

2010 애니메이션 산업백서

ANIMATION
INDUSTRY
WHITE PAPER



2010 애니메이션 산업백서

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

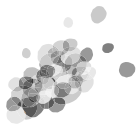
유통대행 / 커뮤니케이션북스

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

전화 (02)7474-001 팩스(02)736-5047

© 한국콘텐츠진흥원, 2010

ISBN : 978-89-6514-018-4 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 애니메이션산업 주요 이슈 및 2010년 상반기 동향	18
제1절 애니메이션 비즈니스전략 다각화 추진	18
제2절 3D입체영상기술의 대중화	29
제3절 애니메이션 불법유통의 예방활동 강화	39
제4절 국내 애니메이션기업의 활발한 해외 진출	44
제5절 할리우드 극장애니메이션의 강세	52
제6절 대중성을 위한 스토리텔링 관심증대	60
제7절 지방자치단체의 창작지원 확대	65
제8절 2009~2010년 이슈로 본 애니메이션시장 전망	79
제2장 국내 애니메이션산업 현황	90
제1절 제작규모 현황	91
제2절 매출규모 현황	92
제3절 종사자규모 현황	95
제3장 국내 애니메이션 소비자 동향	97
제1절 이용행태 동향	97
제2절 이용률 변화 동향	106
제4장 국내 애니메이션(뽀롱뽀롱 뽀로로)의 글로벌 성공사례 분석	111

2

제2부 국내 애니메이션산업 현황

제1장 애니메이션산업 제작환경	124
제1절 TV애니메이션의 제작환경	124
제2절 극장애니메이션의 제작환경	130
제2장 애니메이션산업 유통환경	137
제1절 전통미디어 애니메이션의 유통환경	138
제2절 뉴미디어 애니메이션의 유통환경	146
제3절 라이선싱상품 애니메이션의 유통환경	154
제3장 디지털시대의 애니메이션산업 특징	161
제1절 애니메이션산업의 경쟁구도 심화	161
제2절 채널의 다양화와 매체전략 수립	167
제4장 국내 방송사의 국내 및 해외 애니메이션 방영 현황	175
제1절 지상파 방송 5개 채널의 국내 및 해외 애니메이션 방영 현황	175
제2절 전문채널(케이블/위성) 국내 및 해외 애니메이션 방영 현황	202

3

제3부 국내·외 애니메이션산업 동향

제1장 국내 애니메이션산업 동향	232
제1절 기업일반	236
제2절 애니메이션 산업체 규모	237
제3절 해외 수출 및 수입 현황	242
제4절 매출 현황	245
제5절 콘텐츠 제작관련 현황	251
제2장 국내 애니메이션산업 종사자 현황	258
제1절 산업규모별 종사자 현황	258
제2절 고용형태별 종사자 현황	263
제3절 전공별 종사자 현황	268
제4절 인구통계학적 종사자 현황	271
제3장 해외 애니메이션산업 동향	276
제1절 세계 애니메이션산업 동향	276
제2절 일본	285
제3절 중국	303
제4절 미국	308
제5절 유럽	315

4

제4부 국내 애니메이션 소비자 동향

제1장 조사 개요	332
제1절 애니메이션 소비자 실태조사 개요	332
제2절 콘텐츠 소비자 실태조사 개요	335
제2장 애니메이션 소비자 실태조사 결과	338
제1절 전반적 애니메이션 이용행태	338
제2절 TV애니메이션 이용행태	347
제3절 극장애니메이션 이용행태	362
제4절 인터넷애니메이션 이용행태	369
제5절 애니메이션 비디오/DVD 이용행태	381
제6절 애니메이션 관람 휴대기기 이용행태	384
제7절 3D애니메이션 관람 이용행태	387
제8절 애니메이션 관련 상품 이용행태	392
제9절 애니메이션 이용 결정요인	400
제3장 콘텐츠 소비자 실태조사 결과	406
제1절 콘텐츠산업 이용행태	406
제2절 콘텐츠산업 경쟁력 및 발전 가능성	427
제3절 저작권관련 인식 및 태도	455
제4절 라이프스타일 분석	473
제5절 콘텐츠 선택 시 태도분석	491

5

제5부 국내·외 애니메이션 정책 동향

제1장 국내 애니메이션산업 정책 및 법제도 동향	500
제1절 정책 동향	500
제2절 법제도 동향	504
제2장 국내 애니메이션산업 지원현황	515
제1절 한국콘텐츠진흥원 지원현황	516
제2절 애니메이션 관련단체 지원현황	524
제3장 해외 애니메이션산업 정책지원 동향	532
제1절 일본	532
제2절 중국	543
제3절 미국	551
제4절 유럽	556



부 록

1. 국내 애니메이션산업 관련기관 및 업체현황
2. 애니메이션산업 관련 해외 전시회 현황
3. 2009~2010년 독립애니메이션 제작 현황
4. EU 공동제작 가이드
5. 영상콘텐츠 계약매뉴얼 <수출 분야>
6. 디지털콘텐츠 공급표준계약서

