
**콘텐츠 금융 활성화를 통한
부산 특화 금융 전략 검토**

2025.10월

본 보고서는 학술적 연구 및 공익 목적으로 작성되었으며, 상업적 용도로의 활용은 제한됩니다.

본 보고서의 내용은 정보 제공을 위한 것이며 특정 기업 활동, 금융 투자 또는 법률적 판단의 근거로 활용될 수 없습니다.

콘텐츠 금융 활성화를 통한 부산 특화 금융 전략 검토

(’25.10월, 부산국제금융진흥원 금융연구1실)

1 검토 배경

- 다양한 콘텐츠 산업 분야에서 한국의 입지 확대에 따라 이를 지원할 금융 체계 모색
 - K-Pop 공연 시장 확대를 중심으로 음악산업이 성장하고 있으며, 넥슨·크래프톤 등 국내 게임사들이 해외에서 선전
 - 오징어게임 등 글로벌 OTT 흥행작 배출 외에도 나혼자만레벨업을 비롯한 한국 웹툰이 글로벌 경쟁력 확보
 - 한국 콘텐츠 산업의 약진을 이어가려면 콘텐츠금융*을 통한 체계적 지원 필요
 - * 콘텐츠의 제작·유통 등 콘텐츠 산업 전 과정에서 자금을 조달·지원하는 금융 활동
- K-콘텐츠의 중심으로 부산의 성장을 뒷받침할 콘텐츠금융 육성 전략 필요
 - 부산 금융중심지 발전을 위해서는 기존 특화금융 외에도 특화부문 발굴이 필요
 - 새로운 특화금융의 하나로 콘텐츠금융 분야를 통한 부산 금융산업 다각화의 대안으로 제시
 - 콘텐츠 산업 발전으로 콘텐츠금융의 중요성이 높아지는 상황 속에서 부산이 산업기반을 바탕으로 콘텐츠금융 선도 도시로서 입지 확보

<참고> 콘텐츠 산업의 개념

- (정의) 경제적 부가가치를 창출하는 콘텐츠 또는 이를 제공하는 서비스의 제작·유통·이용 등과 관련한 산업(콘텐츠산업진흥법 §2)
- (분야) 출판, 만화, 음악, 영화, 게임, 애니메이션, 방송과 영상, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연의 12개 산업을 포괄¹⁾

1) 통계청·문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, '콘텐츠산업 특수분류 제2차 개정 결과', 2024, 9-12p.

2 콘텐츠 산업 현황

□ 국내 콘텐츠산업* 동향²⁾³⁾

구분	'21년	'22년	'23년 (전년 대비 증감율)
매출액(조원)	137.5	151	154.2(2.1%)
사업체(개)	108,628	114,769	118,064(2.9%)
종사자(명)	614,734	647,969	665,213(2.7%)

- '23년 우리나라 콘텐츠 산업 매출액 비중은 방송산업(16.5%)·출판산업(15.5%)·지식정보산업(15.3%)·게임산업(14.9%)·광고산업(12.6%)·음악산업(8.2%) 순으로 나타남

* 콘텐츠산업 분류 참조(첨부1)

□ 부산 콘텐츠산업 동향⁴⁾

구분	'21년	'22년	'23년 (전년 대비 증감율)
매출액(조원)	2.8	2.5	3.6(43.2%)
사업체(개)	5,702	5,813	6,873(14.6%)
종사자(명)	20,270	21,656	22,516(4.0%)

- '23년 부산에서 발생한 콘텐츠 산업 매출액의 비중은 지식정보산업*(32.3%)·광고산업(18.3%)·출판산업(15%) 순으로 나타남

* 부산에 가상세계 및 가상현실업종 기업이 다수(607개, 전국 대비 9%) 위치⁵⁾

- 콘텐츠 사업체 수에서 부산이 차지하는 비중은 5.8%로 3위(1위 서울 36.1%, 2위 경기 17.5%)이며, 콘텐츠산업 종사자 수에서 부산이 차지하는 비중은 3.5%로 3위(1위 서울 57.2%, 2위 경기 17.3%)

* 단, 매출액은 서울, 경기, 제주(넥슨 자회사인 네오플 등이 제주로 이전)에 이은 4위

** 지역별 콘텐츠 산업 매출액·사업체·종사자 참조(첨부2)

2) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, '2023년 기준 콘텐츠 산업조사', 2024, 9-90p.

