

2010 만화 산업백서

CARTOON
INDUSTRY
WHITE PAPER



2010 만화산업백서

발행인 이재웅

발행일 2010년 12월 31일 초판 제1쇄 발행

편집·제작 / APRO(에이프로)

100-273 서울특별시 중구 필동3가 18-9

전화 (02)2264-6524 팩스(02)2264-6525

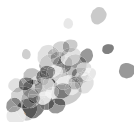
유통대행 / 커뮤니케이션북스

121-869 서울특별시 마포구 연남동 568-33번지 총무빌딩 1층

전화 (02)7474-001 팩스(02)736-5047

© 한국콘텐츠진흥원, 2010

ISBN : 978-89-6514-017-7 03600



한국콘텐츠진흥원 KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

121-270 서울특별시 마포구 상암동길 250-15

전화 (02)3153-1114 / 팩스 (02)3153-1115

www.kocca.kr

1

제1부 총론

제1장 2009년 만화산업 주요 이슈 및 2010년 상반기 동향 18

제1절 한국 만화, 위기와 기회	18
제2절 원작만화의 OSMU와 크로스미디어화	25
제3절 만화비즈니스의 다각화	34
제4절 학습만화 강세와 코믹스 약진	42
제5절 온라인 만화의 성장추축으로서 웹툰	51
제6절 모바일 만화시장의 경쟁과 e북 만화의 성장가능성	57
제7절 대중적 행사로 거듭난 국내 3대 만화 페스티벌	61
제8절 2009년 한국만화 100주년, 성과와 전망	79

제2장 국내 만화산업 현황 91

제1절 국내 만화산업 매출 규모	91
제2절 국내 만화산업 수출입 규모	98

제3장 국내 만화 소비자 동향 101

제1절 만화 소비자 실태조사	101
제2절 콘텐츠 소비자 실태조사	105

제4장 국내 만화 <마법천자문>의 글로벌 성공사례 분석 107

제1절 <마법천자문>의 성과	107
제2절 <마법천자문>의 성공 요인	108

2

제2부 국내 만화산업 현황

제1장 만화 창작환경 114

제1절 한국 만화 창작 생태계의 변화와 현황	114
제2절 만화가 창작환경 조사	123

제2장 만화 유통환경 132

제1절 오프라인 만화 유통환경	132
제2절 온라인 만화 유통환경	137

제3장 만화산업 저작권 보호 동향 142

제1절 불법 만화 복제물 이용경향	142
제2절 불법 만화 복제물 유통경향	144
제3절 불법 만화 복제물 단속현황	148

제4장 디지털 만화 비즈니스 150

제1절 디지털 만화 현황	154
제2절 디지털 만화의 수익모델	157
제3절 디지털 만화 과제	161

3

제3부 국내외 만화산업 동향

제1장 국내 만화산업 동향	166
제1절 만화 기업 일반	170
제2절 만화 산업체 규모	173
제3절 해외 수출 및 수입 동향	175
제4절 만화 업체 동향	178
제5절 매출 현황	180
제2장 국내 만화산업 종사자 현황	185
제1절 종사자 현황 일반	185
제2절 매출 규모별 종사자 현황	193
제3절 종사자 규모별 종사자 현황	194
제4절 정규직 및 비정규직 분포	195
제5절 직무별 종사자 현황	197
제3장 해외 만화산업 현황	199
제1절 전체 개요	199
제2절 일본	200
제3절 북미권	223
제4절 유럽	228
제5절 중국	232

4

제4부 만화 소비자 동향

제1장 조사개요	236
제1절 만화 소비자 실태조사 개요	236
제2절 콘텐츠 소비자 실태조사 개요	239
제2장 만화 소비자 실태조사 결과	242
제1절 전반적 만화 이용행태	242
제2절 아동·학습만화 이용행태	247
제3절 단행본 만화 이용행태	252
제4절 만화잡지 이용행태	260
제5절 인터넷만화 이용행태	265
제6절 향후 만화 대여 의향	279
제7절 향후 만화 구입 및 유료이용 의향	283
제8절 신문 연재만화 이용실태	291
제9절 새로운 플랫폼에서의 만화이용실태	292
제10절 만화에 대한 인식	296
제3장 콘텐츠 소비자 실태조사 결과	300
제1절 콘텐츠 이용행태	300
제2절 콘텐츠산업 경쟁력 및 발전가능성	358
제3절 저작권 관련 인식 및 태도	385
제4절 라이프스타일 분석	403
제5절 콘텐츠 선택 시 태도 분석	422

15

제5부 만화 정책 동향

제1장 만화산업 법제도 및 지원정책 현황	430
제1절 만화산업 관련 법제도 동향	430
제2절 국내 만화산업 지원현황	451
제2장 해외 만화산업 정책 동향	461
제1절 일본	461
제2절 유럽	468
제3절 중국	479



부 록

1. 만화산업 주요 통계 현황	484
2. 국내 만화산업 관련 기관 및 단체 현황	496
3. 국내외 만화 관련 전시회	497
4. 2009 대한민국콘텐츠어워드 만화부문 수상작	499
5. 2009 유럽 수출 작품 현황	500
6. 만화콘텐츠계약매뉴얼 (수출분야)	502
7. 디지털콘텐츠 표준계약서	517

