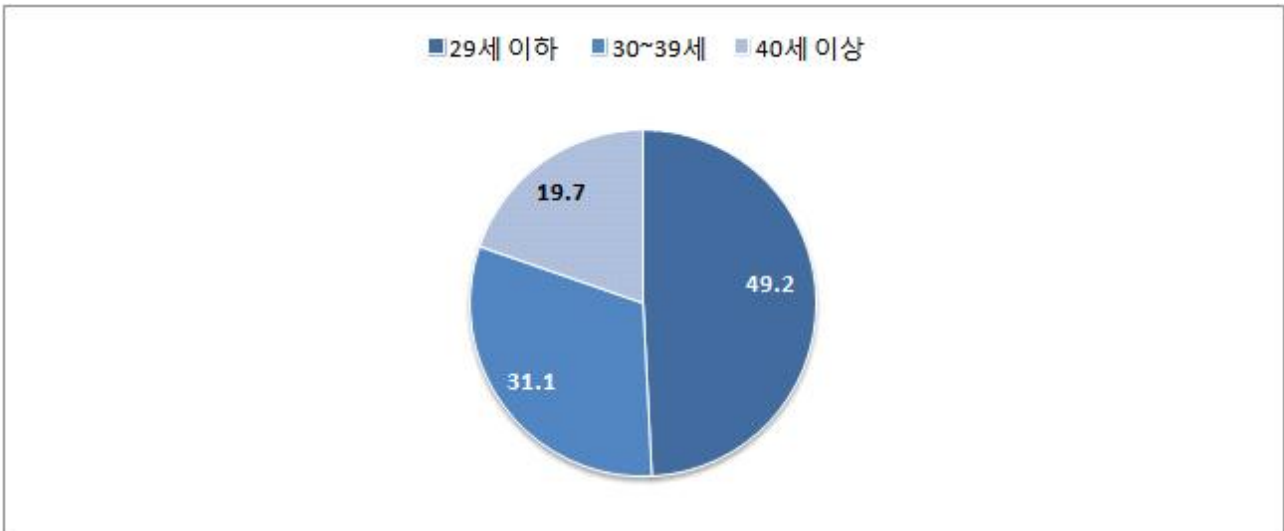
구분	사업체 수	전체		임원		경영지원		연구개발		마케팅		단순노무		기타	
		평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중
전체	33	18.5	100.0	2.02	10.9	2.22	12.0	12.34	66.7	1.61	8.7	0.00	0.0	0.30	1.6
출판	2	6.5	100.0	0.50	7.7	4.00	61.5	2.00	30.8	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
만화	1	2.0	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	2.00	100.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
음악	0	0.0	0.0	0.00	0.00	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.00	0.00	0.0	0.00	0.0
게임	8	27.0	100.0	2.00	7.4	1.51	5.6	22.25	82.4	1.24	4.6	0.00	0.0	0.00	0.0
영화	5	8.2	100.0	1.78	21.7	1.61	19.6	3.03	37.0	0.89	10.9	0.35	4.3	0.53	6.5
애니메이션	5	23.6	100.0	1.96	8.3	3.94	16.7	17.70	75.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
방송	1	6.0	100.0	2.00	33.3	0.00	0.0	1.00	16.7	0.00	0.0	0.00	0.0	3.00	50.0
광고	4	5.8	100.0	1.34	23.1	0.89	15.4	2.23	38.5	1.34	23.1	0.00	0.0	0.00	0.0
캐릭터	0	0.0	0.0	0.00	0.00	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.00	0.00	0.0	0.00	0.0
지식정보	2	3.5	100.0	0.50	14.3	0.50	14.3	1.00	28.6	1.50	42.9	0.00	0.0	0.00	0.0
콘텐츠솔루션	5	37.2	100.0	11.16	30.0	3.72	10.0	3.72	10.0	18.60	50.0	0.00	0.0	0.00	0.0
공연	0	0.0	0.0	0.00	0.00	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.00	0.00	0.0	0.00	0.0

▶ 2014년 33개사 기준 (n=33)

(4) 연령별 종사자 수

- 연령별로 살펴보면 '29세 이하'가 49.2%로 가장 비중이 높았고 '30~39세'가 31.18%, '40세 이상'이 19.7%로 나타남

【그림 2-92】 BCC 연령별 종사자 현황 (단위: %)



【표 2-94】 BCC 연령별 종사자 현황 (단위: 개사, 명, %)

구분	전체			29세 이하		30~39세		40세 이상	
	사업체 수	평균	비중	평균	비중	평균	비중	평균	비중
전체	33	18.5	100.0	9.10	49.2	5.75	31.1	3.64	19.7
출판	2	6.5	100.0	2.00	30.8	2.00	30.8	2.50	38.5
만화	1	2.0	100.0	0.00	0.0	2.00	100.0	0.00	0.0
음악	0	0.0	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
게임	8	27.0	100.0	15.01	55.6	8.51	31.5	3.51	13.0
영화	5	8.2	100.0	2.67	32.6	3.39	41.3	2.14	26.1
애니메이션	5	23.6	100.0	18.69	79.2	1.96	8.3	2.95	12.5
방송	1	6.0	100.0	2.00	33.3	3.00	50.0	1.00	16.7
광고	4	5.8	100.0	1.34	23.1	2.23	38.5	2.23	38.5
캐릭터	0	0.0	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0
지식정보	2	3.5	100.0	0.00	0.0	1.00	28.6	2.50	71.4
콘텐츠솔루션	5	37.2	100.0	7.44	20.0	18.60	50.0	11.16	30.0
공연	0	0.0	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0	0.00	0.0

▶ 2014년 33개사 기준 (n=33)

제3장

부산 CT산업 사업체 인터뷰

제1절 인터뷰 개요

1 인터뷰 목적 및 대상

가. 인터뷰 목적

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

나. 인터뷰 대상

- 부산소재 CT산업 사업체 중 부산지역 주력 CT산업 업종인 게임산업, 애니메이션산업, 만화산업, 지식정보산업의 대표 사업체를 대상으로 인터뷰를 실시함
 - 인티브소프트(게임), 스튜디오반달(애니메이션), 재담미디어(애니메이션),페이보리(지식정보) 등 4개사 대상으로 인터뷰 실시함

2 인터뷰 내용

가. 인터뷰 내용

- 사업체 현황
- 사업운영 관련 애로사항
- 지원사업 관련 의견

제2절 인터뷰 결과

1 게임산업

가. 산업현황

사업 현황

- 현재 PC게임과 모바일게임으로 부서를 구분하여 운영하고 있는데 게임개발은 부서와 상관 없이 직원들이 모여 브레인스토밍을 통해 자유롭게 의견을 발의해서 개발하고 있음
- 개발하고 있는 게임들의 그래픽이나 콘텐츠가 일본성향을 띄고 있어 일본을 중심으로 해외 서비스를 준비하고 있음
- 상업적 마케팅 비용을 부담할 여력이 되지 않아 과거 게임 이용 유저들을 대상으로 신작 홍보를 하였고 네이버 엔스토어 서비스의 배너 지원을 받았음. 이외에 SNS 홍보와 게임 쿠폰 제공 앱을 통한 프리 프로모션을 진행하였음. 프로모션이 효과가 있으나 그 비용이 수천만원에 달해 부담이 됨

산업 현황

- 수익창출은 특정지역에 게임을 서비스할 권리를 부여하는 대가로 받는 판권료나 게임 내에서 판매하는 상품의 매출을 통해 얻어짐. 온라인게임은 모바일게임보다 판권료가 큰 편임
- 게임 서비스를 직접 하는 경우도 있으나 퍼블리셔를 통해 하는 경우도 있음. 퍼블리싱도 직접 서비스와 마찬가지로 수익창출 방법은 비슷하나 라이선스 비율이 다름
- 직접 서비스를 할 경우 사업관련 의사결정을 회사 내에서만 해도 된다는 장점이 있음. 그러나 자체 서비스를 할 경우 메이저 업체 수준으로 대규모 마케팅을 진행하기에 어려움이 있는 반면 퍼블리셔는 대형사인 경우가 많아 마케팅 채널이 다양하고 마케팅 비용 운용 여력이 있어 마케팅이 더 활발히 이뤄짐. 또한 CS와 서버관리를 제공해줌
- 현재 게임산업이 모바일게임에 집중되어있음. PC게임의 경우 개발하는데 시간이나 인력이 대량으로 소요되어 3년 정도의 시간과 십억단위의 자금규모가 필요한데 투자자들이나 메이저 퍼블리셔들은 모바일게임을 선호하여 소규모 게임개발사들이 PC게임 개발에 많은 어려움을 겪고 있음. 모바일게임은 PC게임에 비해 개발기간도 짧고 비용도 저렴함.
- 메이저 게임회사 규모가 커져 대규모로 마케팅을 실시하여 산업 전체적으로 마케팅 비용이 소규모 회사는 감당하기 어려울 정도로 커졌음. TV광고 수준의 마케팅을 실시하지 않으면 유저들의 관심을 받기 어려운 상황임
- 중국에서 개발되는 저가의 게임들이 많아짐. 퀄리티도 많이 향상되어 퍼블리셔들이 상대적으로 저렴한 중국게임에 대한 투자 및 구입이 많아짐. 비즈니스 측면에서는 효율적인 것은 사실이나 우리나라 산업적 측면에서는 바람직하지 않은 현상임
- 국내진출 후 해외진출을 하는 경우가 일반적이거나 국내진출을 하지 않고 해외진출만 하는 경우도 있음. 모바일은 특히 구글과 같은 마켓을 통해서 해외진출이 용이함

나. 사업운영 애로사항

자금 관련

- 창업초기에는 투자를 받지 않으면 게임을 개발하는 것이 어려워 투자를 받는 것이 매우 중요함. 허나 창업초기의 사업체들은 투자자의 악의적인 조항을 파악하거나 거절하지 못하는 경우가 많아 **악의적인 투자자로부터 보호해주고 케어해 줄 수 있는 지원이 필요함**
- 게임산업 전반적으로 마케팅 비용이 크게 증가하여 **마케팅 활동에 기본적으로 2천만원이 소요됨. 소규모 회사의 경우 운영비가 3~4천만원임을 고려하면 굉장히 부담이 되는 상황임**

인력 운영

- **부산에서는 2년차 이상의 경력인력을 찾기 어려움.** 이직이 많은 2~3년차 경력자들이 대부분 인프라가 잘 갖춰져 있고 게임회사가 많은 서울 및 수도권으로 이직하려고 함.
- **신규인력을 채용해서 교육에 6개월~1년이 소요되는데 이후 이직을 하는 경우가 많아** 인력교육 비용만 소모하게 되는 경우가 있음

지역 요인

- 게임산업의 중심이 **서울 및 수도권과의 거리적인 차이로 인해 종사자간 교류가 어려움.** 동종업계 종사자 간 교류를 통해 지원사업에 대한 정보나 문제해결방법, 사업노하우 등 양질의 정보를 많이 얻는데 서울에 비해 종사자 규모가 적어 교류되는 정보가 적음. 종사자 간 교류가 자주 이뤄져야 신뢰가 쌓이고 더 가치있는 정보가 교류된다는 것을 감안하면 부산소재 사업체들이 상대적으로 불리함
- 투자사도 서울 및 수도권에 위치하고 있어 관리하기 용이한 인근지역에 투자하는 것을 선호하는 것 같음. 이에 따라 **부산과 같은 지역에 대한 투자가 상대적으로 적음**

다. 지원사업 관련의견

지원사업 수혜경험

- 부산정보산업진흥원(이하 진흥원)으로부터는 창업 전부터 지원을 받아왔으며 창업도 지원 사업을 통해 하였음. 이외에도 프로젝트마다 제작지원을 받았고 지스타 참가지원, 브로슈어 제작 등 마케팅 지원도 받았음. 사업 전반에 있어 여러모로 많은 도움을 받았음
- 이 외에 한국콘텐츠진흥원으로부터 2012년 제작지원을 받은 적이 있으나 지역적으로나 용이성에 있어서 진흥원으로부터 지원 받는 것을 더 선호함
- 진흥원에서 지원에 대해 공고만 하는 수준이 아니라 메일링, 전화, 협회 등을 통해 적극적으로 홍보하고 지원 및 관리도 적극적으로 해주심. 사업계획 시에도 의견수렴을 적극적으로 해주셔서 좋음.