그림 1-1-1	애니메이션 <헬로 코코몽>, <빠빠에 친구들2>	18
그림 1-1-2	애니메이션 <코바버스 타요>, <부르미즈>, <로보카 폴리>	20
그림 1-1-3	애니메이션 <단잔앤파이다>, <볼츠앤블립>, <겨울연가>	24
그림 1-1-4	애니메이션 <구름빵>, <마당을 나온 암탉>, <외라 편의점>	25
그림 1-1-5	애니메이션 <스캔두고>, <꾸루꾸루와 친구들>, <뒤뚱뚱방 구조대>	28
그림 1-1-6	주요 장르별 문화콘텐츠 기술발전 전망	30
그림 1-1-7	2010년 문화콘텐츠 이슈 3D입체영상	33
그림 1-1-8	증강현실의 세계	34
그림 1-1-9	증강현실을 적용한 교육교재 사례	36
그림 1-1-10	실시간 퍼포먼스 캡처 사례 <플라 익스프레스>, <아바타>	38
그림 1-1-11	건강한 유통시장 활성화를 위한 캠페인 활동	42
그림 1-1-12	건강한 유통시장 활성화를 위한 유통시장 형성 활동	43
그림 1-1-13	해외 메이저 방송사에서 방영한 <뒤비뒤비 눈보라>, <메타제트>	49
그림 1-1-14	해외마켓에서 사전 판매된 <최강합체 믹스마스터>, <캐니멀>, <로보카 폴리>	50
그림 1-1-15	국내 100만 관객 이상 극장애니메이션 작품(2009.01~2010.10)	53
그림 1-1-16	2010 국내 상위 랭크 애니메이션의 중심 주제 : 가족의 사랑	57
그림 1-1-17	픽사 애니메이션 주인공과 타 할리우드 영화의 주인공 비교	58
그림 1-1-18	11개 장편 애니메이션의 성공신화 픽사와 스토리텔링	60
그림 1-1-19	애니메이션 <압>의 스토리텔링의 예	63
그림 1-1-20	광주세계광엑스포 개봉작 드림한스의 <SEDRIGHT>	65
그림 1-1-21	AAR 공모전 수상 작품 <모두모두 쇼>, <모하이! 포푸리 밴드>, <몬스터 슈프>	68
그림 1-1-22	CGI 활용 지원 창작 애니메이션작품들 <피쉬&칩스>, <알록달록 크레용>, <산타남치적잔>	69
그림 1-1-23	춘천의 제작 및 방영중인 창작 작품 <렛츠고MBA>, <구름빵>, <GPM>, <피들리 팜>	70
그림 1-1-24	부천 입주기업 창작 작품인 <로봇씨씨>, <슈퍼햄스밴드>	71
그림 1-1-25	지방 지치 단체의 3D입체 창작작품 <피들리 팜과 구름빵>, <사비의 꽃>, <피라다이스를 찾아서>	72
그림 1-1-26	2010 MIPTV Content 360 그랑프리 수상작품 <피들리 팜>	75
그림 1-1-27	광주의 해외 MOU 체결 작품 <공공공 아리>, <아기고릴라 동동이>	77
그림 1-1-28	제주의 해외 MOU 체결 작품 <따구>	78
그림 1-1-29	애니메이션 <쿵푸 공룡 수호대>, <뒤뚱뚱방 구조대>, <고스트메신저>	79
그림 1-1-30	2009년 개봉작 <제불찰씨이야기>, <오디션>, <로망은 없다>	81
그림 1-1-31	2010년 개봉예정작 <마당을 나온 암탉>, <마법천자문>, <다이노 맘>	82
그림 1-1-32	3D입체애니메이션 <볼츠 앤 블립>	83
그림 1-1-33	디지털영상기 및 영상설비증가, 일반상영 및 3D상영의 개봉비용 및 수익비율	84
그림 1-1-34	애니메이션 <외글와글 꼬꼬맘>, <쥬로링 동물탐정>, <고미신선 타요>	87
그림 1-2-1	애니메이션콘텐츠 제작관련 전년대비증감률 및 연평균증감률	92
그림 1-2-2	애니메이션산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률	94
그림 1-2-3	애니메이션산업 중분류별 종사자 수 전년대비증감률 및 연평균증감률	96
그림 1-3-1	즐거보는 애니메이션 장르 1순위	99
그림 1-3-2	선호하는 애니메이션작품(만 9세 이하)(1순위)	101
그림 1-3-3	선호하는 애니메이션작품(만 10-49세)(복수응답)	101
그림 1-3-4	애니메이션작품 정보 입수 경로(복수응답)	103
그림 1-3-5	애니메이션 주 이용 감상 매체 1순위	104
그림 1-3-6	만화원작 애니메이션작품 관심 정도	105
그림 1-4-1	애니메이션 <뽀롱뽀롱 뽀로로>의 주요 등장 캐릭터	116
그림 1-4-2	<뽀롱뽀롱 뽀로로> 뮤지컬	119
그림 1-4-3	<뽀롱뽀롱 뽀로로>의 성공에 적용된 STP 및 4P전략	120
그림 1-4-4	<뽀롱뽀롱 뽀로로>의 글로벌 성과 창출에 영향을 준 요인	122
그림 2-1-1	주요 해외 합작 및 진출 애니메이션 <캐니멀>, <드림릭스>, <곤>	125
그림 2-1-2	주요 한중 합작 애니메이션 <고미신선 타요>, <뒤뚱뚱방 구조대>	126
그림 2-1-3	지역 홍보 수단으로서의 TV애니메이션 <내 친구 해치>, <렛츠 스피드 업-꿈을 향한 질주>	128
그림 2-1-4	3D입체영상 TV애니메이션 시리즈 <볼츠 앤 블립>, <생장고 나라, 코코몽>, <선물 공룡 디보>	129
그림 2-1-5	해외 시장 진출 애니메이션 <파이스토리1>, <가필드>, <파이스토리2>	135
그림 2-2-1	2010년 극장용 창작 애니메이션 기대작 <마당을 나온 암탉>, <다이노 맘>	143
그림 2-2-2	미국 DVD 대어 회사 넷플릭스	145
그림 2-2-3	온라인 영화, 애니메이션 사이트 Tvee	148
그림 2-2-4	애니메이션 상품기획 <건담 프라모델>, <믹스 마스터 커드게임>	157
그림 2-2-5	이동용 애니메이션의 상품기획 <뽀롱뽀롱 뽀로로>	159
그림 2-2-6	애니메이션을 게임화 사례 <뿌까>, <마시마로>	160
그림 2-3-1	애니메이션과 복합 산업적 특성	164
그림 2-3-2	애니메이션의 다양한 상품 형태	165
그림 2-3-3	애니메이션을 아이폰 애플리케이션 적용 사례 <토이스토리3>	170
그림 2-3-4	애니메이션 <캐니멀>과 <캐니멀>의 증강현실 시연화면	172

제2부 국내 애니메이션산업 현황

그림 2-3-5	애니메이션 <신나는 과학애니메이션 Why?>, 전시체험전 <Why? 피크>	173
그림 2-4-1	2009년 국내 및 해외 애니메이션 총 방영 시간	176
그림 2-4-2	2008년 및 2009년 전체 애니메이션 방영시간 비교	179
그림 2-4-3	2009년 각 방송사의 국내 및 해외 애니메이션 방영비율	181
그림 2-4-4	2009년 각 자상파 채널의 애니메이션 방영시간 비교	182
그림 2-4-5	각 방송사의 2007~2009년 국내 애니메이션 방영시간 변화	186
그림 2-4-6	각 방송사별 국내 애니메이션의 신규방영과 재방영 비율	187
그림 2-4-7	2009년 각 채널 별 해외 애니메이션 방영 현황	193
그림 2-4-8	지역별 방영시간 비율	196
그림 2-4-9	2009년 애니메이션 전문채널의 애니메이션 방영시간	203
그림 2-4-10	2009년 케이블/ 위성 애니메이션 전문채널의 국내 및 해외 애니메이션 방영현황	206
그림 2-4-11	2009년 애니메이션 전문채널의 총 국내 애니메이션 대비 각 채널별 비율	207
그림 2-4-12	애니메이션 전문채널별 국내 애니메이션 편성 분포도	213
그림 2-4-13	케이블· 위성 채널의 전체 해외 작품의 국가별 점유율	218
그림 2-4-14	케이블· 위성 채널의 전체 해외 작품의 지역별 점유율	219

제3부 국내·외 애니메이션산업 동향

그림 3-1-1	조사업무 추진절차	235
그림 3-1-2	애니메이션산업 중분류별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률	239
그림 3-1-3	애니메이션 제작업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률	240
그림 3-1-4	애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 증감률 및 연평균증감률	241
그림 3-1-5	온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 전년대비증감률 및 연평균증감률	241
그림 3-1-6	사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률	246
그림 3-1-7	매출액 규모별 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률	247
그림 3-1-8	종사자 규모별 매출 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률	249
그림 3-1-9	지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률	251
그림 3-1-10	애니메이션 콘텐츠 제작관련 전년대비증감률 및 연평균증감률	252
그림 3-1-11	애니메이션 전체 매체별 전년대비증감률 및 연평균증감률(창작 및 제작 매출액)	253
그림 3-1-12	제작방식별 매출현황 전년대비증감률 및 연평균증감률	257
그림 3-2-1	애니메이션산업 중분류별 종사자 수 전년대비증감률 및 연평균증감률	259
그림 3-2-2	매출액 규모별/ 연도별 종사자 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률	261
그림 3-2-3	종사자 규모별/ 연도별 종사자 현황 전년대비증감률 및 연평균증감률	262
그림 3-2-4	고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률	264
그림 3-2-5	고용형태별/ 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률	265
그림 3-2-6	직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률	267
그림 3-2-7	애니메이션산업 전공별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률	269
그림 3-2-8	학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률	270
그림 3-2-9	지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률	272
그림 3-2-10	성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률	273
그림 3-2-11	연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률	275
그림 3-3-1	<토이스토리3>의 트랜스 미디어 OSMU 사례 웹, 테마파크, DVD, 아이패드, 닌텐도 DS	284
그림 3-3-2	1968년 일본 스포츠 애니메이션의 효시 <가인의 별>	285
그림 3-3-3	일본 애니메이션시장 규모 및 전망	286
그림 3-3-4	2009년 TV 아사히의 신규 애니메이션 <스티치와 닌텐도 DS 게임 <스티치DS)>	287
그림 3-3-5	일본 애니메이션 방송 시간 수 추이	288
그림 3-3-6	일본 극장애니메이션 상영 작품 수	288
그림 3-3-7	2009년 아스트로보이로 탄생한 아톰	289
그림 3-3-8	애니메이션 테마파크 사례1 고베시의 철인 28호	290
그림 3-3-9	애니메이션 테마파크 사례2 오다이바의 건담	291
그림 3-3-10	애니메이션 테마파크 사례3 지브리 박물관	292
그림 3-3-11	데즈카 오사무 리메이크 작품 <리본의 기사(사피이어 왕자)>, <정글대제(일림의 왕자 레오)>	293
그림 3-3-12	중국, 인도, 일본의 어린이 인구 변화 추이	295
그림 3-3-13	도에이 애니메이션 2009~2010년 작품 <디지털몬코로스워즈>, <드래곤볼 改>	297
그림 3-3-14	매드하우스 애니메이션 2009~2010년 작품 <요나요나 펑관>, <Iron Man>	299
그림 3-3-15	선라이즈 애니메이션 2009~2010년 작품 <우주를 달리는 소녀>, <흑신 The Animation>	301
그림 3-3-16	중국 애니메이션시장 규모 및 전망	303
그림 3-3-17	2009년 중국 극장애니메이션 <살랭이 지미의 모험기>, <사랑왕과 후이타이링의 용감한 모험>	305
그림 3-3-18	해외 수출된 중국 애니메이션 <꼬마 잉어 파오파오의 모험>, <삼국연의>	307
그림 3-3-19	카툰 산업과 연계되는 중국의 주요 테마파크 <북경 환락곡(樂谷)>, <대련 발현왕국(發現王國)>	308
그림 3-3-20	북미 애니메이션시장 규모 및 전망	309
그림 3-3-21	스튜디오 애니메이션 <우당탕 마을/A Town Called Panic>	312
그림 3-3-22	Tween Marketing 기업 <American Girl Store>, <Disney XD>	312
그림 3-3-23	미국 CG 애니메이션의 연도별 비율	313
그림 3-3-24	2010년 미국 홀 엔터테인먼트 미디어 변화	314