제1부 총론

그림 1-1-1	만화원작 드라마 (장난스런 키스), (공부의 신)	19
그림 1-1-2	만화원작 영화 (이끼)	20
그림 1-1-3	만화원작 뮤지컬 (궁)	20
그림 1-1-4	어린이 학습 만화, (마법천자문), (Why 시리즈)	23
그림 1-1-5	만화산업의 OSMU 비즈니스모델	26
그림 1-1-6	안방극장에 상륙한 일본만화원작 드라마	27
그림 1-1-7	만화원작 영화 (구르를 버서난 달처럼), (식객2)	29
그림 1-1-8	2010년 개봉한 대표적 만화원작 애니메이션	30
그림 1-1-9	만화원작 게임 - (마법천자문 DS), (고스트페이스)	33
그림 1-1-10	주요 학습만화들 (내일은 실함왕), (메이플스토리), (서바이벌 시리즈)	35
그림 1-1-11	만화 (서울대 선정 인문고전 50선) 시리즈 (김영사)	36
그림 1-1-12	주요 기획만화 (이끼), (와라! 편의점), (남한산성)	37
그림 1-1-13	디지털 만화 - 모바일만화 앱스토어 (T스토어 만화), 디지털 만화잡지 (비트)	40
그림 1-1-14	포털 웹툰 - 다음만화, 네이버만화	41
그림 1-1-15	웹툰드라마 <세티>, 네이버 웹툰 (와라! 편의점)	42
그림 1-1-16	교과연계용 학습만화 발행종수 추이	45
그림 1-1-17	<만화 인문고전> 시리즈	48
그림 1-1-18	웹툰의 창작생태계 구축 모델	51
그림 1-1-19	사전기획단계에서 각종 판권이 판매된 작품들	53
그림 1-1-20	제2의 창작웹툰 분야로 발전하고 있는 브랜드 웹툰	54
그림 1-1-21	스마트폰을 통해 서비스 되고 있는 웹툰	56
그림 1-1-22	온라인 만화로 제공되고 있는 텔레시네마 7	58
그림 1-1-23	앱 만화 <그대를 사랑합니다>	60
그림 1-1-24	시카프 혁신 프로세스	65
그림 1-1-25	만화의 디지털 확산 사례	88
그림 1-1-26	전세계 스마트폰 판매 추이	90
그림 1-2-1	만화산업 중분류별 매출액 전년대비 증감률 및 연평균 증감률	94
그림 1-2-2	만화산업 수출 및 수입액 현황	98
그림 1-4-1	마법천자문	109
그림 1-4-2	마법천자문 카드와 브로마이드 · CD	111
그림 1-4-3	마법천자문 닌텐도 DS 와 뮤지컬	112

제2부 국내 만화산업 현황

그림 2-1-1	만화창작활동을 통한 전업과 부업의 수입비중	126
그림 2-1-2	연평균 수입	127
그림 2-1-3	주당 평균 작업시간	127
그림 2-1-4	만화창작 활동에 있어 가장 큰 걸림돌이라고 생각 되는 것(중복응답, 3개)	128
그림 2-1-5	만화산업 진흥을 위한 정책 추진에 대한 의견	129
그림 2-1-6	만화진흥정책에 가장 필요한 것	130
그림 2-2-1	출판만화 출판 유통 시스템	134
그림 2-3-1	불법복제 출판물 이용경험(전체)	142
그림 2-3-2	불법복제 출판물 이용경험(온라인)	143
그림 2-3-3	불법복제 출판물 이용경험(오프라인)	143
그림 2-3-4	불법복제물 분야별 시장규모(건수)	144
그림 2-3-5	불법복제물 분야별 시장규모(금액)	144
그림 2-3-6	불법복제서적의 장르별 시장규모(건수)	145
그림 2-3-7	불법복제서적의 장르별 시장규모(금액)	145
그림 2-3-8	합법 저작물 시장침해 구조	146
그림 2-3-9	불법복제 출판물 시장의 합법 저작물 시장 침해 현황(온라인)	147
그림 2-3-10	불법복제 출판물 시장의 합법저작물 시장 침해 현황(오프라인)	147
그림 2-3-11	온라인 불법복제물 단속성과 비교(콘텐츠별)	149
그림 2-4-1	디지털 만화의 기본 개념	151
그림 2-4-2	주목받았던 온라인 만화 전문 사이트 <코믹플러스>	152
그림 2-4-3	<순정만화>, <파페포포 시리즈>	153
그림 2-4-4	웹툰 작가의 매체 진입 구조	159
그림 2-4-5	포털과 웹툰 작가의 관계구조	160

제3부 국내외 만화산업 동향

그림 3-1-1	조사업무 추진절차	170
그림 3-1-2	만화산업 설립연도 분포	171
그림 3-1-3	만화산업 사업체형태 분포	172
그림 3-1-4	만화산업 경영형태 분포	172

제4부 만화 소비자 동향

그림 3-1-5	만화산업 중분류별 매출액	173
그림 3-1-6	만화출판업 소분류별 매출액 현황	174
그림 3-1-7	온라인만화 제작·유통업 소분류별 매출액 현황	174
그림 3-1-8	만화책임대업 소분류별 매출액 현황	175
그림 3-1-9	만화도소매업 소분류별 매출액 현황	175
그림 3-1-10	만화산업 지역별 수출액 현황	176
그림 3-1-11	만화산업 지역별 수입액 현황	177
그림 3-1-12	만화산업 해외 수출방식	177
그림 3-1-13	만화산업 해외 진출형태	177
그림 3-2-1	만화산업 중분류별 종사자수	186
그림 3-2-2	만화산업 중분류별 종사자수 전년대비 증감을 및 연평균 증감을	186
그림 3-2-3	연도별 성별 종사자 현황	189
그림 3-2-4	성별 종사자 전년대비 증감을 및 연평균 증감을	190
그림 3-3-1	일본 만화 판매액 추이	204
그림 3-3-2	만화신문(漫畫の新聞) 어플리케이션	206
그림 3-3-3	일본만화 베스트셀러	208
그림 3-3-4	마블코믹스 만화	224
그림 3-3-5	북미 만화 출판사별 시장점유율	225
그림 3-3-6	Apple의 iPad 출시	227
그림 3-3-7	Gianluca Maconi 의 "Il delitto Pasolini (Pasolini's murder)"(Becco Giallo, 2008)	232
그림 4-2-1	오프라인 및 온라인 만화 주이용 비중	242
그림 4-2-2	만화 정보 입수 경로 (복수응답)	243
그림 4-2-3	연도별 선호하는 만화 장르 1순위	244
그림 4-2-4	선호하는 만화작품	246
그림 4-2-5	만화 원작 활용에 대한 관심 정도	246
그림 4-2-6	아동·학습만화 이용경험 및 주 이용방법	247
그림 4-2-7	아동·학습만화 구입 및 대여 빈도	249
그림 4-2-8	아동·학습만화 1회 평균 구입비용	250
그림 4-2-9	아동·학습만화 구입장소	251
그림 4-2-10	아동·학습만화 구입 시 고려조건 1순위	251
그림 4-2-11	아동·학습만화 구입 시 고려조건 1+2순위	252
그림 4-2-12	단행본 만화/만화잡지 이용경험 및 주이용 방법	253
그림 4-2-13	단행본 만화/만화잡지 구입 및 대여 빈도	253
그림 4-2-14	단행본 만화 1회 평균 구입 및 대여 비용	254
그림 4-2-15	단행본 만화 구입 장소 (복수응답)	255
그림 4-2-16	단행본 만화 구입 시 고려조건 1순위	256
그림 4-2-17	단행본 만화 대여 시 고려조건 1순위	256
그림 4-2-18	단행본 만화 국가별 이용 및 구입 비중	258
그림 4-2-19	단행본 만화 국가별 성별/연령별 이용 비중	258
그림 4-2-20	단행본 만화 국가별 성별/연령별 구입 비중	259
그림 4-2-21	만화잡지 1회 평균 구입 및 대여비용	261
그림 4-2-22	만화잡지 구입 장소 (복수응답)	262
그림 4-2-23	만화잡지 구입 시 고려조건 1순위	262
그림 4-2-24	만화잡지 대여 시 고려조건 1순위	263
그림 4-2-25	만화잡지 국가별 이용 비중	265
그림 4-2-26	인터넷 만화 이용 경험	265
그림 4-2-27	2010년 인터넷 만화 주이용 방법 (단수응답)	267
그림 4-2-28	인터넷 유료 만화 1회 평균 구입비용	268
그림 4-2-29	인터넷 유료 만화 결제방법	269
그림 4-2-30	인터넷 만화를 보기 위하여 즐겨 찾는 사이트	269
그림 4-2-31	인터넷 무료 만화 단행본과 웹툰 비중 및 구입/대여 경험	270
그림 4-2-32	웹툰으로 인해 유료 만화 구입비용 감소 여부	272
그림 4-2-33	웹툰으로 인해 만화에 대한 관심 증가 여부	273
그림 4-2-34	포털사이트 만화 이용 비중	274
그림 4-2-35	포털사이트에서 한 달 평균 만화(웹툰포함) 이용 편수	274
그림 4-2-36	인터넷 단행본 만화 및 잡지 형태의 콘텐츠 이용 시 고려조건 1순위	275
그림 4-2-37	인터넷 만화 향후 이용 의향	276
그림 4-2-38	인터넷 만화 이용 방법의 불법성 여부에 대한 인식	277
그림 4-2-39	불법이용심각성을 인지 후 태도변화	278

