

ANIMATION  
INDUSTRY  
WHITE PAPER

# 2011 애니메이션 산업백서



# 2011 애니메이션 산업백서

Animation Industry White Paper 2011

발행인 이재웅  
발행일 2011년 12월 31일 초판 제1쇄 발행  
발행처 한국콘텐츠진흥원

편집·인쇄 경성문화사  
150-872 서울특별시 영등포구 국회대로 66길-11 총회BD 1/5F  
전화 (02)786-2999 / 팩스 (02)786-2930

© 한국콘텐츠진흥원, 2011  
ISBN: 978-89-6514-104-4 03600

본 책의 내용에 대한 저작권은 한국콘텐츠진흥원에 있습니다.  
아울러 책의 내용에 대한 무단전제를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 한국콘텐츠진흥원 『2011 애니메이션 산업백서』라고 밝혀주시기 바랍니다.



**한국콘텐츠진흥원** KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

121-270 서울특별시 마포구 월드컵북로 400 (마포구 상암동 1602)  
전화 (02)3153-1114 / 팩스 (02)3153-1115  
[www.kocca.kr](http://www.kocca.kr)

# Contents

## Section 1

### 제1부 애니메이션산업 주요이슈 및 성공사례 분석

제1장 2010년 애니메이션산업 주요이슈 및 2011년 상반기 동향	2
제1절 애플리케이션과 스마트기기로 새로운 애니메이션 시장 개척	2
제2절 증강현실(Augmented Reality) 발전을 통한 애니메이션산업의 확장	6
제3절 애니메이션산업의 구조 변화에 따른 OEM시장의 축소	2·1
제4절 독립 애니메이션산업을 통한 국내 애니메이션산업의 근간 재발견	1
제5절 문화산업 전반에 걸친 애니메이터의 영역 확장	4·2
제6절 애니메이션 캐릭터를 활용한 감성 마케팅의 증가	2·3
제7절 일본 애니메이션산업의 변화와 국내 애니메이션산업의 위기	6·3
제8절 한중 공동제작의 확대와 현지화를 통한 중국시장 진출	3·4
제9절 IT 영상통신기기의 발달에 따른 스마트 저작권 시대로의 진입	4·5
제10절 애니메이션산업 발전을 위한 진흥법안 공청회 개최	8·5
제2장 2010~2011년 국내 애니메이션 성공사례	26
제1절 TV 애니메이션 성공사례 : 로보카 폴리	2·6
제2절 OVA(Original Video Animation) 애니메이션 성공사례 : 고스트메신저	9

## Section 2

### 제2부 애니메이션산업 동향

제1장 애니메이션산업 제작환경	67
제1절 TV 애니메이션산업 제작환경	67
제2절 극장 애니메이션 제작환경	48
제3절 애플리케이션 애니메이션 제작환경	19
제2장 애니메이션 유통환경	49
제1절 대중미디어 애니메이션의 유통환경	49
제2절 뉴미디어 애니메이션 유통산업	0
제3절 라이선싱 상품으로서의 애니메이션산업	61
제3장 국내 방송사의 국내 및 해외 애니메이션 방영 현황	711
제1절 지상파 방송사 5개 채널의 국내 및 해외 애니메이션 방영 현황	711
제2절 애니메이션 전문 채널(케이블/위성)의 국내 및 해외 애니메이션 방영 현황	146

# Section 3

## 제3부 국내·외 애니메이션산업 현황

제1장 국내 애니메이션산업 현황	8
제1절 기업 일반	16
제2절 산업 규모	18
제3절 매출 현황	12
제4절 수출입 현황	28
제2장 국내 애니메이션산업 종사자 현황	2
제1절 산업규모별 종사자 현황	2
제2절 고용형태별 종사자 현황	6
제3절 전공/학력별 종사자 현황	2
제4절 인구통계학적 종사자 현황	25
제3장 해외 애니메이션산업 동향	8
제1절 총괄	20
제2절 일본	20
제3절 중국	25
제4절 인도	29
제5절 미국	28
제6절 유럽	28
제7절 호주	30
제8절 브라질	37

# Section 4

## 제4부 국내 애니메이션 이용자 동향

제1장 애니메이션 소비자 실태조사 결과	3
제1절 애니메이션 소비자 실태조사 개요	3
제2절 전반적 애니메이션 이용행태	1
제3절 TV 애니메이션 이용행태	1
제4절 극장 애니메이션 이용행태	85
제5절 온라인 애니메이션 이용행태	2
제6절 애니메이션 비디오/DVD 이용행태	3
제7절 새로운 플랫폼(스마트폰·태블릿PC)을 통한 애니메이션 이용행태	8:83
제8절 3D입체영상 애니메이션 이용행태	3
제9절 애니메이션 관련 상품 이용행태	9
제10절 애니메이션 이용 결정요인	407
제2장 콘텐츠 교육기관 현황조사 결과	1
제1절 콘텐츠 교육기관 현황조사 개요	2
제2절 대학의 콘텐츠 관련 학과 현황	4
제3절 전문계 고등학교의 콘텐츠 관련 학과 현황	9
제4절 비정규교육기관의 콘텐츠 관련 학과 현황	14

# Section 5

## 제5부 국내·외 애니메이션산업 정책 현황

제1장 국내 애니메이션산업 정책 및 법제도 현황	34
제1절 국내 애니메이션 정책현황	46
제2절 애니메이션 관련 법제도 현황	6
제2장 국내 애니메이션산업 지원 현황	8
제1절 한국콘텐츠진흥원 지원현황	8
제2절 애니메이션 관련단체 지원현황	11
제3장 해외 애니메이션산업 정책지원 동향	15
제1절 일본	51
제2절 중국	57
제3절 미국	56
제4절 유럽	52

# Section 6

## 제6부 부 록

1. 국내 애니메이션산업 관련단체 및 기관 현황	85
2. 국내 애니메이션산업 주요 기업 현황	93
3. 국내 애니메이션 제작 연대표	5
4. 2010~2011년 국내 독립애니메이션 제작 현황	4
5. 국내 소비자의 애니메이션 선호도 TOP 100 (2011년 상반기 기준)	255
6. 해외 애니메이션산업 관련 주요 행사 및 전시회 현황	45

【 제1부 애니메이션산업 주요이슈 및 성공사례 분석 】

<표 1-1-1> KT 자사 iPhone 고객 이용실태 설문 조사 ..... 3  
 <표 1-1-2> 애플리케이션의 구분 ..... 3  
 <표 1-1-3> 2010년 애니메이션산업 매출 및 수출입액 ..... 3·1  
 <표 1-1-4> 최근 3년간 제작된 독립 애니메이션의 러닝 타임 ..... 9·1  
 <표 1-1-5> 2010년 국내 주요 독립 애니메이션 플랫폼에서의 상영 현황·2  
 <표 1-1-6> 독립 애니메이션 제작 발표 일정 ..... 3·2  
 <표 1-1-7> 2011년 국내 극장 애니메이션 제작 작품 ..... 4·2  
 <표 1-1-8> OEM Line의 형성과 변화 ..... 5·2  
 <표 1-1-9> 국산 기획 창작 극작용 애니메이션 개봉 현황  
 (2001~2011년 7월) ..... 3  
 <표 1-1-10> 2010년 중국 동만(게임·만화·애니메이션) 지역별 산업 규모·2  
 <표 1-1-11> 국내 VFX 회사 현황 ..... 9·3  
 <표 1-1-12> 국내 주요 광고 CG 업체 ..... 0·2  
 <표 1-1-13> 국내 주요 건축 CG 업체 ..... 1·3  
 <표 1-1-14> 만화를 원작으로 하는 프라임 타임 TV 애니메이션 현황  
 (2011년 6월 기준) ..... 9  
 <표 1-1-15> 완구/게임을 원작으로 하는 프라임타임 TV 애니메이션 현황  
 (2011년 6월 기준) ..... 0  
 <표 1-1-16> 도예이 그룹 원작의 프라임타임 TV 애니메이션 현황  
 (2011년 6월 기준) ..... 0  
 <표 1-1-17> 2009년 이전 주요 한중 공동제작 작품 현황 ..... 4·4  
 <표 1-1-18> 2010년 이후 주요 한중 공동제작 작품 현황 ..... 4·4  
 <표 1-1-19> 향후 한중 공동제작 방식 ..... 8·4  
 <표 1-1-20> 중국의 애니메이션 관련 주요 대외 규제 정책 ..... 9·4  
 <표 1-1-21> 중국의 해외 공동제작 애니메이션 국산 판정 관련 방침·0·5  
 <표 1-1-22> 해외 합작 제작 TV드라마(애니메이션 포함) 관리 규정 0·5  
 <표 1-1-23> 주요 해외 투자기업의 유형 비교 (합작, 합작, 독자기업)3·5  
 <표 1-1-24> 2009~2011년 지적재산권 감시 권고국 리스트 ..... 4·5  
 <표 1-1-25> 2010년 불법복제 영상물 이용경향 <연령별> ..... 6·5  
 <표 1-1-26> 디지털 저작권 기술의 예 ..... 6·5  
 <표 1-2-1> <로이비주얼> 주요 연혁 ..... 6·6  
 <표 1-2-2> <로보카 폴리> 사업 현황 ..... 7·6  
 <표 1-2-3> <로보카 폴리 시즌2> 매출 규모 예상안 ..... 8·6  
 <표 1-2-4> <고스트메신저> OVA의 예산 및 예상 수익 구조 ..... 0·7  
 <표 1-2-5> <고스트메신저> DVD 판매 / 2011년 7월 ..... 4·7  
 <표 1-2-6> <고스트메신저> 유료판매 ..... 4·7