3) '2023년 기준 콘텐츠 산업조사'는 출판·만화·음악·영화·게임·애니메이션·방송·광고·캐릭터·지식정보·콘텐츠솔루션의 11개 산업을 대상으로 작성

4) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, '2023년 기준 콘텐츠 산업조사', 2024, 61-90p.

5) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, '2023년 기준 콘텐츠 산업조사', 2024, 275p.

3 콘텐츠금융 현황

□ 콘텐츠 기업 투·융자 현황

○ 투자 현황⁶⁾

- 문화·오락 분야 외국인 직접투자 : '24년 68,665만달러(원화 환산 약 1조원, 전년 대비 82% 증가)
- 모태펀드·자펀드 투자 : '24년 4분기 모태 출자액 2조 2,499억원(전년 동기 대비 16.3% 증가), 자펀드 총 결성액 4조 3,546억원(전년 동기 대비 15.1% 증가)

○ 융자 현황⁷⁾

- 자금조달 수단은 회사 내부 자금이 70.8%, 은행 차입 46.6% 순으로 나타나며, 외부차입금이 있는 기업이 67.7%(중복응답 가능)
- 기업당 평균 외부차입금은 8.5억원이며 대부분 은행이 차지('22년 기준 96.3%)

○ (참고) 은행권에서는 기업은행이 콘텐츠 금융 분야 개척

- 지속적인 영화 투자로 파묘·베테랑 등의 대표작을 배출하였고 최근에는 뮤지컬 등 공연 콘텐츠까지 확장하며 올해까지 5년간 콘텐츠 분야 1,570억원 투자⁸⁾
- '12년부터 국내 유일 K-콘텐츠 금융 전담 부서를 운영하여 대출·투자로 K-콘텐츠 산업을 지원하고 있으며 '24년 K-콘텐츠 분야에 1.3조원 지원⁹⁾

□ 콘텐츠 정책 금융 관련 제도 현황¹⁰⁾

○ 모태펀드(문체부, 한국벤처투자 등)

- 문체부·영화진흥위원회 등이 모태펀드(한국벤처투자 운용) 출자 → 모태펀드가 VC에 출자 → VC가 민간투자 형태로 자펀드 결성

6) ㈜한국개발조사연구소, '2024년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서', 한국콘텐츠진흥원, 2025, 111~118p.&㈜한국개발조사연구소, '2023년 하반기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석 보고서', 한국콘텐츠진흥원, 2024, 99~106p.

7) 한국평가데이터(주), '2023년 콘텐츠기업 금융환경조사', 한국콘텐츠진흥원, 2024, 34~79p.

8) 김정권, 'K콘텐츠의 숨은 개척자' IBK기업은행, 콘텐츠 기업 동반자로 우뚝 [권상집의 논전(論戰)], 시사저널, 2025.08.17., <https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=342734>.

9) 중소기업은행, Industrial Bank of Korea Annual Report 2024, 2025, 60p.

10) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, 'KOCCA 콘텐츠금융제도', 2025, 6~32p. & 윤하·김윤지·박찬욱·양지훈·이지현·전윤형·이현진·박지혜, '한국영화 투자 활성화를 위한 정책금융 활용 방안 연구', 영화진흥위원회, 2025, 49~77p.