제4부 국내 애니메이션 소비자 동향

그림 3-3-25	유럽 애니메이션산업 시장규모 및 전망	316
그림 3-3-26	3D로 다시 제작되는 유럽의 히트 애니메이션 작품 <바버시리즈>, <무망>, <찰리채플린>	317
그림 3-3-27	영국 애니메이션산업 시장규모 및 전망	318
그림 3-3-28	영국 Ardman 사의 <Shaun the sheep>	319
그림 3-3-29	프랑스 애니메이션산업 시장규모 및 전망	321
그림 3-3-30	2010년 프랑스 애니메이션 주요 작품 <The little prince>, <Rosie>	323
그림 3-3-31	독일 애니메이션산업 시장규모 및 전망	324
그림 3-3-32	이탈리아 애니메이션산업 시장규모 및 전망	326
그림 3-3-33	2010년 이탈리아 애니메이션 <미아폭스>, <팝피씨에>	327
그림 3-3-34	이탈리아 내 재방영 인기를 얻고 있는 애니메이션 <히맨>, <론레인저>, <캐스퍼>	327
그림 3-3-35	이탈리아 애니메이션산업 시장규모 및 전망	328
그림 3-3-36	스페인 해외공동제작 애니메이션 <PLANT51>, <LADY REAPER>, <POCPYO>, <KAMBU>, <SuckERS>	329
그림 3-3-37	스페인 애니메이션 <덕터 W>, <플라잉 스쿼럴>	330
그림 4-2-1	즐거보는 애니메이션 장르 1순위	340
그림 4-2-2	선호하는 애니메이션작품(만9세이하)(1순위)	342
그림 4-2-3	선호하는 애니메이션작품(만10-만49세)(복수응답)	342
그림 4-2-4	애니메이션작품 정보입수 경로(복수응답)	344
그림 4-2-5	애니메이션 주 이용 감상 매체 1순위	345
그림 4-2-6	만화 원작 애니메이션작품 관심 정도	346
그림 4-2-7	TV애니메이션 시청 경험률	348
그림 4-2-8	TV애니메이션 경험해 본 TV매체(복수응답)	348
그림 4-2-9	TV애니메이션 시청 빈도	350
그림 4-2-10	하루 평균 TV애니메이션 시청 시간	351
그림 4-2-11	하루 평균 TV시청 대비 애니메이션 시청 점유율	351
그림 4-2-12	TV애니메이션 주 시청 요일	353
그림 4-2-13	TV애니메이션 주 시청 시간대(복수응답)	354
그림 4-2-14	TV애니메이션 선호 시간대(복수응답)	355
그림 4-2-15	주 시청 애니메이션 채널 순위 비교	356
그림 4-2-16	2010년 주 시청 애니메이션 채널 선호 이유	357
그림 4-2-17	TV애니메이션 비시청 이유 1순위	359
그림 4-2-18	뉴미디어 이용 후 기존 미디어 시청 횟수 변화	360
그림 4-2-19	TV애니메이션 향후 관람 의향	361
그림 4-2-20	극장애니메이션 관람 경험	362
그림 4-2-21	극장애니메이션 비 관람 이유	363
그림 4-2-22	극장애니메이션 관람 동행자	365
그림 4-2-23	극장애니메이션 작품의사 결정자	365
그림 4-2-24	극장애니메이션 작품 제작국 중요도	366
그림 4-2-25	극장애니메이션 작품 제작국 중요도(성별/연령별)	367
그림 4-2-26	극장애니메이션 향후 관람 의향	368
그림 4-2-27	극장애니메이션 향후 관람 의향(성별/연령별)	368
그림 4-2-28	인터넷애니메이션 관람 여부	369
그림 4-2-29	인터넷애니메이션 주 이용 방법(복수응답)	371
그림 4-2-30	인터넷애니메이션 이용 빈도	372
그림 4-2-31	인터넷 유료 애니메이션 1회 구입비용	373
그림 4-2-32	인터넷 유료 애니메이션 한 달 평균 구입비용	374
그림 4-2-33	인터넷 유료 애니메이션 결제방법	374
그림 4-2-34	인터넷애니메이션을 보기 위하여 즐겨 찾는 사이트	375
그림 4-2-35	인터넷애니메이션 이용 시 고려조건 1순위	376
그림 4-2-36	인터넷애니메이션 다운로드에 대한 인식	377
그림 4-2-37	인터넷애니메이션 불법 다운로드에 대한 인식	378
그림 4-2-38	불법성 인지 후, 인터넷애니메이션의 불법 다운로드에 대한 태도 변화	379
그림 4-2-39	인터넷 유료 애니메이션 향후 관람 의향	380
그림 4-2-40	비디오/DVD 형태의 애니메이션 향후 구입 의향	382
그림 4-2-41	비디오/DVD 형태의 애니메이션의 적정 가격	383
그림 4-2-42	애니메이션 관람 휴대기기 이용경험	384
그림 4-2-43	애니메이션 관람 주 이용 휴대기기	385
그림 4-2-44	애니메이션 관람 휴대기기 향후 이용 의향	386
그림 4-2-45	3D애니메이션 관람 이용 경험	387
그림 4-2-46	3D애니메이션 관람 이용 경험 3D애니메이션 관람 시 만족 사항	389
그림 4-2-47	3D애니메이션 관람 시 불만족 사항	390
그림 4-2-48	3D애니메이션 향후 이용 의향	391
그림 4-2-49	애니메이션 캐릭터상품 구매경험	392

그림 4-2-50	구입한 애니메이션 캐릭터(복수응답)	394
그림 4-2-51	애니메이션 캐릭터 구매 상품군(복수응답)	395
그림 4-2-52	애니메이션 캐릭터 구매 장소(복수응답)	396
그림 4-2-53	애니메이션 캐릭터 구매 이유(복수응답)	397
그림 4-2-54	애니메이션 캐릭터 구매 만족도(복수응답)	398
그림 4-2-55	애니메이션 캐릭터 향후 구입 의향	399
그림 4-2-56	애니메이션 이용에 미치는 요인의 중요 정도	401
그림 4-2-57	평소 애니메이션에 대한 생각	403
그림 4-3-1	콘텐츠별 이용률(최근 1년 기준)	406
그림 4-3-2	이용 경험자의 콘텐츠별 이용 빈도(최근 1년 기준)	409
그림 4-3-3	과거 대비 이용률 변화 추이(과거 1년 대비)	411
그림 4-3-4	콘텐츠별 이용률 변화 의향(최근 1년 대비 향후 1년간 기준)	416
그림 4-3-5	향후 시간 여유 시 주 이용 콘텐츠	422
그림 4-3-6	향후 비용 여유 시 주 이용 콘텐츠	425
그림 4-3-7	콘텐츠산업 발전을 위한 정부의 노력	428
그림 4-3-8	현재 콘텐츠산업 성장 정도 평가(과거 5년 전 대비)	430
그림 4-3-9	경쟁력 우세 부문	432
그림 4-3-10	경쟁력 동등 부문	434
그림 4-3-11	경쟁력 열세 부문	437
그림 4-3-12	경쟁력 종합 평가	439
그림 4-3-13	선진국 대비 국내 콘텐츠 수준 평가	440
그림 4-3-14	콘텐츠산업 내 한류 지식/확산 분야	444
그림 4-3-15	21세기를 이끌어갈 우리나라의 새로운 성장산업	447
그림 4-3-16	향후 5년 이내 청소년에게 꿈과 비전을 줄 수 있는 전망 있는 직업군	448
그림 4-3-17	창의적인 콘텐츠산업 중 가장 일해보고 싶은 분야	451
그림 4-3-18	콘텐츠산업 관련 분야 중 일해보고 싶은 직업유형	453
그림 4-3-19	저작권 관련 인식 및 태도	455
그림 4-3-20	저작권 보호 필요성 인식	457
그림 4-3-21	저작권 이용 상황 인식 및 태도	460
그림 4-3-22	저작권 이용 방법별 불법성 인식	464
그림 4-3-23	저작권 유료 사이트 전환 인식	468
그림 4-3-24	불법유통 방지를 위한 개선 사항	470
그림 4-3-25	휴식활동 라이프스타일	473
그림 4-3-26	취미오락활동 라이프스타일(1)	475
그림 4-3-27	취미오락활동 라이프스타일(2)	475
그림 4-3-28	기타 사회활동 라이프스타일	479
그림 4-3-29	문화예술 관람 활동 라이프스타일	481
그림 4-3-30	문화예술 참여 활동 라이프스타일	484
그림 4-3-31	관광활동 라이프스타일	486
그림 4-3-32	스포츠관람 및 참여활동 라이프스타일	489
그림 4-3-33	콘텐츠 선택 시 상황에 따른 태도	491
그림 4-3-34	콘텐츠 전달시 상황에 따른 태도	493
그림 4-3-35	평소 국내 콘텐츠산업에 대한 관심도	495

