

부록

1) 설문지

「메타버스 산업 생태계 비즈니스 실태 및 정책 수요 조사」

서울 및 수도권 소재 기업을 대상으로 메타버스 관련 생태계 산업을 파악하고자 설문조사를 진행하고 있습니다.

적극적인 참여 부탁드립니다. 참여하신 모든분께 답례품(1만 원 상품권 차등지급)을 제공해드리고 있습니다.

응답하신 내용은 통계 목적 이외에는 절대 사용할 수 없으며, 그 비밀이 보호되도록 통계법(제33조)에 의해 규정되어 있습니다. 바쁘시더라도 잠시만 평가에 협조해 주시면 감사하겠습니다.

본 조사에 많은 관심과 참여를 부탁드립니다. 감사합니다.

2022년 7-8월

■ 주관: 서울연구원 시민경제연구실

■ 대행사: 한국능률협회플러스 리서치센터

본 설문은 수도권 소재 기업을 대상으로 조사를 진행하고 있습니다.
※본사, 연구소, 사무소, 지사 중 1곳이라도 수도권 소재면 조사에 참여하실 수 있습니다.

SQ1. 귀사의 사업장 소재는?

- 1) 수도권(서울·경기·인천) 2) 수도권 이외 지역(설문종료)

귀사 및 귀하의 기초정보를 입력하여 주시길 바랍니다.

DQ1. 귀사의 업종은?

- 1) 게임 소프트웨어 개발 및 공급업
- 2) 시스템·응용 소프트웨어 개발 및 공급업
- 3) 컴퓨터 프로그래밍, 시스템 통합 및 관리업
- 4) 자료 처리·호스팅·포털 및 기타 인터넷 정보 매개 서비스업
- 5) 기타 정보 서비스업(뉴스, 영상·음악 파일 다운로드, 학습 정보, 전자책 등)
- 6) 첨단 제조업(전기전자 관련, 광학, 의료기기 등)
- 7) 경제제조업(의류, 인쇄, 가구, 귀금속 등)
- 8) 기타 제조업(구체적으로)
- 9) 영화, 비디오물, 방송 프로그램 제작 및 배급업
- 10) 오디오물 출판 및 원판 녹음업
- 11) 방송업 12) 연구개발업 13) 전문서비스업 14) 도매업 15) 소매업
- 16) 그외 서비스업 17) 기타(구체적으로)

DQ2. 귀사의 설립연도는?

()년

DQ3. 귀사의 총 종사자 수는? (계약직 포함)

약()명

DQ4. 귀사의 주소지는?

서울 / 인천 / 경기(선택)

()구 ()동/읍·면

DQ5. 귀하의 직급은 어떻게 되십니까?

- 1) 주임(연구원) 2) 대리(선임) 3) 과장(책임) 4) 차.부장(수석) 5) 대표(사장)

PART 1. 메타버스에 대한 인식과 전망

본 페이지부터는 메타버스 인식과 전망과 관련한 질문입니다.
천천히 읽어보시고 귀하의 생각과 가까운 것에 응답하여 주시길 바랍니다.

질문은 약 11개입니다.

1. 귀사는 메타버스에 대해 어느 정도 알고 계십니까?

- ① 들어본 적이 없다 ② 들어본 적은 있으나 내용을 모른다
- ③ 개념 정도는 알고 있다 ④ 세부적인 내용에 대해 잘 알고 있다
- ⑤ 메타버스를 비즈니스 실제 활용하고 있다
- ⑥ 메타버스가 회사의 주력 사업에 해당한다

2. 귀사는 메타버스를 어떤 내용으로 알고 계십니까?(중복 응답 2개)

- ① 현재의 온라인 게임과 본질적으로 다르지 않다고 본다
- ② 새로운 방식의 소셜미디어(SNS)로 이해하고 있다
- ③ 현실세계와 상호작용해 다양한 가치를 창출하는 가상세계이다
- ④ 인터넷 안에 구현해 놓은 3차원의 가상공간이다
- ⑤ 가상현실 기기를 매개하여 구현해 놓은 디지털 세계이다
- ⑥ 현재의 인터넷을 대체하는 새로운 디지털 패러다임을 의미한다
- ⑦ 현재의 모바일을 대체하고 있는 새로운 매체에 해당한다

3. 메타버스하면 주로 어떤 내용이 머리에 떠오르십니까?(3가지 선택)

- ① 확장현실(VR, AR 등) ② 가상 플랫폼 ③ 브이로그(VLOG)
- ④ 온라인게임 ⑤ 디지털 트윈 ⑥ 디지털 휴먼
- ⑦ 블록체인과 가상화폐 ⑧ NFT ⑨ 가상오피스
- ⑩ 인공지능

4. 4차 산업혁명을 통해 전개되는 최근의 경제환경 변화에 대해 귀사는 어떻게 생각하십니까?

- ① 현재 회사 운영에 상당히 부정적 영향을 주고 있다
- ② 앞으로 회사 운영에 부정적 영향을 줄 것이 예상된다
- ③ 회사의 경영이나 업무방식이 더 효율적이게 되었다
- ④ 첨단기술들이 회사 제품 혁신과 서비스 향상에 도움을 주고 있다
- ⑤ 향후 회사에 새로운 사업기회를 제공해 줄 것으로 기대한다
- ⑤ 회사 운영에 거의 영향을 주지 않는다

5. 최근의 환경 변화 가운데 향후 귀사의 운영이나 생산 활동에 크게 영향을 줄 수 있는 요소는 무엇입니까?(우선순위 3개선택)

- ① 디지털 전환의 가속화 ② 소셜미디어를 둘러싼 다변화
- ③ 인적자원을 둘러싼 다변화 ④ e-커머스(온라인유통) 시장의 다변화

- ⑤ 고객들의 인식과 행태의 변화 ⑥ 인공지능, 로봇 등 첨단 신기술의 발전
- ⑦ MZ세대의 부상 ⑧ ESG 경영 요구의 강화
- ⑨ 협력업체·거래업체의 변화 ⑩ 재택근무의 도입이나 요구 확산
- ⑪ 인플레이션과 환율변동 심화
- ⑫ 기타(구체적으로 _____)

6. 귀사가 보시기에 메타버스는 현재 어떤 단계에 놓여있다고 보십니까?