- K-콘텐츠·미디어 전략 펀드(민관협력)
 - 문체부·과기부, 산업은행 등 정책금융기관, CJ ENM 등 콘텐츠·미디어 기업이 협력하여 펀드 조성(모펀드 운용 : 한국성장금융투자운용)
 - 모펀드 및 산업은행의 출자금액(1,600억원 이내)을 바탕으로 4,000억원 규모의 펀드 조성 목표¹¹⁾
- 콘텐츠가치평가(콘텐츠진흥원)
 - 연계펀드·금융기관 등에 제작 중인 콘텐츠에 대한 가치 평가 보고서 발급
- 문화콘텐츠 프로젝트 투자(신용보증기금)
 - 영화·방송·공연프로젝트에 직접 투자
 - * 시장 규모 : 콘텐츠 프로젝트 신규 투자 2,157억원('22년, 전체 프로젝트 투자 중 96.4%)¹²⁾
- 문화 산업 관련 보증(신용보증기금, 기술보증기금)
 - 콘텐츠특화보증 : 문화콘텐츠기업보증(기획·제작·사업화 보증), 콘텐츠IP보증, K콘텐츠혁신성장보증(글로벌·비대면·신기술융합 콘텐츠)
 - 문화산업 완성보증 : 유통사와 콘텐츠 유통계약을 체결한 콘텐츠 기업 대상
 - 제작지원 연계 콘텐츠 보증 : 제작지원과 콘텐츠 보증을 통한 대출 지원 연계
- 방송영상진흥재단 융자지원(콘텐츠진흥원)
 - 방송 영상 제작사 및 케이블TV 업계 대상 저리 정책 자금 지원
- 기타 지원(콘텐츠진흥원 등)
 - 투자 유치 지원 : 콘텐츠피칭플랫폼 KNOCK(멘토링, 국내 IR 행사), 콘텐츠 해외 투자 유치 지원 프로그램 U-KNOCK(국가별 투자유치, 네트워킹 지원)
 - 콘텐츠이차(이자차액)보전 : 대출 이자 지원

11) 한국성장금융투자운용(주)·한국산업은행, 「K-콘텐츠·미디어 전략펀드」 위탁운용사 선정계획 공고, 2025, 1p.

12) 중소벤처기업부, 2022 벤처투자 동향, 2023 : 홍무궁·박찬욱·진현정·이정훈, '콘텐츠산업 프로젝트 투자 지원 강화방안 연구', 한국문화관광연구원, 2023, 17p.

○ 콘텐츠 정책금융 공급 목표

- '24년 K-콘텐츠 정책금융 공급 목표는 1조 7,700억원이며 이를 위해 3,955억원의 예산을 편성(K-콘텐츠 펀드 2,900억원, K-콘텐츠 전략 펀드 450억원, 완성보증 250억원, 이차보전 60억원 등)¹³⁾
- '27년까지 5조원대(정책 펀드 3조 4,000억원, 콘텐츠 보증 9,000억원, 대출이자 지원 7,000억원 등) 콘텐츠 정책금융 공급 목표¹⁴⁾

4 부산 콘텐츠 산업 기반과 성장 잠재력

□ 성장 추세 지속과 전국 3위 규모 사업체·종사자 수를 기반으로 성장 잠재력 높음

- 부산 콘텐츠 산업 매출액·사업체 수·종사자 수 등 관련 지표 전반에서 견조한 성장세를 유지('23년 기준 전년 대비 각 43.2%, 14.6%, 4% 성장)¹⁵⁾
- 전국 3위 규모 콘텐츠 산업 기반을 가지고 있어 매출 성장을 이끌어낼 여지 충분

□ 센텀시티 일원이 '08년 문화산업진흥지구로 지정된 이후 지속적 산업 육성 의지 표명

- 부산 센텀2지구 도시첨단산업단지를 ICT, 영화·영상 콘텐츠산업 등을 중심으로 조성할 계획¹⁶⁾
- 문화콘텐츠 연구·산학협력 목적으로 동서대 센텀 캠퍼스에 부산지산학협력센터(부산시 총괄, 부산테크노파크 운영) 브랜치 개소¹⁷⁾
- 글로벌허브도시특별법(안) 문화자유구역 내용(§ 50)이 존재하여 법안 통과시 부산 내 문화자유구역 지정 가능

13) '2024년 콘텐츠 분야 정부 예산안 1조 125억 원 편성, K-콘텐츠, 국가전략산업 육성 위해 과감히 투자', 문화체육관광부(보도자료), 2023.09.04.

14) 국무조정실·문화체육관광부, 'K-콘텐츠 수출 250억 달러 목표...5조원대 정책금융 공급', 대한민국 정책브리핑, 2024.06.18., <https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148930435>.

15) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, '2023년 기준 콘텐츠 산업조사', 2024, 61-90p.

16) 구동우, '센텀2지구 '풍산' 이전 확정...'부산형 테크노밸리' 조성 탄력', 부산이라 좋다, 2025.07.02., <https://www.busan.go.kr/news/snsbusan03/view?dataNo=71487>.

17) 신정훈, '부산 지산학 협력 탄력받았다...브랜치 센터 속속 개소', 연합뉴스, 2021.11.11., <https://www.yna.co.kr/view/AKR20211111106400051>.

