

부산콘텐츠비즈타운(콘텐츠기업지원센터)
증장기 발전 계획 수립 연구

2023. 12

데이터과학센터(주)

최종보고서

**부산콘텐츠비즈타운(콘텐츠기업지원센터)
중장기 발전 계획 수립 연구**

2023. 12

제출문

부산정보산업진흥원 귀중

본 보고서를 부산정보산업진흥원에서 의뢰한 『부산콘텐츠비즈타운(콘텐츠 기업지원센터) 중장기 발전 계획 수립 연구』의 최종보고서로 제출합니다.

2023년 12월

연구기관 | 데이터과학센터(주)

연구책임자 | 서명호 책임연구위원

공동연구진 | 이영석 연구위원

김헌 연구위원

김재훈 연구위원

박예은 연구위원

이상원 연구위원

< 목 차 >

요약보고서	1
제1장 프로젝트 개요	11
1. 프로젝트 배경	12
2. 사업목표	12
3. 프로젝트 수행 절차	13
4. 추진일정계획	13
제2장 환경분석	14
1. 콘텐츠 산업 현황 분석	15
1.1 비즈니스 창출 유형	36
1.2 기업 사업 추진 실태	51
1.3 콘텐츠 지원 정책·제도	61
1.4 공간 활성화 벤치마킹	78
1.5 콘텐츠 생애주기별 핵심지원 요소	85
1.6 소결	88
2. 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 분석	90
2.1 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 자립화 검토	94
2.2 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 조직 운영 방안	98
2.3 소결	101
3. 이해관계자 의견수렴	102
3.1 소결	105
제3장 SWOT 분석	108
1. SWOT 분석 프로세스	108
2. 환경분석 시사점	108
3. SWOT 분석	109

제4장 중장기 전략 도출	113
1. 가치전략체계 구성	114
2. 미션 정립	114
3. 비전 정립	116
4. 핵심가치 정립	118
5. 전략방향 정립	119
6. 가치전략체계도(안)	119
6.1 실행과제 제시	122
6.2 실행과제 종합	135
6.3 실행과제 로드맵	136
7. 미래발전방향	138
8. 콘텐츠 지원 파트너스	139
 부록	 148

요약보고서

1. 서론

- (연구 배경) 본 프로젝트는 부산시와 부산정보산업진흥원이 문화체육관광부 '지역거점형 콘텐츠기업지원센터조성 지원사업' 공모에 선정돼 추진하게 됨
 - 부산정보산업진흥원(이하 '진흥원')은 2024년 본 콘텐츠기업지원센터(부산콘텐츠비즈타운) 건립 및 사업 운영에 앞서 지역 콘텐츠 산업의 내·외부 환경에 대응하기 위해 본 용역을 발주함
- (연구 목적) 본 프로젝트 취지는 부산콘텐츠비즈타운 역할 정립과 경쟁력 강화 방안을 마련하는 데 있음
 - 특히 본 보고서 목적은 부산콘텐츠비즈타운 입주기업 지원시스템 마련, 지원 사업 발굴 및 운영 방안 도출 등에 관한 중장기 계획을 수립하는 데 있음
- (연구 절차 및 방법) 연구 절차는 크게 산업 현황분석 및 수행계획서, 투자전문가 및 산업종사자 의견수렴, 전략도출, 실행계획 수립 등 순으로 진행됨

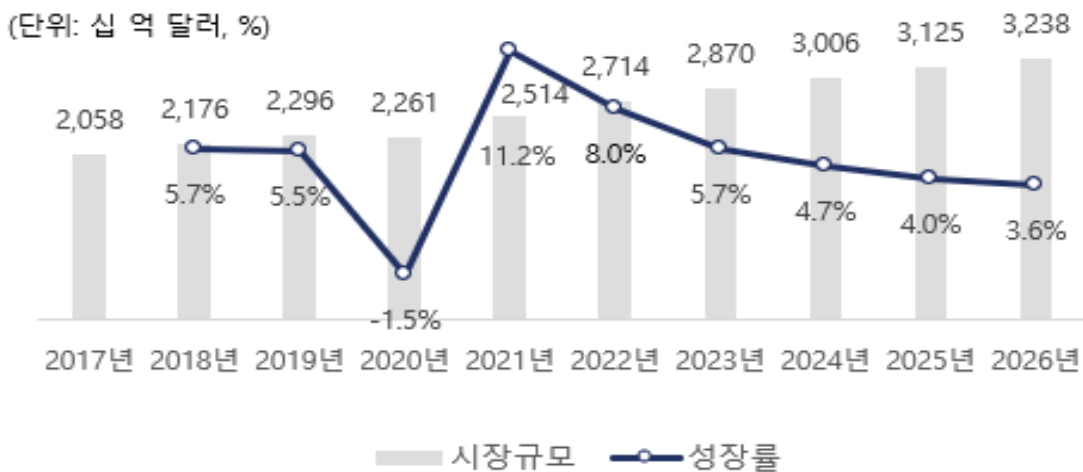
[프로젝트의 범위]

콘텐츠 산업 및 기초연구 분석	자립화 및 지역 특성화 방안 설정	사업전략 도출	실행계획 수립
<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 산업 창출유형 분류 및 대표사례 분석 • 콘텐츠 산업 생애주기 사이클 및 세부 주기별 핵심요소 도출 • 콘텐츠 산업 활성화를 위한 전문인력 요구역량 및 양성 방안 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 국·시비 예산 지원 이후 단계에서 자립화 방안 도출 • 공간 활성화 연계 수익 창출을 위한 세부 실행 과제 도출 • 사업운영에 있어서 부산 지역 특성화 발전을 위한 방안 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 기본 계획 연구 결과보고서 제안 정책사업 검토 및 개선방향 도출 • 미래가치, 가능성 등 고려한 단기성과, 장기투자 지원방향 설정 • 공간 활성화 및 운영, 실행과제, 협력네트워크 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 도출된 전략의 실행을 위한 구체적 세부계획 수립 • 사전 사업기간(23년) 및 본 사업기간(24~28년) 예산 투입계획 기준
방향	방향	방향	방향
<ul style="list-style-type: none"> • 부산 CT통계조사 현황조사 결과 기반 보완 예측 제시 • 현장 문제점 및 정책/규제 분석 • 콘텐츠 산업 창출유형 분류 • 콘텐츠 생애주기 사이클 	<ul style="list-style-type: none"> • 국·시비 예산 지원 이후 단계, 센터 자립화 방안 도출 • 부산 지역 특성화 반영 지원 사업 운영 • 센터 브랜딩 방향 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역거점형 장기 비전 수립 • 단기성과 창출 지원사업, 장기 지원사업 발굴 • 공간 활성화 및 장기 운영 계획 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 자립화 방안 및 지역특성화 계획 수립 • 실행과제 수립 • 협력네트워크 방안 수립

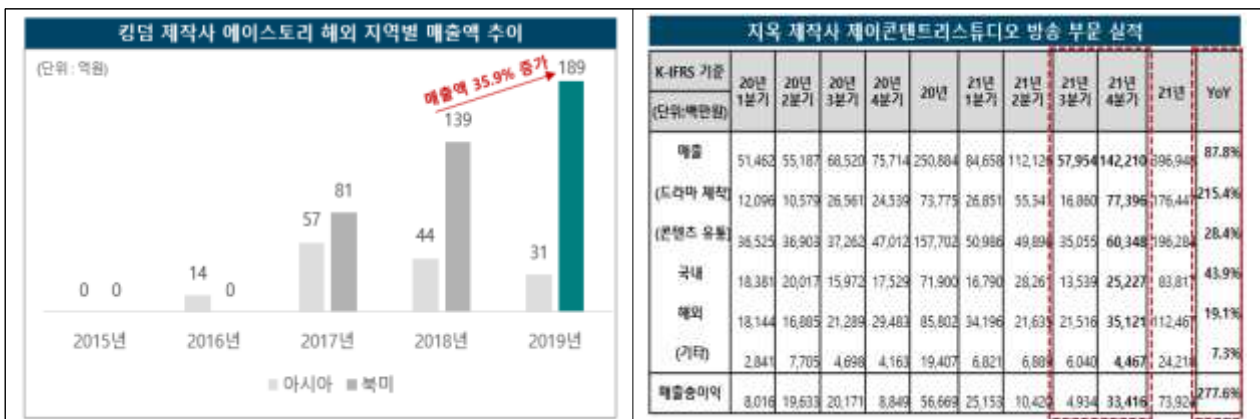
2. 환경분석

- (산업 현황 분석) 세계 콘텐츠 시장 규모는 2021년 약 2조 5,138억 달러에서 2026년 3조 2,380억 달러로 성장할 전망
- 국내외 콘텐츠 IP 플랫폼 경쟁이 치열해지면서, 콘텐츠 IP 등에 관한 해외 콘텐츠 제작 투자가 활발해지고 있음
- 특히 웹툰 원작 드라마의 경우, 2차 콘텐츠 제작사 매출에 긍정적 영향을 미침은 물론, 원작 매출 상승에도 기여하고 있어 산업적 의미가 큼
- 제이콘텐츠리조트스튜디오 매출이 넷플릭스 시리즈 '지옥' 공개 직후 전 분기 대비 145.4% 증가하는 성과를 거둠

[’17~’26년 세계 콘텐츠시장 규모 및 성장률 전망]



[용복합 콘텐츠 출시 전후 매출 추이]



□ (IP 활용 유형) 콘텐츠 IP 융복합 성공사례가 확대되면서, 장르융합, 기술융합, 산업융합 등이 활발하게 전개되고 있음

- (산업융합) 캐릭터 IP 브랜드 라인프렌즈의 경우, K-POP 스타들이 직접 캐릭터 제작에 참여하는 프로젝트를 통해 K-POP 팬덤의 주목을 받고 있음
- 특히 방탄소년단이 스케치 디자인, 캐릭터 세계관 설정 등의 개발 과정에 직접 참여해 만든 캐릭터 'BT21'의 경우 글로벌 팬들의 관심을 이끔

[K팝스타+캐릭터 확대 추세]



❖ 출처 : BT21 UNIVERSE 1, BT21 유튜브 / 어피치 강다니엘 에디션, 카카오프렌즈 유튜브

- (기술융합) 한편, 3D 기술이나 딥페이크 기술을 통해 창조된 버추얼 휴먼이 패션, 뷰티 등 여러 산업군에서 활동하는 사례가 확대 중임
- 버추얼 휴먼 '루시'는 드라마 제작사 초록뱀미디어와 전속 계약을 체결하여 소속사 제작 드라마에 출연하기로 함
- 변상욱 아나운서는 실존 인물이나 자신을 대신해 방송에서 뉴스 아나운서로 AI 디지털 복제 인간으로 뉴스를 진행하여 시간과 비용을 감소시킴

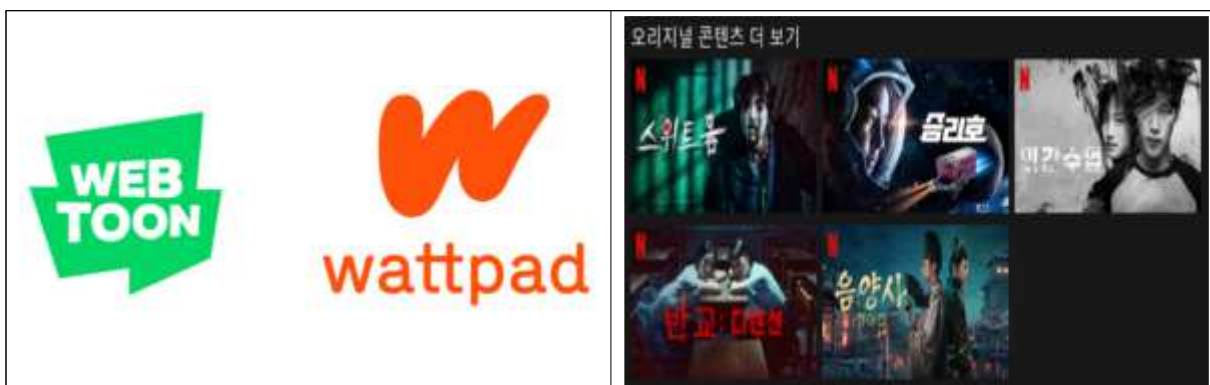
[버추얼 휴먼 활동 사례]



❖ 출처 : 루시(버추얼 인플루언서), 롯데홈쇼핑 / 변상욱 AI 앵커를 만나다, YTN

- (콘텐츠 IP 기업 전략) 콘텐츠 IP 융복합 산업이 확대되면서, 여러 콘텐츠 IP 기업들 역시 자체 보유 원천 IP를 활용한 2차 콘텐츠 제작에 관심
 - (네이버웹툰) 웹툰·웹소설 플랫폼 네이버웹툰은 유망 원천IP 발굴과 2차 콘텐츠화를 위한 제작사 인수 및 설립을 추진
 - IP 확장을 위해 북미 지역 최대 웹소설 플랫폼 왓패드를 6,533억원 규모에 인수
 - 웹툰·웹소설 발굴·제작에 이어 영화, 애니메이션 등 2차 콘텐츠 제작을 위해 드라마 제작사 '스튜디오엔'을 설립하고, 전 세계적으로 유망한 제작사 인수에도 적극적
 - (넷플릭스) 넷플릭스 IP전략은 글로벌 단위의 오리지널IP의 지속적 축적과 활용임
 - 넷플릭스는 190개국에 진출하여, 오리지널 콘텐츠 제작 투자의 범위를 확대하고 있음
 - 적극적 현지화 전략과 글로벌 동시 유통 유인 전략 등을 통해 우수한 콘텐츠 IP를 보유한 기업과 창의성을 가진 창작자, IP 팬덤을 연결해주는 플랫폼으로 위치를 분명히 함
 - (하이브) K-POP 기반 콘텐츠 기업 하이브 역시 1차 IP 창출과 2차 콘텐츠 비즈니스를 추진하기 위해 조직을 분야별로 세분화 전문화하고 있음
 - 하이브는 1차 IP를 토대로 2차 IP 기획 과정 등에 아티스트가 간접 참여하는 전략을 추진함으로써, 팬덤 경제를 이끌고 있음
 - 그 외에도 하이브는 MD(굿즈)는 물론이고 캐릭터, 출판, 게임, 교육, NFT 등 여러 산업에 걸쳐 콘텐츠 IP 융복합을 추진할 계획임
 - (엔씨소프트) 엔씨소프트는 AI를 통한 스토리 및 캐릭터 창작, 홀로그램 등 가상융합기술과 결합 등 차세대 기술과의 융복합을 적극 추진
 - 인공지능연구센터를 설립하고 언어 처리 기술, 지식 기술, 컴퓨터 비전, 음성인식 및 합성기술, 게임 AI 등을 확보함
 - 챗 GPT 등을 통한 스토리와 캐릭터 창작 추진하고 있으며, 3D 홀로그램 등 가상융합기술에 투자를 확대 중임

[콘텐츠 IP 기업별 전략]



- (중앙·지방정부 콘텐츠정책) 콘텐츠 산업 성장과 콘텐츠 IP 융복합 시장을 향한 기업 활동이 늘어나면서, 중앙·지방 정부의 지원 정책도 확대될 전망. 다만, 콘텐츠 분야별로 균등하게 지원이 되지 않는
- 중앙정부는 국정과제의 하나로 “K-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산”을 제시하고, IP 활용 2차 저작물제작 지원, 비즈 매칭 등 추진을 계획
 - 정부는 국정운영 5개년 계획을 통해 디지털미디어·콘텐츠 산업을 핵심전략산업으로 지정하고, 기술융합 콘텐츠 경쟁력 강화 등 방향을 제시함
- 문체부는 '24년 K-콘텐츠 중심 예산 집행 계획하고 있음
 - 문체부, '24년 콘텐츠 산업을 위해 정책금융 규모를 1조 7,700억원으로 확대
 - 문체부, 영화계를 위한 영상전문투자조합에 250억원 출자, 콘텐츠 전략 펀드 450억원 규모 조성, 완성보증계정 출연도 250억원 확대 예정
- 애니메이션 분야는 관련 펀드가 없어지거나 운용사에서 투자를 줄이고 있는 실정임

[문체부 콘텐츠 관련 정책]

중점 투자 방향	총 6조 9,726억원, 전년 대비 2,388억원 증가		
자유	수출 전선 게임체인저, K-콘텐츠 1.5조원	수출·내수 특급엔진, K-관광 1.2조원	K컬처의 바탕, 예술·출판과 창작자 보호 1.3조원
연대	문화로 여는 지방시대, 지역 소멸 대응 8천억원	공정한 문화접근 기회, 약자 프렌들리 정책 8천억원	현장중심·협업으로 도약하는 K-스포츠 1.3조원

- 서울특별시, (가칭)서울 큐브 조성으로, IP 융복합 창작 지원 및 판로 개척 행사 등을 추진
 - 서울시와 서울산업진흥원은 국제콘텐츠마켓 행사 운영으로 콘텐츠 기업-바이어 1:1 비즈니스 상담회 개최 등 IP 비즈니스 활성화 기여

○ 반면, 부산광역시를 비롯한 지자체들은 지역 내 콘텐츠 IP 에이전시, 제작사, 시장 진출 기회, 2차 콘텐츠화 역량 등이 부족한 실정임

- 이에 따라 부산광역시는 콘텐츠 장르별 교류·협력 및 융복합 비즈니스 창출을 위한 대학-기업 간 협의체를 구성하여, 각 콘텐츠 관련 협회와 긴밀한 협력관계를 유지하고 있음

□ (부산 콘텐츠 기업 애로사항) 한편, 콘텐츠 기업들의 경우, 일반적으로 인력 확보 문제나 자금문제, IP 침해 등으로 어려움을 겪는 것으로 조사됨

○ 2022년 부산CT산업 통계조사에 따르면, 경영 애로사항으로 '투자유치'가 33%로 가장 큰 비중을 차지

- 그 다음 '비용부담'(15.5%), '매출/대금 회수부진'(13.7%)등의 순으로 조사

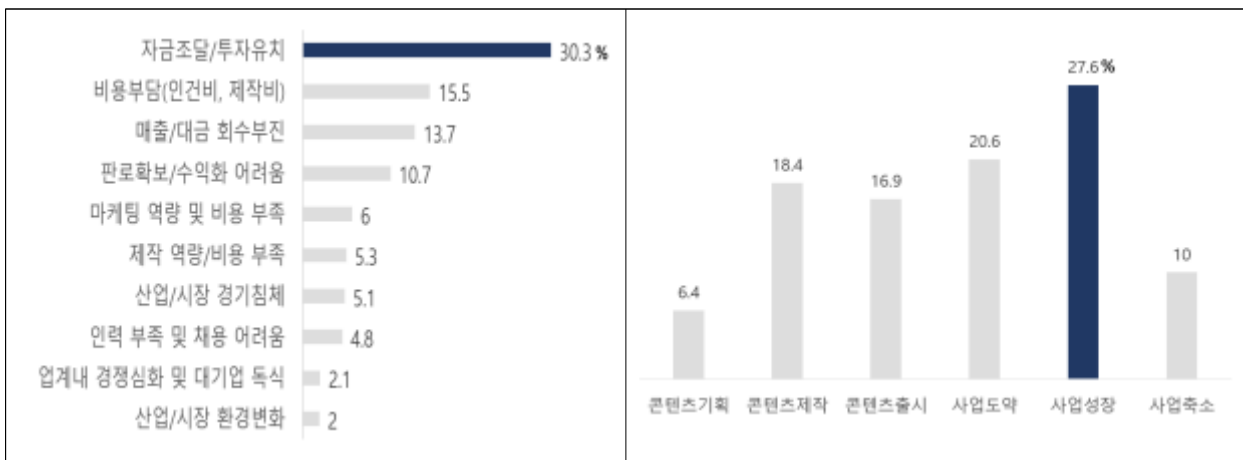
○ 부산 콘텐츠 사업 추진 단계로는 '사업성장'이 27.6% 가장 큰 비중을 차지

- 그 다음 '사업도약'(20.6%), '콘텐츠제작'(18.4%) 등 순으로 조사

○ 부산 콘텐츠 제작 애로사항으로 '자금부족'이 42.9%로 가장 큰 비중을 차지

- 그 다음 '전문인력 부족'(20%), '제작비용 부담'(13.6%) 등 순으로 조사

[부산CT산업 통계조사 요약]



□ 대외환경 분석 시사점 종합

<비즈니스 창출 유형 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 웹툰 원작 드라마, 산업 확대 기여	■ IP 활용한 융복합 프로젝트 지원 필요
■ 웹툰·영화 원작 게임, 게임 기반 영화 매출 규모 상당	■ 게임기업 입주 후 네트워킹을 통한 프로젝트 사업 필요
■ 기술이 콘텐츠 선도하는 추세	■ 지식정보기업, 콘텐츠솔루션기업 입주 유치 필요

<기업 사업 추진 실태 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 카카오엔터테인먼트는 웹소설 공모전, 웹툰 글로벌 유통 중	■ 대기업 거버넌스 참여와 거버넌스 기반 지원사업 운영 필요
■ 엔씨소프트는 게임 개발 단계부터 이용자 소통과 기술 결합 시도	■ 수도권·부산 기업 연계 지원으로 입주 게임기업 성장 필요
■ 네이버웹툰 우수 IP 보유 및 글로벌 기업 인수로 해외 확장 중	■ 거버넌스를 통한 우수 IP 연계로 IP 융복합 프로젝트 지원
■ 네이버웹툰·카카오는 IP 영상화 드라마 제작사 설립 및 운영 중	■ 콘텐츠 분야 대기업 연계 전문가 멘토링 지원 필요

<콘텐츠 지원 정책·제도 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 정부, K-콘텐츠 육성 계획	■ 관·투자사 컨소시엄으로 기업 투자유치 지원 사업 필요
■ 문체부, '24년 콘텐츠 정책 금융 규모 1조 7,700억원 확대 계획	■ 추가 펀드 조성으로 기업 육성 투자유치 지원 사업 필요
■ 문체부, K-문화일반펀드 등 조성 계획	■ 관·투자사 컨소시엄으로 K-문화일반펀드 조성 및 기업 지원
■ 서울시 DMC, 남산 실감형 스튜디오 등 콘텐츠 인프라 조성	■ 비즈타운 입주기업 조직문화 조성을 위한 네트워킹 필요

<공간 활성화 벤치마킹 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 콘진원, 부트캠프 사업 7개월 간 분야별 멘토링 진행	■ 투자사·기업 지속적 대면으로 투자지원 필요
■ 디캠프, 파트너사 오피스를 입주시켜 스타트업 투자 유치	■ 투자사 컨소시엄을 통한 입주사 투자 유치 필요
■ STAGE9, 네트워킹을 통한 의료 복지, 경영 관리 교육 할인	■ 비즈타운 입주사 경영 관리 등 컨설팅 지원 필요

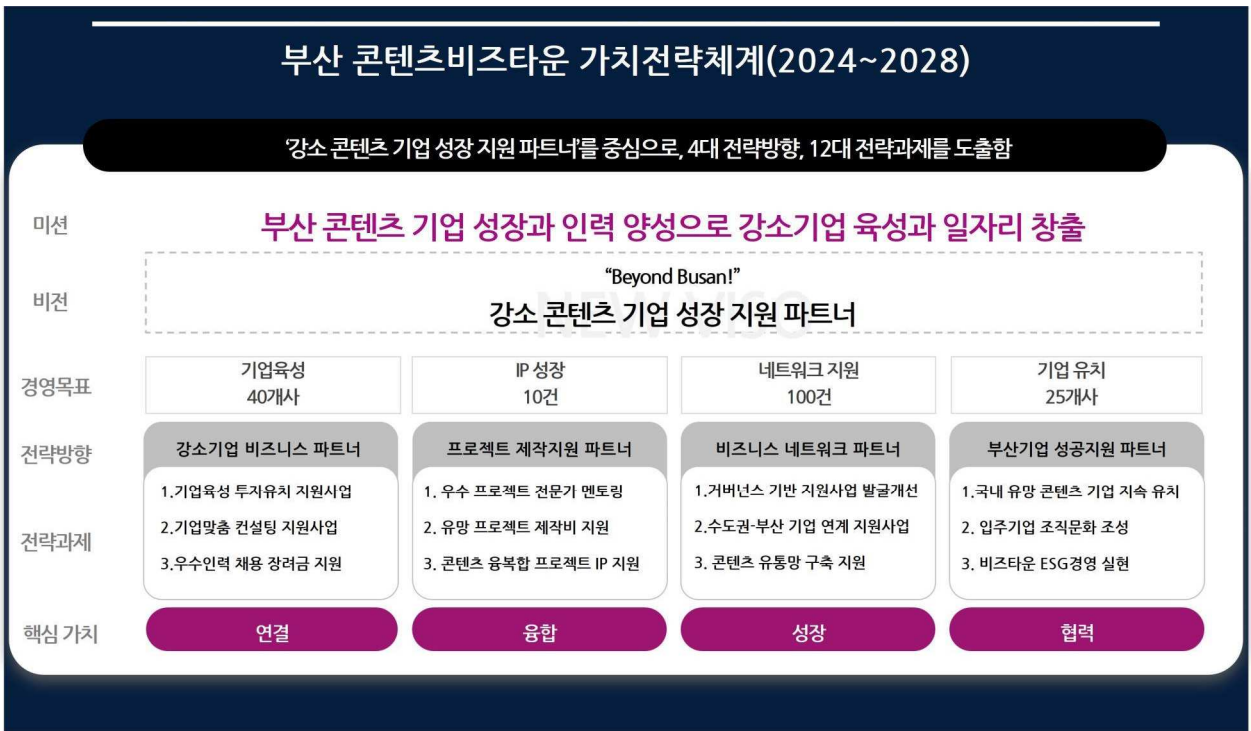
<콘텐츠 생애주기별 핵심지원 요소 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 기술IP와 콘텐츠IP의 가장 큰 차이는 OSMU로 재도입	■ IP 지원을 통한 프로젝트 사업 추진 필요
■ 산업융합 콘텐츠 사례 확대 추세	■ 입주기업 네트워킹을 통한 융복합 프로젝트 지원사업 필요
■ 기술융합 콘텐츠 사례 확대 추세	■ 유망한 인공지능 기술, 블록체인 등 기술기업 유치 필요

3. 중장기 전략 방향

- (미래발전 방향) 대내외 환경 분석 결과 및 이해관계자 의견수렴 결과를 토대로, 비즈타운의 미래 발전 방향은 'Beyond Busan! 강소 콘텐츠 기업 성장 지원 파트너'로 제안함
- 부산콘텐츠비즈타운(이하 '비즈타운')은 부산 지역 중소 콘텐츠기업 및 기술기업에 맞춤형 지원을 통해 기업을 성장시키는 역할을 수행할 예정임
- 비즈타운은 국내 유망 콘텐츠기업을 입주 유치하여, 입주기업을 대상으로 사업을 지원하여 중견기업으로 성장시키려 함
- 투자사 중심의 파트너스 구축으로 수도권-부산 연계, 신규 펀드 조성 등의 실질적 협의체 운영 추진
- 본 비즈타운은 파트너십 중심 운영을 통해 투자유치에 필요한 기업 IR기획 확대, 직접 투자 및 프로젝트 투자 지원, 투자 이후 후속지원 형태로 성장형 기업 육성을 위한 체계 구축 추진
- (중장기 가치전략체계) 본 비즈타운에 관한 기존 연구, 대내외 환경 분석, 이해관계자 의견수렴 등의 결과를 토대로 아래와 같은 가치전략체계(안)를 제시

[가치전략체계(안)]



- 비즈타운 미션은 '콘텐츠 기업 성장과 인력 양성으로 강소기업 육성과 일자리 창출'을, 비전은 'Beyond Busan! 강소 콘텐츠 기업 성장 지원 파트너', 핵심가치는 연결-융합-성장-협력 등을 제시

- 그다음 상기 가치체계에 따라, '강소기업 비즈니스 파트너', '프로젝트 제작지원 파트너', '비즈니스 네트워킹 파트너', '부산기업 성공지원 파트너' 등 4대 전략방향과 12대 전략과제를 제시함
- 이와 관련된 중장기 로드맵은 1단계 사업기획 및 MOU 체결('24년), 2단계 부산 콘텐츠산업 네트워크 활성화('25~'26년), 3단계 입주기업 성장으로 부산을 넘어 확산('27~'28년) 등으로 구성

4. 공간 활용 방안

- 부산정보산업진흥원은 부산콘텐츠비즈타운을 콘텐츠기업 지원해주는 기업 비즈니스 공간으로 계획함. 비즈타운은 입주기업 간 네트워크 및 비즈니스에 최적화된 공간으로 구성하는 것을 지향하고 있음
- 1층은 프랜차이즈 카페 또는 베이커리를 입주시켜 입주기업 구성원과 시민들이 함께 머무는 복합문화공간으로 조성
- 2층은 회의, 세미나, 파트너십 등을 위한 공간으로, 3층은 워킹 플레이스 공간으로 구성하여, VC를 비롯한 파트너사 방문객들과 입주기업 구성원들이 업무를 협의하는 공간으로 구성
- 4층부터 8층까지 입주 공간은 비즈타운에 입주할 기업들의 업무공간으로서, 입주기업들이 중견기업으로 성장하는 데 기여할 수 있는 최적의 공간으로 구성

5. 조직·인력 운영 방안

- 비즈타운 운영인력과 조직체계는 "강소 콘텐츠 기업 성장"이라는 비전을 실현할 역량을 갖추고 있어야 함
- (운영 인력) 비즈타운 조직체계는 사업을 총괄할 센터장 이하에 콘텐츠기반팀을 배치하되, 6인의 인력이 전략기획, 프로그램 운영, 입주기업 지원, 거버넌스 운영 등 업무를 담당할 예정

[비즈타운 운영 조직도]

	담당	주요업무	인원
센터장	총괄 사업관리	과제수행 총괄 책임	1명
콘텐츠기반팀 (5명)	전략기획	사업기획, 조직관리, 인사관리, 예산 및 규정관리	1명
	프로그램 운영	기업지원 프로그램 운영 추진	1명
	입주기업 지원	입주기업 인사, 회계, 계약 등 업무 지원 추진 입주업체 및 시설유지 관리 및 임대료관리비 산출 및 징수	2명
	거버넌스 협력	네트워킹 및 성장지원 프로그램 등 거버넌스 구축 추진	1명
합계			6명

제1장 프로젝트 개요

1. 프로젝트 배경
2. 사업목표
3. 프로젝트 수행 절차

제 1 장

프로젝트 개요

1. 프로젝트 배경

- 본 프로젝트는 부산시와 부산정보산업진흥원이 문화체육관광부 ‘지역 거점형 콘텐츠기업지원센터 조성 지원사업’ 공모에 선정돼 추진하게 됨
- 부산콘텐츠비즈타운(이하 ‘비즈타운’)은 부산시 부산진구 중앙대로 922 부지에 지상 1층~8층 규모로 조성할 계획임
- 부산정보산업진흥원(이하 ‘진흥원’)은 2024년 본 비즈타운 건립 및 사업 운영에 앞서 지역 콘텐츠 산업의 경제적·사회적 가치제고 등 내·외부 환경에 대응하기 위해 본 용역을 발주함

2. 사업목표

- 본 프로젝트 취지는 부산콘텐츠비즈타운 중장기 계획 수립을 통한 종합 지원 시스템 마련, 지원 사업 발굴 및 운영 방안 도출을 통해 설립 목적을 충실히 수행하는데 있음
- 특히 본 보고서는 비즈타운 역할 정립 및 경쟁력 강화 방안 마련을 목적으로 함
- 한편, 본 프로젝트 범위는 ‘콘텐츠 산업 및 기초연구’, ‘자립화 및 지역 특성화 방안 설정’, ‘사업 전략 도출’, ‘실행계획 수립’ 등 4개 범위로 구분되며, 세부 범위는 [그림 1-1-1]과 같음

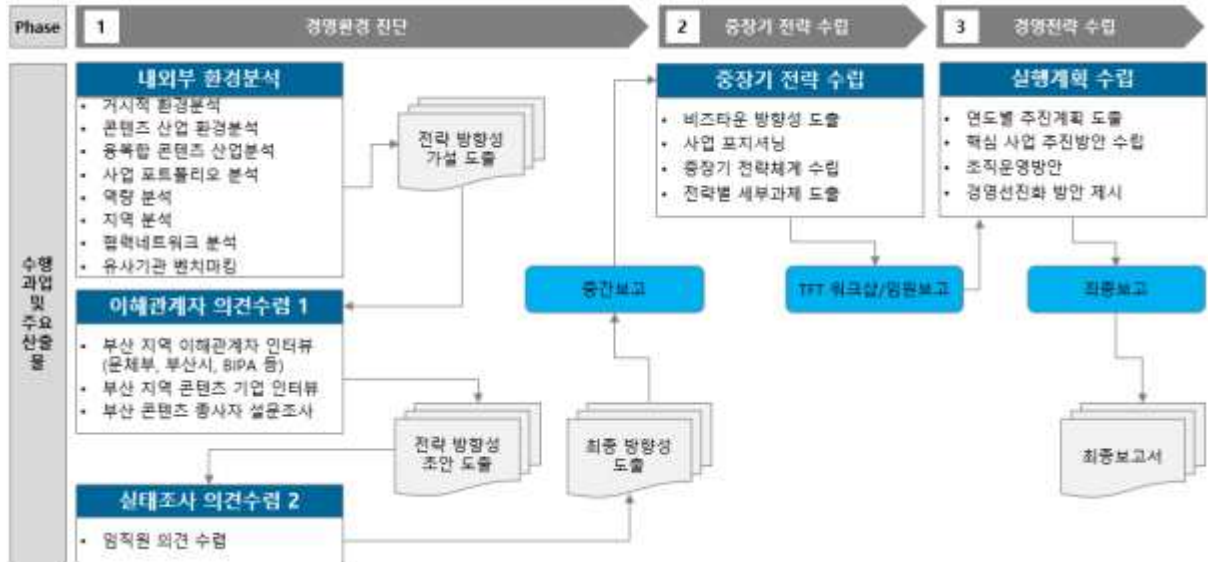
[그림 1-1-1] 프로젝트의 범위

콘텐츠 산업 및 기초연구 분석	자립화 및 지역 특성화 방안 설정	사업전략 도출	실행계획 수립
<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 산업 창출유형 분류 및 대표사례 분석 • 콘텐츠 산업 생애주기 사이클 및 세부 주기별 핵심요소 도출 • 콘텐츠 산업 활성화를 위한 전문인력 요구역량 및 양성 방안 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 국·시비 예산 지원 이후 단계에서 자립화 방안 도출 • 공간 활성화 연계 수익 창출을 위한 세부 실행 과제 도출 • 사업운영에 있어서 부산 지역 특성화 발전을 위한 방안 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 기본 계획 연구 결과보고서 제안 정책사업 검토 및 개선방향 도출 • 미래가치, 가능성 등 고려한 단기성과, 장기투자 지원방향 설정 • 공간 활성화 및 운영, 실행과제, 협력네트워크 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 도출된 전략의 실행을 위한 구체적 세부계획 수립 • 사전 사업기간(23년) 및 본 사업기간(24~28년) 예산 투입계획 기준
방향	방향	방향	방향
<ul style="list-style-type: none"> • ‘부산 CT통계조사’ 현황조사 결과 기반 보완 예측 제시 • 현장 문제점 및 정책/규제 분석 • 콘텐츠 산업 창출유형 분류 • 콘텐츠 생애주기 사이클 	<ul style="list-style-type: none"> • 국·시비 예산 지원 이후 단계, 센터 자립화 방안 도출 • 부산 지역 특성화 반영 지원 사업 운영 • 센터 브랜딩 방향 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 지역거점형 장기 비전 수립 • 단기성과 창출 지원사업, 장기 지원사업 발굴 • 공간 활성화 및 장기 운영 계획 도출 	<ul style="list-style-type: none"> • 자립화 방안 및 지역특성화 계획 수립 • 실행과제 수립 • 협력네트워크 방안 수립

3. 프로젝트 수행 절차

- 본 연구는 2개월 간 3단계 프로세스에 걸쳐 수행됐음
- 본 연구는 1단계 환경분석 및 자문을 통한 방향성 정립 → 2단계 정립된 방향성에 따른 중기 전략체계 수립 → 3단계 중기전략 실행계획을 수립 과정을 거쳐 수행됨

[그림 1-1-2] 프로젝트 수행 절차



4. 추진일정계획

- 본 프로젝트는 약 2개월(60일) 동안 추진됐으며, 착수보고, 중간보고, 최종보고, 상시 보고 등을 통해 의견수렴이 이뤄짐

[그림 1-1-3] 프로젝트 추진일정계획

대분류	소분류	추진 일정							
		W1	W2	W3	W4	W5	W6	W7	W8
상세 일정계획 협의									
1. 산업 현황분석 및 기초연구	국내외 산업현황 조사/분석								
	정책/기술환경 조사/분석								
2. 수요조사-의견수렴	전문가 인터뷰								
	산업전문가 인터뷰								
3. 중기 전략 수립	가치체계 / 전략 목표 / 전략과제 도출								
	전략별 세부실행과제 도출								
4. 실행 계획 수립	단계(연도)별 장기 추진 전략 수립								
	핵심사업 중기 실행계획 도출								
	협력네트워크 전략 방안 마련								

제2장 환경분석

1. 콘텐츠 산업 현황 분석
2. 부산콘텐츠비즈타운 분석
3. 이해관계자 의견수렴

제 2 장

환경분석

1. 콘텐츠 산업 현황 분석

가. 콘텐츠산업 분석

- 콘텐츠산업은 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스의 제작·유통·이동 등과 관련한 산업으로 12개 영역으로 분류됨
- 콘텐츠산업 12개 분야는 통계청 콘텐츠산업 특수 분류에 따라 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연으로 이루어짐

[표 II -1] 콘텐츠산업의 분류체계

대분류	중분류		
출판	출판업	인쇄업	출판도소매업
	온라인 출판 유통업	출판 임대업	
만화	만화출판업	온라인 만화 제작·유통업	만화책임대업
	만화도소매업		
음악	음악제작업	음악 · 오디오물 출판업	음반복제 · 배급업
	음반 도소매업	온라인 음악유통업	음악 공연업
	노래연습장 운영업		
영화	영화 제작, 지원·유통업	DVD/VHS 제작 및 유통업	
게임	게임 제작 및 배급업	게임 유통업	게임 도소매 및 임대업
애니메이션	애니메이션 제작업	애니 유통 및 배급업	온라인 애니메이션 유통업
방송	지상파 방송	유선방송	위성방송
	방송채널사용사업	전광판방송	방송영상물제작업
	인터넷 영상물 제공업	방송영상물 배급·중개업	방송관련 단체
광고	광고(종합) 대행업	광고제작업	서비스업
	인쇄업	온라인업	기타업
캐릭터	캐릭터 제작업	캐릭터 상품 유통업	캐릭터 놀이시설 운영업
	캐릭터 상품 온라인 유통업		
지식정보	E-learning 업	데이터베이스 및 온라인 정보 제공업	
	가상세계·가상현실업	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업	
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션 산업	컴퓨터그래픽스(CG) 제작업	
공연산업	공연업	공연관련 서비스업	

- 2021년 전 세계 콘텐츠 시장은 2조 5,138억 달러 규모에서 2026년 3조 2,380억 달러 규모로 성장할 것으로 전망됨

[그림 II-1] '17~'26 세계 콘텐츠시장 규모 및 성장률 전망



❖ 출처 : 2022 해외 콘텐츠시장 분석, 한국콘텐츠진흥원, (2022)

[표 II-2] '17~'26년 국가별 콘텐츠시장 규모 및 성장률 전망

(단위: 십억 달러, %)

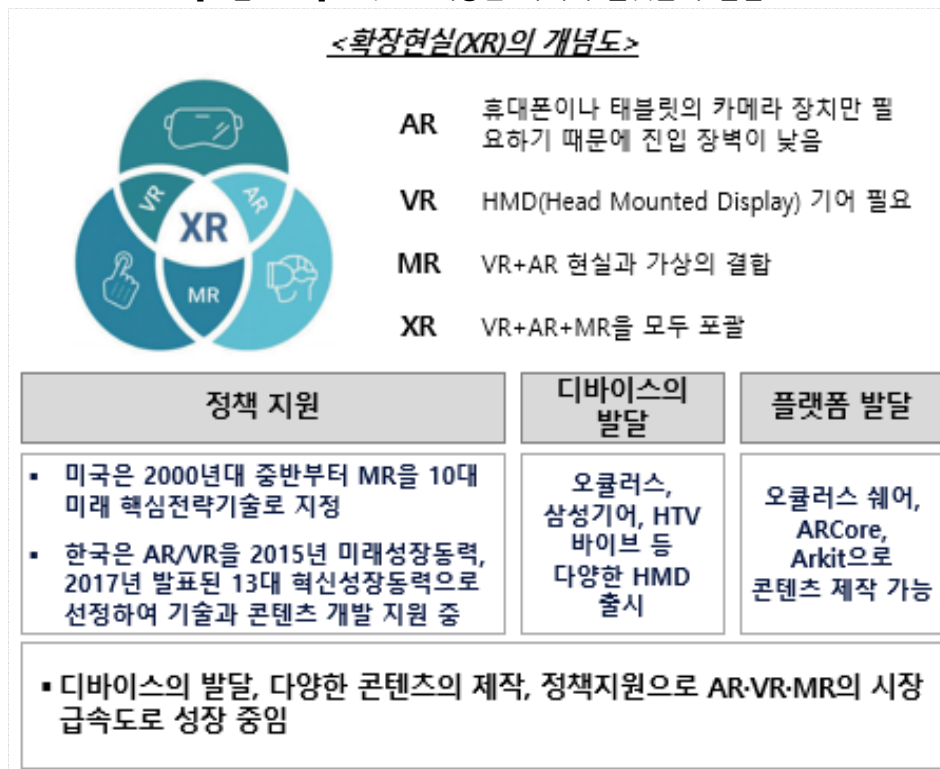
순위	국가명	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	21-26 CAGR
1	미국	7,953	8,416	8,944	8,783	9,798	10,573	11,120	11,588	11,965	12,307	4.67
2	중국	3,384	3,702	3,927	4,014	4,461	4,837	5,209	5,566	5,920	6,273	7.05
3	일본	1,874	1,946	2,001	1,949	2,082	2,175	2,238	2,297	2,351	2,403	2.91
4	영국	957	1,016	1,063	1,023	1,203	1,309	1,392	1,457	1,514	1,566	5.41
5	독일	1,028	1,057	1,094	1,036	1,130	1,209	1,272	1,316	1,348	1,377	4.04
6	프랑스	699	720	743	697	733	834	871	903	925	944	4.08
7	한국	582	601	631	647	702	753	791	819	843	864	4.26
8	캐나다	577	579	607	592	622	721	763	798	828	852	5.19
9	이태리	410	413	420	390	438	476	499	517	531	544	4.46
10	호주	371	388	388	370	422	457	482	502	516	527	4.55

❖ 출처 : 2022 해외 콘텐츠시장 분석, 한국콘텐츠진흥원, (2022)

나. VR/AR 기술의 활용 분야 전망

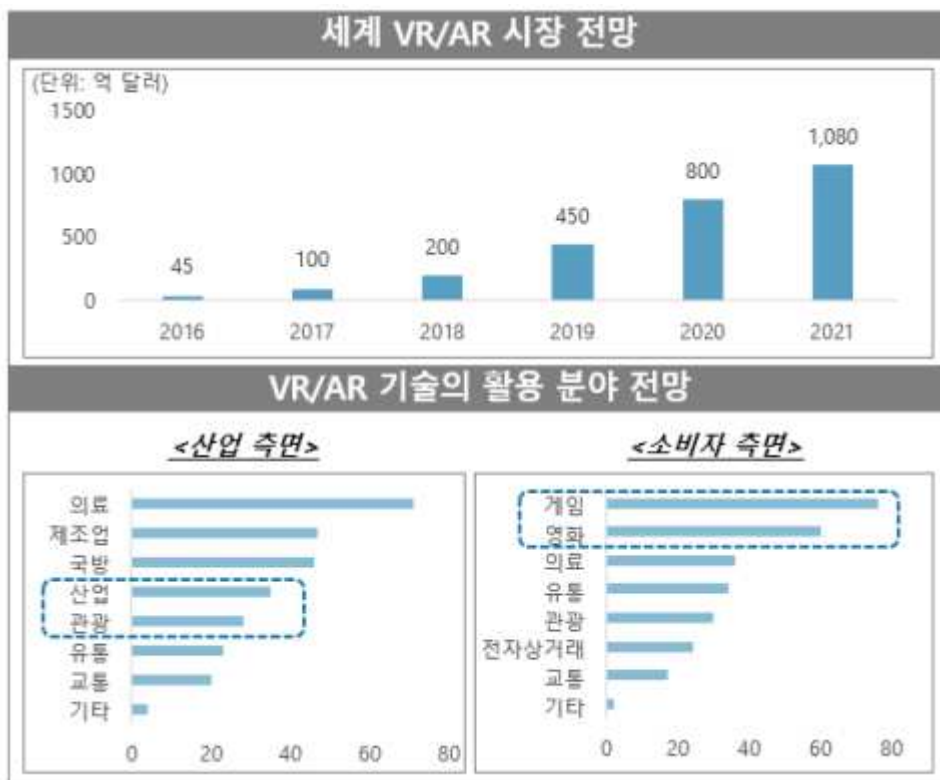
- 증강현실(Augmented Reality)과 가상현실(Virtual Reality) 기술 활용이 5G의 상용화, 정책 지원, 디바이스 와 플랫폼의 발달로 가속화 됨에 따라 VR·AR을 활용한 콘텐츠 수요가 증가될 전망이다
- VR·AR 기술은 게임, 영화 등 콘텐츠 분야에 활용도가 높아, 해당 기술을 활용한 콘텐츠 제작 지원 전략이 요구됨

[그림 II-2] VR/AR 이용한 차세대 플랫폼의 발달



❖ 출처 : How extended reality (XR) will change the face of marketing in 2019, 2020 marketing innovation, (2019)

[그림 II-3] 세계 VR/AR 시장 전망

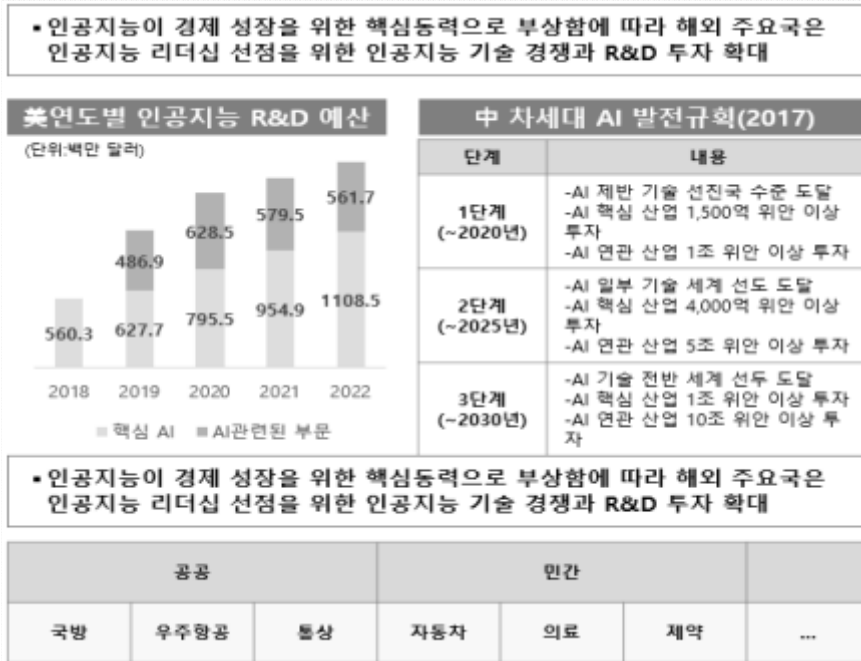


❖ 출처 : 가상증강현실(AR·VR)산업의 발전방향과 시사점, 산업연구원, (2019)

다. AI 기술 개요

- 인공지능 기술의 발전으로 의료, 제조, 국방 등 다양한 분야에서 인공지능 서비스가 적용 및 활용됨에 따라 국민 생활 전반에 미치는 영향력이 증가하고 있음

[그림 II-4] 사회경제 전반 인공지능 서비스 활용 확산



❖ 출처 : 과학기술&ICT, 정책기술동향, No.231, 정보통신기획평가원, (2023)

[그림 II-5] 인공지능 서비스의 사회적 영향력 증가

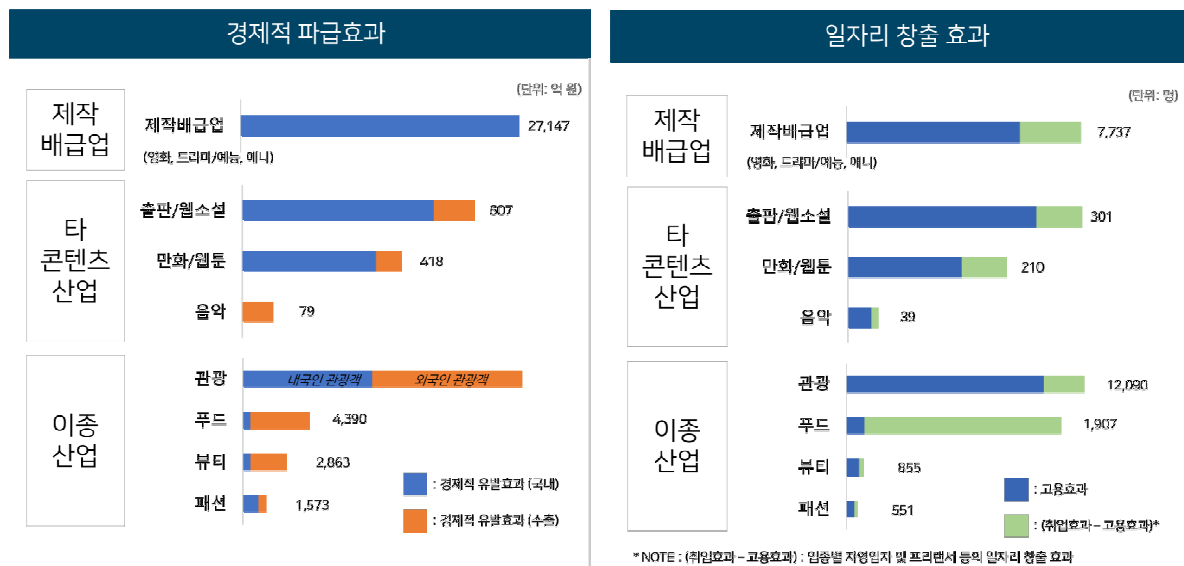


❖ 출처 : 인공지능 활용에 대한 편익과 우려에 관한 연구, 한국통신학회, (2022)

라. 넷플릭스 코리아의 지난 5년 간 사회 경제적 파급효과

- 넷플릭스 코리아의 지난 5년 간('16~'20년) 경제적 파급효과는 제작배급업, 타 콘텐츠산업, 이종 산업에서 약 5.6조원 규모, 일자리 창출 효과로는 약 1.6만명으로 조사됨
- 넷플릭스의 투자 및 사업 활동을 통해 동종 산업 그리고 타 산업까지 연쇄적인 파급효과를 일으키고 있는 것으로 조사됨

[그림 II-6] 넷플릭스 코리아의 사회 경제적 파급효과



❖ 출처 : 넷플릭스 코리아의 사회 경제적 임팩트 보고서, Deloitte, (2021)

마. 융복합 콘텐츠 출시 전후 매출 추이

- 드라마 제작사 제이콘텐츠리 스튜디오와 에이스토리 매출은 각각 '지옥'과 '킹덤'을 방영한 이후 큰 폭으로 상승함
- 특히 웹툰 원작 드라마 '지옥' 제작사인 제이콘텐츠리 스튜디오 매출액은 작품 공개 직후인 '21년 4분기 매출 1,422억원을 달성, 전 분기 대비 145.4% 증가하는 성과를 거둠
- 웹툰 원작 드라마 성공에 따른 제작사 매출 상승은 콘텐츠 산업 규모 확대에 긍정적 영향이 크게 나타남
- (융복합 콘텐츠 파급력) 웹툰-드라마 킹덤은 융복합 콘텐츠로 '19년 북미 지역 매출이 189억으로 전년 대비 35.9% 매출액이 증가함
 - 웹툰-드라마 지옥은 융복합 콘텐츠로 '21년 4분기 매출이 약 1,422억원으로 '21년 3분기 대비 145.4% 매출액이 증가함

[그림 II-7] 킹덤 제작사 에이스토리 해외 지역별 매출액 추이

(단위: 억원)



❖ 출처 : 공시자료 기반 재구성, (2023)

[표 II-3] 지옥 제작사 제이콘텐츠리조트 방송 부문 실적

K-IFRS 기준 단위 : 백만원	20년	20년	20년	21년	21년	21년	21년	21년	YoY
	3분기	4분기		1분기	2분기		3분기		
매출	68,520	75,714	250,884	84,658	112,126	57,954	142,210	396,948	87.8%
(드라마 제작)	26,561	24,539	73,775	26,851	55,341	16,860	77,396	176,447	215.4%
(유통)	37,262	47,012	157,702	50,986	49,896	35,055	60,348	196,284	28.4%
- 국내	15,972	17,529	71,900	16,790	28,261	13,539	25,227	83,817	43.9%
- 해외	21,289	29,483	85,802	34,196	21,635	21,516	35,121	112,467	19.1%
기타	4,698	4,163	19,407	6,821	6,889	6,040	4,467	24,218	7.3%
매출 총이익	20,171	8,849	56,669	25,153	10,420	4,934	33,416	73,924	277.6%

❖ 출처 : 공시자료 기반 재구성, (2023)

- 웹툰 기반 게임 <신과 함께>는 100억 원 매출을 기록한 것으로 조사 됐으며, 게임 기반 영화 <아케인>은 약 1.4조원 매출을 달성한 것으로 조사됨
- 한편, 제작사 스튜디오드래곤도 웹툰 원작 드라마 <스위트홈>과 <경이로운 소문> 방영 이후, 2020년 4분기 매출 1,377억 원을 달성, 전년 동기 대비 41% 성장함
- 웹툰-드라마 스위트홈 및 경이로운 소문은 융복합 콘텐츠로 '20년 4분기 매출액이 약 1,377 억원으로 '3분기 대비 29.6% 매출액 증가 및 전년 동기 대비 41% 매출액이 증가함