지원희망 및 개선의견

- 창업초기에는 투자가 많이 필요한데 창업초기의 사업체들은 이에 대한 지식이나 경험이 많이 부족하여 악의적인 투자를 받는 경우도 있음. 이런 피해를 방지하도록 이에 대한 **보호 및 지원을 제공하고 신뢰할 만한 투자자 소개 등의 투자기회도 제공**하여 자리잡을 수 있도록 도와주기를 희망함
- 현재 마케팅 비용이 높아져 지원되는 규모로는 부족함이 있음. 보다 **현실적인 마케팅 지원 방안을 마련할 필요**가 있음
- 창업초기 사업체는 제작지원의 규모가 크지가 않아도 큰 도움이 되는 지원임. 다른 산업과 달리 투입량에 비례하여 실적이 발생하지 않고 **장기간 투자가 이뤄져야하므로 지속적인 지원이 필요**함.

2 애니메이션산업

가. 산업현황

사업 현황

- 창작한 애니메이션이 방영된 이후로 마케팅에 힘쓰고 있으며 2016년에는 기존 2개의 창작 애니메이션의 라이선싱을 위주로 사업을 진행할 예정임
- 매년 5~6개의 해외전시회에 참가하고 있으며 해외에서는 직접 마케팅을 할 수 없어 해외 라이선싱 업체를 선정하여 그 업체가 해외 마케팅을 하는 방식으로 진행하고 있음
- 해외수출은 국내방영이 끝난 이후에 가능하며 현재 태국방송사에 직접 작품을 수출한 바 있음. 앞으로는 중국과 미주지역을 중심으로 진행할 예정임.
- 보통 주요 해외시장은 미국과 캐나다, 영국, 이탈리아, 스페인 등이며 아시아에서는 중국과 일본이 시장이 큰 편임. 그 외에 해외진출을 고려할 수 있는 국가는 중동과 같은 제3국가임

산업 현황

- 애니메이션은 일반 제조업과는 달리 제작기간이 길어 수익이 창출하기까지 긴 기간이 소요됨. 기획기간은 1년 이상이며 제작에서 방영 전까지 1년 이상이 소요됨. 보통 작품의 1시즌을 제작하는데 3~4년 정도가 소요되며 제작비용은 1화당 약 6천만원 수준으로(1시즌 26화) 방영 전까지 대략 10억원의 비용이 투입됨
- 제작은 기획-제작-편집-녹음 등의 과정을 통해 이뤄지는데 기획단계에서는 시나리오 개발, 캐릭터 디자인, 스토리보드 제작을 하며 2~3명이 투입됨. 제작은 캐릭터 제작과 배경 제작으로 나뉘며 각각 6~8명이 투입되며 이후 2~3명 규모의 편집팀이 영상으로 제작함. 이후 외주를 통해 녹음을 하여 작품을 완성함
- 1시즌 중 절반 가량을 제작한 상태에서 방송사와 계약을 하여 방송을 시작하며 이때부터 매출이 발생하게 됨. 국내외 판권이 포함된 방영권 판매를 통해 3억 정도의 수익이 창출되며 지상파 방영 이후 케이블 TV 2개 채널, IPTV를 통해 수익을 창출함.
- 이 외에 라이선싱 및 로열티 판매를 통해 수익을 창출하는데 현재 비중은 방영권 4 : 라이선싱 6 수준임. 대박이 나기 전에는 제작비를 충당하거나 못 미치는 수준이며 작품이 성공하는 경우 라이선싱 판매를 통해 큰 수익을 얻을 수 있음. 라이선싱 수익을 염두하여 인지도를 높이기 위해 수익이 적은 EBS에 방영권을 판매하는 경우도 있음
- 2007년 네오테크놀러지에서 제작한 '도라독스'가 부산 애니메이션 사업체 중 처음으로 공중파 방송사(KBS)에서 방영되었으나 2014년 스튜디오반달에서 '외계가족 즐리폴리'를 방영하기 전까지 부산에서 제작된 애니메이션이 방영된 적이 없었음
- 부산의 애니메이션 창작사는 2~3개사 정도 알고 있으며 외주사도 많지 않은 것으로 알고 있음
- 우리나라는 애니메이션산업에서 세계 5위안에 드는 수준으로 작품제작도 활발하며 스타성도 있음. 애니메이션이 다른 산업과 연관성이 높고 부가가치 창출이 높은 산업이므로 앞을 발전가능성이 많다고 생각함. 앞으로는 중국의 애니메이션 산업 및 시장이 확대되어 경쟁이 치열해 질 것으로 생각함

나. 사업운영 애로사항

수익 창출

- 1편을 제작하는데 약 6천만원이 소요되는데 방송국에서 제공하는 금액은 1편당 3천만원 수준임. 보통 해외 선진국에서는 제작비의 50%(2500만원~3000만원) 수준으로 지불하고 있음. 이와 관련하여 법사위에 건의한 상황이나 진행이 되지 않고 있음
- 제작기간이 길고 비용도 많이 투입되어 자금이 많이 필요한 반면 매출이 발생하기까지 2~3년 걸리는 등 제작에서 매출까지 긴 공백이 생겨 자금을 매출이 아닌 지원이나 투자 등을 통해 조달해야하여 어려움이 많음
- 수익창출원이 방영권이나 라이선스 판매 등으로 한정적이며 라이선스 판매 수익도 작품에 따라 격차가 큼

인력 운영

- 부산에서 애니메이션 전공자들이 많이 배출이 되고 있으나 애니메이션이 아닌 게임이나 디자인, 웹툰 방향으로 진출하고 있어 애니메이션 전공자들을 채용하는 것이 쉽지 않음
- 부산의 애니메이션산업 저변이 확대되지 않은 상황이라 애니메이션으로 진출하려는 전공자들도 제작사나 지원사가 많은 서울 및 수도권 지역으로 유출되는 것으로 생각됨
- 애니메이션산업이 제작 즉시 매출이 발생하는 산업이 아닌지라 자금이 여유롭지 않아 인력을 안정적으로 운영하기 어려움. 제작단계에서는 많은 인력을 투입하나 제작을 하지 않을 때에는 직원을 정리함

지역 요인

- 서울 및 수도권에 집중되어 있는 애니메이션사업 제작사나 지원사, 투자사와의 먼 거리로 인해 발생하는 애로사항도 있으나 **부산지역 애니메이션에 대한 편견이 존재하여 평가절하 받는 경우도 있음**
- 그러나 이번 스튜디오반달이 제작한 애니메이션의 KBS, MBC 방영을 통해 부산에서도 우수한 애니메이션이 제작된다는 인식이 생겼음

다. 지원사업 관련의견

지원사업 수혜경험

- 부산정보산업진흥원을 통해 제작지원을 받아 '외계가족 줄리폴리'를 창작하였음. 애니메이션은 창작단계에서 자금조달에 어려움을 많이 겪는 편이라 진흥원의 지원이 없었다면 제작이 되기 어려웠을 정도로 많은 도움이 되었음.
- 진흥원과 테크노파크를 통해 영어더빙 지원사업을 받아 '외계가족 줄리폴리' 시즌1 전편을 모두 영어더빙 완료한 상황임. 미주지역이나 유럽지역으로 진출을 위해서는 영어더빙이 전제되어 있어야 해서 지원을 통해 해외진출 준비를 하게 되었음
- 이외에도 진흥원으로부터 제품 고급화, 시제품 제작, 마케팅 자문, 저작권 등 법률자문 등 다방면으로 지원을 받고 있음. 지원수혜가 동기가 되어 사업화가 이뤄지기도 하는 등 많은 도움이 되고 있음
- 진흥원 외에는 테크노파크로부터 기술지원사업, 한국콘텐츠진흥원으로부터 제작지원을 받은 경험이 있음

지원희망 및 개선의견

- 진흥원 담당자들이 해당사업 관련하여 전문지식을 갖추고 지원사업을 잘 제공하고 있어 많은 도움을 받고 있음. 기존의 지원사업들이 잘 되고 있어 새로운 지원사업을 마련하는 것보다는 기존의 **지원사업들의 규모를 확대**하는 것이 좋을 것으로 생각함
- 집중적인 지원을 통해 성과를 높이는 것이 좋겠으나 공공기관의 지원사업인 만큼 **많은 사업체에 지원을 제공하여 새로운 사업체들도 지원을 받을 수 있는 기회를 제공**하는 것도 좋다고 생각함
- 지원을 받고도 제대로 된 성과를 달성하지 못하는 사업체들도 있으므로 **심사가 엄격해져서 지원이 필요한 적합한 사업체에게 제공**되어야 한다고 생각함

3 지식정보산업

가. 산업현황

사업 현황

- 과거에는 장기간동안 한 앱을 개발했었는데 2015년부터는 2주 프로젝트라 하여 2주단위로 작업기간을 나눠서 2주 내에 아이디어 회의, 기획, 디자인을 하여 앱을 개발하거나 기존 앱을 개선하고 있음. 자체 앱 개발 외의 외주사업은 하고 있지 않음
- 마케팅은 주로 SNS를 이용하거나 앱스토어 등록 시 검색이 잘 되도록 하는 수준임. 유저들의 니즈를 충족하는 것이 곧 마케팅이라고 생각하기에 마케팅 활동보다는 유저의 니즈를 잘 파악해서 개발하는 것에 집중하고 있음
- 개발한 앱은 현재 유저를 모으는 단계로 비즈니스 모델을 적용하지 않아 아직 매출은 미미한 상황임
- 향후에도 현재와 비슷하게 여러가지 앱을 출시할 계획이며 CO-WORKING 공간을 2016년 개설하여 스타트업 기업들과 교류하고자 함

산업 현황

- 개발한 앱은 구글에서는 등록이 가능하며(애플의 경우 2주간의 심사기간이 소요), 유료앱의 경우 다음달 바로 수익이 발생함. 수익은 보통 유료앱 수익이나 앱내 아이템 결제를 통해 발생함

나. 사업운영 애로사항

자금 관련

- 매출이 미미한 상황이라 자금은 오로지 투자를 통해서만 공급되고 있음. 2013년 회사를 설립했으나 2015년 투자를 받기 시작해 상대적으로 투자를 늦게 받은 편임. 허나 인력규모가 작고 제작에 큰 비용이 들지 않아 큰 어려움은 없었음

인력 운영

- 앱 제작에 많은 인력이 필요하지 않은 편이라 큰 어려움은 없음. 일부 인력은 모교 인턴 실습을 통해서 충원하고 있음

지역 요인

- 업계 종사자 및 투자자와 교류를 많이 하는 편인데 주로 서울에 집중되어있는 경향이 있음. 서울 및 수도권에는 사업체도 많지만 스타트업 관련 행사 등 공개적으로 교류할 수 있는 기회가 많음. 반면 부산엔 관련 사업체가 많지도 않고 종사자간 교류하는 분위기가 많지 않은 것 같음
- 이외에도 투자자들도 서울 및 수도권에 집중되어 있으며 지식산업 관련 대기업이 서울 및 수도권에 집중되어있어 해당 기업 출신 인력도 많은 등 부산보다 상대적으로 인력풀이 풍부함