□ 국제 행사 개최를 통해 콘텐츠 분야에서 글로벌 인지도 확보

○ 부산국제영화제를 통해 영화의 도시로 자리매김

- 부산국제영화제 기간 중에 개최되는 아시아콘텐츠&필름마켓(ACFM)*을 통해서 부산이 콘텐츠 거래 기반을 갖추는 데 기여

* ACFM 2025는 ACFM세일즈마켓(종합 콘텐츠 거래의 장), 아시아프로젝트마켓(아시아 감독 장편 영화 프로젝트 대상 공동제작 플랫폼), 부산스토리마켓(웹툰·웹소설 등 원천 IP 마켓), 플랫폼 부산(아시아 신진 영화인 대상 교육 및 네트워킹) 등으로 구성¹⁸⁾

○ 다양한 분야의 콘텐츠 관련 국제 행사를 부산에서 개최

- 인디게임행사(부산인디커넥트페스티벌)·국제게임전시회(G-STAR)·국제스트리밍페스티벌·부산글로벌웹툰페스티벌 등이 부산에서 개최

□ 센텀시티 내 콘텐츠 인프라 구축으로 집적 효과 극대화

○ 콘텐츠 관련 기관·기업의 집적으로 콘텐츠 산업 성장을 견인

- 영화진흥위원회·영상물등급위원회·게임물관리위원회가 부산으로 이전했고, 부산영상위원회*·부산정보산업진흥원**이 집적

* 부산영상위원회 : 영상산업센터(기업·기관 입주한 영화·영상 클러스터) 운영, 로케이션 지원 등을 통한 부산 촬영 유치

** 부산정보산업진흥원 : 부산글로벌게임센터·부산글로벌웹툰센터·부산콘텐츠코리아랩 등 여러 입주 시설 운영

- 부산영화촬영스튜디오, 부산영상후반작업시설(사운드스테이션, D.I 스튜디오 등), 부산아시아영화학교 등 콘텐츠 제작 및 교육 인프라 집적

- 기술보증기금은 '18년 서울·경기에 이어 부산에 세 번째 문화콘텐츠 전담센터(부산콘텐츠벤처투자금융센터) 설립

18) ACFM 홈페이지(https://www.acfm.kr/kor/addon/10000001/page.asp?page_num=3704)

5 정책적 지원 필요성

□ 부산 콘텐츠 산업의 성장 잠재력 발휘를 위해 정책적 지원 필요

- 산업 육성 의지에 부합하는 지원 체계 마련 필요
 - 글로벌허브도시특별법(안)의 문화자유구역 지정 등을 통해 산업 육성 의지를 확인할 수 있으나 이에 대한 세부적인 지원 방안은 부족
 - 산업 육성 의지 표명이 선언에 머물지 않도록 파격적인 인센티브 제공을 비롯한 실질적 지원 마련이 시급
- 성장 추세 지속을 위한 지원 필요
 - 전국 3위 규모의 탄탄한 콘텐츠 산업 기반을 가지고 있어 금융 지원을 통한 산업 고도화로 매출 성장 추진 가능
- 국제 행사를 통해 확보한 인지도를 산업 성장으로 전환할 시점
 - 부산이 국제 행사 개최지를 넘어 콘텐츠 산업 성장 거점으로 발전하기 위해서는 산업 생태계 조성, 콘텐츠 금융 활성화 등의 지원이 징검다리 역할을 할 필요
- 센텀 시티 내 산업 집적 효과 극대화 추진
 - 센텀 시티 내 인프라 집적으로 부산은 콘텐츠 허브가 될 수 있는 잠재력을 갖추었으나, 실질적 매출 증대로 이어지기 위해서는 세제 인센티브 등 투자를 보다 활성화할 수 있는 추가 지원이 필요
 - 이에 더해 아시아콘텐츠&필름마켓을 비롯한 마켓 기반과 기술보증기금 부산 콘텐츠벤처투자금융센터 등 금융 인프라를 바탕으로 콘텐츠 금융허브로 성장할 수 있도록 지원하여 부산 금융중심지의 위상 강화

□ 콘텐츠 산업의 특성으로 인한 정책 금융 및 가치평가체계 지원 필요

- 콘텐츠 산업의 특성*19)으로 인한 콘텐츠 금융 공급 부족이 나타날 수 있어 정책 금융 지원 필요

19) 빈기범, 콘텐츠금융 생태계 조성방안 연구, 명지대학교 산학협력단, 한국콘텐츠진흥원, 2019, 1~3p.