제5부 국내·외 애니메이션 정책 동향

그림 5-1-1	[2008 애니메이션 성장기 발전 전략] 애니메이션산업 활성화 순환표	504
그림 5-1-2	저작권 개요	507
그림 5-2-1	완성보증제도 순환표	522
그림 5-2-2	한국콘텐츠진흥원 인력양성 지원 예 : 콘텐츠 IN 취업캠프	523
그림 5-3-1	중국 문화산업 핵심 분야와 중점분야의 계승	544
그림 5-3-2	중국 문화부 조직구조	549
그림 5-3-3	미국 작가 조합(Writers Guild of America West and East) 로고	553

표목차

제1부 총론

표 1-1-1	2009-2010년 주요 유아용 애니메이션작품	19
표 1-1-2	2009-2010년 연간 콘텐츠와 연계한 주요작품	22
표 1-1-3	2009-2010년 핵심 상품아이템이 동시 기획된 주요작품	26
표 1-1-4	3D애니메이션 기술 변천사	32
표 1-1-5	2009년 개봉 애니메이션의 미국 3D성영관 현황	34
표 1-1-6	증강현실 시장전망	36
표 1-1-7	오프라인 불법 복제 저작물 단속현황(2010. 1~6)	40
표 1-1-8	영상물 불법 및 합법 저작물 형태별 단가	41

표 1-1-9	해외 합작작품의 증가	45
표 1-1-10	해외투자를 유치한 해외 공동제작 주요작품(2006-2010)	46
표 1-1-11	국내 극장애니메이션 상위 관객동원 10위권 스크린 수 비교	54
표 1-1-12	국내 극장애니메이션 개봉작 상위 10위권 1인 지출비 비교	55
표 1-1-13	세계 영화 개봉작 상위 10위권 매출액(2010. 1-9)	56
표 1-1-14	AAR(Asian Animation Round) 설립목적 및 주요활동	67
표 1-1-15	2009년 춘천의 창작 애니메이션 진행 작품 해외 투자확보 현황	74
표 1-1-16	2010년 광주광역시 창작 애니메이션 개발 작품 및 해외 MOU 체결 현황	78
표 1-1-17	국내 디지털 및 입체스크린 설치 현황	83
표 1-2-1	애니메이션산업 총괄	91
표 1-2-2	애니메이션콘텐츠 제작관련 지출 현황	91
표 1-2-3	애니메이션산업 분류	92
표 1-2-4	애니메이션산업 소분류별 매출액 현황	93
표 1-2-5	애니메이션산업 소분류별 종사자 현황	96
표 1-3-1	애니메이션 관람 빈도	98
표 1-3-2	애니메이션 1회 평균 관람 시간	98
표 1-3-3	즐거보는 애니메이션 장르 1위	99
표 1-3-4	즐거보는 애니메이션 장르 성별/연령별 1순위	99
표 1-3-5	선호하는 애니메이션작품(만 9세 이하) 복수응답	100
표 1-3-6	선호하는 애니메이션작품(만 10-49세) 복수응답	100
표 1-3-7	선호하는 애니메이션작품 국내외 해외 비중	101
표 1-3-8	선호하는 애니메이션작품(만 9세 이하) 복수응답	102
표 1-3-9	애니메이션작품 정보 입수 경로(복수응답)	102
표 1-3-10	애니메이션작품 구입에 가장 많은 영향을 미치는 정보	103
표 1-3-11	애니메이션 주 이용 감상 매체 1순위	104
표 1-3-12	애니메이션 주 이용 감상 매체 1순위-성별, 연령별	104
표 1-3-13	만화원작 애니메이션작품 관심 정도	105
표 1-3-14	만화원작 애니메이션 중 가장 좋아하는 작품	106
표 1-3-15	애니메이션 이용경험자의 이용빈도(최근 1년 기준) - 성별, 연령별	106
표 1-3-16	애니메이션 이용경험자의 이용빈도(최근 1년 기준) - 지역별, 월평균 가구소득별	107
표 1-3-17	애니메이션 이용경험자의 이용빈도(최근 1년 기준) - 결혼유무별, 직업별	107
표 1-3-18	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이-성별, 연령별	108
표 1-3-19	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이-지역별, 월평균 가구소득별	108
표 1-3-20	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이-결혼 유무별, 직업별	109
표 1-3-21	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향-성별, 연령별	109
표 1-3-22	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향-지역별, 월평균 가구소득별	110
표 1-3-23	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향-결혼 유무별, 직업별	110
표 1-4-1	<뽀롱뽀롱 뽀로로>의 연혁	112
표 1-4-2	<뽀롱뽀롱 뽀로로>의 성과	113
표 1-4-3	<뽀롱뽀롱 뽀로로>의 OSMU 히스토리	114
표 1-4-4	<뽀롱뽀롱 뽀로로> 종합평가	121

제2부 국내 애니메이션산업 현황

표 2-1-1	2009년 극장애니메이션 <관객수 기준>	131
표 2-1-2	2010년 1~8월 극장애니메이션 <관객수 기준>	132
표 2-1-3	US Movie Market Summary 2007 to 2010	133
표 2-1-4	Top-Grossing Production Methods 1995 to 2010	134
표 2-1-5	Top-Grossing Distributors 1995 to 2010	134
표 2-1-6	TOP Crossing Movies of 2010 <World>	135
표 2-1-7	파이스토리2 선 판매 사례	136
표 2-2-1	세계 애니메이션 시장 규모	137
표 2-2-2	뉴미디어 시대 콘텐츠 키워드	137
표 2-4-1	2009년 국내 및 해외 애니메이션 총 방영 시간	175
표 2-4-2	2009년 국내 애니메이션의 신규방영 및 재방영 시간	176
표 2-4-3	2009년 각 채널 별 연간 총 방영시간 및 국내 신규 애니메이션 방영현황	176
표 2-4-4	2008년 및 2009년 전체 애니메이션 방영시간 비교	178
표 2-4-5	2007년 대비 2008년 애니메이션 방영시간 증감	179
표 2-4-6	2008년 대비 2009년 애니메이션 방영시간 증감	180
표 2-4-7	2009년 각 방송사의 애니메이션 총 방영시간	180
표 2-4-8	2008년 대비 2009년의 각 방송사별 전체 애니메이션 방영시간 증감	182
표 2-4-9	지상파 5개 채널의 2007-2009년 전체 애니메이션 방영시간 변화	183
표 2-4-10	지상파 5개 채널의 2007-2009년 연간 총 방영시간 변화	184
표 2-4-11	2008년과 2009년의 지상파 5개 채널의 연간 총 방영시간과 전체 애니메이션 방영시간 변화 비교	184
표 2-4-12	지상파 5개 채널의 2007-2009년 국내 애니메이션 방영시간 변화	185