다. 지원사업 관련의견

지원사업 수혜경험

- 부산정보산업진흥원에서 제공하는 앱센터에 입주하여 무료로 작업공간을 이용할 수 있었음. 앱센터에 입주하여 테스트기기, 서적 등도 이용할 수 있었고 진흥원에서 제공하는 지원도 많이 받을 수 있어 많은 도움이 되었음
- 이외에는 중소기업창업진흥원으로부터 실리콘밸리에서 인큐베이팅 지원을 받았고 사업별 표대회에서 수상하여 상금을 받기도 했음
- 서류작업이 필요한 지원사업이 많아 주로 서류작업이 필요하지 않는 지원사업들을 중심으로 지원하였음

지원희망 및 개선의견

- 앱 개발을 직접하기 때문에 인건비가 필요한데 창업초기단계에서 제공되는 지원이 외주 비용 지원 등 자사에는 도움이 되지 않는 사업들이 많음. **인건비가 지원이 되는 R&D 지원사업이 제공되면 좋을 것 같음**
- 종사자 간 교류가 중요한데 잠시 행사에서 교류를 하는 것보다 자주 만나고 이야기를 나눠야 함께 작업을 하는 등 생산적인 교류를 하게 됨. 그러기 위해 **종사자간 교류를 할 수 CO-WORKING 공간이 필요**하다고 생각함. 실리콘밸리에서는 이러한 공간이 많았고 이런 공간에서 많은 교류가 이뤄졌었음

4 만화 산업분야

가. 산업현황

사업 현황

- 웹툰의 경우에는 원고료의 10%를 수수료로 받고 있으며 판권의 경우에는 창작자와 협의하여 비율을 정해 수익을 나눠 갖고 있음
- 창작자를 영입 및 관리하고 콘텐츠를 만화서비스 채널 등에 공급하는 것을 주로 하고 있으며 별도의 마케팅 활동은 하고 있지 않음. 판권 판매의 경우 직접 판매를 하기도 하지만 구매요청이 들어오기도 함
- 부산의 창작자 수가 서울 및 수도권을 제외하고 가장 많으며 과거부터 문화 유입의 관문 역할을 해와 문화산업이 선진적이며 일본만화 등의 영향을 많이 받아 창작자 수준이 높고 일본으로 진출한 경우도 다수 있음

나. 사업운영 애로사항

자금 관련

- 지사일 때는 매출 등이 별도로 집계되지 않는 등 사업운영에 어려움이 있어 별도로 법인을 설립하고자 함. 투자 등 자금조달이 사업하는데 있어 주요 애로사항임

지역 요인

- 부산지역이 다른 지역들보다 창작자들이 많고 수준도 높다는 장점이 있으나 지리적으로 서울 및 수도권과 거리가 멀어 정보습득하는 데에 어려움이 있음

다. 지원사업 관련의견

지원사업 수혜경험

- 부산정보산업진흥원으로부터 사무실 지원을 받고 있으며 만족하고 있어 별도의 희망사항이나 개선의견은 없음

제4장

2015년 부산 CT산업 인프라 현황

제1절 물적 인프라 현황

1 종합

가. 문화시설 현황

- 부산 소재 문화시설을 살펴보면 공공도서관이 32개, 박물관 16개, 미술관 5개, 문예회관 11개, 지방문화원 14개로, 6개 광역시 중 인천광역시 다음으로 많은 것으로 나타남

【표 4-1】 전국 문화기반시설 현황 (단위: 개)

시/도	합계	국립 도서관	공공도서관				박물관				미술관				문예 회관	지방 문화원	문화 의집
			사립	계	국공립	사립	대학	국공립	사립	대학	계	국공립	사립	대학			
계	2,519	1	930	679	232	19	809	371	336	102	202	51	140	11	232	229	116
서울	342	1	132	106	22	4	122	26	67	29	38	4	30	4	16	25	8
부산	79	-	32	16	14	2	16	6	4	6	5	1	3	1	11	14	1
대구	66	-	30	14	11	5	13	6	4	3	4	2	-	2	11	8	-
인천	88	-	42	34	8	-	25	11	13	1	4	2	2		8	8	1
광주	54	-	20	14	6	-	10	5	2	3	7	1	5	1	8	5	4
대전	54	-	23	21	2	-	15	4	4	7	5	2	3	-	3	5	3
울산	40	-	17	13	4	-	9	7	1	1	-	-	-	-	5	5	4
세종	10	-	3	2	1	-	5	2	3	-	-	-	-	-	1	1	-
경기	481	-	217	201	11	5	143	60	72	11	44	10	31	3	35	31	11
강원	198	-	50	27	22	1	91	44	42	5	10	3	7	-	19	18	10
충북	126	-	41	26	15	-	44	28	10	6	8	3	5	-	13	12	8

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'(2015.8 기준)

- 부산 내 지역별로 문화기반시설을 살펴보면 해운대구가 공공도서관 6개, 미술관 2개, 문예회관 2개 등 총 10개로 가장 많았으며, 그 다음으로는 남구와 금정구(각 8개), 부산진구와 북구(각 6개) 순으로 나타남
- 공연시설은 남구가 총 13개로 공연시설은 남구가 13곳으로 가장 많으며 그 다음으로 해운대구(10개), 부산진구(9개) 순으로 나타남

【표 4-2】 부산 문화기반시설 및 공연시설 현황 (단위: 개)

군/구	문화기반시설																공연시설		
	계	공공도서관				박물관				미술관				문예회관	지방문화원	문화의집	계	공공	민간
		계	자체	교육청	사립	계	국공립	사립	대학	계	국공립	사립	대학						
부산	79	32	16	14	2	16	6	4	6	5	1	3	1	11	14	1	66	26	40
중구	5	1	-	1	-	1	1	-	-	1	-	-	-	1	-	1	6	2	4
서구	4	1	-	1	-	2	1	-	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-
동구	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	4	2	2
영도구	5	2	2	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	2	-
부산진구	6	3	-	3	-	2	-	1	1	-	-	-	-	-	1	-	9	2	7
동래구	5	1	-	1	-	2	2	-	-	-	-	-	-	1	1	-	2	1	1
남구	8	1	1	-	-	3	1	-	2	1	-	-	1	2	1	-	13	4	9
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	-	5	2	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	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-

- ▶ 공공도서관, 박물관, 미술관, 문예회관, 지방문화원, 문화의 집 : 문화체육관광부 '2015년 전국문화기반시설 총람'
- ▶ 공연시설 : 문화체육관광부 '2014년 등록공연장 현황' 참조

2 문화시설 상세현황

가. 도서관

【표 4-3】 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	16	-	-	1	2	-	-	-	2	2	1	1	1	1	2	1	1
교육청	14	1	1	1	-	3	1	-	1	3	1	-	1	1	-	-	-
사립	2	-	-	-	-	-	-	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
계	32	1	1	2	2	3	1	1	4	6	2	1	2	2	2	1	1

【표 4-4】 부산 소재 도서관 ① (단위: 개)

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
강서구	지자체	부산강서도서관	부산 강서구 대저2동 공항로 811번길 10	051-970-4067	http://library.bsganseo.go.kr/	1998
금정구	교육청	부산광역시립서동도서관	부산 금정구 서부로 76번길 5	051-522-0456	http://www.seodonglib.kr/	1983
금정구	지자체	금정도서관	부산 금정구 금정도서관로33	051-519-5611	http://library.geumjeong.go.kr	1996
기장군	지자체	기장도서관	부산 기장군 기장읍 동부리 444-2	051-724-3071~3	http://library.gijang.go.kr	2003
남구	지자체	남구도서관	부산 남구 수영로 267번길 61	051-621-8160	http://www.library.bsnamgu.go.kr	1997
동구	교육청	부산광역시립중앙도서관수정분관	부산 동구 흥곡로53	051-440-0300	http://joonganglib.busan.kr/	1999
동구	지자체	동구도서관	부산 동구 성북로 36번길 54	051-440-6411	http://library.bsdonggu.go.kr	1998
동래구	교육청	부산광역시립명장도서관	부산 동래구 명안로 46번길 35	051-527-0582~4	www.mjlib.kr	1994
부산진구	교육청	부산광역시립부전도서관	부산 부산진구 부전2동 동천로 79	051-802-5901	www.bjl.go.kr	1982
부산진구	교육청	부산광역시립시민도서관	부산 부산진구 월드컵대로462	051-810-8200	www.siminlib.go.kr	1901
부산진구	교육청	부산광역시립중앙도서관분관부산영어도서관	부산 부산진구 가야대로 734 부산글로벌빌리지 행정동 5층	051-818-2800	http://www.bel.go.kr	2009
북구	교육청	부산광역시립구포도서관	부산 북구 구포2동1139-1	051-330-6300	www.gupolib.or.kr	1983

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'

【표 4-5】 부산 소재 도서관 ② (단위: 개)

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
북구	사립	맨발동무도서관	부산 북구 화명동 양달로 64 대전천환경문화센터 3층	051-333-2263	http://www.maenbal.org	2011
북구	지자체	화명도서관	부산 북구 화명대로12번길 59	051-309-6482	http://hmlib.bsbukgu.go.kr/	2010
북구	지자체	부산북구 디지털도서관	부산 북구 만덕2동 843번지	051-309-4945	http://library.bsbukgu.go.kr/	2002
사상구	지자체	사상도서관	부산 사상구 덕상로72번길 9	051-310-7971~2	http://www.sasanglib.busan.kr	2003
사하구	교육청	부산광역시립 사하도서관	부산 사하구 승학로247	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.guducklib.kr	1978
수영구	지자체	수영구도서관 망미분관	부산 수영구 망미1동 640-15	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 동삼동 516-1	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 망양로193번길146	051-2500-300	http://joonganglib.busan.kr/	1990
해운대구	교육청	부산광역시립 해운대도서관	부산 해운대구 좌3동 양운로 183	051-709-0932	http://www.haeundaelib.or.kr/	2010
해운대구	교육청	부산광역시립 반송도서관	부산 해운대구 반송1동 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 재반로282번길 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 '2015 전국문화기반시설 총람'

나. 박물관

【표 4-6】 부산 박물관 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구															
		중구	서구	동구	영도구	부전구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공립	6(1)	1	1	-	1	-	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
대학	6	-	1	-	-	1	-	2	-	-	-	-	1	-	-	1	-
사립	4	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1	2	-	-	-	-
계	16	1	2	-	1	2	2	3	-	-	-	1	3	-	-	1	-

【표 4-7】 부산 소재 박물관 (단위: 개)

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지
강서구	사립	록봉민속교육박물관	부산 강서구 가덕해안로 741	051-892-5997	www.rogbong.com
금정구	사립	범어사성보박물관	부산 금정구 범어사로 250	051-508-6139	www.beomeomuseum.org
금정구	사립	오륜대한국순교자박물관	부산 정구 오륜대로 106-1	051-583-2923	http://oryundaemuseum.com/
금정구	대학	부산대학교 박물관	부산 금정구 부산대학로63번길 2	051-510-1838	www.pnu-museum.gor
남구	공립	부산박물관	부산 남구 유엔평화로 63	051-610-7111	museum.busan.go.kr/
남구	대학	부경대학교 박물관	부산 남구 용소로45	051-629-6771	www.pknu.ac.kr
남구	대학	경성대학교 박물관	부산 남구 수영로 309	051-663-5381	www.ks.ac.kr/ksmuseum
동래구	공립	복천박물관	부산 동래구 복천로 63	051-554-4263	bcmuseum.busan.go.kr
동래구	공립	부산해양자연사박물관	부산 동래구 우장춘로 175	051-553-4944	sea.busan.go.kr
부산진구	사립	부산포민속박물관	부산 부산진구 중앙대로702번길 21	051-803-4300	www.pusanpo.or.kr
부산진구	대학	동의대학교 박물관	부산 부산진구 엄광로 176	051-890-1741~4	www.museum.deu.ac.kr
사상구	대학	신라대학교 박물관	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	동아대학교 박물관	부산 서구 구덕로 225	051-200-8493	museum.donga.ac.kr
영도구	국립	국립해양박물관	부산 영도구 해양로 301번길 45	051-309-1900	www.nmm.go.kr
중구	공립	부산근대역사관	부산 중구 대청로 104	051-253-3845	modern.busan.go.kr