[표 II -4] 스위트홈+경이로운 소문 제작사 스튜디오드래곤 '20년 4분기

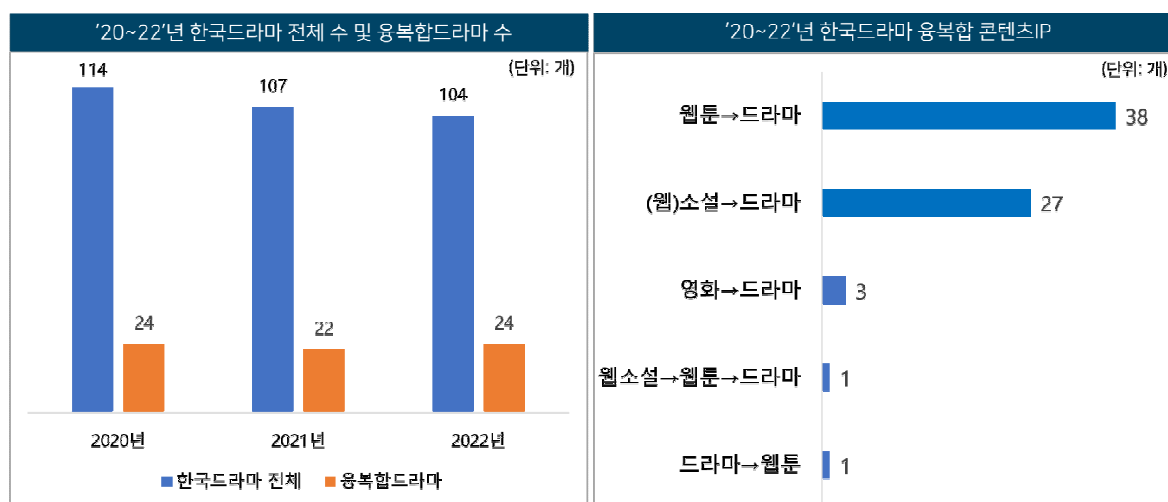
(단위 : 억원)	19년 4분기	20년 1분기	20년 2분기	20년 3분기	20년 4분기	QoQ	YoY
매출	974	1,203	1,614	1,063	1,377	29.6%	41.0%
(편성)	457	452	654	457	407	10.9%	10.9%
(판매)	428	669	757	509	863	69.5%	101.6%
(기타)	89	82	203	97	107	10.8%	19.8%
영역이익	40	116	169	160	46	71.2	흑자전환
당기순이익	16	85	134	106	28	적자전환	적자지속

❖ 출처 : 공시자료 기반 재구성, (2023)

바. 한국드라마 콘텐츠IP 산업

- '20~'22년의 한국 드라마 수는 넷플릭스를 포함, 연간 100개 이상이 방영됐으며, 해당 기간 융복합 드라마는 총 70개로 연간 약 21.6% 비중을 차지함
- 구체적으로 융복합 드라마 중 54%(38개)는 웹툰이 드라마로 제작된 경우였으며, (웹)소설이 드라마화 된 경우도 39%(27개)에 달해 높은 비중을 차지함

[그림 II -8] '20~'22년 한국드라마 중 융복합드라마 사례



❖ 출처 : NETFLIX 홈페이지 참고 및 한국드라마 목록 재구성

- 넷플릭스 한국드라마 총 207개 작품 중 '20~'22년 넷플릭스에서만 방영한 작품은 114개로 나타남
- '20~'22년 작품 중 장르융합 드라마가 33편(28%)으로 웹툰(애니, 만화 등)→드라마 16개, (웹)소설→13개, 영화→드라마 3개, 드라마→웹툰 1개를 차지함
- 한국드라마의 성공요인은 융복합을 통한 신선하고 수준 높은 작품과 넷플릭스 플랫폼을 통한 전세계 진출로 볼 수 있음

[표 II-6] 2020년 넷플릭스 주요 융복합 드라마 사례

작품명	원천IP → 2차IP	융복합 사례
18 어게인	영화 → 드라마	장르융합
이태원 클라쓰	웹툰 → 드라마	장르융합
경이로운 소문	웹툰 → 드라마	장르융합
킹덤	웹툰 → 드라마	장르융합
스위트홈	웹툰 → 드라마	장르융합
날씨가 좋으면 찾아가겠어요	소설 → 드라마	장르융합
바람과 구름과 비	소설 → 드라마	장르융합
보건교사 안은영	소설 → 드라마	장르융합

❖ 출처 : NETFLIX 홈페이지 참고

- (장르융합) 웹툰 → 드라마 6개, 소설→드라마 3개, 영화 → 드라마 1개 순으로 나타남

[표 II-7] 2021년 넷플릭스 주요 융복합 드라마 사례

작품명	원천IP → 2차IP	융복합 사례
D.P.	웹툰 → 드라마	장르융합
알고 있지만	웹툰 → 드라마	장르융합
고요의 바다	영화 → 드라마	장르융합
선배, 그 립스틱 바르지 마요	소설 → 드라마	장르융합
좋아하면 울리는	웹툰 → 드라마	장르융합
킹덤: 아신전	만화 → 드라마	장르융합
너를 닮은 사람	소설 → 드라마	장르융합
갯마을 차차차	영화 → 드라마	장르융합
지옥	웹툰 → 드라마	장르융합

- (장르 융합) 웹툰 → 드라마 7개, (웹)소설→드라마 4개, 영화 → 드라마 2개 순으로 나타남

[표 II -8] 2022년 넷플릭스 주요 융복합 드라마 사례

작품명	원천IP → 2차IP	융복합 사례
재벌집 막내아들	웹소설 → 드라마	장르융합
사랑의 이해	소설 → 드라마	장르융합
지금 우리 학교는	웹툰 → 드라마	장르융합
사장님을 잠금해제	웹툰 → 드라마	장르융합
작은아씨들	미국소설 → 드라마	장르융합
미남당	웹소설 → 드라마	장르융합
어쩌다 전원일기	웹소설 → 드라마	장르융합
안나라수마나라	웹툰 → 드라마	장르융합
이상한 변호사 우영우	드라마 → 웹툰	장르융합
사내맞선	웹소설 → 드라마	장르융합

- (장르 융합) (웹)소설→드라마 5개, 웹툰 → 드라마 4개, 드라마→웹툰 1개 순으로 나타남
- '20~'22년 한국드라마 작품 수는 265개로, 장르융합 드라마는 52편(20%)을 차지
- '20~'22년 장르융합 드라마 사례는 웹툰→드라마 26개(50%), (웹)소설→드라마 22개(42%), 영화→드라마 2개(4%), 드라마→웹툰 1개(2%), 웹소설→웹툰→드라마 1개(2%)로 나타남
- 웹툰, 책, 영화 등의 성공적인 원천IP가 2차IP로 활용된 것이 성공 요인으로 분석됨

[표 II -9] 2020년 한국드라마 주요 융복합 사례

작품명	원천IP → 2차IP	융복합 사례
날씨가 좋으면 찾아가겠어요	소설 → 드라마	장르융합
365: 운명을 거스르는 1년	소설 → 드라마	장르융합
편의점 샛별이	웹툰 → 드라마	장르융합
브람스를 좋아하세요?	소설 → 드라마	장르융합
여신강림	웹툰 → 드라마	장르융합
허쉬	소설 → 드라마	장르융합
철인왕후	웹소설 → 드라마	장르융합

❖ 출처 : 한국드라마 목록 재구성

- (장르융합) 웹툰 → 드라마 10개, (웹)소설→드라마 8개, 영화 → 드라마 1개 순으로 나타남
- '20년 드라마 최고시청률 평균 7.9% 차지

[표 II -10] 2021년 한국드라마 주요 융복합 사례

작품명	원천IP → 2차IP	융복합 사례
달이 뜨는 강	소설 → 드라마	장르융합
오월의 청춘	소설 → 드라마	장르융합
갯마을 차차차	영화 → 드라마	장르융합
홍천기	소설 → 드라마	장르융합
유미의 세포들	웹툰 → 드라마	장르융합
웃소매 붉은 끝동	소설 → 드라마	장르융합

○ (장르 융합) (웹)소설→드라마 6개, 웹툰→드라마 5개, 영화→드라마 1개 순으로 나타남

○ '21년 드라마 최고시청률 평균 8.3% 차지

[표 II -11] 2022년 한국드라마 주요 융복합 사례

작품명	원천IP → 2차IP	융복합 사례
악의 마음을 읽는 자들	소설 → 드라마	장르융합
술꾼도시여자들	웹툰 → 드라마	장르융합
사내 맞선	웹소설 → 웹툰 → 드라마	장르융합
어게인 마이 라이프	소설 → 드라마	장르융합
내과 박원장	웹툰 → 드라마	장르융합
돼지의 왕	애니메이션 → 드라마	장르융합
이상한 변호사 우영우	드라마 → 웹툰	장르융합
오늘의 웹툰	일본만화 → 드라마	장르융합
조선 정신과 의사 유세풍	소설 → 드라마	장르융합
법대로 사랑하라	웹소설 → 드라마	장르융합
유미의 세포들 2	웹툰 → 드라마	장르융합
재벌집 막내아들	웹소설 → 드라마	장르융합
아무것도 하고 싶지 않아	웹툰 → 드라마	장르융합
사장님을 잠금해제	웹툰 → 드라마	장르융합
금혼령, 조선 혼인 금지령	소설 → 드라마	장르융합

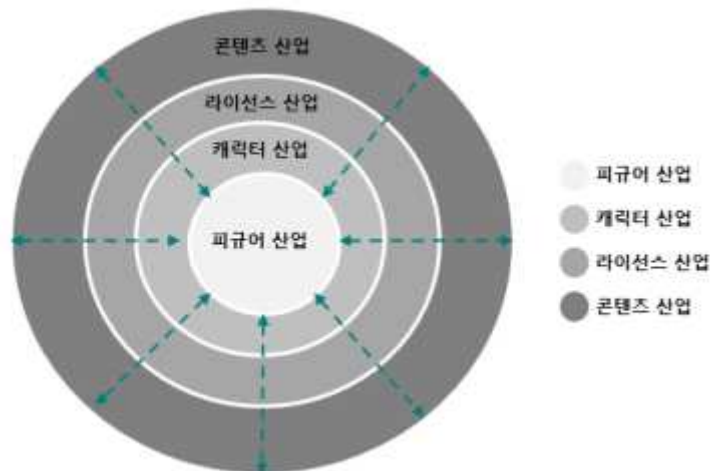
○ (장르 융합) 드라마→웹툰 11개, (웹)소설→드라마 8개, 웹소설→웹툰→드라마 1개, 드라마→웹툰 1개 순으로 나타남

○ '22년 드라마 최고시청률 평균 7.9% 차지

사. 캐릭터 산업

- 콘텐츠 IP 융복합 시장이 주목을 받으면서, IP 라이선스 및 캐릭터 시장이 더 확대될 것으로 전망됨
- (글로벌 피규어 시장 성장) 글로벌 피규어시장 규모는 '16년 75억 달러에서 '20년 100억 달러 규모로 확대되어 '16-'20년 CAGR(연평균성장률) 7.6%로 나타남
- '21~'27년까지 연평균 11.5% 규모로 성장할 것으로 예측되며, '27년에는 215억 달러 규모로 확대될 것으로 예상됨
- (콘텐츠-라이선스-캐릭터-피규어 연관성) 피규어 산업은 애니메이션, 영화, 드라마 등 다양한 캐릭터를 기반으로 하기 때문에 캐릭터 산업, 라이선스 산업, 콘텐츠 산업과 연결되어 있음

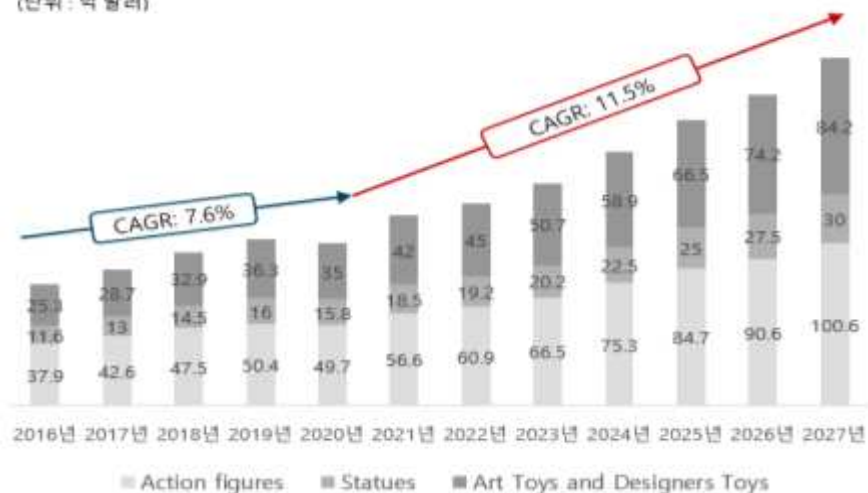
[그림 II-9] 피규어 산업과 타 산업의 연관성 및 확장 가능성



❖ 출처 : 블리츠웨이 외부평가기관 평가의견서, 한국거래소, (2021)

[그림 II-10] 글로벌 피규어 시장 규모 및 전망

(단위 : 억 달러)



❖ 출처 : 블리츠웨이 외부평가기관 평가의견서, 한국거래소, (2021)

- 국내 애니메이션·게임 피규어 제작사 블리츠웨이는 DC 코믹스 배트맨 등의 IP 라이선싱권을 확보한 이후, '19년부터 '21년까지 꾸준한 매출 성장세를 보이고 있음
- 입주기업의 IP를 육성하여 굿즈기업과 연계하여 콘텐츠기업에 부가 수익 창출이 필요함

[표 II -12] 피규어 기업 블리츠웨이 유형별 매출 현황

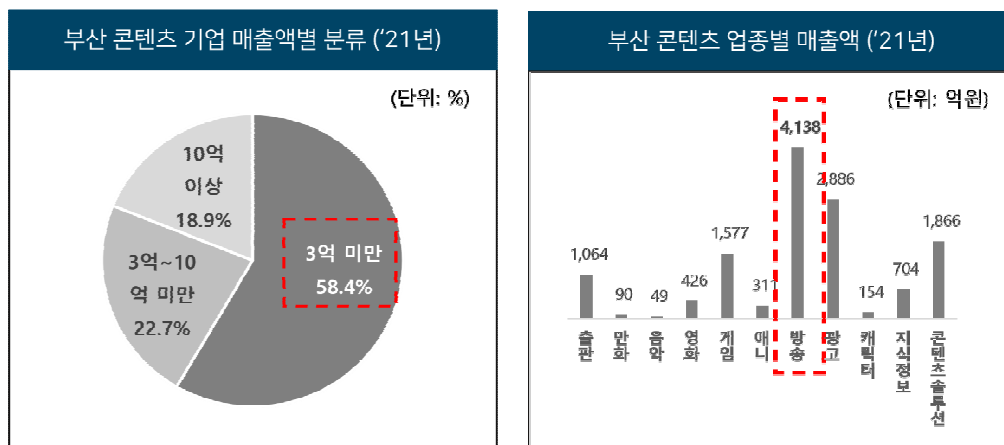
매출유형	품목		2019년	2020년	2021년
제품	인물 액션 피규어 / 스탠츄	내수	108	568	398
		수출	1,586	3,888	6,190
		소계	1,694	4,456	6,588
	애니 액션 피규어 / 스탠츄	내수	162	496	556
		수출	568	3,928	4,742
		소계	730	4,424	5,297
	게임 피규어	내수	-	2,600	3,690
		소계	-	2,600	3,690
	아트토이	내수	861	16	44
		수출	44	46	214
		소계	905	62	258
	자사IP	내수	27	93	4
		수출	147	1,060	14
		소계	175	1,154	17
	합계	내수	1,158	3,773	4,692
수출		2,345	8,922	11,160	
소계		3,504	12,696	15,850	

- (블리츠웨이 판매 전략) 글로벌 도소매상과의 파트너십을 유지·확장하며 수요가 높은 IP 라이선싱의 확보, 높은 재현 수준 등의 제품 품질 유지에 집중 함
- 지속적 수요가 유지되는 IP 라이선싱을 확대해나가는 한편, 신규 트렌드 IP를 선제적으로 라이선싱하여 피규어 제품을 구현
- (클래식 IP의 강화) 블리츠웨이는 클래식 영화 IP를 확보 후 높은 수준의 제품을 공급해옴
- (새로운 트렌드 신작 IP 확보) 새로운 사업영역 확대를 위해, 파트너사인 Prime 1 Studio와의 협업을 배트맨 및 슈퍼맨 IP 등으로 유명한 DC 코믹스의 영화 '더 조커'의 호아킨 피닉스를 제작함

아. 부산 지역 콘텐츠 분야 분석

- 전국의 시도별 콘텐츠산업 비교 분석 결과, 부산은 사업체, 종사자, 매출액 등의 규모에서 전국 3위를 차지하고 있음
- 전국 사업체, 종사자, 매출액 비교 시 서울, 경기, 부산 순으로 나타남
- 부산 지역 콘텐츠 기업을 매출액으로 분류 시 3억 미만의 기업이 58%로 2/3를 차지하며, 업종별 매출액으로는 방송이 4,138억원으로 가장 큰 비중을 차지함

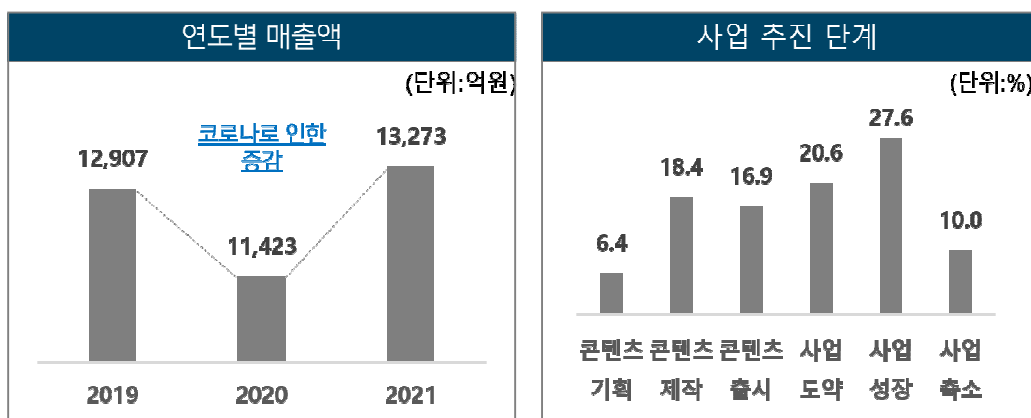
[그림 II-11] 부산 지역 콘텐츠 분야 분석



❖ 출처 : 2022년 부산 CT 산업통계조사
부산 콘텐츠산업 제도개선 및 중장기 마스터 플랜 수립 연구

- 연도별 매출액을 보았을 때, 2020년에 코로나로 인해 감소하였으나 애프터 코로나에 접어들어 향후 매출액이 증가할 것으로 전망됨
- 기업별 사업 추진 단계는 사업도약과 사업성장이 가장 높은 비율을 차지함. 따라서 향후 매출액 3억 미만의 기업의 사업 성장에 필요한 지원이 필요한 것으로 예측됨

[그림 II-12] 부산 CT산업 통계조사 보고서



❖ 출처 : 2022년 부산 CT 산업통계조사, 부산정보산업진흥원, (2022)

[표 II -13] 2022년 부산 콘텐츠산업 조사

구분	사업체 수(개)	종사자 수(명)	매출액(억원)
전체	1,099	7,799	13,273
출판	101	828	1,064
만화	70	129	90
음악	74	154	49
영화	110	434	426
게임	139	1,466	1,577
애니메이션	17	265	311
방송	51	899	4,138
광고	197	1,507	2,886
캐릭터	15	160	154
지식정보	61	642	704
콘텐츠솔루션	161	1,201	1,866

❖ 출처 : 2022년 부산 CT 산업통계조사, 부산정보산업진흥원, (2022)

- (부산 CT산업 성장 전망 및 트렌드 예측) 2024년 콘텐츠 트렌드 키워드로 OTT전략, 콘텐츠프랜차이즈 전략, K-리얼리티, 인포테인먼트 등으로 조사됨
- 부산 CT산업은 트렌드에 맞춘 콘텐츠솔루션, 지식정보, 게임, 크리에이터 등이 더욱 성장할 것으로 예측됨

[표 II -14] 2024 콘텐츠 트렌드 키워드

트렌드 키워드	
① 느린 성장의 시대	② 콘텐츠프랜차이즈 전략
③ K-리얼리티	④ 인포테인먼트
⑤ 새로운 유튜브 성공법칙	⑥ 마이크로 유튜브 마케팅
⑦ K-키즈	⑧ 글로벌 IP 아기상어
⑨ 캐치! 티니핑	⑩ K-엔터
⑪ K-팝과 미국	⑫ 기업 유튜브의 오리지널 콘텐츠
⑬ 기업 웹예능	⑭ 트렌드 상류
⑮ 틱톡=광고플랫폼	

❖ 출처 : 2024 콘텐츠가 전부다, 미래의창, (2023)

- 부산 CT산업 사업체를 매출액 10억원 이하로 분류했을 때, 콘텐츠솔루션기업이 상위 10위를 차지하고 있으며 해운대구에 업체의 70%가 위치함
- 상위권 콘텐츠솔루션기업 중 3곳을 제외한 7곳의 종사자 수는 10명 미만으로 나타남

[표 II -15] 부산 지역 매출액 10억원 미만 주요 콘텐츠기업

매출액 순위	사업체명	업종	지역	설립 일자	종사자 수(명)
					2021년
1	(주)페이***	콘텐츠솔루션	해운대구	2020	3
2	리나***	콘텐츠솔루션	사상구	2014	6
3	제로*	콘텐츠솔루션	해운대구	2012	32
4	유비*	콘텐츠솔루션	해운대구	2003	22
5	포인트*	콘텐츠솔루션	부산진구	2015	10
6	시큐*	콘텐츠솔루션	남구	2012	4
7	INU**	콘텐츠솔루션	남구	2007	2
8	네블라****	콘텐츠솔루션	해운대구	2017	3
9	투그램****	콘텐츠솔루션	해운대구	2013	6
10	준폰*	콘텐츠솔루션	해운대구	2017	1

❖ 출처 : 2021년 부산 CT산업 전체 DATA 기반 재구성

[표 II -16] 부산 지역 매출액 10억원 미만 주요 콘텐츠솔루션산업

매출액 순위	사업체명	업종	지역	설립 일자	종사자 수(명)
					2021년
1	페이***	콘텐츠솔루션	해운대구	2020	999
2	리나***	콘텐츠솔루션	사상구	2014	995
3	제**	콘텐츠솔루션	해운대구	9999	995
4	유**	콘텐츠솔루션	해운대구	2003	995
5	포인트**	콘텐츠솔루션	부산진구	2015	995
6	시**	콘텐츠솔루션	남구	2012	995
7	INU**	콘텐츠솔루션	남구	2007	995
8	네블라****	콘텐츠솔루션	해운대구	2017	995
9	투그램****	콘텐츠솔루션	해운대구	2013	995
10	준**	콘텐츠솔루션	해운대구	2017	995
11	씨드***	콘텐츠솔루션	해운대구	2004	985
12	엑스아이*****	콘텐츠솔루션	부산진구	2013	960
13	수상***	콘텐츠솔루션	금정구	2012	958
14	아**	콘텐츠솔루션	사상구	2017	954
15	잔*	콘텐츠솔루션	남구	2018	949
16	더**	콘텐츠솔루션	남구	2009	936
17	지니***	콘텐츠솔루션	동구	2010	885
18	인터**	콘텐츠솔루션	해운대구	2017	817
19	테**	콘텐츠솔루션	해운대구	2020	800
20	한국비엔****	콘텐츠솔루션	연제구	2013	788

- 부산 방송산업 및 애니메이션산업 매출액 10억원 이하의 기업 리스트는 아래와 같음
- 방송산업은 해운대구에 가장 많은 11개(55%)가 위치해 있음
- 애니메이션산업은 사업체, 매출액 등 부산 내 타 콘텐츠산업에 비해 기업의 규모가 작음

[표 II -17] 부산 지역 매출액 10억원 미만 주요 방송산업

매출액 순위	사업체명	업종	지역	설립 일자	종사자 수(명)
					2021년
1	디*	방송	남구	2003	16
2	피디제이***	방송	해운대구	2013	11
3	쉐어모먼***	방송	해운대구	2009	9
4	유성**	방송	해운대구	2000	8
5	원미**	방송	해운대구	2009	7
6	제니스***	방송	영도구	2011	2
7	희망복지****	방송	동구	2011	5
8	원미**	방송	해운대구	2009	7
9	레**	방송	북구	2017	3
10	유알**	방송	남구	2018	3
11	미디어**	방송	해운대구	2013	7
12	모픽미디***	방송	해운대구	2012	2
13	학송*	방송	해운대구	2008	2
14	프로덕***	방송	연제구	2003	1
15	a**	방송	해운대구	2019	4
16	이음***	방송	부산진구	2016	2
17	이스****	방송	중구	2003	1
18	케이미****	방송	영도구	2003	5
19	반송종합****	방송	해운대구	1998	4
20	j****	방송	해운대구	2010	1

[표 II -18] 부산 지역 매출액 10억 미만 주요 애니메이션산업

매출액 순위	사업체명	업종	지역	설립 일자	종사자 수(명)
					2021년
1	콘텐***	애니메이션	연제구	2013	14
2	비*	애니메이션	기장군	2011	3
3	디**	애니메이션	해운대구	2006	2
4	피코**	애니메이션	영도구	2017	33
5	스튜디오**	애니메이션	해운대구	2012	7
6	아이코닉****	애니메이션	해운대구	2021	9
7	씨지픽셀****	애니메이션	해운대구	2012	9
8	스튜디오 *	애니메이션	해운대구	2015	7
9	썬키***	애니메이션	사상구	2016	2
10	호밀밭의 ***	애니메이션	해운대구	2019	3

- 부산 지역 영화산업 및 음악산업 매출액 10억원 이하 기업 리스트는 아래와 같음
- 영화산업은 해운대구에 가장 많은 12개(60%)가 위치해 있으며, 종사자는 20개 기업 모두 10명 미만으로 조사됨
 - 음악산업에서는 20개 기업 모두 종사자가 10명 미만으로 나타남

[표 II -19] 부산 지역 매출액 10억원 미만 주요 영화산업

매출액 순위	사업체명	업종	지역	설립 일자	종사자 수(명)
					2021년
1	씨네**	영화	해운대구	2019	5
2	태성엔터****	영화	중구	2006	2
3	에이치큐*****	영화	동구	2007	3
4	씨네**	영화	해운대구	2004	6
5	씨에이씨*****	영화	해운대구	2013	5
6	씨네핀***	영화	해운대구	2018	3
7	제작**	영화	해운대구	2017	2
8	씨에*****	영화	해운대구	2013	5
9	뉴타임***	영화	사상구	2015	1
10	브릿지****	영화	해운대구	2016	4
11	키노*****	영화	해운대구	2016	1
12	씨네**	영화	해운대구	2017	6
13	리메인****	영화	해운대구	2017	1
14	커뮤니케*****	영화	해운대구	2017	1
15	브릿*****	영화	해운대구	2016	1
16	대****	영화	중구	2000	2
17	영화***	영화	사하구	2011	1
18	진*****	영화	남구	2007	3
19	오*	영화	부산진구	2011	1
20	아트**	영화	해운대구	2016	2

[표 II -20] 부산 지역 매출액 10억 미만 주요 음악산업

매출액 순위	사업체명	업종	지역	설립 일자	종사자 수(명)
					2021년
1	씨에**	음악	사상구	2005	3
2	스**	음악	북구	2016	3
3	코**	음악	부산진구	2005	3
4	히트***	음악	금정구	2016	2
5	노*	음악	해운대구	2018	1
6	베이***	음악	금정구	2002	1
7	리얼라*****	음악	사상구	2010	1
8	블루호텔*****	음악	금정구	2003	1
9	소리***	음악	수영구	2019	7
10	비제*****	음악	부산진구	2018	7
11	떨기*****	음악	중구	2015	2
12	트레**	음악	사하구	2013	1
13	토*	음악	수영구	2011	1
14	초***	음악	수영구	2013	1
15	헤**	음악	부산진구	2009	1
16	구**	음악	수영구	2015	1
17	해***	음악	동래구	2016	1
18	나의****	음악	해운대구	2018	1

- 부산 캐릭터 및 지식정보산업 매출액 10억원 이하 기업 리스트는 아래와 같음
- 캐릭터산업은 부산 내 콘텐츠산업 중 사업체 수가 가장 적음
- 지식정보산업은 기업마다 종사자 수의 차이가 큰 것으로 나타남

[표 II-21] 부산 지역 매출액 10억원 미만 주요 캐릭터산업

매출액 순위	사업체명	업종	지역	설립 일자	종사자 수(명)
					2021년
1	유니트러****	캐릭터	기장군	2012	13
2	코스****	캐릭터	부산진구	2011	10
3	성*	캐릭터	강서구	2000	25
4	봄이**	캐릭터	남구	2010	2
5	페이****	캐릭터	해운대구	2014	3
6	이**	캐릭터	수영구	2019	4
7	이**	캐릭터	해운대구	2016	1
8	우**	캐릭터	동래구	2017	1
9	이**	캐릭터	연제구	2019	2

[표 II-22] 부산 지역 매출액 10억원 미만 주요 지식정보산업

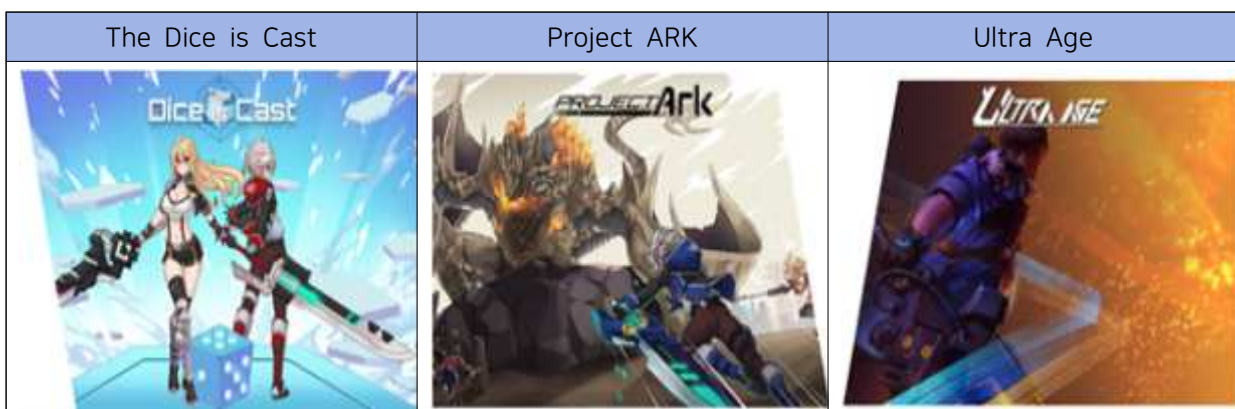
매출액 순위	사업체명	업종	지역	설립 일자	종사자 수(명)
					2021년
1	스마트**	지식정보	해운대구	2012	27
2	뉴젠아이****	지식정보	수영구	2018	17
3	렌*	지식정보	북구	2015	7
4	디아이***	지식정보	남구	2017	8
5	잡인피플****	지식정보	금정구	2009	12
6	정유**	지식정보	남구	2004	8
7	로*	지식정보	부산진구	2014	6
8	티앤에스***	지식정보	수영구	2016	4
9	에스앤***	지식정보	해운대구	2015	10
10	피티인***	지식정보	금정구	2014	4
11	핑크**	지식정보	중구	2014	9
12	나라****	지식정보	금정구	2000	4
13	사운드**	지식정보	해운대구	2016	7
14	엠**	지식정보	북구	2014	2
15	딩킹***	지식정보	해운대구	2019	6
16	크로노***	지식정보	해운대구	2017	5
17	블루킹스****	지식정보	남구	2002	4
18	쿠*	지식정보	해운대구	2012	6
19	아이***	지식정보	금정구	2005	7
20	와이***	지식정보	부산진구	2003	3

자. 부산 지역 유망 콘텐츠기업

□ 넥스트스테이지

- (개요) 2015년 5월에 설립된 넥스트스테이지는 동아대학교 컴퓨터공학 분야 출신 4명이 함께 창업을 시작해 '23년 기준 인원이 16명까지 성장함
- 주로 모션캡처 장비를 활용한 액션형 게임을 제작함
 - (개발 게임) 'The Dice is Cast', 'Project ARK', 'Ultra Age'
 - 2016년 'The Dice is Cast' 원스토어 유료 게임 순위 1위, 구글 유료 게임 순위 2위
 - 2017년 'Project ARK' 원스토어 유료 게임 순위 1위, 구글 유료 게임 순위 3위
 - 2022년 글로벌 게임 개발 및 유통사인 에픽게임즈와 UDN 컨설턴트 파트너십 체결
- (투자지원) 소규모 개발사임에도 콘솔 게임을 출시하여 게임 업계에 주목을 끌었고 현재까지 약 28억원의 투자를 유치함
 - 2019년 부산 대표 게임회사 트리노드(포코팡 개발사)의 모회사인 스탠드컴퍼니, 라구나인베스트먼트(투자사)로부터 8억 원의 시드 투자를 받음
 - 2022년 스탠드컴퍼니로부터 20억원의 투자를 유치함
- (기술 기대효과) 4번째 게임은 2026년 하반기 출시를 목표로 '프로젝트 LC'(가제)를 개발하는데, 인공지능 기술을 도입함
 - 2D 콘셉트 아트를 인공지능이, 3D배경은 디자이너가 제작하는 방식으로 진행하고 있음
 - 시나리오 제작에 CHAT GPT 적극 활용 및 향후 개발 엔진에 인공지능 기술 접목 예정

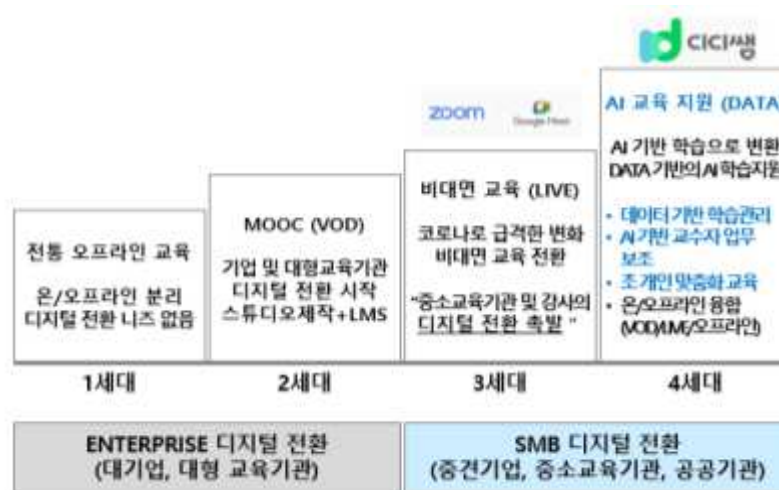
[그림 II -13] 넥스트 스테이지 개발 게임



□ 디디쌤(산타)

- 디디쌤은 수도권에만 편중된 교육환경을 개선하고 지역별 교육 격차 해소를 목표로 운영 중인 온라인 교육 플랫폼
 - 초기 교육 영상 제작 솔루션인 '디디캐스트'를 서비스함
 - 코로나 이후 오프라인 교육이 비대면 디지털 전환으로 가속화되며 기존의 '디디캐스트'를 교육 업무 보조 솔루션인 '디디쌤'으로 발전시킴
 - 2023년 기준 기업, 공공기관, 학원 등 총 4,000개의 기관이 이용
 - 2023년 기준 부산 본사 및 서울 지사 보유
- (기술 기대효과) 인공지능(AI) 기술을 활용한 AI 클래스, AI 조교 등의 기능을 개발
 - 4세대 교육 체계인 AI 교육 지원으로 데이터 기반 학습관리, 초 개인화 맞춤형 교육을 지원

[그림 II-14] 디디쌤 AI 교육 지원



❖ 출처 : 디디쌤 회사소개서, 디디쌤, (2023)

- (투자 지원) 2018년 Seed 투자 이후, Pre-A 투자, TIPS 선정, Series A 투자 유치
 - 2018년 3월 Seed 투자 유치 3억원 (블루포인트파트너스)
 - 2018년 10월 Pre-A 투자 유치 10억원 (나이스투자파트너스, 스탠다스팬서)
 - 2018년 11월 TIPS 선정
 - 2020년 10월 Series A 투자 유치 20억원 (한국투자파트너스, 대교인베스트먼트, 포스코기술투자)
 - 2022년 10월 포스트팁스 선정
 - 2023년 8월 Series A 브릿지 투자 유치 (엑센트리벤처스, 경남벤처투자, 삼성증권)

□ 빅파인 애니메이션 스튜디오

- (개요) 부산 애니메이션기업인 빅파인 애니메이션 스튜디오는 '21년 3월에 설립하여 '23년 기준 인원 수가 28명으로 성장함
 - CG 영상 제작, 캐릭터 모델링, 극장용 애니메이션 제작
 - 동명대학교 스타트업 건물 3층에 위치
 - KOCCA '2021 애니메이션 부트캠프 데모데이' 최고상인 우수상 수상
- (지원사업 선정) '2022 국산 애니메이션 초기 본편 제작 지원' 및 '2022 차세대 애니메이션 제작지원'에 선정된 유망기업
 - 2022 국산 애니메이션 초기 본편 제작 지원에 '신귀한 식당'이 선정
 - '신귀한 식당'은 2024년 경에 선보일 예정으로 OTT를 통해 공개하는 것을 목표로 하고 있음
 - 2022 차세대 애니메이션 제작지원에 '스카이스퍼 인 송정'이 선정
 - '스카이스퍼 인 송정'은 숏폼형태 애니메이션으로 총 50편 구성 중 8편에 대해 제작이 끝난 상태로 2024년 3월까지 완성 계획
- (신귀한 식당) 빅파인 애니메이션 스튜디오가 영도 할매 설화를 모티브로 만든 작품
 - 부산의 주요 관광지를 배경으로 각종 먹을거리와 볼거리 등을 소개하는 내용으로 구성
 - 영도 사람들을 외지의 위험으로부터 경고하고 보호하는 수호신의 스토리
- (스카이스퍼 인 송정) KOCCA '2022 차세대 애니메이션 제작 지원'에 선정
 - 힙합을 좋아하는 부산 갈매기와 친구인 용두산 비둘기가 송정해수욕장에서 서핑하고 푸드트럭을 운영하는 스토리
 - R&D(연구·개발) 사업의 기술을 녹여 일부 3D애니메이션 기술을 반영

[그림 II-15] 빅파인 애니메이션 제작 작품

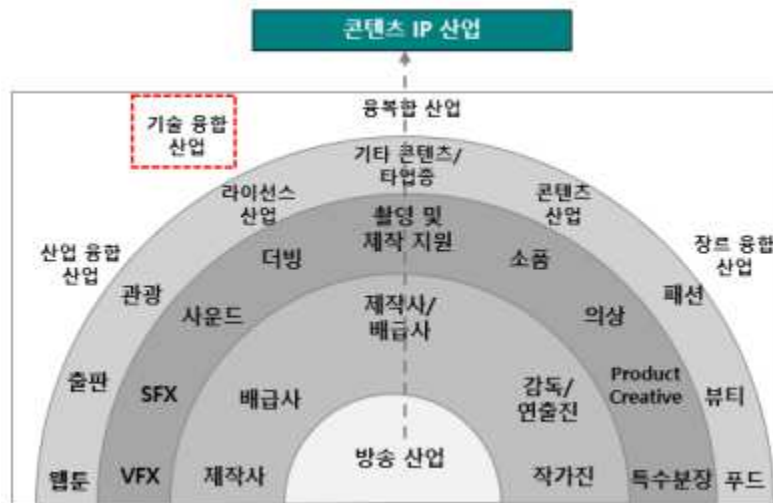


1.1 비즈니스 창출 유형

가. 콘텐츠산업과 시분야 전망

- 콘텐츠산업은 국내에서 해외로 확산되고 있는 추세
 - 대표적으로 한국 드라마 <오징어 게임>은 넷플릭스 플랫폼을 통해 글로벌적으로 성과를 나타냄
 - 콘텐츠산업은 방송을 통해 글로벌적으로 진출하며, AI기술이 점차 발전함에 따라 콘텐츠 관련 기업은 기술 융합에 초점을 맞추어야 한다고 판단됨
 - 콘텐츠 산업-콘텐츠 IP 산업-방송은 연결되어 있음
 - 콘텐츠 IP 산업은 2차→3차 등으로 확장되며, 콘텐츠 산업, 타산업, 융복합 산업까지 포함할 것으로 예상됨

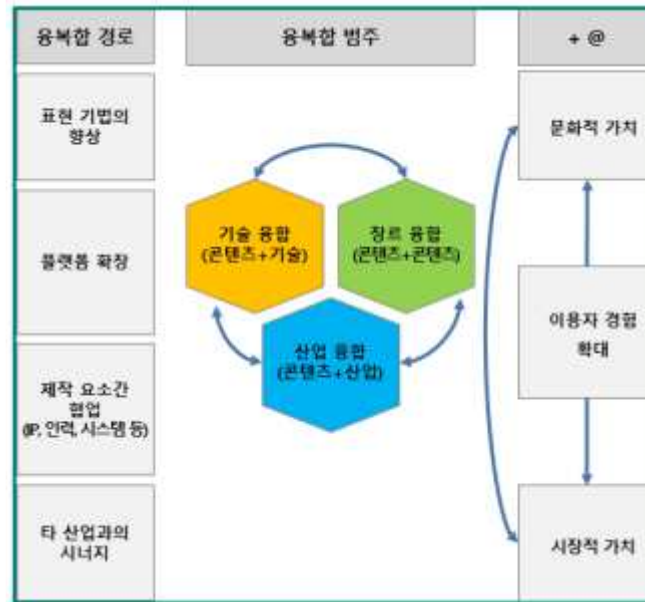
[그림 II-1-1] 콘텐츠 IP 산업 분류



❖ 출처 : 방송산업 분류 기반 재구성, 데이터과학센터, (2023)

- 콘텐츠산업에서 융복합은 콘텐츠 장르 간의 융합, 콘텐츠와 기술의 융합, 콘텐츠와 타 산업(콘텐츠산업이 아닌)과의 융합을 정의함
 - 장르 융합 : 만화책이 원작인 '신과 함께'의 영화화
 - 기술 융합 : 해외 프로 축구 경기 중계에 360도 촬영 기술 도입
 - 산업 융합 : 애니메이션이 '뽀롱뽀롱 뽀로로'의 IP를 활용한 '뽀로로 테마파크'

[그림 II-1-2] 콘텐츠 산업 융복합



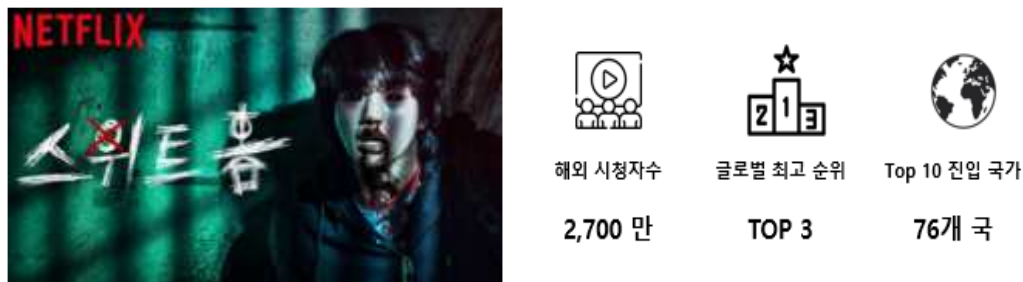
❖ 출처 : IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성사업 타당성 조사 연구, KOCCA, (2019)

나. 장르융합

□ 스위트홈

- 넷플릭스 드라마 '스위트홈'의 인기로, 드라마 방송 후 스위트홈 원작 웹툰 매출이 6배 증가
- 이처럼 IP 융합은 2차 콘텐츠뿐만 아니라 원작 콘텐츠 매출에 긍정적 영향을 미침
- (글로벌 협업) 스위트홈은 작품 제작 시, 글로벌업체 106개와 제작진 850명과 협업함
 - 웨스트월드 포함 국내외 11개의 VFX 업체와 넷플릭스 간 긴밀한 기술 교류 통한 수준 높은 VFX 효과 구현 및 N캠 활용 버추얼 프로덕션 등 시도
 - Legacy Effects, Spectral Motion 등 할리우드 SFX studio 와의 협업 통한 노하우 전수
- (원작 웹툰의 재탄생) 스위트홈은 넷플릭스 드라마 글로벌 인기로 원작 웹툰도 재조명됨
 - 글로벌 누적 조회수 12억 뷰의 히트 웹툰 '스위트홈'의 영상화로 공개 전부터 화제가 됨
 - 넷플릭스를 통한 시청자의 웹툰 유입 등 콘텐츠 팬덤 간 선순환이 됨
 - (국내 콘텐츠 산업 전문가) 일반적으로 인기 많은 웹툰 작품의 경우 연재 종료 이후까지 일정 수준의 조회수가 유지됨에도 불구하고, 넷플릭스 방영 후 매출이 약 4~6배 증가하는 추세임
- (새로운 캐릭터와 새로운 배우의 발견) 드라마 오리지널 캐릭터인 '서이경' 발굴, 신인 배우 '송강, 고윤정, 이도현, 고민시' 등이 드라마의 인기에 힘입어 주연급 배우로 성장

[그림 II-1-3] 웹툰-드라마 스위트홈 성공사례



❖ 출처 : 넷플릭스 코리아의 사회 경제적 임팩트 보고서, Deloitte Consulting, (2021)

- (콘텐츠 믹스) 네이버웹툰은 자회사 스튜디오엔과 영상 제작 업체 등과 협력하며 웹툰 원작 드라마·영화(화)를 추진 중이며, 카카오엔터테인먼트는 10개 이상의 드라마·영화 제작사를 자회사로 두고 영상 콘텐츠 제작을 강화하고 있음
- 비즈타운은 네이버웹툰 등과 파트너스를 구성하여 수도권 및 글로벌 교류를 촉진해야 함
- (드라마 원작 웹툰) 드라마코믹스는 드라마를 웹툰화한 작품임
 - 시청자였던 독자가 원작과 비교하는 재미를 느끼며, 인지도가 높아 마케팅 측면에서도 유리함
 - 원작과 다른 웹툰만의 차별화가 필요함
- (웹툰 원작 드라마) 웹툰 원작 드라마는 장기간 연재로 검증이 완료된 작품들임
 - 웹툰 원작 팬덤이 존재해 드라마 흥행에 긍정적임
 - 오픈서베이 실시 <웹툰 트렌드 리포트 2022>는 원작과의 싱크로율이 높아야 한다는 의견이 77%로 드라마가 원작을 잘 반영할수록 성공할 확률이 높음
- (웹툰 원작 영화) 웹툰 원작 무비는 적은 편으로 2017년 신과 함께 이후 흥행된 작품 없음
 - 방대한 스토리를 짧은 러닝타임에 담아야 하는 부담 존재함

[그림 II-1-4] 콘텐츠 믹스 작품 사례 (1/2)

드라마 원작 웹툰	웹툰 원작 드라마	웹툰 원작 영화

- (웹툰 원작 게임) 웹툰 원작 게임은 2023년 출시한 모바일 게임 <신의 탑: 새로운 세계>는 출시 한 달만에 전 세계 누적 매출 1500만 달러를 달성함
 - 다만, 그 외 다수의 웹툰 원작 게임들은 원작의 스토리를 반영하지 못하고, 과도한 결제 유도, 게임성 부족 등으로 실패하는 사례를 보여줌
- (HYBE × 네이버웹툰 슈퍼 캐스팅) K-POP 스타들을 웹툰 주인공으로 캐스팅
 - BTS 멤버를 웹툰 주인공으로 캐스팅한 <세븐 페이스 : 착호>가 화제가 됨
 - 엔하이픈, 르세라핌 등 HYBE 소속 아티스트의 웹소설, 웹툰으로 이어짐
 -

[그림 II-1-5] 콘텐츠 믹스 작품 사례 (2/2)

웹툰 원작 애니메이션	웹툰 원작 게임	네이버웹툰 슈퍼 캐스팅
		

- 반면, 웹툰 원작 드라마를 향한 관심이 확대되는 가운데, 웹툰 원작 애니메이션 실적은 저조한 실정임
- 웹툰 원작 애니메이션의 경우 시장이 저연령층에 집중되어 있는 반면, 웹툰은 10~30대가 주 타깃화 돼 흥행에 한계가 있음
- 이에 아이코닉스 등을 중심으로, 타깃층을 MZ 세대로 확대하고자 하는 전략이 수립되고 있음

다. 기술융합

□ 유니드캐릭터

- 뽀로로 제작사 '아이코닉스' 출신의 송민수 대표가 설립한 유니드캐릭터는 자사 IP 크리켓팡의 굿즈 제작, 모바일게임 개발 등에 이어 가상융합기술인 AR과 결합하여 교육 프로그램을 서비스함
- (크리켓팡 개요) 인도 시장을 타깃으로 제작된 코끼리, 토끼, 새, 곰, 다람쥐 캐릭터+크리켓이 합쳐진 코믹한 애니메이션
- (IP 활용) 크리켓팡 캐릭터 IP를 활용하여 크리켓팡 AR 카드를 제작
 - 어린이 AR 영어단어 학습용 제품 크리켓팡 AR 플래시카드를 쿠팡, 지마켓 등 국내 주요 온라인 마켓에 출시함
 - 어플리케이션을 통해 단어카드 이미지 인식 후 모바일에서 AR애니메이션을 보며 영단어를 공부하는 방식
- (투자 유치)
 - 신용보증재단, 캐피탈원, 우리은행, 마이다스동아인베스트먼트 등 총 27억원 규모 투자를 유치
 - 인도 교육전 DIDAC에 참가하여 자체 제작한 크리켓팡 애니메이션 캐릭터를 활용한 다양한 교육 제품을 출품하였고 인도 크리켓 국가대표 아진카라하네로부터 투자를 유치함
 - (서비스 방안) 인도를 시작으로 남아공, 영국, 호주 등 크리켓 인기 국가에 진출해, OSMU(원소스 멀티유즈) 서비스 출시를 준비하고 있음

[그림 II-1-6] 크리켓팡 IP 활용 사례



□ 열매캠퍼니

- 국내 최초로 온라인 미술품 공동구매를 시작, 미술 금융 시장을 개척하고 인공지능, 블록체인 등 최신 기술을 이용하여 대중의 참여를 확대하고 있음
 - 공동구매 플랫폼 아트앤가이드를 통해 미술품을 공동 보유할 투자자를 모집한 뒤, 미술품을 사들이고 위탁 매각해 수익을 창출함
 - 공동투자자가 보유한 미술품 소유 지분은 아이콘루프의 블록체인 증명 발급 서비스 '브루프'의 블록체인 네트워크에 기재됨
- (투자유치) 누적 투자 유치 270억원, 총 회원 수 35만명, 총 파트너 수 150개
 - 2017년 12월 : TIPS 프로그램 선정 (인공지능 및 빅데이터)
 - 2021년 8월 : 시리즈 A 투자 유치 94억원
 - 2022년 3월 : 시리즈 B 투자 유치 171억원



□ 툰스퀘어

- 텍스트를 입력하면 AI가 문장을 인식해 웹툰 장면을 생성하는 텍스트 투 툰 기술을 개발
- 실사 이미지의 웹툰 캐릭터화, 카드뉴스·포스터·교육자료 등 다양한 콘텐츠로 활용 가능함
- 한국어, 영어, 일본어, 불어 등 4개국어로 웹툰 제작 가능하며, '22년 기준 6개국에 서비스 중

□ 엘솔루

- 영상 속 음성을 AI가 자동으로 인식하여, 번역 및 자막을 영상과 함께 제공하는 기술 개발
- 23개 언어로 변환 가능하며, 한국어의 경우 합쇼체·하계체 등 7개 형태로 표현 가능함
- 다양한 OTT와 온라인 공개 수업 'MOOC'에 활용될 것으로 기대

[그림 II-1-7] AI 활용 콘텐츠

텍스트 툰 기술(AI+그림)	AI+영상 오디오 자동 번역 기술
	

❖ 출처 : 웹툰 만들어 번역해주고, AI가 만드는 콘텐츠세상, HCN, (2022)

❖ 출처 : AI 기반 동영상 자동 자막번역 제작편집 서비스 개발 완료, 엘솔루, (2022)

- (AI 활용 방송분야) 인공지능 기술이 점차 고도화 되어 감에 따라 방송에서도 AI기술을 결합한 콘텐츠 제작이 진행되고 있음
- 고인의 생전 모습을 되살리는 인공지능, 가상현실 기술이 주목을 받고 있음
- 다만, 이러한 인공지능 기술로 야기될 사회적 파장이나 법률적 혼란은 아직 감당하기 힘들 것으로 판단됨
- (AI 활용 음악) 2020년 12월 방영된 엠넷 <AI음악프로젝트 다시 한번,>에서 혼성 그룹 '거북이'의 멤버인 故터틀맨의 생전 모습을 AI로 재현함
 - 대중이 그리워하는 아티스트들의 목소리와 모습을 음성 복원 기술과 페이스 에디팅, 홀로그램 등의 AI 기술로 재현함
- (AI 활용 가상현실) 2020년 2월에 방영된 MBC <너를 만났다>에서는 4년 전 혈액암으로 7살 나이에 세상을 떠난 딸 나연이의 모습을 복원하고 어머니와 짧은 대화 등의 상호작용이 가능하도록 만듦
 - 가상현실 기술에 '리얼타임 엔진'과 AI 음성인식 기술 등을 활용함
 - 카메라 160대가 사용된 3D 스캐닝 작업을 진행해 대역모델을 바탕으로 나연이의 신체 틀을 만들고, 행동을 구현하기 위한 모션 캡처 기술을 사용함
- (AI 활용 애도 프로그램) 2013년 영국 드라마 <블랙미러>의 시즌2 에피소드인 '돌아올게' (원제 'Be Right Back)에서는 사별한 부인을 애도하기 위한 프로그램으로 AI기술이 쓰임
 - 1단계, 교통사고로 남편이 떠난 부인이 남편의 디지털 흔적을 학습시킨 AI와 이메일 교신을 함
 - 2단계, 인공지능에게 SNS 기록을 학습시켜 인공지능 챗봇과 통화를 하게 됨
 - 3단계, 남편의 모습을 한 인공지능 로봇과 살게 됨




[그림 II-1-8] AI기술을 활용한 방송 (1/2)