표 2-4-13	각 방송사별 국내 애니메이션의 신규방영과 재방영 비율	187
표 2-4-14	2008년과 2009년 각 방송사별 전체 방송 시간 및 국내제작 애니메이션 방영시간 비교	188
표 2-4-15	2008년과 2009년의 자상파 5개 채널의 연간 총 방영시간과 신규 애니메이션 방영시간 변화 비교	189
표 2-4-16	2008년 2009년 각 채널의 신규 및 재방영 작품 수	188
표 2-4-17	각 채널별 국내 제작 애니메이션 목록 및 편성 시간	190
표 2-4-18	2009년 각 채널 별 해외 애니메이션 방영 현황	193
표 2-4-19	2008-2009년 각 방송 채널별 해외 애니메이션 방영시간 변화	194
표 2-4-20	2009년 KBS1, KBS2, SBS 방영 해외 애니메이션	195
표 2-4-21	2009년 EBS의 해외 애니메이션의 국가별 방영현황	195
표 2-4-22	2009년 EBS의 해외 애니메이션의 국가별 작품 수	195
표 2-4-23	EBS의 2009년 지역별 해외 애니메이션 방영 시간	196
표 2-4-24	EBS의 2008년과 2009년의 지역별 해외 애니메이션의 방영비율	197
표 2-4-25	2009년 EBS의 해외 애니메이션 목록	197
표 2-4-26	제작기법에 따른 분류	198
표 2-4-27	2008년 및 2009년 애니메이션 제작기법 현황	199
표 2-4-28	각 채널별 국내 신규 애니메이션의 제작방식 현황	200
표 2-4-29	신규 애니메이션의 제작 방식	200
표 2-4-30	작품 구성에 따른 분류	201
표 2-4-31	2009년 단편 작품 목록	201
표 2-4-32	2008년 단편 작품 목록	202
표 2-4-33	2009년 애니메이션 전문채널의 애니메이션 방영현황	203
표 2-4-34	애니메이션 전문채널의 비 애니메이션 작품 목록	204
표 2-4-35	2008년과 2009년 애니메이션 전문채널의 전체 애니메이션 방영시간 변화	204
표 2-4-36	2007-2009년까지의 전체 애니메이션 방영시간 변화	205
표 2-4-37	2009년 케이블/위성 애니메이션 전문채널의 국내 및 해외 애니메이션 방영현황	205
표 2-4-38	2008년과 2009년 애니메이션 전문채널의 국내 애니메이션 방영비교	207
표 2-4-39	2009년 애니메이션 전문채널의 총 국내 애니메이션 대비 각 채널별 비율	207
표 2-4-40	2007-2009년 애니메이션 전문채널의 국내 애니메이션 방영시간 변화	208
표 2-4-41	2009년 각 애니메이션 전문채널별 국내 애니메이션 작품 수	208
표 2-4-42	2009년 각 애니메이션 전문채널의 국내 애니메이션 방영시간과 작품 수	209
표 2-4-43	2009년 애니메이션 전문채널의 국내 애니메이션 방영목록	209
표 2-4-44	2009년 애니메이션 전문채널의 해외 애니메이션 방영현황	215
표 2-4-45	2008년 애니메이션 전문채널의 국가별 해외 애니메이션 방영현황	216
표 2-4-46	2008년과 2009년 일본과 미국 애니메이션 방영시간 변화	217
표 2-4-47	케이블· 위성 5개 채널에서 방영한 지역별 해외 애니메이션	219
표 2-4-48	2009년 애니메이션 전문채널의 해외 애니메이션 방영 목록	220

제3부 국내·외 애니메이션산업 동향

표 3-1-1	조사개요	232
표 3-1-2	분류체계	232
표 3-1-3	전수조사와 표본조사 구분	233
표 3-1-4	애니메이션산업 사업체 설립연도 분포	236
표 3-1-5	애니메이션산업 사업체형태 분포	236
표 3-1-6	애니메이션산업 경영형태 분포	237
표 3-1-7	애니메이션산업 소분류별 매출액 현황	238
표 3-1-8	애니메이션 제작업 소분류별 매출액 현황	240
표 3-1-9	애니메이션 유통 및 배급업 소분류별 매출액 현황	240
표 3-1-10	온라인 애니메이션 서비스업 소분류별 매출액 현황	241
표 3-1-11	애니메이션산업 수출 및 수입액 현황	242
표 3-1-12	애니메이션산업 창작수출 및 하청수출 비교	242
표 3-1-13	애니메이션산업 지역별 수출액 현황	243
표 3-1-14	애니메이션산업 지역별 수입액 현황	243
표 3-1-15	애니메이션산업 해외 진출 형태	244
표 3-1-16	애니메이션산업 해외 수출방식	244
표 3-1-17	사업형태별 매출 현황	245
표 3-1-18	사업형태별 연도별 매출 현황	245
표 3-1-19	매출액 규모별 매출 현황	246
표 3-1-20	매출액 규모별/연도별 현황	247
표 3-1-21	종사자 규모별 매출 현황	248
표 3-1-22	종사자 규모별/연도별 매출액 현황	248
표 3-1-23	지역별 매출 현황	250
표 3-1-24	연도별 지역 매출 현황	250
표 3-1-25	애니메이션 콘텐츠 제작관련 지출 현황	252
표 3-1-26	애니메이션산업 전체 매체별 매출현황(창작 및 제작 매출액)	253

표 3-1-27	애니메이션 창작제작업 매체별 매출현황(창작 및 제작 매출액)	254
표 3-1-28	애니메이션 하청제작업 매체별 매출현황(창작 및 제작 매출액)	255
표 3-1-29	애니메이션 편권 매체별 매출현황(창작 및 제작 매출액)	255
표 3-1-30	제작방식별 매출현황	256
표 3-1-31	부가사업 연계현황	257
표 3-2-1	애니메이션산업 소분류별 종사자 현황	259
표 3-2-2	매출액 규모별 종사자 현황	260
표 3-2-3	매출액 규모별/연도별 종사자 현황	260
표 3-2-4	종사자 규모별 종사자 현황	261
표 3-2-5	종사자 규모별/연도별 종사자 현황	262
표 3-2-6	고용형태별 종사자 현황	263
표 3-2-7	연도별 고용형태 종사자 현황	264
표 3-2-8	고용형태별 성별 종사자 현황	265
표 3-2-9	연도별/고용형태별/성별 종사자 현황	265
표 3-2-10	직무별 종사자 현황	266
표 3-2-11	연도별/고용형태별/성별 종사자 현황	266
표 3-2-12	애니메이션산업 제작부문 종사자 현황	267
표 3-2-13	연도별/고용형태별/성별 종사자 현황	268
표 3-2-14	학력별 종사자 현황	269
표 3-2-15	연도별/학력별 종사자 현황	270
표 3-2-16	지역별 종사자 현황	271
표 3-2-17	연도별 지역 종사자 현황	272
표 3-2-18	성별 종사자 현황	273
표 3-2-19	연도별/성별 종사자 현황	273
표 3-2-20	연령별 종사자 현황	274
표 3-2-21	연도별 연령별 종사자 현황	274
표 3-3-1	세계 애니메이션시장 규모 및 전망	276
표 3-3-2	권역별 극장애니메이션산업 규모	277
표 3-3-3	권역별 방송용 애니메이션산업 규모	278
표 3-3-4	권역별 홈미디어용 애니메이션산업 규모	278
표 3-3-5	3D입체영화 제작 편수 추이	279
표 3-3-6	3D입체 주요 영화 20	280
표 3-3-7	2010년 주요 흥행작품의 미국 내 3D 상영수입 비중	280
표 3-3-8	2010년 하반기 개봉예정 3D애니메이션 작품	281
표 3-3-9	2010년 TV애니메이션 공동제작 현황	282
표 3-3-10	애니메이션 온라인 서비스(다운로드·스트리밍) 사이트	283
표 3-3-11	일본 애니메이션시장 규모 및 전망	286
표 3-3-12	서양 37개국 일본 애니메이션 상영작 관객 현황	288
표 3-3-13	2009년 일본 극장애니메이션의 일본과 한국의 관객 매출액	289
표 3-3-14	일본 방송국의 온라인 서비스 현황 예	292
표 3-3-15	2010년 일본 도쿄 무도관 애니메이션 음악 아티스트 주요 공연 일람	294
표 3-3-16	도에이애니메이션 관련회사 일람	298
표 3-3-17	매드하우스 관련회사 일람	300
표 3-3-18	선라이즈 관련회사 일람	302
표 3-3-19	중국 애니메이션시장 규모 및 전망	303
표 3-3-20	2009-2010년 상반기 중국영화시장의 극장애니메이션 흥행수입	306
표 3-3-21	북미 애니메이션시장 규모 및 전망	309
표 3-3-22	미국 애니메이션시장 흥행 상위 5개 작품의 수익 총액	310
표 3-3-23	북미 방송용 애니메이션 주요 제작사	310
표 3-3-24	2009년 북미 극장애니메이션 매출 현황(영화 순위 100위권 내)	311
표 3-3-25	미국 CG 애니메이션의 연도별 흥행수익	313
표 3-3-26	2010년 미국 내 영화 흥행 순위(2010.10 기준)	314
표 3-3-27	2010년 미국 온라인 비디오 콘텐츠 사이트	315
표 3-3-28	유럽 애니메이션산업 시장규모 및 전망	316
표 3-3-29	애니메이션산업 소분류별 종사자 현황	318
표 3-3-30	영국 3D 디지털 스크린 수	319
표 3-3-31	5파운드 이하의 장난감 상품 LIST	320
표 3-3-32	프랑스 애니메이션산업 시장규모 및 전망	321
표 3-3-33	애니메이션산업 소분류별 종사자 현황	322
표 3-3-34	프랑스 애니메이션산업 전문 케이블, 위성, ADLS 채널 현황	322
표 3-3-35	프랑스 지상파TV의 국내 및 해외 애니메이션 방영 시간 비교	323
표 3-3-36	독일 애니메이션산업 시장규모 및 전망	324
표 3-3-37	이탈리아 애니메이션산업 시장규모 및 전망	326