【 제2부 애니메이션산업 동향 】

<표 2-1-1> 2010~2011년 방영된 주요 해외 공동제작 작품 ..... 6·7  
 <표 2-1-2> 2011년 제작중인 주요 해외 공동제작 작품 ..... 7·7  
 <표 2-1-3> 2011년 방영 및 제작 중인 주요 TV 애니메이션  
 후속시즌 작품 ..... 8  
 <표 2-1-4> 2010~2011년 방영 및 제작중인 완구 소재 TV 애니메이션·8  
 <표 2-1-5> 인기 원작을 활용한 주요 TV 애니메이션 ..... 2·8  
 <표 2-1-6> 2010년 극장 애니메이션 현황 (관객 수 기준) ..... 5·8  
 <표 2-1-7> 2011년 1월~9월 극장 애니메이션 현황 (관객 수 기준)6·8  
 <표 2-1-8> 2011년 제작 중인 주요 해외 공동제작 극장 애니메이션8·8  
 <표 2-1-9> 연도별 3D입체영화 관객수 및 매출액 ..... 9·8  
 <표 2-1-10> 2010년 3D입체영화 흥행 10위권 ..... 9·8  
 <표 2-1-11> 2011년 개봉 국내 극장 애니메이션 ..... 0·9  
 <표 2-1-12> TV 애니메이션과 연계된 애플리케이션 개발 사례 ..... 1·9  
 <표 2-1-13> 주요 교육업체의 유아, 아동용 애플리케이션 ..... 3·9  
 <표 2-2-1> 2009~2010년 뉴미디어 광고시장 규모 ..... 5·9

<표 2-2-2> 사업자별 N-스크린 제공 개념 / 유형 및 클라우드 컴퓨팅 0 1  
 <표 2-2-3> 스마트 디바이스의 5대 트렌드 ..... 401  
 <표 2-2-4> 애니메이션의 비즈니스 사례와 성공전략 ..... 801  
 <표 2-3-1> 2010년 국내 및 해외 애니메이션 총 방영 시간 ..... 8·11  
 <표 2-3-2> 2010년 국내 애니메이션의 신규방영 및 재방영 시간 ..... 8·11  
 <표 2-3-3> 2008~2010년 애니메이션 방영 시간 비교 ..... 021  
 <표 2-3-4> 2008~2010년 애니메이션 방영 시간 증감 ..... 021  
 <표 2-3-5> 2010년 각 채널별 연간 전체 방영 시간 ..... 121  
 <표 2-3-6> 2008~2010년 각 채널별 연간 전체 방영 시간 비교 ..... 121  
 <표 2-3-7> 2008~2010년 지상파 5개 채널의 연간 전체 방영  
 시간 변화 ..... 122  
 <표 2-3-8> 2010년 각 방송사의 국내 및 해외 애니메이션 방영 시간·2 1  
 <표 2-3-9> 2008~2010년 지상파 5개 채널의 전체 애니메이션 방영  
 시간 변화 ..... 125  
 <표 2-3-10> 2008~2010년 지상파 5개 채널의 연간 전체 방영 시간과  
 전체 애니메이션 방영 시간 변화 비교 ..... 126  
 <표 2-3-11> 2008~2010년 지상파 5개 채널의 국내 애니메이션 방영  
 시간 변화 ..... 127  
 <표 2-3-12> 각 채널별 국내 애니메이션의 신규방영과 재방영 비율 ..... 8·2 1  
 <표 2-3-13> 2008~2010년 각 채널별 국내 애니메이션 신규방영과  
 재방영 시간 변화 ..... 129  
 <표 2-3-14> 2010년의 각 채널의 연간 전체 방영 시간과 신규  
 애니메이션 방영 시간 변화 비교 ..... 130  
 <표 2-3-15> 2008~2010년 각 채널의 신규 및 재방영 작품 수 ..... 131  
 <표 2-3-16> 각 채널별 국내 제작 애니메이션 목록 및 편성 시간 ..... 2·3 1  
 <표 2-3-17> 2010년 각 채널 별 해외 애니메이션 방영 현황 ..... 6·3 1  
 <표 2-3-18> 2008~2010년의 각 채널별 해외 애니메이션 방영  
 시간 변화 ..... 136  
 <표 2-3-19> 2010년 KBS1과 KBS2의 해외 애니메이션 방영 목록·7·3 1  
 <표 2-3-20> 2010년 EBS의 해외 애니메이션의 국가별 방영 현황·7·3 1  
 <표 2-3-21> 2008~2010년 EBS의 해외 애니메이션 방영 현황 비교8·3 1  
 <표 2-3-22> EBS의 2010년 지역별 해외 애니메이션 방영 현황 ..... 9·3 1  
 <표 2-3-23> 2009~2010년 EBS의 지역별 해외 애니메이션 방영  
 비율 비교 ..... 140  
 <표 2-3-24> 2010년 EBS의 해외 애니메이션 목록 ..... 041  
 <표 2-3-25> 2010년 국내 신작 애니메이션의 제작 기법에 따른 분류2·4 1  
 <표 2-3-26> 2008~2010년 신작 애니메이션의 제작 기법에 따른 분류4 1  
 <표 2-3-27> 2010년 국내 신규 애니메이션 제작 방식 현황 ..... 3·4 1  
 <표 2-3-28> 2008~2010년 작품 구성에 따른 분류 ..... 541  
 <표 2-3-29> 2010년 단편 및 에피소드 10화 미만 작품 목록 ..... 54 1  
 <표 2-3-30> 2008~2010년 애니메이션 전문 채널의 애니메이션  
 방영 현황 ..... 146  
 <표 2-3-31> 2008~2010년 애니메이션 전문 채널의 전체 방영  
 시간 대비 애니메이션 방영 현황 ..... 146  
 <표 2-3-32> 애니메이션 전문 채널의 기타 작품 목록 ..... 84 1  
 <표 2-3-33> 2009~2010년의 기타 작품 방영 변화 ..... 941  
 <표 2-3-34> 2008~2010년 전체 애니메이션 방영 시간 변화 ..... 05 1  
 <표 2-3-35> 2010년 케이블·위성 애니메이션 전문 채널의 애니메이션  
 방영 현황 ..... 151  
 <표 2-3-36> 2010년 애니메이션 전문 채널의 총 국내 애니메이션 방영  
 시간에 대한 각 채널별 비율 ..... 152  
 <표 2-3-37> 2008~2010년 애니메이션 전문 채널의 국내 애니메이션  
 방영 시간 변화 ..... 153  
 <표 2-3-38> 2008~2010년 각 애니메이션 전문 채널별 국내  
 애니메이션 작품 수 ..... 153  
 <표 2-3-39> 2010년 애니메이션 전문 채널의 국내 애니메이션 방영 목록5 1  
 <표 2-3-40> 2010년 애니메이션 전문 채널의 총 해외 애니메이션  
 방영 시간 및 각 채널별 비율 ..... 154  
 <표 2-3-41> 2008~2010년 애니메이션 전문 채널의 해외 애니메이션  
 방영 시간 변화 ..... 154

<표 2-3-42> 2008~2010년 애니메이션 전문 채널의 국가별 해외 애니메이션 방영 현황 ..... 12

<표 2-3-43> 방송사업자의 해외 작품 방영 비율에 대한 방송법 ..... 56 1

<표 2-3-44> 2008~2010년 일본 애니메이션 방영 시간 변화 ..... 56 1

<표 2-3-45> 애니메이션 전문 채널 작품의 국가별 점유 상황 ..... 66 1

<표 2-3-46> 애니메이션 전문 채널에서 방영한 지역별 해외 애니메이션 6 1

<표 2-3-47> 2010년 애니메이션 전문 채널의 해외 애니메이션 방영 목록 6 1

【 제3부 국내·외 애니메이션산업 현황 】

<표 3-1-1> 조사개요 ..... 31

<표 3-1-2> 분류체계 ..... 31

<표 3-1-3> 전수조사와 표본조사 구분 ..... 38 1

<표 3-1-4> 애니메이션산업 사업체 설립연도 분포 ..... 68 1

<표 3-1-5> 애니메이션산업 사업체형태 분포 ..... 78 1

<표 3-1-6> 애니메이션산업 경영형태 분포 ..... 78 1

<표 3-1-7> 애니메이션산업 총괄 ..... 98 1

<표 3-1-8> 애니메이션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황 (2010년) ..... 89