- * 고위험성 : 완성 위험(제작 완료에 실패하는 위험) + 흥행 위험
- * 과소투자 : 콘텐츠산업의 긍정적 외부효과(문화·예술적 가치 등)는 개별 사업 수익으로 산정되지 않아 시장에 맡겨둘 경우 사회적 최적 투자 규모에 미달
- * 정보비대칭성 : 완성 전까지 콘텐츠의 완성 여부 등에 대한 정보의 비대칭 발생
- * 금융 제약 : 물적 담보 위주 대출 관행으로 인해 은행 통한 자본 조달이 어렵고, 신용으로 자금을 조달하더라도 담보 대출에 비해 불리한 조건을 감수해야 함

○ 가치평가에 대한 신뢰 확보 필요

- 담보를 중시하는 대출 관행을 고려할 때 콘텐츠금융 활성화를 위해서는 콘텐츠 가치 평가 결과에 대한 투자자·금융기관의 신뢰도 제고가 필수적
- 민간 콘텐츠 금융 활성화를 위한 인프라 투자로써 가치평가 체계 구축에 대한 정책적 지원 필요

□ 기업의 자금 수요 대응을 위한 체계 마련

- 콘텐츠 산업의 자금조달 갭*이 1조 7,818억원~2조 9,078억원('22년 기준)으로 정책 금융의 잠재적 추가 수요가 있는 것으로 해석 가능²⁰⁾
 - * 완전 시장 균형에서 결정되는 대출 수준과 현재 대출 수준의 차이로 인해 발생한 부족분²¹⁾
- 부산 지역 콘텐츠 사업체 대상 필요 지원 분야 설문(중복 선택 가능) 결과 국고 제작 지원(55.2%), 인력 지원(48.5%)에 이어 금융기관을 통한 지원(29.9%)으로 나타나는 등 부산 지역 기업의 금융 지원 필요성 확인²²⁾

6 부산 콘텐츠 금융 활성화 방안

□ 관광·MICE 산업과 콘텐츠 금융산업 연계 노력

- 국제 행사 개최로 콘텐츠 마켓 활성화
 - 부산국제영화제와 함께 운영되는 아시아콘텐츠&필름마켓을 참고하여 부산에서 개최되는 여러 콘텐츠 관련 국제 행사에 콘텐츠 마켓 및 투자 유치 기능 강화
 - 향후 통합 플랫폼을 통한 콘텐츠 마켓 및 투자 매칭 프로그램의 상설화를 추진

20) 한국평가데이터(주), '2023년 콘텐츠기업 금융환경조사', 한국콘텐츠진흥원, 2024, x~xi쪽.

21) 한국기업데이터(주), '콘텐츠기업 금융환경조사 연구', 한국콘텐츠진흥원, 2021, 123p.

22) ㈜서던포스트, '2024 지역콘텐츠산업 실태조사', 한국콘텐츠진흥원, 2025, 171p.

○ 콘텐츠-관광 연계 상품 도입

- 부산 기반 콘텐츠 제작 금융 지원을 통해 부산 촬영 유치 등 관광 기반 확보
- 콘텐츠-관광 연계 금융 상품* 도입을 통해서 콘텐츠 흥행이 관광으로 연결되는 구조 설계
 - * 예를 들어 대출로 제작 비용을 조달한 콘텐츠가 일정 수준 이상의 흥행 실적을 달성할 경우 해당 콘텐츠와 관련된 관광 자산(세트장·소품·홍보용 IP 등)을 관광사업자가 일괄 매입하며 채무 일부를 인수하여 관광 수익으로 해당 대출금을 상환하는 구조의 상품 설계

□ 조세 인센티브 제도 마련

○ 문화산업전문회사 관련 인센티브

- (현행) 내국법인의 문화산업전문회사* 출자에 대한 세액공제(조특법 §25의7)**는 영상콘텐츠에 한정되어 혜택 제공
 - * 회사의 자산을 문화산업의 특정 사업에 운용하고 그 수익을 배분하는 회사
 - ** 중소기업이 영상콘텐츠 제작하는 문화산업전문회사에 출자하는 경우 (출자금액)×(제작비용/총 출자금액)×3%에 상당하는 금액을 법인세에서 공제
- (개선) 문화산업진흥지구 등에 소재한 문화산업전문회사에 출자할 경우에 세액공제 혜택 분야 확대(영상콘텐츠 → 콘텐츠 전 분야) 및 세제 지원 확대