AI 음악 프로그램 <거북이 김성훈>	가상현실 기술 근간 AI 기술 <너를 만났다>	블랙미러 <돌아올게>
		

❖ 출처 : AI는 양심이 없다, 헤이복스, (2022)

- 2020년 전후를 기점으로, 메타버스 기술과 버추얼 휴먼 기술을 활용한 방송 콘텐츠 제작 시도가 확대되고 있음
- 대체로 해당 기술을 활용한 방송 콘텐츠들은 음악 서바이벌 게임이 다수였으며, 고인이 된 아티스트를 되살려낸 콘서트 형식의 프로그램이 주목을 받았음
- (아바타 싱어) 2022년 8월 MBN에서 방영된 메타버스 버추얼 뮤직 서바이벌 프로그램
 - 모션 캡처 수트를 입은 가수들의 움직임을 바탕으로 한 3D 아바타가 경연에 참여하는 프로그램
 - 가수의 동적 데이터와 3D 그래픽 데이터가 실시간으로 렌더링되어 증강현실로 송출되었음
- (아바드림) 2022년 TV 조선에서 방영된 메타버스 음악 프로그램
 - 버추얼 아바타의 공연을 보고, 아바타의 인물을 맞추는 예능 프로그램
 - 가수 강원래가 휠체어에서 일어나 있는 모습을 담은 포스터로 화제를 모은 바 있음
- (얼라이브) 2022년 AI 복원 기술로 고인이 된 아티스트의 무대를 JTBC 프로그램
 - '얼라이브'는 故유재하, 故임윤택의 모습을 재현하여 신곡을 발표
 - 고인의 체형, 움직임이 비슷한 웨도우 액터를 사용한 '딥페이크' 기술로 외형을 모델링
 - TTS(Text to speech)기반으로 AI 보컬 트레이닝하여 목소리를 복원
 - XR(확장현실)을 이용한 무대에서 공연을 재현하였음

[그림 II-1-9] AI기술을 활용한 방송 (2/2)

메타버스 음악 프로그램 <아바타 싱어>	메타버스 음악 프로그램 <아바드림>	AI 음악 프로그램 <얼라이브>
		

❖ 출처 : '2023년 콘텐츠가 전부다' 내용 중 일부 재구성

- 최근 3D 기술이나 딥페이크 기술을 통해 창조된 버추얼 휴먼은 패션, 뷰티, 식품, 리빙, 여행 등 여러 산업군에서 활동하는 사례가 확대하고 있음
- 버추얼 휴먼 기술을 위한 인프라 지원 및 콘텐츠 장르 융복합을 위한 지원 사업이 필요할 것으로 판단됨

- (버추얼 휴먼: 루시) 롯데 홈쇼핑 개발 버추얼 휴먼 쇼호스트
 - 콘텐츠 제작사 초록뱀미디어와 전속 계약함
 - 초록뱀 미디어 드라마 출연 예정
- (버추얼 휴먼: 루이) 딥페이커 기술로 탄생한 버추얼 휴먼
 - 유튜브 채널 '루이커버리' 운영함
 - 한국관광공사 명예 홍보대사
- (버추얼 휴먼: 애나) 게임제작사 크래프톤 개발 버추얼 휴먼
 - 사람목소리의 더빙이 아닌 AI 목소리 장착함
 - 세계관이 있는 버추얼 휴먼

[그림 II-1-10] 버추얼 휴먼 활동 사례



[표 II-1-1] 버추얼 휴먼 활동 사례 및 특징

이름	나이	관심사	직업	제작사	소속사
로지	22세	요가, 여행	모델	싸이더스 스튜디오 엑스	-
루시	29세	조깅, 양궁	자동차 디자이너	롯데홈쇼핑	초록뱀미디어
한유아	19세	독서, 레고	가수	자이언트스텝 스마일게이트	YG케이플러스
김래아	23세	여행, 음악	DJ	LG전자	-
루이	22세	음악	음악 크리에이터	디오비스튜디오	-
리나	미상	서핑, 볼링	모델	메타버스엔터 (넷마블)	써브라임
수아	미상	게임 모빌리티	인플루언서	온마인드 (SK텔레콤)	-
애나	미상	동물보호	가수	크래프톤	-

❖ 출처 : '2023년 콘텐츠가 전부다' 내용 중 일부 재구성

- 가상 인플루언서는 SNS상에서 인간으로 존재하면서 활동하며 살고 있는 가상인간으로 이들의 의견이나 활동이 많은 사람의 의사 결정 과정에 큰 영향을 미치고 있음
- 김주하, 변상욱 아나운서는 실존 인물이나 자신을 대신해 방송매체에서 뉴스 아나운서와 앵커로 김주하 AI, 변상욱 AI 디지털 복제 인간으로 뉴스를 진행하여 시간과 비용을 감소시킴
- (가상 인플루언서) 인스타그램, 유튜브 등의 SNS에서 인플루언서로 활동하는 디지털 인물로 즉, 가상 인간을 뜻함
 - (가상 인간 구현 기술) ①전통적 그래픽 방식: 그래픽 도구로 만들며 현실에서 3차원의 정교함과 몰입도 요구로, 모션 캡처, 3D 모델링, 정밀 렌더링, 컴퓨터 그래픽, 이미지, 시각효과 등을 아우르는 첨단 그래픽 기술을 사용함
 - (가상 인간 구현 기술) ②딥페이크와 같은 인공지능 기술을 이용하는 방식: 딥러닝 중심의 인공지능 기술을 사용해 신체 일부를 다른 사람의 것과 바꿔 합성하거나 아예 새롭게 생성해 가상 인간을 구현하는 것임
- (가상 앰배서더) LG는 사생활 리스크가 전혀 없는 브랜드 홍보 대사로 가상 앰배서더를 선택함
 - 세계 최대 기술전시회 'CES 2021'에서 처음 등장하여 LG 제품을 직접 소개
 - 모션 캡처 작업을 통해 실제 배우의 움직임과 표정을 추출하고 딥러닝 기반 3D 이미지로 구현
- (가상 아나운서: 김주하 AI 아나운서) 머니브레인이 제작한 AI 아나운서
 - 딥러닝 기반의 실시간 영상합성 기술을 사용함
 - 가사 스크립트를 입력하는 것만으로 음성과 영상으로 변환함
- (가상 아나운서: 변상욱 AI 아나운서) 이스트소프트와 YTN 공동연구로 개발
 - (장점) 시공간 초월 다양한 방송 출연, 노화 및 바이러스 감염 방지, 24시간 비상 대기, 다양한 외국어 방송 가능, 장기적 방송 제작 비용 절감 등

[그림 II-1-11] 가상 인플루언서와 가상 아나운서

LG전자 가상 앰배서더 <김래아>	김주하 AI 아나운서	변상욱 AI 아나운서
		

라. 산업융합

- K-POP 스타 IP와 캐릭터 브랜드의 콜라보레이션이 확대되고 있음
 - 캐릭터 IP 브랜드 라인프렌즈의 경우, BTS, ITZY 등 K-POP 스타들이 직접 캐릭터 제작에 참여하는 프로젝트를 통해 K-POP 팬덤의 주목을 받고 있음
 - 비즈타운에서도 K-POP 스타와 같은 IP를 육성하거나 매칭하여 진행할수 있는 지원 사업이 필요할 것으로 보임
- 라인프렌즈 프로젝트로 국내외 아티스트들의 창의성과 캐릭터 역량을 결합해 새로운 캐릭터 IP를 창출해냄
 - (BT21) 방탄소년단 멤버들이 초기 스케치 디자인, 캐릭터 세계관 설정 등의 개발 과정에 직접 참여해 만든 캐릭터
 - (특징 및 시사점) '19년부터 가족과 친구, 라이벌 등 신규 캐릭터를 선보이며 세계관을 확장 - BTS가 직접 등장해 캐릭터와 세계관을 소개하는 애니메이션 영상 콘텐츠를 출시하였으며 시즌 3 영상 콘텐츠는 '20년 4월~'21년 8월까지 총 3,000만 회 이상 누적 조회 수를 기록
 - (윗지) ITZY 멤버들이 라인프렌즈 크리에이티브 아카데미 입학해 '평생친구' 라는 콘셉트로 팬들과 함께 만든 캐릭터
 - (특징 및 시사점) '20년 10월 라인 메신저를 통해 전 세계에 공개된 윗지는 출시 일주일 만에 115만 다운로드 수를 기록
 - '21년 3월 출시된 '윗지' 제품은 라인프렌즈 온라인 스토어에서 1차 물량이 빠르게 완판됨
 - 일본 도쿄에서 윗지(WDZY) 카페 팝업스토어를 오픈해 음료, 디저트, 한정판 제품 등을 판매

[그림 II-1-12] K-POP 스타+캐릭터 IP 활용 사례



❖ 출처 : BT21 UNIVERSE 1, BT21 유튜브 / WDZY Creative Academy, LINE FRIENDS 유튜브

- 카카오프렌즈는 아티스트 및 기업들과의 콜라보레이션을 강화하고 있음
 - 카카오프렌즈는 K-POP 스타 강다니엘 및 DRX와 협약하여 글로벌 인지도를 상승시킴
 - '20년 8월 이사회에서 카카오IX 사업 부문을 재편하여 라이선싱 사업은 카카오 본사, 유통은 카카오 커머스가 맡도록 결정
- (IoT 홈킷 출시) 카카오IX는 CES 2020를 통해 카카오프렌즈 캐릭터와 IoT 홈케어 디바이스가 융복합된 카카오프렌즈 홈킷을 선보임
 - 세계적인 디자인 그룹 '넌도'와 협업해 스마트 체중계, 램프, 공기청정기 등 홈킷 7종 출시
 - 인공지능 스피커인 '카카오 미니'를 비롯한 시중 스피커와 연동할 수 있도록 개발 중
- (해외 진출 전략) 아티스트나 기업들과의 콜라보레이션을 통한 다양한 기획 상품 개발, 온·오프라인 매장 확장 및 라이선싱 비즈니스 강화
 - K-POP 스타 강다니엘과 닮은꼴 카카오프렌즈 캐릭터 '어피치'을 활용, '어피치 강다니엘 에디션' 47종 기획·제작·출시
 - e스포츠 전문기업인 DRX와 메인 스폰서 제휴를 맺고 '리그오브레전드(LoL)'를 비롯한 e스포츠 팀의 유니폼에 카카오프렌즈 '라이언' 부착함
- (중화권 중심 진출) '20년 대만 타이베이와 중국 상하이에 오프라인 매장을 오픈함
 - '19년 12월 중국 알리바바 계열사인 알리피시와 라이선싱 계약을 체결하고 카카오프렌즈 IP에 관한 상품 기획 및 개발·유통·마케팅 등에 대한 권한을 위임
 - 19년 3월 홍콩 법인 설립 이후 팝업스토어 오픈과 현지 패션·리빙 기업들과 협업 진행

[그림 II-1-13] 카카오프렌즈 IP 활용 사례



❖ 출처 : 어피치 강다니엘 에디션, 카카오프렌즈 KAKAO FRIENDS 유튜브

- 주인공 캐릭터가 아닌 조연 캐릭터 이야기를 활용한 스피노프 작품 인기가 증가하면서, 캐릭터 기반 IP 융복합 자원이 풍부해지고 있음
- 뽀로로 등장인물 잔망루피가 대표적 사례로, 잔망루피 이야기가 웹툰화되는 장르융합이 이뤄졌으며, 잔망루피 유튜브 채널을 활용한 아이돌 인지도 향상 등 마케팅 활동이 확대됨
- (잔망루피) 캐릭터 밑에서 유래되어 '20년부터 EBS에서 전개하는 스피노프 캐릭터 시리즈
 - 잔망루피는 2021년 대한민국콘텐츠 대상 캐릭터 부문 대통령상 수상
 - '21년 출시된 잔망루피 카카오톡 이모티콘은 200만건 이상 판매되었으며 신한카드 잔망루피 에디션은 2023년까지 16만장 발급됨
- (잔망루피+크래비티) K-POP 그룹 크래비티는 5번째 앨범 컴백쇼를 잔망루피와 함께 진행

[그림 II-1-14] 스피노프 IP 잔망루피

잔망루피 대통령상 수상	잔망루피 카드 출시	잔망루피+크래비티 컴백쇼
 <p>캐릭터 부문 수상작</p> <p>대통령상: 잔망루피</p> <p>뽀로로로 뽀로로 애니메이션의 작화고 상상한 루피가 아니라 알뜰도록 명량한 반전매력을 가진 부캐릭터로 밈(meme) 현상과 함께 MZ세대에게 큰 인기를 얻었다.</p>	 <p>잔망루피 카드 출시</p>	 <p>잔망루피+크래비티 컴백쇼</p>

- 방송 콘텐츠 캐릭터가 라이선싱 사업으로 다양한 분야에 진출하는 사례가 증가
- (펭수) '19년 EBS에서 제작한 유튜브 채널 자이언트 펭TV의 마스코트 캐릭터
 - 배짱 좋은 아이돌 연습생'이라는 인격으로 실제 EBS 사무실을 누비며 MZ세대를 대변 하는 사이다 언행이 화제를 끌며 팬덤이 형성됨
- (이모티콘 및 굿즈 출시) '19년 11월 이모티콘 출시 당시 10대부터 30대까지 1위를 기록하고, 카카오톡 이모티콘 전체에서도 1위를 경신함
 - 이후 음원 1위, 다이어리 및 그림톡 등의 굿즈 역시 완판을 기록함

[그림 II-1-15] 펭수 IP 활용 사례

유튜브 펭TV	카카오톡 펭수 이모티콘	펭수 라이선싱 사업
 <p>유튜브 펭TV</p>	 <p>카카오톡 펭수 이모티콘</p>	 <p>펭수 라이선싱 사업</p>

- 웹툰 원작 애니메이션 캐릭터의 굿즈화 및 가상융합게임화가 주목받고 있음
 - (신비아파트) CJ ENM의 웹툰 원작 애니메이션으로 애니메이션의 인기에 힘입어 출시된 굿즈 역시 큰 인기를 끌었음
 - (캐릭터+IT) 스마트폰 연계 신비아파트 AR 카드 게임, 스마트폰-피규어 연계 신비 아파트 소울 파이터즈 등을 출시
 - 앱을 설치하고 카드를 비추면 귀신이 살아나는 AR 트레이딩 카드 게임 출시
 - 피규어를 스마트폰 NFC로 인식하면 모바일 게임 '신비아파트 소울파이터즈' 속에서 해당 캐릭터를 소환해 플레이 할 수 있음




[그림 II-1-16] 신비아파트 IP 활용 사례

신비아파트 애니메이션	신비아파트 AR 카드 게임	신비아파트 소울파이터즈 피규어
		

마. 게임·산업융합

- 네이버, 카카오, SKT 등 IT업체들은 메타버스 시장 선점을 위한 플랫폼 구축 사업을 적극적으로 추진 중임
 - 이에 발맞춰 사용자들 역시 해당 플랫폼 안에서 부캐 개념의 아바타를 만들어 강연, 공연 등 다양한 창작 활동을 진행 중임
 - 네이버 메타버스 플랫폼 제페토에선 팬덤 중심으로 여러 캐릭터를 활용한 제페토 드라마가 제작되고 있어, 팬덤 기반 콘텐츠-기술 융합 지원 사업 검토가 필요한 것으로 분석됨

[그림 II-1-17] 주요 메타버스 플랫폼 운영 사례

네이버 메타버스 플랫폼 제페토	SKT 메타버스 플랫폼 이프렌즈	카카오 메타버스 플랫폼 퍼피레드
		

❖ 출처 : '2023년 콘텐츠가 전부다' 내용 중 일부 재구성

- 애프터 코로나 시대에 진입하여 게임이 다양화 되고 있는 추세로, 그 중 소수의 서브 컬처 트렌드가 강화되고 있음
 - 이전과 다른 낯선 방식의 서브 컬처 게임이 1차, 2차 콘텐츠를 동시에 출시하면서 팬덤을 형성하거나, 로스트아크 등과 같은 일부 MMORPG처럼 고객과의 소통을 강화하는 사례가 증가 중임
 - (우마무스메) 실존 경주마를 미소녀로 의인화, 트레이너로서 육성하는 게임임
 - 애플스토어와 구글 플레이스토어에서 1위를 기록함
 - (성공이유) 실존 마생을 모티브로 한 독특한 스토리와 이벤트로 주목받으며, 게임과 동시에 애니메이션을 제작하며 팬덤을 확보함
 - (시사점) 게임 시장은 소수 만의 서브 컬처 트렌드가 강화되고 있음
 - (로스트아크) 스마일게이트가 2022년 게임 플랫폼 스팀을 통해 글로벌 출시한 MMORPG 게임으로, 출시 3일 만에 470만명이 가입함
 - (성공이유) 선 국내 출시, 후 글로벌 출시 전략을 씀
 - 2018년 오픈 베타 테스트 후 2019년 정식 출시함
 - 국내 팬들과 적극 소통하며, 게임 퀄리티를 개선함
 - (시사점) 글로벌 출시 전, 국내 팬들과 적극적으로 소통하면서, 게임 퀄리티를 보강하여, 글로벌 경쟁력을 확보함

[그림 II-1-18] 글로벌 게임의 생존 전략



1.2 기업 사업 추진 실태

가. 마이크로소프트 전략

- 메타버스 환경 선도를 위해선 서버 기술력, 가상융합기술, 콘텐츠 등이 필요함
- 마이크로소프트는 정상급 클라우드 'Azure' 구축, '홀로렌즈' 개발 등을 통한 메타버스 인프라 구축, 글로벌 게임사 '블리자드' 인수를 통한 게임 IP 확보 등을 추진함
- 비즈타운은 게임 기업을 대상으로 첨단기술융합 콘텐츠 지원 사업도 고려할 필요가 있음
- (Azure) 현재 콘텐츠 시장은 영상, 게임 등을 클라우드 서비스로 제공
 - Azure는 마이크로소프트웨어 클라우드 플랫폼으로 많은 사람이 콘텐츠를 즐기는데 기여함
- (홀로렌즈) 마이크로소프트사가 개발한 혼합현실 기반 웨어러블 기기
 - 현실 화면에 실제 개체의 스캔 3D 이미지를 출력, 자유롭게 조작할 수 있는 혼합현실을 지향
- (블리자드 IP) 2022년 1월, 687억 달러(약 96조원)에 게임사 블리자드를 인수
 - 마이크로소프트는 기존 클라우드, 가상융합기술에 담을 콘텐츠 IP를 보유하게 됨

[그림 II-2-1] 빅테크 기업 기술+콘텐츠 융합 전략

Azure	홀로렌즈	블리자드 IP
		

나. 카카오엔터테인먼트 전략

- 카카오엔터테인먼트는 공모전 등으로 1차 IP를 발굴하고, 2차 IP 제작을 위해 기존의 유망 스튜디오를 인수
- (카카오엔터테인먼트) 카카오엔터는 웹툰, 웹소설, 음악, 영상 등 콘텐츠 기획 제작, 글로벌 플랫폼 네트워크까지 아우르는 종합 콘텐츠기업
- 카카오엔터는 비욘드 코리아를 미래 10년 전략으로 제시
- (카카오엔터 웹소설 전략)
 - (IP 발굴) 카카오페이지 스테이지를 열어 누구든지 작품을 집필하고 감상할 수 있도록 함
 - (공모전) IP 발굴을 위해 공모전, 아카데미, 산학 프로그램 등 다양한 채널 운영
(예: 밀리언 소설 공모전, 슈퍼챗리지 2022 웹툰 공모전 등)

- (글로벌 진출) 한국의 우수 IP들을 각국의 문화에 맞게 번역 및 현지화 작업 진행.
- (2차 창작) 소설 원작 '사내 맞선'을 웹툰으로 2차 창작하여, 카카오웹툰 인도네시아, 태국, 대만, 북미 타파스, 일본 픽코마 등에 진출

□ (카카오엔터 웹툰 전략)

- (슈퍼 IP+글로벌 유통망) 자사의 웹툰을 원작으로 한 '이태원 클라쓰'가 넷플릭스를 통해 전 세계에서 인기를 끌었으며 북미 웹소설, 웹툰 플랫폼 인수 등으로 글로벌 유통망을 구축함
- (IP 글로벌 대응) '글로벌 불법유통 대응 TF'를 운영 중이며 '21~'22년 중 5개월 간의 불법 유통 웹툰 적발 성과로 225만건 차단, 2650억원 가량의 피해액을 예방하였음

□ (카카오 슈퍼 IP 글로벌 전략)

- (글로벌 IP 계열사) '22년 8월 기준 카카오 134개 계열사 중 글로벌 IP 및 문화 생태계 관련 계열사는 76개로 전체의 56.7%를 차지함
- (글로벌 빅테크로의 도약) 카카오 미래 전략으로 글로벌 빅테크로의 도약을 현실화하기 위해 강력한 콘텐츠, 슈퍼 IP를 핵심 무기로 장착하려는 의도임

□ (카카오엔터, 비욘드 코리아 전략)

- (배경) 그간 국내시장을 호령하며 거대해진 안방 호랑이 이미지로 플랫폼 기반 사업의 특성상 독점이슈가 불거져 돌파구를 찾은 게 글로벌 진출임
- (시너지 구조) 카카오엔터는 스토리, 미디어, 뮤직 등 콘텐츠 사업을 주축으로 전 영역이 유기적으로 시너지를 낼 수 있는 구조를 갖추
- (콘텐츠+IP 밸류체인 구축) 스토리 사업 카카오페이지와 연예 매니지먼트, 멜론사업을 하던 카카오M의 합병체로 유재석, 아이유 등 스타들이 소속됨
- (국내와 북미 연계) 국내와 북미지역을 연계해 스토리콘텐츠(웹툰·웹소설) → 영상콘텐츠(드라마·영화) 등으로 이어지는 수직계열화를 추구함

다. 엔씨소프트 전략

- 엔씨소프트는 게임 개발 단계부터 이용자와 소통하며 피드백을 수용하는 오픈형 R&D 문화 전략을 추진하는 한편, AI를 통한 스토리 및 캐릭터 창작, 홀로그램 등 가상융합 기술과의 결합 등 차세대 기술과의 융복합을 적극적으로 추진 중임
- (엔씨소프트) 대한민국에 기반을 둔 온라인·모바일 게임 개발사 및 퍼블리셔임
 - (리니지 왕국) 모바일 게임 시장 진출 후 리니지M, 리니지W, 리니지2M 등을 통해 '22년 총매출 2조 5,718억원을 달성함

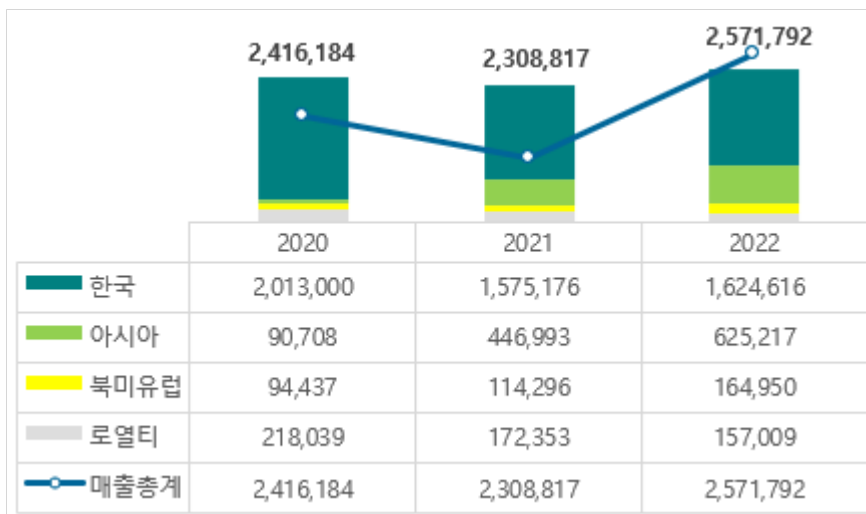
□ (새로운 변화 추구)

- (게임시장 변화) 게임 시장이 완전히 글로벌 멀티 플랫폼으로 통합되어 한국의 모바일 게임 시장만 고집할 수 없게 됨
- (엔씨) 엔씨는 게임의 개발단계부터 소통하며 이용자의 피드백을 수용하는 오픈형 R&D(연구 개발) 문화로, 엔씨 차기작은 엔씨를 통해 발표되고 있음
- (출시작) MMORPG 'THRONE AND LIBERTY'와 'PUZZUP: AMITOI', '배틀크러쉬', 'BSS', '프로젝트G' 등이 출시됨

□ (인공지능, 가상인간 등 차세대 기술)

- 엔씨는 AI와 가상 인간 기술을 토대로 새로운 게임 시대를 예고함
 - 엔씨는 인공지능연구센터를 설립하고, △언어 처리 기술, △지식 기술, △컴퓨터 비전, △음성인식 및 합성기술, △게임 AI 등의 기술을 확보
 - 챗 GPT 등을 통한 스토리와 캐릭터 창작을 추진하고 가상융합기술에 투자 확대

[그림 II-2-2] 엔씨소프트 글로벌 매출 규모



□ (엔씨소프트 글로벌과 탈리니지 전략)

- (글로벌 진출 배경) 북미·유럽 지역 매출은 매년 증가했지만, 여전히 한국이나 아시아와 비교하면 현저히 낮은 편임
- (탈리니지 배경) 리니지 IP는 엔씨소프트 연매출의 75%를 차지하는 주요 수익원이지만, 모바일 게임 출시 이후 하향 곡선을 이어가고 있음
- (쓰론 앤 리버티) 리니지IP 출발해 개발을 거쳐오며 탈리니지화한 게임임
- (퍼플) 퍼플은 엔씨 모바일 게임을 PC에서 플레이 지원을 함

라. 네이버웹툰 전략

- 네이버웹툰은 IP 발굴을 위한 웹툰 작가 등용 공간 및 AI 기술 오토 드로잉 기술 등 편리한 콘텐츠 창작 툴을 제공하고 있음
 - 비즈타운은 콘텐츠 제작 활성화를 위한 네이버와 같은 원천 IP 제공 업체와 협력체계를 구축할 필요가 있음
 - (OSMU 전략) 웹툰·웹소설 등에 기반한 영화, 애니메이션 등 2차 저작물 확장하여 1차·2차 저작물의 수익성을 높ی겠다는 전략임

- (네이버웹툰 전략)
 - (웹툰) 네이버웹툰은 만화를 단순히 디지털화하는 방식이 아니라, '웹툰'이라는 새로운 형태의 콘텐츠로 만들어 혁신의 돌파구를 찾아냄
 - (고객가치 창출) 만화를 보지 않던 이용자들까지 독자로 유입 시키며 시장을 개척하고 이용자와 창작자가 콘텐츠를 함께 만들어 나가는 생태계를 구축함
 - (글로벌 진출) 네이버웹툰은 웹툰을 10개 언어로 서비스를 확대하고 플랫폼 자체를 글로벌화하며 현지 작가를 발굴하였음
 - (영상화) 네이버웹툰은 웹소설과 웹툰을 활용하여 영상화 등 원천 IP를 활용 해 다양한 사업 기회를 창출함

- (OSMU로의 사업 확대 전략)
 - (OSMU 전략) 웹툰, 웹소설 형태로 발굴한 원천 IP를 영화, 드라마, 애니, 굿즈, OST 등 다양한 장르로 변용, 콘텐츠의 부가가치를 극대화하는 전략임
 - (역주행) 드라마 '스위트홈', '지금우리학교는'이 넷플릭스에서 흥행하자 원작 네이버웹툰도 덩달아 역주행함. '지금우리학교는'은 연재가 종료된지 10년이 넘는 상황에서 주간 조회수 80배, 거래액 59배가 증가함
 - (글로벌 진출) 해외 영상 제작 스튜디오 '왓패드웹툰스튜디오'를 출범하며, 1000억 글로벌 IP 사업 기금 투입 및 120개 영상 라인업을 선보일 계획임

- (네이버웹툰 IP 확장 전략)
 - (글로벌 기업 인수) 네이버웹툰은 북미 지역 최대 웹소설 플랫폼 왓패드를 6,533억원 규모에 인수함
 - (등용문) 네이버웹툰은 도전 만화/베스트 도전 만화 탭을 운영하여 웹툰 작가로 등용 공간 제공, 웹툰탭을 통해 프로로 성장하는 전문 영역을 제공함

- (해외시장 등용문) 해외 시장에서 웹툰 제작과 소비에 대한 생태계를 형성하기 위해 '컨버스' 공간 제공하여 '21년 4월 기준 MAU 7,200만명 기록
- (AI 기술) 아이디어만 있으면 누구나 이미지형의 스토리텔링 콘텐츠를 만들 수 있도록 하는 AI 기술 기반 오토 드로잉 제작 도구 지원함
- (불법복제 방지) 웹툰사들의 가장 큰 골머리는 불법 복제 문제로 네이버웹툰은 튜레이더 기술을 통해 웹툰의 불법 복제와 유통을 막고 있음

[그림 II-2-3] 네이버웹툰 기술 지원



- 국내 IP 플랫폼 양대 산맥인 네이버웹툰과 카카오는 IP 발굴을 위해 웹소설 플랫폼 인수 및 아마추어 공모전을 추진 중임
- 국제정치 상황에 영향을 많이 받는 중국보다 북유럽 진출을 위한 해외 웹소설 플랫폼을 인수
- IP 융복합 전략으로, 네이버웹툰은 자사 보유 웹소설 IP를 웹툰화하기 위한 자체 스튜디오를 운영 중이며, 양사 모두 보유 IP 영상화를 위한 드라마 제작사를 설립·운영 중임

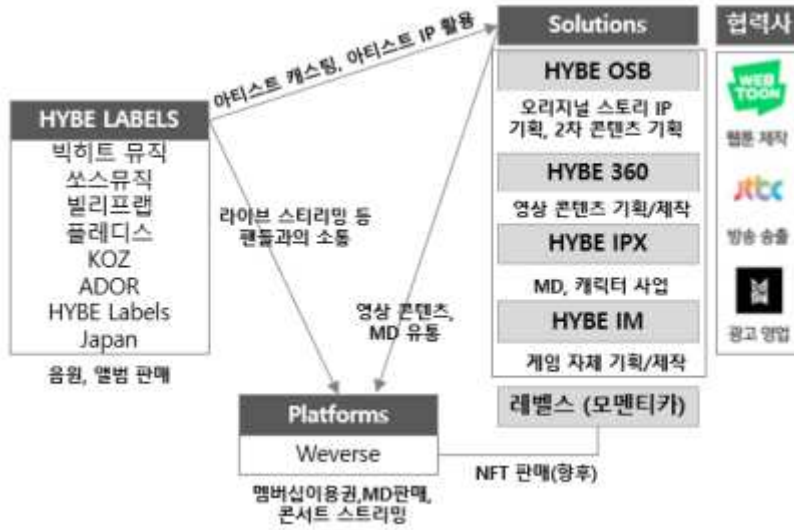
[표 II-2-1] 네이버웹툰 VS 카카오 글로벌 전략

구분	전략	네이버	카카오
IP 발굴 전략	웹소설 플랫폼 전략	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2021년 캐나다 웹소설 플랫폼 왓패드 인수 ■ 2021년 문피아 인수 : 작가 4만명 보유 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2021년 북미 웹소설 플랫폼 래디쉬 인수
	아마추어 작가 육성 플랫폼 (공모전)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지상최대 웹소설 공모전 ■ 베스트도전만화 : 창작만화 게시판 ■ 해외 아마추어 작가 육성 플랫폼 '컨버스' 운영 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 카카오페이지 스테이지 운영 - 페이지GO : 매달 우수작 선정 및 연재
IP 믹스 전략	웹툰 제작 스튜디오 전략	<ul style="list-style-type: none"> ■ 웹툰 제작 스튜디오 '스튜디오 리코' 설립 	
	드라마 제작	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스튜디오엔 설립 : 웹툰 원작 드라마 제작 ■ 일본 공략 위해 CJ ENM, 스튜디오 드래곤과 협력 - 스튜디오 드래곤 재팬 설립 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 드라마, 영화 제작사 10곳 이상 설립 - 웹소설 원작 드라마 '사내맞선' 등 제작
		기타	<ul style="list-style-type: none"> ■ 네이버웹툰, 하이브 협력 슈퍼스타 캐스팅 - BTS 캐릭터를 활용한 웹툰 제작 등

마. 하이브 혁신 전략

- 하이브는 1차 IP 창출을 위한 뮤직 프로듀싱, 스토리 IP 개발, 라이선싱 사업 추진 등 2차 콘텐츠 개발을 위하여 자체 조직을 세분화 전문화하는 비즈니스 모델을 갖추
- 하이브는 남자 아이돌 전문 빅히트 뮤직, 여자 아이돌 전문 쏘스뮤직 등 계열사를 통해 1차 IP를 창출하고, 스토리 IP를 개발하는 HYBE OSB, 라이선싱 사업을 추진하는 IPX, 게임개발사 HYBE IM 등 계열사를 통해 2차 콘텐츠 비즈니스를 추진하는 세분화 전문화된 비즈니스 모델을 갖추고 있으며, 위버스 플랫폼을 통해 MD 판매 등을 추진함
- (다수의, 양질의 원천 IP 확보)
 - (스토리 IP 개발) 다수의 아티스트 IP를 확보하는 것에 그치는 것이 아닌, 바로 '스토리 IP'를 자체 개발하는 것임
 - (IP 전략방향) 이전에는 아티스트의 성장 서사를 뮤직비디오와 가사로 풀어냈다면, 앞으로는 이미 존재하는 자체 스토리에 아티스트를 캐스팅하여 스토리에 생동감을 불어넣겠다는 전략
 - (IP 활용 확대) 이후 이 스토리는 게임, 웹툰 등 2차 창작물로 출시되며 동시에 아티스트와 협업을 통해 그 가치를 더욱 확대함
- (아티스트 간접 참여형 2차 IP 기획)
 - (양적 다양성) 하이브의 특이점은 MD(굿즈)는 물론이고 캐릭터, 출판, 게임, 교육, NFT 등 여러 산업에 걸쳐 있는 아티스트 2차 IP의 양적 다양성임
 - (2차 IP 제작) 하이브 솔루션스라는 계열사 안에 하이브 360, IPX, IM 등 특정 분야에 특화된 부서를 만들어 다양한 2차 IP를 제작하고 있음
 - (산업 다각화) 캐릭터로 '타이니탄' 개발, 방탄소년단의 한국어 교육 콘텐츠, NFT 사업, 게임 '인더섬 with BTS' 등 다분야 2차 IP를 제작함
- (하이브 밸류 체인)
 - (유통비와 거래비 절감) 하이브 내부에 계열사를 레이블스, 플랫폼, 솔루션즈 분류함. 내부화된 수익창출 시스템으로 유통비와 거래비용을 절감함
 - (브랜드 IP와 스토리텔링 IP 정교화 및 세분화) 하이브 레이블스와 사업부를 다각화시켜 수익 채널을 다각화하는데 성공함
 - (하이브 2가지 전략) 다수의, 양질의 원천 IP를 확보하고, 이 IP를 활용할 수 있는 산업군을 확장하고 이를 해외 시장에도 적용하는 것임

[그림 II-2-4] 하이브 밸류 체인



사. SM엔터 성장 전략

□ SM엔터테인먼트는 향후 음반 및 음원 발매, 공연 및 방송 출연 등을 확대하여 1차 IP 수익을 높이면서도, MD IP 라이선싱 등을 통한 IP 융복합 확대 등을 통해 2차 IP 매출액 비율을 확대할 계획임

□ (SM 성장 전략)

- (1차 IP) 1차 IP 사업은 음반·음원·공연·출연기획 등 엔터테인먼트 산업에 기반을 둔 사업
 - (1차 IP 전략) 프로듀싱 Capacity 확장으로 퀄리티가 담보된 신규 IP 연간 2팀 이상 적시 데뷔
- (2차 IP) MD·IP라이선싱·영상·팬 플랫폼 등 1차 IP 기반으로 추가 수익을 창출하는 사업
 - (2차 IP 전략) 2차 IP(캐릭터) 확대 및 영상 콘텐츠 수익 사업화, 통합 팬플랫폼 내재화

[그림 II-2-5] SM 매출 규모



□ (1차 IP 매출 확대 방안)

○ (수익성 개선 요인)

- 음원 사업 비중 확대함
- 프로듀싱 프로세스 체계화를 통한 재작업 등 비효율 최소화함
- 음반 출시 지연에 따른 항공 물류 비용 축소함

[표 II-2-2] SM 1차 IP 매출 확대

	'22년	'25년
아티스트 IP수	15개	21+
음반 출시 횟수	31개	40+
음반 판매량	1,400만	2,700만+
공연 횟수	80회	400+

□ (2차 IP 매출 확대 방안)

○ (MD IP라이선싱 방안)

- (장기 라이선싱) 일회성 이벤트가 아닌, 장기 라이선싱 계약 위주로 안정적 수익을 확보
- (캐릭터/세계관) SM 소유 캐릭터 IP 제작 및 SM세계관 콘텐츠를 활용하여 웹툰, 웹소설, 영상 등 다양화하려고 함
- (유통 역량 강화) 미, 유럽, 일본 등 핵심 지역 내 전담조직 구축 및 IP 유통 역량을 강화함

○ (팬플랫폼의 통합 및 내재화)

- (SM 통합 팬플랫폼) 10개 가량의 앱서비스를 팬 경험 중심의 앱으로 통합 및 내재화

○ (영상 콘텐츠 다변화 예정)

- (영상 다변화) 영상 콘텐츠 부족을 호소하는 팬들을 위해 영상 제작 및 유통채널 다변화

아. 핑크퐁 IP 활용 전략

□ 핑크퐁은 자체 IP를 국내외 여러 방송 채널을 통해 제공하는 채널 다각화, 타깃층을 1세 이상에서 5세 이상으로 확대하는 목표 시장 다각화, 자사와의 시너지를 극대화할 수 있는 기업에 투자하여 1차 IP 및 2차 콘텐츠를 제작하는 사업 다각화 등을 추진 중

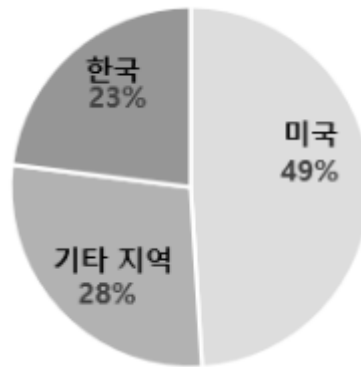
○ (핑크퐁) 더핑크퐁컴퍼니에서 만든 어린이 교육용 앱에서 시작된 애니메이션, 동요, 게임 등 다채로운 콘텐츠 브랜드

- (빌보드 1위) 핑크퐁 아기사어는 '19년 3월 미국 빌보드 떠오르는 아티스트 부문 1위를 차지

□ ('19년 핑크퐁 지역별 매출 비중)

- (매출액) '19년 전체 매출액 1,055억원이며, 영업이익은 347억원에 달함
- (매출액 비중) 국외 매출은 808억원(80%) 차지하며, 북미에서 50% 매출이 발생함

[그림 II-2-6] '19년 핑크퐁 지역별 매출 비중



- (유튜브 구독자수) 2021년 6월 기준, 국내 유·아동 브랜드 최초로 공식 유튜브(영어 채널) 구독자수가 5천만 명을 돌파함
- (핑크퐁 아기상어 체조) 2019년 유튜브 최다 조회 영상 1위에 오른 핑크퐁 아기상어 체조는 '20년 6월 기준 조회수 88억 건을 기록함
- (컬래버레이션 영역 확장) 글로벌에서 입증된 IP 파워를 기반으로 국내외 500여개사와 협업해 브랜드 영상, 제품 라이선스 등 컬래버레이션 영역을 확장하고 있음

□ (핑크퐁 전략 방향 3가지)

- (콘텐츠 장르 및 채널의 다각화) 자체 IP를 활용해 TV 애니메이션과 영화 등 제작함
 - 장편 애니메이션 <베이비샤크 빅 쇼>는 북미 케이블TV 유아동 부문 시청률 1위를 기록함
 - KBS1TV를 통해 제작 방영된 장편 애니메이션 <아기상어 울리 뚜루뚜루>는 대한민국 콘텐츠 대상 애니메이션 부문 대령통상을 수상
- (목표시장의 다각화) 핑크퐁은 1세부터 시작하는 영유아 대상 콘텐츠 '아기상어'로 성공함
 - 핑크퐁은 지속적 성장을 위해 타깃층을 5세 이상 어린이들로 확대하는 전략을 수립하고, 다양한 IP와 콘텐츠 제작·투자함
- (투자회사를 통한 사업의 다각화) 핑크퐁은 벤처캐피탈 투자회사 '스마트스터디벤처스'를 설립하여, 시너지가 날 수 있는 회사에 투자 진행함
 - 레드독컬처하우스에 100억원 규모 투자를 진행하여 타깃 연령대 확장을 목표로 하는 IP 개발함
 - 해당 IP 를 활용한 다양한 장르의 콘텐츠 제작, 상품화, 라이선싱 등 추진함

자. 콘텐츠 전문인력 수요

- 콘텐츠 전문인력 역량으로 콘텐츠산업 이해 역량이 필요하며, 세부적으로 PD는 작품 기획력, 유통과 라이선스 사업은 네트워크 및 세일즈 역량, 영상사업은 영상화 역량, 사업개발은 콘텐츠산업 분석 역량, 제작사업은 라이선싱 계약 역량, 사업전략은 콘텐츠 IP 산업 분석을 통한 전략 기획력, 콘텐츠 IP 디자이너는 캐릭터 기획 역량으로 분석됨

[표 II-2-3] 콘텐츠 전문인력 분석

구분	요구인력의 역량	구분	요구인력의 역량
콘텐츠 PD	<ul style="list-style-type: none"> •원작 콘텐츠IP 검토 •콘텐츠IP 창작자 발굴 및 계약 •콘텐츠IP 기획/제작, 각색, 편집 연출 •작가 어시스트 및 프로젝트 관리 •콘텐츠 제작 방향 리딩 •콘텐츠 제작 전반 프로듀싱 	콘텐츠 사업개발	<ul style="list-style-type: none"> •콘텐츠IP 라이선싱 및 각종 전략적 IP 협업 파트너십 •글로벌 마켓 조사와 분석을 통한 전략 인사이트 도출 •국내외 신규사업 발굴/기획/추진 •국내외 파트너사 및 유관부서와의 협업 & 커뮤니케이션
콘텐츠 유통	<ul style="list-style-type: none"> •콘텐츠IP VOD유통 •시장조사 및 데이터 분석 역량 •콘텐츠IP 유통 계약/서비스 편성 및 진행 •마케팅 기획 및 운영 관리 (이벤트/프로모션 기획 및 운영) •2차 저작물 OSMU 사업 진행/관리 	콘텐츠 제작사업	<ul style="list-style-type: none"> •콘텐츠IP 기획개발 및 자체 제작 •콘텐츠IP 라이선싱 계약관리 •콘텐츠IP 굿즈 제작/판매 기획
콘텐츠 라이선스 사업	<ul style="list-style-type: none"> •콘텐츠IP 검토 및 라이선스 사업에 적합한 IP 선정 •콘텐츠IP 파트너사 관리 및 커뮤니케이션 •콘텐츠IP 신규 파트너사 발굴, 브랜드 콜라보, 캐릭터 마케팅 •콘텐츠IP를 활용한 사업 기획 •콘텐츠IP 라이선스 세일즈 •콘텐츠IP 프로젝트 매니지먼트 	콘텐츠 사업전략	<ul style="list-style-type: none"> •콘텐츠IP 전략 기획 •콘텐츠IP 시장/트렌드/지표/경쟁사 분석 등 자료 지원 •콘텐츠IP 사업 현안/이슈 관리 및 콘텐츠IP 관련 Market Intelligence •콘텐츠IP 프로젝트별 정기/비정기 성과 보고
콘텐츠 영상사업	<ul style="list-style-type: none"> •다양한 콘텐츠IP를 활용한 영상사업 기획 및 추진 •콘텐츠IP 검토 및 영상화 IP 제작 •영상화 IP 관련 세일즈 계약 진행 •영상사업 신규 IP 발굴 및 관리 •제작 영상물 투자 및 일정 관리 	콘텐츠 디자이너	<ul style="list-style-type: none"> •상품 승인 및 콘텐츠IP 브랜드 관리 •캐릭터 기획 및 캐릭터 디자인, 제작 관리 •캐릭터 콘텐츠 개발 •스타일가이드 기획 및 디자인 •콘텐츠IP 사업관련 문서 디자인

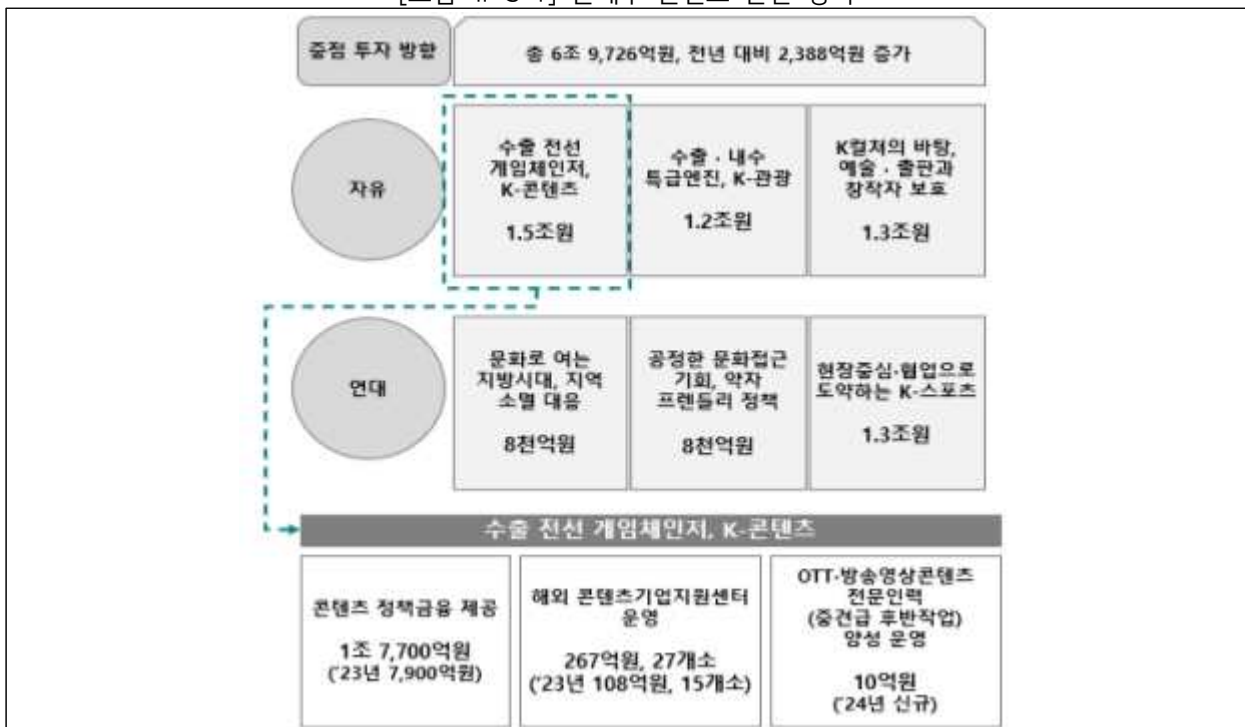
1.3 콘텐츠 지원 정책·제도

가. 중앙정부

- (국정과제) 정부는 국정과제로 “K-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산” 제시함
 - 웹툰, 드라마, 영화, K-팝, 게임을 대표 장르로 집중 육성하고 정책금융 및 드라마펀드 등 지원, IP 활용 2차 저작물제작 지원, 해외 마켓 참가 및 비즈 매칭, 저작권 보호 등을 추진한다는 계획을 마련함
 - (K-콘텐츠 기반조성)
 - 미디어·콘텐츠산업의 컨트롤타워 설치 추진 예정
 - 정책금융 지원으로 세계적인 콘텐츠 IP 보유 기업육성
 - 창작자 중심 공정환경 조성
 - 저작권 보호로 문화주권 강화
 - (K-콘텐츠 매력 확산)
 - 10만 K-콘텐츠 기업의 해외 거점 구축으로 해외 진출 지원 강화 계획함
 - (K-콘텐츠 대표 장르 육성)
 - K-팝, 게임, 드라마, 영화, 웹툰을 대표 장르 집중 육성 지원 계획함
 - 장르별 인재 양성 계획함
 - 인프라 구축 및 해외 진출지원 계획함
 - (K-콘텐츠로 신시장 개척)
 - 메타버스·실감콘텐츠·OTT 등 신시장 주도를 위한 콘텐츠 제작 지원 및 인력 양성, 문화기술 투자 확대
- (글로벌 미디어 강국 실현 전략) 정부는 국정운영 5개년 계획을 통해 디지털미디어·콘텐츠 산업을 핵심전략산업으로 지정함
 - 정부는 ICT 기반 콘텐츠 제작 혁신을 위해 투자 확대, 기술융합 콘텐츠 경쟁력 강화, ICT 적용 콘텐츠 제작·유통 생태계 혁신 등 방향을 제시함
 - 비즈타운은 콘텐츠산업 특성상 기술기업 인건비 지원 또는 역외 인력 흡수를 위한 레지던스 지원이 필요함
 - 중앙정부는 디지털미디어·콘텐츠 산업을 핵심전략산업으로 지정하고 미디어 시장의 낡은 규제를 걷어내고 ICT 기술 융합 고도화, K-콘텐츠의 글로벌 경쟁력 강화를 중심으로 콘텐츠산업 활성화 정책을 추진할 것으로 보임

- (문화체육관광부) 문화체육관광부(이하 문체부)는 '23년 대비 '24년의 예산을 2,388억 원 증감하여 K-콘텐츠를 중심으로 예산을 집행할 계획임
- 문체부는 '24년 콘텐츠 산업을 위해 정책금융 규모를 1조 7,700억원으로 대폭 확대하여, 역대 최대 규모임
- 영화계를 위한 영상전문투자조합에 250억원 출자, 콘텐츠 전략 펀드 450억원 규모 조성, 완성보증계정 출연도 250억원 확대 예정임
- 문체부는 콘텐츠 산업을 위한 모펀드 출자를 총 3천600억원으로 늘려 정책금융 규모를 총 1조 7,700억원으로 대폭 확대할 예정임
 - '23년 대비 2배 이상 증가한 역대 최대 규모임
 - 이중 K-콘텐츠 펀드에 2천900억원을 출자해 수출과 지식재산권(IP) 확보 등 기업과 프로젝트에 투자함
 - 영화계를 위한 영상전문투자조합에 250억원을 출자하고, 콘텐츠 전략 펀드도 450억 규모로 신규 조성 예정임
 - 콘텐츠 제작비를 금융기관에서 원활하게 조달하도록 하는 완성보증계정 출연도 250억원으로 늘려 국내 기업의 글로벌 경쟁을 도울 예정임
 - 콘텐츠 수출 판로 개척을 위해 200개 기업을 대상으로 원스톱 해외현지출원 등록지원 서비스를 제공함
 - 해외 비즈니스센터 10곳, 해외 콘텐츠 기업지원센터 2곳 추가 설치 예정임

[그림 II-3-1] 문체부 콘텐츠 관련 정책



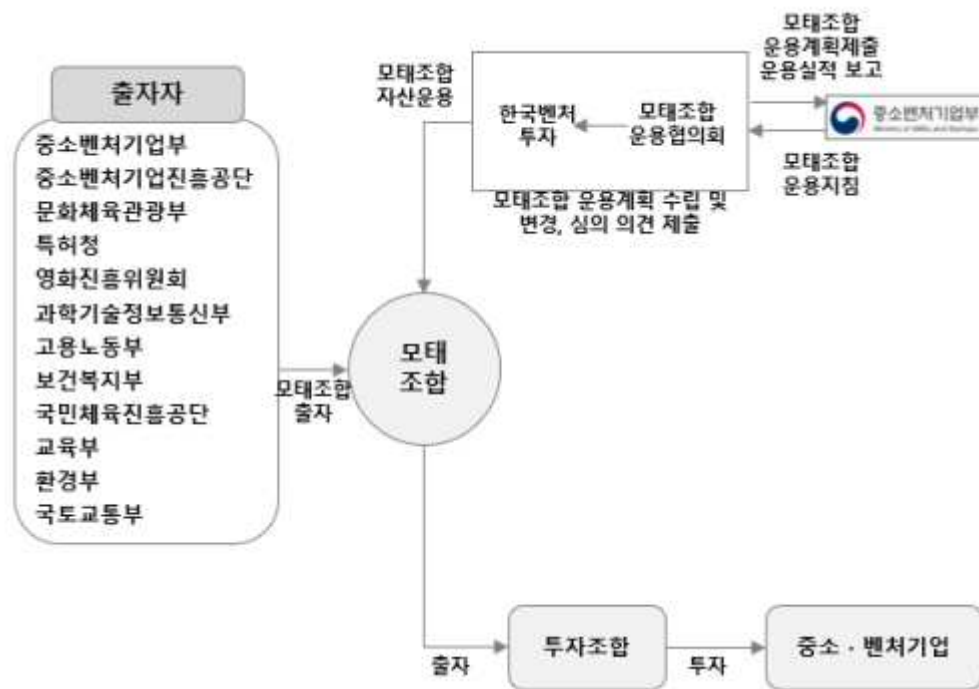
❖ 출처 : [2024예산] 문체부 6조9천796억원 편성, 연합뉴스, (2023)

- (모태펀드) 모태펀드 문화계정 운용계획으로 출자분야 6개 분야로 총 출자예산 2,400 억원, 조성규모 4,100억원으로 정부출자비율 58.5%, 민간출자비율 41.5%로 구성됨
- K-문화일반펀드는 「문화산업진흥 기본법 제2조」에 따른 문화산업관련 중소·벤처기업 및 프로젝트에 약정총액 40% 이상 투자, 영화 분야 투자는 약정총액의 10% 미만으로 제한함
- (사업개요)
 - (출자예산) 2,400억원(신규예산 1,900억원+회수재원 500억원)
 - (조성규모) 약 4,100억원 내외(정부출자비율 58.5%)

[표 II-3-1] 모태펀드 문화계정 6개 출자분야

펀드명	출자액(억원)	조성규모(억원)	정부출자 비율
K-콘텐츠 IP 펀드	900	1,500	60%
K- M&A 펀드	400	667	60%
K-유니콘 펀드	300	500	60%
K-밸류 펀드	200	333	60%
K-소외장르 펀드	300	500	60%
K-문화일반펀드	300	600	50%
종합	2,400	4,100	58.5%