<표 3-1-9> 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 지출 현황 ..... 09 1

<표 3-1-10> 애니메이션산업 부가사업 연계 현황 ..... 49 1

<표 3-1-11> 애니메이션산업 업종별 매출액 현황 ..... 29 1

<표 3-1-12> 애니메이션 제작업 업종별 매출액 현황 ..... 49 1

<표 3-1-13> 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 매출액 현황 ..... 59 1

<표 3-1-14> 온라인 애니메이션 서비스업 업종별 매출액 현황 ..... 59 1

<표 3-1-15> 애니메이션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황 (2010년) 9 1

<표 3-1-16> 애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황 ..... 69 1

<표 3-1-17> 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황 (2010년) 9 1

<표 3-1-18> 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황 ..... 79 1

<표 3-1-19> 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황 (2010년) 9 1

<표 3-1-20> 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황 ..... 99 1

<표 3-1-21> 애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황\* (2010년) 0 0 2

<표 3-1-22> 애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황\* ..... 0 0 2

<표 3-1-23> 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) (2010년) ..... 32

<표 3-1-24> 애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) ..... 2

<표 3-1-25> 애니메이션 창작제작 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) ..... 3

<표 3-1-26> 애니메이션 하청제작 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) ..... 1

<표 3-1-27> 애니메이션 판권 매체별 연도별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) ..... 3

<표 3-1-28> 애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황 ..... 60 2

<표 3-1-29> 애니메이션산업 부가가치 구성 현황 (2010년) ..... 70 2

<표 3-1-30> 애니메이션산업 연도별 부가가치 구성 현황 ..... 70 2

<표 3-1-31> 애니메이션산업 수출 및 수입액 현황 ..... 80 2

<표 3-1-32> 애니메이션 창작 및 하청제작 수출액 비교 ..... 80 2

<표 3-1-33> 애니메이션산업 지역별 수출액 현황 ..... 90 2

<표 3-1-34> 애니메이션산업 지역별 수입액 현황 ..... 01 2

<표 3-1-35> 애니메이션산업 해외 수출방식 ..... 01 2

<표 3-1-36> 애니메이션산업 해외 진출형태 ..... 11 2

<표 3-2-1> 애니메이션산업 업종별 종사자 현황 ..... 21 2

<표 3-2-2> 애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황 (2010년) 1 2

<표 3-2-3> 애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황 ..... 4 2

<표 3-2-4> 애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황 (2010년) 1 2

<표 3-2-5> 애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황 ..... 5 2

<표 3-2-6> 애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황 (2010년) 1 2

<표 3-2-7> 애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황 ..... 7 2

<표 3-2-8> 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황 (2010년) ..... 23

<표 3-2-9> 애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황 9 1 2

<표 3-2-10> 애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황 (2010년) 0 2 2

<표 3-2-11> 애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황 ..... 0 2 2

<표 3-2-12> 애니메이션산업 제작부문 직무별 종사자 현황 ..... 1 2 2

<표 3-2-13> 애니메이션산업 제작부문 전공별 종사자 현황 ..... 2 2 2

<표 3-2-14> 애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황 (2010년) 4 2 2

<표 3-2-15> 애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황 ..... 4 2 2

<표 3-2-16> 애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황 (2010년) 5 2 2

<표 3-2-17> 애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황 ..... 6 2 2

<표 3-2-18> 애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황 (2010년) 7 2 2

<표 3-2-19> 애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황 ..... 7 2 2

<표 3-2-20> 애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황 (2010년) 8 2 2

<표 3-2-21> 애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황 ..... 9 2 2

<표 3-3-1> 2006~2015년 전 세계 애니메이션 시장 규모 ..... 03 2

<표 3-3-2> 2006~2015년 권역별 애니메이션 시장 규모 ..... 33 2

<표 3-3-3> 2006~2015년 주요 국가별 애니메이션 시장 규모 ..... 43 2

<표 3-3-4> 2010 전 세계 영화 박스오피스 순위 ..... 63 2

<표 3-3-5> 2011 전 세계 영화 박스오피스 순위 ..... 63 2

<표 3-3-6> 2006~2015년 일본 애니메이션 시장 규모 ..... 24 2

<표 3-3-7> 2010년 일본 개봉 애니메이션 영화 Top 14 ..... 44 2

<표 3-3-8> 2011년 일본 개봉 애니메이션 영화 Top 8 ..... 54 2

<표 3-3-9> 2006~2015년 중국 애니메이션 시장 규모 ..... 25 2

<표 3-3-10> 2004~2009년중국 주요 애니메이션산업 정책 ..... 65 2

<표 3-3-11> 2009년 지역별 애니메이션 프로그램 생산 현황 ..... 75 2

<표 3-3-12> 2006~2015년 인도 애니메이션 시장 규모 ..... 06 2

<표 3-3-13> 인도 애니메이션 시장의 장점 및 약점 ..... 56 2

<표 3-3-14> 인도의 자체 제작 TV 애니메이션 ..... 66 2

<표 3-3-15> 인도 애니메이션 방영 채널 현황 ..... 66 2

<표 3-3-16> 2006~2015년 미국 애니메이션 시장 규모 ..... 96 2

<표 3-3-17> 2001~2011년 미국 CG 애니메이션 박스오피스 점유율 현황 ..... 27 1

<표 3-3-18> 역대 미국 애니메이션 영화 박스오피스 Top 20 ..... 37 2

<표 3-3-19> 2010년 미국 개봉 애니메이션 영화 Top 10 ..... 37 2

<표 3-3-20> 2011년 미국 개봉 애니메이션 영화 Top 10 ..... 47 2

<표 3-3-21> 2010년 미국에서 방영된 주요 TV 애니메이션 ..... 57 2

<표 3-3-22> 2011년 미국에서 방영된 주요 TV 애니메이션 ..... 67 2

<표 3-3-23> 2010년 미국 애니메이션 DVD 판매 순위 ..... 77 2

<표 3-3-24> 2010년 주요 흥행작품의 미국 내 3D 상영수입 비중 ..... 08 2

<표 3-3-25> 미국 스튜디오별 연간 애니메이션 영화 제작 예산 ..... 28 2

<표 3-3-26> 2009년 미국 애니메이션 영화 및 제작 예산 ..... 38 2

<표 3-3-27> 2011년 미국 애니메이션 DVD 판매 순위 ..... 48 2

<표 3-3-28> 2006~2015년 영국 애니메이션 시장 규모 ..... 58 2

<표 3-3-29> 2010년 영국 개봉 애니메이션 영화 Top 6 ..... 88 2

<표 3-3-30> 2011년 영국 개봉 애니메이션 영화 Top 7 ..... 88 2

<표 3-3-31> 영국의 연간 TV 애니메이션 시간당 평균 제작비 ..... 29 2

<표 3-3-32> 시장점유율에 따른 영국의 Top 10 애니메이션 스튜디오 29 2

<표 3-3-33> 2006~2015년 프랑스 애니메이션 시장 규모 ..... 49 2

<표 3-3-34> 2010년 프랑스 개봉 애니메이션 영화 Top 7 ..... 79 2

<표 3-3-35> 2011년 프랑스 개봉 애니메이션 영화 Top 6 ..... 79 2

<표 3-3-36> 최대 관객 동원 프랑스 애니메이션 영화 ..... 10 3

<표 3-3-37> 시장점유율에 따른 프랑스의 Top 10 애니메이션 스튜디오 0 3

<표 3-3-38> 2006~2015년 독일 애니메이션 시장 규모 ..... 40 3

<표 3-3-39> 2010년 독일 개봉 애니메이션 영화 Top 7 ..... 60 3

<표 3-3-40> 2011년 독일 개봉 애니메이션 영화 Top 6 .....703  
 <표 3-3-41> 독일의 연간 TV 애니메이션 시간당 평균 제작비 .....043  
 <표 3-3-42> 시장점유율에 따른 독일의 Top 10 애니메이션 스튜디오 .....13  
 <표 3-3-43> 2006~2015년 이탈리아 애니메이션 시장 규모 .....213  
 <표 3-3-44> 2010년 이탈리아 개봉 애니메이션 영화 Top 8 .....513  
 <표 3-3-45> 2011년 이탈리아 개봉 애니메이션 영화 Top 6 .....513  
 <표 3-3-46> 이탈리아의 연간 TV 애니메이션 시간당 평균 제작비 .....813  
 <표 3-3-47> 시장점유율에 따른 이탈리아의 Top 10 애니메이션 스튜디오 .....13  
 <표 3-3-48> 2006~2015년 호주 애니메이션 시장 규모 .....123  
 <표 3-3-49> 2010년 호주 개봉 애니메이션 영화 Top 6 .....323  
 <표 3-3-50> 2011년 호주 개봉 애니메이션 영화 Top 8 .....323  
 <표 3-3-51> 호주의 연간 TV 애니메이션 시간당 평균 제작비 .....723  
 <표 3-3-52> 2006~2015년 브라질 애니메이션 시장 규모 .....823  
 <표 3-3-53> 2010년 브라질 개봉 애니메이션 영화 Top 7 .....033  
 <표 3-3-54> 2011년 브라질 개봉 애니메이션 영화 Top 10 .....133