○ 입주 기업 관련 인센티브

- (현행) 아시아문화중심도시 투자진흥지구 입주기업 등에 대한 법인세 등의 감면 등(조특법 §121의20)*은 광주광역시에 적용
 - * 입주 기업의 투자에 대해서 법인세 또는 소득세 100/100 감면(3년), 다음 2년 100/50 감면
- (개선) 센텀 문화산업진흥지구와 센텀2지구 도시첨단산업단지 등 입주 기업에 대하여 조세 인센티브 제공(ex. 법인세 또는 소득세 5년간 100/100 감면)

○ 투자자 관련 인센티브

- (현행) 문화산업진흥지구와 문화산업전문투자조합 투자에 대한 인센티브 부족
- (개선) 문화산업진흥지구 집합투자기구와 부산 소재 문화산업전문투자조합* 투자자들에 대해서도 기회발전특구 집합투자기구 투자자**와 동일한 수준의 과세 특례 신설

- * 벤처투자조합 또는 신기술사업투자조합 중 60% 이상 문화상품 제작자 등에 투자하는 조합
- ** 기회발전특구집합투자기구 투자자에 대해서는 이자소득 또는 배당소득 9% 세율, 분리과세 특례 적용(조특법 §121의35)

□ 콘텐츠 금융 자금 조달 혁신 전략

- (현행) 새로운 자금 조달 트렌드 확산
 - 국내 최초 콘텐츠 조각투자 플랫폼인 펀더풀이 '21.3월 서비스 시작
 - NH농협은행이 아톤·뮤직카우와 스테이블코인-STO 연계 융합 사업모델 검증을 위한 MOU 체결(스테이블 코인으로 K팝 저작권 STO를 구매하는 시나리오로 구성된 프로젝트)²³⁾
- (개선) 다양한 금융기술을 결합한 상품 도입을 선도하는 콘텐츠 금융 혁신 도시
 - Bdan과 연계하여 STO, 스테이블코인 등을 활용하는 콘텐츠 금융 상품 도입
 - 콘텐츠 금융의 테스트베드가 될 수 있도록 원스톱 인가 서비스 및 규제 특례 등 지원

□ 「부산 콘텐츠 가치 평가 센터」 설치 및 가치평가체계 고도화

- (단기) 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠 가치 평가 센터 부산 분원을 설치해 부산 소재 콘텐츠 기업 및 금융기관을 지원
 - 본원이 나주에 소재하므로 금융기관과의 긴밀한 협력을 위한 본원의 중요성이 높고, 콘텐츠 금융에서 정책금융이 차지하는 중요성을 감안하면 기술보증기금이 비롯한 금융기관들이 밀집한 부산에 분원을 설치할 필요성
 - 기술보증기금이 취급하는 콘텐츠 금융 관련 가치 평가를 전담해 초기 수요 확보
- (중장기) 부산 지역 콘텐츠 산업 및 금융 산업의 성장으로 수요 증가시 「부산 콘텐츠 가치 평가 센터」로 독립
 - 해당 센터를 이용한 콘텐츠 기업을 부산시 정책자금 지원시 우대하는 등 혜택 제공하여 꾸준한 수요 유지

23) 문승현, 'NH농협은행, 아톤·뮤직카우와 스테이블코인-STO 융합모델 검증 나서', 인더뉴스, 2025.8.26., <https://www.inthenews.co.kr/news/article.html?no=76102>.

- AI 기반 콘텐츠 데이터베이스를 구축(OTT 등 플랫폼, 소셜미디어 데이터 실시간 수집)하여 가치 평가 과정에 실시간 산업 트렌드 반영

□ 부산 콘텐츠 산업에 대한 정책 금융 및 자금 지원 규모 확대

○ 부산기술창업투자원의 콘텐츠기업 투자 및 지원 비중 확대

- 창투원은 창업공간 운영, 부산 예비창업 패키지 사업을 비롯한 창업 보육, 창업 기업 성장단계별 맞춤형 펀드 운영 및 관리 등을 담당하고 있음
- 창업 공간 입주 등 각종 지원 사업 선정에서 기술력을 갖춘 콘텐츠 기업에 대한 우대 조치를 강화하여 부산 콘텐츠 기업 창업을 활성화
- 운용 펀드의 투자 포트폴리오 내 콘텐츠 기업 비중을 현행보다 상향하기 위한 목표 비율을 설정하고, 펀드 조성시 우대 조건 설정 등을 통해서 목표 비중의 달성을 위한 체계 마련