그림 4-2-40	단행본 만화 향후 대어 의향	279
그림 4-2-41	단행본 만화 성별/연령별 향후 대어 의향	280
그림 4-2-42	만화잡지 향후 대어 의향	281
그림 4-2-43	만화잡지 성별/연령별 향후 대어 의향	281
그림 4-2-44	아동·학습 만화 향후 대어 의향	282
그림 4-2-45	아동·학습 만화 성별/연령별 향후 대어 의향	283
그림 4-2-46	단행본 만화 향후 구입 의향	284
그림 4-2-47	단행본 만화 성별/연령별 향후 구입 의향	284
그림 4-2-48	만화잡지 향후 구입 의향	285
그림 4-2-49	만화잡지 성별/연령별 향후 구입 의향	286
그림 4-2-50	아동·학습만화 향후 구입의향	286
그림 4-2-51	아동·학습만화 향후 구입의향 (성별/연령별)	287
그림 4-2-52	인터넷 만화 향후 이용 의향	289
그림 4-2-53	인터넷 웹툰 만화 단행본 출간 시 구입의향	289
그림 4-2-54	인터넷 웹툰 만화 단행본 출간 시 구입의향	290
그림 4-2-55	스마트폰을 이용하여 만화를 이용할 의향	293
그림 4-2-56	향후 전자책 태블릿을 이용한 만화 이용 의향	295
그림 4-2-57	만화에 대한 평소 인식	297
그림 4-3-1	콘텐츠별 이용률(최근 1년 기준)	300
그림 4-3-2	이용 경험자의 콘텐츠별 이용 빈도(최근 1년 기준)	303
그림 4-3-3	과거 대비 이용률 변화 추이(과거 1년 대비)	318
그림 4-3-4	콘텐츠별 이용률 변화의향(최근 1년 대비 향후 1년간 기준)	334
그림 4-3-5	향후 시간 여유 시 주 이용 콘텐츠	352
그림 4-3-6	향후 비용 여유 시 주 이용 콘텐츠	355
그림 4-3-7	콘텐츠 산업 발전을 위한 정부의 노력	358
그림 4-3-8	현재 콘텐츠 산업 성장 정도 평가(과거 5년 전 대비)	360
그림 4-3-9	경쟁력 종합 평가	369
그림 4-3-10	선진국 대비 국내 콘텐츠 수준 평가	370
그림 4-3-11	콘텐츠산업 내 한류 지속/확산 분야	374
그림 4-3-12	저작권 관련 인식 및 태도	385
그림 4-3-13	저작권 보호 필요성 인식	387
그림 4-3-14	저작권 이용 상황 인식 및 태도	390
그림 4-3-15	저작권 이용 방법별 불법성 인식	394
그림 4-3-16	저작권 유료 사이트 전환 인식	398
그림 4-3-17	불법유통 방지를 위한 개선 사항	400
그림 4-3-18	휴식활동 라이프스타일	403
그림 4-3-19	취미오락활동 라이프스타일(1)	405
그림 4-3-20	취미오락활동 라이프스타일(2)	405
그림 4-3-21	기타 사회활동 라이프스타일	409
그림 4-3-22	문화예술 관람 활동 라이프스타일	411
그림 4-3-23	문화예술 참여 활동 라이프스타일	415
그림 4-3-24	관광활동 라이프스타일	417
그림 4-3-25	스포츠관람 및 참여활동 라이프스타일	420
그림 4-3-26	콘텐츠 정보 전달시 상황에 따른 태도	424
그림 4-3-27	평소 국내 콘텐츠 산업에 대한 관심도	426
그림 5-1-1	저작권 개요	435
그림 5-2-1	콘텐츠 육성을 위한 법체계와 주요 내용	463
그림 5-2-2	일본의 콘텐츠진흥 추진체계	466
그림 5-2-3	OIEDI 조직도	474

제5부 만화 정책 동향

표 1-1-1	2000년 이후 방영된 국내 만화원작 TV드라마	28
표 1-1-2	2000년 이후 개봉된 국내 만화원작 영화	29
표 1-1-3	2000년 이후 방영, 개봉된 국내 만화원작 애니메이션	31
표 1-1-4	2000년 이후 국내 만화원작 게임현황	32
표 1-1-5	2000년 이후 국내 만화원작 공연현황	34
표 1-1-6	SICAF 행사 개요	62
표 1-1-7	BICAF 행사 개요	66