【 제4부 국내 애니메이션 이용자 동향 】

<표 4-1-1> 애니메이션산업 소비자 조사 설계 .....933  
 <표 4-1-2> 연령별 애니메이션 콘텐츠 이용률 반영 가중치 .....043  
 <표 4-1-3> 조사 표본 구성 .....043  
 <표 4-1-4> 애니메이션 관람 빈도 - 성, 연령별 .....243  
 <표 4-1-5> 즐겨보는 애니메이션 장르 1순위 (Top10) .....243  
 <표 4-1-6> 즐겨보는 애니메이션 장르 1순위 (Top10) - 성, 연령별 .....43  
 <표 4-1-7> 선호하는 애니메이션 작품(만9세 이하) 복수응답 (Top10) .....43  
 <표 4-1-8> 선호하는 애니메이션 작품(10~49세) 복수응답 (Top10) .....43  
 <표 4-1-9> 선호하는 애니메이션 작품 복수응답 (Top10) - 성, 연령별 .....43  
 <표 4-1-10> 애니메이션 작품 정보 입수 경로 (복수응답) .....543  
 <표 4-1-11> 애니메이션 작품 정보 입수 경로 (복수응답) - 성, 연령별 .....43  
 <표 4-1-12> 애니메이션 작품 구입에 가장 많은 영향을 미치는 정보 .....743  
 <표 4-1-13> 애니메이션 주이용 감상 매체 (복수응답) .....843  
 <표 4-1-14> 애니메이션 주이용 감상 매체 (복수응답) - 성, 연령별 .....943  
 <표 4-1-15> TV 애니메이션 시청 경험률 .....943  
 <표 4-1-16> TV 애니메이션 시청 매체 (복수응답) .....053  
 <표 4-1-17> TV 애니메이션 시청 매체 (복수응답) - 성, 연령별 .....053  
 <표 4-1-18> TV 애니메이션 시청 빈도 .....253  
 <표 4-1-19> 하루 평균 TV 시청 시간 .....353  
 <표 4-1-20> 하루 평균 TV 애니메이션 시청 시간 .....353  
 <표 4-1-21> 하루 평균 TV시청 대비 애니메이션 시청 점유율 .....453  
 <표 4-1-22> TV 애니메이션 주 시청 요일 (복수응답) .....553  
 <표 4-1-23> TV 애니메이션 주 시청 요일 (복수응답) - 성, 연령별 .....553  
 <표 4-1-24> TV 애니메이션 본인 주 시청 시간대 (복수응답) .....653  
 <표 4-1-25> TV 애니메이션 자녀 주 시청 시간대 (복수응답) .....653  
 <표 4-1-26> TV 애니메이션 주 시청 시간대 (복수응답) - 성, 연령별 .....53  
 <표 4-1-27> TV 애니메이션 본인 선호 시간대 (복수응답) .....853  
 <표 4-1-28> TV 애니메이션 자녀 선호 시간대 (복수응답) .....853  
 <표 4-1-29> TV 애니메이션 선호 시간대 (복수응답) - 성, 연령별 .....953  
 <표 4-1-30> 주 시청 애니메이션 채널 (Top10) .....063  
 <표 4-1-31> 주 시청 애니메이션 채널 (Top10) - 성, 연령별 .....063  
 <표 4-1-32> 주 시청 애니메이션 채널 선호 이유 .....163  
 <표 4-1-33> 주 시청 애니메이션 채널 선호 이유 - 성, 연령별 .....263  
 <표 4-1-34> TV 애니메이션 비 시청 이유 .....363  
 <표 4-1-35> 뉴미디어 이용 후 기존 미디어 시청 횟수 변화 .....363  
 <표 4-1-36> 뉴미디어 이용 후 기존 미디어 시청 횟수 변화 - 성, 연령별 .....363  
 <표 4-1-37> TV 애니메이션 향후 관람 의향 .....463  
 <표 4-1-38> TV 애니메이션 향후 관람 의향 - 성, 연령별 .....563  
 <표 4-1-39> 극장 애니메이션 관람 경험 .....663

<표 4-1-40> 극장 애니메이션 관람 경험 - 성, 연령별 .....663  
 <표 4-1-41> 극장 애니메이션 비 관람 이유 .....763  
 <표 4-1-42> 극장 애니메이션 연간 관람 횟수 - 성, 연령별 .....763  
 <표 4-1-43> 극장 애니메이션 관람 동행자 .....863  
 <표 4-1-44> 극장 애니메이션 작품 의사 결정자 .....863  
 <표 4-1-45> 극장 애니메이션 작품 제작국 중요도 .....963  
 <표 4-1-46> 극장 애니메이션 작품 제작국 중요도 - 성, 연령별 .....073  
 <표 4-1-47> 극장 애니메이션 향후 관람 의향 .....173  
 <표 4-1-48> 극장 애니메이션 향후 관람 의향 - 성, 연령별 .....173  
 <표 4-1-49> 온라인 애니메이션 관람 여부 .....273  
 <표 4-1-50> 온라인 애니메이션 관람 여부 - 성, 연령별 .....273  
 <표 4-1-51> 온라인 애니메이션 이용해 본 방법 (복수응답) .....373  
 <표 4-1-52> 온라인 애니메이션 주이용 방법 .....373  
 <표 4-1-53> 온라인 애니메이션 주 이용 방법 - 성, 연령별 .....573  
 <표 4-1-54> 온라인 애니메이션 이용 빈도 .....573  
 <표 4-1-55> 온라인 애니메이션 1회 평균 구입비용 .....673  
 <표 4-1-56> 온라인 애니메이션을 보기 위하여 즐겨 찾는 사이트 (Top10) .....33  
 <표 4-1-57> 온라인 애니메이션 이용 시 고려조건 (Top10) .....973  
 <표 4-1-58> 온라인 애니메이션 이용 시 고려조건 (Top10) - 성, 연령별 .....3  
 <표 4-1-59> 온라인 애니메이션 다운로드에 대한 인식 .....183  
 <표 4-1-60> 온라인 애니메이션 불법 다운로드에 대한 인식 .....183  
 <표 4-1-61> 온라인 애니메이션 불법 다운로드에 대한 인식 - 성, 연령별 .....3  
 <표 4-1-62> 불법성 인지 후, 온라인 애니메이션의 불법 다운로드에 대한 태도 변화 .....33  
 <표 4-1-63> 온라인 애니메이션 향후 유료 관람 의향 .....383  
 <표 4-1-64> 온라인 애니메이션 향후 유료 관람 의향 - 성, 연령별 .....483  
 <표 4-1-65> 애니메이션 비디오/DVD 구입 경험 .....583  
 <표 4-1-66> 애니메이션 비디오/DVD 구입 빈도 - 성, 연령별 .....583  
 <표 4-1-67> 비디오/DVD 형태의 애니메이션 향후 구입 의향 .....583  
 <표 4-1-68> 비디오/DVD 형태의 애니메이션 향후 구입 의향 - 성, 연령별 .....36  
 <표 4-1-69> 비디오/DVD 형태의 애니메이션 적정 가격 .....783  
 <표 4-1-70> 비디오/DVD 형태의 애니메이션의 적정 가격 - 성, 연령별 .....83  
 <표 4-1-71> 스마트폰을 통한 애니메이션 이용 경험 .....883  
 <표 4-1-72> 스마트폰을 통한 애니메이션 이용 방법 .....983  
 <표 4-1-73> 스마트폰을 통한 애니메이션 이용 빈도 .....983  
 <표 4-1-74> 스마트폰을 통한 애니메이션 향후 이용 의향 .....983  
 <표 4-1-75> 스마트폰을 통한 애니메이션 향후 이용 의향 - 성, 연령별 .....93  
 <표 4-1-76> 스마트폰을 통한 애니메이션 적정 형태 (복수응답) .....083  
 <표 4-1-77> 스마트폰을 통한 애니메이션 적정 형태 (복수응답) - 성, 연령별 .....30  
 <표 4-1-78> 스마트폰을 통한 애니메이션 적정 장르 (Top10) .....193  
 <표 4-1-79> 스마트폰을 통한 애니메이션 적정 장르 (Top10) - 성, 연령별 .....31  
 <표 4-1-80> 태블릿PC를 통한 애니메이션 이용 경험 .....293  
 <표 4-1-81> 태블릿PC를 통한 애니메이션 이용 방법 .....293  
 <표 4-1-82> 태블릿PC를 통한 애니메이션 향후 이용 의향 .....293  
 <표 4-1-83> 태블릿PC를 통한 애니메이션 향후 이용 의향 - 성, 연령별 .....93  
 <표 4-1-84> 3D입체영상 애니메이션 이용 경험 .....393  
 <표 4-1-85> 3D입체영상 애니메이션 주 이용 매체 (복수응답) .....393  
 <표 4-1-86> 3D입체영상 애니메이션 이용 빈도 .....493  
 <표 4-1-87> 3D입체영상 애니메이션 관람 시 만족 사항 .....593  
 <표 4-1-88> 3D입체영상 애니메이션 관람 시 만족 사항 - 성, 연령별 .....93  
 <표 4-1-89> 3D입체영상 애니메이션 관람 시 불만족 사항 .....693  
 <표 4-1-90> 3D입체영상 애니메이션 관람 시 불만족 사항 - 성, 연령별 .....93  
 <표 4-1-91> 3D입체영상 애니메이션 향후 이용의향 .....793  
 <표 4-1-92> 3D입체영상 애니메이션 향후 이용 의향 - 성, 연령별 .....893  
 <표 4-1-93> 애니메이션 캐릭터 상품 구매 경험 .....993