- ① 메타버스가 이미 현실세계 곳곳에서 널리 활용되고 있다
- ② 앞으로 1~2년 후에는 현실화되리라 본다
- ③ 앞으로 4~5년은 지나야 현실화 될 것으로 본다
- ④ 현실화 되려면 향후 10년은 지나야 된다고 본다
- ⑤ 잘 모르겠다

7. 메타버스가 더 활성화된다면, 주로 어떤 분야에서 활용도가 높을 것으로 보십니까?(2가지 선택)

- ① 주로 엔터테인먼트 분야 ② 주로 유통 및 마케팅 분야
- ③ 주로 서비스업 분야 ④ 주로 제조업 분야
- ⑤ 모든 산업 영역에서 활용도가 높을 것이다
- ⑥ 산업적으로 활용될 가능성은 거의 없다고 본다

8. 다음은 메타버스 활용이나 전환을 통해 성장이 있을 것으로 보는 메타버스 산업 분야들입니다. 귀사가 보시기에, 향후 성장세가 매우 높을 것으로 예상되는 분야는 어디라고 생각하십니까?(5가지 선택)

- ① 확장현실 기기 및 서비스 ② 소셜미디어(SNS) ③ 메타버스 기반 온라인 게임
- ④ 실감형 디지털 공연·전시 ⑤ 온라인동영상서비스(OTT) ⑥ e-커머스
- ⑦ 디지털 미디어 광고 ⑧ 스마트팩토리(공장) ⑨ 가상오피스
- ⑩ 스마트시티 ⑪ NFT ⑫ 기타(구체적으로 _____)

9. 다음의 산업들 가운데 메타버스를 적극 활용해 새로운 비즈니스를 수행할 가능성이 높은 분야는 어디라고 생각하십니까?(5가지 선택)

- | | | |
|---------------|----------|-----------|
| ① 영화 및 드라마 제작 | ② 공연 제작 | ③ 광고·디자인 |
| ④ 의류·패션 | ⑤ 디지털 유통 | ⑥ 공장자동화 |
| ⑦ 관광·컨벤션 | ⑧ 헬스케어 | ⑨ 교육 및 훈련 |
| ⑩ 모빌리티 | ⑪ 스포츠·예술 | ⑫ 방재·안전 |
| ⑬ 항공·우주 | ⑭ 국방 | |

10. 기회가 된다면, 메타버스를 귀사의 비즈니스에 활용하실 생각이 있습니까?

- | | |
|------------------|-----------------|
| ① 이미 활용하고 있는 중이다 | ② 적극 활용해 볼 계획이다 |
| ③ 가급적 활용해 볼 생각이다 | ④ 활용할 생각이 없다 |
| ⑤ 잘 모르겠다 | |

10-1. 귀사의 비즈니스에 활용하려는 이유는 무엇입니까?(2가지 선택)(①,②,③응답자만)

- ① 이미 회사의 주력사업이 메타버스여서
- ② 메타버스를 활용하면 새로운 수익을 가져다 줄 것으로 보여서
- ③ 회사 홍보와 제품 마케팅에 효과적이어서
- ④ 회사의 생산 및 제조 활동을 효율화할 수 있어서
- ⑤ 회사의 비용 절감에 효과적이어서
- ⑥ 회사 인력을 교육·훈련하는 데 용이해 보여서
- ⑦ 고객과 좋은 관계 형성에 도움이 될 것으로 보여서
- ⑧ 거래업체와의 협업이나 관계 개선에 도움이 될 것으로 보여서
- ⑨ 기타(구체적으로 _____)

11. 메타버스가 현실세계 안에 적극적으로 도입·활용되려면 어떤 요소가 중요하다고 보십니까? 1순위() 2순위() 3순위()

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| ① 확장현실(VR, AR 등) 기술 발전 | ② 소프트웨어(CG, VFX 등) 기술 발전 |
|------------------------|--------------------------|

- ③ 고성능 첨단 반도체 기술의 발전 ④ 선도적인 가상플랫폼 개발 및 운영 활성화
- ⑤ 공공 주도의 수요시장의 창출 및 활성화 유도
- ⑥ 콘텐츠와 서비스의 다양성 확대 ⑦ 디지털 자산 거래를 촉진하는 시스템 구축
- ⑧ 콘텐츠 창작 주체의 확대·활성화 ⑨ 메타버스 규제 환경의 개선·재정비
- ⑩ 블록체인 기술의 발전 ⑪ 인공지능 기술의 발전
- ⑫ 통신, 클라우드 등 네트워크 기술 발전
- ⑬ 기타(구체적으로 _____)

PART 2. 메타버스 비즈니스 실태와 현안

본 페이지부터는 메타버스 관련 사업을 운영하는 업체만 설문참여가 가능합니다.

SQ2. 귀사는 다음 중 어디에 해당하십니까?