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'

다. 미술관

【표 4-8】 부산 미술관 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구															
		중구	서구	동구	영도구	부산진구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공립	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-
대학	1	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
사립	3	1	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	1	-	-	-	-
계	5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

【표 4-9】 부산 소재 미술관 (단위: 개)

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	사립	김스아트필드 미술관	(1관) 부산 금정구 죽전1길 29 (2관) 부산 기장군 동암해안길 53	051-517-6800 051-517-6820	http://www.kafmuseum.org/	2006
남구	대학	경성대학교 미술관	부산 남구 수영로 309	051-663-5363	http://ks.ac.kr/culture/	1997
중구	사립	한광미술관	부산 중구 중앙대로 130 한광빌딩 4층	051-469-0095	http://www.asiaart.co.kr/	1976
해운대구	공립	부산시립미술관	부산광역시 해운대구 APEC로 58	051-740-4212	http://art.busan.go.kr/	1998
해운대구	사립	고은사진미술관	부산 해운대구 해운대로 452번길 16 2층	051-746-0055	http://goeunmuseum.kr	2011

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'

라. 문예회관

【표 4-10】 부산 문예회관 현황 (단위: 개)

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

【표 4-11】 부산 소재 문예회관 (단위: 개)

군/구	설립주체	시설명	주소	연락처	홈페이지	개관년도
금정구	금정구청	금정문화회관	부산 금정구 체육공원로 7	051-519-5651	http://art.geumjeong.go.kr	2000
남구	부산광역시청	부산문화회관	부산 남구 유엔평화로76번길 1	051-607-6011	http://culture.busan.go.kr	1988
남구	(사)부산예술문화단체총연합회	부산예술회관	부산 남구 용소로78	051-612-1372	http://www.bsart.or.kr	2011
동구	부산시설공단	부산시민회관	부산 동구 자성로 133번길 16	051-630-5214	http://www.bisco.or.kr/	1973
동래구	동래구청	동래문화회관	부산 동래구 문화로 80	051-550-6622	culture.dongnae.go.kr	1999
북구	북구청	북구 문화빙상센터 문화예술회관	부산 북구 금곡대로 46번길 50	051-309-4082	http://culture-ice.bsbukgu.go.kr	2005
사하구	사하구청	을숙도문화회관	부산 사하구 낙동남로1233번길 25	051-220-5804	http://eulsukdo.saha.go.kr	2002
영도구	영도구청	영도문화예술회관	부산 영도구 함지로 79번길 6	051-419-5561-4	http://culture.yeongdo.go.kr	2010
중구	(사)부산민주항쟁기념사업회	부산민주공원 공연장	부산 중구 민주공원길 19	051-790-7408	www.demopark.or.kr	1999
해운대구	(재)영화의전당	영화의전당	부산 해운대구 수영강변대로 120	051-780-6000	www.dureraum.org	2011
해운대구	해운대구청	해운대문화회관	부산 해운대구 양운로 97	051-749-7651	hcc.haeundae.go.kr	2007

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'

마. 문화원

【표 4-12】 부산 문화원 현황 (단위: 개)

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

【표 4-13】 부산 소재 문화원 (단위: 개)

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 7 3층	051-581-9071~2	kumjung.kccf.or.kr	2000
기장군	송영우	기장문화원	부산 기장군 기장읍 청강로 74번길 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 수정2동 819-54	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 금곡대로 46번길 50	051-364-2710	nakdong.kccf.or.kr	1995
사상구	손영수	사상문화원	부산 사상구 가야대로 196번길 51 다뉴럼센터 2층	051-316-9111	sasangculture.or.kr	1999
사하구	김의영	사하문화원	부산 사하구 낙동남로 1233번길 25	051-203-2586	http://sahacc.kr	2011
서구	김허남	서구문화원	부산 서구 까치고개로 197번길 46	051-231-4085	http://www.seogucc.or.kr	2009
수영구	전광수	수영문화원	부산 수영구 광안해변로 219	051-758-0606	www.suyeongcc.or.kr	2009
수영구	김영웅	연제문화원	부산 연제구 고분로 188 연제문화원	051-759-3113	yeonje.kccf.or.kr	1996
수영구	성한경	영도문화원	부산 영도구 신중리길 25 영도도서관 2층	051-403-1861	http://ydculture.com	2010

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'

바. 문화의 집

【표 4-14】 부산 문화의 집 현황 (단위: 개)

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

【표 4-15】 부산 소재 문화의 집 (단위: 개)

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 '2015 전국문화기반시설 총람'

사. 공연시설

【표 4-16】 부산 공연시설 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구															
		중구	서구	동구	영도구	부산구	동래구	남구	북구	해운대구	사하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
공공	26	2	-	2	2	2	1	4	4	4	2	-	2	-	-	1	-
민간	40	4	-	2	-	7	1	9	-	6	-	-	3	2	5	1	-
계	66	6	-	4	2	9	2	13	4	10	2	-	5	2	5	2	-

【표 4-17】 부산 소재 공연시설 ① (단위: 개)

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m ²)	무대 면적(m ²)	객석수	구동무대 기계기구수
금정구	공공	금정문화회관(대공연장)	2000	2003.01.07	4806	553	874	48
금정구	공공	금정문화회관(소공연장)	2000	2003.01.07	1272	222	330	28
금정구	민간	꿈나래어린이극장	2009	2009.10.19	716.82	147.06	197	-
금정구	민간	엔씨소극장	2012	2012.03.19	193.71	51.82	202	-
금정구	민간	금사락	2014	2014.05.08	133	27	250	-
남구	공공	부산문화회관 대극장	1988	1988.08.04	6473	1524	1403	92
남구	공공	부산문화회관 중극장	1993	1993.05.11	2718	323	767	33
남구	공공	부산문화회관 소극장	1991	1992.04.16	2010	115	212	18
남구	민간	경성대학교 콘서트홀	1983	2003.01.07	2768.52	287	449	28
남구	민간	초콜릿 팩토리	2008	2008.11.13	311.2	61.06	164	0
남구	민간	예노소극장	2008	2008.12.27	490	107.6	220	17
남구	공공	부산예술회관 공연장	2011	2011.03.18	597.56	152.57	240	10
남구	민간	용천소극장	2008	2011.10.18	89.81	45	80	0
남구	민간	극장 해프닝	2014	2014.02.03	172.43	64.74	149	0
남구	민간	하늘바람 소극장	2014	2014.03.06	197.15	46	83	0
남구	민간	소극장 축제	2014	2014.05.30	169.28	33.98	120	0
남구	민간	윤형빈 소극장	2014	2014.06.12	217.25	40	140	0
남구	민간	에저도 소극장	2014	2014.07.23	96.6	41.75	72	0
동구	공공	부산시민회관 대극장	1973	2013.01.20	7223	793	1606	38

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'

【표 4-18】 부산 소재 공연시설 ② (단위: 개)

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m ²)	무대 면적(m ²)	객석수	구동문대 가계기구수
동구	공공	부산시민회관 소극장	1973	2003.01.20	1087	214	407	19
동구	민간	가온아트홀 1관	2012	2012.07.03	600	41.5	70	5
동구	민간	가온아트홀 2관	2012	2012.07.03	600	64.9	120	6
동래구	공공	동래문화회관 대극장	1999	1999.12.18	874.48	330	524	31
동래구	민간	열린아트홀	2012	2013.07.02	142.86	54	80	-
부산진구	공공	국립부산국악원 연악당	2009	2009.03.10	5435	1258	698	96
부산진구	공공	국립부산국악원 예지당	2009	2009.03.10	5435	231	276	13
부산진구	민간	롯데아트홀	2003	2003.01.04	7175	1247	704	102
부산진구	민간	숨사탕아트홀 1관	2009	2009.12.18	980	115	217	0
부산진구	민간	숨사탕아트홀 2관	2009	2009.12.18	980	55	140	0
부산진구	민간	AN아트홀 서면	2008	2008.11.13	440	67	201	0
부산진구	민간	레미어린이극장	2011	2011.04.22	395	67	185	3
부산진구	민간	라이브콘서트 드림홀	2012	2012.12.18	294	45	250	0
부산진구	민간	부산 춤공간 신(Shin)	2014	2014.11.24	112	51	81	0
북구	공공	북구 문화예술회관 (문화빙상센터)	2005	2005.07.28	482	151	324	9
북구	공공	부산광역시 학생예술문화회관 대극장	2013	2013.11.08	1627.42	747.39	999	52
북구	공공	부산광역시 학생예술문화회관 소극장	2013	2013.11.08	197.36	57.68	169	8
북구	공공	꿈팡팡 624 소극장	2013	2013.12.24	180.87	43.68	108	1
사상구	민간	신라대학교 예음관 소극장	2013	2013.07.08	210.4	90	273	0
사상구	공공	다누리홀	2012	2012.04.23	708.56	110.65	210	7
사하구	공공	을숙도문화회관 대공연장	2002	2002.10.	1455	1197	708	43
사하구	공공	을숙도문화회관 소공연장	2006	2006.02.	429	147	242	8
수영구	민간	AN아트홀 광안	2009	2009.02.11	488.4	53.48	169	-
수영구	민간	MBC삼주아트홀	2009	2009.05.25	824.65	452.65	905	-
수영구	민간	청춘나비아트홀	2011	2011.08.01	274.84	52.9	90	-
수영구	민간	레몬트리 소극장	2013	2013.01.31	172.23	86	100	-
수영구	민간	디코소극장	2014	2014.02.11	240.9	56	72	-
연제구	민간	한결아트홀	2009	2009.03.23	528.55	110.87	137	0

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'

【표 4-19】 부산 소재 공연시설 ③ (단위: 개)

군/구	구분	시설명	개관일자	공연장 등록일	공연장 면적(m ²)	무대 면적(m ²)	객석수	구동무대 가계기구수
연제구	민간	아시아드	2012	2012.09.27	430	28	228	0
영도구	공공	가온아트홀 2관	2009	2009.10.14	447	363	428	32
영도구	공공	영도문화예술회관 소공연장	2009	2009.10.14	183	73	160	3
중구	민간	부산카톨릭센터	1982	2003.08.28	334	24	200	3
중구	공공	민주공원 중극장	1999	2004.06.25	2651.18	192	419	21
중구	공공	민주공원 소극장	1999	2004.06.25	2651.18	142	120	19
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제1관	2009	2009.04.01	468.31	87.98	289	0
중구	민간	BS부산은행 조은극장 제2관	2009	2011.07.14	236.46	48	140	0
중구	민간	BS부산은행 조은극장 스타홀	2014	2014.03.13	446.04	64.24	172	0
해운대구	공공	국민생활관소극장	1991	2003.01.07	161	72	200	14
해운대구	민간	태종대(한화국토개발,주)	2004	2004.12.17	530	40	250	7
해운대구	공공	해운대문화회관 대극장 해운홀	2007	2007.02.20	1070	329.39	495	32
해운대구	공공	해운대문화회관 소극장 고운홀	2007	2007.02.20	214	82	110	11
해운대구	민간	롯데시네마 센텀시티(제4관)	2007	2007.12.31	1098.5	60.5	319	13
해운대구	민간	신세계문화홀	2009	2009.02.25	1097.32	96.75	408	21
해운대구	민간	해운대연가	2011	2011.07.20	253.82	45	80	1
해운대구	공공	(재)영화의전당 하늘연극장	2011	2011.11.16	1537	710	841	60
해운대구	민간	수아트홀	2013	2012.05.30	237.86	42.8	110	118
해운대구	민간	KNN시어터	2013	2013.12.18	1787.91	118.05	235.57	17