<표 4-1-94> 애니메이션 캐릭터 상품 구매 경험 - 성, 연령별 .....9·9 3  
 <표 4-1-95> 애니메이션 캐릭터 상품 구입 빈도 - 성, 연령별 .....9·9 4  
 <표 4-1-96> 구입한 애니메이션 캐릭터 복수응답 (Top10) .....1·9 4  
 <표 4-1-97> 구입한 애니메이션 캐릭터 상품군 복수응답 (Top10) .....2·9 4  
 <표 4-1-98> 애니메이션 캐릭터 구매 장소 (복수응답) .....3·9 4  
 <표 4-1-99> 애니메이션 캐릭터 구매 이유 복수응답 (Top5) .....4·9 4  
 <표 4-1-100> 애니메이션 캐릭터 구매 만족도 .....404  
 <표 4-1-101> 애니메이션 캐릭터 구매 만족도 - 성, 연령별 .....5·9 4  
 <표 4-1-102> 애니메이션 캐릭터 1회 평균 지불액 - 성, 연령별 .....6·9 4  
 <표 4-1-103> 애니메이션 캐릭터 향후 구입 의향 .....604  
 <표 4-1-104> 애니메이션 캐릭터 향후 구입 의향 - 성, 연령별 .....7·9 4  
 <표 4-1-105> 애니메이션 이용에 영향 미치는 요인의 중요 정도 .....8·9 4  
 <표 4-1-106> 평소 애니메이션에 대한 인식 .....014

<표 4-2-1> 조사 개요 .....24  
 <표 4-2-2> 장르별 모집단 정의 .....314  
 <표 4-2-3> 단계별 모집단 선정 과정 .....314  
 <표 4-2-4> 정규 교육기관 모집단 선정 과정 .....414  
 <표 4-2-5> 비정규 교육기관 모집단 선정 과정 .....414  
 <표 4-2-6> 주요 조사 내용 .....54  
 <표 4-2-7> 대학 콘텐츠 관련 학과 분포 .....614  
 <표 4-2-8> 대학 콘텐츠 관련 학과 보유 학교 장르별 분포 .....7·1 4  
 <표 4-2-9> 대학 콘텐츠 관련 학과 장르별 교원 현황 .....814  
 <표 4-2-10> 대학 콘텐츠 관련 학과 장르별 학생 현황 .....914  
 <표 4-2-11> 대학 콘텐츠 관련 학과 장르별 졸업생의 진로 현황 .....924  
 <표 4-2-12> 장르별 취업자의 콘텐츠 진출 .....924  
 <표 4-2-13> 장르별 콘텐츠 관련 산업의 직군 진출 비중 .....124  
 <표 4-2-14> 2010년 장르별 보유 시설 현황 .....124  
 <표 4-2-15> 장르별 보유 시설 활용도 .....224  
 <표 4-2-16> 2010년 장르별 보유 기자재 현황 .....224  
 <표 4-2-17> 장르별 보유 기자재 활용도 .....324  
 <표 4-2-18> 장르별 정부지원사업 수혜 경험률 및 필요 지원사업 내용 (복수응답) .....43  
 <표 4-2-19> 장르별 지원사업 만족도 (지원사업 수혜 경험 학과) .....4·2 4  
 <표 4-2-20> 장르별 취업관련 활동 (복수응답) .....524  
 <표 4-2-21> 장르별 콘텐츠산업정보포털 이용 경험 여부 .....524  
 <표 4-2-22> 장르별 산학연계 채널의 활용성 (산학연계 경험) .....6·2 4  
 <표 4-2-23> 장르별 산학연계 채널의 만족도 (산학연계 경험) .....7·2 4  
 <표 4-2-24> 장르별 산학연계 진행방식 (복수응답, 산학연계 경험학과) .....8·2 4  
 <표 4-2-25> 장르별 해외교류 진행방식 (복수응답, 해외교류 진행 학과) .....9 4  
 <표 4-2-26> 전문계 고등학교 콘텐츠 관련 학과 현황 .....934  
 <표 4-2-27> 전문계 고등학교 콘텐츠 관련 학과 현황 .....934  
 <표 4-2-28> 전문계 고등학교 콘텐츠 관련 학과 장르별 교원 현황 .....1·3 4  
 <표 4-2-29> 전문계 고등학교 콘텐츠 관련 학과 장르별 학생 현황 .....2·3 4  
 <표 4-2-30> 장르별 졸업생 진로 현황 .....334  
 <표 4-2-31> 장르별 취업자 콘텐츠 진출 분야 .....334  
 <표 4-2-32> 2010년 장르별 보유 시설 현황 .....434  
 <표 4-2-33> 장르별 보유 시설 활용도 .....434  
 <표 4-2-34> 2010년 장르별 보유 기자재 (기자재 보유 학과) .....5·3 4  
 <표 4-2-35> 장르별 보유 기자재 활용도 (기자재 보유 학과) .....5·3 4  
 <표 4-2-36> 장르별 정부지원사업 수혜 경험률 및 필요 지원사업 내용 (복수응답) .....5  
 <표 4-2-37> 장르별 지원사업 만족도 (지원사업 수혜 경험 학과) .....7·3 4  
 <표 4-2-38> 2010년 장르별 취업 관련 활동 (복수응답) .....7·3 4  
 <표 4-2-39> 전문계 고등학교 콘텐츠산업정보포털 이용 경험 여부 .....8·3 4  
 <표 4-2-40> 장르별 산학연계 채널의 활용성 (산학연계 경험) .....9·3 4  
 <표 4-2-41> 장르별 산학연계 채널 만족도 (산학연계 경험) .....9·3 4  
 <표 4-2-42> 장르별 산학연계 진행방식 (산학연계 경험학과) .....9·4 4

<표 4-2-43> 장르별 해외교류 진행방식 (복수응답, 해외교류 진행 학과) .....4 4  
 <표 4-2-44> 비정규교육기관 구분별 장르 분포 .....244  
 <표 4-2-45> 비정규교육기관 개설장차 수 .....244  
 <표 4-2-46> 비정규교육기관 교육기관 .....344  
 <표 4-2-47> 비정규교육기관 1강좌 당 연평균 학생 수 .....344  
 <표 4-2-48> 비정규교육기관 장르별 학생 및 학과 현황 .....444

【 제5부 국내·외 애니메이션산업 정책 현황 】

<표 5-1-1> 2010년 국가별 콘텐츠 시장규모 비중 비교 .....644  
 <표 5-1-2> 한국콘텐츠진흥원의 3D 제작 스튜디오 및 포스트 제작 시설 구축 내용 .....49  
 <표 5-1-3> 3D입체영상 표준화 대상 및 주요 마일스톤 일정 .....154  
 <표 5-1-4> 3D입체영상 콘텐츠산업 육성계획 추진기간 및 일정 .....254  
 <표 5-1-5> 2010~2011년 서울클린 100일 프로젝트 불법복제 적발 증감률 .....43  
 <표 5-1-6> 2010년 Digital Content EXPO 참가현황 .....554  
 <표 5-1-7> 저작권격권의 종류 .....364  
 <표 5-1-8> 저작재산권의 종류 및 내용 .....564  
 <표 5-1-9> 저작권등록의 효과 .....274  
 <표 5-1-10> 상표 관련 개념 구분 .....574  
 <표 5-1-11> 자타상품식별력이 없는 상표 .....674  
 <표 5-1-12> 상표등록이 배제되는 경우 .....774  
 <표 5-1-13> 상표출원방법 .....874  
 <표 5-1-14> 상표출원시 필요한 서류 .....874  
 <표 5-1-15> 부정경쟁행위의 유형 및 내용 .....984  
 <표 5-1-16> 등록기관 .....384  
 <표 5-1-17> 디자인출원시 필요서류 .....384