[그림 II-3-2] 모태펀드 운용구조



❖ 출처 : 모태펀드 운용구조, 한국벤처투자, (2023)

- 모태펀드 문화계정 운영계획 중 K-콘텐츠 IP 펀드, K-밸류 펀드, K-소외장르 펀드, K-문화일반펀드를 비즈타운은 투자사 및 부산시 등과 컨소시엄을 통해 펀드 조성 및 입주기업의 투자금 지원이 필요함

- (K-문화일반펀드)
 - (주목적 투자대상) 「문화산업진흥 기본법 제2조」에 따른 문화산업 관련 중소·벤처기업 및 프로젝트에 약정총액의 40% 이상 투자해야 함
 - (지분투자 의무화) 기업 지분투자는 약정총액의 40% 이상 의무화
 - (기준수익률) 3% 이상
 - (기대효과) 수익성을 추구하는 문화일반펀드 조성을 통해 문화계정의 낮은 수익률 문제 극복 기대
- (K-콘텐츠 IP 펀드)
 - (주목적 투자대상) ①문화콘텐츠 원천 IP를 소유한 콘텐츠 중소·벤처기업, ②문화콘텐츠 기획·제작사가 단독 보유하거나 유통사와 공유 보유하고 있는 IP를 활용한 프로젝트, ③문화콘텐츠 원천 IP를 유통·배급, 중소·벤처기업에 약정총액의 60% 이상 투자해야 함
 - (존속기간) IP 관련 기업에 지분투자 시, 기업의 성장 및 회수기간을 고려하여 '5년 이상 운용사 자율제안'으로 차별화함
 - (기준수익률) 2% 이상
 - (기대효과) 제작사의 IP확보 지원, IP공급 및 유통 활성화임
- (K-유니콘 펀드)
 - (주목적 투자대상) 문화콘텐츠 사업을 영위하는 기업 중 조건을 충족하는 중소·벤처기업 및 프로젝트에 약정총액의 60% 이상 투자해야 함
 - (조건) ① 대표이사가 만 39세 이하인 경우 ② 만 39세 이하 임직원 비중이 50% 이상인 경우임
 - (기준수익률) 2% 이상임
 - (기대효과) 혁신적인 아이디어가 사업화될 수 있는 창업초기 기업에 투자, 청년기업 투자 확대임
- (K-밸류 펀드)
 - (주목적 투자대상) 콘텐츠가치평가센터(콘진원)의 콘텐츠 가치평가 분석을 받은 프로젝트에 약정총액의 60% 이상을 투자해야 함
 - (기준수익률) 2% 이상임
 - (기대효과) 콘텐츠 가치평가 활성화를 통한 투자저보 기반 금융자원 유입구조의 산업 내 정착 및 건전한 자본시장 생태계 구축 도모해야 함
 - (리스크 부담) 초기 콘텐츠의 경우 완성 및 흥행리스크가 높아 민간 투자 자본 손실 가능성이 높은 분야에 정부가 투자함

○ (K-소외장르 펀드)

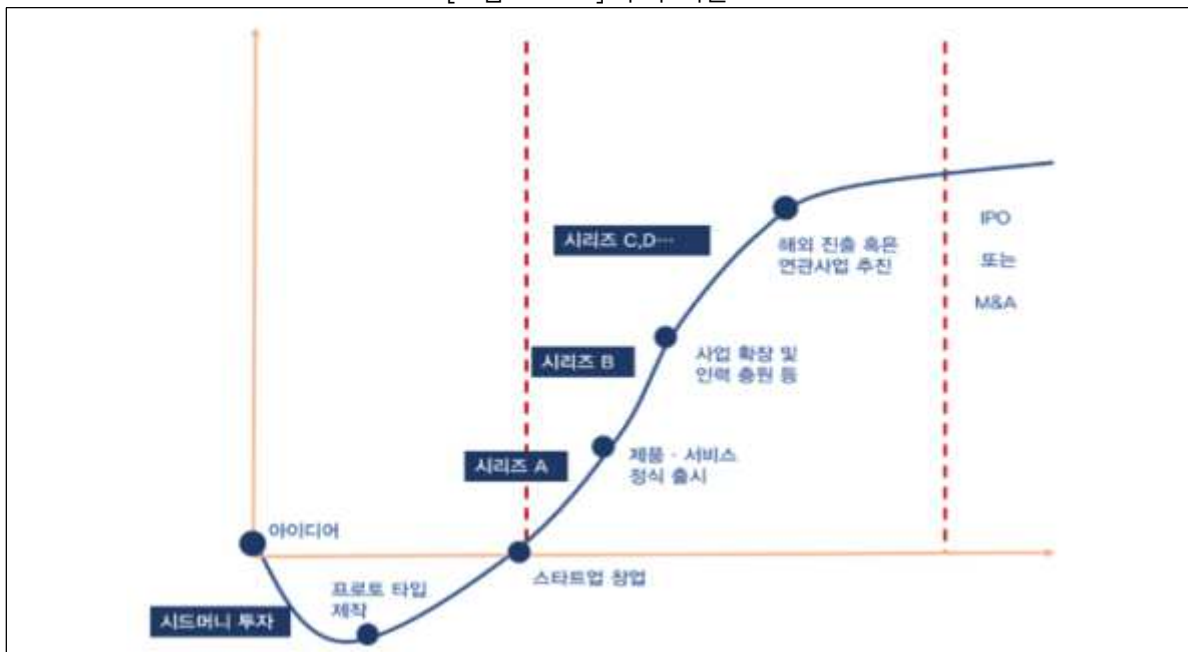
- (주목적 투자대상) ①소외장르, ②투자소외 기업에 약정총액의 60%이상을 투자하며, 특정 조건을 충족하는 경우 투자대상에서 제외함
- (특정 조건) ①상호제한기업진단, ②제작비 100억을 초과하는 프로젝트의 경우 투자대상 제외함
- (기준수익률) 1% 이상임
- (기대효과) 소외장르의 범위 확대를 통해 콘텐츠 소외 분야 투자 활성화로 균형적인 콘텐츠 산업 발전을 기대함

□ (투자) 투자 라운드는 스타트업 성장 과정에 따라 투자 단계를 구분한 것으로 일반적으로 시드 단계→시리즈 A→시리즈 B→시리즈 C로 이어짐

○ 충남콘텐츠기업지원센터 입주기업인 열매컴퍼니는 미술품 조각투자 플랫폼 업체로 시드 투자, 시리즈 A, 시리즈 B 투자 유치를 받음

○ 비즈타운은 유망 기업 입주 및 지원을 위해 펀드 조성 및 시리즈 투자를 지원할 필요가 있음

[그림 II-3-3] 투자 라운드



○ (투자 라운드)

- (시드 투자) 창업 초기자금을 확보하는 단계
- (시리즈 A) 시장검증을 마친 시제품 / 베타버전을 정식으로 오픈하기 위해 준비하는 단계
- (시리즈 B) 어느 정도 규모의 고객을 모은 기업이 시장 점유율을 높이기 위해 받는 투자단계
- (시리즈 C~E) 시리즈 B로 확장된 사업의 시장점유율을 본격적으로 높이고 스케일업을 가속화 하는 단계

나. 지방정부

- (민선 8기 서울시 콘텐츠 정책) 서울시는 콘텐츠 산업 육성을 위해 '문화예술과 K-컬처산업 연계 지원', '남산 중심 문화예술 콘텐츠 창작 메카 조성'등을 추진 중임
- (가칭) 서울 큐브 조성으로, IP 융복합 창작 지원 및 판로 개척 행사 등을 추진할 계획임
- (문화예술과 k-컬처산업 연계 지원)
 - (가칭) DMC 미디어콘텐츠 산업 거점 조성
 - (목적) 게임·AR/VR 등 4차산업 융합 콘텐츠산업 집중 육성 계획함
 - (위치/규모) 마포구 상암동 일대/133천㎡
 - (주요 기능) 게임·미디어콘텐츠센터 등을 활용한 K-콘텐츠산업 성장 종합 지원, AR/VR 등 4차 산업기술 기업 집적화 및 테스트베드 제공함
 - (주요 시설) 게임/미디어콘텐츠센터, e스포츠 경기장, 첨단산업센터 등
 - (주요 행사) e스포츠 선수와 시민 간 소통기회를 제공하는 서울컵(e스포츠) 및 글로벌 콘텐츠 확산 창구인 '1인미디어 대전' 등 시민참여 행사를 계획함
 - 총무로 영화/영상 산업 앵커시설 '(가칭)서울시네마테크' 조성
 - (주요 행사) 영상 콘텐츠 다양화를 위한 독립영화 지원, 영상·영화제, 부대 행사 등을 계획함
 - 콘텐츠 융복합 페스티벌 개최로 문화-산업 간 연계를 계획함
 - (콘텐츠 융복합 축제) 만화·게임·캐릭터 등 상상산업 글로벌 콘텐츠 융복합 축제 개최를 통한 K-콘텐츠 경쟁력 강화를 계획함
 - (장르별 페스티벌 개최) 게임, 1인미디어, 드라마 등 장르별 페스티벌 개최 계획함
 - (남산 실감형 스튜디오 조성)
 - (위치 / 규모) 중구 퇴계로 26가길82 / 연면적 1,788㎡
 - (주요 기능) 문화예술 실감형 콘텐츠 원스톱 제작·제작 지원임
 - (주요 시설) XR·VFX스튜디오, 녹음실, 편집실 등
 - XR스튜디오 : LED Wall을 이용한 확장형 실감 영상 제작 스튜디오
 - VFX스튜디오 : 크로마키를 이용한 가상현실 효과 영상 제작 스튜디오
 - (소요 예산) 9,480백만원

- (가칭) 서울 큐브 조성
 - (위치/규모) 중구 소파로 126,130 / 연면적 15,929㎡(지하4~지상3층)
 - (주요 기능) 애니메이션, 게임 등 융합콘텐츠 창작(기업 입주), 유통 (전시 / 컨퍼런스 등), 놀이 (체험) 등 복합기능 계획함
 - (주요 시설) 창작 스튜디오, 전시장, 교육실 등을 계획함
 - (주요 행사) 콘텐츠 발굴 및 시제품 제작, 국제 콘텐츠마켓 및 비즈니스 컨벤션, 디지털 체험전시, 애니메이션 상영 및 뮤지컬 공연 등을 계획함
 - (소요예산) 100,781백만원

- (서울산업진흥원 2023년도 주요 업무 보고 내용) 서울산업진흥원은 국제콘텐츠마켓을 통해 콘텐츠 기업-바이어 1:1 비즈니스 상담회, 'IP 크로스 영상화 스토리 공모전'을 통한 웹툰·웹소설 원작 콘텐츠 프로젝트 발굴, 투자 지원을 위한 '넥스트 유니콘 콘텐츠 IR데이' 등을 추진해, 라이선싱 계약 등 성과를 거둠
- 해당 행사는 웹툰·웹소설 기반 영상 콘텐츠 제작에 초점이 맞춰져 있음
- (제작 지원) 콘텐츠산업 에이전시 등 주요 플랫폼 협력을 통한 크로스미디어 지원 확대함
 - 우수 원천 IP 발굴 및 2차 영상화 제작 지원으로 글로벌 콘텐츠 육성 계획함
 - 웹툰 활용 숏폼 콘텐츠 제작 지원, IP 스토리 공모전 개최, IP크로스 영상화, 단편 애니메이션 제작 지원이 있음
- (마케팅 지원) 국제 콘텐츠마켓 개최 및 콘텐츠 해외마켓 참가 계획함
 - 콘텐츠 전 영역의 발굴·투자·유통을 위한 글로벌 네트워크 행사로 'SPP 2023' 확대함
 - 홍콩 라이선싱쇼 등 주요 콘텐츠마켓 진출을 통한 콘텐츠 해외 판로개척 지원함
- (투자협업체 운영) 콘텐츠기업 투자 유치 및 역량 강화를 위한 협력체계 강화함
 - 서울미래혁신성장펀드, SBA 콘텐츠펀드 운용 VC 중심 투자협업체 구축함
 - 투자 멘토링 및 네트워킹, 투자R 기회 제공 등 투자유치 역량 강화를 통한 후속 투자 유치 성공률 제고함
- (맞춤형 일자리 창출) 유망 콘텐츠기업 양질의 일자리 창출 계획함
 - 우수 콘텐츠 개발 위한 기획·제작·마케팅 전문인력 양성 지원함
 - 콘텐츠 융합 프로젝트 발굴을 위한 비즈니스 네트워크 활성화 계획함

[그림 II-3-4] 서울산업진흥원 콘텐츠 관련 사항



- (부산 콘텐츠산업 발전 전략) 부산시는 영화와 영상, 게임, 웹툰 등 부산 지역 콘텐츠산업 발전을 위해 향후 5년 간 예산 4,915억 원을 투입하는 'K콘텐츠 레디 액션 (A.C.Tion)' 콘텐츠산업 발전전략을 제시함
- 비즈타운은 타기관과 중복되지 않는 기술 선도 콘텐츠 융복합 프로그램 운영 등으로 콘텐츠 기업 지원이 필요함

[그림 II-3-5] 부산 콘텐츠산업 발전 전략: K콘텐츠 레디 액션

비전	K-콘텐츠 레디 액션(Ready A.C.Tion)		목표	부산별 K콘텐츠가 글로벌 콘텐츠가 되고 부산의 미래 일자리, 먹거리가 될 수 있도록 산업 생태계 강화			
3대 전략	Advancement 고유 역량 강화		Convergence 융복합 활성화		Transformation 디지털 전환		
	영화·영상 콘텐츠산업	게임산업	융복합 제작지원 사업추진	융복합 비즈니스 플랫폼	ICT 기반 디지털 플랫폼 구축	비주얼 프록시션 스튜디오	
전략 과제	웹툰산업		출판산업				
	애니메이션 산업	대중음악 분야	기업육성 및 투자지원	거버넌스 구축	디지털 콘텐츠 개발 지원	디지털 콘텐츠 전문인력 양성	

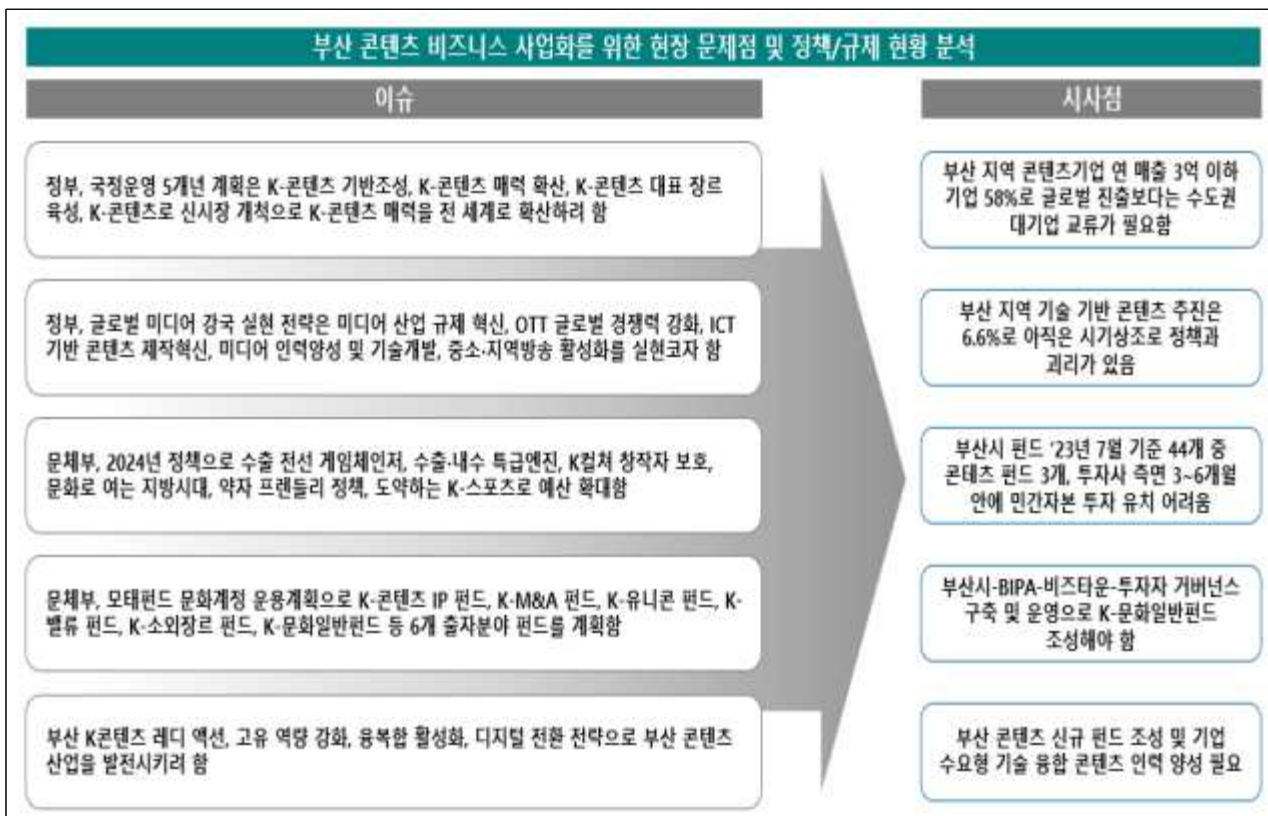
❖ 출처 : '부산 K콘텐츠'레디 액션, 부산시청, (2022)

- 부산시 콘텐츠 분야 전문 펀드 운영 사례
- 부산시와 부산정보산업진흥원은 게임&콘텐츠 투자 펀드 3개 활용을 통한 스타트업 및 중견 기업의 투자환경 개선, 게임산업 양극화를 해소하려 함
- 3개 펀드, 부산지역 신규투자 28억원 유치, 누적 의무투자 48억(68.5%)임
- (라구나 다이내믹 게임&콘텐츠펀드) 부산시와 부산정보산업진흥원, 라구나인베스트먼트는 '라구나 다이내믹 게임&콘텐츠 펀드'를 '20년에 결성함
- 시가 10억원, 한국모태펀드 75억원, 민간기업 74억원 등을 투자하여 159억원 규모 조성
 - 지역 신규투자 5억원 유치, 지역 의무투자액 20억(100%) 달성함

- (베이비 샤크 넥스트 유니콘 IP 펀드) 부산시와 부산정보산업진흥원, 스마트스터디벤처스와 함께 '베이비 샤크 넥스트 유니콘 IP 펀드'를 '21년에 결성하며, 3자 협약 체결 및 부산시는 10억원의 출자를 확정함
- 베이비 샤크 넥스트 유니콘 IP 펀드는 글로벌 캐릭터인 '아기상어'를 잇는 콘텐츠 지적재산권 (IP)을 발굴·투자해 게임·콘텐츠 산업 생태계를 활성화하고 관련 기업을 육성하기 위해 결성
 - 지역 신규투자 15억원 유치, 지역 의무투자액 20억(66%) 달성함
- (스마트유니온비대면투자조합 펀드) 부산시와 부산정보산업진흥원, 유니온투자파트너스와 함께 '22년 147억원 규모로 스마트 유니온 비대면투자조합 펀드를 결성함
 - 지역 신규투자 8억원 유치, 지역 의무투자액 8억(40%) 달성함
- (민선 8기 영화제 도시 부산 조성) 민선 8기 부산광역시는 '영화제 도시, 부산'을 지향하고 있음
 - 이를 위해 부산시는 콘텐츠 장르별 교류·협력 및 융복합 비즈니스 창출을 위한 거버넌스를 구축하고, 연 2회 콘텐츠 융복합 네트워킹 데이 등을 추진하고 있음
 - (인프라) 영화·영상산업 활성화를 위한 기반 인프라 조성 계획함
 - 영화의전당, 영상산업센터, 부산후반작업시설, 아시아영화학교, 부산영화촬영스튜디오 등
 - (거버넌스) 콘텐츠 장르별 교류협력을 통한 콘텐츠 강화 및 융복합 비즈니스 창출을 위한 거버넌스 구축 계획함
 - (비즈니스) 영화 제작 단계별 인력양성, 기업맞춤형 인력 양성, 영화영상 산업 활성화를 위한 비즈니스 역량 강화 계획함
 - (사업내용) 대학 연계 영화 제작 전문분야 인력 양성 계획함
 - XR실감형 디지털 콘텐츠 제작인력 양성 과정(장비활용 30명, 실감콘텐츠 제작 40명)
 - 후반작업시설 사운드/DI(색보정) 전문과정 운영 및 후반작업 지원(30명)
 - 영화·영상산업 비즈니스 역량 강화 계획함
 - 콘텐츠 장르별 교류·협력강화 및 융복합 활성화 위한 콘텐츠 융복합 협의체 구성 계획함
 - 콘텐츠 강화 및 비즈니스 모델 창출을 위한 콘텐츠 융복합 네트워킹 데이 개최(연 2회)

- (콘텐츠 비즈니스 사업화를 위한 정책/규제 분석) 정책/규제 현황은 K-콘텐츠 국내를 넘어 글로벌 확산으로 초점을 맞추고 있음
- 부산 지역 콘텐츠기업들의 현황은 연 매출 3억 이하 기업 58%로 글로벌 보다는 수도권 대기업 교류 등이 현실적으로 풀어야 하는 문제임.
 - 기술 기반 콘텐츠 제작의 경우도 부산 지역은 22년 기준 6.6%만 추진하여 정책과 현실의 괴리가 있음
 - 문체부는 K-콘텐츠 금융 규모를 확대하고 있지만, 부산 신규 콘텐츠 펀드 조성을 위해선 투자사의 민간자본 투자 유치가 단기간에 어려움
 - 문체부, 콘텐츠 펀드 중 비즈타운은 부산시-BIPA-투자자 거버넌스 구축 및 운영으로 K-문화 일반펀드를 조성해야 함
 - 부산 K-콘텐츠 레디 액션에 맞추어 부산 콘텐츠 신규 펀드 조성 및 기업 수요형 기술 융합 콘텐츠 인력 양성이 필요함

[그림 II-3-6] 콘텐츠 비즈니스 사업화를 위한 정책/규제 분석



다. 전문기관

- (타 지역 기업지원센터 분석) 전국 지역별 기업지원센터는 유사한 사업 및 차별성 있는 지원사업을 운영하고 있음
 - 경기콘텐츠진흥원은 콘텐츠 IP를 중심으로 2차 이상 콘텐츠 지원사업, 광주정보문화산업진흥원 창업지원을 중심으로 지원 사업을 운영하고 있음
- (한국콘텐츠진흥원) 한국콘텐츠진흥원은 애니메이션 부트캠프 사업으로 7개월간 집중 멘토링 및 애니메이션 제작완성을 지원하고 있음
 - 프로젝트 전담 코칭PD가 분야별로 스토리, 비즈니스, 투자 등을 개별 6개월간 멘토링하여 기업과 PD가 기획단계에서 제작완성까지 함께 참여
 - (사업명) 2023 애니메이션 부트캠프
 - (목적) 신규 애니메이션의 초기 기획 개발 완성을 위한 집중 멘토링, 피칭 바이블 제작 지원
 - 경쟁 피칭을 통한 투자 유치, 제작 연계 지원
 - (프로그램 운영) 멘토링/교육 프로그램
 - 프로젝트별 전담 멘토링(프로젝트 전담 코칭PD 1인 지정)
 - 분야별(스토리, 비즈니스, 투자 등) 전문 멘토로 구성된 개별 멘토링 맞춤형 지원함
 - 국내·외 전문가 초청 강연, 피칭 교육, 투자 상담 등

[표 II-3-2] 2023 애니메이션 부트캠프

구분	지원 내용
기획개발 고도화	<ul style="list-style-type: none"> ▶[멘토링] 전담 코칭PD, 각 분야별 전문가의 프로젝트별 맞춤형 멘토링 지원 ▶[교육] 프로젝트 기획/개발 완성 및 바이블 업그레이드를 위한 국내외 전문가 초청 강연, 스토리 집중 멘토링, 피칭 교육, 투자 상담 등 진행
바이블 제작	▶[간접지원] 피칭바이블 완성 지원(최대 15백만원)
데모데이	▶[시 상] 경쟁피칭 우수 기업 시상(최우수 1편 10백만원, 우수 2편 5백만원)
후속지원	<ul style="list-style-type: none"> ▶[제작지원] 우수 수료프로젝트 차년도 파일럿 제작지원 자동지원 (45백만원, 11편 내외) ▶[쇼케이스] 수료 프로젝트 차년도 해외 피칭 쇼케이스 참가지원 (미주유럽, 15편 내외) ▶[가점부여] 수료 프로젝트 초기본편 애니메이션 등 제작지원사업 및 해외 마켓 참가지원 서면평가 가점 부여

- (충남정보문화산업진흥원) 충남정보문화산업진흥원은 TIPS R&D 자금지원사업으로 충남 디지털콘텐츠 및 게임산업을 활성화 목적으로 함
- 2년간 2개사를 선정하는데 투자사 당 피투자기업 2개사까지 추천가능하며, 민간투자사-피투자기업 컨소시엄 형태로 운영함
 - 틱스 지원사업은 기업이 기술을 보유하고 있어야 하며, 지원분야도 기술 관련 사항 자율로 한정됨
 - (사업) 2023년 충남형 TIPS R&D 자금지원사업
 - (지원규모) 2개사 선정, 2년 간 기업 당 총 3억원 지원임
 - 민간투자사-피투자기업 컨소시엄 형태로 진행함
 - 투자사 당 피투자기업 2개사까지 추천 가능함
 - (기대효과) 충청남도의 디지털콘텐츠·게임산업의 활성화를 기대함
 - 일회성에 그치는 단순 제작지원 및 범용적인 지업사업은 지양함
 - 다년 간에 걸친 민관협력 우수기업 집중지원으로 산업 성장을 견인함
 - (사업 세부내용) 민간투자사가 최근 1년 내 1억 이상 투자를 했거나 사업 선정 후 3개월 내 투자를 예정하고 있는 피투자 기업임
 - 7년 미만, 콘텐츠 기업으로 충남도 본사 이전 조건임

[표 II-3-3] 충남형 TIPS R&D 자금지원사업

구분	단계	지원대상	지원내용	일정
2023년 사업	1년도	평가를 통해 선정된 2개사	-지원규모: 연간 1.1억원 (자부담 10% 현금) -지원분야: R&D 관련 사항 자율(인건비, 솔루션 고도화를 위한 용역 등) -지원방식: 직접지원(기업의 수요 맞춤형 자율지원)	23.4.~ 23.12.
2024년 사업	2년도	1년도 지원을 받은 2개사	-지원규모: 연간 1.9억원 (자부담 10% 현금) -지원분야: R&D 관련 사항 자율(인건비, 솔루션 고도화를 위한 용역 등) -지원방식: 직접지원(기업의 수요 맞춤형 자율지원)	24.1.~ 24.12.

❖ 2023년 충남형 TIPS R&D 자금지원사업, 충남정보문화산업진흥원, (2023)

- (인천콘텐츠기업지원센터) 인천콘텐츠기업지원센터는 성장 잠재력과 자생력 의지를 갖춘 스타트업 콘텐츠기업을 입주시켜 성장을 지원
- 입주 신청 자격으로 공고일 기준 설립일로부터 만 7년 이내인 콘텐츠기업이며, 협약일 기준 타 기관으로부터 임대료를 지원 받고 있거나 입주지원 프로그램 참여시 제외됨
 - 입주기간 1년 단위로 5년까지 연장 가능함
 - 비즈타운은 기업 입주기간이 5년으로 매년 연차평가를 실시하여 지속 및 제외를 결정할 필요
 - (사업목적) 입주기업 지원 및 육성프로그램을 통하여 경쟁력 있는 콘텐츠 개발 및 사업화, 액셀러레이팅 등 성장 잠재력과 자생력 의지를 갖춘 초기 콘텐츠기업의 성장지원함
 - (입주신청자격) 공고일 기준 설립일로부터, 7년 이내인 콘텐츠기업
 - 콘텐츠기업 : 문화산업진흥기본법 제2조(정의)에 해당하는 산업을 영위하면서 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션에 해당하는 콘텐츠를 자체 제작 및 개발하는 기업으로 정의함
 - (입주기간) 임대차계약체결일로부터 1년임
 - 최대 5년, 연장심의 결과에 따라 1년 단위로 연장 가능함
 - 입주기업은 선정 후 30일 이내에 본사를 센터로 이전해야 함

[표 II-3-4] 인천콘텐츠기업지원센터 지원내용

구분	지원내용
입주 지원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 연중, 24시간 운영 가능한 독립 사무 공간 제공 <ul style="list-style-type: none"> ● (임대료) 전액 지원(관리비 및 실비 제외) ● (관리비) 계약면적(1평)당 5,500원(기준/3.3㎡) / 부가세 별도 ※ 입주 2년까지 총 관리비의 60% 부과(센터에서 40% 지원) ● (보증금) 12개월 관리비 선 징수(계약 시 납부) ● (기타) 기본 사무가구, 업무용 기본 인터넷 제공
인프라 지원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 콘텐츠 제작과 테스트에 필요한 시설 및 업무 인프라 제공 <ul style="list-style-type: none"> ● 제작 지원 및 테스트베드 시설(다목적홀, 스튜디오, 편집실 등) 대관 ● 층별 공용 회의실, 공용OA실 운영 ● 라운지, 공유카페, 공용키친, 여성쉼터 등 공용공간 제공
프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> ● 사업화 및 투자유치 지원 프로그램 운영 ● 기업 네트워킹 지원

[표 II-3-5] 인천콘텐츠기업지원센터 평가항목

평가항목(배점)		세부항목
기대효과(15)	투자가능성(10)	● 사업모델이나 기술·콘텐츠에 대한 투자 가능성이 있는가?
	해외진출(5)	● 해외진출(해외 판매·서비스, 한류선도 등)에 대한 성과가 기대되는가?

□ (대전콘텐츠기업지원센터) 대전콘텐츠기업지원센터는 창조형콘텐츠, 혁신형콘텐츠 중 유망한 기업을 입주시켜 성장을 지원하고자 함

- 프로젝트룸 2개 보유한 것이 차별점이며, 기본 입주 2년으로 연장 1년으로 2회 가능하여 최대 4년까지 입주할 수 있음
- (사업목적) 대전 지역 내 우수한 콘텐츠 아이템 및 사업 역량을 보유한 코테츠 기업을 대상으로 입주기업 선발·육성하고자 함
- 입주기업 지원 프로그램을 통해 콘텐츠 제작 역량 강화 및 지속 가능한 콘텐츠 기업으로의 성장을 지원함
- (입주신청자격) 콘텐츠 관련 기업
 - 대전 소재 사업자가 아닐 경우, 입주 후 2개월 이내 입주공간으로 본사 이전 조건
 - 예비창업자의 경우, 입주 후 2개월 이내 사업자등록이 가능한 자

[표 II-3-6] 대전콘텐츠기업지원센터 콘텐츠산업 업종

구분	산업분류	세부내용
창조형 콘텐츠	캐릭터	캐릭터 개발, 라이선스, 캐릭터 굿즈 등
	만화	만화, 웹툰
	애니메이션	애니메이션
	음악	음악, 음반(음원)
	방송	뉴미디어(웹예능, 웹드라마 등)
혁신형 콘텐츠	실감콘텐츠	가상현실(VR)·증강현실(AR), 혼합현실(MR), 고해상도 영상, 홀로그램, 3D, 미디어파사드 등
	H/W 기반 콘텐츠	IoT 디바이스 등 하드웨어와 연동 가능한 디지털 콘텐츠
	기능성 콘텐츠	보드게임, 교육용 콘텐츠, 인터랙션 콘텐츠, 기타 디지털 콘텐츠

[표 II-3-7] 대전콘텐츠기업지원센터 입주 기간

구분	개별입주실	공용입주실
기본 입주기간	2년(매년 연차평가 실시)	1년(매년 연차평가 실시)
연장기간	1년 연장 2회 가능	1년 연장 1회 가능
최대 입주기간	2년+1년+1년(최대 4년)	1년+1년(최대 2년)

- (대구콘텐츠기업지원센터) 대구콘텐츠기업지원센터는 공고일 기준 창업 후 7년 이내의 콘텐츠기업으로 7년을 초과한 기업은 입주하지 못 함
- 입주 직후 본 센터를 본점 주소지로 하여 사업자등록 또는 사업자등록증 주소지 이전을 완료해야 함
- '23년 입주기업 중 유튜브 운영하는 기업트레이드웨이, 스튜디오 있쓰리 2곳이 존재함
- (모집대상) 공고일 기준 설립일로부터 7년까지의 콘텐츠 기업
- (특이사항) 게임 관련 기업 및 예비창업자는 지원 불가 함
- (콘텐츠기업) 콘텐츠 창작과정(기획·개발·제작·생산·유통·소비 등)에 혁신적 요소를 더하여 새로운 사업적 접근성을 시도하는 기업
 - 문화산업진흥기본법 제2조(정의)에 해당하는 콘텐츠기업
- (가산점 부여) 대구콘텐츠기업지원센터 지원사업 선정기업, 대구콘텐츠코리아랩 입주기업 및 프로그램 이수자, 각종 창업경진대회 수상자, 벤처기업 인증기업은 가산점 부여
- (입주기간) 최초 계약기간은 2년이며, 이후 1년 단위로 최대 2년 연장 가능(총 4년)
 - 입주기업은 선정 후 30일 이내에 본사를 센터로 이전
- (지원내용) 회의실 등 사업 활동 공간 지원함
 - 입주기업 전용 전문가 자문 지원(멘토링), 네트워크 활성화 우선 지원 등을 지원함
 - 엑셀러레이팅 및 멘토링 등 컨설팅 제공, 자체 네트워킹 진행함
 - 냉난방 설비 및 인터넷 사용 지원함
 - 입주실 내 일부 집기(책상, 의자) 제공함
- (입주부담금: 임대료 및 관리비) 계약면적 기준임(계약면적=전용면적+공용면적)
 - (보증금) 월 임대료 및 월관리비(부가세 포함)의 12개월분임
 - 전기, 상하수도 요금 별도 부과함(입주부담금은 내부 운영규칙 개정될 경우 다소 변동될 수 있음)
- (2023 입주기업) 교육 콘텐츠, 실감형 콘텐츠, 애니메이션, 영상, 캐릭터, 플랫폼 콘텐츠 총 6가지로 분류됨
- 대구콘텐츠기업지원센터 입주기업은 '23년 기준 18개로 플랫폼 콘텐츠 분야가 9개(50%)로 가장 많은 비중을 차지함

- (경남콘텐츠기업지원센터) 경남콘텐츠기업지원센터는 콘텐츠기업을 실감콘텐츠, 교육용콘텐츠, 디지털콘텐츠 등으로 시설에 버추얼 스튜디오가 포함됨
- 입주 준수사항으로 전담인력 제도로 1인 이상 기업운영 및 보고를 위한 전담인력이 필수로 비즈타운 입주기업도 보고를 위한 전담인력 제도 필요함

[표 II-3-8] 경남콘텐츠기업지원센터 시설 개요

기업지원동(A)	5층	기업입주실, 회의실, 휴게실 등	레지던스동(B)	2층	레지던스 6개실
	4층	기업입주실, 회의실, 오픈스페이스, 휴게실 등		1층	레지던스 6개실
	3층	버추얼스튜디오, 기업입주실, 휴게실 등		지하1층	공동 주방 및 휴게실, 세탁실
	2층	센터 운영 사무실			
	1층	콘텐츠 시연장, 전시실, 기업입주실			

- (대상) 경남콘텐츠기업육성센터 입주를 희망하는 도내 콘텐츠 기업을 모집 대상으로 함
- 도외의 경우 선정 후 1개월 이내 본사 또는 지사 이전 설립을 약속해야 함
- (입주자격) 만 7년 이내 콘텐츠 분야 스타트업임

[표 II-3-9] 경남콘텐츠기업지원센터 입주지원 및 부담금

입주기간	최대 입주기간	비고
계약일로부터 ~ 1년	최대 5년	연장평가 후 1년씩, 4회 연장 가능

구분	지원내용		
	구분	내용	비고
입주지원	입주 보증금	계약면적 1㎡ 당 12,000원	계약면적 기준(VAT별도), 관리비 6개월분
	임대료	계약면적 1㎡ 당 2,000원	계약면적 기준(VAT별도)
	전기·가스비	실비 부과	사용면적에 비례하여 부가(VAT별도)
	입주기간	1년	연장평가를 통해 최대 4회 연장가능
인프라지원	<ul style="list-style-type: none"> - 제작지원 시설 무료 사용 (시연장, 버추얼 스튜디오 등) - 층별 공용 회의실, 컨퍼런스 룸, 라운지 무료 사용 등 - 인터넷 및 인터넷 전화 무료 사용 등 		
사업화지원	<ul style="list-style-type: none"> - 사업화 지원 프로그램 - 맞춤형 컨설팅 및 교육(창업, 투자, 마케팅, 법률/지재권/세무 등) 지원 - 홍보 지원 프로그램(보도자료, 기획기사) - 네트워킹 및 투자지원(월별 입주기업 네트워킹, 투자유치/VC매칭, 데모데이 프로그램 등) 		

□ (경남콘텐츠기업지원센터 제작지원사업)

- 사업 공고일 기준으로 본사 혹은 지사 소재지가 경남인 기업으로 지역지사 설립 후 6개월 이내 지원이 불가함
- 사업자 부담금은 지원금의 10%이상 전액 현금 부담을 해야 함
- (사업명) 2022년 융복합콘텐츠 제작지원사업
 - (사업기간) 협약체결일로부터 ~ 2022. 11. 30.(협약기간)
 - (지원규모) 2개 과제, 과제당 50백만원 이내임
 - 주관·참여기관은 사업자 부담금은 지원금의 10%이상 전액 현금 부담해야 함
 - 예시 : 지원금액 50,000천원+사업자부담금 5,000천원=총 사업비 55,000천원
 - (지원분야) 분야 및 장르 관계없이 콘텐츠와 기술이 융합된 신규 콘텐츠 제작지원함
- (사업목적) 경남 콘텐츠산업 저변확대와 협업형 과제수행을 통한 도내 콘텐츠기업의 신규 비즈니스 모델 창출함
 - 경남콘텐츠기업과 산업기술·디지털·미디어콘텐츠산업을 융합하여 새로운 콘텐츠 생태계 구축함
 - 선도형 협업콘텐츠 육성을 통한 경남 미래성장동력 확보함
- (지원자격) 경남도 내·외 콘텐츠 기업 컨소시엄임
 - (주관기업) 경남 도내 콘텐츠산업분야 기업
 - (참여기업) 협업 가능한 산업 / 기술 / 콘텐츠 보유 기업

[표 II-3-10] 경남콘텐츠기업지원센터 적정성 검토 요건

구분	적정성 검토 요건	비고
사업장 소재지	<ul style="list-style-type: none"> •(주관기관) 사업 공고일 현재 본사 혹은 지사 소재지가 경남인 기업 •(참여기관) 사업 공고일 현재 콘텐츠 기업 혹은 융복합 기술/IP 보유기업 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 지역지사 설립 후 6개월 이내 지원불가 ※ 참여기관은 최대 2개 까지 인정
사업의 종류	<ul style="list-style-type: none"> •(주관기관) 콘텐츠 산업분야에 해당하는 기업 •(콘텐츠산업) 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠 솔루션 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 한국콘텐츠진흥원 2021 지역콘텐츠산업 및 창작자 실태조사 참조

1.4 공간 활성화 벤치마킹

가. 공유오피스 로켓티어

- 업무 공간 임대 뿐만 아니라 입주 기업간의 협업 지원과 행사를 운영중이며 관공서와 대중교통 이용에 편리한 입지적 조건을 가지고 있음
- (공간 운영)
 - OPEN DESK 영역에 한하여 자유롭게 활용할 수 있는 자유석 플랜
 - (비용) 종일 - 13,000원(1인), 4시간 - 9,900원(1인), 7회 - 82,000원(1인), 30일 -300,000원(1인)
 - (미팅룸/컨퍼런스룸) 4인~30인 다양한 공간 대관할 수 있음
 - 입주기업은 와이파이 무료 제공 및 내부 카페에서 아메리카노/아이스티 1잔 무료 제공
- (입지 여건) 우체국, 등기소, 세무서, 구청, 백화점, 홈플러스, 호수공원, 전철역, 버스 정류장, 먹자골목 등이 인근에 위치함
- (공간 활용 사례)
 - (네트워킹 행사) 로켓티어 내 단체 공간에서 진행되며 입주 기업들간의 소통과 협업을 지원
 - (콘텐츠 IP 포럼) Open Desk를 활용하여 콘텐츠산업 전문가, 교수 등의 발표, 토론 진행

[그림 II-4-1] 로켓티어



나. 공유오피스 패스트파이브 공간 활용

- 패스트파이브는 공유오피스로 월세 개념이 아닌 회원제로 비용을 지불함
 - 1인실은 지정석으로 이용할 수 있으며 보증금 120만원 1인 회원료 1달 기준 60만원임
 - 6인실 기준 4평 보증금 560만원 1달 회원제 308만원(부가세 포함)임
 - 비즈타운은 각 층별 공용공간 중 씨리얼 및 우유 무료 제공, 소음 최소화를 위한 부스룸 설치 등을 고려해야 함
- (공용공간) 패스트파이브는 공유오피스로 전체 공용공간이 구성되어 있으며, 각 층별로 공용공간이 따로 구성되어 있음
- 취식은 전체 공용공간에서 12시~13시까지만 가능함
- 미팅룸 각 회사 별로 하루 3시간 이용 가능하며, 최대 5시간까지 이용 가능함
- (입주공간) 입주공간은 기본 다인실로 구성되어, 1인~26인이 사용할 수 있는 공간으로 구성됨
- 각 룸별 보안장치, 테이블, 의자 서랍을 제공하며, 전기 및 WIFI를 제공함
- 소음 최소화를 위해 전화룸이 따로 각 층별로 마련되어 있음

[그림 II-4-2] 패스트파이브 공간 활용



- 공유오피스 중 하나인 패스트파이브의 경우 위워크와 1단계 전략에서는 시장확장과 영업중심으로 경쟁하지만, 2단계에서는 콘텐츠 차별화로 고객의 만족도를 높이고 있음

[그림 II-4-3] 패스트파이브 마케팅 전략



다. 디캠프

- 은행권청년창업재단에서 운영하는 복합 창업 생태계 허브 (2013년 3월 개관)
 - (은행권청년창업재단) 2012년 5월 국내 19개 주요 금융 기관이 8,450억원을 출연해 설립
- 선릉센터에 이어 130개 이상의 기업이 입주할 수 있는 마포 프론트원 개소
- 부산, 도쿄, 홍콩, 하노이, 싱가포르, 자카르타 등의 글로벌·지역 거점보유

[그림 II-4-4] 디캠프 비전



- (프론트원) 신용보증기금, 산업은행, VC, AC, SK플래닛 등 민·관이 모여 스타트업을 전폭 지원
- (프로그램) 월간 데모데이 프로그램인 D.DAY를 운영하며 잠재력이 높은 스타트업에 사업 확장의 기회를 부여
 - 입주 성장 프로그램으로 스타트업 대상 멘토링, 경영 교육, 세미나 등 성장 프로그램을 운영함

[표 II-4-1] 디캠프 선릉센터 층별 구성

구분	구성	세부시설
6층	CONFERENCE	- 다목적홀, 세미나실
5층	OFFICE AREA	- 스타트업 업무 공간
4층	REFRESH AREA	- 커뮤니티 라운지
3층	Investment PARTNERS	- 파트너사 오피스
2층	WELFARE BENEFITS	- 립셉션, 카페
1층	OFFICE AREA	- 스타트업 업무 공간

라. stage9 창업지원 플랫폼 분석

- stage9은 스타트업을 위한 교육, 네트워킹 이벤트, 투자 및 채용 등 스타트업의 사업 성장에 도움이 되는 경험을 제공함으로써 '비즈니스 부스터'로의 역할을 수행하고 있음
- (비즈니스 모델) 위워크와 유사한 비즈니스 모델을 가지고 있으나 다소 저렴한 오피스를 제공하며 다양한 이벤트를 통해 추가 수익을 창출함
- (부가서비스) 입주사에게 업무역량 강화 교육, 네트워킹 이벤트, 투자 및 채용 등 일련의 과정을 지원하고 있음
 - 입주사 멤버 뿐만 아니라 가족들까지 서울 및 수도권 통합 네트워크인 '서울메디컬네트웍스'를 통한 의료 복지를 받을 수 있음
 - 법률, 세무, 회계, 특허 서비스들을 제휴업체와 함께 할인된 금액으로 제공함
- (수익현황) 사무공간별 특성과 임대 기간에 따른 임대료를 통해 수익을 창출하고 있음
 - 건물주와 함께 비즈니스를 하는 전략을 통해 초기 비용을 낮추고 가격 경쟁력을 강화하여 여타 공유오피스에 비해 적자 규모가 적은 편임
- (장점) 1층 카페는 외부인에게도 개방되어 보다 넓은 범위에서의 소통 및 네트워킹이 가능함
 - 수면실, 샤워실, 안마의자 등 다양한 편의시설을 갖추고 있음
 - 투자, 채용 등 프로세스별 지원서비스를 제공하고 있음
- (단점) 과도한 개방성이 마이너스 요소로 작용할 수 있음
 - 인지도, 지점 수 등 측면에서 브랜드 파워가 상대적으로 약함

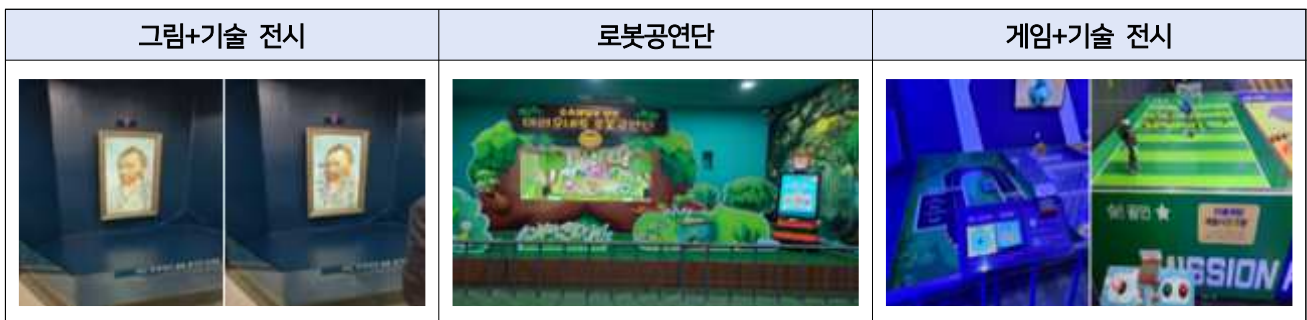
[그림 II-4-5] Stage9 내부시설



마. 토이로봇관 및 애니메이션박물관

- 애니메이션박물관은 야외의 공연장, 어린이 미니 기차 운영, AR기술 결합을 통한 동물원, 체험형 캐릭터 전시 및 벽면의 힐링 글귀 전시 등을 통해 야외공간을 구성함
- 토이로봇관은 그림+기술 전시, 게임+기술 전시 등 기술과 융합한 체험형 전시공간으로 구성됨
- (그림+기술 전시) 그림 앞에 라인에서 몸을 움직이면 그림에 점들이 생겨나는 체험형 전시임
- (게임+기술 전시) 게임에 기술을 더하여 즐길 수 있는 체험 전시로 구성함

[그림 II-4-6] 토이로봇관 기술 융합 콘텐츠 전시



바. 서울애니메이션센터

- 서울애니메이션센터는 만화익집, 애니소풍, 명동 재미로에 대한 부분으로 공간을 활용
- 공간 활용 포인트로 첫째, 타깃 구분으로 층별로 타깃에 맞는 콘텐츠 전시 및 한 공간에 카페, 만화방, DVD시청 등 카멜레온 검토가 필요함
- 둘째, 어린이 관람객 유치를 위해 VR체험에 재미와 게임요소를 추가하고 머무는 공간 조성이 필요함
- 셋째, 재미로처럼 비즈타운으로 이어지는 길에 다양한 그림 등을 전시하여 고객을 유치하는 방안이 필요함
- (만화익집) 서울애니메이션센터 1층에 위치하며 만화를 볼 수 있는 공간으로 구성함
 - (타깃) : 만화를 볼 수 있는 어린이~성인임
 - (구성) : 만화책, 애니메이션, DVD 시청
 - (비용) : 무료
 - (추천 서가) : 큐레이터가 선정하는 만화 서가
 - 볼거리와 즐길 거리로 머무는 공간으로 구성함

- (애니소풍) 서울애니메이션센터 2층에 위치하며 키즈를 위한 공간으로 구성함
 - (타겟) : 어린이
 - (구성) : 포토존, 체험형 게임, 타요카드, 미디어아트쇼, 초이락시네마, Ani스톱모션, VR게임, 디지털 드로잉, 카페로 구성됨
 - (비용) : 어린이 6,000원, 성인 4,000원
 - 소규모 테마파크 형태로 구성됨
- (명동 재미로) 명동과 남산을 잇는 콘텐츠 거리로 구성함
 - (타겟) : 명동-남산 잇는 450m의 거리 관람객임
 - (구성) : 국내 만화, 애니메이션, 캐릭터, 일러스트 등의 콘텐츠로 조성한 테마거리임
 - (비용) : 무료
 - 명동 재미로 콘텐츠 전시로 힙한거리로 재탄생됨

[그림 II-4-7] 서울애니메이션센터 벤치마킹 요소



사. 하이커 그라운드

- 하이커 그라운드의 K-POP, K-드라마, 댄스게임 및 VR체험에 대한 부분을 벤치마킹 및 개선 보완해야 함
 - 공간 활용 포인트로 첫째, K-POP공간에는 K팝 노래방, K팝 노래감상, K팝 공연감상 등 다양한 콘텐츠를 즐기는 공간으로 재구성해야 함
 - 둘째, K-드라마는 드라마 예고편, 드라마 하이라이트 등 다양한 K드라마 영상 전시로 재구성해야 함
 - 셋째, 댄스게임 및 VR체험은 댄스게임 안의 콘텐츠를 한류스타로 한 대스게임 및 한류스타 콘텐츠 주기적 변경 VR체험이 필요함

- (K-POP) 하이커 그라운드 위치하며 K팝댄스를 위한 공간임
 - (타겟) : K팝을 좋아하는 모든 사람
 - (구성) : 스튜디오, 공연장 무대, 지하철 무대 등
 - (캐릭터) : K팝팬들의 캐릭터 피규어 전시
 - (소품) : 사진찍기 좋게 간단한 소품 구비
 - 즐길 거리로 체험형 공간으로 구성함

- (K-드라마) 드라마에 대한 설명 및 콘텐츠로 전시를 구성한 공간임
 - (타겟) : K드라마를 좋아하는 모든 사람
 - (구성) : ① K드라마 속 관광명소나 술, 한복 등 한국전통을 소개하는 전시 ② K드라마 성과를 그래프 등의 형식으로 전시
 - (비용) 무료
 - 사진과 텍스트로만 전시공간을 구성함

- (댄스게임 및 VR체험) 댄스게임 및 연예인 콘텐츠 VR을 즐기는 공간임
 - (구성) : ① 댄스게임 스크린 ② VR기기
 - (비용) : 무료
 - 댄스게임과 VR체험으로 전시공간을 구성함

[그림 II-4-8] 하이커 그라운드 벤치마킹 요소

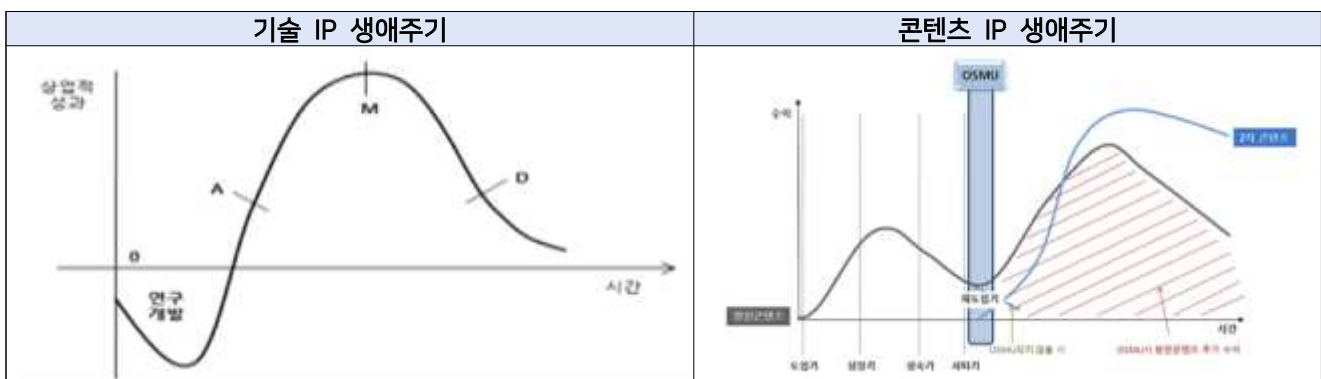


1.5 콘텐츠 생애주기별 핵심지원 요소

가. 콘텐츠 IP와 기술 IP 분석

- 기술 IP는 특허로 기술을 보호·장려함으로써 국가산업의 발전을 도모하기 위한 제도임
- 콘텐츠 IP는 생애주기 관점에서 1차와 2차로 분류됨
- 1차 콘텐츠 IP 도입으로 시장의 반응을 살피며 성숙기를 거쳐 쇠퇴기를 맞이함
- 원천 콘텐츠 인지도와 완성도, 성공 요소를 기반으로 장르가 다른 2차 콘텐츠를 제작함
- (기술 IP) 기술수명주기를 측정함에 있어서 다양한 지표들이 사용되는데, 특허정보를 이용하는 것이 가장 널리 알려진 접근방법임
 - (O: 연구개발) 기술적 혁신에 대한 투자위험을 감수하는 시기로 시장의 반응을 살펴보는 시기임
 - (A: 발전기 단계) 제품 발명에 들어간 비용 회수 시기, 기업의 목표는 급진적 성장과 더불어 제품의 확산 및 경쟁 우위를 점하는 것임
 - (M: 성숙기 단계) 대중에게 받아들여지는 시기, 경쟁자들이 시장에 진입하여 공급이 수요를 추월하게 되어 수익이 점점 감소함
 - (D: 쇠퇴기 단계) 마진이 확보되지 않고 결국 쇠퇴하게 됨
- (콘텐츠 IP) 원천 콘텐츠를 기반으로 다양한 콘텐츠 장르 및 산업간 확장·연계 및 파생사업을 가능하게 하는 일련의 관련 지식재산권 묶음임
 - (도입기) 콘텐츠를 발행하는 시기로 시장의 반응을 살펴봄
 - (성장기) 콘텐츠 포맷변화가 이루어져, 저작권 관리가 힘든 시기임
 - (성숙기) 대중이 급격히 증가하여 콘텐츠를 이용하는 시기임
 - (쇠퇴기) 콘텐츠 확산이 감소하는 시기임
 - (OSMU(One Source Multi Use): 재도입기) 콘텐츠 노출로 감속하던 그래프 분기점을 맞이하는 시기임
 - (2차 콘텐츠 재생산기) 새로운 2차 콘텐츠로 생성되는 시기임
 - (2차 콘텐츠 성숙기) 두 번째 전성기를 누린 콘텐츠의 피로도 증가 시기임
 - (2차 콘텐츠 쇠퇴기) 2차 콘텐츠 하강곡선을 그리며 소멸하는 시기임