- 1) 메타버스 사업을 주력으로 하는 기업이다(메타버스 기업-A형 설문지)
- 2) 메타버스 관련 사업을 부분적으로 하고 있는 기업이다(메타버스 기업-A형 설문지)
- 3) 메타버스 서비스를 활용하는 기업이다(메타버스 기업-B형 설문지)
- 4) 메타버스와는 전혀무관한 기업이다(설문종료)

SQ2번 문항 이후 설문 타입 로직 있음
A형 설문지(메타버스 기업) or B형 설문지(메타버스 연관기업)

▼ A형 설문지(메타버스 기업)

본 페이지부터는 비즈니스 실태와 현안 관련 질문입니다.
천천히 읽어보시고 귀하의 생각과 가까운 것에 응답하여 주시길 바랍니다.

질문은 약 20개입니다.

1. 귀사의 주된 사업 분야는 무엇입니까? ☞ 해당 분야는 모두 표시

- ① 확장현실(VR, AR 등) 기기 제조 ② 확장현실 관련 소프트웨어 개발
- ③ 디지털 자산(콘텐츠, 아이템 등) 제작·개발 ④ 게임콘텐츠 제작 및 운영
- ⑤ 소셜미디어 관련 비즈니스 ⑥ 메타버스 관련 가상플랫폼 개발·운영
- ⑦ 네트워크 구축 및 운영 사업(서버, 데이터센터 등)
- ⑧ 블록체인 관련 사업 ⑨ 인공지능 관련 사업

- ⑩ 컴퓨터 소프트웨어 개발 ⑪ 반도체 관련 제조 및 서비스
⑫ 기타(구체적으로 _____)

1-1. 확장현실(XR) 중 귀사의 주력 분야는 무엇입니까?(①, ②응답자만)

- ① VR(가상현실) ② AR(증강현실) ③ MR(혼합현실)
④ 기타(구체적으로 _____)

1-2. 귀사가 제작·개발하는 디지털 자산들의 주력 분야는 무엇입니까?(③④⑤응답자만)

☐ 모두 선택

- ① 광고·홍보용 콘텐츠 ② 메타버스용 게임콘텐츠 ③ 웹콘텐츠(만화, 소설)
④ 게임내 아이템, 아바타 ⑤ 온라인 영상미디어콘텐츠 ⑥ 디지털 트윈
⑦ 디지털 휴먼 ⑧ 현금대체용 디지털 자산 ⑨ NFT
⑩ 교육·훈련용 콘텐츠 ⑪ 의료용 콘텐츠 ⑫ 공공행정용 콘텐츠
⑬ 기타(구체적으로 _____)

2. 귀사가 취급하는 주력 사업 분야의 핵심 기술요소는 무엇입니까?(2가지 선택)

- ① 확장현실(XR) 기기 관련 기술 ② 확장현실(XR) 소프트웨어 기술
③ CG 및 VFX 기술 ④ 버추얼 휴먼 제작 기술
⑤ 네트워크(통신, 클라우드, 서버 등) 관련 기술 ⑥ 디지털 트윈 기술
⑦ 인공지능 기술 ⑧ 블록체인 관련 기술 ⑨ 인터페이스 기술
⑩ IoT 기술 ⑪ 반도체 관련 기술
⑫ 기타(구체적으로 _____, _____)

2-1 그럼, 귀사의 주력 사업 추진에 필요한 핵심 기술은 주로 어떻게 확보하십니까?

- ① 자체 연구 및 기술개발 ② 해당 기술개발을 위해 외부 위탁
③ 다른 기업과 공동 연구 및 기술개발 ④ 해당 기술관련 제품 구매를 통해 확보
⑤ 해당 기술관련 서비스 구매를 통해 확보 ⑥ 해당 기술 관련 기업의 M&A
⑦ 기타(구체적으로 _____)

- ① 효율적인 사업공간 확보 ② 사업자금 조달 ③ 사내 인적자원관리 어려움
④ 연구 및 기술개발 어려움 ⑤ 적절한 판매처 확보 고충

- ⑥ 지식재산권(IP) 보호·분쟁 ⑦ 사업지원 서비스(법률·세무·컨설팅 등) 확보
 ⑧ 거래업체와의 갈등 ⑨ 기타(구체적으로 _____)

9. 현재 귀사의 인력 여건은 어떠하십니까?

- ① 전반적으로 인력이 부족 ② 연구 및 기술개발 인력 부족
 ③ 기획 및 마케팅 관련 인력 부족 ④ SW, 콘텐츠 개발인력 부족
 ⑤ 인력은 부족하지 않으나 인력의 전문성 부족
 ⑥ 인력을 부족하지 않으나 인건비 부담 증가 ⑦ 인력 운용에 전혀 문제가 없음

10. 우수인력 확보와 관련해, 귀사가 겪고 있는 주된 어려움은 무엇입니까?(2가지 선택)

- ① 관련 분야 인력풀 부족 ② 높은 인건비(임금) 수준 ③ 잦은 이직
 ④ 구직자 정보 부족 ⑤ 사내 인력의 전문성 부족 ⑥ 인력재교육 부족
 ⑦ 어려움이 없음 ⑧ 기타(구체적으로 _____)

11. 귀사의 연간 매출 규모는 어느 정도입니까?

- ① 아직은 매출이 발생하지 않은 단계 ② 1억 원 미만
 ③ 1억 원~3억 원 미만 ④ 3억 원~5억 원 미만
 ⑤ 5억 원~10억 원 미만 ⑥ 10억 원~50억 원 미만
 ⑦ 50억 원~100억 원 미만 ⑧ 100억 원~500억 원 미만
 ⑨ 500억 원 이상~ 1,000억 원 미만 ⑩ 1,000억 원 이상

12. 귀사가 회사를 성공적으로 운영하는 데 가장 중요하게 생각하는 요소는 무엇입니까?(2가지 선택)

- ① 연구개발 및 기술력 강화 ② 기획 및 마케팅 역량 강화
 ③ 우수인재 확보 및 관리 ④ 제품 및 서비스 판로 확보
 ⑤ 회사의 브랜드 역량 강화 ⑥ 효율적 업무시스템 구축
 ⑦ 거래업체와의 교류·협력 강화 ⑧ 고객과의 교류·협력 강화
 ⑨ 기타(구체적으로 _____)

13. 귀사는 메타버스 관련 사업에 필요한 자금을 주로 어떻게 조달하십니까?