표 1-1-8	PICAF 행사 개요	71
표 1-1-9	3D 스페셜에서 소개된 작품들	74
표 1-1-10	한국만화의 세계진출 단계	88
표 1-2-1	만화산업 총괄	91
표 1-2-2	2009년도 만화산업 총괄	92
표 1-2-3	만화산업 매출액 현황	93
표 1-2-4	만화산업 가치사슬에 따른 매출액	95
표 1-2-5	만화출판업 소분류별 매출액 현황	96
표 1-2-6	온라인 만화 제작·유통업 소분류별 매출액 현황	96
표 1-2-7	만화책 임대업 소분류별 매출액 현황	97
표 1-2-8	만화 도소매업 소분류별 매출액 현황	97
표 1-2-9	만화산업 지역별 수출액 현황	99
표 1-2-10	만화산업 지역별 수입액 현황	99
표 1-2-11	만화산업 해외 수출방식	100
표 1-2-12	만화산업 해외 진출형태	100
표 1-4-1	마법천자문 연혁	107
표 1-4-2	마법천자문 실적	108
표 1-4-3	마법천자문 종합분석	112
표 2-1-1	시대 상황과 법령에 따른 만화 표현의 자유 침해 단계	118
표 2-1-2	만화 매체의 변천사	118
표 2-1-3	제작 실무 환경의 변화	120
표 2-1-4	만화제작 도구의 발달	121
표 2-1-5	저작권 및 계약 관행	121
표 2-1-6	만화의 창작 과정표	122
표 2-1-7	분량과 창작 형식에 따른 분류	122
표 2-1-8	응답자 성별 및 연령	125
표 2-1-9	만화가의 주요 작업 활동 지역	125
표 2-1-10	만화가들의 현재 활동 분야	125
표 2-1-11	주요 작품을 발표하는 분야(2개 이상 중복응답가능)	126
표 2-1-12	조건부 표기에 대한 의견	129
표 2-2-1	만화 발행 현황	133
표 2-3-1	출판 불법 복제를 시정의 합법저작물 시장 침해 현황	148
표 2-3-2	2009년 온라인 불법복제물 단속 성과	149
표 2-4-1	한국 온라인 만화방 서비스(2010년 1월 기준)	155
표 2-4-2	한국 웹툰 서비스	157
표 2-4-3	서비스 형식별 수익모델	159
표 2-4-4	포털의 최저고료 기준	160
표 3-1-1	조사개요	166
표 3-1-2	만화 산업 분류체계	167
표 3-1-3	만화 산업 전수조사와 표본조사의 구분	167
표 3-1-4	만화산업 설립연도 분포	170
표 3-1-5	만화산업 사업형태별 분포	171
표 3-1-6	만화산업 경영형태 분포	172
표 3-1-7	만화산업 업종별 매출액 현황	173
표 3-1-8	만화산업 수출액 현황	175
표 3-1-9	만화산업 수입액 현황	176
표 3-1-10	만화 콘텐츠 제작관련 지출 현황	178
표 3-1-11	만화출판 제작 비중	178
표 3-1-12	오프라인 만화출판 비중	179
표 3-1-13	온라인 만화제작 비중	179
표 3-1-14	만화산업 사업형태별 매출 현황	180
표 3-1-15	사업형태별 연도별 매출액 현황	180
표 3-1-16	매출액 규모별 매출 현황	181
표 3-1-17	매출액 규모별 연도별 매출액 현황	181
표 3-1-18	종사자규모별 매출 현황	182
표 3-1-19	종사자 규모별 연도별 매출액 현황	182
표 3-1-20	지역별 매출 현황	183
표 3-1-21	연도별 지역 매출 현황	184

제2부 국내 만화산업 현황

제3부 국내외 만화산업 동향

표 3-2-1	만화산업 소분류별 종사자 현황	185
표 3-2-2	지역별 종사자 현황	187
표 3-2-3	연도별 지역 종사자 현황	188
표 3-2-4	성별 종사자 현황	188
표 3-2-5	학력별 종사자 현황	190
표 3-2-6	연도별 학력별 종사자 현황	191
표 3-2-7	연령별 종사자 현황	192
표 3-2-8	연도별 연령별 종사자 현황	192
표 3-2-9	매출액 규모별 종사자 현황	193
표 3-2-10	매출액 규모별 연도별 종사자 현황	193
표 3-2-11	종사자 규모별 종사자 현황	194
표 3-2-12	종사자 규모별 연도별 종사자 현황	194
표 3-2-13	고용형태별 종사자 현황	195
표 3-2-14	연도별 고용형태 종사자 현황	196
표 3-2-15	고용형태별 성별 종사자 현황	196
표 3-2-16	연도별 고용형태별 성별 종사자 현황	197
표 3-2-17	직무별 종사자 현황	198
표 3-2-18	연도별 직무별 종사자 현황	198
표 3-3-1	세계 만화 시장규모 추이	199
표 3-3-2	세계 만화 시장규모 추이 (권역별)	200
표 3-3-3	소년만화 잡지 발간 일람	201
표 3-3-4	일본(남성)만화 잡지 발간 일람	201
표 3-3-5	소녀만화 잡지 발간 일람	202
표 3-3-6	일본(여성)만화 잡지 발간 일람	203
표 3-3-7	만화 베스트셀러	207
표 3-3-8	최신 영상화된 원작 만화 일람	209
표 3-3-9	소가쿠린(小学馆) 회사 개요	210
표 3-3-10	소가쿠린(小学馆) 회사 연혁	210
표 3-3-11	소가쿠린(小学馆) 발간 만화(학습)잡지 일람	212
표 3-3-12	소가쿠린(小学馆) 관련회사 및 재단 일람	213
표 3-3-13	슈에이사(集英社) 회사 개요	214
표 3-3-14	슈에이사(集英社) 연혁	214
표 3-3-15	슈에이사(集英社) 발간 만화(학습)잡지 일람	217
표 3-3-16	슈에이사(集英社) 관련회사 및 재단 일람	218
표 3-3-17	코단샤(講談社) 회사 개요	219
표 3-3-18	코단샤(講談社) 연혁	219
표 3-3-19	코단샤(講談社) 발간 만화(학습)잡지 일람	222
표 3-3-20	코단샤(講談社) 관련회사 및 재단 일람	222
표 3-3-21	북미권 만화 시장규모 추이	224
표 3-3-22	유럽 만화 시장규모 추이	228
표 3-3-23	프랑스 만화 시장에서의 한국 만화 신간 발행 추이	230
표 4-1-1	만화 소비자 조사 설계	237
표 4-1-2	만화 소비자 조사 설계	238
표 4-1-3	조사 표본 구성(전체)	238
표 4-1-4	콘텐츠산업 전 국민 조사 설계	240
표 4-1-5	조사 표본 구성(전체)	241
표 4-2-1	오프라인 및 온라인 만화 주이용 비중	242
표 4-2-2	1회 평균 만화 보는 시간	243
표 4-2-3	만화 정보 입수 경로(복수응답)	243
표 4-2-4	만화 열람 및 구입에 가장 많은 영향을 미치는 정보	244
표 4-2-5	연도별 선호하는 만화 장르 1순위	244
표 4-2-6	성별/연령별 선호하는 만화 장르 1순위	245
표 4-2-7	선호하는 만화작품	245
표 4-2-8	만화 원작 활용에 대한 관심 정도	246
표 4-2-9	만화를 원작으로 한 영화나 드라마 중 가장 좋아하는 작품	247
표 4-2-10	아동·학습만화 이용경험	247
표 4-2-11	아동·학습만화 주이용 방법(단수응답)	248
표 4-2-12	아동·학습만화 주이용 방법(단수응답)	248
표 4-2-13	아동·학습만화 구입 및 대여 빈도	248