[그림 II-5-1] 기술 IP와 콘텐츠 IP 생애주기



나. 생애주기 관점 기술 IP 분석

- 기술 IP 생애주기로 연구개발 시기에는 기술적 혁신에 투자위험이 있으므로 기술연구 비용 지원, 발전기 단계는 고객에게 기술을 알릴 수 있는 마케팅 지원, 성숙기 단계는 향후 새로운 기술 IP 아이디어 지원, 쇠퇴기 단계는 새로운 기술 IP를 위한 연구개발비용 지원이 필요한 실정임

[표 II-5-1] 생애주기 관점 기술 IP 분석

사업초기	사업 도약기		사업 성숙기
아이디어 기초상담	IP기술전략	IP경영전략	해외출원 비용지원
IP기반 창업교육	보유기술에 따라 유망기술 도출		해외출원 OA, 등록 지원
아이디어 고도화	IP 분쟁예방 전략 제시	IP 사업화 전략 제시	특허기술 홍보영상제작 및 특허맵 지원
아이디어 권리화	강한 특허권 확보		디자인맵, 제품디자인, 화상디자인 포장 디자인 개발 지원
3D 모형 설계	특허 포트폴리오 전략 제시	IP 브랜드/디자인 경영전략 제시	브랜드 개발 및 리뉴얼 지원
창업 컨설팅			창업 컨설팅

❖ 특허청

다. 장르융합 콘텐츠 사례

- 웹툰 원작 영상 콘텐츠 제작 과정과 단계별 지원 필요 사항은 '대형 콘텐츠 기업 단독 추진, 중소 규모 기업 협업 추진', '선 웹툰 제작 후 드라마 제작, 웹툰-드라마 동시 제작' 등에 따라 다양한 형태가 존재할 수 있음
- 대체로 중소 규모 기업 간 협업을 통한 융복합 프로세스와 필요 지원 사항은 아래와 같이 분석할 수 있음

[표 II-5-2] 웹툰 원작 영상 콘텐츠 제작 단계별 지원 필요 사항

구분	기획	제작	유통
웹툰 제작 지원	제작기획, 시나리오, 콘티 ■ 시장 조사 및 스토리 발굴 ■ 시놉시스 및 시나리오 작업 ■ 콘티 작업	스케치, 채색, 편집, 파일 변환 ■ 밑그림 스케치 및 연출 개선 ■ 스케치 선 완성 ■ 채색 및 편집	온라인 유통 ■ 웹툰 유통사 납품 및 서비스 착수 ■ 무료 연재 후 상품성 모니터링 ■ 상품성 검증 시 유료화 시도
융합 지원	■ 웹툰-드라마 제작사 네트워킹 ■ 웹툰 원작 드라마 제작 계약 지원 ■ 제작비 지원 및 콘텐츠 투자-배급사 연결 ■ 전문 IP PD 및 각색 작가 육성·지원	■ 영상 스튜디오 지원 ■ 영상 편집 및 특수효과 소프트웨어 지원	■ 글로벌 판로 개척 지원 ■ IP 보호 지원
영상 제작 지원	■ 시장 조사와 작품 기획 ■ 작가 대본 집필 및 프로듀서 콘티 작성 ■ 출연진 섭외 및 촬영장소 물색	■ 세트 제작 및 장소 섭외와 소품 및 장비 준비 ■ 세트·야외 촬영 및 영상 편집 ■ CG 및 배경음악 제작	■ 방송 편성 ■ 방송 송출
	기획, 대본 콘티, 출연자 구성, 스태프 구성	세트 제작, 촬영, 1차 편집, CG 사운드, 3차 편집, 캐릭터모델링, 맵핑/리깅/라이팅, 특수효과	편성, 서비스 제공, 전송

라. 산업융합 콘텐츠 사례

□ K-POP스타와 캐릭터 제조사 콜라보레이션과 관련된 지원 사항은 아래와 같음

○ 비즈타운 규모에서 지원하는데 한계가 있으므로 부산정보산업진흥원 인프라와 협업을 통해 지원해야 함

[표 II-5-3] K-POP 스타-캐릭터 제작사 콜라보레이션 제작 지원

구분	기획	제작	유통
K-P O-P 엔터	프로듀싱, 작사/작곡, 프로듀싱 제작	편곡 및 녹음, 마스터링, 음원/음반 제작	배급, 음반유통, 음원유통
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 아티스트 선정 ■ 작곡가 작사가 섭외 ■ 연주자 및 엔지니어 섭외 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 편곡·녹음·믹싱 ■ 마스터링 ■ 앨범재킷 디자인 및 미디어 제작 ■ 음원 및 음반 제작 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 온·오프라인 음반 상품 유통 시장
융 합 지 원	<ul style="list-style-type: none"> ■ K-POP 엔터-캐릭터 제조사 네트워킹 ■ K-POP IP 활용 캐릭터 제작 계약 지원 ■ 중소기업 K-POP 캐릭터 제작·활용비 지원 ■ 2차 가공 캐릭터 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ■ K-POP 스타-팬덤 소통형 캐릭터 스캐치 프로젝트 추진 ■ 캐릭터 모델링 소프트웨어 제작 지원 ■ 캐릭터 3차 콘텐츠화 네트워크 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터 라이선싱 전문업체 연결 지원 ■ 해외 캐릭터 전문 제조유통망 구축 지원 ■ 우수 전시 기획자 매칭 등 전시 지원 ■ IP 보호 지원 ■ 각종 SNS 홍보 채널 유통 ■ 온·오프라인 프로모션
캐 리 터 제 조 사	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시장 조사 및 기본 컨셉터 설정 ■ 음악 아티스트 캐릭터화 기획 ■ 캐릭터 기본형 완성 및 캐릭터명 확정 ■ 캐릭터 스타일 가이드 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 캐릭터 채색 ■ 캐릭터 3D 모델링 ■ 캐릭터 및 미디어 제작 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 온·오프라인 캐릭터 상품 및 영상 유통 시장 ■ 캐릭터 라이선싱 사업
	기획, 아이디어 스케치, 스케치	채색, 캐릭터모델링, 홍보, 라이선싱, 상품기획	배급, 유통, 이용

마. 기술융합 콘텐츠 사례

□ 게임과 디지털 기술융합 관련된 지원 사항은 아래와 같음

[표 II-5-4] 게임-디지털 기술융합 지원 사례

구분	기획	제작	유통
게 임 제 작 사	게임기획, 시나리오, 스토리보드	캐릭터/배경 디자인, 게임구조 설계 및 개발, 테스트	<ul style="list-style-type: none"> ■ 배급, 유통
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기획: 트렌드 분석, 콘셉트/구성 기획 ■ 시나리오: 캐릭터, 세계관 등 설정 ■ 스토리보드: 개별 장면 구상 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 콘셉트 아트: 캐릭터 등 원화 작업 ■ 그래픽: 2D 원화 3D 전환, 모델링·애니·이펙트 작업 ■ 게임 구조 설계, 프로그래밍, 테스트 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제작사·퍼블리셔 배급 계약 ■ 게임 출시
융 합 지 원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임제작사-메타버스 플랫폼 네트워킹 지원 ■ 게임 IP 활용 메타버스 게임 계약 지원 ■ 메타버스 게임 제작비 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 메타버스 콘텐츠 제작 인프라 지원: 공간·시설·장비·SW 등 ■ 메타버스 게임 제작 전문 PD 지원 - 메타버스와 게임 제작 전반에 걸쳐 이해도가 높은 전문가 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 메타버스 게임 유통 채널 네트워크 지원 ■ 캐릭터 라이선싱 전문업체 연결 지원 ■ IP 보호 지원
메 타 버 스 업 체	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기획 및 자료 조사 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 3D 모델링 및 텍스처 매핑 ■ 맵 캐릭터, 배경음악 등 다양한 리소스 제작 ■ 프로그래밍 및 게임 적용 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 메타버스 게임 유통
	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기획 	3D 모델링 및 리소스 제작, 프로그래밍	배급, 유통, 이용

1.6 소결

□ 대외환경 분석 결과에 따른 시사점을 종합하면, 아래와 같음

[표 II-6-1] 대외환경 분석 시사점 종합
<비즈니스 창출 유형 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 콘텐츠 산업은 기술융합, 장르융합, 산업융합 등으로 확산 중	■ 비즈타운 콘텐츠 관련 기업 기술융합지원 강화 필요
■ 웹툰 원작 드라마, 산업 확대 기여	■ IP 활용한 융복합 프로젝트 지원 필요
■ 웹툰 드라마, 원작 매출 증대 기여	■ 방송산업 컨소시엄으로 드라마 편성 등 매출 확대 필요
■ 웹툰·영화 원작 게임, 게임 기반 영화 매출 규모 상당	■ 게임기업 입주 후 네트워킹을 통한 프로젝트 사업 필요
■ 기술이 콘텐츠 선도하는 추세	■ 유망한 지식정보기업, 콘텐츠솔루션기업 입주 유치 필요
■ 슈퍼 IP 라이선싱권, 기업 매출에 긍정적 영향	■ 부산 유망 IP를 슈퍼 IP로 성장 지원 필요
■ K-POP 스타와 캐릭터 제조사 협업 캐릭터 제작 사례 확대	■ K-POP 스타·캐릭터 제조사 협업·제작 및 유통망 구축
■ 버추얼 휴먼, 가상 인플루언서 등 AI 기술 활용 증가	■ 콘텐츠 제작 첨단기술 기반 지원 필요

<기업 사업 추진 실태 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 마이크로소프트는 블리자드 인수 등을 통해 IP 확보	■ 부산 유망 IP 확보를 통한 기술 콘텐츠 제작 필요
■ 카카오엔터테인먼트는 웹소설 공모전, 웹툰 글로벌 유통 중	■ 대기업 거버넌스 참여와 거버넌스 기반 지원사업 운영 필요
■ 엔씨소프트는 게임 개발 단계부터 이용자 소통과 기술 결합 시도	■ 수도권-부산 기업 연계 지원으로 입주 게임기업 성장 필요
■ 네이버웹툰 우수 IP 보유 및 글로벌 기업 인수로 해외 확장 중	■ 거버넌스를 통한 우수 IP 연계로 IP 융복합 프로젝트 지원
■ 네이버웹툰·카카오는 IP 영상화 드라마 제작사 설립 및 운영 중	■ 콘텐츠 분야 대기업 연계 전문가 멘토링 지원 필요
■ 하이브 1차 K-POP스타 창출, 2차 IP사업, 3차 플랫폼 판매	■ 콘텐츠 사업 전문가 초빙으로 비즈니스 모델 교육 지원
■ SM 1차 K-POP스타 창출, 2차 IP활용을 통한 매출 확대	■ 스타 IP를 활용한 콘텐츠 제작 지원 필요
■ 핑크퐁 영유아 대상 콘텐츠 성공	■ 콘텐츠 IP를 활용한 교육 콘텐츠 개발 검토

<콘텐츠 지원 정책·제도 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 정부, K-콘텐츠 육성 계획	■ 관-투자사 컨소시엄으로 기업 투자유치 지원 사업 필요
■ 문체부, '24년 콘텐츠 정책 금융 규모 1조 7,700억원 확대 계획	■ 추가 펀드 조성으로 기업 육성 투자유치 지원 사업 필요
■ 문체부, K-문화일반펀드 등 조성 계획	■ 관-투자사 컨소시엄으로 K-문화일반펀드 조성 및 기업 지원
■ 열매컴퍼니는 인공지능, 블록체인 등 기술을 이용	■ 시리즈 투자를 받은 기술 연계 국내 유망 기업 유치 필요
■ 서울시 DMC, 남산 실감형 스튜디오 등 콘텐츠 인프라 조성	■ 비즈타운 입주기업 조직문화 조성을 위한 네트워킹 필요
■ 서울산업진흥원, VC 중심 투자협약체 구축	■ VC와 부산 기업을 매칭하는 투자 유치 사업 추진 필요
■ 인천센터, 성장 잠재력과 재생력 의지를 갖춘 콘텐츠기업 지원	■ 경력단절 여성 콘텐츠 취업 교육 필요
■ 경남센터-실감, 교육용, 디지털콘텐츠 등 입주 지원	■ 유망 지식정보, 콘텐츠솔루션기업 비즈타운 유치 필요

<공간 활성화 벤치마킹 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 콘진원, 부트캠프 사업 7개월 간 분야별 멘토링 진행	■ 투자사-기업 지속적 대면으로 투자지원 필요
■ 충남진흥원, TIPS 지원사업 운영	■ 비즈타운-투자사 컨소시엄을 통한 TIPS 지원사업 필요
■ 경남센터, 장르 관계없이 콘텐츠와 기술 융합 제작 지원	■ 비즈타운 콘텐츠와 기술 융합 프로젝트 사업 지원 필요
■ 로켓티어, 입주기업 네트워킹 행사 지속 운영	■ 입주기업 지속 네트워킹 프로그램으로 조직문화 조성 필요
■ 패스트파이브, 공용취식 공간과 폰부스 운영 - 다만, 사용규칙 제시로 타 기업 업무집중 방해 요인 제거	■ 비즈타운 3층 폰부스 설치로 소음 최소화 필요
■ 디캠프, 파트너사 오피스를 입주시켜 스타트업 투자 유치	■ 투자사 컨소시엄을 통한 입주사 투자 유치 필요
■ STAGE9, 네트워크를 통한 의료 복지, 경영 관리 교육 할인	■ 비즈타운 입주사 경영 관리 및 맞춤교육 제공 필요
■ 토이로봇관, 기술융합 콘텐츠 전시로 고객 유치	■ 기술 기반 콘텐츠 제작 지원 필요

<콘텐츠 생애주기별 핵심지원 요소 시사점>

대내외 환경	시사점
■ 기술IP와 콘텐츠IP의 가장 큰 차이는 OSMU로 재도입	■ IP 지원을 통한 프로젝트 사업 추진 필요
■ 기술IP는 사업 초기, 사업 도약기, 사업 성숙기로 지원 중	■ 비즈타운 사업 도약기에 맞춘 마케팅 지원 필요
■ 장르융합 콘텐츠 사례 확대 추세	■ 다양한 유망 콘텐츠 및 기술 기업 유치 필요
■ 산업융합 콘텐츠 사례 확대 추세	■ 입주기업 네트워킹을 통한 융복합 프로젝트 지원사업 필요
■ 기술융합 콘텐츠 사례 확대 추세	■ 유망한 인공지능 기술, 블록체인 등 기술기업 유치 필요

2. 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 분석

가. 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 사업 목적

- 비즈타운의 사업 목적은 IT와 CT 산업 네트워크 융복합으로 콘텐츠 기업 집중케어 거점 조성에 있음
- 부산형 기업 육성전략으로 S.S.M. 작지만, 강한, 많은 기업 집중 육성코자 함
- '27년 콘텐츠 분야 강소기업 40개사 까지 육성하고 기술융합형 콘텐츠 개발 40건을 목표로 지향하고 있음
- (사업 필요성) 콘텐츠 Biz •Network •펀딩을 지원하는 부산 콘텐츠기업 집중케어센터 조성하고자 함
 - IT·CT융합형 콘텐츠테크 기업 발굴 → 콘텐츠 분야 선도기업 파트너십을 통한 기업 인큐베이팅 → 기업 집중케어를 통한 강소 middle 육성함
 - S.S.M. 부산형 기업육성전략 체계 구축하고자 함
- 기술 기반의 융합 콘텐츠 시장 확대로 콘텐츠 테크 시장이 뉴마켓으로 부각됨
 - 반면, 융합 콘텐츠 시장의 뉴트렌드에 대응하기 위한 Biz 네트워크 부재함
 - 전문 네트워크 확보를 위한 비즈니스 파트너십 구축 필요함

[그림 11-7-1] 비즈타운 비전



❖ 출처 : 지역거점형 콘텐츠기업 지원센터 조성사업 과제 수행계획서, 부산정보산업진흥원, (2023)

나. 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 공간 구성

- 비즈타운 1층은 카페테리아, 복합문화공간, 관리실 등, 2층은 세미나실, 미팅룸, 파트너십 공간, 운영사무실 등, 3층은 부스형 오피스, 워킹라운지 및 공용 라운지 등으로 구성될 예정임
- 1층 카페테리아 및 복합문화공간, 2층 파트너십 공간, 3층 워킹플레이스 등을 활용하여 네트 워크 활성화 및 행사 개최에 유용하게 사용할 수 있을 것으로 보임

[그림 II-7-2] 비즈타운 조성 예상도

비즈타운 외부 투시도	비즈타운 1층 복합문화공간			
				
비즈타운 3층 워킹라운지	비즈타운 규모 및 공간 구성			
	예시이미지	용도	주요시설	면적
		8F 기업 입주공간	- 기업 유치 입주실	624.04㎡ (188.7평)
		7F 기업 입주공간	- 기업 유치 입주실 (4실)	624.04㎡ (188.7평)
		6F 기업 입주공간	- 기업 유치 입주실 (4실)	624.04㎡ (188.7평)
		5F 기업 입주공간	- 기업 유치 입주실 (7실)	624.04㎡ (188.7평)
		4F 기업 입주공간	- 기업 유치 입주실 (7실)	624.04㎡ (188.7평)
		3F 오븐형 워킹 스테이스	- 휴게 및 업무공간 - 소규모 부스형 오피스	624.04㎡ (188.7평)
		2F 회의실, 파트너십 공간 운영사무실	- 센터 운영 사무실 - 소규모 세미나 공간	599.70㎡ (181.4평)
		1F 카페테리아 복합문화공간	- 카페테리아 공간 - 휴게, 전시 등 다목적 복합공간	573.01㎡ (173.3평)

- 비즈타운 입주공간은 4~5층은 7개 호실로 15~18평형과 탕비/휴게룸, 6~7층은 4개 호실로 13~35평형과 탕비/휴게룸, 8층은 3개 호실 32~46평형과 탕비/휴게룸 등으로 구성될 예정임
- 총 25개 호실로 구성될 예정이며, 공간의 효율적 활용을 위한 파티션 등으로 공간 유동적 변경이 필요함

다. 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 초기 지원 프로그램

- 비즈타운 초기 지원 프로그램으로 협력 거버넌스 구성, 기업유치, 파트너십 엑셀러레이팅 교육, 네트워킹, 입주기업 고용창출 등을 계획하고 있음
- 기술 기반 콘텐츠 개발을 하기 위한 선제적 조건으로 기술+콘텐츠 비즈니스 모델 개발이 이루어져야 하므로 비즈니스 모델 개발 인력 및 업체를 보충하여 지원사업을 운영해야 함
 - 산·학·연·관 협력 거버넌스 구성을 통한 지원사업 확대가 필요함
 - 투자사의 투자를 받고 있는 유망 콘텐츠기업 입주 유치가 필요함
 - AC 및 VC를 통한 정기적 입주기업 엑셀러레이팅 교육이 필요함
 - 기술 기반 콘텐츠 개발을 위해 비즈니스 모델 개발 인력 운영이 필요함

[표 II-7-1] 비즈타운 초기 지원 프로그램

구분	프로그램	내용
센터 인프라 조성	협력 거버넌스 구성	■ 자산학 협력 거버넌스 구성 및 CT 분야 Biz 네트워킹 연계 매칭
콘텐츠 기업 발굴 및 네트워킹	유망 콘텐츠 기업 발굴 및 유치	■ 콘텐츠코리아랩 및 입주 공고를 통해 발굴된 유망기업 및 역외 콘텐츠 기업 유치 등 유망기업 발굴
	콘텐츠 기업 엑셀러레이팅	■ 기업의 투자유치 교육, 전문가 컨설팅, IR자료 제작 지원, 피칭 훈련 및 모의 IR 지원을 통해 역량을 강화하여 기업성장을 위한 투자 유치 지원
	네트워크 워크숍 개최	■ 입주기업 대표자 중심의 '네트워크 워크숍' 개최 - 다양한 IP 콘텐츠 장르 집적화 및 IT 융합 콘텐츠 기업 협업을 위한 네트워킹 데이 개최
콘텐츠 기업 성장도약	콘텐츠 개발 역량 강화	■ 콘텐츠 사업화를 위한 제작 및 개발지원
	레벨업 컨설팅 프로그램	■ 파트너사 및 VC, 전문가 매칭을 통한 기업 컨설팅 추진

[표 II-7-2] 비즈타운 지원 프로그램 연차별 목표

추진과제	사업내용	산출물	23	24	25	26	27
지원센터 인프라 조성	- 지원센터 인프라 구축	- 지원센터 조성 및 운영	1차년도 완성 7,012㎡(2,121평)				
	- 산·학·연·관 협력 거버넌스	- 협력 거버넌스 구성	상시				
	- 중장기 발전전략	- 중장기 발전계획 수립	1차년도 1식				
콘텐츠 기업 발굴	- 기업유치 등 입주율 제고	- 기업 입주율	-	95%	100%	100%	100%
	- 비즈니스 협업 네트워킹 워크숍	- 입주기업	-	24개사	25개사	25개사	25개사
콘텐츠 기업 육성	- 콘텐츠 개발 역량 강화	- 네트워크 워크숍 개최	-	2회	2회	2회	2회
	- 파트너십 엑셀러레이팅	- 기술기반 콘텐츠 개발	-	5건	10건	10건	10건
	- 레벨업 컨설팅 프로그램	- 파트너십 엑셀러레이팅	-	5건	10건	10건	10건
일자리 창출	- 입주기업 고용 창출	- 인사·노무 분야 등 컨설팅	-	5건	10건	10건	10건
	- 프로그램 간접고용 창출	- 입주기업 신규고용 창출	-	25명	50명	60명	60명
		- 지원 사업 간접고용 창출	-	10명	20명	25명	25명

라. 입지 여건 현황

- 대상지는 9개층 규모의 동서대학교 사회교육원 건물로 양정역 앞에 위치하여 교통편이 편리하며 인근 대학, 유관기관, 부산시청 등 협력 거버넌스 구축 용이함
- 대중교통 기준 부산시청 및 서면 10분 이내 거리, 부산역 30분 이내 거리

[표 II-7-3] 비즈타운 인프라 환경

구분	주요내용	구분	주요내용
현 명칭	- 양정 사회교육원	규모	- 9개층 (지하 1층~지상 8층)
대지위치	- 부산시 부산진구 주안대로 922	주차대수	- 44대 (지상 25대+지하 19대)
용도	- 교육연구시설	주변입지	- 대중교통 10~30분 이내 거리
대지면적	- 2,154.19㎡ (651.6평)		- 차량 이동 20분 이내 거리
연 면적	- 7,012.48㎡ (2,121.1평)		- 대학, 유관기관, 구·군청 등 위치

[그림 II-7-3] 부산콘텐츠비즈타운 입지 여건



- 부산정보산업진흥원은 부산음악창작소, 부산 글로벌 게임센터, 부산 이스포츠경기장 등 다양한 콘텐츠 기업 지원 시설을 운영하고 있어 연계된 콘텐츠 지원 기관으로 운영 가능

[그림 II-7-4] 부산정보산업진흥원 운영 시설



2.1 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 자립화 검토

가. 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 자립화 검토

- 비즈타운은 문화콘텐츠 분야 기업 육성을 위한 지원시설로, 영세한 업계 현황을 감안하여 장기적인 관점에서 국비 또는 지방비의 확대지원이 필요함
 - 타 지역 기업지원센터의 경우 전북, 전남, 인천, 경남, 대전, 울산지역은 임대료를 무상으로 지원
 - 충남, 대구, 경북 기업지원센터의 경우 주변시세보다 50%이상 낮게 임대료 책정하여 지원
 - 대부분 기업지원센터의 운영 수입은 지방비에서 충당하여 지원되는 시설로 자립화율이 낮음
 - 부산콘텐츠비즈타운은 임대관리비 수입 및 대관을 통해 자립화 방안에 대한 검토가 필요
- 비즈타운 운영 수입화 요소로 입주기업 및 카페 & 베이커리 공간 임대사업, 장소 대관 등으로 수익 창출 가능할 것으로 보이지만, 지출 요소 분석을 통해 적정 임대료 산정이 필요
 - 비즈타운 자립화 관련 수입 요소는 크게 임대사업(입주공간, 카페공간), 정부사업 수주로 예산 확보, 1~3층 공유오피스 등 대관사업, 디스플레이 광고사업(복합문화공간, 1층 TV월), 콘텐츠기업 리더 초청 강연(대관료 등) 등으로 구분됨
 - 필수 지출 요소로는 건물 운영 인건비, 건물 운영비, 시설운영비, 공공요금, 업무추진비, 자산 취득비로 구성됨
 - 문화 콘텐츠 관련 시설로 콘텐츠코리아랩, 부산창조경제혁신센터, 창업카페 등 복합문화공간 또는 공용 라운지 공간을 많이 운영하고 있어, 임대료 수입 확대를 위해 3층 워킹플레이스 공간을 입주실로 변경하여 임대료 수입 확대를 할 수 있도록 제언함

[그림 II-8-1] 비즈타운 공간 구성 계획 및 활용 방안 제언

층별 공간 구성 계획	공간 활용 방안
총 25개실 이상 입주실 운영(3층 ~ 8층) · 콘텐츠 테크형 기업 유치 및 입주 · 전략적 입주실 운영	입주공간 임대 · 경쟁력있는 임대료 산정을 통한 기업공간 임대 · 수지분석을 통한 적정 임대료 산정 · 입주실 공간 확대를 통한 임대료 수입 확대 운영 * 3층 워킹플레이스 공간 -> 입주실 · 1층 카페 & 베이커리 임대
파트너십 공간 및 회의실, 운영사무실(2층) · 투자/경영 컨설팅용 파트너십 공간운영 · 센터 관리를 위한 운영 사무실	
카페테리아 및 복합문화공간(1층) · 트렌디한 카페테리아 및 베이커리 운영 · 전시 및 이벤트를 위한 복합공간 운영	기업 데모데이 및 투자자 매칭포인트 · 투자 매칭, 기업 IR데이, 데모데이 등 지원사업과 연계 및 VR 네트워크를 통한 거버넌스 구축 · 비즈타운을 투자 유치 거점으로 선점
	공간 대관 · 복합공간 및 회의실 대관 수입

□ 예상 임대관리비 수입 대비 지출 분석

○ 비즈타운 예상 민자수입 비교(임대료 수입 기준)

- 주변시세 및 감정평가 결과 임대료(부가세 포함) 41,000원은 콘텐츠 기업 집적화단지인 센텀시티에 비해 약 36.7% 높은 편임
 - ※ 센텀시티 내 지식산업센터 임대료 30,000원 ~ 35,000원/ BCC 9,900원/ 디자인진흥원 18,000원
- 기업 인터뷰 결과 임대료 41,000원의 경우 주변시세에 비해 높아 입주를 희망하지 않아, 감정평가 결과대로 추진시, 입주율 저하가 우려됨
- 입주율 저하는 임대관리비 수입 약화 및 자립화율이 떨어질 것으로 예상됨
- 기업의 비즈타운 입주 유도 및 적정 임대료 수준을 위해 평당 30,000원 이하 검토가 필요
- 비즈타운 1층 카페테리아의 경우 지역 주변보다 감정평가 금액이 높아 조정이 필요
- 비즈타운 1층은 전용면적 48평, 임대면적 60평으로 임대료 600만원, 관리비 80만원으로 주변 카페보다 임대료가 높음

[표 II-8-1] 3층 입주실 변경시 수입

(부가세포함, 단위 : 원, 평)

구분	41,000원 기준	33,000원 기준	29,700원 기준	22,000원 기준	비고
입주실	534,959,280	428,505,840	395,205,960	322,019,640	
카페테리아	76,028,160	76,028,160	76,028,160	76,028,160	104,000원
관리비	203,826,240	203,826,240	203,826,240	203,826,240	14,520원
합계	814,813,680	708,360,240	675,060,360	601,874,040	

○ 비즈타운 감정평가 용역결과 및 인근 임대료 현황

[표 II-8-2] 비즈타운 임대료

층	용도	임대 면적(㎡)	보증금 [월임대료X12개월] 인경우(원/㎡)	보증금적용시 임대면적당 월임대료(원/㎡)	임대면적당 월관리비 (원/㎡)
1층	카페형문화복합공간실	573.01	375,910	28,900	4,000
4층-8층	기업입주공간	624.04	150,370	11,500	4,000

[표 II-8-3] 비즈타운 인근 카페 임대료 비교

구분(주소)	보증금	임대료	관리비	권리금	평수
부산콘텐츠비즈타운 카페테리아	7,200만원	600만원	80만원	-	60평
부산진구 양정동 186-5	3,000만원	300만원	-	5,500만원	41평
부산진구 양정동 262-5	3,000만원	320만원	-	5,500만원	41평
부산진구 양정동 233-1	2,000만원	170만원	-	-	15평
부산진구 양정동 산21-7	2,000만원	105만원	-	3,500만원	17평

- 2025년 수입 · 지출 분석 : 임대료 24,200원(부가세 포함/ 3.3㎡)
- 2024년 7월 입주시, 6개월분의 임대관리비 수입은 2025년 이월하여 운영비로 지출
 - 인건비 16.4%, 일반수용비 0.6%, 임차료 42.4%, 시설관리비 29.4%, 공공요금 9.6%, 기타 1.6%
 - 건물 임차료 42.4%로 지출의 가장 큰 비중을 차지하여, 건물 운영에 큰 부담으로 작용
 - 2024년도 6개월 운영 수입과 지방비 재원으로 운영 시, 예산 추가지원이 필요함

[표 II-8-4] 2025년 수입 · 지출 분석 임대료 (24,200원)

(단위: 원)

수입			지출			
구분	내용	금액	목	세목	내역	금액
시비	지원금 (예상)	900,000,000	인건비	보수	8명*13개월*2,485,000원	258,440,000
			민자 수입	24년도 임대 관리비 수입	300,937,020	일반수용비
임차료	건물	660,000,000				
	정수기, 복합기 등	8,400,000				
시설관리비	시설관리용역, 전기설비, 승강기 정화조, 저수조 등	463,837,600				
공공요금 및 제세	전기 수도, 인터넷 보험 등	151,300,000				
여비	국내여비	시내출장 및 국내출장비				10,000,000
사업추진비	사업진행비	사업진행비_회의 등				3,000,000
유형자산	자산취득비	가구/집기류 등	10,000,000			
		1,200,937,020	△373,640,580 => 보수 및 시설, 자산 등 세출 감액편성			1,574,577,600

- 2026년 수입 · 지출 분석 : 임대료 24,200원(부가세 포함/ 3.3㎡)
- 2026년도에는 손실 72백만원으로 보수 및 시설관리비 감액 시 정상적인 운영이 가능할 것으로 보임.
 - 하지만 장기적으로 수입 방안 검토 및 국비 또는 지방비 지원이 필요

[표 II-8-5] 2026년 수입 · 지출 분석 임대료 (24,200원)

(단위: 원)

수입			지출			
구분	내용	금액	목	세목	내역	금액
시비	지원금 (예상)	900,000,000	인건비	보수	8명*13개월*2,485,000원	258,440,000
			민자 수입	25년도 임대 관리비 수입	601,874,040	일반수용비
임차료	건물	660,000,000				
	정수기, 복합기 등	8,400,000				
시설관리비	시설관리용역, 전기설비, 승강기 정화조, 저수조 등	463,837,600				
공공요금 및 제세	전기 수도, 인터넷 보험 등	151,300,000				
여비	국내여비	시내출장 및 국내출장비				10,000,000
사업추진비	사업진행비	사업진행비_회의 등				3,000,000
유형자산	자산취득비	가구/집기류 등	10,000,000			
		1,501,874,040	△72,703,560 => 보수 및 시설 감액편성			1,574,577,600

- 중소기업부, 과학기술통신부 등의 정부 공모사업 중 비즈타운의 인프라를 활용한 공모사업을 수주하여 예산 확보가 필요함
- 중소기업부(이하 '중기부') 관련 사업은 'K-스타트업 센터 프로그램 주관기관 모집', '수출컨소시엄사업 주관단체 모' 등이 있음
- 과학기술통신부(이하 '과기부') 관련 사업은 '융합협콘텐츠 개발지원사업' 등으로 조사됨

[표 II-8-6] 중소기업부 및 과학기술통신부 관련 사업

주무부처	사업명	내용	지원규모	사업기간
중기부	K-스타트업 센터 프로그램 주관기관 모집	해외시장 플랫폼, 글로벌 스케일업	2억원 내외	23~26년(2+2년)
중기부	수출컨소시엄사업 주관단체 모집	수출 컨소시엄 구성 (업종별 및 국가별)	공동경비	24년 1월~12월
과기부	융합협콘텐츠 개발지원사업	산업·기술 융합형 콘텐츠 개발지원	2억원 이내	24년 5월~12월

- 옥외 전광판 및 1층 TV월 설치 및 광고 게시로 추가 수입을 창출시킬 수 있음
- 롯데백화점 부산 서면 전광판 20초 영상, 일 100회 이상 송출 시 월 광고료 600만원
- 부산 남포동 호림빌딩 전광판은 일 18시간(06:00-24:00) 20초 영상, 일 100회 이상 송출로 월 광고료 800만원을 받고 있음
- 광고 1사이클, 10구좌 기준 약 400만원 광고료를 책정하면, 월 광고료 4,000만원 수익 창출 가능할 것으로 보임
- 다만, 설치비용과 유지보수 비용 뿐만 아니라 건축법, 도시계획법 등의 심의과정이 필요함

[그림 II-8-2] 부산 지역 전광판 광고



❖ 출처 : 싱커드 홈페이지 참고

2.2 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 조직 운영 방안

가. 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 조직 운영 현황

- 부산콘텐츠비즈타운을 개소하기 위해 부산광역시, 멘토/자문위원회, 부산정보산업진흥원 컨소시엄을 구성함
- 향후 부산콘텐츠비즈타운 조직 운영을 위해 부산정보산업진흥원 8명의 인력을 지원, 부산시 3명의 인력을 지원함
- 부산정보산업진흥원은 콘텐츠팀으로 콘텐츠 기획, 콘텐츠 투자 지원, 콘텐츠 마케팅 등의 업무를 수행할 예정임

[표 II-9-1] 부산콘텐츠비즈타운 컨소시엄 구성

구분	기관구분	기관명	수행역할	총사업비 사용		투입인력(명)
				비율	금액(백만원)	
1	주관(지자체)	부산광역시	- 정책 지원 및 예산 확보 - 유관기관 협력 네트워크 지원	-	-	3
2	공동주관	부산정보산업진흥원	- 기업지원센터 조성 및 운영 - 콘텐츠 스타트업 발굴 및 입주 - 콘텐츠기업 성장 지원 - 사업화, 개발, 기술 등 내부 인프라 협력 통한 시너지 창출 - 유관기관 협력네트워크 활성화	100%	8,440	8(신규3)

[표 II-9-2] 비즈타운 인력투입계획

번호	소속기관		인원	수행업무
1	주관	부산광역시	1	과제총괄 책임자
2			1	과제관리 실무 팀장
3			1	과제관리 실무 주무관
4	공동주관	부산정보산업진흥원	1	과제수행 책임자
5			1	과제수행 관리
6			1	과제수행 실무 사업팀장
7			1	네트워킹 및 성장지원프로그램 운영
8			1	인사, 회계, 계약 업무지원
9			1	설계 및 건축 실무 지원
10			1	기업지원 프로그램운영
11			1	예산, 규정관리 및 대외협력 지원

나. 조직 운영 방안

- 비즈타운 조직은 센터장 1명, 콘텐츠팀 4명으로 전략기획, 프로그램 운영, 입주기업 지원, 거버넌스를 추진하고 관리팀 3명으로 입주관리, 시설관리, 예산 및 규정 관리 등을 추진하며 2팀제로 최소 인원으로 운영할 것을 제언함

[표 II-9-3] 부산콘텐츠비즈타운 운영조직도 가안

사업명	담당	주요 업무	3단계
센터장 (1명)	총괄 사업관리	■ 과제수행 총괄책임	1명
콘텐츠기반팀 (5명)	전략기획, 예산, 규정 관리	■ 사업기획, 조직관리, 인사관리, 예산, 규정관리 및 대외협력 지원	1명
	프로그램 운영	■ 기업지원 프로그램 운영 추진	1명
	입주기업 지원	■ 입주기업을 위한 인사, 회계, 계약 등 업무 지원 추진 ■ 입주업체 관리, 임대료관리비 산출 및 징수	2명
	거버넌스 운영	■ 네트워킹 및 성장지원프로그램 등 거버넌스 구축 및 사업 추진	1명
합계			6명

다. 인력 운영 방안

- 비즈타운 운영인력 역량으로는 투자와 펀딩 연계 인력, 엑셀러레이터, 네트워크 기획 및 운영, 입주 및 시설관리, IP보호, 사업화 지원 인력이 필요함
- 비즈타운 운영인력 키워드로는 경력직, 전문성, 입주기업 관리, AC, VC, 씨드투자, 팁스사업, 기술+콘텐츠 비즈니스 모델 개발, 지속적 네트워크 기획, 수도권 교류 등으로 나타남

[표 II-9-4] 콘텐츠비즈타운 운영인력 역량

운영인력 역량 종합	주요 키워드
<ul style="list-style-type: none"> ■ 법률에 관한 이해도가 높아 관련제도 분석에 탁월한 자 ■ 투자전담인력 ■ VC, AC 경험자 ■ 입주기업 유치 및 거버넌스 구축 ■ 해커톤 등 네트워크 지원 인력 ■ 대기업, 관(정부), 기업 등 네트워크 인력 ■ 융복합 네트워크 기획 운영 인력 ■ 에이전시 역할 필요(편집자, 사업화, 영상화, 전문화 등) ■ 콘텐츠 분야 기획 역량과 해외 시장 이해가 있는 인원 ■ 일반시설관리 인원 ■ 컨설팅 및 교육 인력 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 경력직 ■ 전문성 ■ 입주기업 관리 ■ AC ■ VC ■ 씨드투자 ■ 팁스사업 ■ 기술+콘텐츠 비즈니스 모델 개발 인력 ■ 지속적 네트워크 기획 ■ 수도권 및 글로벌 교류 ■ 적극성을 가진 인력(대관 등)

라. 입주지침 요약(안)

- 부산콘텐츠비즈타운 입주 운영 범위는 입주기업 모집 및 선발, 입주 관련 계약 및 지원, 입주기업 운영 현황 관리 등으로 구성
 - 운영 및 관리범위
 - 입주기업 모집 및 선발
 - 입주관련 계약 및 지원
 - 입주기업 운영 현황 관리
 - 시설·장비 지원 등
 - 입주 신청자격
 - 문화콘텐츠산업(CT) 관련 분야의 개인 및 법인 사업자와 공공의 목적을 갖고 설립된 관련 협회, 단체, 기관을 대상으로 함
 - 입주기간
 - 입주실의 입주기간은 입주 개시일로부터 5년으로 정하며, 추가적인 기간 연장이 필요한 경우 3년마다 심사위원회의 심의를 득하여 연장
 - 부스형 오피스 입주기간은 입주개시일로부터 1년으로 정하며, 추가적인 기간연장이 필요한 경우 1년마다 심사위원회의 심의를 득하여 연장
 - 이전 입주자인 경우 잔여기간을 입주기간으로 산정
 - 입주자가 입주기간을 연장할 경우 연장사유와 연장기간을 명시하여 입주 계약기간 만료일 90일전 서면으로 진흥원에 제출하여야 함
 - 입주부담금
 - 입주부담금은 입주보증금(월 임대료의 12개월분), 월 임대료(3.3㎡당 29,700원), 월 관리비(3.3㎡당 14,520원)로 구성 ※ 부가세 포함
 - 3년마다 공인 감정평가기관 조사 결과에 따라 입주부담금을 가감하여 원장이 정함
 - 비즈타운 공간 임대에 따른 시설물 사용료(회의실, 복합공간 등)
 - 입주자가 사용한 전기는 매월 관리비에 계상
 - 졸업 및 퇴거
 - 졸업 혹은 퇴거를 희망하는 입주자는 60일전에 진흥원에 통보 후 졸업 혹은 퇴거할 수 있음
 - 입주자의 자격에따라 입주계약 만료일 이전이라도 입주계약을 해지하고 입주자를 퇴거할 수 있음

2.3 소결

- 대내 환경 분석 결과, 전략적 측면에서 미션 및 핵심가치가 부재하였고, 전략과제 측면에서는 사업계획서상 도출된 사업들의 구체성, 타당성 등이 대외 환경 변화를 감안할 때 취약한 것으로 분석됨
- 자원운영과 관련해서는 입주규정 특이사항 기재 필요, 지원사업에 대한 예산이 더 필요한 것으로 분석됨
- 기존 진흥원 운영시설 및 타 지역 기업지원센터와 비교하면 임대료가 높아 입주율 및 민자(임대관리비 수입 등)수입 저하가 우려됨
- 콘텐츠 기업 주변 입주시세 등을 분석하여 성장성 있는 기업지원을 위한 적정 임대료 책정을 위한 조정이 필요

[그림 II-9-1] 부산콘텐츠비즈타운 분석 시사점

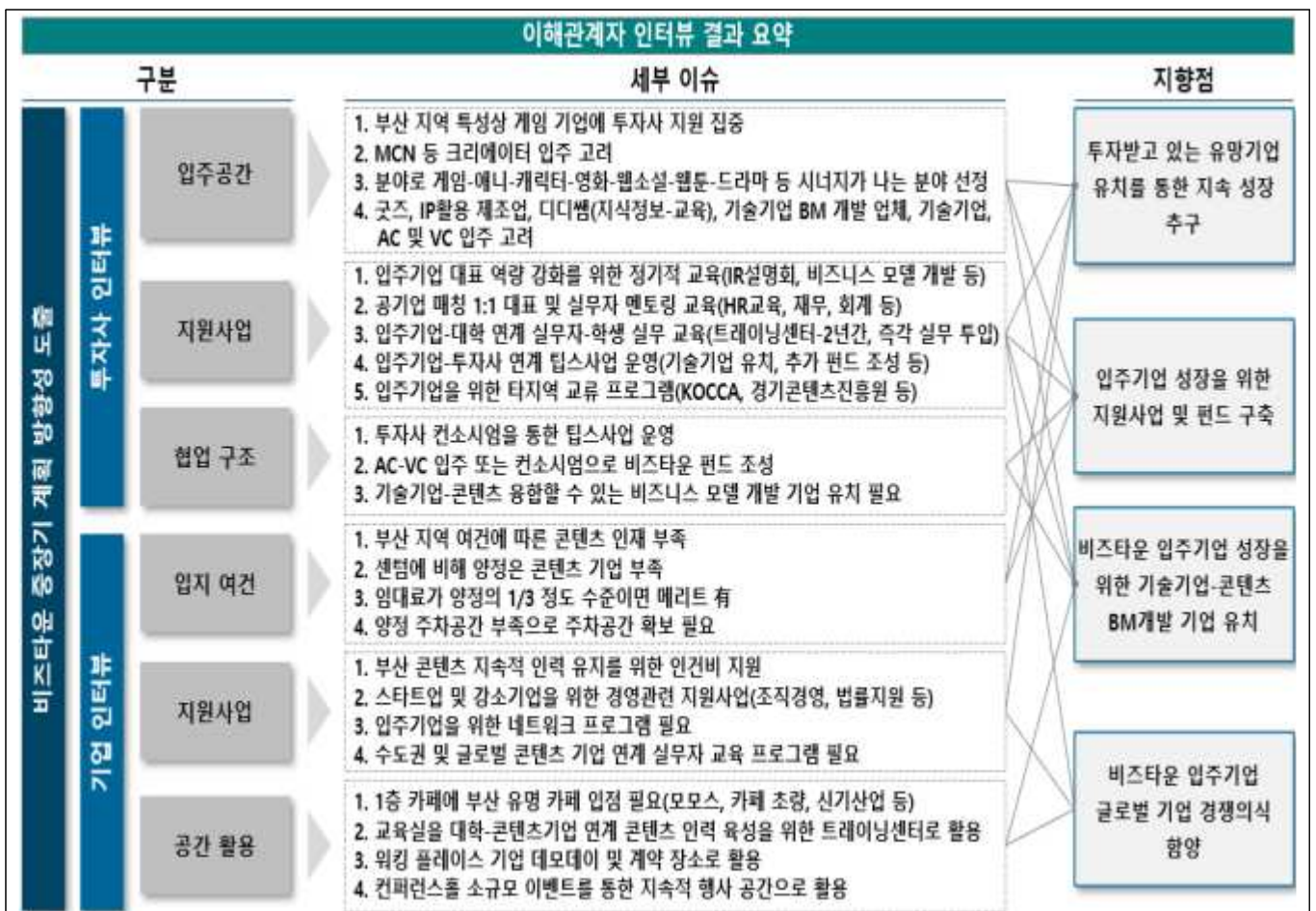
대내 환경	시사점	대내 환경	시사점
• 가치체계	• 미션 및 핵심가치 부재	• 전략과제	• 기존 전략 과제 대부분 구체성, 필요성, 타당성 취약
	• 비전에 미래 방향성 구체성 미흡		• 정부, 지자체, 대학 등과 연계한 사업 미흡
	• 추진전략에 대한 명확성 미흡		• 기술 기반 콘텐츠 개발을 위한 비즈니스 모델 부재
	• 전략과제 ESG경영 등 트렌드 미반영	• 입주규정 R&D센터 등은 MOU를 통해 입주, 영세 기업 임대료 조정 필요	
		• 자원운영	• 지원사업에 대한 예산이 더 필요함

3. 이해관계자 의견수렴

가. 이해관계자 인터뷰 결과 요약

- 투자사 및 콘텐츠 기업 인터뷰 결과, △입주공간 △투자사 관점 지원사업 △협업 구조 △입지여건 △기업관점 지원사업 △공간활용 등 6개 분야에서 총 24개 세부 이슈가 정리되었으며, 이슈를 범주화하여 4개의 지향점을 도출함
- 투자받고 있는 유망기업 유치를 통한 지속 성장 추구함
- 입주기업 성장을 위한 지원사업 및 펀드 구축하고자 함
- 비즈타운 입주기업 성장을 위한 기술기업-콘텐츠 BM(비즈니스 모델)개발 기업 유치함
- 비즈타운 입주기업 글로벌 기업 경쟁의식 함양해야 함

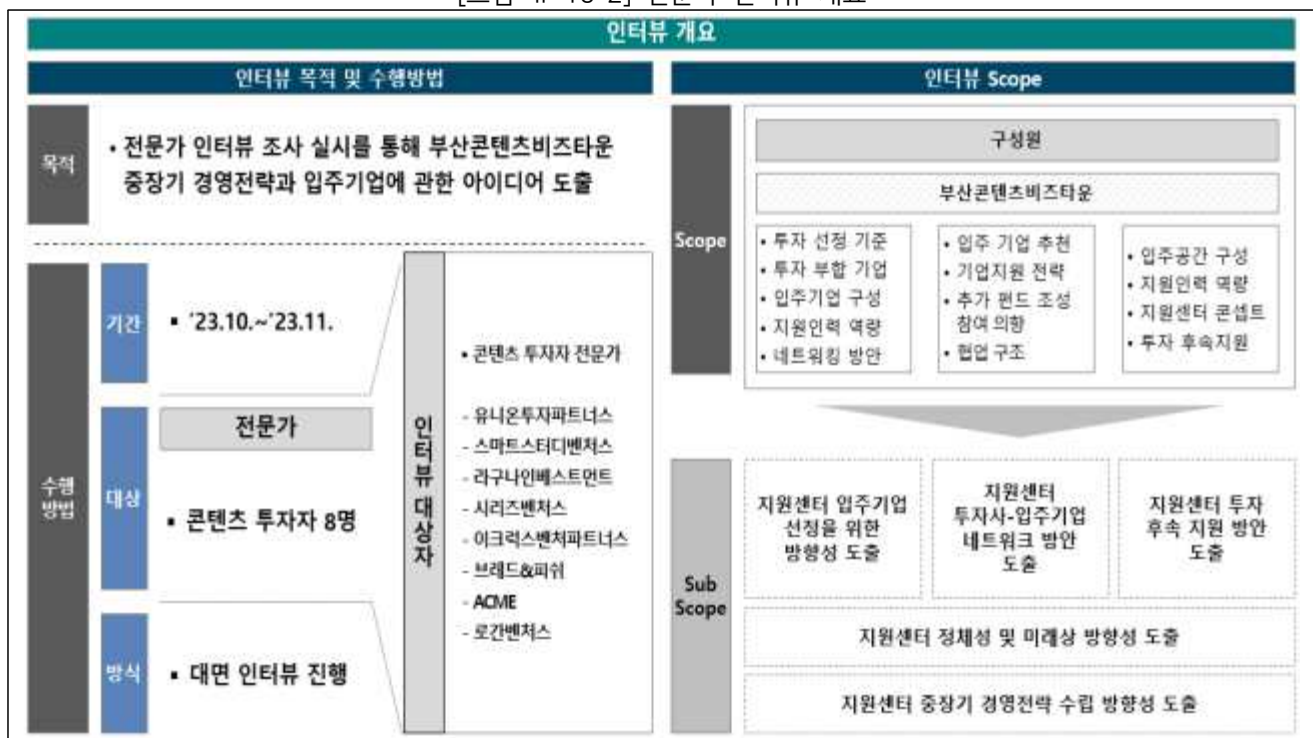
[그림 II-10-1] 이해관계자 인터뷰 결과 요약



나. 전문가 인터뷰 개요

- 전문가 인터뷰 조사는 부산 지역 콘텐츠 시장 현황, 입주기업 추천, 조직운영 방향, 투자 후속지원 등에 대한 전문가 의견을 수렴하여, 부산콘텐츠비즈타운의 중장기 발전계획 수립 방향성을 확립하기 위해 실시함

[그림 II-10-2] 전문가 인터뷰 개요



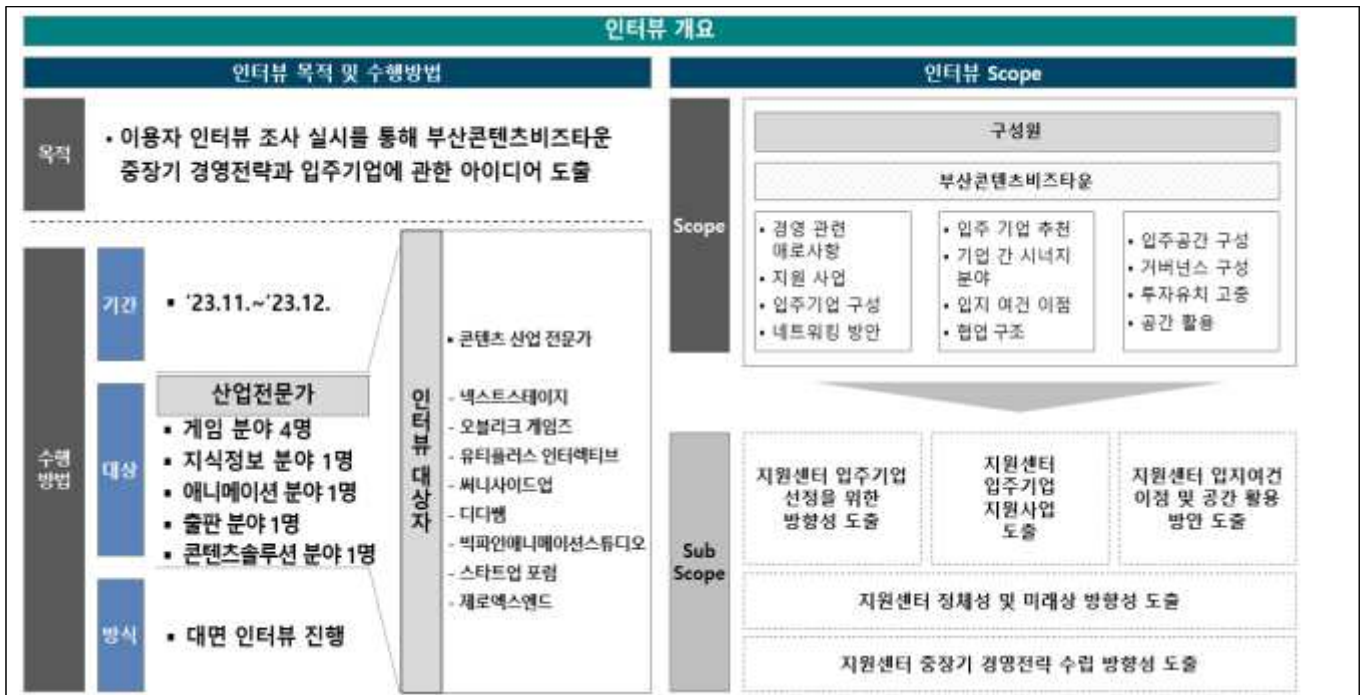
다. 콘텐츠 투자 전문가 인터뷰 결과 세부

- 부산 지역 특성상 게임 기업에 투자사 지원 집중됨
- MCN 등 크리에이터 입주 고려 필요함
- 분야로 게임-애니-캐릭터-영화-웹소설-웹툰-드라마 등 시너지가 나는 분야 선정이 필요함
- 굿즈, IP활용 제조업, 지식정보-교육, 기술기업, AC, VC 입주 고려해야 함
- 입주기업 대표 역량 강화를 위한 정기적 교육이 필요함
- 공기업 매칭 1:1 대표 및 실무자 멘토링 교육이 필요함
- 입주기업-대학 연계 실무자-학생 실무 교육이 필요함
- 입주기업-투자사 연계 팁스사업 운영이 필요함
- 입주기업을 위한 타지역 교류 프로그램이 필요함
- 투자사 컨소시엄을 통한 팁스사업 운영이 필요함
- AC-VC 입주 또는 컨소시엄으로 비즈타운 펀드 조성이 필요함
- 기술기업-콘텐츠 융합할 수 있는 비즈니스 모델 개발 기업 유치 필요함