- ① 회사 소유주 개인자금 또는 지인 자본금 차입 ② 금융권으로부터 대출
 ③ 외부 업체/기관의 투자 ④ 회사채 발행 ⑤ 영업이익의 재투자
 ⑥ 경쟁 제안 수주

PART 3. 메타버스 산업 육성 및 활성화 정책 수요

본 페이지까지가 마지막 질문지이며,

산업 육성 및 정책 관련 질문입니다.

천천히 읽어보시고 귀하의 생각과 가까운 것에 응답하여 주시길 바랍니다.

질문은 총 12개입니다.

1. 2030년까지를 고려해 볼 때, 향후 메타버스 산업은 어떠한 것으로 보십니까?

- ① 일시적 유행에 불과해 점차 쇠퇴할 것이다
 ② 현재의 수준으로 계속 진행될 것이다
 ③ 향후 다른 산업과 비슷한 수준의 성장세를 보일 것이다
 ④ 향후 다른 산업들에 비해 상대적으로 빠른 성장세가 예상된다

1-1. (③, ④응답자만)그럼, 성장의 주된 동인은 뭐라고 보십니까?(2가지 선택)

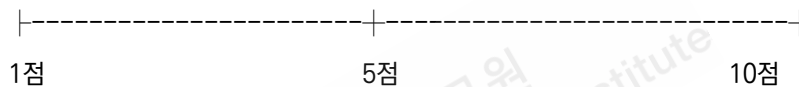
- ① 기존 디지털기술 관련 시장(SNS, 게임 등)의 포화에 따른 대체 시장의 필요
 ② 메타버스 콘텐츠나 서비스를 요구하는 수요자(개인 및 기업)의 확대
 ③ 글로벌 선도기업의 대규모 투자에 따른 새로운 시장 형성
 ④ 디지털 자산의 거래를 활용한 새로운 수익창출 기회 확대
 ⑤ MZ세대의 출현·성장과 같은 새로운 시장환경 형성
 ⑥ 언택트 사회, 플랫폼 경제의 도래와 같은 사회경제적 변화
 ⑦ 기타(구체적으로 _____)

2. 귀사가 보시기에 메타버스 산업이 지속적으로 성장하는 데 필요한 핵심 요소는 무엇이라고 생각하십니까?(우선순위 3개 선택)

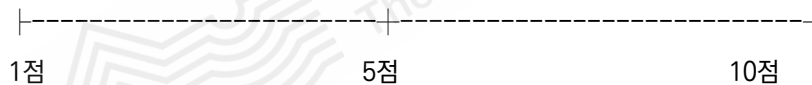
- ① 메타버스 선도 기술 및 기기의 발전 ② 수요시장의 확대 및 활성화
 ③ 창작주체 활성화하는 환경 조성 ④ 디지털 자산 거래의 활성화
 ⑤ 선도적인 메타버스 플랫폼 개발·구축 ⑥ 우수인력의 육성 및 확보
 ⑦ 소프트웨어(CG, VFX 등) 역량 강화 ⑧ 해당 산업에 대한 투자자금 유치
 ⑨ 합리적인 법·제도적 환경 정비 ⑩ 산업에 대한 적극적 정책 지원
 ⑪ 기타(구체적으로 _____)

3. 귀사가 보시기에 국내의 메타버스 경쟁역량은 선진국(미국의 경쟁역량 10점 기준)과 비교해 어느 정도 수준이라고 보십니까?

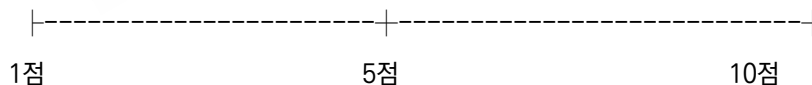
☞ 메타버스 관련 디바이스 경쟁역량



☞ 메타버스 관련 소프트웨어 경쟁역량



☞ 메타버스 관련 콘텐츠 및 서비스 경쟁역량



4. 귀사가 보시기에 국내 메타버스 산업이 경쟁력을 갖추는 데 필요한 핵심 기술은 무엇이라고 보십니까?(우선순위 3가지 선택)

- ① 확장현실(XR) 기기 관련 기술 ② 확장현실(XR) 소프트웨어 관련 기술
 ③ 컴퓨터그래픽(CG), VFX 기술 ④ 네트워크(통신, 클라우드, 서버 등) 관련 기술
 ⑤ 버추얼 휴먼 제작 기술 ⑥ 디지털 트윈 기술
 ⑦ 인공지능 기술 ⑧ 블록체인 관련 기술

- ⑨ 인터페이스 기술 ⑩ 사물인터넷(IoT) 기술
 ⑪ 반도체 관련 기술
 ⑫ 기타(구체적으로 _____, _____)

5. 일반 사용자들의 메타버스 이용을 활성화하기 위해 콘텐츠가 가져야 할 주된 요소는 무엇이라고 보십니까?(2가지 선택)