<표 5-2-1> 연도별 애니메이션 지원 현황 .....984  
 <표 5-2-2> 글로벌 애니메이션 프로젝트 본편 지원사업 주요 선정작 실적 .....400  
 <표 5-2-3> 2009~2011년 글로벌 프론티어 지원사업 선정작 .....194  
 <표 5-2-4> 2009~2011년 애니메이션 프리프로덕션 개발지원 선정작 94  
 <표 5-2-5> 2009~2011년 단편 애니메이션 지원사업 선정작 .....294  
 <표 5-2-6> 2010~2011년 서울 애니메이션 센터 창작지원실 입주자 선정 .....494  
 <표 5-2-7> 경기디지털콘텐츠진흥원 애니메이션 기업 입주업체 <2011.09> .....4  
 <표 5-2-8> 2009~2011년 CG 활용 프로젝트 제작 지원사업 선정작 94  
 <표 5-2-9> 2009~2011년 기획창작스튜디오 운영 지원사업 선정작 94  
 <표 5-2-10> 광주정보문화산업진흥원 애니메이션 기업 입주업체 <2011년 9월> .....8

<표 5-3-1> 중국 애니메이션 규제 현황 .....215  
 <표 5-3-2> 미국 연방정부 콘텐츠 제작 지원 방안 .....925  
 <표 5-3-3> 2008~2010년 DFFF지원 영화 편수 .....525  
 <표 5-3-4> 2008~2010년 DFFF 애니메이션 분야 지원 금액 .....625

## 제1부 애니메이션산업 주요이슈 및 성공사례 분석

- <그림 1-1-1> 아이패드용 <쿠푸랜드2> 애플리케이션 ..... 4
- <그림 1-1-2> 아이폰용 국내 애니메이션의 애플리케이션 활용 ..... 5
- <그림 1-1-3> 증강현실의 개념(picture by Total Immersion) ..... 7
- <그림 1-1-4> 3D Street ART 작품사례 : julianbeever, edgar mueller ..... 7
- <그림 1-1-5> 증강현실의 마케팅 활용 : adidas, beanpole Jeans, Tissot의 AR promotion ..... 7
- <그림 1-1-6> 증강현실의 테마파크 활용 : 퓨트르스코프 Future is Wild ..... 8
- <그림 1-1-7> 증강현실(AR) 기술의 교육적 효과를 검증을 위한 연구 : ETRI (한국전자통신연구원) ..... 9
- <그림 1-1-8> layar(information+SNS) AR service, mobile AR game(Qualcomm) ..... 9
- <그림 1-1-9> wiktitude-ar-navigation, GM-ar-navigation ..... 9
- <그림 1-1-10> 영화 속 증강현실 : 영화 아바타, 아이언맨 ..... 10
- <그림 1-1-11> 1968년 TBC(동양방송)에 반영된 국내 하청제작 애니메이션<요괴인간> ..... 11
- <그림 1-1-12> 프리 프로덕션부터 제작한 작품 : <분딕스>, <특수요원 오소>, <케이오티> ..... 11
- <그림 1-1-13> 2008~2010년 제작된 독립애니메이션의 러닝타임별 백분율 ..... 11
- <그림 1-1-14> 독립애니메이션 제작발표 사례 ..... 12
- <그림 1-1-15> 증강현실의 활용 ..... 12
- <그림 1-1-16> 2010년 개봉 영화에서 VFX 및 애니메이션 기법 활용 : <국가 대표>, <해운대>, <체재한 로맨스> ..... 12
- <그림 1-1-17> 방송의 애니메이션 기법 활용 : <아이리스>, <내 여자 친구는 구미호> ..... 13
- <그림 1-1-18> 광고의 애니메이션 기법 활용 : <롯데 칸쵸>, <KOBACO 공익광고> ..... 13
- <그림 1-1-19> 국내 애니메이션의 첫 출판 광고 애니메이션 <OB시날코>, <럭키치약>, <진로소주> ..... 13
- <그림 1-1-20> Alpha Mom의 주요 관심사 중 자녀 양육의 비중 ..... 13
- <그림 1-1-21> 애니메이션 캐릭터의 마케팅 활용 : <뽀롱뽀롱 뽀로로>, <브루미즈>, <스누피> ..... 13
- <그림 1-1-22> 부즈클럽 <캐니멀>의 캐릭터 활용 ..... 13
- <그림 1-1-23> 애니메이션 캐릭터의 타겟층 확장 : <디즈니>, <뿌까>, <개구쟁이 스머프> ..... 13
- <그림 1-1-24> 2000~2010년 일본 TV방송 애니메이션 타이틀수 변화 ..... 13
- <그림 1-1-25> 2002~2009년 일본 인터넷 영상송신서비스 매출변화 ..... 13
- <그림 1-1-26> 2000~2010년 일본에서의 애니메이션 비디오그램 매출변화 ..... 13
- <그림 1-1-27> 2001~2009년 일본에서의 애니메이션 상품화 매출변화 ..... 13
- <그림 1-1-28> 일본 공동제작 애니메이션 <바쿠간> ..... 13
- <그림 1-1-29> 3D입체영상 애니메이션 제작 예정작 : <구름빵>, <레즈고!! MBA>, <꼬마신선 타오> ..... 13
- <그림 1-1-30> 중국 합작 애니메이션 예 : <뽀롱뽀롱 구조대>, <꾸루꾸루와 친구들> ..... 13
- <그림 1-1-31> 투자, 비즈니스 중심의 합작법인 설립 모델 ..... 13
- <그림 1-1-32> 국내 초·중·고등학생 / 중소도시 대도시 저작권 인식 및 의식지수 ..... 13
- <그림 1-1-33> 2011년 체험형 콘텐츠 : 영화 트랜스포머3와 4D 특수효과 ..... 13
- <그림 1-2-1> <로보카 폴리> EBS 시청률 ..... 14
- <그림 1-2-2> <로보카 폴리> 등장 캐릭터 ..... 14
- <그림 1-2-3> <로보카 폴리> 콘텐츠 구성 요소 ..... 14
- <그림 1-2-4> <로보카 폴리> 애니메이션 작품의 특징 ..... 14
- <그림 1-2-5> <로보카 폴리> OSMU 기획 4단계 ..... 14
- <그림 1-2-6> <로보카 폴리> 캐릭터 상품 ..... 14
- <그림 1-2-7> 2010 국내 OVA 애니메이션 코스트메신저 ..... 14