라. 이용자 인터뷰 개요

- 부산 지역 콘텐츠 기업 애로사항, 입주기업 추천, 입지의 이점, 지원사업 등에 대한 의견을 수렴하여, 비즈타운의 중장기 발전계획 방향성을 확립하기 위해 실시함

[그림 II-10-3] 이용자 인터뷰 개요



마. 콘텐츠 산업 전문가 인터뷰 결과 세부

- 부산 지역 콘텐츠 인재들의 지속적 수도권 진출로 부산 콘텐츠 인재 부족
- 센텀에 비해 양정은 콘텐츠 기업 부족
- 임대료가 센텀의 1/3 정도 수준이면 메리트 있음
- 양정 주차공간 부족으로 주차공간 확보 필요
- 부산 콘텐츠 지속적 인력 유치를 위한 인건비 지원
- 스타트업 및 강소기업을 위한 경영관련 지원사업 필요
- 입주기업을 위한 네트워크 프로그램 필요
- 수도권 및 글로벌 콘텐츠 기업 연계 실무자 교육 프로그램 필요
- 1층 카페에 부산 유명 카페 입점 필요
- 워킹 플레이스 공간을 기업 데모데이 및 계약 장소로 활용
- 컨퍼런스홀 소규모 이벤트를 통한 지속적 행사 공간으로 활용
- 지원사업시 연차에 대한 내용 제외 필요
- 콘텐츠기업 인력채용시 고용지원금을 주는 사업 필요
- 부산 콘텐츠기업 인지도 확보 및 홍보를 위한 홍보사업 필요

3.1 [소결] 이해관계자 분석 시사점

□ 이해관계자 의견수렴 결과에 따른 시사점은 아래와 같음

[표 II-10-1] 이해관계자 분석 시사점 종합

<콘텐츠 투자자 전문가 인터뷰 시사점 : 투자 대상 기업 선정 기준>

투자 대상 기업 선정 기준	시사점
■ 펀드 존속기간 중 수익 달성 기업 투자	■ 투자사가 속한 유망 콘텐츠 기업 유치 필요
■ 펀드 출자 목적성, 투자 회수율, 기간 등 고려	■ 타 지역 유망 콘텐츠 기업, 기술기업 유치 필요
■ 이전 경험, 이전 성과, 국내만 서비스 했는지, 계획 현실성 고려	■ 투자사 기준에 부합하는 유망콘텐츠, 기술기업 유치 필요
■ AC 3년 미만 기업 부산이나 경남소재, 시드~시리즈 A라운드 투자	■ 거버넌스 AC, VC, 유망기업 포함하여 지원사업 발굴 필요
■ 대표이사, 핵심인력, 팀의 이력 등이 투자요인 중요	■ 과거 이력 검토를 통한 성장가능성 검토 필요
■ 문체부, 콘텐츠 투자 확대 추세	■ 문체부, 콘텐츠 펀드 투자사관 연계 신규 펀드 조성 필요

<콘텐츠 투자자 전문가 인터뷰 시사점 : 입주공간>

입주공간	시사점
■ 부산 지역 특성상 게임 기업에 투자사 지원 집중	■ 투자받고 있는 유망 게임기업 유치 필요
■ 인플루언서, 유튜브 등이 점차 증가하고 있으며 투자하고 있음	■ MCN, 크리에이터 등 입주 고려
■ 국가 사업이 강조되는 다양한 분야 입주 유치 필요	■ 게임애니캐릭터영화웹소설웹툰드라마 등 시너지 분야 유치
■ 콘텐츠 융합 분야, 산업융합 및 기술융합 분야 유치 필요	■ 지식정보, 콘텐츠솔루션기업 등 입주 고려 필요
■ 부산 지역 게임 추천기업	■ 블루숨, 오블리크 게임즈, 유티플러스 인터랙티브, 넥스트 스테이지, 썬더게임즈
■ 부산 지역 산업 융합 추천기업	■ 크리스틴 컴퍼니, SLASH B SLASH

<콘텐츠 투자자 전문가 인터뷰 시사점 : 지원사업>

지원사업	시사점
■ 대표자 역량 강화를 위한 사업	■ IR설명회, 비즈니스 모델 개발, 법률지원, 인사·노무 지원 사업
■ 공기업 매칭으로 신뢰도 제고를 통한 투자사 연결, 멘토링 필요	■ 대표:대표, 실무자:실무자 1:1 HR교육, 재무, 회계 멘토링 교육
■ 대학 연계 인력 충원 미흡	■ 입주기업 실무자 강의를 통한 실무 바로 투입 가능한 교육 필요
■ 투자사를 연계한 팀사업 필요	■ 기술기업 유치, 투자사 컨소시엄을 통한 팀지원사업 운영 필요
■ 수도권과 부산 지역 기업 경쟁 미흡	■ 입주기업을 위한 타 지역 교류 프로그램 운영 필요
■ 투자사는 대표의 비전을 보고 투자를 하는 경우 다반사	■ 입주기업 대표자들을 위한 리더십 교육 및 중장기 비전 교육 필요
■ 급격한 기업 성장으로 인사관리 등 교육 필요	■ AI 기술을 활용한 기업 맞춤형 교육 개발 및 운영 필요

<콘텐츠 투자자 전문가 인터뷰 시사점 : 거버넌스>

거버넌스	시사점
■ AC-VC 연계한 지속적 투자 지원 필요	■ 지속적 투자 교육 필요(엑셀러레이터, IR세미나 등)
■ 신규 펀드 조성 시 투자사 조건 맞으면 참여	■ 문체부, '24년 콘텐츠 펀드를 관-투자사 컨소시엄 통해 조성 필요
■ 틈스사업으로 기술기업 및 콘텐츠기업 지원 필요	■ 투자사 컨소시엄을 통한 틈스사업 운영 필요
■ 기술기업-콘텐츠 융합을 위한 비즈니스 모델 필요	■ 비즈니스 모델 개발 교육 필요

<콘텐츠 산업 전문가 인터뷰 시사점 : 입지 여건>

입지 여건	시사점
■ 부산 지역 여건에 따른 콘텐츠 인재 부족	■ 대학-비즈타운 연계 실무자 교육을 통한 우수 인력 양성 필요
■ 센터에 비해 양정 콘텐츠 기업 부족	■ 국내 유망 콘텐츠 기업 유치로 지속적 네트워크 필요
■ 임대료가 센터의 1/3정도 수준이면 메리트 있음	■ 비즈타운 임대료 조정 필요
■ 양정동 주차공간 부족	■ 인근 주차장 협의로 활용 필요

<콘텐츠 산업 전문가 인터뷰 시사점 : 지원사업>

지원사업	시사점
■ 지속적 인력 유지를 위한 인건비 지원 필요	■ 기업 육성 투자유치 지원 필요
■ 스타트업 및 강소기업을 위한 경영관련 지원사업 필요	■ 조직경영, 법률지원, HR교육 등의 지원사업 필요
■ 입주기업을 위한 네트워크 프로그램 필요	■ 지속적 네트워크로 입주기업 조직문화 조성 필요
■ 기업이 성장하면, 수도권 콘텐츠기업과 경쟁 불가피	■ 수도권-부산 기업 연계 사업 지원 필요

<콘텐츠 산업 전문가 인터뷰 시사점 : 공간 활용>

공간 활용	시사점
■ 1층 카페에 부산 유명 카페 입점 필요	■ 카페 임대료 조정 필요
■ 대학-콘텐츠기업 연계 콘텐츠 인력 육성을 위한 공간 필요	■ 교육실로 1~2층 공간 활용 필요
■ 워킹 플레이스 기업 데모데이 및 계약 장소로 활용	■ 1~3층 공간 활용 필요
■ 네트워킹 및 지속적 행사로 입주기업 간 프로젝트 진행 필요	■ 1~3층 공간으로 매달 행사 진행 필요

제3장 SWOT 분석

1. SWOT 분석 프로세스
2. 환경분석 시사점
3. SWOT 분석

제 3 장 SWOT 분석

1. SWOT 분석 프로세스

가. 프로세스

- 대내외 환경분석 결과를 중심으로 기관을 둘러싼 핵심변화동인(Key driving factors)을 도출하고 기관의 영향력, 전략적 부합성, 적용 가능성, 실행용이성의 판단기준을 통한 Cross-SWOT전략을 수립함

2. 환경분석 시사점

가. 기회 요인 및 위협 요인

- 대외환경 분석 내용을 기반으로, 기회 및 위협 요인을 도출함
 - 기회 요인으로는 부산콘텐츠융복합타운을 통한 기업 성장지원 확대, 카카오, 네이버 중심 웹툰-웹소설 영상화 사업 확대, 하이브, SM 등 K-POP 스타 IP 활용 등 라이선싱 사업 확대, 콘텐츠 기업 비즈니스 지원 인력 수요 확대, 정부 콘텐츠 기업 정책금융, 모태펀드 지원, IP 보호 확대 등으로 도출됨
 - 위협 요인으로는 서울시, 첨단창작 기반, IP 2차 콘텐츠화 지원 강화, SBA, 투자협약체 및 IP 영상화 지원 등으로 기업 유치 강화, 부산기업 및 인력 유출, 부산 유망 콘텐츠 기업 게임 분야 밀집, 경남 및 경북 타 지역 기업지원센터의 지원사업 확대 등이 도출됨

[그림 III-1] 환경 분석 시사점 - 기회 요인 및 위협 요인



나. 강점 요인 및 약점 요인

- 내부 환경 분석을 통해 비즈타운의 강점 요인과 약점 요인을 다음과 같이 도출함
- 비즈타운 강점으로는 가격 경쟁력 기준 넉넉한 공간 보유, 부산시, 부산역, 주요 대학 접근성 우수, 검증된 입주기업 유치로 원-원체계 구축 가능, 진흥원 지원 사업 승계, 역세권 유동인구 대상 기업 인지도 상승 기회 창출 등이 도출됨
- 비즈타운 약점 요인은 창작을 위한 첨단장비 등 기반 시설 부족, 센터 대비 창작 기업 네트워크 열악, 수도권 방송사, 투자사 등 네트워크 취약, 강소기업 맞춤형 지원 프로그램 부족, 주차 등 입주기업 생활편의 환경 지원 계획 취약 등이 도출됨

[그림 III-2] 환경 분석 시사점 - 강점 요인 및 약점 요인



3. SWOT 분석

가. 대내외 환경분석 시사점 종합

- 대내외 환경분석을 통한 강점(Strength), 약점(Weakness), 기회(Opportunity), 위협(Threat) 요인 도출 결과는 아래 그림과 같음

[그림 III-3] SWOT 요인 종합

Strengths (강점요인)	Weaknesses (약점요인)
<ul style="list-style-type: none"> • 인근 시청, 구청, 경제진흥원 등 유관기관 집적화 • 부산시, 부산역, 주요 대학 등 대중 교통 접근성 우수 • 검증된 입주기업 유치로 원-원체계 구축 가능 • 진흥원 지원 사업 승계 • 역세권 유동인구 대상 기업 인지도 상승 기회 창출 	<ul style="list-style-type: none"> • 창작을 위한 첨단장비 등 기반 시설 부족 • 센터 대비 창작 기업 네트워크 열악 • 수도권 방송사, 투자사 등 네트워크 취약 • 강소기업 맞춤형 지원 프로그램 부족 • 콘텐츠 분야 투자기반 전무
Opportunities (기회요인)	Threats (위협요인)
<ul style="list-style-type: none"> • 부산콘텐츠융복합타운을 통한 기업 성장지원 확대 • 카카오, 네이버 중심 웹툰-웹소설 영상화 사업 확대 • 하이브, SM 등 K-POP 스타 IP 활용 등 라이선싱 사업 확대 • 콘텐츠 기업 비즈니스 지원 인력 수요 확대 • 정부 콘텐츠 기업 정책금융, 모태펀드 지원, IP 보호 확대 	<ul style="list-style-type: none"> • 서울시, 첨단창작 기반, IP2차 콘텐츠화 지원 강화 • SBA, 투자협의체 및 IP 영상화 지원 등으로 기업 유치 강화 • 부산기업 및 인력 유출 • 부산 유망 콘텐츠 기업 게임 분야 밀집 • 경남 및 경북, 타 지역 기업지원센터의 지원사업 확대

나. CROSS-SWOT 분석

- SWOT 분석 결과를 토대로, CROSS-SWOT 분석을 실시하여, SO 전략, ST 전략, WO 전략, WT 전략을 도출하였음
- (SO 전략방향) 강점 기반 기회 요인 활용 전략으로, 입주 기술기업 대상 BIPA 첨단 인프라 활용 지원, 검증된 부산 기업-수도권 대기업 연계형 사업 개발 특화, 우수한 접근성을 바탕으로 비즈니스 네트워킹을 강화 등 도출함

[그림 III-4] S-O 전략방향



- (ST 전략방향) 강점 요인을 기반으로 위협 요인을 회피하기 위한 전략으로, 저렴하고 넉넉한 공간으로 수도권 유망 기업 유치, 지속가능한 우수 인력 양성 체계 구축, 인사노무, 법률지원 등 경영관리 전문기업 유치·지원 특화 등 도출함

[그림 III-5] S-T 전략방향



- (WO 전략방향) 약점 요인을 보완하고 기회 요인을 활용하기 위한 전략으로 첨단장비를 갖춘 기술 기업 유치 및 기술융합 콘텐츠 지원 강화, 수도권 네트워킹 확대를 통한 2차 콘텐츠화 지원 특화, 강소기업 맞춤형 비즈니스 교육 과정 개발·운영 특화 등 도출함

[그림 III-6] W-O 전략방향



- (WT 전략방향) 약점 요인을 보완하고 위협 요인을 회피하기 위한 전략으로 BIPA-SBA 강소 기업 지원 기반 협력체계 구축, 입주기업 구성원 안전·편의 환경 조성, 부산 콘텐츠 강소기업 장르별 맞춤 지원 전략체계 구축 등 도출함

[그림 III-7] W-T 전략방향



다. SWOT 분석 : 종합

- SWOT 분석을 통해 아래와 같이 SO 역량 확대 전략, ST 선택 집중 전략, WO 역량 강화 전략, WT 약점 보완 전략을 도출함

[그림 III-8] SWOT분석 종합

	Strengths (강점요인) • 유관기관 집적화 • 부산시, 부산역, 주요 대학 등 대중교통 접근성 우수 • 검증된 입주기업 유치로 원-원체계 구축 가능 • 진흥원 지원 사업 승계 • 역세권 유동인구 대상 기업 인지도 상승 기회 창출	Weakness (약점요인) • 창작을 위한 첨단장비 등 기반 시설 부족 • 선형 대비 창작기업 네트워크 열악 • 수도권 방송사, 투자사 등 네트워크 취약 • 강소기업 맞춤형 지원 프로그램 부족 • 콘텐츠 분야 투자기반 전무	
	Opportunities (기회요인) • 부산콘텐츠융복합타운을 통한 기업 성장지원 확대 • 카카오톡, 네이버 중심 플랫폼소셜 영상화 사업 확대 • 하이브, SM 등 K-POP 스타 IP 활용 등 라이선싱 사업 확대 • 콘텐츠 기업 비즈니스 지원 인력 수요 확대 • 정부 콘텐츠 기업 정책금융, 모태펀드 지원, IP 보호 확대	S-O (역량 확대) • 입주 기술기업 대상 BIPA 첨단 인프라 활용 지원 • 검증된 부산 기업-수도권 대기업 연계형 사업 개발 특화 • 우수한 접근성을 바탕으로 비즈니스 네트워크를 강화	W-O (기회 포착) • 첨단장비 갖춘 기술기업 유치 및 기술융합 콘텐츠 지원 강화 • 수도권 네트워킹 확대를 통한 2차 콘텐츠화 지원 특화 • 강소기업 맞춤형 비즈니스 교육 과정 개발·운영 특화
	Threats (위협요인) • 서울시, 첨단창작 기반, IP 2차 콘텐츠화 지원 강화 • SBA, 투자협의회 및 IP 영상화 지원 등으로 기업 유치 강화 • 부산기업 및 인력 유출 • 부산 유망 콘텐츠 기업 게임 분야 밀집 • 경남 및 경북, 타 지역 기업지원센터의 지원사업 확대	S-T (선택 집중) • 저렴하고 넉넉한 공간으로 수도권 유망 기업 유치 • 지속가능한 우수 인력 양성 체계 구축 • 인사노무, 법률지원 등 경영관리 전문기업 유치·지원 특화	W-T (약점 보완) • 수도권-부산 콘텐츠기업 기반 협력체계 구축 • 입주기업 구성원 안전·편의 환경 조성 • 부산 콘텐츠 강소기업 장르별 맞춤 지원 전략체계 구축

제4장 중장기 전략 도출

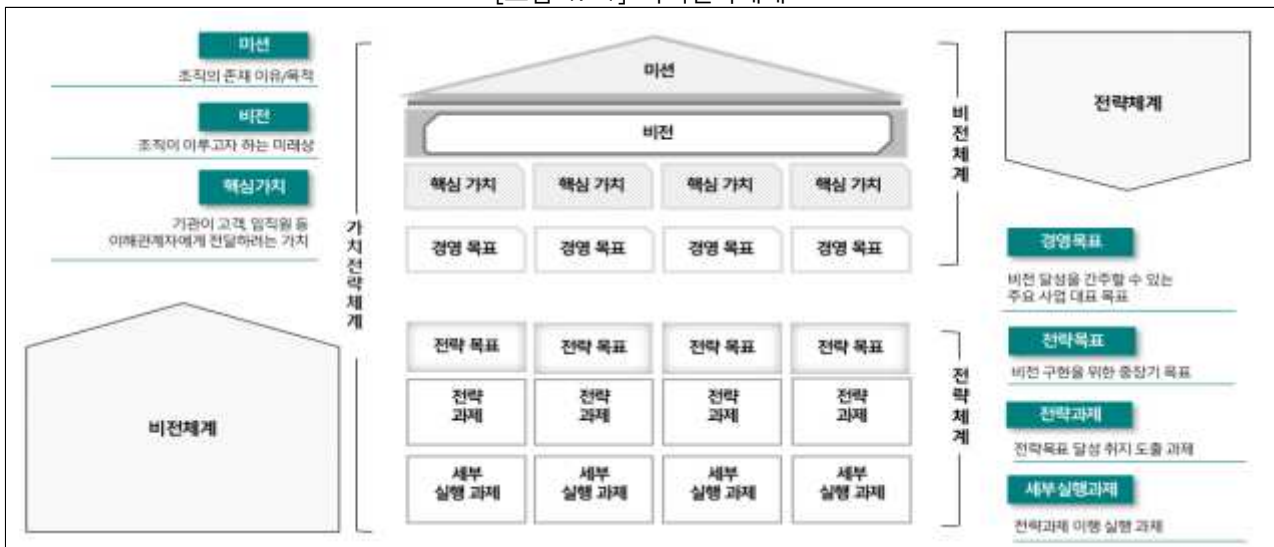
1. 가치전략체계 구성
2. 미션 정립
3. 비전 정립
4. 핵심가치 정립
5. 전략방향 정립
6. 가치전략체계도(안)
7. 미래발전방향
8. 인력 운영 방안
9. 조직 운영 방안
10. 콘텐츠 지원 파트너스

제 4 장 중장기 전략 도출

1. 가치전략체계 구성

□ 가치전략체계의 일반적 구성은 아래 그림과 같음

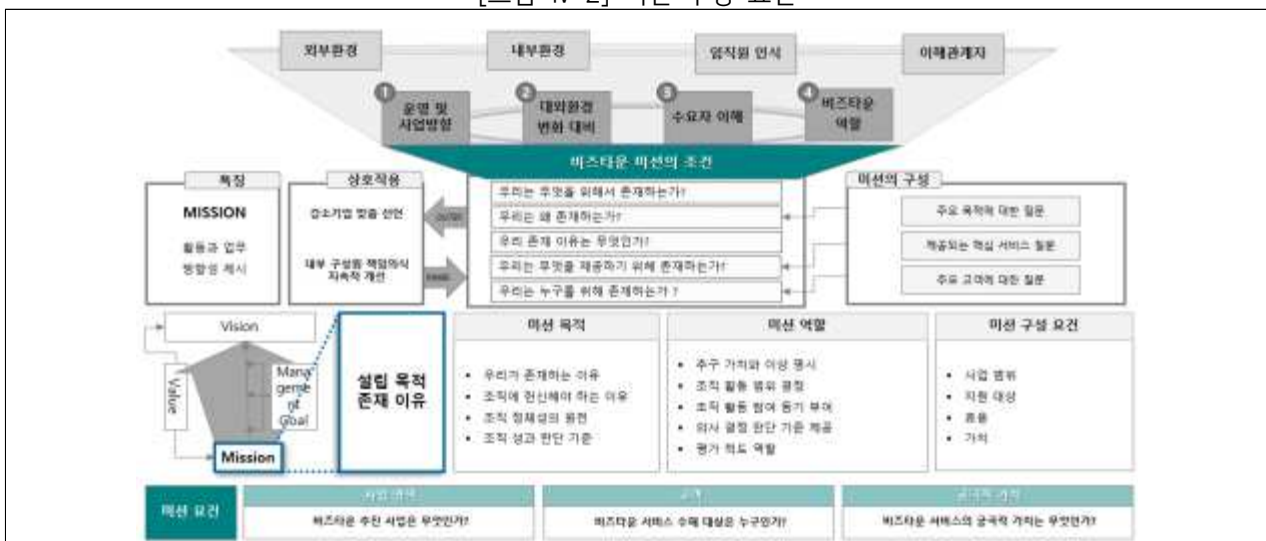
[그림 IV-1] 가치전략체계



2. 미션 정립

□ 미션은 기관 존재 목적으로 조직이 존재하는 이유와 가치, 정체성, 수행하는 업의 개념을 정의하는 것을 의미함

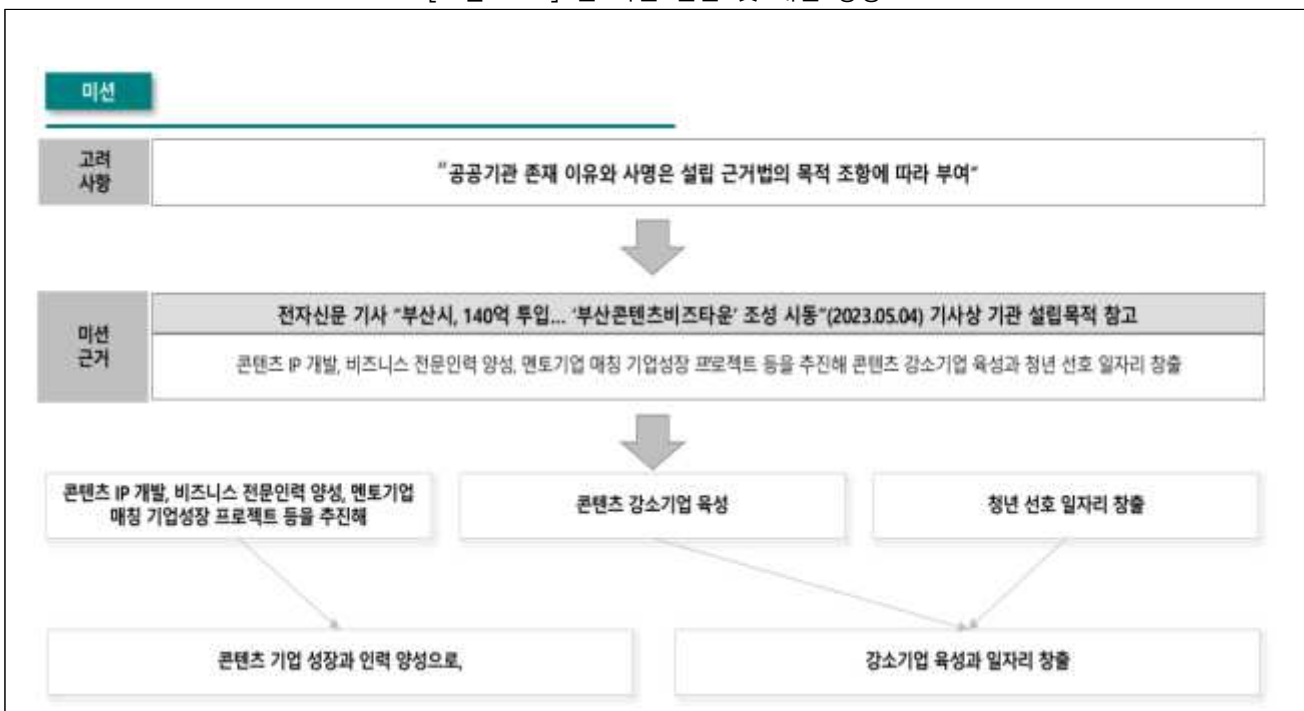
[그림 IV-2] 미션 구성 요건



가. 미션 진단 및 개선안 제시

- 비즈타운 미션으로, “콘텐츠 기업 성장과 인력 양성으로, 강소기업 육성과 일자리 창출”을 제시함
 - 현재 본 비즈타운에는 미션이 부재해 새로운 미션 정립 필요함
 - 일반적으로 공공기관 미션은 설립 조례를 근거로 하나, 본 비즈타운은 아직 설립 조례가 없는 실정
 - “부산시, 140억 투입...’부산콘텐츠비즈타운’조성 시동 보도자료”상 설립 취지를 고려해 새 미션 제시

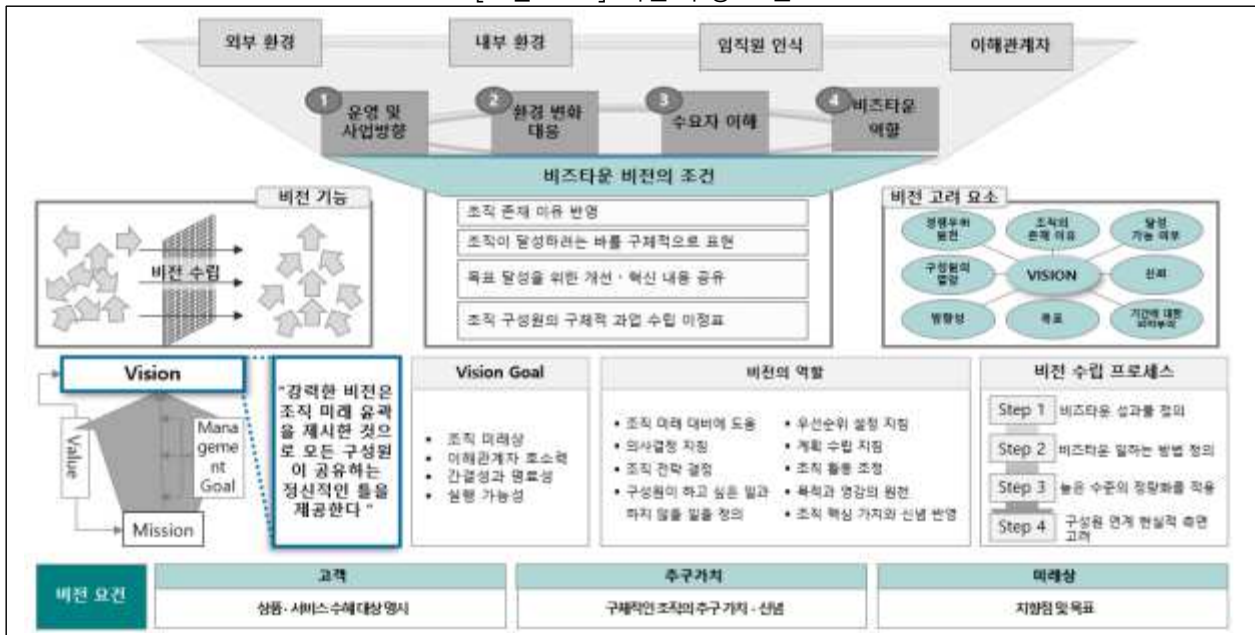
[그림 IV-3] 현 미션 진단 및 개선 방향



3. 비전 정립

- 비전은 기관의 5~10년 후의 미래에 마땅히 있어야 할 미래상을 표현한 것임
- 비전은 조직 구성원이 바라는 미래상을 명확한 말로 표현하고, 위로는 미션과, 아래로는 전략과의 연관관계를 설명할 수 있어야 함

[그림 IV-4] 비전 구성 요건



가. 유사 기관 비전 사례

- 9개 유사기관 비전 조사 결과, 융복합, 생태계, 엑셀러레이터, 웹스톱, 동반자, K-콘텐츠, 혁신성장 등 키워드가 강조되고 있는 추세인 것으로 분석됨
- '융복합'과 '혁신'이 각각 3번, '생태계', '엑셀러레이터'가 각각 2번씩 언급됨

[표 IV-1] 유관기관 비전 현황

대내외 환경	시사점
한국콘텐츠진흥원	■ K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 진흥기관
서울산업진흥원	■ 서울 기업과 비즈니스 생태계 혁신을 주도하는 글로벌 공공 최고의 엑셀러레이터
인천콘텐츠기업지원센터	■ 미래 콘텐츠산업을 만들어가는 웹스톱 콘텐츠기업 지원 플랫폼
대구콘텐츠기업지원센터	■ 창작·창업·성장 지역 콘텐츠 선순환 생태계를 잇는 콘텐츠 엑셀러레이팅센터
울산콘텐츠기업지원센터	■ 융복합 콘텐츠 중심도시 울산 구현
충남정보문화산업진흥원	■ 미래가치를 창출하는 콘텐츠·ICT 산업 육성 동반자
전라북도콘텐츠융합진흥원	■ 전북의 미래를 선도하는 콘텐츠 융합 플랫폼
전남정보문화산업진흥원	■ 전남 정보문화산업 혁신성장 플랫폼

나. 비전 키워드

- 비전은 미래상 키워드를 통해 설정되고, 미래상 키워드는 환경분석 등을 통한 수행사의 Insight와 이해관계자 인터뷰를 통해 다음과 같이 도출함

[그림 IV-5] 비스타운 미래상 키워드 도출



다. 비전(안) 도출

- 대내외 환경분석, 이해관계자 의견수렴, 유사기관 비전 분석 등 결과를 토대로, 비스타운 5대 비전(안)을 제시함
- VC가 유망 기업과 프로젝트를 구분해 투자함을 감안해, 비전 1안~3안은 유망기업 투자 플랫폼으로서의 의미를, 비전 4안은 유망 프로젝트 투자 플랫폼으로서의 미래상을 제시함
- 비전 1안 “강소 콘텐츠 기업 성장 지원 플랫폼”은 부산 지역 유망기업이 지역에 머무르지 않고, 수도권과 세계로 진출하도록 돕겠다는 진취적인 미래상을 제시함

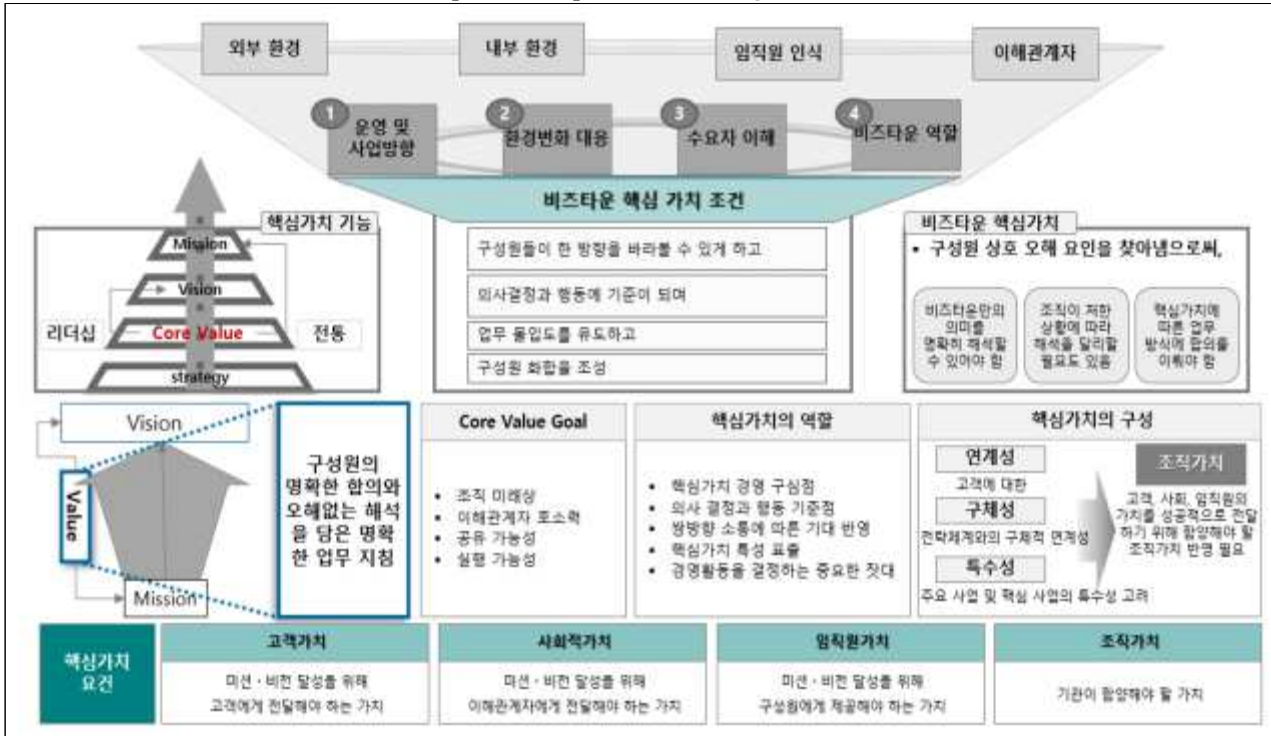
[그림 IV-6] 새 비전(안) 도출



4. 핵심가치 정립

- 핵심가치는 다양한 생각을 가진 구성원들이 업무 간 발생할 수 있는 상호 오해 요소를 제거하고, 모두가 한 방향을 바라볼 수 있도록 하는 기준이 되어 함

[그림 IV-7] 핵심 가치 구성 요소



가. 유사기관 핵심 가치 사례

- 6개 유사기관 핵심가치를 조사한 결과, '창의', '혁신', '융합', '협력', '성장' 등 키워드 빈도 수가 높은 것으로 조사됨
- 비즈타운은 이러한 점을 감안하여, 핵심가치를 도출해야 할 것으로 분석됨

[표 IV-2] 유사기관 핵심가치 현황

대내외 환경	시사점
한국콘텐츠진흥원	■ 창의혁신, 미래선도, 포용성장
서울산업진흥원	■ 고객 중심 사고, 유연한 연결, 함께 성장
인천콘텐츠기업지원센터	■ 스케일업, 신성장, 융복합, 콘텐츠 가치창출
충남정보문화산업진흥원	■ 창의도전, 상생협력, 혁신융합, 지원발굴, ESG경영
전라북도콘텐츠융합진흥원	■ 고객중심, 소통과 협력, 전문성
전남정보문화산업진흥원	■ Justice 공정전문, Culture 문화융합, Innovation 혁신기술, Accompany 동반성장

5. 전략 방향 정립

- 비즈타운 전략방향은 ‘~을 넘어’라는 의미를 담은 키워드 ‘YOND’를 중심으로, 입주기업이 “부산을 넘어 수도권으로, 수도권을 넘어 세계로” 향하는데 기여하겠다는 의미를 표출함

[그림 IV-8] 중장기 전략방향 도출



6. 가치전략체계도(안)

- 가치전략체계 진단 및 개선방향 도출 결과에 따라 아래와 같은 가치전략체계(안)을 제시함

[그림 IV-9] 가치전략체계도(안)



- 12대 전략과제는 대내외 환경분석과 이해관계자 의견수렴 등을 통해 수립됐으며, 주요 과제별 배경은 아래와 같음

[표 IV-3] 전략 과제 도출 배경[1/4]

신규과제명	기존 연구 과제명	환경 분석 기반 신규 과제 제시 배경	
기업육성 투자유치 지원사업	-	■ 부산 게임기업 투자 유치로 성장	■ 입주 기업 육성을 위한 투자유치 지원사업 필요
		■ 부산 지식정보기업 투자 유치로 성장	■ 유망 지식정보기업 입주 유치 후 투자로 성장 지원 필요
		■ 애니메이션 산업 투자 감소	■ 투자를 받아야 하는 콘텐츠산업 입주 후 투자 지원 필요
		■ 정부 정책금융 규모 확대	■ 입주 기업 육성을 위한 새로운 펀드 구축 필요
기업맞춤 컨설팅 지원사업	레벨업 컨설팅 프로그램	■ 기업 성장시 경영, 회계 지원 필요	■ 스타트업에서 급격히 성장한 콘텐츠기업 경영, 회계 컨설팅 지원 필요
		■ 기업 성장 시 인력 문제 급증	■ HR교육 및 인력·노무 프로그램 지원 필요
		■ IP 등 지적재산권 문제 급증	■ 법률 프로그램 지원 필요
우수인력 채용 장려금 지원	입주기업 고용 창출	■ 부산 콘텐츠기업 인력 유출	■ 신규 인력에 대한 고용장려금 지원사업 필요
		■ 부산 지역 콘텐츠 인재 확보 어려움	■ 고급인력, 경험이 풍부한 인력 채용을 위한 고용지원금 지원사업 필요
		■ 콘텐츠기업 인력채용이 큰 문제	■ 고급인력은 타지역 유치로 주거문제를 해결하기 위한 제도 마련 필요

[표 IV-4] 전략 과제 도출 배경[2/4]

신규과제명	기존 연구 과제명	환경 분석 기반 신규 과제 제시 배경	
우수 프로젝트 전문가 멘토링	파트너십 엑셀러레이팅	■ 부트캠프로 7개월간 집중 멘토링으로 창작물 제작	■ 콘텐츠 투자자 등 전문가 집중 멘토링 지원사업 필요
유망 프로젝트 제작비 지원	콘텐츠 개발 역량 강화	■ 콘텐츠 기업 애로사항 중 자금 부족이 가장 큰 문제로 지적	■ 유망 프로젝트를 선별하여 제작비를 지원하는 사업 필요
콘텐츠 융복합 프로젝트 IP 지원	비즈니스 협업 네트워킹 워크숍	■ 웹툰 원작 드라마 성공	■ 비즈타운에서 유망 IP를 콘텐츠기업에 제공하는 사업으로 2차 콘텐츠화 필요
		■ IP 활용으로 캐릭터 및 굿즈 매출 증가	■ 유망 IP를 필요로 하는 캐릭터 및 굿즈기업을 위한 IP 지원사업 필요

[표 IV-5] 전략 과제 도출 배경[3/4]

신규과제명	기존 연구 과제명	환경 분석 기반 신규 과제 제시 배경	
거버넌스 기반 지원사업 발굴개선	협력 거버넌스 구성	■ 입주사·투자사·관 등의 수요조사 및 의견수렴으로 사업 발굴 필요	■ 비즈타운은 산·학·연·관 협력 거버넌스 구축으로 지원사업 추진 필요
		■ 거버넌스 정기적 운영으로 거버 넌스 구성원 참여율 제고 필요	■ 거버넌스 정기적 모임을 통한 거버넌스 기반 지원사업 발굴 필요
수도권-부산 기업 연계 지원사업	-	■ 수도권 대기업과 부산 유망 기업 연계로 경쟁력 강화 필요	■ 비즈타운 수도권 대기업과 부산 기업 연계 사업으로 거버넌스 확장 필요
		■ 부산 기업은 수도권 기업들과 경 쟁을 통한 경쟁력 쟁취 필요	■ 부산 입주기업 수도권 기업들과 경쟁할 수 있는 진흥원 사업 참여 필요
콘텐츠 유통망 구축 지원	-	■ 부산 콘텐츠기업에 대한 정보 및 홍보 미흡	■ 부산 콘텐츠기업을 위한 홍보사업 필요
		■ 고객 확대를 위해 거버넌스 유통 채널과 온라인에 입점 필요	■ WAVVE, 네이버 등 거버넌스 구축을 통해 유통채널 지원사업 필요

[표 IV-6] 전략 과제 도출 배경[4/4]

신규과제명	기존 연구 과제명	환경 분석 기반 신규 과제 제시 배경	
국내 유망 콘텐츠 기업 지속 유치	유망 콘텐츠 기업 발굴 및 유치	■ 만 7년 이내 콘텐츠 기업 유치	■ 연차를 제외하여 부산 유망 콘텐츠기업 유치 필요
		■ 타지역 유망 콘텐츠기업 유치 필 요	■ 매력적인 지원사업과 기준 완화로 타 지역 유망 콘텐츠기업 유치 필요
		■ 입주기업 매년 연차평가 실시	■ 입주기업 성과에 기반한 차등 지원 필요
입주기업 조직문화 조성	네트워킹 워크숍 개최	■ 입주기업 네트워킹 지원 필요	■ 입주기업 간 교류를 위한 지속적 네트워킹 프로그램 운영 필요
		■ 성장에 따른 인력 문제 발생	■ 입주기업 교류를 통한 비즈타운 조직문화 조성 필요
비즈타운 ESG 경영 실현	-	■ 대기업 IP 활용 급증	■ 비즈타운 대기업 IP 지원을 통한 사회적 콘텐츠기업 지원 필요
		■ 경력단절 여성 지원 필요	■ 능력있는 경력단절 여성 콘텐츠 실무 교육을 통한 취업 지원 필요

6.1 실행과제 제시

가. 세부실행과제

(1) 콘텐츠 기업 육성 투자펀드 조성사업

□ 추진배경

- 스타트업이 강소기업으로 성장하기 위해선 투자유치를 통한 외부 자금 조달이 필요함
- 문화체육관광부는 2024년 콘텐츠 정책금융 규모 확대를 추진
- 투자 감소세인 애니메이션 산업 등의 경우, 제작지원 등 자금 지원사업에 의존

□ 목적

- 부산시, 부산정보산업진흥원, 투자사 등 비즈타운 파트너 기관·기업 등과의 협력을 통한 입주 기업 대상 신규 펀드 조성으로 성장성 있는 콘텐츠 입주기업 육성 추진

□ 기간 : 2025년~2030년 (장기 사업)

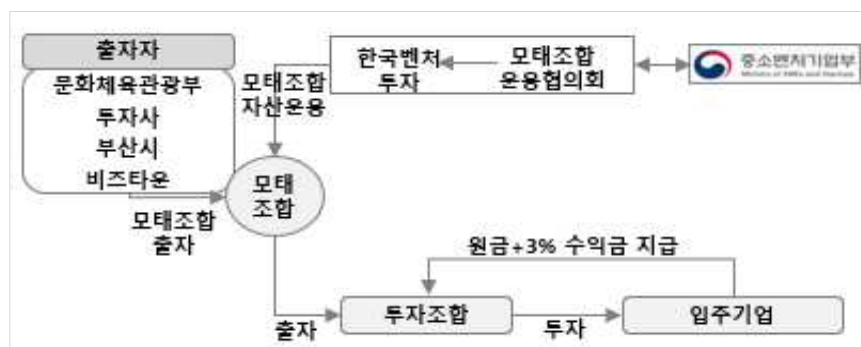
- ('24년) VC 등과 사전 협의를 통한 신규 펀드 사업 기획
 - VC 등 파트너 기관·기업 사전 협의를 통한 사업 기획
- ('25년) (가칭)비즈타운콘텐츠투자조합 신설 및 신규 펀드 조성
- ('26년) 기업 신규 펀드 자금 지원 본격화
- ('27년 이후) 입주기업 자금 지원 확대

□ 예산 : ('25년) 400백만원, ('26년) 300백만원, ('27년) 300백만원 ※ 3년간 10억원 출자

□ 주요내용

- 콘텐츠 기업 육성 투자펀드 조성사업
 - 펀드명 : 비즈타운콘텐츠투자조합(가칭)
 - 참여대상 : 문체부-투자사-비즈타운-부산시 등 비즈타운 거버넌스 내 파트너 기업·기관
 - 조성규모 : 150억원(출자액 : 75억원, 정부출자 비율 50%)
 - 투자대상 : 「문화산업진흥 기본법 제2조」에 따른 문화산업 관련 기업에 약정총액의 40% 이상 투자
 - 기대효과 : 수익성을 추구하는 문화일반펀드 조성을 통해 성장성있는 기업 육성 추진

[그림 IV-10] 비즈타운콘텐츠투자조합(가칭) 운용구조



(2) 콘텐츠 기업 엑셀러레이팅 지원사업

□ 추진배경

- 문화콘텐츠 관련 콘텐츠 투자펀드 조성 감소
- 성장 가능한 우수 콘텐츠 기업 발굴 및 집중 육성, IR 역량 강화 필요
- 콘텐츠 분야 기존 투자파트너 협력 및 신규 투자 파트너 발굴

□ 목적

- 부산 콘텐츠 기업 사업 IR 및 투자유치 역량강화, 기업 투자유치

□ 기간 : 2025년 ~2027년 (중기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 우수 콘텐츠 기업 발굴 및 엑셀러레이팅, IR컨설팅 및 작성지원
- ('26년) 신규 콘텐츠 기업 발굴 및 엑셀러레이팅, IR컨설팅 및 작성지원

□ 예산 : ('25년) 500백만원

□ 주요 내용

- 기업진단 멘토링
 - 기업별 2회 내외, 총 회수 조정 가능
- IR 및 투자 사업계획서 작성 등 역량강화 교육
 - 콘텐츠 분야 투자 동향 및 정보 공유
 - 투자 사업계획서 작성 방향 및 작성 실무 교육
 - IR자료 작성방향 및 준비 방법
 - 대표자 마인드 교육 등
- 기업 역량강화 멘토링 운영
 - 기업별 2회 내외, 총 회수 조정 가능
 - 기업밸류 산정 및 투자금의 적절성 검토 등
 - 투자자 매칭을 통한 투자 검토 및 멘토링
 - 스토리 라인, 피칭역량 컨설팅
- 기업 IR 티저 작성 및 모의 피칭 운영
- 참여기업 홍보자료 제작, IR 스케치 영상 제작 등
- 참여기업 홍보 및 마케팅 운영 지원

(3) 기업맞춤 경영관리 컨설팅 사업

□ 추진배경

- VC 인터뷰 결과, 초기 스타트업 단계를 지나 콘텐츠 분야 강소기업 대다수가 규모 확대에 따른 경영관리상 어려움을 겪고 있는 것으로 조사
- 콘텐츠 분야 강소기업들은 인력 확대에 따른 인사노무 관리상 어려움을 겪고 있어 관련 지원 사업이 필요한 것으로 분석됨

□ 목적

- 콘텐츠 강소기업 경영관리 지원사업을 통해 입주기업이 업무에만 집중할 수 있는 환경 조성

□ 기간 : 2024년 ~2026년 (중기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 기업맞춤 경영관리 컨설팅 사업 시행
- ('26년) 컨설팅 사업 확대

□ 예산 : ('25년) 30백만원

□ 주요 내용

- 경영관리 지원업체 유치 사업 추진
 - 인사노무전문 기업 유치
 - 콘텐츠 강소기업 다수가 인력 확대에 따른 인사노무상 어려움이 있음을 감안, 인사노무업체를 유치해 인력관리 지원
 - 콘텐츠 강소기업 다수가 콘텐츠 IP 창작 과정에 있다는 점을 감안, 비즈타운 입주 콘텐츠 기업들을 위한 IP 보호 지원
- 비즈타운 기업맞춤 경영관리 교육 컨설팅 사업
 - 경영관리전문가 강의와 1:1 멘토링 지원
 - 인사·노무 전문가 강의 및 1:1 멘토링 컨설팅 지원
 - 재무구조 및 회계 애로 컨설팅 지원
 - 지식재산권 출원·등록 지원
 - 사업 모델(BM) 개발 교육 지원

※ 대상 : 비즈타운 입주한 25개사 / 기업 당 최대 1백만원

* 총 사업비의 20% 및 부가가치세 현금 자부담

(4) 우수인력 채용 장려금 지원

□ 배경

- 부산 콘텐츠기업 우수 및 중견인력의 수도권으로 유출
- 콘텐츠 제작을 위한 수도권 중견 인력 스카웃 후 채용을 인건비 및 중견인력 체제비 부담
- 수도권 중견 및 우수 인력 채용에 대한 수요가 큼

□ 목적

- 입주기업의 고급인력, 경험이 풍부한 인재 채용을 위한 지원
- 고용장려금 지원으로 입주기업 인재 채용 지원
- 타지역 고급인력 유치를 위한 주거 지원(월세보증금, 무이자 대출 등)

□ 기간 : 2024년~2026년 (중기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 우수인력 채용 장려금 지원
- ('26년) 고용에 대한 장려금 및 제도 확대

□ 예산 : ('25년) 195,000천원

□ 주요 내용

- 고급인력 유치를 위한 고용장려금 지원
 - 대상 : 입주한 유망 기업(기업 당 1명)
 - 주요 내용 : 박사 졸업 및 경력이 5년 이상된 실무에 바로 투입할 수 있는 콘텐츠 인재 채용
 - 1인당 월 40만원 1년간 지원
 - 고용노동부 고용장려금 지원제도 활용
 - 비즈타운 고용장려금 직접 지원
 - 타지역 고급인력 유치를 위한 월세보증금 지원
 - 1인당 월세보증금 300만원(무이자 대출)
 - 비즈타운 월세보증금 직접 지원
 - 경험이 풍부한 은퇴자도 지원 대상에 포함

(4) 우수 프로젝트 전문가 멘토링

□ 배경

- VC 인터뷰 결과, 부산 콘텐츠 기업 인지도가 매우 취약한 것으로 조사
- BIPA가 VC 초청 IR데이를 지원 중이나, 일회성 행사에 불과해, 짧은 시간에 기업 잠재력을 파악하기 어려운 실정

□ 목적

- 지속적인 투자자-기업 대면 기회 마련으로, 부산 콘텐츠 기업 인지도 및 투자 유치 기회 확대
- 전문가 멘토링 및 교육을 통한 콘텐츠 제작 고도화

□ 기간 : 2024년~2026년 (중기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 우수 프로젝트 전문가 멘토링 운영
- ('26년) 후속지원으로 작품 제작 지원

□ 예산 : ('25년 기준) 145,000천원

□ 주요 내용

- 비즈타운 우수 프로젝트 전문가 멘토링 지원
 - 25개 입주기업 대상 우수 프로젝트 발굴 공모전 개최
 - 상위 입상 5개 프로젝트 선정(7개월)
 - 입상 프로젝트 제작 단계별 전문가 멘토링 지원
 - 멘토단 구성 : 비즈타운 파트너 멤버로 구성
 - 멘토단 배정 : 프로젝트별로 서로 다른 멘토 배정
 - ° 창작 멘토, 비즈니스 멘토 구분 배정
 - ° 프로젝트별 멘토들이 원 팀으로 프로젝트 단계별 조언 지원
 - ° 대면 멘토링(5회 이상), 피칭 교육, 투자 상담 등 필수 지원

[표 IV-7] (유사 사례) 애니메이션 부트캠프

구분	지원내용
기획개발 고도화	<ul style="list-style-type: none"> ■ 멘토링 : 분야별 전문가 프로젝트별 맞춤형 멘토링 지원 ■ 교육 : 프로젝트 기획/개발 완성, 바이블 업그레이드를 위한 국내외 전문가 초청 강연, 스토리 집중 멘토링, 피칭 교육, 투자 상담 등 진행 병행
바이블 제작	<ul style="list-style-type: none"> ■ 간접지원 : 피칭바이블 완성 지원(최대 1,500만원)
데모 데이	<ul style="list-style-type: none"> ■ 시상 : 경쟁피칭 우수 기업 시상(최우수 1편 1,000만원, 우수 2편 500만원)
후속 지원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제작지원 : 우수 수료프로젝트 차년도 파일럿 제작지원 자동지원 (최대 5,000만원, 10편 내외)

(5) 유망 프로젝트 제작비 지원

□ 배경

- 콘텐츠기업 애로사항 중 자금부족이 가장 큰 문제로 나타남
- 콘텐츠기업이 필요로 하는 지원은 제작비 지원으로 선별된 유망 프로젝트 콘텐츠 제작 지원이 필요함

□ 목적

- 입주기업 중 유망한 프로젝트 제작비 지원으로 콘텐츠 제작 및 사업화로 입주기업의 성장

□ 기간 : 2024년~2026년 (중기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 유망 프로젝트 선별 및 제작비 지원
- ('26년) 유망 프로젝트 사업화 지원

□ 예산 : ('25년 기준) 500,000천원

□ 주요 내용

- 유망 프로젝트 제작비 지원
 - 대상 : 비즈타운 입주기업 중 유망 프로젝트로 선별된 5개 업체 지원
 - 지원규모 : 2,000만원(기업 당)
 - 지원내용 : 콘텐츠 실 소요 제작비(기획, 촬영, 편집, 제작 등)
 - 지원금은 순수 콘텐츠 제작 작업 비용에만 사용 가능
 - 추진일정 : 6단계로 분류
 - 1단계: 사업 공고 및 신청서 접수
 - 2단계: 기획안 심사
 - 3단계: 선정 결과 발표 및 협약
 - 4단계: 콘텐츠 제작
 - 5단계: 콘텐츠 제출 및 최종 평가
 - 6단계: 최종보고서 제출, 회계 정산

(6) 콘텐츠 융복합 프로젝트 IP 지원

□ 배경

- 웹소설-웹툰 IP가 영상화되며 드라마로 제작되어 흥행하는 경우가 증가하며, 드라마 뿐 아니라 웹소설-웹툰 등의 원작도 매출이 늘어나는 선순환 효과가 나타남
- 캐릭터 IP 및 IP 팝업스토어 등은 인기를 끌며 매출액이 급격히 상승하는 효과를 누림

□ 목적

- 부산 유망 IP 및 슈퍼 IP 등의 활용을 필요로 하는 입주기업에 IP 제공 및 성장 지원
- 거버넌스를 통한 부산 유망 IP 및 슈퍼 IP 활용으로 입주기업에 슈퍼 IP, 유망 IP를 제공하여 2차 창작물 제작

□ 기간 : 2024년~2026년 (중기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 콘텐츠 융복합 프로젝트 IP 지원 추진
- ('26년) 프로젝트 사업화 추진

□ 예산 : ('25년 기준) 100,000천원

□ 주요 내용

- 비즈타운 IP 융복합 프로젝트 지원사업
 - 입주기업, 우수 콘텐츠 IP 활용 지원
 - 비즈타운 파트너 기관·기업과 협력 또는 지역 우수 웹툰 등 IP를 기증받거나 확보해, 2차 콘텐츠화 희망 입주기업 지원
 - (수요 조사) ① 비즈타운 홈페이지 접속 후 동 사업 수요 조사 완료, ② 지원 사업 접수
 - 절차 : 지원사업 공고→서면평가→사전 검토→발표 평가→원천IP기업과 협의로 라이선싱 비용 절감→종합심의
 - 입주기업 IP, 타사 활용 매칭 지원
 - 입주기업 IP의 2차 콘텐츠화를 희망하는 지역 및 수도권 라이선싱 기업을 온-오프라인 채널을 통해 발굴·매칭
 - 콘텐츠 IP 융복합 제작 지원
 - 콘텐츠 IP 융복합 프로젝트 제작 비용 지원
 - (제작 지원) 5개 내외 프로젝트(자부담 10%)
 - (사업화 지원) 5개 내외 프로젝트 지원(자부담 10%)