제4부 만화 소비자 동향

표 4-2-14	아동·학습만화 1회 평균 구입 및 대여 비용	249
표 4-2-15	아동·학습만화 구입 장소	250
표 4-2-16	아동·학습만화 구입 시 고려조건 1순위	251
표 4-2-17	아동·학습만화 구입 시 고려조건 1+2순위	252
표 4-2-18	단행본 만화 이용경험	252
표 4-2-19	단행본 만화 주 이용 방법	253
표 4-2-20	단행본 만화 구입 및 대여 빈도	253
표 4-2-21	단행본 만화 1회 평균 구입 및 대여 비용	254
표 4-2-22	단행본 만화 구입 장소(복수응답)	255
표 4-2-23	단행본 만화 구입 시 고려조건 1순위	255
표 4-2-24	단행본 만화 대여 시 고려조건 1순위	256
표 4-2-25	단행본 만화 구입 시 고려조건 1+2순위	257
표 4-2-26	단행본 만화 대여 시 고려조건 1+2순위	257
표 4-2-27	단행본 만화 국가별 이용 비중	257
표 4-2-28	단행본 만화 국가별 구입 비중	257
표 4-2-29	단행본 만화 국가별 성별/연령별 이용 비중	258
표 4-2-30	단행본 만화 국가별 성별/연령별 구입 비중	259
표 4-2-31	만화 잡지 이용경험	260
표 4-2-32	만화 잡지 주 이용방법	260
표 4-2-33	만화 잡지 구입 및 대여 빈도	260
표 4-2-34	만화 잡지 1회 평균 구입 및 대여 비용	261
표 4-2-35	만화잡지 구입 장소(복수 응답)	262
표 4-2-36	만화잡지 구입 시 고려조건 1순위	262
표 4-2-37	만화잡지 구입 시 고려조건 1+2순위	263
표 4-2-38	만화잡지 대여 시 고려조건 1순위	263
표 4-2-39	만화잡지 대여 시 고려조건 1+2순위	264
표 4-2-40	만화잡지 국가별 이용 비중	264
표 4-2-41	2010년 만화잡지 국가별/연령별 이용 비중	264
표 4-2-42	인터넷 만화 이용 경험	265
표 4-2-43	2010년 인터넷 만화 이용해본 방법(복수응답)	266
표 4-2-44	인터넷 만화 성별/연령별 이용해본 방법(복수응답)	266
표 4-2-45	인터넷 만화 이용 빈도	267
표 4-2-46	인터넷 유료 만화 1회 평균 구입비용	268
표 4-2-47	인터넷 유료 만화 결제방법	268
표 4-2-48	인터넷 만화를 보기 위해 즐겨 찾는 사이트	269
표 4-2-49	인터넷 무료 만화 단행본과 웹툰 비중	270
표 4-2-50	인터넷 무료 만화 성별/연령별 단행본과 웹툰 비중	271
표 4-2-51	웹툰으로 인해 만화에 대한 관심도 증가여부	271
표 4-2-52	웹툰으로 인해 만화에 대한 관심도 증가여부	271
표 4-2-53	웹툰으로 인한 유료만화 구입비용 감소 여부	272
표 4-2-54	웹툰으로 인한 유료만화 구입비용 감소 여부- 성별, 연령별	273
표 4-2-55	포털사이트 만화 보는 비중 및 이용시간, 이용 편수	273
표 4-2-56	포털 사이트 만화 이용 비중 및 시간, 편수 - 성별/연령별	274
표 4-2-57	인터넷 단행본 만화 및 잡지 형태의 콘텐츠 이용 시 고려조건 1순위	275
표 4-2-58	인터넷 만화 이용에 대한 인식	276
표 4-2-59	만화 파일의 불법 다운로드의 심각성	277
표 4-2-60	불법이용심각성을 인지 후 태도 변화	278
표 4-2-61	단행본 만화 향후 대여 의향	279
표 4-2-62	단행본 만화 성별/연령별 향후 대여 의향	280
표 4-2-63	만화잡지 향후 대여 의향	280
표 4-2-64	단행본 만화 성별/연령별 향후 대여 의향	281
표 4-2-65	아동·학습 만화 향후 대여 의향	282
표 4-2-66	아동·학습 만화 성별/연령별 향후 대여 의향	282
표 4-2-67	단행본 만화 향후 구입 의향	283
표 4-2-68	단행본 만화 성별/연령별 향후 구입 의향	284
표 4-2-69	만화잡지 향후 구입 의향	285
표 4-2-70	만화잡지 성별/연령별 향후 대여 의향	285
표 4-2-71	아동·학습만화 향후 구입 의향	286
표 4-2-72	아동·학습만화 향후 구입의향 (성별/연령별)	287
표 4-2-73	오프라인 장르 중 향후 가장 이용의향이 높은 방법	288