## 제2부 애니메이션산업 동향

- <그림 2-1-1> 해외 공동제작 애니메이션 : <볼츠 앤 블립>, <캐니멀>, <유로링 동물탐정대>, <로봇 알포> ..... 7
- <그림 2-1-2> 후속시리즈 제작을 통한 사업 확대 애니메이션 : <코코몽>, <로보카 폴리>, <우당탕탕 아이쿠> ..... 7
- <그림 2-1-3> 로봇완구와 연계한 애니메이션 : <꼬마버스 타오>, <변신자동차 또봇> ..... 18
- <그림 2-1-4> 인기 원작을 소재로 한 애니메이션 : <마법 천자문>, <와라 편의점>, <구름빵> ..... 3
- <그림 2-1-5> 2011 국내 극장 애니메이션 개봉작 : <마당을 나온 암탉>, <소중한 날의 꿈>, <지구대표 톨링스타즈> ..... 4
- <그림 2-1-6> 한중 합작 극장 애니메이션 개봉 예정작 : <뽀롱뽀롱 구조대>, <뽀로로와 신나는 아이스 레이싱> ..... 8
- <그림 2-1-7> 한미 합작 극장 애니메이션 개봉 예정작 : <다이스 맘>, <넛집>, <아웃백> ..... 9
- <그림 2-1-8> 애니메이션의 애플리케이션 연계 : <캐니멀>, <뽀롱뽀롱 뽀로로> ..... 29
- <그림 2-1-9> 교육업체와 연계된 애니메이션의 애플리케이션 : <포잉포잉 이음극장>, <모두 떨어져요> ..... 3
- <그림 2-2-1> 미국 스마트폰 사용자 변화 ..... 101
- <그림 2-2-2> 디바이스 폭발로 인한 모바일 백분 ..... 201
- <그림 2-2-3> 스마트 TV의 구성 ..... 601
- <그림 2-3-1> 2010년 각 채널별 국내 및 해외 애니메이션 방영 비율 ..... 421
- <그림 2-3-2> 2010년 각 채널의 애니메이션 방영 비교 ..... 421
- <그림 2-3-3> 2008~2010년 각 채널의 국내 애니메이션 방영 시간 변화 ..... 21
- <그림 2-3-4> 각 채널별 국내 애니메이션의 신규방영과 재방영 비율 ..... 9
- <그림 2-3-5> 2008~2010년 각 채널의 신규 및 재방영 작품 수 ..... 131
- <그림 2-3-6> 2010년 EBS의 해외 애니메이션 국가별 방영 현황 ..... 8
- <그림 2-3-7> 2008~2010년 EBS의 해외 애니메이션 방영 현황 비교 ..... 31
- <그림 2-3-8> 2010년 케이블·위성 애니메이션 전문 채널의 애니메이션 방영 현황 ..... 151
- <그림 2-3-9> 2010년 각 애니메이션 전문 채널의 국내 애니메이션 방영 비율 ..... 152
- <그림 2-3-10> 2008~2010년 각 애니메이션 전문 채널별 국내 애니메이션 작품 수 ..... 51
- <그림 2-3-11> 애니메이션 전문 채널별 국내 애니메이션 편성 분포도 ..... 9
- <그림 2-3-12> 2008~2010년 일본 애니메이션 방영 시간 변화 ..... 561
- <그림 2-3-13> 애니메이션 전문 채널의 해외 작품의 지역별 상황 ..... 7
- <그림 3-1-1> 애니메이션산업 사업체 설립연도 분포 ..... 681
- <그림 3-1-2> 애니메이션산업 사업체형태 분포 ..... 781
- <그림 3-1-3> 애니메이션산업 경영형태 분포 ..... 881
- <그림 3-1-4> 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 100
- <그림 3-1-5> 애니메이션산업 업종별 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 9
- <그림 3-1-6> 애니메이션 제작업 업종별 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 9
- <그림 3-1-7> 애니메이션산업 사업형태별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 106
- <그림 3-1-8> 애니메이션산업 매출액 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 108
- <그림 3-1-9> 애니메이션산업 종사자 규모별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 109
- <그림 3-1-10> 애니메이션산업 지역별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 201
- <그림 3-1-11> 애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황 (창작 및 제작 매출액) ..... 0

## 제3부 국내·외 애니메이션산업 현황

<그림 3-1-12> 애니메이션산업 제작방식별 매출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 206	<그림 3-3-28> 온라인에서 판매 중인 Chhota Bheem (2009년 POGO 방영) 캐릭터 상품 ..... 8
<그림 3-1-13> 애니메이션산업 부가가치 구성 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 207	<그림 3-3-29> 인도의 극장 애니메이션 작품 : <RAMAYANA>, <DELHI SAFARI> ..... 702
<그림 3-1-14> 애니메이션산업 지역별 수출액 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 209	<그림 3-3-30> 2010년 미국 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 672
<그림 3-1-15> 애니메이션산업 지역별 수입액 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 210	<그림 3-3-31> 2001~2010 미국 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 172
<그림 3-2-1> 애니메이션산업 업종별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 213	<그림 3-3-32> 2010~2015년 미국 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 572
<그림 3-2-2> 애니메이션산업 매출액 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 214	<그림 3-3-33> 2010~2015년 미국 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 72
<그림 3-2-3> 애니메이션산업 종사자 규모별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 216	<그림 3-3-34> 2010~2015년 미국 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 72
<그림 3-2-4> 애니메이션산업 고용형태별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 218	<그림 3-3-35> 2010년 북미의 연령별 3D 관람인구와 영화관객의 비중 ..... 72
<그림 3-2-5> 고용형태별 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 218	<그림 3-3-36> 2010년 전 세계 3D 상영관 박스오피스 ..... 972
<그림 3-2-6> 애니메이션산업 직무별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 221	<그림 3-3-37> 2010년 미국 외 각국의 3D 상영관 박스오피스 ..... 682
<그림 3-2-7> 애니메이션산업 전공별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 223	<그림 3-3-38> 각 영화별 2D, 3D 매출 비교 ..... 182
<그림 3-2-8> 애니메이션산업 학력별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 224	<그림 3-3-39> 2010년 영국 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 782
<그림 3-2-9> 애니메이션산업 지역별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 226	<그림 3-3-40> 2006~2015 영국 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 782
<그림 3-2-10> 애니메이션산업 성별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 228	<그림 3-3-41> 2006~2015년 영국 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 982
<그림 3-2-11> 애니메이션산업 연령별 종사자 전년대비증감률 및 연평균증감률 ..... 229	<그림 3-3-42> 2006~2015년 영국 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 92
<그림 3-3-1> 2006~2015년 전 세계 애니메이션 시장 규모 추이 ..... 132	<그림 3-3-43> 2006~2015년 영국 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 200
<그림 3-3-2> 2010년 전 세계 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 232	<그림 3-3-44> 영국의 TV 애니메이션 연간 제작 분량 ..... 192
<그림 3-3-3> 2006~2015년 전 세계 애니메이션 분야별 시장 규모 추이 ..... 32	<그림 3-3-45> 영국 TV 애니메이션 연간 제작비 규모 ..... 292
<그림 3-3-4> 2010년 전 세계 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 332	<그림 3-3-46> 2010년 프랑스 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 592
<그림 3-3-5> 2001~2010 전 세계 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 32	<그림 3-3-47> 2006~2015 프랑스 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 692
<그림 3-3-6> 2010~2015년 전 세계 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 732	<그림 3-3-48> 2006~2015년 프랑스 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 892
<그림 3-3-7> 2010~2015년 중국, 인도, 브라질 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 28	<그림 3-3-49> 2006~2015년 프랑스 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 92
<그림 3-3-8> 2010~2015년 전 세계 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 32	<그림 3-3-50> 2006~2015년 프랑스 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 299
<그림 3-3-9> 2010~2015년 미국 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 42	<그림 3-3-51> 2001~2010년 프랑스 애니메이션 제작 시간 및 제작비 규모 ..... 300
<그림 3-3-10> 2010년 일본 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 342	<그림 3-3-52> 2008~2010년 프랑스 애니메이션 주체별 투자 규모 ..... 203
<그림 3-3-11> 2006~2015 일본 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 342	<그림 3-3-53> 2010년 독일 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 503
<그림 3-3-12> 2006~2015년 일본 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 642	<그림 3-3-54> 2006~2015년 독일 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 603
<그림 3-3-13> 2006~2015년 일본 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 42	<그림 3-3-55> 2006~2015년 독일 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 703
<그림 3-3-14> 2006~2015년 일본 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 42	<그림 3-3-56> 2006~2015년 독일 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 03
<그림 3-3-15> 1999~2008년 일본 DVD 애니메이션의 타깃 시장별 매출 현황 ..... 248	<그림 3-3-57> 2006~2015년 독일 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 03
<그림 3-3-16> 2006~2008년 일본 애니메이션수출 현황 ..... 052	<그림 3-3-58> 독일의 TV 애니메이션 연간 제작 분량 ..... 903
<그림 3-3-17> 2010년 중국 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 352	<그림 3-3-59> 독일 TV 애니메이션 연간 제작비 규모 ..... 013
<그림 3-3-18> 2006~2015 중국 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 352	<그림 3-3-60> 2010년 이탈리아 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 313
<그림 3-3-19> 2006~2015년 중국 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 452	<그림 3-3-61> 2006~2015 이탈리아 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 13
<그림 3-3-20> 2006~2015년 중국 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 52	<그림 3-3-62> 2006~2015년 이탈리아 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 13
<그림 3-3-21> 2009~2015년 중국 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 52	<그림 3-3-63> 2006~2015년 이탈리아 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 13
<그림 3-3-22> 중국 애니메이션 <시양양과 후이타이랑(喜洋洋與灰太狼)> ..... 52	<그림 3-3-64> 2006~2015년 이탈리아 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 37
<그림 3-3-23> 2010년 인도 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 162	<그림 3-3-65> 이탈리아의 TV 애니메이션 연간 제작 분량 ..... 813
<그림 3-3-24> 2006~2015 인도 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 262	<그림 3-3-66> 이탈리아 TV 애니메이션 연간 제작비 규모 ..... 813
<그림 3-3-25> 2006~2015년 인도 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 362	<그림 3-3-67> 2010년 호주 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 223
<그림 3-3-26> 2006~2015년 인도 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 62	<그림 3-3-68> 2006~2015 호주 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 323
<그림 3-3-27> 2011~2015년 인도 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 62	<그림 3-3-69> 2006~2015년 호주 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 423
	<그림 3-3-70> 2006~2015년 호주 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 23
	<그림 3-3-71> 2006~2015년 호주 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 23
	<그림 3-3-72> 호주의 TV 애니메이션 연간 제작 분량 ..... 623
	<그림 3-3-73> 호주 TV 애니메이션 연간 제작비 규모 ..... 723
	<그림 3-3-74> 2010년 브라질 애니메이션 시장 분야별 점유율 ..... 923
	<그림 3-3-75> 2006~2015 브라질 애니메이션 박스오피스 시장 현황 ..... 033
	<그림 3-3-76> 2006~2015년 브라질 방송 애니메이션 시장규모 추이 ..... 233
	<그림 3-3-77> 2006~2015년 브라질 홈비디오 애니메이션 시장규모 추이 ..... 333
	<그림 3-3-78> 2011~2015년 브라질 디지털 배급 애니메이션 시장규모 추이 ..... 333