- ① 현실세계와의 연결성·상호작용성 ② 높은 몰입감이나 현장감
 ③ 성능(효능감) 대비 저렴한 가격 ④ 편리한 디바이스의 개발·보급
 ⑤ 이용할 수 있는 콘텐츠 다양성 확대 ⑥ 콘텐츠 거래 활성화를 통한 수익화
 ⑦ 사용자 주도의 콘텐츠 개발환경 제공 ⑧ 다양한 영역에 활용성(OSMU) 강화
 ⑨ 기타(구체적으로 _____)

6. 국내 메타버스 산업이 지속 성장하고 경쟁력을 갖추려면 어떠한 인력을 우선 확충해야 한다고 보십니까?(2가지 선택)

- ① 메타버스용 하드웨어(XR기기 등) 개발 인력 ② 메타버스용 SW 개발 인력
 ③ 콘텐츠 창작 및 개발 인력 ④ 기획 및 마케팅 분야 전문인력
 ⑤ 지식재산권(IP) 관련 전문인력 ⑥ 재무·회계 분야 전문인력
 ⑦ 기타(구체적으로 _____)

7. 메타버스 산업의 육성·활성화를 위해 우선적으로 필요한 정책은 무엇이라고 생각하십니까?(3가지 선택)

- ① 자금 지원 ② 입지 지원(사업공간 지원)
 ③ 인적자원 개발 지원 ④ 연구 및 기술개발 지원
 ⑤ 공공 주도의 수요시장 창출 ⑥ 기업간 교류·협업 지원
 ⑦ 공용공간 및 공공시설 지원 ⑧ 공공 주도의 메타버스 플랫폼 개발·공급
 ⑨ 콘텐츠 창작 및 개발 지원 ⑩ 법률 및 규제환경의 개선·재정비
 ⑪ 적극적 세제 지원 ⑫ 글로벌 시장 진출 지원
 ⑬ 기술 및 서비스의 표준화 지원 ⑭ 지식재산권 보호 및 관리 지원
 ⑮ 기타(구체적으로 _____)

8. 귀사가 보시기에 인력 운용에 가장 도움이 되는 지원책은 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 신규 인력양성 지원 ② 기존 인력 재교육 지원
- ③ 인력관련 정보서비스 제공 ④ 인건비 부담의 완화 지원
- ⑤ 인력알선 지원 ⑥ 노동시장 관련 규제 완화
- ⑦ 기타(구체적으로 _____)

9. 메타버스 관련 수요 시장을 창출하는 데 가장 도움이 되는 지원책은 무엇이라고 보십니까?

- ① 메타버스 수요기업의 콘텐츠 구매 보조 ② 생산자와 소비자간 교류·협력 촉진
- ③ 공공 발주의 가상플랫폼 개발 사업 추진 ④ 메타버스 활용 우수사례 DB 구축
- ⑤ 메타버스 콘텐츠 개발 공모사업 활성화 ⑥ 산업 전반의 인식 확산 및 저변 확대
- ⑦ 기타(구체적으로 _____)

10. 메타버스 비즈니스와 관련하여 개선 및 재정비가 필요하다고 보는 법적·제도적 규제가 있다면 아래 작성해 주시기 바랍니다.

2) 표준산업분류(K-SIC)에 의한 메타버스 산업 구성 업종

| 영역 | 구분 | 구성요소 | 분류코드 | 표준산업분류명(세세분류) |
|----|----|--------|-------|-------------------------------|
| 핵심 | 기반 | 하드웨어 | 26111 | 메모리용 전자집적회로 제조업 |
| | | | 26112 | 비메모리용 및 기타 전자집적회로 제조업 |
| | | | 26121 | 발광 다이오드 제조업 |
| | | | 26129 | 기타 반도체 소자 제조업 |
| | | | 26211 | 액정 표시장치 제조업 |
| | | | 26212 | 유기 발광 표시장치 제조업 |
| | | | 26293 | 전자카드 제조업 |
| | | | 26295 | 전자 감지장치 제조업 |
| | | | 26299 | 그 외 기타 전자부품 제조업 |
| | | | 26310 | 컴퓨터 제조업 |
| | | | 26321 | 기억 장치 제조업 |
| | | | 26322 | 컴퓨터 모니터 제조업 |
| | | | 26329 | 기타 주변 기기 제조업 |
| | | | 26421 | 방송장비 제조업 |
| | | | 26422 | 이동 전화기 제조업 |
| | | | 26511 | 텔레비전 제조업 |
| | | | 26519 | 비디오 및 기타 영상 기기 제조업 |
| | | | 26521 | 라디오, 녹음 및 재생기기 제조업 |
| | | | 26529 | 기타 음향기기 제조업 |
| | | | 27301 | 광학 렌즈 및 광학 요소 제조업 |
| | | | 27302 | 사진기, 영상기 및 관련 장비 제조업 |
| | | | 29299 | 그 외 기타 특수 목적용 기계 제조업 |
| | | | 33402 | 영상계임기 제조업 |
| | | 소프트웨어 | 58221 | 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 58222 | 응용 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 62010 | 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 |
| | | | 62021 | 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업 |
| | | | 62022 | 컴퓨터시설 관리업 |
| | | | 62090 | 기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업 |
| | | | 63111 | 자료 처리업 |
| | | | 63112 | 호스팅 및 관련 서비스업 |
| | | | 63120 | 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업 |
| | | | 63910 | 뉴스 제공업 |
| | | | 63991 | 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업 |
| | | | 63999 | 그 외 기타 정보 서비스업 |
| | | 가상 플랫폼 | 73909 | 그 외 기타 분류 안된 전문, 과학 및 기술 서비스업 |
| | | | 58221 | 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 58222 | 응용 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 62010 | 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 |
| | | | 62021 | 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업 |
| | | | 62090 | 기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업 |
| | | | 63111 | 자료 처리업 |
| | | | 63112 | 호스팅 및 관련 서비스업 |
| | | | 63120 | 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업 |
| | | | 63999 | 그 외 기타 정보 서비스업 |