▶ 문화체육관광부 '2015 전국문화기반시설 총람'

3 축제 현황

【표 4-20】 부산 축제 현황 (단위: 개)

구분	합계	군/구															
		중구	서구	동구	영도구	부산구	동래구	남구	북구	해운대구	시하구	강서구	금정구	연제구	수영구	사상구	기장군
계	39	9	4	2	1	1		1	1	2	4	2	3	1	1	2	2

【표 4-21】 부산 축제 ① (단위: 개)

구군	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관(연락처)
부산시	전통역사	조선통신사 한일문화교류축제	5.1~5.3 (3일간)	조선통신사 행렬재현, 통신사야 놀자, 한일뮤지엄서트, 조선통신사의 밤 등	(재)부산문화재단 (051-660-0002)
부산시	문화예술	원도심활성화축제	5월~6월경	부산항터미널 항만투어, 빛 축제 등	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4137)
부산시	문화예술	부산바다축제	8.1~8.8 (8일간)	개막행사, 국제공연 및 체험 등 42개행사	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4137)
부산시	문화예술	부산국제매직페스티벌	8.6~8.9 (4일간)	국제마술경기대회, 매직gala쇼, 매직프린지 등	부산국제매직페스티벌 조직위원회 (051-626-7002)
부산시	문화예술	부산국제록페스티벌	8.7~8.9 (3일간)	국내외 록밴드 라이브공연	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4137)
부산시	문화예술	국제코미디페스티벌	8.28~8.31 (4일간)	코미디 공연, 사진전 등	(사)부산국제코미디페스티벌 조직위원회 (051-916-8828)
부산시	문화예술	부산불꽃축제	10.23~10.24 (2일간)	전야제, 첨단멀티불꽃쇼 등	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (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)	시민의종 타종식, 해맞이 행사	(사)부산문화관광 축제조직위원회 (051-888-4135)
강서구	지역특산물	명지시장전어축제	8.25~8.27 (3일간)	전어 무료 시식회, 구민건강 걷기대회, 빛가요제, 불꽃쇼 등	명지시장상인회/ 명지시장전어축제추진위원회 (051-271-3398)
강서구	지역특산물	대저토마토축제	4.4~4.5 (2일간)	걷기대회, 화훼창작경연대회, 경매 시식회, 스파게티 만들기 등	대저토마토축제추진위원회 대저농협(971-4834)
강서구	지역특산물	가덕대구(수산물)축제	2015. 12월중	개막식, 시식행사, 치어방류행사 등	가덕대구(강서수산물) 축제추진위원회 (051-970-4504)
금정구	전통역사	금정산성역사문화축제	5.22~5.24 (3일간)	금정산성역사체험, 산성마을문화체험 등	금정구축제위원회 (051-519-4064)

▶ 문화체육관광부

【표 4-22】 부산 축제 ② (단위: 개)

구군	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관(연락처)
기장군	지역 특산물	철마한우불고기축제	10월중 (4일간)	개막식, 한우먹거리장터 공연/참여행사, 폐막식 등	한우축제추진위원회 (김호수/709-4241)
기장군	지역 특산물	기장멸치축제	4월 하순 (4일간)	수산물감짜경매, 멸치회시식회	기장군/추진위원회 (신창욱/709-4502)
기장군	지역 특산물	기장붕장어축제	10월중 (2일간)	붕장어 맨손잡기, 노래자랑 등	기장붕장어 축제추진위원회 (709-4502)
남구	문화 예술	오륙도축제	5.2.~5.3 (2일)	축하공연, 주민자치 및 복지박람회, 전통성년례 등	부산남구문화원 (정명선/051-607-4062)
동구	문화 예술	부산 차이나타운특구 문화축제	10.2~10.4 (3일간)	한중문화예술공연, 한중문화체험프로그램 등	차이나타운특구 축제추진위원회 (440-4064)
동래구	문화 예술	동래읍성역사축제	10.9~10.11 (3일간)	동래부사 행차, 동래성 전투 재현, 뮤지컬공연 등	동래문화원,동래읍성 역사축제추진위원회 (051-550-4852))
북구	전통 역사	낙동강 1300리 구포나루 대축제	5.29~5.31 (3일간)	구포국수 체험마을, '밀'소재밀서리 등	(사)부산북구문화관광 축제조직위원회 (051-309-4066)
북구	문화 예술	낙동 민속예술제	5.30~5.31 (2일간)	당산제, 길놀이, 구포지신밧기 재현 등	낙동민속예술제전위 원회/낙동문화원 (051-364-2710)
사상구	문화 예술	사상강변축제	10.17~10.18 (2일간)	주민공모 거리퍼레이드 경연대회, 삼락강변대학가요제개최 등	사상구/사상문화원 (310-4064)
사상구	생태 지원	삼락벚꽃축제	3.29 (1일간)	참여형 프로그램부스 운영, 삼락벚꽃축제사진콘테스트등	삼락동벚꽃축제 추진위원회 (310-3002)
사하구	문화 예술	감천문화마을 골목축제	5.15~5.17 (3일간)	공연, 전시, 체험행사 등	감천문화마을 주민협의회 (070-4219-5556)
사하구	지역 특산물	다대포어항 문화축제	10월중 (2일간)	축하공연, 활어판매 등	부산시수협다대어촌계 다대포어항문화축제위원회 (051-263-1277)
서구	문화 예술	구덕골 문화예술제	5.9~5.10 (2일간)	무형문화재공연, 문예창작 경연대회,주민자치발표회등	서구문화원 (240-4062)
서구	지역 특산물	부산고등어축제	10.23~10.25 (3일간)	고등어홍보관, 공연및경연, 먹거리한마당,체험및전시 등	대형선망/ 서구문화원 (240-4062)
수영구	전통 역사	광안리어방축제	4.24-26 (3일간)	어방그물끌기, 진두어화뮤지컬 등	수영구축제 추진위원회 (051-610-4062)
수영구	문화 예술	광대연극제	8.14~16 (3일간)	광안리아외연극,소극장연극 광안리해변로연극준구성	광대연극제 운영위원회 (051-610-4064)
연제구	문화 예술	연제한마당축제	3월말or 4월초 (3일간)	개막행사, 문화공연, 체험프로그램 등	연제구 축제추진위원회 (665-4064)
영도구	문화 예술	영도다리축제	9.18~9.20 (3일간)	공연, 체험, 전시, 개막공연, 영도다리 가요제 등	영도문화원 (419-4062)

▶ 문화체육관광부

【표 4-23】 부산 축제 ③ (단위: 개)

구군	축제종류	축제명	개최기간	축제주요내용	주최/주관(연락처)
중구	문화예술	부산 자갈치축제	2015.10월중	길놀이, 개막식, 불꽃놀이 4개마당 3개프로그램	(사)부산자갈치 문화관광축제위원회 (600-4086)
중구	문화예술	보수동책방골목문화행사	10.16~10.18 (3일간)	개막식, 1가게 1이벤트 북심포지엄 등	보수동책방골목 문화행사추진위 (600-4062)
중구	문화예술	부산크리스마스트리축제	11월말 (37일간)	개막식, 점등식, 문화공연 사랑의 나눔 행사	부산크리스마스 트리문화축제위 (600-4086)
중구	문화예술	40계단문화축제	10월중 (1일)	개막식, 40계단 가요제	40계단문화사업회 (600-4044)
해운대구	기타	해운대 모래축제	5.29~6.1 (4일간)	전시, 공감/참여행사 등	(사)해운대 문화관광협의회 (051-749-4062)
해운대구	전통역사	해운대 달맞이온천축제	3.5 (1일간)	월령기원제, 달집태우기, 길놀이, 지신밟기 등	해운대지구 발전협의회 (051-746-0276)
해운대구	문화예술	해운대 달맞이언덕축제	9.26~9.27 (2일간)	인문학강연, 카페, 갤러리콘서트 등	해운대포럼/ 축제추진위원회 (010-3493-8282)
해운대구	전통역사	동백섬 문화관광축제	10.10 (1일간)	최치원추념헌공다례제, 최치원선생역사재조명전시회 등	해운대문화예술원/ 축제추진위원회 (011-557-5363)

▶ 문화체육관광부

4 문화예술 단체

【표 4-24】 부산 주요 문화예술법인/단체 ① (단위: 개)

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
1	가마골소극장	이윤주	1986	민간단체	임의단체	공연단체/공연기획/제작사	051-868-5955
2	강미리 활 무용단	강미리	1998	민간단체	임의단체	공연단체	051-510-2948
3	(사)강태홍류가야금산조 보존회	신명숙	1989	민간단체	사단법인	공연단체	051-558-4678
4	공연예술 전위	전승환	1963	민간단체	임의단체	공연단체	051-582-2026
5	공연예술창작센터 예술창고	김은섭	2004	민간단체	임의단체	공연단체/공연기획/제작사	051-959-5211
6	그랜드 오페라단	안지환	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-853-2341
7	극단 나다	박태용	2009	민간단체	임의단체	공연단체/공연기획/제작사	051-242-9402
8	극단 동서레파토리	김태훈	2004		임의단체	공연단체	051-581-0986
9	(사)극단 맥	이정남	1986	민간단체	사단법인	공연단체	051-625-2117
10	극단 사계	김만중	1992	민간단체	임의단체	공연단체	051-611-8518
11	극단 세진	김세진	2000	민간단체	임의단체	공연단체	051-623-0678
12	(사)극단 에저또	최재민	1966	민간단체	사단법인	공연단체	051-852-9161
13	극단 이야기	박현형	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-253-7376
14	극단 자갈치	홍순연	1986	민간단체	임의단체	공연단체	051-515-7314
15	극단누리에	강봉금	1996	민간단체	임의단체		051-611-3705
16	극단아센	호민	2000	민간단체	임의단체	공연단체	051-504-2544
17	글로벌아트홀	신영순	2005	민간단체	임의단체	공연기획/제작사	051-505-5995
18	김옥련발레단	김옥련	1991	민간단체	임의단체	공연단체	051-626-9486
18	김은이「짓」무용단	김은이	1986	민간단체	임의단체		051-200-7819
20	(사)남산놀이마당	정승천	1992	민간단체	사단법인	공연단체	051-516-4434
21	뉴프라이م 오케스트라	임준오	2006	민간단체	임의단체	공연단체	051-816-1104
22	(사)다대포 후리소리보존협회	엄공열	1987	민간단체	사단법인	공연단체	051-283-0757
23	대안문화행동 재미난 복수	김건우	2003	민간단체	임의단체	공연단체/공연기획/제작사	051-518-4578
24	동아발레단	강세영	1994	민간단체	임의단체	공연단체	051-895-7377
25	뎡브르발레연구회	김희진	1989	민간단체	임의단체	공연단체	051-999-5297

▶ 예술경영지원센터

【표 4-25】 부산 주요 문화예술법인/단체 ② (단위: 개)