【 제4부 국내 애니메이션 이용자 동향 】

<그림 4-1-1> 즐겨보는 애니메이션 장르 1순위 (Top10) .....2·4 3  
 <그림 4-1-2> 선호하는 애니메이션 작품(9세 이하) 복수응답 (Top10) .....4· 3  
 <그림 4-1-3> 선호하는 애니메이션 작품(10~49세) 복수응답 (Top10) .....4· 3  
 <그림 4-1-4> 애니메이션 작품 정보 입수 경로 (복수응답) .....6·4 3  
 <그림 4-1-5> 애니메이션 작품 구입에 가장 많은 영향을 미치는 정보 .....7·4 3  
 <그림 4-1-6> 애니메이션 주이용 감상 매체 (복수응답) .....8·4 3  
 <그림 4-1-7> TV 애니메이션 시청 경험을 .....053  
 <그림 4-1-8> TV 애니메이션 시청 매체 (복수응답) .....1·5 3  
 <그림 4-1-9> TV 애니메이션 시청 빈도 .....253  
 <그림 4-1-10> 하루 평균 TV 애니메이션 시청 시간 .....4·5 3  
 <그림 4-1-11> 하루 평균 TV시청 대비 애니메이션 시청 점유율 .....4·5 3  
 <그림 4-1-12> TV 애니메이션 주 시청 요일 (복수응답) .....5·5 3  
 <그림 4-1-13> TV 애니메이션 본인 주 시청 시간대 (복수응답) .....7·5· 3  
 <그림 4-1-14> TV 애니메이션 자녀 주 시청 시간대 (복수응답) .....7·5· 3  
 <그림 4-1-15> TV 애니메이션 본인 선호 시간대 (복수응답) .....8·5· 3  
 <그림 4-1-16> TV 애니메이션 자녀 선호 시간대 (복수응답) .....9·5· 3  
 <그림 4-1-17> 주 시청 애니메이션 채널 (Top10) .....0·6 3  
 <그림 4-1-18> 주 시청 애니메이션 채널 선호 이유 .....163  
 <그림 4-1-19> TV 애니메이션 비 시청 이유 .....363  
 <그림 4-1-20> 뉴미디어 이용 후 기존 미디어 시청 횟수 변화 .....4·6 3  
 <그림 4-1-21> TV 애니메이션 향후 관람 의향 - 성, 연령별 .....5·6· 3  
 <그림 4-1-22> 극장 애니메이션 관람 경험 .....663  
 <그림 4-1-23> 극장 애니메이션 비 관람 이유 .....763  
 <그림 4-1-24> 극장 애니메이션 관람 동행자 .....863  
 <그림 4-1-25> 극장 애니메이션 작품 의사 결정자 .....963  
 <그림 4-1-26> 극장 애니메이션 작품 제작국 중요도 .....963  
 <그림 4-1-27> 극장 애니메이션 작품 제작국 중요도 - 성, 연령별 .....0·7· 3  
 <그림 4-1-28> 극장 애니메이션 향후 관람 의향 .....173  
 <그림 4-1-29> 극장 애니메이션 향후 관람 의향 - 성, 연령별 .....2·7· 3  
 <그림 4-1-30> 온라인 애니메이션 관람 여부 .....373  
 <그림 4-1-31> 온라인 애니메이션 주이용 방법 .....473  
 <그림 4-1-32> 온라인 애니메이션 이용 빈도 .....673  
 <그림 4-1-33> 온라인 애니메이션 1회 평균 구입비용 .....773  
 <그림 4-1-34> 온라인 유료 애니메이션 결제방법 .....773  
 <그림 4-1-35> 인터넷 애니메이션을 보기 위하여 즐겨 찾는 사이트 (Top10) .....7· 3  
 <그림 4-1-36> 온라인 애니메이션 이용 시 고려조건 (Top10) .....9·7· 3  
 <그림 4-1-37> 온라인 애니메이션 다운로드에 대한 인식 .....1·8 3  
 <그림 4-1-38> 온라인 애니메이션 불법 다운로드에 대한 인식 .....2·8 3  
 <그림 4-1-39> 불법성 인지 후, 온라인 애니메이션의 불법 다운로드에 대한 태도 변화 .....383  
 <그림 4-1-40> 온라인 애니메이션 향후 유료 관람 의향 .....483  
 <그림 4-1-41> 비디오/DVD 형태의 애니메이션 향후 구입 의향 .....6·8 3  
 <그림 4-1-42> 비디오/DVD 형태의 애니메이션의 적정 가격 .....7·8 3  
 <그림 4-1-43> 3D입체영상 애니메이션 주 이용매체 (복수응답) .....4·9· 3  
 <그림 4-1-44> 3D입체영상 애니메이션 관람 시 만족 사항 .....5·9 3  
 <그림 4-1-45> 3D입체영상 애니메이션 관람시 불만족 사항 .....6·9 3  
 <그림 4-1-46> 3D입체영상 애니메이션 향후 이용 의향 .....8·9 3  
 <그림 4-1-47> 애니메이션 캐릭터 상품 구매 경험 .....9·9 3  
 <그림 4-1-48> 구입한 애니메이션 캐릭터 복수응답 (Top10) .....1·0· 4  
 <그림 4-1-49> 구입한 애니메이션 캐릭터 상품군 복수응답 (Top10) .....2·0· 4  
 <그림 4-1-50> 애니메이션 캐릭터 구매 장소 (복수응답) .....3·0· 4  
 <그림 4-1-51> 애니메이션 캐릭터 구매 이유 복수응답 (Top5) .....4·0· 4  
 <그림 4-1-52> 애니메이션 캐릭터 구매 만족도 .....504  
 <그림 4-1-53> 애니메이션 캐릭터 향후 구입 의향 .....604  
 <그림 4-1-54> 애니메이션 이용에 영향 미치는 요인의 중요 정도 .....9·0 4  
 <그림 4-1-55> 평소 애니메이션에 대한 인식 .....114

<그림 4-2-1> 단계별 진행 절차 .....514  
 <그림 4-2-2> 장르별 콘텐츠 학과 수 변동 1 .....614  
 <그림 4-2-3> 장르별 콘텐츠 학교 수 변동 .....714  
 <그림 4-2-4> 장르별 전임교원 구성비 .....814  
 <그림 4-2-5> 장르별 입학생 수 .....914  
 <그림 4-2-6> 장르별 산학연계 경험을 비교 .....624  
 <그림 4-2-7> 장르별 산학연계 인턴십 제도를 통한 취업률 (인턴십 제도 수행 기관) ..... 42  
 <그림 4-2-8> 장르별 해외교류 경험을 비교 .....824  
 <그림 4-2-9> 전문계 고등학교의 콘텐츠 관련 학과 현황 .....0·3 4  
 <그림 4-2-10> 장르별 전문계 고등학교 전임교원 구성비 .....1·3 4  
 <그림 4-2-11> 전문계 고등학교 장르별 입학생 수 .....2·3 4  
 <그림 4-2-12> 전문계 고등학교 최근 3년간 정부지원 사업 수혜 경험률 비교 ..... 436  
 <그림 4-2-13> 장르별 산학연계 경험률 .....834  
 <그림 4-2-14> 장르별 해외교류 경험률 .....044  
 <그림 4-2-15> 비정규교육기관 구분별 장르 분포 .....2·4 4

【 제5부 국내·외 애니메이션산업 정책 현황 】

<그림 5-1-1> 3D입체영상 콘텐츠산업의 범위 .....844  
 <그림 5-1-2> 저작권 보호 캐릭터 창작자(좌)와 나눔이(우) .....3·5· 4  
 <그림 5-1-3> 저작권 공정 이용관련 가이드라인 온라인 서비스 .....4·5 4  
 <그림 5-1-4> 국산 캐릭터 전문매장 '어깨동무' 부산 송정점 개장 .....5·5 4  
 <그림 5-1-5> 저작권 개요 .....394  
 <그림 5-1-6> 상표출원 및 등록 절차 .....774  
 <그림 5-2-1> 2010 투모로우 애니스타 선정작품 : <심부름센터K>, <쌔니다 천리마마트>, <동경소녀>, <미호이야기> .....5·9· 4  
 <그림 5-2-2> 2009~2011년 CG 활용 프로젝트 제작 지원사업 선정작품 ..... 497  
 <그림 5-3-1> 상하이 지식재산권교역센터 전경 .....315