| 영역 | 구분 | 구성요소 | 분류코드 | 표준산업분류명(세세분류) |
|----|-----------------|--------|-------|-------------------------------|
| 핵심 | 콘텐츠 서비스 생산 및 배급 | 게임 | 58211 | 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 58212 | 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 58219 | 기타 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | 공연 | 90110 | 공연시설 운영업 |
| | | | 90191 | 공연 기획업 |
| | | | 90199 | 그 외 기타 창작 및 예술관련 서비스업 |
| | | 영화 드라마 | 59111 | 일반 영화 및 비디오물 제작업 |
| | | | 59112 | 애니메이션 영화 및 비디오물 제작업 |
| | | | 59113 | 광고 영화 및 비디오물 제작업 |
| | | | 59114 | 방송 프로그램 제작업 |
| | | | 59120 | 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 제작 관련 서비스업 |
| | | | 59130 | 영화, 비디오물 및 방송 프로그램 배급업 |
| | | | 60221 | 프로그램 공급업 |
| | | | 60210 | 지상파 방송업 |
| | | | 60222 | 유선 방송업 |
| | | | 60229 | 위성 및 기타 방송업 |
| | | 소셜미디어 | 63120 | 포털 및 기타 인터넷 정보매개 서비스업 |
| | | | 63910 | 뉴스 제공업 |
| | | | 63991 | 데이터베이스 및 온라인 정보 제공업 |
| | | | 63999 | 그 외 기타 정보 서비스업 |
| | 인프라 | 서버 | 26299 | 그 외 기타 전자 부품 제조업 |
| | | | 26310 | 컴퓨터 제조업 |
| | | | 26321 | 기억 장치 제조업 |
| | | | 26329 | 기타 주변 기기 제조업 |
| | | | 26410 | 유선 통신장비 제조업 |
| | | | 26421 | 방송장비 제조업 |
| | | | 26422 | 이동전화기 제조업 |
| | | | 26429 | 기타 무선 통신장비 제조업 |
| | | | 26519 | 비디오 및 기타 영상 기기 제조업 |
| | | | 62010 | 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 |
| | | | 62021 | 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업 |
| | | | 62022 | 컴퓨터시설 관리업 |
| | | | 62090 | 기타 정보 기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업 |
| | | 클라우드 | 26299 | 그 외 기타 전자부품 제조업 중 일부 |
| | | | 26310 | 컴퓨터 제조업 |
| | | | 26410 | 유선 통신장비 제조업 |
| | | | 58221 | 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 62010 | 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 중 일부 |
| | | | 62021 | 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업 |
| | | | 62022 | 컴퓨터시설 관리업 |
| | | | 62090 | 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 관련 서비스업 |
| | | | 63111 | 자료 처리업 |
| | | | 63112 | 호스팅 및 관련서비스업 |
| | | 결제 시스템 | 58221 | 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 58222 | 응용 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 62010 | 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 |
| | | | 62021 | 컴퓨터시스템 통합 자문 및 구축 서비스업 |
| | | | 62090 | 기타 정보기술 및 컴퓨터운영 관련 서비스업 |

| 영역 | 구분 | 구성요소 | 분류코드 | 표준산업분류명(세세분류) |
|----------|----------------|-----------|---------|----------------------------------|
| 핵심 | 인프라 | 결제 시스템 | 63991 | 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 |
| | | | 66199 | 그 외 기타 금융 지원 서비스업 |
| | | | 58211-1 | 블록체인 기반 유선 온라인 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 58212-1 | 블록체인 기반 모바일 게임 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 58221-1 | 블록체인 기반 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 58222-1 | 블록체인 기반 응용 소프트웨어 개발 및 공급업 |
| | | | 62010-1 | 블록체인 기반 컴퓨터 프로그래밍 서비스업 |
| | | | 62021-1 | 블록체인 기반 컴퓨터 시스템 통합 자문 및 구축 서비스업 |
| | | | 62090-1 | 블록체인 기술 관련 기타 정보기술 및 컴퓨터 운영 서비스업 |
| | | | 63112-1 | 블록체인 기술 관련 호스팅 서비스업 |
| | | | 63999-1 | 블록체인 기반 암호화 자산 매매 및 중개업 |
| | | | 63999-2 | 블록체인 기술 관련 기타 정보서비스업 |
| 전방 연관 | 1차 전방 연관 | 스마트 제조 | 20 | 화학물질 및 화학제품 제조업; 의약품 제외 |
| | | | 21 | 의료용 물질 및 의약품 제조업 |
| | | | 24 | 1차 금속 제조업 |
| | | | 25 | 금속가공제품 제조업; 기계 및 가구 제외 |
| | | | 26 | 전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업 |
| | | | 27 | 의료, 정밀, 광학기기 및 시계 제조업 |
| | | | 28 | 전기장비 제조업 |
| | | | 29 | 기타 기계 및 장비 제조업 |
| | | | 33 | 기타 제품 제조업 |
| | | | 34 | 산업용 기계 및 장비 수리업 |
| | | e- 커머스 | 47911 | 전자상거래 소매 중개업 |
| | | | 47912 | 전자상거래 소매업 |
| | | | 47919 | 기타 통신 판매업 |
| | | 광고 디자인 | 71310 | 광고대행업 |
| | | | 71391 | 옥외 및 전시 광고업 |
| | | | 71392 | 광고 매체 판매업 |
| | | | 71393 | 광고물 문안, 도안, 설계 등 작성업 |
| | | | 71399 | 그 외 기타 광고 관련 서비스업 |
| | | | 73201 | 인테리어 디자인업 |
| | | | 73202 | 제품 디자인업 |
| | | | 73203 | 시각 디자인업 |
| | | | 73209 | 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업 |
| | | 의류 패션 | 14 | 의복, 의복 액세서리 및 모피제품 제조업 |
| | | | 4741 | 의복 소매업 |
| | | | 15121 | 핸드백 및 지갑 제조업 |
| | | | 15129 | 가방 및 기타 보호용 케이스 제조업 |
| | | | 15211 | 구두류 제조업 |
| | | | 15219 | 기타 신발 제조업 |
| | | | 15220 | 신발 부분품 제조업 |
| | | | 46103 | 섬유, 의복, 신발 및 가죽제품 중개업 |
| | | | 46413 | 남녀용 겉옷 및 셔츠 도매업 |
| | | | 46414 | 유아용 의류 도매업 |
| | | | 46415 | 속옷 및 잠옷 도매업 |
| | | | 46416 | 가죽 및 모피 제품 도매업 |
| | | | 46417 | 의복 액세서리 및 모조 장신구 도매업 |
| | | | 46420 | 신발 도매업 |