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
26	로고현대무용단	장정윤	1990	민간단체	임의단체	공연단체	051-200-7822
27	르 보야즈 보칼레 앙상블	이성훈	2009	민간단체	임의단체	공연단체	051-852-1968
28	무용단 RED STEP	이윤희	2000	민간단체	임의단체	예술창작활동단체	051-556-0828
29	문화복지공동체 사상프린지	차상호	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-303-7124
30	문화소통단체 숨	차재근	2009	민간단체	임의단체	공연기획/제작사	051-343-7134
31	민들레 인형극단	이숙자	2005	민간단체	임의단체	공연단체	051-202-2770
32	박은화현대무용단	박은화	1991		임의단체		051-510-2956
33	백산예술단	권순환	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-242-8245
34	변지연무용단	변지연	1992		임의단체	공연단체/공연기획/제작사	051-517-0470
35	부산 신포니 에타	김영희	1986	민간단체	임의단체	공연단체	051-552-0441
36	부산가야금연주단	김남순	2004	민간단체	임의단체	공연단체	051-510-2944
37	부산광역시립국악관현악단	수석지휘자	1984	광역자치단체	임의단체	공연단체	051-607-3121
38	(사)부산국제무용제조직위원회	서병수	2008	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-868-7881
39	(사)부산국제연극제조직위원회	서병수	2004	광역자치단체	사단법인	축제조직	051-802-8003
40	(사)부산메트로폴리탄팍스오케스트라	김병수	2009	민간단체	사단법인	공연단체	070-7727-0188
41	(사)부산문화관광축제조직위원회	서병수	1997	민간단체	사단법인	축제조직	051-501-6051
42	부산문화연구회	김성배	1989	민간단체	임의단체	공연기획/제작사	051-441-0485
43	(사)부산북구문화관광축제조직위원회	황재관	2011	광역자치단체	사단법인	공연단체	051-309-4794
44	부산시립 무용단	최성달	1973	광역자치단체	임의단체	공연단체	051-607-3131
45	부산시립소년소녀합창단	전상철	1973	광역자치단체	임의단체	공연단체	051-607-3161
46	(사)부산신포니오케스트라	제정주	2010	민간단체	사단법인	공연단체	051-621-4577
47	부산연극제작소동녘	박용헌	1995	민간단체	임의단체	공연단체/공연기획/제작사	051-751-0858
48	부산예술단	김상헌	1984	민간단체	임의단체	공연단체	051-254-9642
49	부산카머신포니오케스트라	안유경	1991	민간단체	임의단체	공연단체	070-8243-2768
50	부산페스티벌오케스트라	백진현	1998		임의단체		051-627-7990

▶ 예술경영지원센터

【표 4-26】 부산 주요 문화예술법인/단체 ③ (단위: 개)

번호	단체명	대표자	창립연도	소속형태	법적형태	단체성격	대표전화
51	비르투오조 앙상블	백재진	1995	민간단체	임의단체	공연단체	051-890-1318
52	솔오페라단	이소영	2002	민간단체	임의단체	공연단체	051-740-5749
53	(사)수영고적민속예술보존협회	방광성	1971	민간단체	사단법인	공연단체	051-752-2947
54	시나위공연기획단	박상규	1997	민간단체	임의단체	공연기획/제작사	070-8612-5244
55	신은주 무용단	신은주	1997	민간단체	임의단체	공연단체	051-626-3037
56	(사)아동청소년효예문화재단	주영인	2006	민간단체	사단법인	협회또는기타기관	051-529-9969
57	(사)아지무스오페라단	손욱	2002	민간단체	사단법인	공연단체	051-632-4649
58	아트레블루션	박정우	2012	민간단체	임의단체	공연기획/제작사공연단체	070-8762-1005
59	울타리사물패	이두만	2002		임의단체	공연단체	051-364-0333
60	유나이티드 코리아 오케스트라(UKO)	전영수	2006	민간단체	임의단체	공연단체	051-626-8084
61	음악극단 콩나물	유희용	2011	민간단체	임의단체	공연기획/제작사공연단체	070-7698-8293
62	(사)인코리아 심포니오케스트라	정성철	1996	민간단체	사단법인	공연단체	051-626-8081
63	일파가야금합주단	장혜숙	1996	민간단체	임의단체	공연단체	051-582-9119
64	정신혜무용단	정신혜	1997	민간단체	임의단체	공연단체	051-999-6286
65	(사)조선통신사문화사업회	허남식	2003	민간단체	사단법인	축제조직	051-816-3371
66	(사)철도·지하철예술진흥연구원 부산지부	채광수	2000	광역자치단체	사단법인	공연기획/제작사	051-816-9991
67	춤배김새	하연화	1985	민간단체	임의단체	공연단체	051-325-4761
68	(사)티아이에프	김일택	2001	민간단체	사단법인	예술창작활동단체	051-206-7740
69	한국전업미술가협회 부산지회	문철암	1998	민간단체	임의단체	협회또는기타기관	051-633-0724
70	한울림 합창단	차재근	1978	민간단체	임의단체	공연단체	051-466-1978
71	해오름 전통 예술단	정경화	1992	민간단체	임의단체	공연단체/공연기획/제작사	051-817-5934
72	향사회	정수란	1974	민간단체	임의단체	예술창작활동단체	051-581-3964
73	효원국악연주단	이정필	2000	민간단체	임의단체	공연단체	051-510-1739
74	DS 뮤지컬 컴퍼니	김철현	2007	민간단체	임의단체	공연기획/제작사	051-323-3244

▶ 예술경영지원센터

제2절 인적 인프라 현황

1 종합

【표 4-27】 부산 교육기관의 문화관련 인력양성 현황 (단위: 개)

구분	대학원	대학	전문대학	계
학교	10	12	8	20
학과	90	196	55	341
재학생	1,141	23,409	3,800	28,350
졸업생	425	5,102	1,626	7,153
(전임)교수	-	647	108	755

▶ 학교 수 합계는 대학원 제외

【표 4-28】 부산 소재 대학 ① (단위: 개)

구분	학교명	관련학과	재학생	졸업생	(전임)교수
대학원	경성대학교	19	127	53	-
	고신대학교	2	26	12	-
	동명대학교	3	62	16	-
	동서대학교	4	81	22	-
	동아대학교	12	108	63	-
	동의대학교	18	201	89	-
	부경대학교	7	95	57	-
	부산대학교	12	304	71	-
	신라대학교	9	101	20	-
	영산대학교	4	36	22	-
소계	10개 대학	90	1,141	425	-

【표 4-29】 부산 소재 대학 ② (단위: 개)

구분	학교명	관련학과	재학생	졸업생	(전임)교수
대학	경성대학교	27	3445	720	109
	고신대학교	9	694	123	16
	동명대학교	12	2,064	416	67
	동서대학교	37	4,221	722	75
	동아대학교	22	2,708	659	66
	동의대학교	19	2,601	727	83
	부경대학교	8	931	288	27
	부산대학교	11	1,845	356	65
	부산외국어대학교	5	549	93	18
	신라대학교	29	2,204	588	54
	영산대학교	16	2,128	409	63
	화신사이버대학교	1	19	1	4
소계	12개 대학	196	23,409	5,102	647
전문대학	경남정보대학교	14	796	438	23
	동부산대학교	5	287	109	9
	동의과학대학교	3	344	143	8
	동주대학교	6	313	135	10
	부산경상대학교	9	636	244	19
	부산과학기술대학교	9	524	200	16
	부산여자대학교	4	277	105	7
	부산예술대학교	5	623	252	16
소계	8개 대학	55	3,800	1,626	108
합계		341	28,350	7,153	755

2 대학원

【표 4-30】 부산 소재 대학원 ① (단위: 개)

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생	졸업생	합계
경성대학교	경영대학원	호텔관광경영전공	1	2	3
	멀티미디어대학원	디자인학과	1	1	2
		디지털콘텐츠학과	2	0	2
		사진학과	16	14	30
		언론홍보학과	1	3	4
		연극영화학과	9	13	22
	일반대학원	교회음악학과	10	0	10
		디지털디자인학과	10	0	10
		무용학과	0	2	2
		문헌정보학과	1	0	1
		문화기획/행정/이론학과	14	0	14
		미술학과	10	0	10
		언론홍보학과	2	0	2
		연극영화과	3	1	4
		음악학과	22	5	27
		의상학과	4	3	7
		조형예술학과	4	0	4
		호텔관광경영학과	2	3	5
		호텔관광외식경영학과	15	6	21
		소계			127
고신대학교	교회음악대학원	교회음악전공	16	8	24
	대학원	음악과	10	4	14
소계			26	12	38
동명대학교	일반대학원	디자인학과	20	3	23
		언론영상광고학과	11	1	12
		호텔관광학과	31	12	43
소계			62	16	78
동서대학교	선교복지대학원	교회음악학과	5	2	7
		선교음악학과(폐과)	11	9	20
	일반대학원	영상콘텐츠학과	47	11	58
		영화학과	18	0	18
소계			81	22	103

【표 4-31】 부산 소재 대학원 ② (단위: 개)

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생	졸업생	합계
동의대학교	경영대학원	호텔·컨벤션경영학전공	7	3	10
	대학원	디지털미디어공학과	3	1	4
		문헌정보·사학과	20	0	20
		미술학과	7	2	9
		산업디자인학과	4	0	4
		스토리텔링학과	6	0	6
		언론광고학과	17	2	19
		음악	39	6	45
		호텔·관광·외식경영학과	24	10	34
	산업문화대학원	뉴미디어음악학과	18	11	29
		산업디자인학과	2	2	4
		영화영상콘텐츠학과	0	0	0
		융합예술음악학과(폐과)	8	14	22
		음악학과	10	9	19
	영상정보대학원	뉴미디어음악학과(폐과)	29	23	52
		디지털방송영상학과(폐과)	0	0	0
		영상콘텐츠학과(폐과)	4	3	7
		영화영상학과(폐과)	3	3	6
	소계			201	89
부경대학교	경영대학원	관광경영학과	22	7	29
	국제대학원	영상문화콘텐츠학과	3	4	7
	대학원	산업디자인학과	19	13	32
		신문방송학과	25	8	33
		이미지시스템공학과(폐과)	0	8	8
		인쇄공학과	16	15	31
		패션디자인학과	10	2	12
소계			95	57	152
부산대학교	일반대학원	관광컨벤션학과	28	9	37
		디자인학과	29	4	33
		멀티미디어협동과정	11	5	16
		무용학과	6	4	10
		문헌정보학과	9	1	10
		미술학과	28	8	36
		신문방송학과	17	4	21

【표 4-32】 부산 소재 대학원 ③ (단위: 개)

학교명	대학원명	계열/학과명	재학생	졸업생	합계
부산대학교	일반대학원	영상정보협동과정	2	0	2
		예술문화영상학과	21	4	25
		예술/문화와영상매체협동과정	57	8	65
		음악학과	59	22	81
		한국음악학과	37	2	39
소계			304	71	375
신라대학교	대학원	관광경영학과	11	6	17
		광고홍보학과	19	0	19
		디자인학과	9	1	10
		디자인학과(학과간협동과정)	5	0	5
		무용학과	6	1	7
		문화예술경영학과	9	6	15
		미술학과	13	2	15
		음악학과	27	4	31
		환경산업디자인학과(폐과)	2	0	2
소계			101	20	121
영산대학교	관광대학원	호텔관광전공	11	13	24
	미용예술대학원	시각영상디자인전공	3	0	3
	법무경영대학원	미디어커뮤니케이션전공	0	0	0
	일반대학원	호텔관광경영학과	22	9	31
소계			36	22	58
합계			1,141	425	1,566