○ 부산에서 촬영하는 영화·드라마에 대한 지원 확대

- 부산영상위원회가 진행하는 부산 로케이션 인센티브 지원사업*을 확대하여 부산 촬영을 유치하고 이를 지역 경제 활성화와 부산의 매력 홍보의 기회로 활용
- * 부산에서 일정 회차 이상 촬영을 진행하는 영화·드라마 제작사에 숙박비, 식비 등 비용을 지원하는 제도로, '24년 12개 작품에 3억원의 인센티브를 지원한 결과 제작진이 부산에서 40억원 이상을 지출하는 효과를 거두었음²⁴⁾

24) 이은지, '부산서 촬영한 영화에 4000만원 지원했더니 8억 쓰고가', 미주중앙일보, 2025.10.20., <https://www.koreadaily.com/article/20251020083923992>

첨부 1 콘텐츠산업 분류²⁵⁾

산업	업종
출판	출판업
	인쇄업
	출판 도소매업
	온라인 출판 유통업
	출판 임대업
만화	만화 출판업
	온라인 만화 제작·유통업
	만화책 임대업
	만화 도소매업
음악	음악제작업
	음악 및 오디오물 출판업
	음반복제 및 배급업
	음반 도소매업
	온라인 음악 유통업
	음악 공연업
	노래연습장 운영업
영화	영화 제작, 지원, 및 유통업
	DVD/VHS 제작 및 유통업
게임	게임 제작 및 배급업
	게임 유통업
	게임 도소매 및 임대업
애니메이션	애니메이션 제작업
	애니메이션 유통 및 배급업
	온라인 애니메이션 유통업
방송 및 영상	지상파 방송
	유선방송
	위성방송
	방송채널사용사업
	전광판방송
	방송영상물제작업
	인터넷 영상물 제공업
	방송영상물 배급 및 중개업
	방송관련 단체

25) 통계청·문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, '콘텐츠산업 특수분류 제2차 개정 결과', 2024.12., 9-12p.

광고	광고(종합)대행업
	광고 제작업
	광고 서비스업
	광고 인쇄업
	온라인 광고대행업
	기타 광고업
캐릭터	캐릭터 제작업
	캐릭터 상품 유통업
	캐릭터 놀이시설 운영업
	캐릭터 상품 온라인 유통업
지식정보	e-learning업
	기타 데이터베이스 및 온라인정보 제공업
	포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
	가상세계 및 가상현실업
콘텐츠솔루션	콘텐츠솔루션업
	컴퓨터그래픽스 제작업
공연	공연업
	공연관련 서비스업

첨부 2 지역별 콘텐츠 산업 매출액·사업체·종사자²⁶⁾

(2023년 기준)

구분	매출액(백만원)	사업체(개)	종사자(명)
서울	101,342,106	42,650	369,598
부산	3,624,325	6,873	22,516
대구	2,034,881	4,829	15,479
인천	1,458,966	3,850	11,428
광주	1,629,944	3,285	12,345
대전	1,845,953	3,089	11,089
울산	719,452	2,589	6,226
세종	249,599	692	2,654
경기도	28,977,457	20,667	111,682
강원도	988,862	3,332	9,190
충청북도	960,629	3,489	8,251
충청남도	870,570	3,346	8,650
전라북도	1,240,433	3,161	9,643
전라남도	1,116,105	3,240	8,368
경상북도	1,174,973	4,847	11,985
경상남도	1,533,245	5,990	16,063
제주도	4,101,955	2,104	11,366
합계²⁷⁾	153,869,458	118,034	646,536

26) 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원, '2023년 기준 콘텐츠 산업조사', 2024, 61-90p.

27) 일부 업종 수치를 타 조사 자료를 통해 수집하는 과정에서 기업체 소재지 등을 확인하기 어려운 경우가 존재해 지역별 수치의 합계와 산업 전체 기준 수치가 불일치