제4부 만화 소비자 동향

표 4-2-74	오프라인 장르 중 향후 가장 이용의향이 낮은 방법(복수응답)	288
표 4-2-75	인터넷 만화 향후 이용 의향	288
표 4-2-76	인터넷 웹툰 만화 단행본 출간 시 구입의향	289
표 4-2-77	인터넷 웹툰 만화 단행본 출간 시 구입의향	290
표 4-2-78	신문 연재만화 이용 경험	291
표 4-2-79	신문 연재만화 이용 빈도	291
표 4-2-80	신문 연재만화 이용 빈도	292
표 4-2-81	하루 평균 신문연재만화를 이용한 시간	292
표 4-2-82	스마트폰을 이용하여 만화를 이용한 경험 여부	292
표 4-2-83	스마트 폰 이용자 여부	293
표 4-2-84	스마트 폰을 이용하여 만화 이용 시 주 사용방법	293
표 4-2-85	스마트폰을 이용하여 만화를 이용할 의향	294
표 4-2-86	전자책 태블릿 이용자 여부	294
표 4-2-87	전자책 태블릿을 이용하여 만화를 이용한 경험 여부	295
표 4-2-88	전자책 태블릿을 이용하여 만화 이용 시 주 사용방법	295
표 4-2-89	태블릿 PC를 이용하여 만화를 이용할 의향	296
표 4-2-90	만화 이용에 미치는 중요 정도	296
표 4-2-91	만화에 대한 평소 인식	298
표 4-2-92	만화를 보면서 상대적으로 줄어든 볼거리나 즐길거리(1순위)	298
표 4-2-93	만화를 보면서 상대적으로 줄어든 볼거리나 즐길거리(1순위) - 성별, 연령별	298
표 4-2-94	만화 대신 찾게 되는 볼거리나 즐길거리(1순위)	299
표 4-2-95	만화 대신 찾게 되는 볼거리나 즐길거리(1순위) - 성별, 연령별	299
표 4-3-1	콘텐츠별 이용률- 성별, 연령별	301
표 4-3-2	콘텐츠별 이용률- 지역, 월평균 가구소득별	301
표 4-3-3	콘텐츠별 이용률- 결혼유무별, 직업별	302
표 4-3-4	이용 경험자의 방송콘텐츠 이용 빈도- 성별, 연령별	303
표 4-3-5	이용 경험자의 방송콘텐츠 이용빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	304
표 4-3-6	이용 경험자의 방송콘텐츠 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	304
표 4-3-7	이용 경험자의 음악 이용 빈도- 성별, 연령별	305
표 4-3-8	이용 경험자의 음악 이용 빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	305
표 4-3-9	이용 경험자의 음악 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	306
표 4-3-10	이용 경험자의 영화 이용 빈도- 성별, 연령별	306
표 4-3-11	이용 경험자의 영화 이용 빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	307
표 4-3-12	이용 경험자의 영화 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	307
표 4-3-13	이용 경험자의 서적 이용 빈도- 성별, 연령별	308
표 4-3-14	이용 경험자의 서적 이용 빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	308
표 4-3-15	이용 경험자의 서적 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	309
표 4-3-16	이용 경험자의 게임 이용 빈도- 성별, 연령별	309
표 4-3-17	이용 경험자의 게임 이용 빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	310
표 4-3-18	이용 경험자의 게임 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	311
표 4-3-19	이용 경험자의 만화 이용 빈도- 성별, 연령별	311
표 4-3-20	이용 경험자의 만화 이용 빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	312
표 4-3-21	이용 경험자의 만화 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	312
표 4-3-22	이용 경험자의 애니메이션 이용 빈도- 성별, 연령별	313
표 4-3-23	이용 경험자의 애니메이션 이용 빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	313
표 4-3-24	이용 경험자의 애니메이션 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	314
표 4-3-25	이용 경험자의 캐릭터상품 구매 이용 빈도- 성별, 연령별	314
표 4-3-26	이용 경험자의 캐릭터상품 구매 이용 빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	315
표 4-3-27	이용 경험자의 캐릭터상품 구매 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	315
표 4-3-28	이용 경험자의 e-learning 이용 빈도- 성별, 연령별	316
표 4-3-29	이용 경험자의 e-learning 이용 빈도- 지역별, 월평균 가구소득별	316
표 4-3-30	이용 경험자의 e-learning 이용 빈도- 결혼유무별, 직업별	317
표 4-3-31	과거 대비 방송콘텐츠 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	318
표 4-3-32	과거 대비 방송콘텐츠 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	318
표 4-3-33	과거 대비 방송콘텐츠 이용률 변화 추이 - 결혼유무별, 직업별	319
표 4-3-34	과거 대비 음악 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	319
표 4-3-35	과거 대비 음악 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	320
표 4-3-36	과거 대비 음악 이용률 변화 추이 - 결혼유무별, 직업별	320
표 4-3-37	과거 대비 영화 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	321
표 4-3-38	과거 대비 영화 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	321