| 영역 | 구분 | 구성요소 | 분류코드 | 표준산업분류명(세세분류) |
|----------|----------------|---------------------------|-------|-------------------------|
| 전방 연관 | 1차 전방 연관 | 의류 패션 | 46491 | 가방 및 보호용 케이스 도매업 |
| | | | 46492 | 시계 및 귀금속 제품 도매업 |
| | | | 46493 | 안경, 사진장비 및 광학용품 도매업 |
| | | | 47111 | 백화점 |
| | | | 47112 | 대형 마트 |
| | | | 47119 | 기타 대형 종합 소매업 |
| | | | 47422 | 의복 액세서리 및 모조 장신구 소매업 |
| | | | 47430 | 신발 소매업 |
| | | | 47440 | 가방 및 기타 가죽제품 소매업 |
| | | | 76292 | 의류 임대업 |
| | | 관광 컨벤션 | 47130 | 면세점 |
| | | | 47842 | 기념품, 관광 민예품 및 장식용품 소매업 |
| | | | 49101 | 철도 여객운송업 |
| | | | 49212 | 시내버스 운송업 |
| | | | 49232 | 전세버스 운송업 |
| | | | 49239 | 기타 부정기 여객 육상 운송업 |
| | | | 51100 | 항공 여객 운송업 |
| | | | 55101 | 호텔업 |
| | | | 55102 | 여관업 |
| | | | 55103 | 휴양 콘도 운영업 |
| | | | 55104 | 민박업 |
| | | | 55109 | 기타 일반 및 생활 숙박시설 운영업 |
| | | | 63991 | 데이터베이스 및 온라인정보 제공업 |
| | | | 75210 | 여행사업 |
| | | | 75290 | 기타 여행보조 및 예약 서비스업 |
| | | | 75992 | 전시, 컨벤션 및 행사 대행업 |
| | | | 85614 | 청소년수련시설 운영업 |
| | | | 90110 | 공연시설 운영업 |
| | | | 90221 | 박물관 운영업 |
| | | | 90222 | 사적지 관리 운영업 |
| | | | 90231 | 식물원 및 동물원 운영업 |
| | | | 90232 | 자연공원 운영업 |
| | | | 90290 | 기타 유사 여가관련 서비스업 |
| | | | 91113 | 경주장 및 동물경기장 운영업 |
| | | | 91121 | 골프장 운영업 |
| | | | 91122 | 스키장 운영업 |
| | | | 91139 | 그 외 기타 스포츠시설 운영업 |
| | | | 91210 | 유원지 및 테마파크 운영업 |
| | | | 91231 | 낚시장 운영업 |
| | | | 91239 | 기타 수상오락 서비스업 |
| | | | 91249 | 기타 사행시설 관리 및 운영업 |
| | | 인적자원 개발 (교육훈 련등) | 85650 | 직원 훈련기관 |
| | | | 85661 | 운전학원 |
| | | | 85669 | 기타 기술 및 직업 훈련학원 |
| | | 모빌리티 | 30121 | 승용차 및 기타 여객용 자동차 제조업 |
| | | | 30122 | 화물 자동차 및 특수 목적용 자동차 제조업 |
| | | | 30201 | 차체 및 특장차 제조업 |