[표 IV-8] IP 융복합 프로젝트 지원사업 추진캠프

콘텐츠 제작		사업화	
영상	체험	장소	굿즈
웹툰, 애니메이션, 드라마 등 영상 제작	게임, AR/VR/XR 콘텐츠, 공연 등 개발 및 제작	테마파크, 키즈 카페 등 개발 및 제작	의류, 완구, 잡화 등 실물상품 개발 및 제작

(7) 거버넌스 기반 지원사업 발굴개선

□ 배경

- 부산지역 콘텐츠 기업의 경우, 콘텐츠 산업 내 선도 기관·기업·투자사·전문가 등과 네트워킹 할 기회가 상대적으로 부족
- 급변하는 콘텐츠 시장에 신속하게 대응하고, 상황별로 적재적소에 콘텐츠 기업을 지원할 수 있는 체계 부족

□ 목적

- 비즈타운 파트너 기관·기업 등과의 협력체계를 구축하고, 정기적 상시적 거버넌스 운영을 추진함으로써, 적재적소에 입주기업을 지원할 수 있는 피봇 환경 조성
- 산-학-연-관 거버넌스 구축으로 입주기업도 거버넌스 안에 포함하며, 매달 정기 모임으로 지속성 있는 거버넌스 운영

□ 기간 : 2025년~2025년 (단기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 거버넌스 구성 및 매달 정기모임 시행

□ 예산 : ('25년) 10백만원

□ 주요내용 :

- 비즈타운 거버넌스 기반 지원사업 발굴개선
 - 거버넌스 파트너사 선정 및 협력체계 구축
 - 산업계 : 비즈타운 입주기업 25개사, 로간벤처스, 시리즈벤처스 등 투자사, 수도권 유명 콘텐츠 제작사(네이버웹툰, SM엔터 등), 수도권 유명 콘텐츠 배급·유통 채널(방송사 등) 등
 - 대학 : 부산대, 경성대, 영산대 등 지역대학, 한예종·중앙대·세종대 등 수도권 대학
 - 연구원 : 한국문화관광연구원, 한국전자기술연구원 등
 - 기관 : 부산시, 부산정보산업진흥원, 서울산업진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 창조경제혁신센터 등
 - 거버넌스 지원사업 발굴 개선
 - 매달 최소 1회 정기적인 모임 시행
 - 입주기업 콘텐츠 제작 진행 현황 공유 및 지원 사업 개발
 - 입주기업 애로사항 청취에 따른 상시 지원 사업 기획 개발
 - 부산시-BIPA-투자사 펀딩 조성 협의
 - 콘텐츠 분야 입주기업-수도권 기업 연계 사업 개발
 - 분야별 전문가 참여형 입주기업 프로젝트 멘토링 사업 기획
- * 매달 정기모임을 위한 거마비, 모임 운영비, 인력 운영비(1인) 매달 100만원 책정

(8) 수도권-부산 기업 연계 사업 지원

□ 배경

- 전문가 의견수렴 결과, 부산 지역 콘텐츠 기업 및 창작자 인지도가 취약한 실정으로 조사됨
- 전문가 인터뷰 결과, 부산 지역 콘텐츠 기업 대다수는 공공기관 지원 사업 의존도가 높고, 수도권 진출 의지가 약한 것으로 조사
- 부산 경쟁력 취약, 확보를 위해 수도권 콘텐츠기업과의 교류 확대 필요

□ 목적

- 수도권-부산 기업 협력 지원을 통한 인지도 및 경쟁력 개선 기회 마련
- 거버넌스에 속한 수도권기업과 입주기업 연계 프로젝트를 통한 입주기업 성장 지원
- KOCCA, 경기콘텐츠진흥원 등 지원사업의 입주기업 참여로 성장 지원

□ 기간 : 2024년~2028년 (장기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 수도권-부산 기업 연계 사업 시행
- ('26년) KOCCA, 경기콘텐츠진흥원 등 지원 사업 참여
- ('27년 이후) 모든 입주기업 수도권 기업 교류

□ 예산 : ('25년 기준) 65,000천원

□ 주요 내용

- 비즈타운 수도권-부산 기업 연계 사업 지원
 - 수혜 대상 : 입주기업 중 수도권 기업과 콘텐츠 제작 교류를 원하는 기업, 수도권 기업 중 입주기업과 제작 교류를 원하는 기업
 - 주요 내용
 - 제작 교류를 희망하는 입주기업-수도권 기업 매칭
 - 입주기업-수도권기업 공동 제작 콘텐츠 제작비 지원
 - 본 사업에 참여하는 상위 5개 입주기업별 1,000만원 제작비 자금지원
중간평가를 통한 1~5위(5팀) 우수팀, 1,000만원 추가 지원
 - 사업 기간 : 25.4~12(9개월 간)
 - 지원 분야 : 콘텐츠 분야, 기술 분야 9개월 간 프로젝트를 통한 최종 성과물 제작
- KOCCA, 경기콘텐츠진흥원 등 입주사 지원사업 참여 유도
 - 주요 내용
 - BIPA, KOCCA, 경기콘텐츠진흥원 거버넌스 파트너십 체결 ,
 - KOCCA, 경기콘텐츠진흥원 경쟁사업에 입주기업 참여 지원
 - 입주기업 참여 기간 동안 매달 100만원 자금 지원(예상 3개월)

(9) 콘텐츠 유통망 구축 지원

□ 배경

- 부산 콘텐츠기업에 대한 정보 및 홍보 미흡
- 부산 콘텐츠기업 고객 확대를 위해 파트너스 거버넌스 등을 활용한 온-오프라인 유통망 구축 필요

□ 목적

- 오프라인 및 온라인 채널을 통한 비즈타운 입주기업 및 부산 콘텐츠기업 홍보
- 콘텐츠 유통기업과의 거버넌스를 통한 부산 콘텐츠기업 판로개척 지원 강화

□ 기간 : 2024년~2028년 (장기)

- ('24년) 사업기획
- ('25년) 콘텐츠 유통망 구축
- ('26년) 부산 지역 유통망 구축
- ('27년) 경남 지역 유통망 구축
- ('28년 이후) 수도권까지 유통망 구축

□ 예산 : ('25년 기준) 54,600천원

□ 주요 내용

- 콘텐츠 유통망 구축 지원
 - 콘텐츠 유통기업과의 거버넌스를 통한 부산 콘텐츠기업 오프라인 채널, 온라인 채널 홍보
 - 콘텐츠 유통업체(방송사 등) 네트워크 구축 → 콘텐츠 유통업체-부산기업 콘텐츠 매칭 지원
 - G-STAR 연계 입주기업 콘텐츠 전시 부스 운영
 - 온라인 채널 홍보
 - 비즈타운 홈페이지 구축 및 활용 : 비즈타운 홈페이지를 구축하여 입주기업 및 콘텐츠 홍보
 - 비즈타운 유튜브 채널 운영 : 입주 기업과 콘텐츠를 주제로 한 유튜브 콘텐츠 제작 및 확산
 - 비즈타운 인스타 채널 운영 : 입주 기업 작품을 주제로 인스타 제작
 - 콘텐츠 관련 인플루언서 홍보 : 인플루언서 채널을 통한 홍보
 - 메타버스 운영 : 비즈타운 메타버스를 운영하여 메타버스 공간의 입주기업 작품 홍보

(10) 국내 유망 콘텐츠 기업 지속 유치

□ 배경

- 서울특별시와 경기도권 기업지원센터의 경우, 다양한 지원 사업과 첨단 인프라를 갖춰, 콘텐츠 기업 이주 경쟁이 치열한 실정
- 비즈타운이 매력적인 지원 사업과 입주 대상 기업 조건을 완화한다면, 수도권 콘텐츠 기업 유치도 가능한 실정임
- 지역 기업 역시 센터 대비 우수한 조건을 기획함으로써, 지역 내 콘텐츠 강소기업 유치가 가능한 것으로 조사

□ 목적

- 비즈타운 유망 콘텐츠 및 기술 기업 유치
- 입주기업 공고 시 연차 제외, 타 지역 유망 기업을 유치할 수 있는 매력적 지원사업 제공 등 유망 기업 입주 및 지속 성장

□ 기간 : 2024년~2025년 (단기 사업)

- ('24년) 사업기획 및 공고문 작성·모집 공고 진행
- ('24년 7월) 비즈타운 개소에 맞춰 입주기업 입주
- ('25년) 성과평가 및 재공고

□ 예산 : ('25년 기준) 22,400천원

□ 주요 내용

- 비즈타운 국내 유망 콘텐츠 기업 유치
 - 대상 : 비즈타운에 입주할 25개 유망 콘텐츠기업 및 기술기업
 - * 기업 연차에 대한 제안 없음. 타 지역 유망 콘텐츠 관련 기업 입주 가능. 단, 입주기업 선정 후 30일 이내 본사를 비즈타운 이전해야 함
 - 분류 : 콘텐츠기업 분류는 문화산업진흥기본법 제2조(정의)에 해당하는 산업, 크리에이터, 뉴미디어, 실감형 기술 기반 콘텐츠 등을 포함하며, 기술기업 분류는 콘텐츠 관련 모든 기술기업을 포함
 - 주요 내용 : 콘텐츠IP 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 중소기업
 - 지원 분야
 - 입주부담금 조정 및 MOU를 통한 평가 없는 입주 지원
 - 연차평가 실시와 수요조사 등을 통한 지원사업 발굴·개선
 - 부산시와 부산정보산업진흥원 네트워크를 통한 언론보도 지원
 - SNS 콘텐츠 개발·전파 등 홍보사업 지원

[표 IV-9] 추가할 평가항목

구분	지원 내용
기술 융합	■ 사업모델이나 기술·콘텐츠에 대한 투자 가능성이 있는가?
수도권 경쟁	■ 수도권에 진출하여도 자신의 기업은 성과가 기대되는가?

(11) 입주기업 조직문화 조성

□ 배경

- 전문가 인터뷰 결과, 타 지역 기업지원센터 대부분은 콘텐츠 분야 입주기업 간 네트워킹 강화를 기대하지만 현실은 그렇지 않은 실정

□ 목적

- 비즈타운 입주기업 간 조직문화 형성으로, 협력체계 구축 등 시너지 창출
- 입주기업 간 지속적 네트워크를 통한 시너지 창출 및 비즈타운 조직문화 조성

□ 기간 : 2024년~2025년 (단기 사업)

- ('24년) 사업 기획
- ('25년) 입주기업 조직문화 조성

□ 예산 : ('25년 기준) 22,000천원

□ 주요 내용

- 비즈타운 입주기업 조직문화 조성
 - 대상 : 비즈타운에 입주한 25개사
 - 주요 내용
 - 네트워킹 행사 : 입주 기업 구성원 간 소통 행사 기획 및 제공
 - 피칭데이 네트워크 : 입주기업 발표, 투자사 1:1 상담 및 네트워크
 - 콘텐츠 포럼 : 콘텐츠 학과 교수, 콘텐츠 산업 전문가 기조연설, 주제발표, 토론 등 진행
 - 비즈니스 컨퍼런스 : 콘텐츠 분야별 전문가의 시장 동향 및 트렌드 분석
 - 학술 컨퍼런스 : 콘텐츠, 기술, 기술 융합 콘텐츠 등 특별 강연
 - 융복합 컨퍼런스 : 콘텐츠 융복합 전문가 특별 강연
 - IP플레이 그라운드 : IP홀더의 한시적 권리 허용을 통해 2차 창작물을 제작하여 전시 및 판매
 - 카페 공간 활용 : 부산 지역 유명 카페 입점
- * 향후 입주기업 융복합 프로젝트 사업지원 고려

(12) 비즈타운 ESG경영 실현

□ 배경

- 사회 전반에 걸친 공공기관 및 민간기업 ESG 경영 확대 추세 강화
- 그 과정에서 정부는 K-ESG 가이드라인을 통해 ESG 관련 항목을 표준화함

□ 목적

- 비즈타운 입주기업이 함께하는 ESG 경영 환경 조성
- 비즈타운 ESG경영 실현을 위해 친환경, 사회적, 거버넌스 과제 시행

□ 기간 : 2024년~2025년 (단기 사업)

- ('24년) 사업기획
- ('25년) ESG경영 사업 실행

□ 예산 : ('25년 기준) 62,000천원

□ 주요 내용 :

○ 친환경 경영 실현

- 입주기업 구성원 친환경 카풀 캠페인 추진
- 친환경 자재 활용 콘텐츠 제작 가이드라인 개발 및 운영
- 콘텐츠 제작 자재 활용 리사이클링 작품 전시 캠페인 추진

○ 사회적 책임

- 입주기업 IP 중소기업 홍보 활용 지원
- 입주기업 찾아가는 취약계층 콘텐츠 교육
- 경력단절 여성 콘텐츠 실무 교육 및 채용 지원

○ 투명경영

- 입주기업 구성원 참여형 투명경영 제도 수립 및 운영
- 비즈타운 인권신고센터 운영
- 비즈타운 홈페이지 활용 입주기업 ESG 경영 공시

6.2 실행과제 종합

□ 2025년 세부 실행 과제 지원사업 예산은 9억 4,300만원이 필요함

○ 항목별로 '강소기업 비즈니스 파트너'에 3억 5,000만원, '프로젝트 제작지원 파트너'에 3억 4,500만원, '비즈니스 네트워크 파트너'에 1억 4,160만원, '부산기업 성공지원 파트너'에 1억 640만원의 예산이 들어갈 것으로 확인됨

○ 예산 확보 시 문체부 및 지자체에서 예산을 유치하여 비즈타운 예산으로 책정하고 사업을 시행해야 함

[표 IV-10] 실행과제 종합

구분	사업명	예산 ('25년 기준) (단위 : 천원)	사업내용
강소기업 비즈니스 파트너	■ 기업 육성 투자유치 지원 사업	30,000	■ 비즈타운 파트너스 협력을 통한 신규 펀드 조성 및 투자 지원
	■ 기업맞춤 경영관리 컨설팅 사업	125,000	■ 인사노무전문 스타트업 유치 및 경영관리 컨설팅 사업
	■ 우수인력 채용 장려금 지원	195,000	■ 입주기업 인재 채용을 위한 고용장려금 및 주거 지원
프로젝트 제작지원 파트너	■ 우수 프로젝트 전문가 멘토링	145,000	■ 입주기업 대상 우수 프로젝트 공모전 개최를 통한 상위 입상 5개 프로젝트 멘토링 지원 및 후속 지원
	■ 유망 프로젝트 제작비 지원	100,000	■ 입주기업 중 선별된 5개 유망 프로젝트에 제작비 지원
	■ 콘텐츠 융복합 프로젝트 IP 지원	100,000	■ IP 활용이 필요한 입주기업에 IP지원, 제작 지원, 사업화 지원
비즈니스 네트워크 파트너	■ 거버넌스 기반 지원사업 발굴 개선	22,000	■ 거버넌스 파트너사 선정 및 협력체계 구축, 거버넌스 지원사업 발굴 개선
	■ 수도권-부산 기업 연계 사업 지원	65,000	■ 거버넌스에 속한 수도권기업과 입주기업 연계 프로젝트를 통한 입주기업 성장 지원 ■ KOCCA, 경기콘텐츠진흥원 등 지원사업의 입주기업 참여로 성장 지원
	■ 콘텐츠 유통망 구축 지원	54,600	■ 오프라인 및 온라인 채널을 통한 비즈타운 입주기업 홍보
부산기업 성공지원 파트너	■ 국내 유망 콘텐츠 기업 유치	22,400	■ 비즈타운 국내 유망 콘텐츠 기업 유치를 위한 제도 완화
	■ 입주기업 조직문화 조성	22,000	■ 입주기업 간 지속적 네트워크를 통한 시너지 창출과 비즈타운 조직문화 조성
	■ 비즈타운 ESG경영 실현	62,000	■ 비즈타운 ESG경영 실현을 위해 친환경, 사회적, 거버넌스 과제 시행
합계		943,000	

6.3 실행과제 로드맵

□ 중장기 추진전략은 3단계로 구성됨

- 1단계는 준비 단계로 사업기획 및 MOU 체결이 실행해야 함
- 2단계는 입주기업 성장을 위한 지원사업 시행 및 성과평가를 해야 함
- 3단계는 비즈타운이 부산 지역 콘텐츠 교류의 장으로 발전 및 수도권 기업과 교류를 지원해야 함
- 운영프로그램 중장기 로드맵에 맞추어 각 실행과제를 시행해야 함
 - 단기 사업 : 거버넌스 지원사업, 국내 유망 콘텐츠 기업 유치, 입주기업 조직 문화, ESG경영 실현
 - 중기 사업 : 경영관리 컨설팅, 채용 장려금, 멘토링, 제작비 지원, IP 지원,
 - 장기 사업 : 투자 유치 사업, 수도권-부산 기업 연계, 콘텐츠 유통망 구축

[표 IV-11] 실행과제 로드맵

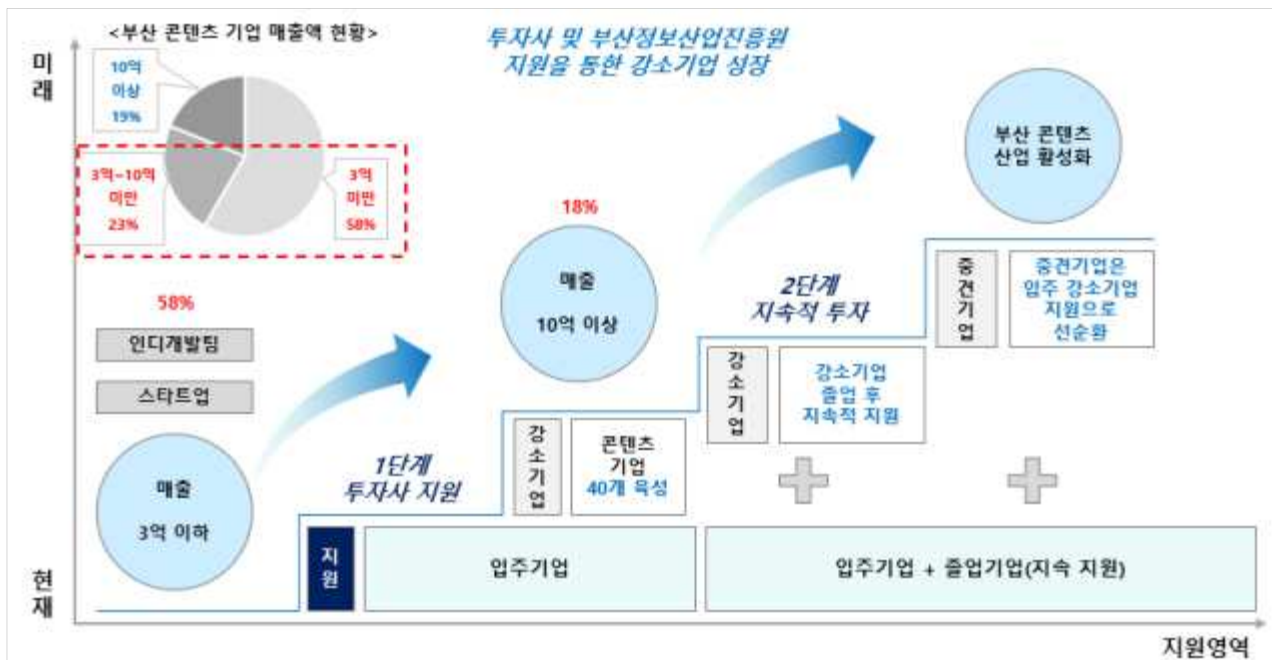
단계	추진내용	설명
1단계 사업 기획 및 MOU 체결 (‘23~‘24년)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 종합계획 수립 ■ 인프라 설계 및 시공 ■ 입주기업 유치 및 거버넌스 구축 ■ MOU 체결 ■ 인프라 개소 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 중장기 종합계획 수립(‘23년) ■ 부산콘텐츠비즈타운 조성 리모델링 공사 설계 공모(‘23년)→인프라 시공 완료 예정(‘24년) ■ 입주기업 유치 및 거버넌스 구축(국내 유망 콘텐츠 기업 유치, 거버넌스 기반 구축 등) ■ MOU 체결(비즈타운 입주기업, 투자사, 수도권 유명 콘텐츠 제작사, 대학, 연구원, 기관 등)
2단계 입주기업 부산 강소기업으로 성장 (‘25~‘26년)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 지원사업 시행 후 보완 ■ 거버넌스 확대 및 지속적 운영 ■ 신규 펀드 조성 ■ 융복합 프로젝트 시행 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사업 시행에 따른 수요 조사 평가로 사업 강화 ■ 비즈타운 거버넌스 네트워크 확대 및 사업 발굴 ■ 거버넌스를 통한 신규 펀드 조성 및 투자 지원 ■ IP 융복합 프로젝트, 기술 기반 콘텐츠 창작물 제작
3단계 입주기업 부산을 넘어 중견 기업으로 확산 (‘27~‘28년)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 부산 지역 콘텐츠 교류의 장 ■ 콘텐츠 우수 인력 양성 ■ 수도권-부산 연계 사업 수행 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 비즈타운 부산 지역 콘텐츠 기업간 교류 및 타 산업 기업과의 교류의 장으로 발전 ■ 입주기업-대학 연계 콘텐츠 우수 인력 양성 및 경력단절 여성 콘텐츠 우수 인력 양성 ■ 거버넌스를 통한 수도권-부산 기업 연계 사업

사업명	단기 (기반 구축)	중기 (제작 지원)			장기(판로 개척)	
	'24	'25	'26	'27	'28	
기업 투자 유치 사업	신규 펀드 기획	신규 펀드 조성	입주기업 펀드 자금 지원 본격화	15개 이상 입주기업 확대	모든 입주기업 펀드 자금 지원	
기업맞춤 경영관리 컨설팅	사업기획	컨설팅 사업 시행	컨설팅 사업 확대			
우수인력 채용 장려금	사업기획	채용 장려금 및 주거 지원	채용 장려금 및 주거 지원 비용 확대			
프로젝트 전문가 멘토링	사업기획	멘토링 운영	후속 작품 제작 지원			
유망 프로젝트 제작비	사업기획	유망 프로젝트 선별 및 제작비 지원	유망 프로젝트 사업화 지원			
프로젝트 IP 지원	사업기획	IP 지원	사업화 추진			
거버넌스 지원사업	거버넌스 구축	거버넌스 입주사업 발굴				
수도권-부산 기업 연계	사업기획	수도권부산 기업 연계	KOCCA, 경기콘텐츠진흥원 등 사업 참여	15개 이상 입주기업 참여	모든 입주기업 사업 참여	
콘텐츠 유통망 구축 지원	사업기획	부산 지역 콘텐츠 유통망 구축	경남 지역 콘텐츠 유통망 확장	수도권 콘텐츠 유통망 확장	전국 콘텐츠 유통망 확장	
국내 유망 콘텐츠 기업 유치	유망기업 입주	성과평가 및 재공고				
입주기업 조직문화	사업기획	네트워킹 행사				
ESG경영 실현	사업기획	ESG 사업 실행				

7. 미래발전방향

- '23년 기준 부산 콘텐츠 기업 매출액 현황으로 3억 미만 58%, 3억~10억 미만 23%, 3억 미만 18%로 조사됨
- 부산콘텐츠비즈타운은 영세하지만 유망한 콘텐츠 기업을 입주시켜 집중적으로 육성하는 기업 지원센터가 되어야 함
- 투자사를 통한 입주기업 선별과 지속적 투자로 부산 콘텐츠 산업 활성화의 기여하는 기관으로 성장해야 함
- 입주기업이 강소기업→중견기업까지 성장한다면, 중견기업이 부산 콘텐츠 산업 활성화를 위해 비즈타운 입주기업 지원으로 선순환 구조로 나아가야 함

[그림 IV-11] 부산콘텐츠비즈타운 활성화 방향성

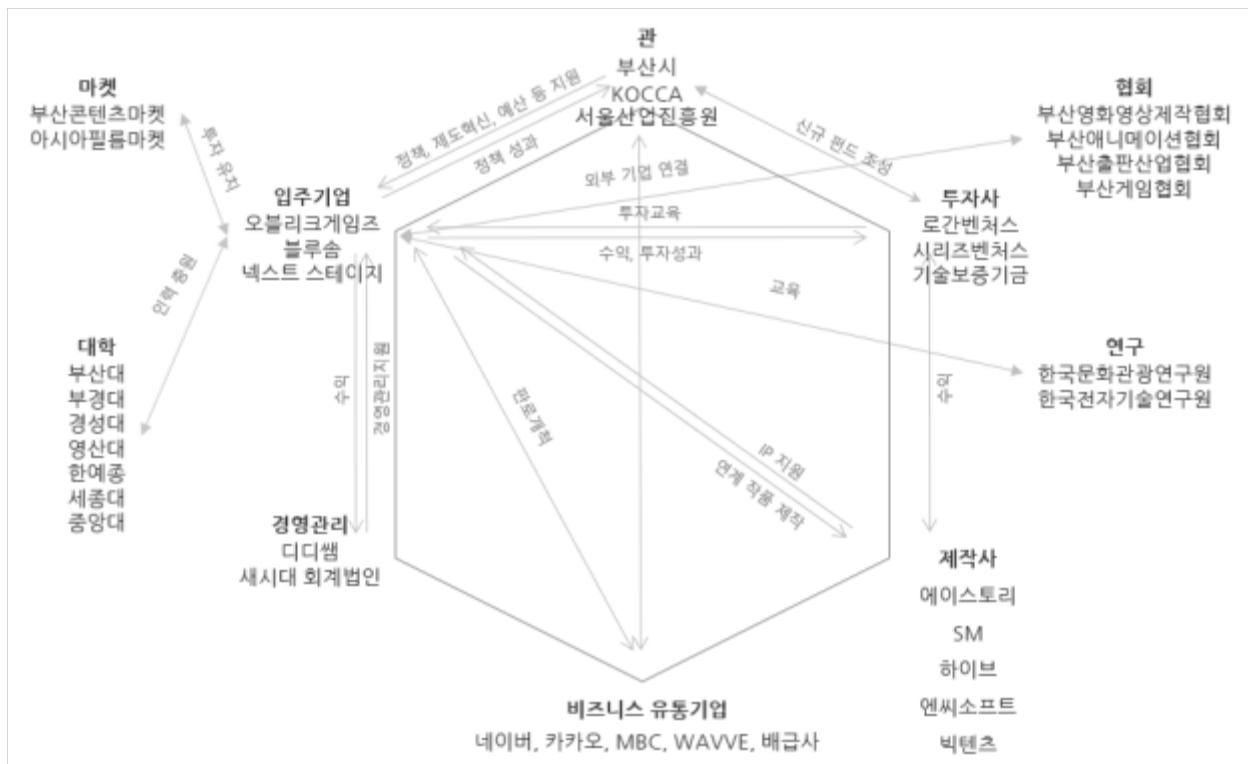


8. 콘텐츠 지원 파트너스

가. 비즈타운 파트너스 협업체계 모델

- 비즈타운 파트너스 후보군은 산-학-연-관-투자사-제작사-비즈니스 유통기업-경영관리-협회-마켓 등 9개 분야로 구분됨
- 매달 최소 1번 대면 정기모임으로 지속적 운영 및 로드맵을 통한 각 기관에 수익을 줄 수 있어야 함

[그림 IV-12] 비즈타운 파트너스 협업체계 모델



나. 비즈타운 파트너스 후보군

- 강소 콘텐츠 기업 성장 지원 플랫폼을 지향하는 본 비즈타운은 정부 지자체-입주기업-투자사-수도권 대기업-대학-협회-마켓-연구기관 등과 거버넌스를 구축해야 함
- 비즈타운 거버넌스 구축 후 수요 맞춤형 입주기업 지원사업 발굴 및 각 기관에 WIN-WIN 할 수 있는 전략과 거버넌스의 지속적 운영이 필요함

[표 IV-12] 비즈니스 파트너스 후보군

구분	파트너스 후보군	구분	파트너스 후보군
정부 지자체	<ul style="list-style-type: none"> • 문화체육관광부 • 부산시청 • 부산정보산업진흥원 • 부산테크노파크 • 부산창조경제혁신센터 • 서울산업진흥원 • 한국콘텐츠진흥원 • 경기콘텐츠진흥원 	투자사	<ul style="list-style-type: none"> • 스마트스터디벤처스 • 라구나인베스트먼트 • 유니온투자파트너스 • 시리즈벤처스 • ACME • 로간벤처스 • 이크릭스벤처파트너스 • 브레드&피쉬
부산 콘텐츠 기업	<ul style="list-style-type: none"> • 빅파인 애니메이션 스튜디오 • 넥스트 스테이지 • 디디쌈 • 오블리크게임즈 • 유틸플러스 인터랙티브 • 씨니사이드업 	부산 지역 대학	<ul style="list-style-type: none"> • 부산대학교 • 부경대학교 • 경성대학교 • 영산대학교
비즈니스 유통기업	<ul style="list-style-type: none"> • 네이버 • 카카오 • WAVVE • CJ ENM 	제작사	<ul style="list-style-type: none"> • 에이스토리 • SM • 하이브 • 엔씨소프트 • 아이코닉스
마켓	<ul style="list-style-type: none"> • 부산콘텐츠마켓 • 아시아필름마켓 	협회	<ul style="list-style-type: none"> • 부산영화영상제작협회 • 부산애니메이션협회 • 부산출판산업협회 • 부산게임협회

〈자료 목차〉

〈그림 I-1-1〉 프로젝트의 범위 12

〈그림 I-1-2〉 프로젝트 수행 절차 13

〈그림 I-1-3〉 프로젝트 추진일정계획 13

〈그림 II-1〉 ‘17~’26 세계 콘텐츠시장 규모 및 성장률 전망 16

〈그림 II-2〉 VR/AR 이용한 차세대 플랫폼의 발달 17

〈그림 II-3〉 세계 VR/AR 시장 전망 17

〈그림 II-4〉 사회경제 전반 인공지능 서비스 활용 확산 18

〈그림 II-5〉 인공지능 서비스의 사회적 영향력 증가 18

〈그림 II-6〉 넷플릭스 코리아의 사회 경제적 파급효과 19

〈그림 II-7〉 킹덤 제작사 에이스토리 해외 지역별 매출액 추이 20

〈그림 II-8〉 '20~'22년 한국드라마 중 융복합드라마 사례 21

〈그림 II-9〉 피규어 산업과 타 산업의 연관성 및 확장 가능성 25

〈그림 II-10〉 글로벌 피규어 시장 규모 및 전망 25

〈그림 II-11〉 부산 지역 콘텐츠 분야 분석 27

〈그림 II-12〉 부산 CT산업 통계조사 보고서 27

〈그림 II-13〉 넥스트 스테이지 개발 게임 33

〈그림 II-14〉 디디쌤 AI 교육 지원 34

〈그림 II-15〉 빅파인 애니메이션 제작 작품 35

〈그림 II-1-1〉 콘텐츠 IP 산업 분류 36

〈그림 II-1-2〉 콘텐츠 산업 융복합 37

〈그림 II-1-3〉 웹툰-드라마 스위트홈 성공사례 38

〈그림 II-1-4〉 콘텐츠 믹스 작품 사례 (1/2) 38

〈그림 II-1-5〉 콘텐츠 믹스 작품 사례 (2/2) 39

〈그림 II-1-6〉 크리켓팡 IP 활용 사례 40

〈그림 II-1-7〉 AI 활용 콘텐츠 41

〈그림 II-1-8〉 AI 기술을 활용한 방송 (1/2) 42

<그림 II-1-9> AI 기술을 활용한 방송 (2/2)	43
<그림 II-1-10> 버추얼 휴먼 활동 사례	44
<그림 II-1-11> 가상 인플루언서와 가상 아나운서	45
<그림 II-1-12> K-POP 스타+캐릭터 IP 활용 사례	46
<그림 II-1-13> 카카오프렌즈 IP 활용 사례	47
<그림 II-1-14> 스피노프 IP 사례	48
<그림 II-1-15> 핑수 IP 활용 사례	48
<그림 II-1-16> 신비아파트 IP 활용 사례	49
<그림 II-1-17> 주요 메타버스 플랫폼 운영 사례	49
<그림 II-1-18> 글로벌 게임의 생존 전략	50
<그림 II-2-1> 빅테크 기업 기술+콘텐츠 융합 전략	51
<그림 II-2-2> 엔씨소프트 글로벌 매출 규모	53
<그림 II-2-3> 네이버웹툰 기술 지원	55
<그림 II-2-4> 하이브 밸류 체인	57
<그림 II-2-5> SM 매출 규모	57
<그림 II-2-6> '19년 핑크퐁 지역별 매출 비중	59
<그림 II-3-1> 문체부 콘텐츠 관련 정책	62
<그림 II-3-2> 모태펀드 운용구조	63
<그림 II-3-3> 투자 라운드	65
<그림 II-3-4> 서울산업진흥원 콘텐츠 관련 사항	68
<그림 II-3-5> 부산 콘텐츠산업 발전 전략: K콘텐츠 레디 액션	68
<그림 II-3-6> 콘텐츠 비즈니스 사업화를 위한 정책/규제 분석	70
<그림 II-4-1> 로켓티어	78
<그림 II-4-2> 패스트파이브 공간 활용	79
<그림 II-4-3> 패스트파이브 마케팅 전략	79
<그림 II-4-4> 디캠프 비전	80
<그림 II-4-5> stage9 내부시설	81
<그림 II-4-6> 토이로봇관 기술 융합 콘텐츠 전시	82

<그림 II-4-7> 서울애니메이션센터 벤치마킹 요소	83
<그림 II-4-8> 하이커 그라운드 벤치마킹 요소	84
<그림 II-5-1> 기술 IP와 콘텐츠 IP 생애주기	85
<그림 II-7-1> 비즈타운 비전	90
<그림 II-7-2> 비즈타운 조성 예상도	91
<그림 II-7-3> 부산콘텐츠비즈타운 입지 여건	93
<그림 II-7-4> 부산정보산업진흥원 운영 시설	93
<그림 II-8-1> 비즈타운 공간 구성 계획 및 활용 방안 제언	94
<그림 II-8-2> 부산 지역 전광판 광고	97
<그림 II-9-1> 부산콘텐츠비즈타운 분석 시사점	101
<그림 II-10-1> 이해관계자 인터뷰 결과 요약	102
<그림 II-10-2> 전문가 인터뷰 개요	103
<그림 II-10-3> 이용자 인터뷰 개요	104
<그림 III-1> 환경 분석 시사점 - 기회 요인 및 위협 요인	108
<그림 III-2> 환경 분석 시사점 - 강점 요인 및 약점 요인	109
<그림 III-3> SWOT 요인 종합	110
<그림 III-4> S-O 전략방향	110
<그림 III-5> S-T 전략방향	111
<그림 III-6> W-O 전략방향	111
<그림 III-7> W-T 전략방향	112
<그림 III-8> SWOT분석 종합	112
<그림 IV-1> 가치전략체계	114
<그림 IV-2> 미션 구성 요건	114
<그림 IV-3> 현 미션 진단 및 개선 방향	115
<그림 IV-4> 비전 구성 요건	116
<그림 IV-5> 비즈타운 미래상 키워드 도출	117
<그림 IV-6> 새 비전(안) 도출	117
<그림 IV-7> 핵심 가치 구성 요소	118

〈그림 IV-8〉 중장기 전략방향 도출	119
〈그림 IV-9〉 가치전략체계도(안)	119
〈그림 IV-10〉 비즈타운콘텐츠투자조합(가칭) 운용구조	122
〈그림 IV-11〉 부산콘텐츠비즈타운 활성화 방향성	138
〈그림 IV-12〉 비즈타운 파트너스 협업체계 모델	139

〈표 차례〉

〈표 II-1〉 콘텐츠산업의 분류체계 15

〈표 II-2〉 ‘17~’26년 국가별 콘텐츠시장 규모 및 성장률 전망 16

〈표 II-3〉 지옥 제작사 제이콘텐츠리조트 방송 부문 실적 20

〈표 II-4〉 스위트홈+경이로운 소문 제작사 스튜디오드래곤 21

〈표 II-5〉 융복합 콘텐츠 작품 총매출액(‘22년 기준) 21

〈표 II-6〉 2020년 넷플릭스 주요 융복합 드라마 사례 22

〈표 II-7〉 2021년 넷플릭스 주요 융복합 드라마 사례 22

〈표 II-8〉 2022년 넷플릭스 주요 융복합 드라마 사례 23

〈표 II-9〉 2020년 한국드라마 주요 융복합 사례 23

〈표 II-10〉 2021년 한국드라마 주요 융복합 사례 24

〈표 II-11〉 2022년 한국드라마 주요 융복합 사례 24

〈표 II-12〉 피규어 기업 블리츠웨이 유형별 매출 현황 26

〈표 II-13〉 2022년 부산 콘텐츠산업 조사 28

〈표 II-14〉 2024 콘텐츠 트렌드 키워드 28

〈표 II-15〉 부산 지역 매출액 10억원 미만 주요 콘텐츠기업 29

〈표 II-16〉 부산 지역 매출액 10억원 미만 콘텐츠솔루션산업 29

〈표 II-17〉 부산 지역 매출액 10억원 미만 방송산업 30

〈표 II-18〉 부산 지역 매출액 10억원 미만 애니메이션산업 30

〈표 II-19〉 부산 지역 매출액 10억원 미만 영화산업 31

〈표 II-20〉 부산 지역 매출액 10억원 미만 음악산업 31

〈표 II-21〉 부산 지역 매출액 10억원 미만 캐릭터산업 32

〈표 II-22〉 부산 지역 매출액 10억원 미만 지식정보산업 32

〈표 II-1-1〉 버추얼 휴먼 활동 사례 및 특징 44

〈표 II-2-1〉 네이버웹툰 VS 카카오 글로벌 전략 55

〈표 II-2-2〉 SM 1차 IP 매출 확대 58

〈표 II-2-3〉 콘텐츠 전문인력 분석 60

〈표 II-3-1〉 모태펀드 문화계정 6개 출자분야	63
〈표 II-3-2〉 2023 애니메이션 부트캠프	71
〈표 II-3-3〉 충남형 TIPS R&D 자금지원사업	72
〈표 II-3-4〉 인천콘텐츠기업지원센터 지원내용	73
〈표 II-3-5〉 인천콘텐츠기업지원센터 평가항목	74
〈표 II-3-6〉 대전콘텐츠기업지원센터 콘텐츠산업 업종	74
〈표 II-3-7〉 대전콘텐츠기업지원센터 입주 기간	74
〈표 II-3-8〉 경남콘텐츠기업지원센터 시설 개요	76
〈표 II-3-9〉 경남콘텐츠기업지원센터 입주지원 및 부담금	76
〈표 II-3-10〉 경남콘텐츠기업지원센터 적정성 검토 요건	77
〈표 II-4-1〉 디캠프 선릉센터 층별 구성	80
〈표 II-5-1〉 생애주기 관점 기술 IP 분석	86
〈표 II-5-2〉 웹툰 원작 영상 콘텐츠 제작 단계별 지원 필요 사항	86
〈표 II-5-3〉 K-POP 스타-캐릭터 제작사 콜라보레이션 제작 지원	87
〈표 II-5-4〉 게임-디지털 기술융합 지원 사례	87
〈표 II-6-1〉 대외환경 분석 시사점 종합	88
〈표 II-7-1〉 비즈타운 초기 지원 프로그램	92
〈표 II-7-2〉 비즈타운 지원 프로그램 연차별 목표	92
〈표 II-7-3〉 비즈타운 인프라 환경	93
〈표 II-8-1〉 3층 입주실 변경시 수입	95
〈표 II-8-2〉 비즈타운 임대료	95
〈표 II-8-3〉 비즈타운 인근 카페 임대료 비교	95
〈표 II-8-4〉 2025년 수입 · 지출 분석 임대료 (24,200원)	96
〈표 II-8-5〉 2026년 수입 · 지출 분석 임대료 (24,200원)	96
〈표 II-8-6〉 중소벤처기업부 및 과학기술통신부 관련 사업	97
〈표 II-9-1〉 부산콘텐츠비즈타운 컨소시엄 구성	98
〈표 II-9-2〉 비즈타운 인력투입계획	98
〈표 II-9-3〉 부산콘텐츠비즈타운 운영조직도 가안	99

〈표 II-9-4〉 콘텐츠비즈타운 운영인력 역량	99
〈표 II-10-1〉 이해관계자 분석 시사점 종합	105
〈표 IV-1〉 유관기관 비전 현황	116
〈표 IV-2〉 유관기관 핵심가치 현황	118
〈표 IV-3〉 전략 과제 도출 배경[1/4]	120
〈표 IV-4〉 전략 과제 도출 배경[2/4]	120
〈표 IV-5〉 전략 과제 도출 배경[3/4]	121
〈표 IV-6〉 전략 과제 도출 배경[4/4]	121
〈표 IV-7〉 (유사 사례) 애니메이션 부트캠프	126
〈표 IV-8〉 IP 융복합 프로젝트 지원사업 추진캠프	128
〈표 IV-9〉 추가할 평가항목	132
〈표 IV-10〉 실행과제 종합	135
〈표 IV-11〉 실행과제 로드맵	136
〈표 IV-12〉 비즈니스 파트너스 후보군	140

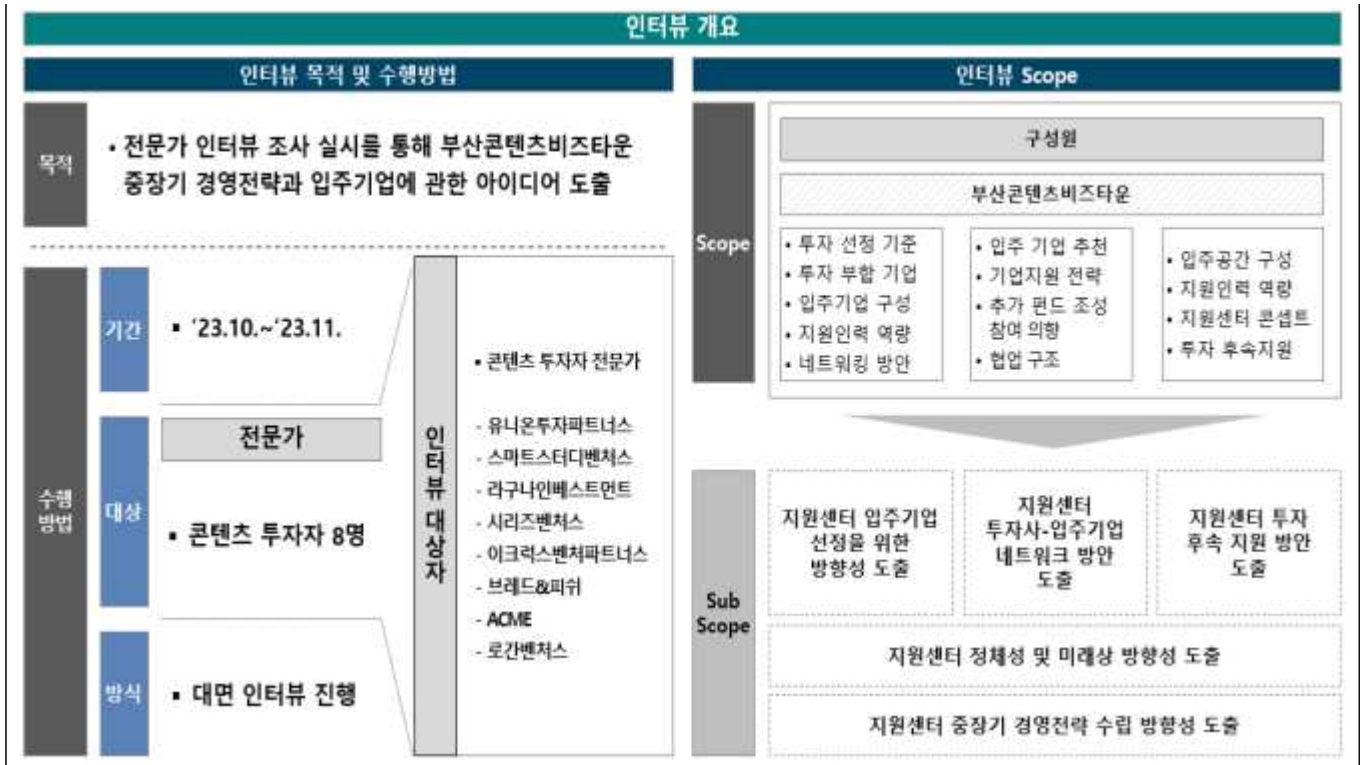
부록

이해관계자 인터뷰 내용

부록. 이해관계자 인터뷰 내용

가. 전문가 인터뷰 개요

- 전문가 인터뷰 조사는 부산 지역 콘텐츠 시장 현황, 입주기업 추천, 조직운영 방향, 투자 후속지원 등에 대한 전문가 의견을 수렴하여, 부산콘텐츠비즈타운의 중장기 발전계획 수립 방향성을 확립하기 위해 실시함



나. 콘텐츠 투자 전문가 인터뷰 결과 세부

- 부산 지역 특성상 게임 기업에 투자사 지원 집중됨
- MCN 등 크리에이터 입주 고려 필요함
- 분야로 게임-애니-캐릭터-영화-웹소설-웹툰-드라마 등 시너지가 나는 분야 선정이 필요함
- 지식정보-교육, 기술기업 BM 개발 업체, 기술기업, AC 및 VC 입주 고려해야 함
- 입주기업 대표 역량 강화를 위한 정기적 교육이 필요함
- 공기업 매칭 1:1 대표 및 실무자 멘토링 교육이 필요함
- 입주기업-대학 연계 실무자-학생 실무 교육이 필요함
- 입주기업-투자사 연계 팁스사업 운영이 필요함
- 입주기업을 위한 타지역 교류 프로그램이 필요함
- 투자사 컨소시엄을 통한 팁스사업 운영이 필요함
- AC-VC 입주 또는 컨소시엄으로 비즈타운 펀드 조성이 필요함
- 기술기업-콘텐츠 융합할 수 있는 비즈니스 모델 개발 기업 유치 필요함

유니온 투자 파트너스

이슈 도출

이슈1. 투자 대상 기업 선정 기준

- “투자의 목적은 영커투자자인 모태펀드의 정책성 목적도 있지만 절대 수익을 추구해야 합니다.”
- “펀드의 존속기간 중 충분한 수익을 달성할 수 있는 기업에 투자하는 것이 원칙이며, 이를 위해 회사가 향후 3~5년내 빠르게 성장하여 회수가 가능성이 선정에 결정적 입니다.”

이슈2. 투자 조건에 부합하는 기업

- “최근 방치형 게임이 모바일게임시장에서 주목받고 있는데 강남상여키우기로 흥행 게임 개발 가능성을 보여준 블루숨을 투자 대상으로 검토 중에 있습니다.”
- “블루숨은 다수의 자기작을 개발하고 있으며 2종의 자기작이 흥행가능성 높은 타이틀이라 판단되어 투자를 긍정적으로 생각하고 있습니다.”

이슈3. 기업지원센터 기업 지원 사업

- “지역기업의 개발역량은 결국 인력 부족에서 오는 한계이며 경쟁력 있는 기업의 부재가 인력 부족을 만드는 현상입니다.”
- “부산시의 경우 일본과 지리적으로 가깝고 바다를 끼고 있어 글로벌 인재 유치에 서울을 제외하고 지리적 경쟁력이 있습니다.”
- “글로벌 인력들과 글로벌 시장을 타겟으로 한 콘텐츠를 만들어 낸다면 성장 가능성이 높고, 글로벌 인재 유치에 기업지원센터가 일정 부분 역할을 할 수 있을 것으로 판단됩니다.”

시사점

- 지원센터 입주기업으로 투자사 속한 콘텐츠 기업 유치 필요
- 투자 회수가 빠르고 큰 유망 콘텐츠 기업 유치 필요

- 지원센터 게임 분야 블루숨 입주기업 고려
- 투자를 받고 있거나 받을 수 있는 유망 콘텐츠 기업 유치 필요

- 게임 분야는 인력 지원 필요함
- 대학과 연계한 글로벌 콘텐츠 양성 교육 필요함

유니온 투자 파트너스

이슈 도출

이슈4. 투자사 관점 지자체 지원사업 연계 방안

- “펀드의 경우 펀드 존속기간 중 회수가 가능해야 하므로 투자 매칭 3~6년에서 회수 가능한 회사를 지원해야 효과가 있을 것입니다.”
- “콘텐츠 기업의 성장을 위해서는 성장기업에 집중해서 지원하는 방안도 고려해야 합니다”

이슈5. 투자사 관점 지원센터 지원사업에 대한 의견

- “부산지역 콘텐츠 기업의 경우 회사의 장기비전이 부재한 경우가 많으며 단기 목표도 너무 작아 투자하기 부적합한 회사가 대부분입니다.”
- “창업자 교육을 통해 자영업이 아닌 사업을 할 수 있는 대표이사 자질을 가질 수 있도록 교육프로그램이 지원되었으면 합니다.”
- “초기기업 투자는 대표이사 및 팀원들의 역량 및 가능성을 보고 투자하는 경우가 많기에 대표이사의 역량이 글로벌 수준으로 올라오게 만드는 게 중요할 것으로 판단됩니다.”

이슈6. 투자 후속지원

- “지역기업의 경우 경쟁력 있는 인력을 뽑기 힘들다는 구조적인 문제가 있습니다.”
- “글로벌인재 육성 및 채용 지원을 통해 지역 기업이 글로벌 기업으로 성장할 수 있는 프로그램이 있었으면 합니다.”