표 4-3-39	과거 대비 영화 이용률 변화 추이 - 결혼유무별, 직업별	321
표 4-3-40	과거 대비 서적 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	322
표 4-3-41	과거 대비 서적 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	322
표 4-3-42	과거 대비 음악 이용률 변화 추이 - 결혼유무별, 직업별	323
표 4-3-43	과거 대비 게임 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	323
표 4-3-44	과거 대비 게임 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	324
표 4-3-45	과거 대비 게임 이용률 변화 추이 - 결혼유무별, 직업별	324
표 4-3-46	과거 대비 만화 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	325
표 4-3-47	과거 대비 만화 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	325
표 4-3-48	과거 대비 만화 이용률 변화 추이 - 결혼유무별, 직업별	325
표 4-3-49	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	326
표 4-3-50	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	326
표 4-3-51	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이 - 결혼 유무별, 직업별	327
표 4-3-52	과거 대비 캐릭터상품 구매 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	327
표 4-3-53	과거 대비 캐릭터상품 구매 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	327
표 4-3-54	과거 대비 캐릭터상품 구매 이용률 변화 추이 - 결혼유무별, 직업별	328
표 4-3-55	과거 대비 e-learning 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	328
표 4-3-56	과거 대비 e-learning 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	329
표 4-3-57	과거 대비 e-learning 이용률 변화 추이 - 결혼유무별, 직업별	329
표 4-3-58	콘텐츠별 이용감소율 - 성별, 연령별	330
표 4-3-59	콘텐츠별 이용감소율 - 지역별, 월평균 가구소득별	330
표 4-3-60	콘텐츠별 이용감소율 - 결혼유무별, 직업별	331
표 4-3-61	콘텐츠별 이용증가율 - 성별, 연령별	332
표 4-3-62	콘텐츠별 이용 증가율 - 지역별, 월평균 가구소득별	332
표 4-3-63	콘텐츠별 이용 증가율 - 결혼유무별, 직업별	333
표 4-3-64	방송콘텐츠 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	334
표 4-3-65	방송콘텐츠 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	335
표 4-3-66	방송콘텐츠 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼유무별, 직업별	335
표 4-3-67	음악 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	336
표 4-3-68	음악 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	336
표 4-3-69	음악 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	337
표 4-3-70	영화 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	337
표 4-3-71	영화 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	338
표 4-3-72	영화 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼 유무별, 직업별	338
표 4-3-73	서적 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	339
표 4-3-74	서적 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	339
표 4-3-75	서적 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼 유무, 직업별	340
표 4-3-76	게임 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	340
표 4-3-77	게임 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	341
표 4-3-78	게임 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼 유무, 직업별	341
표 4-3-79	만화 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	342
표 4-3-80	만화 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	342
표 4-3-81	만화 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼 유무, 직업별	343
표 4-3-82	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	343
표 4-3-83	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	344
표 4-3-84	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼 유무, 직업별	344
표 4-3-85	캐릭터 상품 구매 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	345
표 4-3-86	캐릭터 상품 구매 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	345
표 4-3-87	캐릭터 상품 구매 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼 유무, 직업별	346
표 4-3-88	e-learning 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	346
표 4-3-89	e-learning 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	347
표 4-3-90	e-learning 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼 유무, 직업별	347
표 4-3-91	콘텐츠별 이용감소율 - 성별, 연령별	348
표 4-3-92	콘텐츠별 이용감소율 - 지역별, 월평균 가구소득	348
표 4-3-93	콘텐츠별 이용감소율 - 결혼 유무, 직업별	349
표 4-3-94	콘텐츠별 이용증가율 - 성별, 연령별	350
표 4-3-95	콘텐츠별 이용증가율 - 지역별, 월평균 가구소득별	350
표 4-3-96	콘텐츠별 이용증가율 - 결혼 유무, 직업별	351
표 4-3-97	향후 시간 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 성별, 연령별	352
표 4-3-98	향후 시간 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 지역별, 월평균 가구소득별	353

표 4-3-99	향후 시간 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 결혼유무별, 직업별	354
표 4-3-100	향후 비용 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 성별, 연령별	355
표 4-3-101	향후 비용 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 지역별, 월평균 가구소득별	356
표 4-3-102	향후 비용 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 결혼유무별, 직업별	357
표 4-3-103	콘텐츠 산업 발전을 위한 정부의 노력 - 성별, 연령별	358
표 4-3-104	콘텐츠 산업 발전을 위한 정부의 노력 - 지역별, 월평균 가구소득별	359
표 4-3-105	콘텐츠 산업 발전을 위한 정부의 노력 - 결혼유무별, 직업별	359
표 4-3-106	현재 콘텐츠 산업 성장 정도(과거 5년 전 대비) - 성별, 연령별	360
표 4-3-107	현재 콘텐츠 산업 성장 정도(과거 5년 전 대비) - 지역별, 월평균 가구소득별	361
표 4-3-108	현재 콘텐츠 산업 성장 정도(과거 5년 전 대비) - 결혼 유무별, 직업별	362
표 4-3-109	경쟁력 우세 부문 - 성별, 연령별	363
표 4-3-110	경쟁력 우세 부문 - 지역별, 월평균 가구소득별	363
표 4-3-111	경쟁력 우세 부문 - 결혼유무별, 직업별	364
표 4-3-112	경쟁력 동등 부문 - 성별, 연령별	365
표 4-3-113	경쟁력 동등 부문 - 지역별, 월평균 가구소득별	365
표 4-3-114	경쟁력 동등 부문 - 결혼유무별, 직업별	366
표 4-3-115	경쟁력 열세 부문 - 성별, 연령별	367
표 4-3-116	경쟁력 열세 부문 - 지역별, 월평균 가구소득별	368
표 4-3-117	경쟁력 열세 부문 - 결혼유무별, 직업별	368
표 4-3-118	선진국 대비 국내 콘텐츠 수준 평가 - 성별, 연령별	371
표 4-3-119	선진국 대비 국내 콘텐츠 수준 평가 - 지역별, 월평균 가구소득별	372
표 4-3-120	선진국 대비 국내 콘텐츠 수준 평가 - 결혼유무별, 직업별	373
표 4-3-121	콘텐츠산업 내 한류 지속/확산 분야 - 성별, 연령별	374
표 4-3-122	콘텐츠 산업 내 한류 지속/확산 분야 - 지역별, 월평균 가구소득별	375
표 4-3-123	콘텐츠산업 내 한류 지속/확산 분야 - 결혼유무별, 직업별	376
표 4-3-124	21세기를 이끌어갈 우리나라의 새로운 성장산업 - 성별, 연령별	377
표 4-3-125	21세기를 이끌어갈 우리나라의 새로운 성장산업 - 지역별, 월평균 가구소득별	377
표 4-3-126	21세기를 이끌어갈 우리나라의 새로운 성장산업 - 결혼유무별, 직업별	378
표 4-3-127	청소년에게 꿈과 비전을 줄 수 있는 전망 있는 직업군 - 성별, 연령별	378
표 4-3-128	청소년에게 꿈과 비전을 줄 수 있는 전망 있는 직업군 - 지역별, 월평균 가구소득별	379
표 4-3-129	청소년에게 꿈과 비전을 줄 수 있는 전망 있는 직업군 - 결혼유무별, 직업별	380
표 4-3-130	창의적인 콘텐츠 산업 중 가장 일해보고 싶은 분야 - 성별, 연령별	381
표 4-3-131	창의적인 콘텐츠 산업 중 가장 일해보고 싶은 분야 - 지역별, 월평균 가구소득별	381
표 4-3-132	창의적인 콘텐츠 산업 중 가장 일해보고 싶은 분야 - 결혼유무별, 직업별	382
표 4-3-133	콘텐츠 산업 관련 분야 중 일해보고 싶은 직업유형 - 성별, 연령별	383
표 4-3-134	콘텐츠 산업 관련 분야 중 일해보고 싶은 직업유형 - 지역별, 월평균 가구소득별	384
표 4-3-135	콘텐츠 산업 관련 분야 중 일해보고 싶은 직업유형 - 결혼유무별, 직업별	384
표 4-3-136	저작권 관련 인식 및 태도 - 성별, 연령별	385
표 4-3-137	저작권 관련 인식 및 태도 - 지역별, 월평균 가구소득별	386
표 4-3-138	저작권 관련 인식 및 태도 - 결혼유무별, 직업별	386
표 4-3-139	저작권 보호 필요성 인식 - 성별, 연령별	387
표 4-3-140	저작권 보호 필요성 인식 - 지역별, 월평균 가구소득별	388
표 4-3-141	저작권 보호 필요성 인식 - 결혼유무별, 직업별	389
표 4-3-142	저작권 이용 상황 인식 및 태도 - 성별, 연령별	390
표 4-3-143	저작권 이용 상황 인식 및 태도 - 지역별, 월평균 가구소득별	392
표 4-3-144	저작권 이용 상황 인식 및 태도 - 결혼유무별, 직업별	393
표 4-3-145	저작권 이용 방법별 불법성 인식 - 성별, 연령별	395
표 4-3-146	저작권 이용 방법별 불법성 인식 - 지역별, 월평균 가구소득별	396
표 4-3-147	저작권 이용 방법별 불법성 인식 - 결혼유무별, 직업별	397
표 4-3-148	저작권 유료 사이트 전환 인식 - 성별, 연령별	398
표 4-3-149	저작권 유료 사이트 전환 인식 - 지역별, 월평균 가구소득별	399
표 4-3-150	저작권 유료 사이트 전환 인식 - 결혼유무별, 직업별	399
표 4-3-151	불법유통 방지를 위한 개선 사항 - 성별, 연령별	400
표 4-3-152	불법유통 방지를 위한 개선 사항 - 지역별, 월평균 가구소득별	401
표 4-3-153	불법유통 방지를 위한 개선 사항 - 결혼유무별, 직업별	402
표 4-3-154	휴식활동 라이프스타일(공정률) - 성별, 연령별	403
표 4-3-155	휴식활동 라이프스타일(공정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	404
표 4-3-156	휴식활동 라이프스타일(공정률) - 결혼유무별, 직업별	404
표 4-3-157	취미오락활동 라이프스타일(공정률) - 성별, 연령별	406
표 4-3-158	취미오락활동(공정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	407