제3부 국내·외 애니메이션산업 동향

제4부 국내 애니메이션 소비자 동향

표 3-3-38	스페인 애니메이션산업 시장규모 및 전망	328
표 4-1-1	애니메이션산업 소비자 조사 설계	333
표 4-1-2	연령별 애니메이션 콘텐츠 이용률 반영 가중치	334
표 4-1-3	조사 표본 구성(전체)	334
표 4-1-4	콘텐츠산업 전 국민 조사 설계	336
표 4-1-5	조사 표본 구성(전체)	337
표 4-2-1	애니메이션 관람 빈도	339
표 4-2-2	애니메이션 1회 평균 관람시간	339
표 4-2-3	즐거보는 애니메이션 장르 1순위	340
표 4-2-4	즐거보는 애니메이션 장르 상별/연령별 1순위	340
표 4-2-5	선호하는 애니메이션작품(만9세 이하) 복수응답	341
표 4-2-6	선호하는 애니메이션작품(만10~만49세) 복수응답	341
표 4-2-7	선호하는 애니메이션작품 국내와 해외 비중	342
표 4-2-8	선호하는 애니메이션작품(만9세 이하) 복수응답	343
표 4-2-9	애니메이션작품 정보입수 경로(복수응답)	343
표 4-2-10	애니메이션작품 구입에 가장 많은 영향을 미치는 정보	344
표 4-2-11	애니메이션 주 이용 감상 매체 1순위	345
표 4-2-12	애니메이션 주 이용 감상 매체 1순위	345
표 4-2-13	만화 원작 애니메이션작품 관심 정도	346
표 4-2-14	만화 원작 애니메이션 중 가장 좋아하는 작품	347
표 4-2-15	TV애니메이션 시청 경험률	347
표 4-2-16	TV애니메이션 경험해 본 TV매체(복수응답)	348
표 4-2-17	TV애니메이션 시청 성별/연령별 주 이용 매체(복수 응답)	349
표 4-2-18	TV애니메이션 시청 빈도	349
표 4-2-19	하루 평균 TV 시청 시간	350
표 4-2-20	하루 평균 TV애니메이션 시청 시간	351
표 4-2-21	하루 평균 TV애니메이션 시청 점유율	351
표 4-2-22	TV애니메이션 주 시청 요일	352
표 4-2-23	TV애니메이션 성별/연령별 주 시청 요일	353
표 4-2-24	TV애니메이션 성별/연령별 주 시청 시간대	354
표 4-2-25	TV애니메이션 성별/연령별 주 시청 시간대(복수응답)	354
표 4-2-26	TV애니메이션 선호 시간대(복수응답)	355
표 4-2-27	TV애니메이션 성별/연령별 선호 시간대(복수응답)	355
표 4-2-28	주 시청 애니메이션 채널 1순위	356
표 4-2-29	2010년 주 시청 애니메이션 성별/연령별 채널 1순위	357
표 4-2-30	2010년 주 시청 애니메이션 채널 선호 이유	357
표 4-2-31	2010년 주 시청 애니메이션 채널 1순위	358
표 4-2-32	TV애니메이션 비시청 이유 1순위	358
표 4-2-33	뉴미디어 이용 후 기존 미디어 시청 횟수 변화	359
표 4-2-34	뉴미디어 이용 후 기존 미디어 시청 횟수 변화(성별/연령별)	360
표 4-2-35	TV애니메이션 향후 관람 의향	360
표 4-2-36	극장애니메이션 관람 경험	362
표 4-2-37	극장애니메이션 성별/연령별 관람 경험	362
표 4-2-38	극장애니메이션 비 관람 이유	363
표 4-2-39	극장애니메이션 연간 성별/연령별 관람 횟수	364
표 4-2-40	극장애니메이션 관람 동행자	364
표 4-2-41	극장애니메이션 작품의사 결정자	365
표 4-2-42	극장애니메이션 작품 제작국 중요도	366
표 4-2-43	극장애니메이션 작품 제작국 중요도(성별/연령별)	366
표 4-2-44	극장애니메이션 향후 관람 의향	367
표 4-2-45	극장애니메이션 향후 관람 의향(성별/연령별)	368
표 4-2-46	인터넷애니메이션 관람 여부	369
표 4-2-47	인터넷애니메이션 관람 여부(성별/연령별)	369
표 4-2-48	인터넷애니메이션 이용해본 방법(복수응답)	370
표 4-2-49	인터넷애니메이션 주 이용 방법(복수응답)	370
표 4-2-50	인터넷애니메이션 성별/연령별 이용해본 방법(복수응답)	371
표 4-2-51	인터넷애니메이션 이용 빈도	372
표 4-2-52	인터넷 유료 애니메이션 1회 평균 구입비용 및 한 달 평균 구입비용	373
표 4-2-53	인터넷애니메이션을 보기 위하여 즐겨 찾는 사이트	375
표 4-2-54	인터넷애니메이션 이용 시 고려조건 1순위	376
표 4-2-55	인터넷애니메이션 이용 시 고려조건(성별, 연령별) 1순위	376
표 4-2-56	인터넷애니메이션 다운로드에 대한 인식	377