3 대학

【표 4-33】 부산 소재 대학교 ① (단위: 개)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
경성대학교	공예디자인학과	287	57	344	7
	광고홍보학과	199	48	247	5
	글로벌문화학부	93	23	116	15
	디자인학부	83	0	83	10
	디지털미디어전공	86	16	102	-
	디지털미디어학부	32	0	32	6
	디지털애니메이션전공(폐과)	0	6	6	-
	디지털애니메이션학과(폐과)	95	28	123	-
	디지털영상전공(폐과)	0	4	4	-
	디지털영상학과(폐과)	79	22	101	-
	무용학과	106	21	127	4
	문헌정보학과	168	0	168	4
	문화콘텐츠학전공	0	32	32	-
	미술학과	168	25	193	3
	사진학과	141	23	164	4
	시각디자인학과	112	36	148	-
	신문방송학과	196	43	239	7
	연극영화학부	85	14	99	13
	연극전공	122	29	151	-
	영상애니메이션학부	52	0	52	5
	영화전공	103	16	119	-
	외식서비스경영학과	202	41	243	4
	음악학부	347	79	426	12
	의상학과	239	23	262	6
	인테리어디자인학과(폐과)	118	35	153	-
	제품디자인학과(폐과)	106	29	135	-
	호텔관광경영학과	226	70	296	4
	소계		3,445	720	4,165
고신대학교	광고홍보학과	202	27	229	109
	교회음악과(폐과)	166	23	189	3
	기악과(폐과)	39	35	74	-
	시각디자인전공	0	11	11	-

【표 4-34】 부산 소재 대학교 ② (단위: 개)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
고신대학교	시각디자인학과	118	0	118	-
	실내건축디자인전공(폐과)	13	9	22	3
	음악과	55	0	55	7
	인터넷미디어전공(폐과)	3	2	5	-
	인터넷비즈니스학과	98	16	114	3
소계		694	123	817	16
동명대학교	게임공학과	150	29	179	8
	관광경영학과	269	75	344	10
	광고홍보학과	161	37	198	4
	디지털애니메이션학과	162	20	182	5
	미디어공학과	132	30	162	4
	방송영상학과(폐과)	0	52	52	-
	산업디자인학과	158	32	190	4
	시각디자인학과	167	31	198	7
	신문방송학과	279	0	279	8
	실내건축학과	175	30	205	4
	패션디자인학과	141	30	171	7
	호텔경영학과	270	50	320	6
소계		2,064	416	2,480	67
동서대학교	게임전공(폐과)	2	12	14	-
	관광경영학전공	0	80	80	4
	관광학부	353	0	353	-
	광고PR전공	168	52	220	8
	국제관광학전공(폐과)	250	2	252	-
	디자인학부(폐과)	3	0	3	-
	디자인학전공	199	0	199	24
	디지털VR전공(폐과)	117	0	117	-
	디지털방송전공(폐과)	0	15	15	-
	디지털영상제작전공(폐과)	26	25	51	-
	디지털콘텐츠학부	124	0	124	-
	디지털프로덕션전공(폐과)	149	5	154	-
	멀티미디어공학전공(폐과)	0	30	30	-
	멀티미디어디자인학전공(폐과)	155	14	169	-
	뮤지컬과	22	24	46	8
미디어창작전공(폐과)	73	5	78	-	

【표 4-35】 부산 소재 대학교 ③ (단위: 개)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
동서대학교	미디어커뮤니케이션학부	6	0	6	-
	방송영상전공	166	69	235	12
	비주얼디자인학전공(폐과)	376	2	378	-
	산업디자인학전공(폐과)	11	41	52	-
	생산디자인학전공(폐과)	150	1	151	-
	스페이스디자인학전공(폐과)	1	1	2	-
	시각디자인학전공(폐과)	7	93	100	-
	시각정보디자인학전공(폐과)	322	0	322	-
	신문방송학전공(폐과)	134	0	134	-
	애니메이션&비주얼이펙트전공(폐과)	175	18	193	-
	애니메이션전공(폐과)	219	16	235	-
	연극영화연기전공(폐과)	47	3	50	-
	연기과	10	13	23	4
	영상디자인학전공(폐과)	0	25	25	-
	영상문예창작전공(폐과)	0	4	4	-
	영상문학전공	7	19	26	1
	영화과	507	34	541	7
	이벤트/컨벤션학전공	82	24	106	3
	패션디자인학과	188	46	234	1
	프로덕트디자인학전공(폐과)	168	9	177	-
호텔경영학전공	4	40	44	3	
소계		4,221	722	4,943	75
동아대학교	건축/디자인/패션대학 산업디자인학과(폐과)	236	0	236	-
	건축/디자인/패션대학 패션디자인학과(폐과)	185	0	185	-
	공예학과(폐과)	97	36	133	-
	관광경영학과(폐과)	275	194	469	-
	국제관광학과	474	3	477	12
	기악학과(폐과)	12	33	45	-
	무용학과(폐과)	3	3	6	-
	문예창작학과(폐과)	129	42	171	-
	미술학과	260	0	260	19
	산업디자인학과	116	88	204	11
	섬유조형디자인학과(폐과)	16	31	47	-
	신문방송학과	260	59	319	5
	실용음악학과(폐과)	82	0	82	-

【표 4-36】 부산 소재 대학교 ④ (단위: 개)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
동아대학교	음악학과 관현악전공	20	0	20	-
	음악학과 성악·작곡전공	26	0	26	-
	음악학과 실용음악전공	41	0	41	-
	음악학과 피아노전공	21	0	21	-
	음악학과(폐과)	172	42	214	13
	조각학과(폐과)	25	27	52	-
	패션디자인학과	80	58	138	6
	회화학과(폐과)	49	43	92	-
	국제관광학과(야간)	129	0	129	-
소계		2,708	659	3,367	66
동의대학교	게임공학과(폐과)	124	38	162	-
	관광경영학과(폐과)	0	3	3	-
	광고홍보학과	243	73	316	6
	국제관광경영학과	252	0	252	4
	국제관광학과(폐과)	9	74	83	-
	디지털문화콘텐츠공학과(폐과)	0	5	5	-
	디지털영상공학부	103	0	103	15
	디지털콘텐츠공학과(폐과)	128	38	166	-
	멀티미디어공학과(폐과)	128	49	177	8
	문예창작학과(폐과)	90	24	114	-
	문헌정보학과	162	33	195	5
	미술학과	115	19	134	6
	산업디자인학과	289	70	359	11
	신문방송학과	242	73	315	7
	영상정보공학과(폐과)	90	46	136	-
	영화학과	101	28	129	8
	음악학과(폐과)	0	0	0	-
	패션디자인학과	220	49	269	8
	호텔·컨벤션경영학과	305	105	410	5
소계		2,601	727	3,328	83
부경대학교	공업디자인학과	104	32	136	4
	관광경영학전공	72	15	87	-
	시각디자인학과	119	37	156	3
	신문방송학과	149	46	195	7
	이미지시스템공학과(폐과)	0	54	54	-

【표 4-37】 부산 소재 대학교 ⑤ (단위: 개)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
부경대학교	인쇄정보공학과	340	65	405	8
	컴퓨터멀티미디어공학전공(폐과)	0	0	0	-
	패션디자인학과	147	39	186	5
소계		931	288	1,219	27
부산대학교	관광컨벤션학과	140	25	165	4
	국악학과(폐과)	0	1	1	-
	디자인학과	244	34	278	8
	무용학과	166	29	195	6
	문헌정보학과	170	33	203	7
	미술학과	225	49	274	6
	신문방송학과	182	29	211	7
	예술문화영상학과	141	22	163	4
	음악학과	260	68	328	11
	조형학과	141	37	178	5
	한국음악학과	176	29	205	7
소계		1,845	356	2,201	65
부산외국어대학교	디지털미디어공학부	117	32	149	5
	디지털미디어학부(인터넷미디어전공)	41	0	41	-
	디지털미디어학부(전자정보통신전공)	35	0	35	-
	역사관광학과	166	27	193	6
	영상미디어학과	190	34	224	7
소계		549	93	642	18
신라대학교	공예학과(폐과)	2	11	13	-
	광고홍보학과	259	91	350	6
	국제관광경영학과(폐과)	2	4	6	-
	국제관광경영학전공(폐과)	0	2	2	-
	국제관광학과(폐과)	226	94	320	-
	귀금속·보석디자인학과	176	38	214	4
	만화·애니메이션디자인전공(폐과)	6	9	15	-
	멀티미디어소프트웨어공학전공	0	1	1	-
	모바일소프트웨어공학전공	0	1	1	-
	무용학과	68	12	80	4
	문예창작비평학과	37	0	37	4
	문헌정보학과	171	36	207	3
	미술학과	134	45	179	5

【표 4-38】 부산 소재 대학교 ⑥ (단위: 개)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임) 교수
신라대학교	산업디자인학과	156	0	156	4
	시각디자인학과	144	0	144	7
	시각정보디자인학부	0	28	28	-
	시각커뮤니케이션디자인전공(폐과)	8	31	39	-
	시각커뮤니케이션디자인학전공(폐과)	0	3	3	-
	실내디자인학과	164	30	194	6
	음악학과	201	51	252	6
	인터넷정보공학전공(폐과)	0	2	2	-
	제품디자인공학과(폐과)	0	1	1	-
	제품디자인학과(폐과)	0	2	2	-
	커뮤니케이션디자인학부(폐과)	38	0	38	-
	패션디자인산업학과	44	29	73	5
	패션산업학부(폐과)	152	0	152	-
	패션소재디자인전공(폐과)	7	13	20	-
	호텔·관광이벤트경영학과(폐과)	0	2	2	-
	호텔·관광이벤트학과(폐과)	209	52	261	-
	소계		2,204	588	2,792
영산대학교	게임·영화학부	40	0	40	0
	게임·콘텐츠전공	74	19	93	5
	관광컨벤션학과	168	35	203	3
	광고홍보학과	127	27	154	7
	미용예술학과	283	65	348	6
	방송연예학부	42	0	42	-
	방송전공	89	0	89	3
	시각영상디자인학과	139	26	165	6
	신문방송학과(폐과)	0	15	15	-
	실내환경디자인학과	138	19	157	4
	연기뮤지컬전공	69	8	77	2
	영화영상전공	79	11	90	5
	외식경영학과	191	54	245	3
	패션디자인학과	136	17	153	4
	항공관광학과	204	37	241	5
호텔경영학과	349	76	425	10	
소계		2,128	409	2,537	63
화신사이버대학교	디지털영상학과	19	1	20	4
소계		19	1	20	4
합계		23,409	5,102	28,511	647

4 전문대학

【표 4-39】 부산 소재 전문대학 ① (단위: 개)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
경남정보대학교	인테리어디자인과	98	33	131	4
	호텔관광경영학과	19	8	27	-
	디자인계열(폐과)	76	79	155	-
	디자인학과(폐과)	0	7	7	-
	모바일콘텐츠계열(폐과)	56	69	125	-
	방송영상과(주간)	61	0	61	6
	방송영상학과(야간)	8	0	8	-
	산업디자인계열(주간)	76	0	76	5
	산업디자인학과(야간)	12	0	12	-
	인테리어디자인학과(야간)	9	0	9	-
	첨단방송영상계열(폐과)	63	57	120	-
	첨단방송영상학과(폐과)	0	4	4	-
	호텔관광경영계열(야간)	11	5	16	-
	호텔관광경영계열(주간)	307	176	483	8
소계		796	438	1,234	23
동부산대학교	게임컨설팅과	104	31	135	3
	매직엔터테인먼트과	43	21	64	1
	실용음악&클래식과	65	2	67	2
	호텔관광과	75	27	102	3
	게임평가운영과(폐과)	0	28	28	-
소계		287	109	396	9
동의과학대학교	디자인계열	132	54	186	4
	호텔관광서비스전공(주간)	203	75	278	4
	호텔관광서비스전공(야간)	9	14	23	-
소계		344	143	487	8
동주대학교	광고시각디자인과	76	19	95	3
	실용음악과(3년제)	135	0	135	6
	전시이벤트연출과	54	15	69	1
	실용음악과(폐과)	0	56	56	-
	패션디자인과(폐과)	1	12	13	-
	호텔·관광계열(폐과)	47	33	80	-
소계		313	135	448	10

【표 4-40】 부산 소재 전문대학 ② (단위: 개)