시사점

- 입주한 기업만을 지원하여 지속적인 성장으로 강소기업 육성 필요
- 유망 콘텐츠 기업 발굴 및 유망 투자사 연계 지속 지원 필요

- 창업자 교육으로 대표이사 역량 강화 필요
- 장기비전, 목표 등을 크게 잡기 위한 콘텐츠진흥원이 지원하는 프로그램 선정 도움 필요
- 수도권 콘텐츠 기업 경쟁으로 및 비전 강화 필요

- 콘텐츠 입주기업을 위한 인력 풀(Pool) 구축 필요
- 부산 지역 대학과 연계한 글로벌 인재 육성 및 채용 필요

이슈 도출	시사점
<p>이슈1. 투자 대상 기업 선정 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> • “모든 VC는 수익성 기본이고, 펀드 출자 목적성(정책 목적성) 등이 있습니다.” • “ROI(투자자본수익률)이나 투자 회수율, 기간 등도 고려합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 입주기업으로 수익성, 투자 회수율 높은 기업 선정 필요
<p>이슈2. 투자 조건에 부합하는 기업</p> <ul style="list-style-type: none"> • “오블리크 게임으로 연매출 10억~15억 사이 정도 날 것으로 보며, 순이익은 10%정도 예상되고 직원 수는 6명 정도입니다.” • “유틸플러스 인터랙티브는 메타버스 구축 및 게임 개발 기업으로 매출은 '22년 40억 정도 되었고, '23년 매출이 60~70억 정도 하지 않을까 예상합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 지원센터 게임 분야 <u>오블리크 게임즈, 유틸플러스 인터랙티브</u> 입주기업 고려 • 위 2개 기업과 유사한 기업들 유치 필요
<p>이슈3. 기업지원센터 기업 지원 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> • “기업을 효율적으로 키우기 위해서는 마케팅 지원 확대가 필요합니다.” • “투자사가 기업에게 자금지원을 해주면 시행착오로 비용이 태워지는 경우가 많아 이런 마케팅 지원 비용을 해주었으면 좋겠다고 생각합니다.” • “마케팅 자금 지원으로 기업 노하우와 인사이트를 투자 받을 경우 IR에 기재한다면, 투자사는 이전 성과[시행착오+결과값(성과)]로 반영할 수 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 기업과 투자사를 위한 <u>마케팅 자금지원 사업</u> 필요
<p>이슈 도출</p>	<p>시사점</p>
<p>이슈4. 투자사 관점 지자체 지원사업 연계 방안</p> <ul style="list-style-type: none"> • “추가 펀드를 조성한다면 참여할 의향은 있으나 조건이 맞아야 할 수 있습니다.” • “지자체에서 조건에 대한 것을 알려준다면, 투자사 입장에서 어느 정도 재원을 출자할지 등의 준비가 달라집니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 추가 펀드 조성을 위한 사전 투자사 미팅으로 조건 확인 필요
<p>이슈5. 투자사 관점 지원센터 지원사업에 대한 의견</p> <ul style="list-style-type: none"> • “콘텐츠 기업들 대상으로 정기적인 세미나 강연회가 있으면 좋겠습니다.” • “IR작성법, 투자유치, 투자사들에 대한 이해 방법, 기업 가치 밸류에이션 방법, 세무지식, 회계 정보 등 정기적인 교육을 했으면 좋겠습니다.” • “개발 단계의 대표님들하고 이야기 하다보면, 투자에 대한 기초조차 몰라 상담하기 어려운 경우가 다수 있었습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 기업을 위한 정기적 IR설명회 및 세미나 강연회 필요
<p>이슈6. 투자 후속지원 및 투자사-관 협업 구조</p> <ul style="list-style-type: none"> • “투자사에게 어떤 혜택을 줄 것 인지 명확화해야 됩니다.” • “팁스 사업은 투자사가 투자한 회사면 지자체에서 운영하는 지원 사업을 받을 때, 큰 가치를 주는 등의 메리트가 주어진다면 피투자기업도 그 투자사에 투자를 원할 것 입니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 투자사-콘텐츠 기업 연계된 경우, 지원사업에 가점 부여 필요

스마트
스터디
벤처스
파트너스

스마트
스터디
벤처스
파트너스

이슈 도출	시사점
<p>이슈1. 투자 대상 기업 선정 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> • “콘텐츠 분야로 게임 분야에 투자를 했습니다. 그 중 게임 개발사가 투자대상입니다.” • “이전 경험과 성과를 중요하게 보고, 국내만 서비스 했는지, 개발 계획 현실성, 기존 게임과 차별성, 장르가 같은 경우 퀄리티가 많이 좋아야 투자를 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 입주기업 <u>이전 성과, 개발 계획 현실성, 차별성을 기준으로</u> 유치 필요
<p>이슈2. 투자 조건에 부합하는 기업</p> <ul style="list-style-type: none"> • “넥스트 스테이지는 동아대 출신들로 5인으로 시작한 회사로 트리노드로부터 27억을 투자 받을 것으로 알고 있습니다.” • “씬더게임즈는 서울 출신 인력으로 구성되어 부산으로 내려가서 게임 창업을 한 회사로 5명 인력으로 구성되어 있습니다. 보통 5~10인의 게임개발사가 투자를 받으면 인원이 15명~20명으로 늘어납니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 지원센터 게임 분야 <u>넥스트 스테이지, 씬더게임즈</u> 입주기업 고려 • <u>유망 스타트업 5~10인 콘텐츠 기업</u> 유치 필요
<p>이슈3. 기업지원센터 기업 지원 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> • “가장 문제가 되는 것은 인력수급 문제라고 생각합니다.” • “강소기업과 스타트업 기업은 지원해주어야 하는 것이 다릅니다.” • “강소기업은 기본 개발비 정도는 마련된 기업으로 자금지원과 자기 회사를 알릴 수 있는 마케팅 지원이 필요합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 부산 지역 콘텐츠 기업을 위한 <u>인력 수급 Pool</u> 구축 필요 • <u>자금지원과 마케팅 지원(홍보)</u> 사업 필요
이슈 도출	시사점
<p>이슈4. 투자사 관점 지자체 지원사업 연계 방안</p> <ul style="list-style-type: none"> • “저희는 수원과 인천 등의 지역에도 투자를 하고 있지만 지역 펀드는 조건이 있습니다.” • “모태펀드로 국가에서 돈을 지원 받아 그 조건에 맞게 투자를 해야 하기에 조건이 맞다면 투자할 의향이 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 추가 펀드 조성을 위한 <u>투자사 조건</u> 확인 필요 • 투자사를 통한 <u>추가 펀드로 콘텐츠 기업</u> 지원 필요
<p>이슈5. 투자사 관점 지원센터 지원사업 및 투자사-관 협업 구조</p> <ul style="list-style-type: none"> • “우선 부산콘텐츠비즈타운은 디캠프를 벤치마킹하면 좋을 것 같습니다.” • “투자사 관점에서 관과 협업 구조는 입주사에 대한 자료를 공유해 드릴 수 있을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>디캠프 벤치마킹</u> 필요 • 부산콘텐츠비즈타운과 투자사 <u>협업을 통한 콘텐츠 기업</u> 성장 필요
<p>이슈6. 투자 후속지원</p> <ul style="list-style-type: none"> • “저희가 투자한 회사에 대해서는 지속적인 지원을 합니다. 다만, 졸업을 하면 더 이상 투자는 하지 않습니다.” • “저희는 지속 투자로 게임 분야는 <u>지분투자만</u> 하고 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 기업 졸업 후 <u>지원</u> 필요 • 업주시 계약서상 타지역으로 이동하여도 <u>바이럴 마케팅, 부산 지역 기업</u> 지원에 대한 부분 명시 필요

이슈 도출		시사점
시리즈 벤처스	이슈1. 투자 대상 기업 선정 기준	
	<ul style="list-style-type: none"> • “저희는 AC로 3년 미만 기업, 씨드 단계에서 시리즈 A라운드까지 투자를 하고 있습니다.” • “부산이나 경남에 소재를 한 지역적 콘텐츠 기업 중 ‘성장 가능성이 있다’라고 판단된 분들 위주로 투자하고 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • VC 자금 지원만이 아닌 AC 투자 기업도 유치 필요 • 입주기업 성장 가능성 있는 10억 이하 콘텐츠 기업 유치 필요
	이슈2. 투자 조건에 부합하는 기업	
<ul style="list-style-type: none"> • “저희는 유튜브나 인플루언서를 기반으로 팀 등을 콘텐츠 팀으로 규정해서 투자를 하고 있습니다.” • “신발을 제조하는 곳이 있는데 거기에 본인들의 브랜드 패션을 만들어서 매출을 내는 팀들이 있습니다. 저희는 이런 곳도 콘텐츠 영역에 들어간다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 분야를 넓혀서 유튜버나 인플루언서 유치 필요 • 부산콘텐츠비즈타운 유명 유튜버나 인플루언서를 활용한 브랜드 강화 필요 	
이슈2-1. 투자 조건에 부합하는 기업명		
<ul style="list-style-type: none"> • “저희가 실제 투자하고 있는 크리스틴 컴퍼니는 네이버와 같이 투자를 하고 있습니다. 아까 말씀드린 신발을 제조하며 브랜드 패션을 입히는 콘텐츠 기업입니다.” • “SLASH B SLASH 라는 팀이 있는데, 이 팀은 삼성전자 쪽과 같이 휴대폰 액세서리를 만드는 팀입니다. 회사 밸류가 지금 500억 정도 됩니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 크리스틴 컴퍼니와 SLASH B SLASH 등 2차 콘텐츠화된 기업도 입주기업 고려 필요 	
이슈 도출		시사점
시리즈 벤처스	이슈4. 투자사 관점 지원사업 방안	
	<ul style="list-style-type: none"> • “저희도 장원에 기업지원센터 비슷한 건물을 짓고 있는데, 투자사를 입주시키고 약정을 맺어 콘텐츠기업을 입주시킬 예정입니다.” • “콘텐츠 기업을 매출로 나누어서 지원하기 보다는 연차로 생각하고 나누어 지원해야 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 기업지원센터 투자사 한 곳을 입점시켜 입주한 기업 투자 및 관리 • 매출로 기준을 두기 보단, 기업의 연차 등도 고려하여 지원 필요
	이슈4-1. 투자사 관점 지원사업 방안	
<ul style="list-style-type: none"> • “AC 운영 프로그램이 단편적으로 되고 있는데, 지속적인 AC 운영 프로그램이 있어야 된다고 생각합니다. 초기-중간-전문 등으로 단계별로 지속적인 AC 프로그램 지원이 필요하다고 생각합니다.” • “부산은 지역 특성 상 유니콘 기업 1개 보다 예비유니콘기업 10개가 더 도움이 됩니다. 따라서 스케일업 지원보다는 씨드투자 펀드를 조성하는 것이 맞다고 생각합니다.” • “인건비 지원과 대학 연계 지원이 필요하다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 입주한 콘텐츠 기업을 위한 지속적 AC 운영 프로그램 지원 필요 • 추가 펀드로 씨드투자 펀드 조성 필요 • 인건비 지원 및 기업-대학 산학협력 지원 프로그램 필요 	
이슈6. 팁스 지원		
<ul style="list-style-type: none"> • “콘텐츠 기업은 팁스를 지원하는데 한계가 있는 것 같습니다.” • “테크(기술) 기업들은 딥테크 펀드로 더 많은 지원을 받을 수 있을 것으로 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠와 관련된 지식정보산업 및 콘텐츠 솔루션산업 유치 필요 	

이슈 도출	시사점
<p>이슈1. 투자 대상 기업 선정 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> • “콘텐츠투자는 직접투자자와 프로젝트 투자로 분류됩니다. 직접투자는 성장성, 확장성, 보유IP, IP 활용이 투자 선정 기준입니다.” • “프로젝트 투자는 각 장르 흥행성을 보고 투자하며 영화 분야가 대표적 입니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>입주 콘텐츠 기업 성장성, 확장성, 보유IP, IP 활용 기준</u> 판별 필요 • <u>영화 분야 프로젝트로</u> 입주 공간 지원 필요
<p>이슈2. 부산 지역 콘텐츠 기업 이해</p> <ul style="list-style-type: none"> • “부산 지역의 문제는 사람과 환경에 있습니다. 콘텐츠 기업은 수도권에 몰려 있어서 작품을 만들려면 수도권으로 올라와야 하는 경우가 많습니다.” • “부산과 수도권의 교류 프로그램이 있어야 합니다. 방송사, 콘텐츠진흥원 등과 같이 대면, 비대면으로 교류 프로그램이 필요합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 타지역 인재 유치 및 콘텐츠 활성화 <u>환경 조성</u> 필요 • 부산 콘텐츠 기업 <u>수도권 교류 프로그램</u> 필요
<p>이슈3. 기업지원센터 기업 지원 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> • “홈페이지를 만들어 IR설명회 등 지원 사업의 지속성 유지 및 네트워크가 필요합니다.” • “연어 프로젝트라고 부산 출신 유니콘 기업을 수도권으로 진출시켜 수도권 기업과 경쟁하 되, 타지로 가더라도 기업을 지원해주고, 이 기업이 지역 콘텐츠 기업 지원해주는 선순환 구조로 가야 합니다. • “주거가 아닌 타지역에서 부산에 방문해 일정기간 머물면 부산지역 콘텐츠 기업들이 배워서 부산 콘텐츠 기업 성장이 필요합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 홈페이지 구축 및 각 기업 네트워크를 위한 <u>커뮤니티 칸(란) 제작</u> • 부산 콘텐츠 활성화를 위한 <u>연어 프로젝트 운영</u> 필요 • 타지역 우수 콘텐츠 기업 <u>일정기간 상주 프로그램</u> 필요
이슈 도출	시사점
<p>이슈4. 파트너십 워킹 플레이스 공간 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> • “공간이 가지는 의미있는 프로그램이 중요합니다. VC, 방송사 등이 와서 입주기업과 계약할 수 있는 프로그램이 필요합니다.” • “IR설명회, AC교육 등 단발성 행사가 아닌 소규모 이벤트라도 지속적으로 진행이 필요합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 파트너십 워킹 플레이스에서 <u>입주기업과 계약할 수 있는 프로그램</u> 필요 • 기획자를 통한 <u>소규모 이벤트</u> 등의 행사 <u>지속적으로 진행</u> 필요
<p>이슈5. 지속적 지원 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> • “콘진원에서 부트캠프 애니 분야에서 PD분들이 멘토가 되어 콘텐츠 기업들을 성장시켜 6개월 후 최종적으로 결과 발표를 합니다.” • “심사를 해서 최우수상을 받은 기업은 지원 사업을 했을때 가점을 줍니다.” • “또한, 투자사 입장에서 이런 콘텐츠 기업에 비즈니스 모델을 만들 때 조언을 해주고 비즈니스 모델이 적합하면 투자를 할 수도 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 대기업 멘토가 유망 스타트업 및 강소기업 <u>지속 성장 지원 프로그램</u> 필요 • 유망 스타트업 및 강소기업 <u>투자사 연계 지속 성장 지원 프로그램</u> 필요
<p>이슈6. 입주기업 지원사업 문제점</p> <ul style="list-style-type: none"> • “콘텐츠 기업들이 2~3년 기업 지원을 다 받고 다른 지역으로 이동하는 경우들이 많습니다. 들어오면 도와주지만 나갈 때 페널티가 없어서 생기는 현상입니다.” • “유망 콘텐츠 기업 중 3~5년 키워서 잘 되는 기업은 서울에 진출을 시키거나, 부산에 머물게 해야합니다. 수도권에 진출한 기업이 부산에서 지원이 좋아 잘 되었다고 한다면 콘텐츠 기업들이 부산으로 유치될 수 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>비즈타운 입주계약서 상 페널티 및 바이럴 마케팅 문구</u> 추가 필요

브랜드 & 피쉬	이슈 도출	시사점
	<p>이슈1. 투자 대상 기업 선정 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> • “투자를 할 때 정량적 기준으로 선정하진 않고 있습니다. 수익성, 성장성, 과거 데이터(과거 성과)로 평가하고 있습니다.” • “특히 대표이사, 핵심인력, 팀의 이력 등의 핵심 인력들의 과거 이력이 투자요인으로 중요시 됩니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 비즈타운 입주기업 선정시 핵심 인력들의 과거 성과 검토 필요
	<p>이슈2. 기업지원센터 기업 지원 사업 ①</p> <ul style="list-style-type: none"> • “지방은 인력수급 문제가 가장 중요하다고 생각합니다. 부산 지역에서 인력을 뽑아도 1~2년 후에 잘하게 되면 수도권으로 옮기는 추세입니다.” • “MCN이나 유튜브는 ‘뉴미디어’라는 장르로 떨어져 있지만, 콘텐츠 장르가 맞고 콘텐츠 장르라고 생각하셔야 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 대학-콘텐츠 기업 연계 실무자가 학생들에게 실무 교육 필요 • 크리에이터 등도 콘텐츠 분야로 포함하여 입주기업 선정 필요
<p>이슈3. 기업지원센터 기업 지원 사업 ②</p> <ul style="list-style-type: none"> • “대표들의 1:1 멘토링 교육이 필요하다고 생각합니다. 재무·인사 교육이 필요하며 그 중 인사 교육에 대한 프로그램이 중요하다고 생각합니다.” • “10억 이하 대표들은 재무·인사 등을 혼자 다 해낼 수 있어야 합니다. 대표가 아니라면 이 규모에선 한 명이 해야 합니다. 회사를 운영에 필요한 대표를 위한 교육들이 필요합니다.” • “인사 교육이 중요한 이유는 제가 아는 대표 2명이 인력 문제로 임금체불과 직장 내 괴롭힘으로 사고가 난 것을 본 경험이 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 대표 및 실무자를 위한 인사 관리 교육 프로그램 필요 • 인사 전문가를 주기적으로 초청하여 1:1 인사 멘토링 운영 필요 	
브랜드 & 피쉬	이슈 도출	시사점
	<p>이슈4. 시너지 분야</p> <ul style="list-style-type: none"> • “게임 분야는 크게 가면 안되며, 게임 분야는 5인 정도의 소기업으로 가는 것이 좋습니다.” • “국가 사업이 강조되는 애니메이션-캐릭터-영화-웹소설-웹툰-게임으로 시너지를 내서 비즈타운에 입주시키는 것도 좋을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 애니-캐릭터-영화-웹소설-웹툰-게임 등의 시너지 분야 입주기업 유치 필요
	<p>이슈5. 기술+콘텐츠 융합</p> <ul style="list-style-type: none"> • “기술 기업과 콘텐츠 융합은 당장은 매출을 내기 힘들다고 생각합니다. 상당한 기간이 지난 후에 매출을 얻을 수 있다고 생각합니다.” • “게임 기업 등은 VR·AR 등은 자체적으로 할 수 있을 것 입니다.” • “국가지원 사업을 통해 콘텐츠기업-기술기업 자금지원 등으로 컨소시엄 형태 기술과 콘텐츠 기업을 융합하는 것이 맞다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 국가지원 사업 중 기술기업+콘텐츠 기업 자금지원 등으로 컨소시엄 사업 필요
<p>이슈6. 기업 지원 사업 ③</p> <ul style="list-style-type: none"> • “성장기업 교육 지원이 필요합니다. 또한, 콘텐츠기업이 투자를 받을 수 있게 투자에 대한 교육이 필요합니다.” • “콘텐츠기업-투자사 등 네트워크가 잘 되어 있는 광주정보문화산업진흥원 벤치마킹이 필요합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠기업 투자에 대한 교육 필요 • 콘텐츠기업-투자사 지속적 네트워크 사업 필요 	

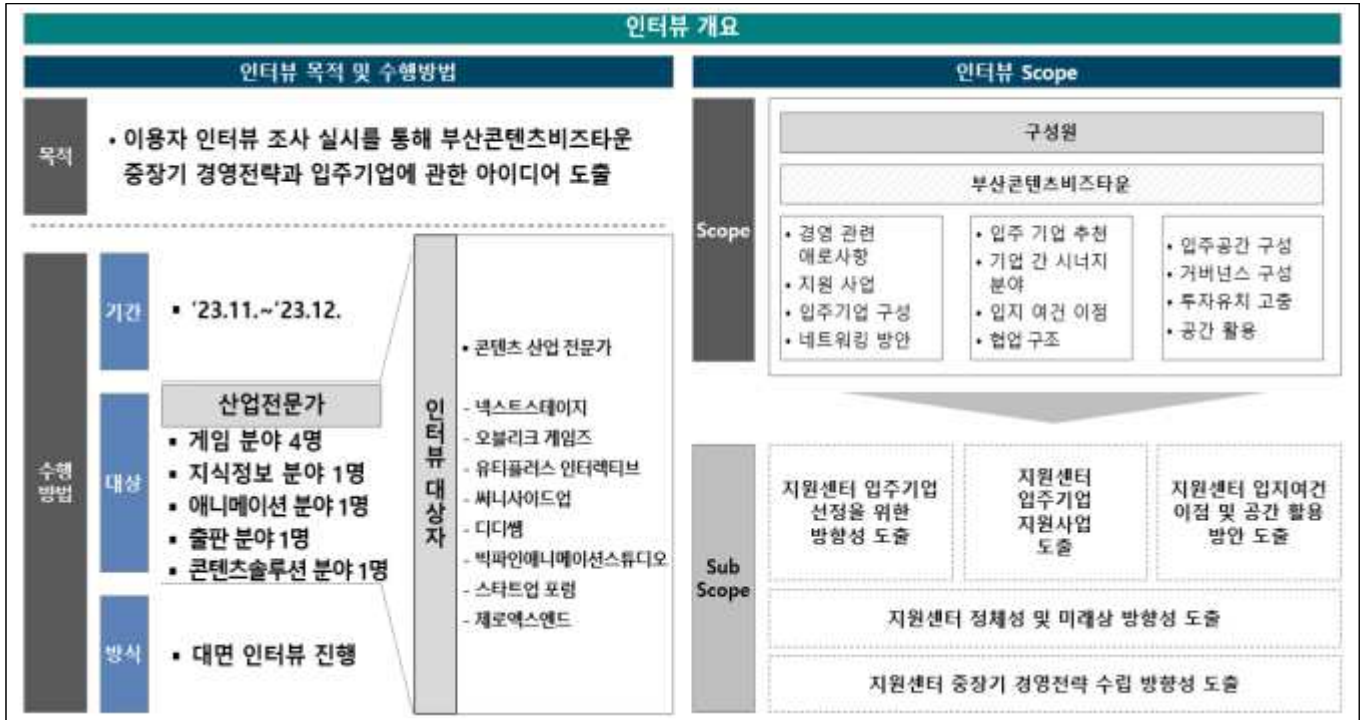
ACME	이슈 도출	시사점
	<p>이슈1. 투자 조건에 부합하는 기업</p> <ul style="list-style-type: none"> “부산 지역은 저희가 생각하는 투자 회수를 하기가 어려운 현실입니다. 다만, 부산의 지원 사업들이 많다보니 수도권에 있는 기업들이 부산 지역으로 내려갈 수는 있을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 타지역 콘텐츠기업 비즈타운의 매력적 지원사업으로 유치 필요
	<p>이슈2. 지원사업 ②</p> <ul style="list-style-type: none"> “콘텐츠기업 수요에 맞는 기업연계형 지원사업으로 확장해야 합니다. 예를 들어, 비즈타운 4.5억, 부산방송 4.5억 총 9억을 조성해서 기업작품을 제작 및 방영하는 방식입니다.” “9억 정도의 투자금이 조성되다 보면, 심사위원도 영화제작사 대표, 부산영화제 대표, 부산 영도 위원장 등 심사위원의 질도 높아지고 지원사업의 이름도 알려지게 될 것 입니다.” “애니-(방송사), 영화-(투자사, 배급사), 드라마-(투자사, 광고) 등과 협업을 해서 자금을 매칭해서 투자 규모를 크게 만들어야 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 지원사업 기업연계형으로 확장 필요 기업연계형 지원사업은 규모도 키우고 심사위원 질 제고 지원기관끼리 자금을 매칭하여 투자 규모 확장 필요
	<p>이슈3. 공간 활용 방안</p> <ul style="list-style-type: none"> “MBC 크리에이티브 스튜디오라는 것이 있습니다. 외부+내부 인력과 협동하여 사업을 기획하는 공간으로 콘텐츠 사업 기획 등을 할 수 있습니다.” “기획자를 비즈타운 인력으로 넣어 콘텐츠 기업들과 비즈니스 모델을 만들고 이런 사업 기획을 할 수 있는 공간이 필요하다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 비즈타운 인력 중 콘텐츠 기업 비즈니스 모델 개발 인력 필요 콘텐츠 기업과 기획자의 비즈니스 모델 개발을 위한 장소 필요
ACME	이슈 도출	시사점
	<p>이슈4. 지원사업 ②</p> <ul style="list-style-type: none"> “K-Dragon이라는 드라마 제작사 같이 지역에 있는 유망 작품을 수도권으로 작품 유치하여 방영하는 방식도 좋을 것 같습니다.” “오프라인 만이 아닌, 온라인에서도 작품을 확인하고 수도권으로 작품을 유치할 수 있어야 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 지역 유망 작품을 수도권으로 가져와 방영하는 방식 필요 오프라인만이 아닌, 온라인에서도 콘텐츠 작품 확인하는 공간 필요
	<p>이슈5. 지원사업 ③</p> <ul style="list-style-type: none"> “최근 해외쪽에서 K-콘텐츠에 대한 투자 검토가 많이 활발하게 이루어 지고 있습니다. KOCCA와 KOCCA에서 운영하는 스토리 관련된 사업만 모니터링 할 수 있습니다.” “모니터링을 해도 계약할 수 있는 시스템이 KOCCA 정도 밖에 없습니다.” “부산 지역에도 해외로 작품을 유치하는 시스템이 있으면 저는 해외 기업들에게 주전을 했을 것입니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 부산 지역 콘텐츠 해외로 작품 유치를 위한 시스템 구축 및 지원 사업 필요
	<p>이슈6. 지원사업 ④</p> <ul style="list-style-type: none"> “여성가족부 예산으로 작가 양성 교육을 시키는데, 교육을 들은 사람들이 현장에서 나가니 자연스럽게 네트워크가 형성됩니다.” “전문가를 부산으로 유치하면 오프라인 강의, 온라인 강의 등으로 하여 전문가들을 지속적으로 유치시켜 부산의 콘텐츠 산업을 한 단계 업그레이드 시켜야 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 인력 양성 교육을 만들어, 네트워크 형성 필요 전문가들을 지속적으로 유치시켜 부산의 콘텐츠 산업 활성화 필요
ACME	이슈 도출	시사점
	<p>이슈7. 지원사업 ⑤</p> <ul style="list-style-type: none"> “경영관리 측면, 회계관리 측면의 지원이 필요할 것 입니다. 저는 회계법인을 연계하여 비즈타운 입주기업을 위한 교육 프로그램이 필요하다고 생각합니다.” “가능하다면 회계관리·경영 대행을 할 수 있는 회사를 입주시켜서 지원을 해주었으면 좋겠습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 임대로 저렴하게 하여 회계법인 회사 입주 유치 필요
	<p>이슈8. 신기술 현황</p> <ul style="list-style-type: none"> “VR·AR도 결과를 내는 것은 아직 시기상조 인 것 같습니다. 다만, 5년 중장기로 보면 들어는 가야하되 후반부로 생각할 수 있을 것 같습니다.” “디지털 트윈 중 KT-매체 등이 컨소시엄을 해가지고 만나 할 수 있는 것이 있을 것 같습니다. 다만, 너무 막연하게 신기술만 생각하면 막연하게 끝날 수 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 신기술 결과물을 내긴 힘들지만, 5년 중장기적으로 포함 필요 디지털 트윈 등으로 컨소시엄을 통한 콘텐츠 사례 조사 필요
	<p>이슈9. 벤처마킹 + ESG 지원 사업</p> <ul style="list-style-type: none"> “광주정보산업진흥원은 투자지원을 많이 하고 있으니 벤처마킹을 하면 좋을 것 같습니다.” “경력단절 여성을 위한 콘텐츠 인력 양성 프로그램이 필요합니다. 또한, 능력이 있는 분들의 재능기부를 통한 교육 프로그램도 좋을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 광주정보산업진흥원 벤처마킹 필요 경력단절 여성, 재능기부를 통한 콘텐츠 인력양성 필요

	이슈 도출	시사점
로간벤처스	이슈1. 투자 대상 기업 선정 기준 <ul style="list-style-type: none"> “콘텐츠 투자는 문체부에서 가장 많이 하는데, 정부지원 57% 민간자본 43% 비율로 모태펀드가 조성됩니다. 투자사에서 어려운 점은 43%를 3~6개월 짧은 시간에 모아야 합니다.” “문화산업진흥원들 중 광주정보문화산업진흥원은 광주펀드 5개 만들었고, 부산정보산업진흥원은 게임펀드를 만든 것으로 알고 있습니다.” “기업이 위치를 옮긴다는 것은 자본주의 사회에서는 기본적으로 돈을 투자해주고 혜택을 주어야 한다고 생각합니다. 비즈타운으로 입주기업을 유치하려면 투자를 지원해야 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • VC 및 AC 입주 또는 컨소시엄을 통한 비즈타운 펀드 조성 필요 • 입주기업 유치를 위한 입주기업 투자지원 필요
	이슈2. 입주기업 지원 이슈 <ul style="list-style-type: none"> “공간만 지원을 해주면 결국 게임분야는 임대료가 뺀 것 빼고는 이점이 없습니다. 임대료를 저렴하게 해주는 센터가 될 뿐입니다.” “결국 인력 문제로 직결되는데, 높은 인건비 지원, 복리후생, 직업의 안정성을 지원해줘야 하는데 VC의 투자를 받아 지속적 비즈니스 모델도 성과를 창출해야 합니다.” “MZ세대들은 성과 및 직접적인 돈을 지원해주어야 계속해서 따라옵니다. 따라서 비전을 제시하고 스펙업선, 주식 등을 주어 회사와 함께 지속적 핵심인력으로 성장시켜야 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • AC 및 VC의 투자로 입주기업 핵심인력 지속적으로 데려가야 함 • 핵심인력 지속적 데려가기 위한 제도 및 환경 구축 필요
	이슈3. 수요조사를 통한 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> “입주기업이 선정되면 입주기업 대표들을 모두 모아놓고 수요조사 및 의견수렴을 통해 필요한 지원사업 및 프로그램을 개발하여 운영하는 것이 좋다고 생각합니다.” “저는 지속적으로 성장하는 기업이 되기 위해서는 비즈니스 모델을 만들 수 있는 교육이 필요하다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 입주기업 선정 후 대표들의 의견 수렴으로 지원사업 개발 필요 • 대표 역량 강화를 위한 비즈니스 모델 교육 지원사업 필요
로간벤처스	이슈4. 지원사업 ① <ul style="list-style-type: none"> “콘진원의 전담멘토링을 해보니, 투자사별 콘텐츠기업 게임, 웹소설, 웹툰 등 3업체를 3개월 동안 멘토링 하였습니다.” “최초 한달에 한 번씩 3번은 만나야 기업 CEO에 대해 파악이 되며, 투자를 안 할 기업도 계속 만나다 보면 기업 내부사항 등도 알게 되어 투자하는 경우도 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 투자사-기업 전담멘토링 지원사업 필요 • 의무적 대면 전담멘토링을 통한 투자사의 콘텐츠기업 투자 고려
	이슈5. 지원사업 ② <ul style="list-style-type: none"> “입주사가 선정되면 기업-기업 네트워크, 투자사-기업 네트워크 등의 네트워크 지원사업이 필요합니다. 또한, 비즈니스 모델 만드는 과정을 교육해야 합니다.” “스타트업 CEO선배들을 초청하여 시리즈 A투자 등 스타트업 투자 교육이 필요합니다.” “투자에 대한 교육 강의를 필요합니다. 투자사 실무자를 초청하여 엔젤투자-AC투자-VC투자 등의 대한 교육 강의를 진행하는 것도 좋을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 입주기업 간, 입주기업-투자사 네트워크 사업 필요 • 입주기업을 위한 비즈니스 모델 개발 교육 운영 필요 • 입주기업을 위한 투자 교육 필요
	이슈6. 팁스지원사업 <ul style="list-style-type: none"> “팁스를 운용하고 있는 투자사를 협의체로 두어 팁스사업을 진행하는 방법이 있습니다.” “아니면, 바이파가 팁스 운영사가 되어서 진행하는 방법도 있으며, 바이파 일부 금액 지원하고, 투자사 일부 금액을 모아 기업에게 지원을 하는 방법도 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 비즈타운 팁스사업 운영으로 입주기업 지원 필요
로간벤처스	이슈7. 지원사업 ③ <ul style="list-style-type: none"> “대학-콘텐츠기업 연계 트레이닝센터를 만들어서, 기업 실무자를 강사로 2년 정도 커리큘럼을 만들어서 교육을 시켜서 실무에 바로 투입할 수 있어야 합니다.” “트레이닝센터 비슷한게 명필름 아카데미라고, 명필름랩이 있습니다. 신진 영화인을 육성하기 위해 만든 영화제작 시스템입니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 대학-콘텐츠기업 연계 콘텐츠 전문 인력 육성을 위한 트레이닝센터 사업 필요
	이슈8. 거버넌스(파트너스) <ul style="list-style-type: none"> “거버넌스를 만들면 참여할 의향이 있습니다. 투자사 입장에서는 펀드 출자확약서를 준다면 큰 이점이 될 것 입니다.” “거버넌스를 운영하면 적어도 월 1회의 정기적인 모임이 있어야 할 것 같습니다. 그리고 거버넌스 장을 뽑고, 스케줄 및 운영 진행 요원 등이 필요할 것 입니다.” “거버넌스가 운영되는 로드맵이 필요할 것입니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 거버넌스 만들 경우, 투자사는 펀드 출자확약서 지원 필요 • 월 1회 정기모임, 스케줄 수행 등 거버넌스가 운영되는 로드맵 필요
	이슈9. 비즈니스 모델 <ul style="list-style-type: none"> “기술기업을 비즈나드화 해줄 수 있는 기업을 유치해야 합니다. IP와 기술을 융합할 수 있는 비즈니스 모델을 만드는 회사가 있어야 합니다.” “콘텐츠 경험이 많은 은퇴자 등을 매칭하거나 하여, 실무자(기획인력)들을 뽑거나 만들어서 상주하시면서 정규직으로 연봉 1억을 준다면 가능하지 않을까 싶습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 기술기업-콘텐츠를 융합할 수 있는 비즈니스 모델 개발 인력 필요 • 콘텐츠 경험 많은 기획인력 등을 채용하여 상주 정규직 운영 필요

다. 이용자 인터뷰 개요

□ 부산 지역 콘텐츠 기업 애로사항, 입주기업 추천, 입지의 이점, 지원사업 등에 대한 콘텐츠 기업 의견을 수렴하여, 비즈타운의 중장기 발전계획 방향성을 확립하기 위해 실시함

[그림 1-4] 이용자 인터뷰 개요



라. 콘텐츠 산업 전문가 인터뷰 결과 세부

- 부산 지역 콘텐츠 인재들의 지속적 수도권 진출로 부산 콘텐츠 인재 부족
- 센텀에 비해 양정은 콘텐츠 기업 부족
- 임대료가 센텀의 1/3 정도 수준이면 메리트 있음
- 양정 주차공간 부족으로 주차공간 확보 필요
- 부산 콘텐츠 지속적 인력 유치를 위한 인건비 지원
- 스타트업 및 강소기업을 위한 경영관련 지원사업 필요
- 입주기업을 위한 네트워크 프로그램 필요
- 수도권 및 글로벌 콘텐츠 기업 연계 실무자 교육 프로그램 필요
- 1층 카페에 부산 유명 카페 입점 필요
- 교육실을 대학-콘텐츠기업 연계 콘텐츠 인력 육성을 위한 트레이닝센터로 활용
- 워킹 플레이스 공간을 기업 데모데이 및 계약 장소로 활용
- 컨퍼런스홀 소규모 이벤트를 통한 지속적 행사 공간으로 활용
- 지원사업시 연차에 대한 내용 제외 필요
- 콘텐츠기업 인력채용시 고용지원금을 주는 사업 필요
- 부산 콘텐츠기업 인지도 확보 및 홍보를 위한 홍보사업 필요

	이슈 도출	시사점
네스트스테이지	이슈1. 경영 관련 예로사항 <ul style="list-style-type: none"> “저희는 인력 문제가 있습니다. 고급 인력은 수도권에 있다보니 구하기 어렵고, 신규 인력은 말할 때 까지 키우는 시간이 오래 걸립니다.” “산학연계도 인력을 채우는 것에 대한 취지는 좋으나 결국 자신의 커리어와 연봉을 위해 수도권으로 가고 컴퓨터공학은 막상와도 도움이 되지 않았습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 분야 콘텐츠 기업 인건비 지원 필요
	이슈2. 콘텐츠 기업 입주 공간 수요 및 입지 <ul style="list-style-type: none"> “저희 회사는 8년 정도 되었고, 인원이 16명으로 낮은 입주공간이 필요한 상황입니다. 다만, 양정은 위치적인 측면에서 메리트가 센텀보다는 없다고 생각합니다.” “강소기업의 경우엔 양정은 네트워킹 할 콘텐츠 업체가 없고 센텀 같은 도심에 있길 원합니다. 다만, 스타트업의 경우엔 위치에 크게 문제가 없어 오지 않을까 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 강소기업 유치를 위한 맞춤형 지원사업 수립 필요 • 위치가 중요하지 않은 유망 스타트업 기업 유치 필요
	이슈3. 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> “VC, 투자자는 결국 콘텐츠의 질이 높아야 투자를 받을 수 있다고 생각합니다. 배정을 아무리 시켜줘도 결국 콘텐츠의 질이 높아야만 투자를 받을 수 있었습니다.” “실무자 교육이 필요하다고 생각합니다. 저희는 ‘에픽게임즈’라고 글로벌 기업어랑 파트너십도 맺고 기술교류도 하지만, 보통은 서울과 글로벌이랑도 격차가 난다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 기업의 콘텐츠 질을 높일 수 있는 프로그램 필요 • 콘텐츠 게임 분야 수도권 및 글로벌 기업 연계 실무자 교육 프로그램 필요
네스트스테이지	이슈 도출	시사점
	이슈4. 교육 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> “비즈니스 관련 교육은 세무, 회계, 법률, 스타트업 마인드 등이 중요하다고 생각합니다. 장업사관학교에서 멘토링을 받았는데 확실히 도움이 많이 되었습니다.” “HR관리, 즉 인사관리 교육이 필요하다고 생각합니다. 갑자기 사람이 많아지면 여러가지 일들이 발생하는데 스타트업 대표님들은 실패하면서 배우는 경우를 많이 보았습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 기업 대표 역할을 키우기 위한 멘토링 교육 필요 • 강소기업을 위한 인사관리 교육 필요
	이슈5. 지원 사업 <ul style="list-style-type: none"> “예전에 부산시와 이야기를 한 번 했었는데, 직원들의 전세자금 대출의 이차지원을 해주면 부산으로 유능한 인재를 유치할 수 있을 것 같습니다.” “센텀에는 기숙사나 주거지원은 없으니, 양정 기업지원센터는 기숙사나 주거지원을 해주었으면 좋겠습니다.” “강소기업은 위치를 옮길 경우 다양한 고려 사항이 많아 움직이기 어렵습니다. 다만, 초기 기업들은 강소기업 보다는 위치를 옮기기 용이하다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 입주 콘텐츠 기업 직원을 위한 전세자금 대출의 이차지원 필요 • 입주 콘텐츠 기업 직원을 위한 기숙사 및 주거지원 필요
이슈6. 콘텐츠 기업 입장 투자사 <ul style="list-style-type: none"> “투자 조건은 투자사마다 다릅니다. 저희는 지원금 따로 받고, 자본투자를 따로 받는 케이스입니다. VC, AC마다 경영에 참여하는 정도도 다릅니다. 다만, 사업방향성이 맞으면 경영에 대해 자유롭게 해주는 것을 대부분 선호합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 사업방향성이 맞는 투자사-콘텐츠기업 매칭 프로그램 필요 	
네스트스테이지	이슈 도출	시사점
	이슈7. 콘텐츠+기술 융합 <ul style="list-style-type: none"> “게임 분야는 VR·AR 등과 같이 융합하는 것은 시너지가 별로 나지 않는다고 생각합니다.” “VR·AR 등의 신기술을 게임과 융합하는 것을 3년 정도 전에 테스트는 해보았는데, 아직 없었다고 생각이 들어서 한 5년 뒤쯤에야 도전해보지 않을까 생각하고 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 분야 VR·AR 시너지 부족 • 게임 분야는 게임 제작에만 집중할 수 있는 지원 사업 필요
	이슈8. 공간 활용 <ul style="list-style-type: none"> “1층은 카페를 이용한 게임 홍보 관련 굿즈를 팔면 메리트도 있고 홍보 효과가 있을 것 같습니다.” “B1층 컨퍼런스룸 같은 경우 게임 파일럿으로 이용객을 유치할 수도 있지만, 초기기업은 어렵고 보통 팬덤이 있는 기업들이 게임 파일럿을 하는 경우가 있습니다.” “1층, B1층을 BCC에서 브런치테이라고 해서 하는 것을 도입하는 것도 좋다고 생각합니다. 호응도도 높고, 다른 게임사와 네트워킹도 되었습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 기업 1층 카페를 활용한 굿즈 및 마케팅 프로그램 지원 필요 • 컨퍼런스룸 게임 파일럿으로 고객 유치 필요 • 입주기업들을 위한 네트워크 프로그램 필요
이슈9. 게임 분야 융합 시너지 분야 <ul style="list-style-type: none"> “게임 제작→캐릭터→음악 순으로 가고 있습니다. 캐릭터와 음악 기업이 시너지가 난다고 생각합니다.” “게임 제작→영화, 애니→웹툰으로 가는 경우도 있었습니다. 영화, 애니메이션, 웹툰 기업도 시너지가 난다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임-캐릭터-음악 등 시너지가 나는 입주기업 선정 필요 • 게임-영화-애니-웹툰 등 시너지가 나는 입주기업 선정 필요 	

	이슈 도출	시사점
크게업	이슈1. 경영 관련 애로사항 <ul style="list-style-type: none"> “투자 프로세스가 잘 되어 있으면 좋겠습니다. 개인적으로 투자를 받으려고 했을 때는 신뢰도가 없어서 투자를 받기 힘들었습니다.” “공기업에서 매장을 해주면 투자사에서 신뢰도가 높아지며, 콘텐츠 기업도 투자사에 대한 신뢰도가 생겨서 공기업이 투자 매장을 해주는 것이 저는 너무 좋았습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 투자사-콘텐츠 기업을 공기관에서 매칭으로 신뢰도 제고
	이슈2. 콘텐츠 기업 입장 양정역 입지 조건 <ul style="list-style-type: none"> “저희 회사는 7년 정도 되었고, 7명의 직원이 있습니다. 샌텀 위주로 콘텐츠 기업들이 성장 하다보니 양정은 샌텀에 비해 좋지 않다고 생각합니다.” “20평 기준으로 기업지원센터 임대료가 월 70만원 정도이면 현재 180만원을 내고 있다보니 메리트가 있다고 생각합니다. 저희는 12명까지 인력이 늘어날 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 게임 분야 임대료가 저렴하면 유망 스타트업 및 강소기업 유치 가능
	이슈3. 기술+콘텐츠, 콘텐츠+콘텐츠 융합 <ul style="list-style-type: none"> “게임+신기술 등은 비즈니스 측면에서 전혀 저는 매치가 안 된다고 생각합니다. 만약 VR 등을 게임에 접목할 상황이 오면 그 때해도 늦지 않을 것 같습니다.” “다른 장르의 융합 중 IP를 보유한 회사와 협업할 수 있지만, 스타트업이나 강소기업의 IP는 크게 도움이 되지 않고, 슈퍼 IP정도는 되어야 협업하는데 의미가 있을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 현시점 게임+신기술 융합의 이점 부족 슈퍼 IP+콘텐츠 기업 협업으로 부산콘텐츠비즈타운 브랜드 제고 필요
	이슈4. 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> “법을 지원, 네트워크 프로그램을 BCC에서 잘해주셔서 도입하는 게 좋을 것 같습니다.” “1:1 멘토링 교육이 필요하다고 생각합니다. 대표: 대표, PM:PM 등 70억 매출을 하는 대표가 10억 이하 매출을 하는 사람에게 공기업이 매칭하여 1:1 멘토링 교육이 필요합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> BCC 법률 지원, 네트워크 프로그램 도입 필요 공기업 매칭 1:1 멘토링 교육 프로그램 필요
디디뎀	이슈1. 양정 입지 <ul style="list-style-type: none"> “부산 디디뎀만 27명 인원이 있는데, 양정은 위치가 애매합니다. 샌텀은 지식산업단지 인데 비해 양정은 콘텐츠 기업이 거의 없습니다.” “부산 지역 특성 상 임대료가 저렴해도 크게 메리트는 없다고 생각합니다. 강소기업에겐 파격적인 지원을 주지 않으면 아마 양정으로 옮기지 않을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 자리를 잡지 않은 유망한 스타트업 유치 필요 타지역에서 유망한 콘텐츠 기업 유치를 위한 지원 사업 필요
	이슈2. 인프라 <ul style="list-style-type: none"> “경제진흥원에서 운영하는 서면에 기관이 있는데 해당 층만 리모델링 하어서 좋지 않습니다. 비슷하게 기업지원센터도 리모델링 식으로하면 안 좋을 것 같습니다.” “게임-영상-스튜디오 등으로 분야를 잡아서 이점을 잡는 것도 좋을 것 같습니다. 유튜브 크리에이터들을 유치해서 패스트 파이브처럼 공유 스튜디오도 좋을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 리모델링시 해당 층만 하지 말고 건물 전체 리모델링 필요 게임-영상-스튜디오 등 시너지 나는 콘텐츠 분야 유치 필요
	이슈3. 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> “대표들을 위한 HR교육이 필요합니다. 1-2-3단계로 나누어 진다면, 기업지원센터에서는 2단계로 인사·관리 프로그램 및 시스템 구축이 필요합니다.” “스타트업 및 강소기업을 대상으로 한 교육 설계해서 시행해야 합니다. 저희는 4만7000개의 교육 프로그램을 보유하고, HR분야 교육을 진행할 수 있습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 대표 역량 강화를 위한 HR교육 프로그램 필요 스타트업 및 강소기업을 위한 조직경영 교육 필요
디디뎀	이슈4. 신기술+콘텐츠 융합 <ul style="list-style-type: none"> “VR·AR과 콘텐츠가 만나면 결국 밸류에이션이 떨어져서 투자를 많이 받기 어려워 집니다. 저희는 VR·AR은 아니라고 생각합니다.” “다만, 저희는 AI기술을 사용해서 교육콘텐츠를 제공하는 일을 하다보니 저희가 하는 기술+콘텐츠 등은 괜찮다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 지식정보 분야도 VR·AR 융합 불필요 지식정보 분야 신기술 중 AI기술 융합은 유망
	이슈5. 입주주천 분야 및 기업 <ul style="list-style-type: none"> “제가 생각할 때는 MCN(멀티 채널 네트워크)이 적절한 것 같다고 생각합니다. 부산에서 지식 크리에이터로 활동하는 4-5명이 팀을 이루어 회사를 설립해 지식 비즈니스로 교육 해서 돈을 벌니다.” “MCN으로 2-3개 팀을 저희 회사와 같이 짜면 직원 수가 한 7-8명 될 것으로 판단됩니다. 다만, 크리에이터들도 이루어지다 보니 스튜디오가 필요합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 입주기업으로 MCN 등의 지식 크리에이터 기업 유치 필요 크리에이터 콘텐츠 제작을 위한 스튜디오 공간 필요
	이슈6. 1층 등 공간 활용 방안 <ul style="list-style-type: none"> “1층의 유명한 카페를 입점시켜야 합니다. 부산 모모스(월드 바리스타 챔피언십 우승자), 부산 카페 초량 등을 입점시켜서 위탁 운영을 시켜버리고 브랜드할 수 있게 도와주면 됩니다.” “신기산업은 카페+굿즈까지 하며 부산의 오래된 상징성 있는 곳을 유치해야 합니다. 또한, 부산 RTBP는 도시재생으로 공간을 기획하여 공간을 붙여넣는 일을 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 공간 활용을 위한 부산 유명 카페 입점 필요 도시재생 기업을 통한 공간 활성화 필요

빅파인 애니메이션 스튜디오	이슈 도출	시사점
	<p>이슈1. 양정동 입지</p> <ul style="list-style-type: none"> “위치가 나쁘진 않지만, 양정은 주차공간이 부족합니다. 외부주차 이용료가 비싸다고 생각합니다. BCC 같은 경우 콘텐츠 기업 당 주차 대수가 정해져 있는데, 양정 기업지원센터는 기업 당 주차 대수를 좀 넓혀주어야 될 것 같습니다.” “센텀에 비해 위치상 매리트는 없고, 결국 자금 지원이 가장 중요할 것 같습니다.” “애니 분야는 20명 이상은 되어야 스튜디오라고 합니다. 저희는 인원이 28명의 72평 정도 되는 곳을 사용 중인데 현재는 공간이 작습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 부산콘텐츠비즈타운 주차공간 확보로 기업 주차대수 확대 필요 지원사업 중 자금 지원이 중요
	<p>이슈2. 신기술+콘텐츠 융합 및 필요 장비</p> <ul style="list-style-type: none"> “애니 분야는 AR·VR 등의 기술과 협업은 도움이 되지 않습니다. 이런 신기술은 결국 산업과 붙어서 해양, 조선 등과 붙어서 가야되는데 콘텐츠라고 보긴 어렵습니다.” “애니 마지막에 하는 시사회 등을 할 수 있는 스크린 공간, 빔, 사운드 등의 장비는 있으면 좋을 것 같습니다. 영화 분야도 필요할 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 애니 분야는 신기술 융합 불필요 애니, 영화 분야 미디어월 및 작은 시사회 장소 필요
<p>이슈3. 시너지 효과를 위한 분야 선정</p> <ul style="list-style-type: none"> “양정 기업지원센터는 애니 분야, 웹툰 분야, 영화사, 영상회사 등을 입주시켜 프로젝트를 진행하여 애니 분야 A직원과 웹툰 분야 B직원이 콜라보 사업을 했을 때 프로젝트 비용을 지원해 주면 좋을 것 같습니다.” “다른 기업지원센터와 차별화 될 수 있을 것 입니다. 한국 웹툰 산업이 전세계 TOP이며, 웹툰 산업의 근간은 스토리 결국 영상화 될 것입니다. 시너지 나는 분야를 유치시켜야 합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 애니, 웹툰, 영화 등 시너지가 나는 콘텐츠 분야 유치 필요 2기업 이상 같이 프로젝트를 진행하는 지원사업 진행 필요 	
이슈 도출	시사점	
빅파인 애니메이션 스튜디오	<p>이슈4. 공간 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> “애니 분야는 전기료가 굉장히 많이 들어가고, 인원이 많다보니 임대료가 70평 기준 월 당 150만원이면 매리트가 있다고 생각합니다.” “센텀은 휴게시설 등 헬스장, 샤워장 등이 있어서 좋았고, 가능하다면 기업지원센터도 휴게시설을 넣는 것이 좋다고 생각합니다. 직원들의 만족도가 높았습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 전기로 및 임대료가 저렴하면 애니 분야 입주 의사 유 기업지원센터 직원 만족도 제고를 위한 휴게시설 필요
	<p>이슈5. 지원사업</p> <ul style="list-style-type: none"> “저희같은 중소기업은 인력관리가 가장 힘들습니다. 또한, 직원들의 야근, 연차 등의 문제가 있습니다.” “관에서 해주는 VC와 콘텐츠 기업 매칭 사업이 필요하다고 생각합니다.” “회사 직원들의 역량을 키우기 위한 온라인 교육 프로그램이 있었으면 좋겠습니다. 오프라인 교육은 시대 착오적이라 생각합니다.” “저희가 대학교 안에 있다보니 산학연계로 2명이 현장 실습을 하고 있고 2명을 채용하였습니다. 짧게 현장실습보다는 기간을 늘리거나 인건비 지원이 필요하다고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 중소기업을 위한 HR교육 프로그램 필요 결영관련 지원사업으로 콘텐츠 기업 창작에만 집중 필요 직원 역량 강화를 위한 온라인 교육 지원사업 필요 현장실습 기간 늘리거나 인건비 지원 필요
	<p>이슈6. 공간 활용</p> <ul style="list-style-type: none"> “애니랑 부산은 활성화가 안 되고 있는 실정인데, 브랜드 있는 카페를 입점시켜 팝업스토어 처럼 매번 기획해서 홍보 및 기념품(굿즈)로 공간을 구성해야 할 것 같습니다.” “대한제분 공표와 저희가 콜라보를 해왔는데, 이런 식으로 대기업+콘텐츠 융합으로 공간을 꾸미는 것도 좋은 방안이라고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 인지도 있는 카페 입점+팝업스토어 기획으로 공간 활성화 필요 대기업+콘텐츠 융합으로 공간을 꾸며 활성화 필요
이슈 도출	시사점	
유티플 러스 인터랙티브	<p>이슈1. 경영 관련 애로사항</p> <ul style="list-style-type: none"> “2006년에 회사를 설립해 20년 가까이 회사를 운영하다보니 인력이 20명→200명→60명(현재) HR문제가 있었습니다.” “투자를 받을 때 IR자료 및 발표에 대한 컨설팅이 있었으면 도움이 많이 될 것 같습니다. 아니면 멘토링 프로그램으로 투자에 대한 컨설팅을 받으면 좋겠습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 입주기업을 위한 HR지원사업 필요 입주기업 투자 유치를 위한 IR자료 및 발표 컨설팅 지원사업 필요
	<p>이슈2. 비즈타운 입주 유치 방안</p> <ul style="list-style-type: none"> “부산 지역 콘텐츠 기업 말고 타지역에 있는 유망 콘텐츠기업에게는 양정의 입지가 부산역에서 가깝다보니 입지가 좋다고 생각합니다.” “비즈타운은 만약 임대료와 관리비가 저렴하다면 부산 지역에 있는 유망 콘텐츠 기업도 유치가 될 것이라고 생각합니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 타지역 유망 콘텐츠기업 입주 유치도 고려해야 함 비즈타운 임대료와 관리비를 저렴하게 책정하여 유치 필요
	<p>이슈3. 고용지원금</p> <ul style="list-style-type: none"> “부산 지역은 콘텐츠 인재를 구하기가 어렵습니다. 인력을 키워서 쓰는 것은 너무 시간이 많이 들고, 키워도 수도권으로 가기에 고급인력을 확보하는 것이 중요합니다.” “고급인력이나 경험이 풍부한 인력을 채용하기 위한 고용지원금을 주면 좋을 것 같습니다.” 	<ul style="list-style-type: none"> 고급인력, 경험이 풍부한 인력을 채용하기 위한 고용지원금 사업 필요

씨나사 이드업	<p>이슈 도출</p> <p>이슈1. 경영 관련 애로사항</p> <ul style="list-style-type: none"> • “저희는 인력채용이 가장 큰 문제였습니다. 고용장려금을 준다면 인력채용시 도움이 될 것 같습니다.” • “고급인력은 타지역에서 데려와야하는데, 주거문제가 있습니다. 월세 보증금, 무이자 대출 등을 위한 주거지원을 해주면 좋을 것 같습니다.” <p>이슈2. 비즈타운 지원사업</p> <ul style="list-style-type: none"> • “계약회사는 다양한 계약서를 써야하는데 변호사를 쉽게 연결해주는 지원사업이 있으면 좋겠다고 생각합니다.” • “계약서에 대한 자문을 위해 변호사를 쉽게 만날 수 있는 지원사업이 있었으면 좋겠습니다.” 	<p>시사점</p> <ul style="list-style-type: none"> • 입주기업 인력채용을 위한 고용장려금 지원사업 필요 • 입주기업 계약서 자문을 위한 변호사 연결 지원사업 필요 	
	스타 포럼	<p>이슈 도출</p> <p>이슈1. 비즈타운 지원사업</p> <ul style="list-style-type: none"> • “비즈타운은 부산기업들이 판로 개척을 하는 사업을 단계적으로 지원하면 좋을 것 같습니다. 수도권→글로벌로 분야도 게임에서 점차 확대하는 식으로 하면 좋겠습니다.” <p>이슈2. 홍보</p> <ul style="list-style-type: none"> • “콘텐츠기업은 고객을 점차 확대해야 합니다. 거버넌스 구축을 통해 WAVE, 네이버 등과 협업을 통해 유통채널과 온라인에 입점하여 고객을 점차 확대해야 합니다.” <p>이슈3. 워케이션</p> <ul style="list-style-type: none"> • “아스티호텔의 워케이션센터는 많이 사람들이 이용합니다. 비즈타운의 공간 중 일부를 파트너들을 위한 업무공간으로 하여 워케이션센터를 운영하는 것도 좋을 것 같습니다.” 	<p>시사점</p> <ul style="list-style-type: none"> • 입주기업-수도권 콘텐츠 기업과 교류를 통한 판로 개척 필요 • 입주기업 고객 확대를 위한 거버넌스 유통채널 협업 필요 • 비즈타운 파트너들을 위한 워케이션 공간 필요
제로 엑스 엔드		<p>이슈 도출</p> <p>이슈1. 경영 관련 애로사항</p> <ul style="list-style-type: none"> • “저는 정보의 비대칭이라고 생각합니다. 정보의 비대칭은 수도권은 다양한 콘텐츠기업을 쉽게 볼 수 있는 반면 부산 지역은 어떤 콘텐츠기업이 있는지 알기 어렵다는 것입니다.” • “제작지원, 퍼블리싱 지원을 해주었으면 좋겠습니다. 규모나 지원을 크게 해주면 좋겠습니다.” <p>이슈2. 비즈타운 입주 유치 방안</p> <ul style="list-style-type: none"> • “네오펀, 위메이드, 다음 등은 수도권에서 지역으로 본사를 옮겼습니다. 그 이유로는 법인세 혜택, 세무지원, 법인세 영세율 지원 등을 해주었기 때문으로 알고 있습니다” • “부산 지역에 있는 콘텐츠기업 유치도 당연하지만, 양정역의 교통의 편리함을 내세워 타지역 유망 콘텐츠기업을 유치하는 것도 좋을 것 같습니다.” <p>이슈3. 블록체인+콘텐츠 활용 방안</p> <ul style="list-style-type: none"> • “게임과 블록체인을 연계한다면 게임아이템을 NFT형식으로 만들어 제공할 수 있습니다. 웬만한 게임의 장비를 NFT형식으로 만들 수 있습니다.” • “워워크-지사-다른지사들을 블록체인 기술을 활용하여 관리를 쉽게할 수 있습니다.” 	<p>시사점</p> <ul style="list-style-type: none"> • 부산 콘텐츠기업을 위한 홍보사업 필요 • 타지역 유망 콘텐츠기업 입주 유치도 고려해야 함 • 비즈타운은 입주기업을 위한 법인세 지원이 가능한지 고려 • 비즈타운 기술+콘텐츠 제작을 위한 지원사업 필요