표 4-2-57	인터넷애니메이션 불법 다운로드에 대한 인식	378
표 4-2-58	인터넷애니메이션 불법 다운로드에 대한 인식	378
표 4-2-59	불법성 인지 후, 인터넷애니메이션의 불법 다운로드에 대한 태도 변화	379
표 4-2-60	인터넷 유료 애니메이션 향후 이용 의향	380
표 4-2-61	인터넷 유료 애니메이션 향후 이용 의향	380
표 4-2-62	애니메이션 비디오/DVD 구입 경험	381
표 4-2-63	애니메이션 비디오/DVD 구입 빈도	381
표 4-2-64	비디오/DVD 형태의 애니메이션 향후 구입 의향	382
표 4-2-65	비디오/DVD 형태의 애니메이션 성별, 연령별 향후 구입 의향	382
표 4-2-66	비디오/DVD 형태의 애니메이션 적정 가격	383
표 4-2-67	비디오/DVD 형태의 애니메이션의 적정 가격	383
표 4-2-68	애니메이션 관람 휴대기기 이용 경험	384
표 4-2-69	애니메이션 관람 주 이용 휴대기기	385
표 4-2-70	애니메이션 관람 휴대기기 이용 빈도	385
표 4-2-71	애니메이션 관람 휴대기기 향후 이용 의향	386
표 4-2-72	애니메이션 관람 휴대기기 성별, 연령별 향후 이용 의향	386
표 4-2-73	3D애니메이션 관람 이용경험	387
표 4-2-74	3D애니메이션 관람시 주 이용경로	388
표 4-2-75	3D애니메이션 관람 이용 빈도	388
표 4-2-76	3D애니메이션 관람 시 만족 사항	389
표 4-2-77	3D애니메이션 관람 시 만족 사항	389
표 4-2-78	3D애니메이션 관람 시 불만족 사항	390
표 4-2-79	3D애니메이션 관람 시 불만족 사항	390
표 4-2-80	3D애니메이션 향후 이용 의향	391
표 4-2-81	3D애니메이션 향후 이용 의향	391
표 4-2-82	애니메이션 캐릭터상품 구매경험	392
표 4-2-83	애니메이션 캐릭터상품 및 성별/연령별 구매경험	393
표 4-2-84	애니메이션 캐릭터상품 구입 빈도	393
표 4-2-85	구입한 애니메이션 캐릭터(복수응답)	394
표 4-2-86	애니메이션 캐릭터 구매 상품군(복수응답)	395
표 4-2-87	애니메이션 캐릭터 구매 장식(복수응답)	396
표 4-2-88	애니메이션 캐릭터 구매 이유(복수응답)	397
표 4-2-89	애니메이션 캐릭터 구매 만족도(복수응답)	398
표 4-2-90	애니메이션 캐릭터 성별/연령별 구매 만족도(복수응답)	398
표 4-2-91	애니메이션 캐릭터 1년간 총 지불액	399
표 4-2-92	애니메이션 캐릭터 향후 구입 의향	399
표 4-2-93	애니메이션 캐릭터 성별/연령별 향후 구입 의향	400
표 4-2-94	애니메이션 이용에 영향 미치는 요인의 중요 정도	401
표 4-2-95	평소 애니메이션에 대한 생각	402
표 4-2-96	애니메이션을 보면서 상대적으로 줄어든 볼거리나 즐길거리	404
표 4-2-97	애니메이션을 보면서 상대적으로 줄어든 볼거리나 즐길거리	404
표 4-2-98	애니메이션 대신 찾게 되는 볼거리나 즐길거리	405
표 4-2-99	애니메이션 대신 찾게 되는 볼거리나 즐길거리	405
표 4-3-1	콘텐츠별 이용률(최근 1년 기준) - 성별, 연령별	407
표 4-3-2	콘텐츠별 이용률(최근 1년 기준) - 지역, 월평균 가구소득별	407
표 4-3-3	콘텐츠별 이용률(최근 1년 기준) - 결혼유무별, 직업별	408
표 4-3-4	애니메이션 이용 경험자의 이용 빈도(최근 1년 기준) - 성별, 연령별	409
표 4-3-5	애니메이션 이용 경험자의 이용 빈도(최근 1년 기준) - 지역별, 월평균 가구소득별	410
표 4-3-6	애니메이션 이용 경험자의 이용 빈도(최근 1년 기준) - 결혼유무별, 직업별	410
표 4-3-7	콘텐츠별 이용감소율(과거1년 대비 최근 1년간 감소자 응답기준) - 성별, 연령별	412
표 4-3-8	콘텐츠별 이용감소율(과거1년 대비 최근 1년간 감소자 응답기준) - 지역별, 월평균 가구소득별	412
표 4-3-9	콘텐츠별 이용감소율(과거1년 대비 최근 1년간 감소자 응답기준) - 결혼유무별, 직업별	413
표 4-3-10	콘텐츠별 이용증가율(과거1년 대비 최근 1년간 증가자 응답기준) - 성별, 연령별	413
표 4-3-11	콘텐츠별 이용증가율(과거1년 대비 최근 1년간 증가자 응답기준) - 지역별, 월평균 가구소득별	414
표 4-3-12	콘텐츠별 이용증가율(과거1년 대비 최근 1년간 증가자 응답기준) - 결혼유무별, 직업별	414
표 4-3-13	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이 - 성별, 연령별	415
표 4-3-14	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이 - 지역별, 월평균 가구소득별	415
표 4-3-15	과거 대비 애니메이션 이용률 변화 추이 - 결혼 유무별, 직업별	416
표 4-3-16	콘텐츠별 이용감소율(최근 1년 대비 향후 1년간 감소자 응답기준) - 성별, 연령별	417
표 4-3-17	콘텐츠별 이용감소율(최근 1년 대비 향후 1년간 감소자 응답기준) - 지역별, 월평균 가구소득	418
표 4-3-18	콘텐츠별 이용감소율(최근 1년 대비 향후 1년간 감소자 응답기준) - 결혼 유무, 직업별	418
표 4-3-19	콘텐츠별 이용증가율(과거1년 대비 최근 1년간 증가자 응답기준) - 성별, 연령별	419
표 4-3-20	콘텐츠별 이용증가율(최근 1년 대비 향후 1년간 증가자 응답기준) - 지역별, 월평균 가구소득별	419

표 4-3-21	콘텐츠별 이용증가율(최근 1년 대비 향후 1년간 증가자 응답기준) - 결혼 유무, 직업별	420
표 4-3-22	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 성별, 연령별	420
표 4-3-23	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 지역별, 월평균 가구소득별	421
표 4-3-24	애니메이션 현재 대비 향후 이용률 변화 의향 - 결혼 유무, 직업별	421
표 4-3-25	향후 시간 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 성별, 연령별	422
표 4-3-26	향후 시간 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 지역별, 월평균 가구소득별	423
표 4-3-27	향후 시간 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 결혼유무별, 직업별	424
표 4-3-28	향후 비용 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 성별, 연령별	425
표 4-3-29	향후 비용 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 지역별, 월평균 가구소득별	426
표 4-3-30	향후 비용 여유 시 주 이용 콘텐츠 - 결혼유무별, 직업별	426
표 4-3-31	콘텐츠산업 발전을 위한 정부의 노력 - 성별, 연령별	428
표 4-3-32	콘텐츠산업 발전을 위한 정부의 노력 - 지역별, 월평균 가구소득별	428
표 4-3-33	콘텐츠산업 발전을 위한 정부의 노력 - 결혼유무별, 직업별	429
표 4-3-34	현재 콘텐츠산업 성장 정도(과거 5년 전 대비) - 성별, 연령별	430
표 4-3-35	현재 콘텐츠산업 성장 정도(과거 5년 전 대비) - 지역별, 월평균 가구소득별	431
표 4-3-36	현재 콘텐츠산업 성장 정도(과거 5년 전 대비) - 결혼 유무, 직업별	431
표 4-3-37	경쟁력 우세 부문 - 성별, 연령별	432
표 4-3-38	경쟁력 우세 부문 - 지역별, 월평균 가구소득별	433
표 4-3-39	경쟁력 우세 부문 - 결혼유무별, 직업별	434
표 4-3-40	경쟁력 동등 부문 - 성별, 연령별	435
표 4-3-41	경쟁력 동등 부문 - 지역별, 월평균 가구소득별	435
표 4-3-42	경쟁력 동등 부문 - 결혼유무별, 직업별	436
표 4-3-43	경쟁력 열세 부문 - 성별, 연령별	437
표 4-3-44	경쟁력 열세 부문 - 지역별, 월평균 가구소득별	438
표 4-3-45	경쟁력 열세 부문 - 결혼유무별, 직업별	438
표 4-3-46	선진국 대비 국내 콘텐츠 수준 평가 - 성별, 연령별	441
표 4-3-47	선진국 대비 국내 콘텐츠 수준 평가 - 지역별, 월평균 가구소득별	442
표 4-3-48	선진국 대비 국내 콘텐츠 수준 평가 - 결혼유무, 직업별	442
표 4-3-49	콘텐츠산업 내 한류 지식/확산 분야 - 성별, 연령별	444
표 4-3-50	콘텐츠산업 내 한류 지식/확산 분야 - 지역별, 월평균 가구소득별	445
표 4-3-51	콘텐츠산업 내 한류 지식/확산 분야 - 결혼유무별, 직업별	446
표 4-3-52	21세기를 이끌어갈 우리나라의 새로운 성장산업 - 성별, 연령별	447
표 4-3-53	21세기를 이끌어갈 우리나라의 새로운 성장산업 - 지역별, 월평균 가구소득별	447
표 4-3-54	21세기를 이끌어갈 우리나라의 새로운 성장산업 - 결혼유무별, 직업별	448
표 4-3-55	청소년에게 꿈과 비전을 줄 수 있는 전망 있는 직업군 - 성별, 연령별	449
표 4-3-56	청소년에게 꿈과 비전을 줄 수 있는 전망 있는 직업군 - 지역별, 월평균 가구소득별	449
표 4-3-57	청소년에게 꿈과 비전을 줄 수 있는 전망 있는 직업군 - 결혼유무별, 직업별	450
표 4-3-58	창의적인 콘텐츠산업 중 가장 일해보고 싶은 분야 - 성별, 연령별	451
표 4-3-59	창의적인 콘텐츠산업 중 가장 일해보고 싶은 분야 - 지역별, 월평균 가구소득별	452
표 4-3-60	창의적인 콘텐츠산업 중 가장 일해보고 싶은 분야 - 결혼유무별, 직업별	452
표 4-3-61	콘텐츠산업 관련 분야 중 일해보고 싶은 직업유형 - 성별, 연령별	453
표 4-3-62	콘텐츠산업 관련 분야 중 일해보고 싶은 직업유형 - 지역별, 월평균 가구소득별	454
표 4-3-63	콘텐츠산업 관련 분야 중 일해보고 싶은 직업유형 - 결혼유무별, 직업별	454
표 4-3-64	저작권 관련 인식 및 태도 - 성별, 연령별	456
표 4-3-65	저작권 관련 인식 및 태도 - 지역별, 월평균 가구소득별	456
표 4-3-66	저작권 관련 인식 및 태도 - 결혼유무별, 직업별	457
표 4-3-67	저작권 보호 필요성 인식 - 성별, 연령별	458
표 4-3-68	저작권 보호 필요성 인식 - 지역별, 월평균 가구소득별	458
표 4-3-69	저작권 보호 필요성 인식 - 결혼유무별, 직업별	459
표 4-3-70	저작권 이용 상황 인식 및 태도 - 성별, 연령별	460
표 4-3-71	저작권 이용 상황 인식 및 태도 - 지역별, 월평균 가구소득별	462
표 4-3-72	저작권 이용 상황 인식 및 태도 - 결혼유무, 직업별	463
표 4-3-73	저작권 이용 방법별 불법성 인식 - 성별, 연령별	465
표 4-3-74	저작권 이용 방법별 불법성 인식 - 지역별, 월평균 가구소득별	466
표 4-3-75	저작권 이용 방법별 불법성 인식 - 결혼유무, 직업별	467
표 4-3-76	저작권 유료 사이트 전환 인식 - 성별, 연령별	468
표 4-3-77	저작권 유료 사이트 전환 인식 - 지역별, 월평균 가구소득별	469
표 4-3-78	저작권 유료 사이트 전환 인식 - 결혼유무별, 직업별	469
표 4-3-79	불법유통 방지를 위한 개선 사항 - 성별, 연령별	471
표 4-3-80	불법유통 방지를 위한 개선 사항 - 지역별, 월평균 가구소득별	471
표 4-3-81	불법유통 방지를 위한 개선 사항 - 결혼유무별, 직업별	472
표 4-3-82	휴식활동 라이프스타일(공정률) - 성별, 연령별	474
표 4-3-83	휴식활동 라이프스타일(공정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	474