| 영역 | 구분 | 구성요소 | 분류코드 | 표준산업분류명(세세분류) |
|----------|----------------|----------|-------|----------------------------|
| 전방 연관 | 1차 전방 연관 | 모빌리티 | 30202 | 자동차 구조 및 장치 변경업 |
| | | | 30203 | 트레일러 및 세미 트레일러 제조업 |
| | | | 31111 | 강선 건조업 |
| | | | 31112 | 합성수지선 건조업 |
| | | | 31113 | 기타 선박 건조업 |
| | | | 31114 | 선박 구성 부분품 제조업 |
| | | | 31120 | 오락 및 스포츠용 보트 건조업 |
| | | | 31201 | 기관차 및 기타 철도차량 제조업 |
| | | | 31202 | 철도차량 부품 및 관련 장치물 제조업 |
| | | | 31910 | 전투용 차량 제조업 |
| | | | 31920 | 모터사이클 제조업 |
| | | | 31991 | 자전거 및 환자용 차량 제조업 |
| | | | 31999 | 그 외 기타 달리 분류되지 않은 운송장비 제조업 |
| | | 항공 우주 | 31311 | 유인 항공기, 항공 우주선 및 보조장치 제조업 |
| | | | 31312 | 무인 항공기 및 무인 비행장치 제조업 |
| | | | 31321 | 항공기용 엔진 제조업 |
| | | | 31322 | 항공기용 부품 제조업 |
| | | | | |
| | 2차 전방 연관 | 교육 | 85110 | 유아 교육기관 |
| | | | 85120 | 초등학교 |
| | | | 85211 | 중학교 |
| | | | 85212 | 일반 고등학교 |
| | | | 85222 | 공업 특성화 고등학교 |
| | | | 85229 | 기타 특성화 고등학교 |
| | | | 85301 | 전문대학 |
| | | | 85302 | 대학교 |
| | | | 85303 | 대학원 |
| | | | 85410 | 특수학교 |
| | | | 85420 | 외국인학교 |
| | | | 85430 | 대안학교 |
| | | | 85501 | 일반 교과학원 |
| | | | 85502 | 방문 교육학원 |
| | | | 85503 | 온라인 교육학원 |
| | | | 85611 | 태권도 및 무술 교육기관 |
| | | | 85612 | 기타 스포츠 교육기관 |
| | | | 85613 | 레크리에이션 교육기관 |
| | | | 85614 | 청소년 수련시설 운영업 |
| | | | 85621 | 음악학원 |
| | | | 85622 | 미술학원 |
| | | | 85629 | 기타 예술학원 |
| | | | 85631 | 외국어학원 |
| | | | 85632 | 기타 교습학원 |
| | | | 85640 | 사회교육시설 |
| | | | 85650 | 직원 훈련기관 |
| | | | 85661 | 운전학원 |
| | | | 85669 | 기타 기술 및 직업 훈련학원 |
| | | | 85691 | 컴퓨터 학원 |
| | | | 85699 | 그 외 기타 분류 안된 교육기관 |

| 영역 | 구분 | 구성요소 | 분류코드 | 표준산업분류명(세세분류) |
|----------|----------------|----------|-------|------------------------|
| 전방 연관 | 2차 전방 연관 | 보건 의료 | 86101 | 종합병원 |
| | | | 86102 | 일반병원 |
| | | | 86103 | 치과병원 |
| | | | 86104 | 한방병원 |
| | | | 86105 | 요양병원 |
| | | | 86201 | 일반의원 |
| | | | 86202 | 치과의원 |
| | | | 86203 | 한의원 |
| | | | 86204 | 방사선 진단 및 병리 검사 의원 |
| | | | 86300 | 공중 보건 의료업 |
| | | | 86901 | 앰불런스 서비스업 |
| | | | 86902 | 유사 의료업 |
| | | | 86909 | 그 외 기타 보건업 |
| | | 스포츠 | 91111 | 실내 경기장 운영업 |
| | | | 91112 | 실외 경기장 운영업 |
| | | | 91113 | 경주장 및 동물 경기장 운영업 |
| | | | 91121 | 골프장 운영업 |
| | | | 91122 | 스키장 운영업 |
| | | | 91131 | 종합 스포츠시설 운영업 |
| | | | 91132 | 체력 단련시설 운영업 |
| | | | 91133 | 수영장 운영업 |
| | | | 91134 | 볼링장 운영업 |
| | | | 91135 | 당구장 운영업 |
| | | | 91136 | 골프 연습장 운영업 |
| | | | 91139 | 그 외 기타 스포츠시설 운영업 |
| | | | 91191 | 스포츠 클럽 운영업 |
| | | | 91199 | 그 외 기타 스포츠 서비스업 |
| | | | 91210 | 유원지 및 테마파크 운영업 |
| | | | 91221 | 전자 게임장 운영업 |
| | | | 91222 | 컴퓨터 게임방 운영업 |
| | | | 91223 | 노래 연습장 운영업 |
| | | | 91229 | 기타 오락장 운영업 |
| | | | 91231 | 낚시장 운영업 |
| | | | 91239 | 기타 수상오락 서비스업 |
| | | | 91241 | 복권 발행 및 판매업 |
| | | | 91249 | 기타 사행시설 관리 및 운영업 |
| | | | 91291 | 무도장 운영업 |
| | | | 91292 | 체육 공원 및 유사 공원 운영업 |
| | | | 91293 | 기원 운영업 |
| | | | 91299 | 그 외 기타 분류 안된 오락관련 서비스업 |
| | | 공공행정 | 84111 | 입법기관 |
| | | | 84112 | 중앙 최고 집행기관 |
| | | | 84113 | 지방행정 집행기관 |
| | | | 84114 | 재정 및 경제정책 행정 |
| | | | 84119 | 기타 일반 공공 행정 |
| | | | 84120 | 정부기관 일반 보조 행정 |
| | | | 84211 | 교육 행정 |
| | | | 84212 | 문화 및 관광 행정 |

| 영역 | 구분 | 구성요소 | 분류코드 | 표준산업분류명(세세분류) |
|----------|----------------|----------|-------|------------------|
| 전방 연관 | 2차 전방 연관 | 공공행정 | 84213 | 환경 행정 |
| | | | 84214 | 보건 및 복지 행정 |
| | | | 84219 | 기타 사회서비스 관리 행정 |
| | | | 84221 | 노동 행정 |
| | | | 84222 | 농림수산 행정 |
| | | | 84223 | 건설 및 운송 행정 |
| | | | 84224 | 우편 및 통신 행정 |
| | | | 84229 | 기타 산업 진흥 행정 |
| | | | 84310 | 외무 행정 |
| | | | 84500 | 사회보장 행정 |
| | | 방재 안전 | 84401 | 법원 |
| | | | 84402 | 검찰 |
| | | | 84403 | 교도기관 |
| | | | 84404 | 경찰 |
| | | | 84405 | 소방서 |
| | | | 84409 | 기타 사법 및 공공 질서 행정 |
| | | 국방 | 84320 | 국방 행정 |