제5부 만화 정책 동향

표 4-3-159	취미오락활동(공정률) - 결혼유무별, 직업별	408
표 4-3-160	기타사회활동 라이프스타일(공정률) - 성별, 연령별	409
표 4-3-161	기타사회활동 라이프스타일(공정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	410
표 4-3-162	기타사회활동 라이프스타일(공정률) - 결혼유무별, 직업별	410
표 4-3-163	문화예술 관람 활동 라이프스타일(공정률) - 성별, 연령별	412
표 4-3-164	문화예술 관람 활동 라이프스타일(공정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	413
표 4-3-165	문화예술 관람 활동 라이프스타일(공정률) - 결혼유무별, 직업별	414
표 4-3-166	문화예술 참여 활동 라이프스타일(공정률) - 성별, 연령별	415
표 4-3-167	문화예술 참여 활동 라이프스타일(공정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	416
표 4-3-168	문화예술 참여 활동 라이프스타일(공정률) - 결혼유무별, 직업별	416
표 4-3-169	관광활동 라이프스타일(공정률) - 성별, 연령별	417
표 4-3-170	관광활동 라이프스타일(공정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	418
표 4-3-171	관광활동 라이프스타일(공정률) - 결혼유무별, 직업별	419
표 4-3-172	스포츠관람 및 참여활동 라이프스타일(공정률) - 성별, 연령별	420
표 4-3-173	스포츠관람 및 참여활동 라이프스타일(공정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	421
표 4-3-174	스포츠관람 및 참여활동 라이프스타일(공정률) - 결혼유무별, 직업별	421
표 4-3-175	콘텐츠 선택 시 상황에 따른 태도 - 성별, 연령별	422
표 4-3-176	콘텐츠 선택 시 상황에 따른 태도 - 지역별, 월평균 가구소득별	423
표 4-3-177	콘텐츠 선택 시 상황에 따른 태도 - 결혼유무별, 직업별	423
표 4-3-178	콘텐츠 전달시 상황에 따른 태도 - 성별, 연령별	424
표 4-3-179	콘텐츠 전달시 상황에 따른 태도 - 지역별, 월평균 가구소득별	425
표 4-3-180	콘텐츠 전달시 상황에 따른 태도 - 결혼유무별, 직업별	426
표 4-3-181	평소 국내 콘텐츠 산업에 대한 관심도 - 성별, 연령별	427
표 4-3-182	평소 국내 콘텐츠 산업에 대한 관심도 - 지역별, 월평균 가구소득별	427
표 4-3-183	평소 국내 콘텐츠 산업에 대한 관심도 - 결혼유무별, 직업별	428
표 5-1-1	저작인격권의 종류	436
표 5-1-2	저작재산권의 종류 및 내용	437
표 5-1-3	저작권 등록의 효과	441
표 5-1-4	상표 관련 개념 구분	444
표 5-1-5	자타상품식별력이 없는 상표	445
표 5-1-6	기획만화창작지원 연도별 지원작 현황	452
표 5-1-7	2009년 주요 만화 제작 지원 사업 현황	455
표 5-1-8	2010 주요 만화 제작 지원 사업	456
표 5-1-9	만화작가 및 업체 유치 현황	456
표 5-1-10	서울애니메이션센터의 만화 제작 지원사업 현황	460
표 5-2-1	저작재산전략본부 구성멤버	465
표 5-2-2	국제만화상 역대 수상자 및 작품	467
표 5-2-3	역대 만화상 수상작과 작가	468
표 5-2-4	2009년 전국 만화, 애니메이션 기업 인증관리 판공청 인증 100대 기업명단	481



CARTOON

INDUSTRY WHITE PAPER