표 4-3-84	휴식활동 라이프스타일(긍정률) - 결혼유무별, 직업별	474
표 4-3-85	취미오락활동 라이프스타일(긍정률) - 성별, 연령별	476
표 4-3-86	취미오락활동 라이프스타일(긍정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	477
표 4-3-87	취미오락활동 라이프스타일(긍정률) - 결혼유무별, 직업별	478
표 4-3-88	기타 사회활동 라이프스타일(긍정률) - 성별, 연령별	480
표 4-3-89	기타 사회활동 라이프스타일(긍정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	480
표 4-3-90	기타 사회활동 라이프스타일(긍정률) - 결혼유무별, 직업별	481
표 4-3-91	문화예술 관람 활동 라이프스타일(긍정률) - 성별, 연령별	482
표 4-3-92	문화예술 관람 활동 라이프스타일(긍정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	482
표 4-3-93	문화예술 관람 활동 라이프스타일(긍정률) - 결혼유무별, 직업별	483
표 4-3-94	문화예술 참여 활동 라이프스타일(긍정률) - 성별, 연령별	484
표 4-3-95	문화예술 참여 활동 라이프스타일(긍정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	485
표 4-3-96	문화예술 참여 활동 라이프스타일(긍정률) - 결혼유무별, 직업별	485
표 4-3-97	관광활동 라이프스타일(긍정률) - 성별, 연령별	486
표 4-3-98	관광활동 라이프스타일(긍정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	487
표 4-3-99	관광활동 라이프스타일(긍정률) - 결혼유무별, 직업별	488
표 4-3-100	스포츠관람 및 참여활동 라이프스타일(긍정률) - 성별, 연령별	489
표 4-3-101	스포츠관람 및 참여활동 라이프스타일(긍정률) - 지역별, 월평균 가구소득별	490
표 4-3-102	스포츠관람 및 참여활동 라이프스타일(긍정률) - 결혼유무별, 직업별	490
표 4-3-103	콘텐츠 선택 시 상황에 따른 태도 - 성별, 연령별	491
표 4-3-104	콘텐츠 선택 시 상황에 따른 태도 - 지역별, 월평균 가구소득별	492
표 4-3-105	콘텐츠 선택 시 상황에 따른 태도 - 결혼유무별, 직업별	492
표 4-3-106	콘텐츠 전달시 상황에 따른 태도 - 성별, 연령별	493
표 4-3-107	콘텐츠 전달시 상황에 따른 태도 - 지역별, 월평균 가구소득별	494
표 4-3-108	콘텐츠 전달시 상황에 따른 태도 - 결혼유무별, 직업별	495
표 4-3-109	평소 국내 콘텐츠산업에 대한 관심도 - 성별, 연령별	496
표 4-3-110	평소 국내 콘텐츠산업에 대한 관심도 - 지역별, 월평균 가구소득별	496
표 4-3-111	평소 국내 콘텐츠산업에 대한 관심도 - 결혼유무별, 직업별	497

제5부 국내 · 외 애니메이션 정책 동향

표 5-1-1	문화체육관광부의 애니메이션 정책 추진 기본 방향	501
표 5-1-2	조세특례제한법 개정안	513
표 5-1-3	투자환경 개선 관련 조세특례제한법 개정안	514
표 5-2-1	연도별 애니메이션 지원 현황	515
표 5-2-2	2009년 대학생 애니메이션 공모전 수상작	516
표 5-2-3	2009년 글로벌 애니메이션 프로젝트 발굴 사업 - 본편 파일럿 부분 최종 선정결과	517
표 5-2-4	2010년 글로벌 프론티어 프로젝트 사업 애니메이션 부분	517
표 5-2-5	2010년 단편 애니메이션 제작지원 선정작	518
표 5-2-6	창작 애니메이션 제작물량 증가 추이	518
표 5-2-7	2009년 애니메이션 산하공동제작지원 작품	519
표 5-2-8	2009년 OSMU 킬러콘텐츠 지원사업 선정 작품	520
표 5-2-9	2009년 글로벌 비즈니스 게이트웨이	521
표 5-2-10	2009년 애니메이션 전문 투자 조합 결성현황	521
표 5-2-11	글로벌 프론티어 지원사업 선정작	524
표 5-2-12	애니메이션 프로덕션 개발지원 선정작	524
표 5-2-13	단편 애니메이션 지원사업	525
표 5-2-14	애니루키 스카우트 선정작	525
표 5-2-15	애니 버라이어티 사업	526
표 5-2-16	서울 애니메이션 센터 애니메이션 기업 입주업체 (2010.10)	527
표 5-2-17	방송융합형 콘텐츠제작지원 사업	527
표 5-2-18	원스스 기반콘텐츠제작 활성화 지원사업	528
표 5-2-19	경기디지털콘텐츠진흥원 애니메이션 기업 입주업체 (2010.10)	529
표 5-2-20	광주정보문화산업진흥원 애니메이션 기업 입주업체 (2010.10)	530
표 5-2-21	강원정보문화산업진흥원 애니메이션기업 입주업체 (2010.10)	531
표 5-3-1	애니메이션 관련 이벤트	534
표 5-3-2	애니메이션 관련 수입규제 현황	548
표 5-3-3	미국 연방정부 콘텐츠 제작 지원 방안	552
표 5-3-4	미국 작가 조합(Writers Guild of America West and East) 기본 정보	554
표 5-3-5	영국 창조산업 직무별 전담기구	557
표 5-3-6	영국 창조산업 관련 기관	558
표 5-3-7	배급 규모에 따른 필름 디지털 상영 본 제작비교	559