학교명	학과명	재학생	졸업생	합계	(전임)교수
부산경상대학교	e-경영정보계열	0	18	18	-
	광고·마케팅과	54	29	83	2
	광고·인테리어디자인과	75	35	110	2
	멀티미디어계열	102	36	138	2
	방송엔터테이너·모델과	63	0	63	3
	방송영상·영화과	90	27	117	4
	스마트앱·콘텐츠과	35	8	43	2
	호텔·관광경영과	164	62	226	4
	방송엔터테이너·모델계열(폐과)	53	29	82	-
소계		636	244	880	19
부산과학기술대학교	디자인학부	128	0	128	9
	산업디자인과	26	38	64	-
	인테리어디자인과	23	15	38	-
	호텔관광경영과	269	84	353	7
	호텔관광과	0	8	8	-
	주얼리디자인과(산업체위탁)	0	0	0	-
	주얼리디자인과(폐과)	37	24	61	-
	패션연출디자인과(산업체위탁)	0	0	0	-
	패션연출디자인과(폐과)	41	31	72	-
소계		524	200	724	16
부산여자대학교	호텔관광계열	168	0	168	6
	아동음악과(폐과)	1	32	33	1
	아동음악과(3년제)(폐과)	33	0	33	-
	호텔경영과(폐과)	75	73	148	-
소계		277	105	382	7
부산예술대학교	실용무용과	88	23	111	2
	실용음악과	402	161	563	10
	연극과	85	25	110	2
	한국음악과	48	17	65	2
	이벤트연출과(폐과)	0	26	26	-
소계		623	252	875	16
합계		3,800	1,626	5,426	108

부록

2015년 부산 CT산업 현황조사

설문지

통계법 제33조(비밀의 보호)에 의해
본조사에서 개인의 비밀에 속하는
사항은 엄격히 보호됩니다

ID			
----	--	--	--

2015년 부산 CT산업 현황조사

안녕하십니까?

부산광역시와 부산정보산업진흥원에서는 부산지역의 CT산업 현황 파악을 위해 「2015년 부산 CT산업 현황조사」를 실시하고 있습니다.

귀사의 설문응답은 부산시 소재 CT산업 사업체들에게 도움이 될 수 있는 정책을 마련하고, 부산시 CT산업을 발전시킬 수 있는 지원 및 육성방향을 수립하는데 중요한 자료로 활용이 될 예정이오니 바쁘시더라도 잠시 시간을 내어주시어 설문에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

2015년 11월

- 주관기관 : 부산광역시, (재)부산정보산업진흥원
- 조사기관 : (주)리서치랩
- 관련문의 : (주)리서치랩 박정아 과장 (MAIL: japark@relab.net, TEL: 02-559-2791)

응답자 정보

부서명		성명		직위	
전화번호		팩스번호		E-MAIL	

I 사업체 일반현황

1. 귀사의 일반현황에 대해 기재해 주시기 바랍니다.

사업체명		사업체 유형	① 개인사업 ② 회사법인 ③ 기타법인		
사업자 등록번호	사업자등록번호가 있는 경우 작성		법인 등록번호	법인등록번호가 있는 경우 작성	
대표자명	(男 / 女)		설립년도	년	월
기업상장 여부	① 거래소 ② 코스닥 ③ 비상장		자본금	천원	
홈페이지			E-MAIL		
전화번호			팩스번호		
주소					
사업장 유형	① 본사, 본점 ② 지사, 지점, 영업소 ③ 공장 ④ 연구소 ⑤ 기타()				
소재지 유형	① 부산센텀문화산업지구 소재 (▶소재빌딩명: (예) 부산문화콘텐츠콤플렉스)		② 그 외 지역 소재		
* 부산센텀문화산업진흥지구란? 문화산업진흥기본법에 따라 문화산업 관련 기업, 대학, 연구소 등의 밀집도가 다른 지역보다 높은 지역으로서 집적화를 통한 문화산업 관련 기업, 대학, 연구소 등의 영업활동, 연구개발, 인력양성, 공동제작 등을 장려하고 촉진하기 위해 지정하며 2008년 센텀시티 일대가 문화산업진흥지구로 지정받았음					

2. 귀 사의 사업내용에 대해 기재해 주시기 바랍니다.

사업분야 ()	① 출판 ⑤ 영화 ⑨ 캐릭터	② 만화 ⑥ 애니메이션 ⑩ 지식정보	③ 음악 ⑦ 방송 ⑪ 콘텐츠솔루션	④ 게임 ⑧ 광고 ⑫ 공연
주요 제품 및 서비스				
사업내용	주요 사업내용에 대해 상세히 적어주시기 바랍니다			

3. 귀 사의 인력현황에 대해 기재해 주시기 바랍니다. * 2014년 종사자 합계가 일치하도록 적어주시기 바랍니다.

3-1. 연도별 (2012~2014년)

구분	2012	2013	2014
종사자수	명	명	명

3-2. 직무별 (2014년)

	임원	경영지원 /사무관리	연구/개발 (창작/기획)	마케팅/ 영업/홍보	단순노무	기타	합계
종사자수	명	명	명	명	명	명	명

3-3. 연령대별 (2014년)

	29세 이하	30세~39세	40세 이상	합계
종사자수	명	명	명	명

4. 귀 사의 재무현황에 대해 기재해 주시기 바랍니다.

4-1. 매출액 및 수출액 (2012~2014년)

구분	2012	2013	2014
매출액	백만원	백만원	백만원
수출액	백만원	백만원	백만원
주요수출국			

4-2. 매출액 비중 (2014년)

	개발/창작/ 제조	라이선스 판매	단순제작 (OEM, 복제)	유통/배급	기술서비스	기타	합계
종사자수	%	%	%	%	%	%	100 %

5. 귀 사의 지식재산권 현황에 대해 적어주시기 바랍니다.

	특허등록	특허출원	실용신안	의장	상표	신지식 재산권	기타
지식재산권 현황	건	건	건	건	건	건	건

II 사업체 경영실태

경영 관련

1. 귀 사의 전년(2014년) 대비 경영상황은 어떻습니까? ()
① 매우 악화 ② 악화 ③ 보통 ④ 원할 ⑤ 매우 원할
2. 귀 사의 자금조달 방법은 무엇입니까? ()
① 자가조달(매출 등) ② 정책자금 용자 ③ 회사채/주식 발행
④ 금융기관(은행 등) 용자 ⑤ 사금융 활용 ⑥ 투자유치(벤처,엔젤 등)
⑦ 기타()
3. 귀 사의 경영관련 주요 애로사항은 무엇입니까? 1순위() 2순위()
① 내수판매 부진 ② 판매대금 회수부진 ③ 신규(시설/운전) 자금조달 곤란
④ 마케팅 역량 부족 ⑤ 업체간 경쟁과다 ⑥ 전문인력 인건비 부담
⑦ 고정비용(임대료 등) 상승 ⑧ 기타()

마케팅 관련

4. 귀 사의 전년(2014년) 대비 마케팅 상황은 어떻습니까? ()
① 매우 악화 ② 악화 ③ 보통 ④ 원할 ⑤ 매우 원할
5. 귀 사의 주요 고객은 무엇입니까? ()
① 대기업 ② 중소기업 ③ 정부, 지자체, 공공기관
④ 일반소비자 ⑤ 해외 기업체, 기관, 소비자 ⑥ 기타()
6. 귀 사의 주요 마케팅 유형은 무엇입니까? ()
① 광고(신문, 방송) ② 온라인 홍보(블로그 등) ③ 전단지, 브로슈어 제작
④ 관련 지원프로그램 참여 ⑤ 기타()
7. 귀 사의 마케팅 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? 1순위() 2순위()
① 시장정보 부족 ② 마케팅전략 부재 ③ 경쟁과다
④ 짧은 제품수명 ⑤ 경기침체 ⑥ 마케팅 전문인력 부족
⑦ 마케팅 비용 부담 ⑧ 낮은 제품인지도 ⑨ 기타()

창작/개발 관련

8. 귀 사의 전년(2014년) 대비 창작/개발 현황은 어떻습니까? ()
① 매우 악화 ② 악화 ③ 보통 ④ 원할 ⑤ 매우 원할
9. 귀 사의 창작/개발 방법은 무엇입니까? ()
① 자체 창작/개발 ② 국내 산학연 협력 ③ 해외 기관과 협력
④ 라이선스 구매 ⑤ 기타()
10. 귀 사의 창작/개발 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? 순위() 2순위()
① 창작/개발자금 부족 ② 내부역량/경험 부족 ③ 창작/개발기간의 장기화
④ 인력 확보 어려움 ⑤ 창작/개발품 사업화 어려움 ⑥ 지식재산권 보호 미흡
⑦ 기타()

인력 관련

11. 귀 사의 전년(2014년) 대비 인력수급 현황은 어떻습니까? ()
 ① 매우 악화 ② 악화 ③ 보통 ④ 원활 ⑤ 매우 원활

12. 귀 사의 인력 채용계획에 대해 기재해 주시기 바랍니다.

12-1. 신규인력 채용

채용인원	명	채용시기	2016년	월
사업분야 ()	① 출판 ⑤ 영화 ⑨ 캐릭터	② 만화 ⑥ 애니메이션 ⑩ 지식정보	③ 음악 ⑦ 방송 ⑪ 콘텐츠솔루션	④ 게임 ⑧ 광고 ⑫ 공연
채용인력 교육과정 ()	① 그래픽 디자인 ⑤ 애니메이션 제작	② 프로그래밍 ⑥ 광고 제작/대행	③ 콘텐츠 기획 ⑦ 기타()	④ 영상 제작(CG포함)

12-2. 경력인력 채용

채용인원	명	채용시기	2016년	월
선호 경력기간 ()	① 2년 미만	② 2년~5년미만	③ 5년 이상	④ 기타()
채용인력 교육과정 ()	① 그래픽 디자인 ⑤ 애니메이션 제작	② 프로그래밍 ⑥ 광고 제작/대행	③ 콘텐츠 기획 ⑦ 기타()	④ 영상 제작(CG포함)

13. 귀 사의 주요 인력채용 방법은 무엇입니까? ()
 ① 사내공모 ② 신문, 라디오, TV 등 매체광고 ③ 인터넷(구인사이트 등) 이용
 ④ 학교, 학원에 요청 ⑤ 공공기관(직업훈련기관) 소개 ⑥ 기타()

14. 귀 사가 인력수급 시 가장 어려움을 느끼는 채용분야는 무엇입니까? ()
 ① 사업기획 ② 연구/개발(창작/제작) ③ 경영지원/사무관리
 ④ 마케팅/영업/홍보 ⑤ 단순노무 ⑥ 기타()

15. 귀 사의 인력수급 관련 주요 애로사항은 무엇입니까? 1순위() 2순위()
 ① 경력직/전문인력 부족 ② 우수인력의 잦은 이직 ③ 취업희망자의 대기업 선호
 ④ 취업희망자에 대한 정보부족 ⑤ 기타()

교육 관련

16. 귀 사가 생각하는 기존인력 재교육의 필요성은 어느 정도입니까? ()
 ① 매우 불필요 ② 불필요 ③ 보통 ④ 필요 ⑤ 매우 필요

17. 귀 사의 주요 인력교육 방법은 무엇입니까? ()
 ① 사내 교육 ② 공공기관 교육프로그램 이용 ③ 사설 교육프로그램 이용
 ④ 교육방법 없음 ⑤ 기타() ⑥

18. 귀 사가 가장 필요로 하는 재교육은 무엇입니까? 1순위() 2순위()
 ① 그래픽 디자인 ② 프로그래밍 ③ 콘텐츠 기획
 ④ 영상 제작(CG포함) ⑤ 애니메이션 제작 ⑥ 광고 제작/대행
 ⑦ 기타()

