

2012 애니메이션산업백서 CONTENTS

제 1 부 애니메이션산업 주요 이슈

제 1 장 2011년 및 2012년 상반기 애니메이션산업 주요 이슈	제 1 절	차별화된 소재 개발을 통한 국산 애니메이션의 도약	3
	제 2 절	3D입체애니메이션 제작의 증가와 수요의 확대	10
	제 3 절	애니메이션산업 진흥정책과 제도개선 노력	18
	제 4 절	트랜스미디어로서 유아용 교육 애니메이션 다변화	24
	제 5 절	애니메이션 영역의 확장과 새로운 비전	32
	제 6 절	애니메이션을 통한 OSMU사업의 다각화 및 가속화	49
	제 7 절	애니메이션 공동제작과 해외진출 다각화를 위한 노력	58

제 2 부 애니메이션산업 심층 이슈

제 1 장 한중합작 애니메이션 현황	제 1 절	한중합작 애니메이션(1)-〈뽀로로 극장판 슈퍼썰매 대모험〉	68
	제 2 절	한중합작 애니메이션(2)-〈008 뽀꼼〉	79
제 2 장 한국 애니메이션 제작 프레임 변화와 교육 - 제작의 공진화	제 1 절	한국 애니메이션의 오늘	88
	제 2 절	한국 애니메이션 50년 역사 속의 변화 흐름	91
	제 3 절	한국 애니메이션 제작 프레임 변화	94
	제 4 절	제작 프레임 변화의 주요 변수, 애니메이션 인력양성 현황	98
	제 5 절	애니메이션 교육과 제작의 공진화를 위하여	102



2012 애니메이션산업백서

<p>제 3 장</p> <p>애니메이션 콘텐츠의 디지털저작권관리</p> <p>적용사례 및 방법연구</p>	<p>제 1 절 디지털 정보서비스의 발전 106</p> <p>제 2 절 DRM(디지털저작권관리) 107</p> <p>제 3 절 DRM(디지털저작권관리)의 요구사항 109</p> <p>제 4 절 저작권 관리시스템 111</p> <p>제 5 절 디지털 콘텐츠를 제공하는 방식에 따른 저작권법 112</p> <p>제 6 절 DRM(디지털저작권관리) 관련기술의 향후 전망 115</p> <p>제 7 절 저작권 보호의 필요성과 보호의 어려움 117</p>
---	--

제 3 부 국내 애니메이션산업

<p>제 1 장</p> <p>국내 애니메이션산업 동향</p>	<p>제 1 절 조사 개요 120</p> <p>제 2 절 애니메이션산업 전체 요약 127</p> <p>제 3 절 애니메이션산업 사업체 동향 128</p> <p>제 4 절 애니메이션산업 매출액 동향 136</p> <p>제 5 절 애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자 동향 153</p> <p>제 6 절 애니메이션산업 부가사업 연계 현황 154</p> <p>제 7 절 애니메이션산업 부가가치액 구성 현황 155</p> <p>제 8 절 애니메이션산업 수출입액 현황 156</p> <p>제 9 절 애니메이션산업 종사자 현황 160</p>
<p>제 2 장</p> <p>애니메이션 콘텐츠 소비자 구매실태조사</p>	<p>제 1 절 조사 개요 179</p> <p>제 2 절 전체 콘텐츠 장르와 애니메이션 콘텐츠 비교 184</p> <p>제 3 절 애니메이션 콘텐츠 이용 실태 190</p> <p>제 4 절 애니메이션 콘텐츠 장르(유형)별 구입/대여 실태 196</p> <p>제 5 절 애니메이션 콘텐츠 세부 장르별 구입/대여 실태 205</p>

제3장 애니메이션산업 제작환경	제 1 절 TV 애니메이션산업 제작환경	251
	제 2 절 극장용 애니메이션산업 제작환경	260
	제 3 절 애플리케이션 애니메이션산업 제작환경	269
제4장 애니메이션산업 유통환경	제 1 절 대중미디어 애니메이션 유통산업	274
	제 2 절 뉴미디어 애니메이션 유통산업	283
	제 3 절 라이선싱 상품으로서의 애니메이션산업	301

제 4 부 해외 애니메이션산업

제1장 해외 애니메이션산업 동향	제 1 절 해외 애니메이션산업 개요	304
	제 2 절 권역별 애니메이션산업 동향	306
	제 3 절 주요 국가별 애니메이션산업 동향	308
	제 4 절 분야별 애니메이션산업 동향	309
제2장 북미 지역 애니메이션산업 동향	제 1 절 북미 지역 콘텐츠산업 개요	313
	제 2 절 미국 애니메이션산업	314
	제 3 절 캐나다 애니메이션산업	321
제3장 남미 지역 애니메이션산업 동향	제 1 절 남미 지역 콘텐츠산업 개요	327
	제 2 절 브라질 애니메이션산업	328
	제 3 절 멕시코 애니메이션산업	334
제4장 아시아 지역 애니메이션산업 동향	제 1 절 아시아 지역 콘텐츠산업 개요	341
	제 2 절 일본 애니메이션산업	343
	제 3 절 중국 애니메이션산업	350
	제 4 절 인도 애니메이션산업	356



2012 애니메이션산업백서

제5장 유럽 지역 애니메이션산업 동향	제 1 절	유럽 지역 콘텐츠산업 개요	363
	제 2 절	독일 애니메이션산업	365
	제 3 절	영국 애니메이션산업	372
	제 4 절	프랑스 애니메이션산업	378
제6장 중동·아프리카 지역 애니메이션산업 동향	제 1 절	중동·아프리카 지역 콘텐츠산업 개요	384
	제 2 절	이란 애니메이션산업	386
	제 3 절	아랍에미리트 애니메이션산업	389

제 5 부 애니메이션산업 정책 및 법제도

제1장 국내 애니메이션산업 정책동향	제 1 절	애니메이션산업 정책동향	394
	제 2 절	애니메이션산업 주요 정책 및 추진 실적	406
	제 3 절	애니메이션산업 전망	411
제2장 국내 애니메이션산업 법제도 동향	제 1 절	진흥목적의 법제도	413
	제 2 절	보호목적의 법제도	429
제3장 해외 애니메이션산업 정책동향	제 1 절	미국	462
	제 2 절	일본	467
	제 3 절	중국	474
	제 4 절	유럽	484

부록	I. 국내 애니메이션산업 관련단체 및 기관 현황	496
	II. 국내 애니메이션산업 주요 기업 현황	498
	III. 국내 애니메이션 제작 연대표	502
	IV. 2009~2012년 상반기 독립 애니메이션 제작현황	514
	V. 대한민국 애니메이션 대상 수상작	518
	VI. 어린이/애니메이션 전문채널 프로그램 시청률 TOP10	526
	VII. 애니메이션 VOD 다운로드 TOP10	527
	VIII. 해외 애니메이션산업 관련 주요 행사 및 전시회 현황	528



2012 애니메이션산업백서

〈표〉 목차 번호 중 첫 번째 숫자는 '부', 두 번째 숫자는 '장', 세 번째 숫자는 '순서'를 의미함

제 1 부 애니메이션산업 주요 이슈

표 1-1-1	2011~2012년도 극장용 3D입체애니메이션 개봉편수	12
표 1-1-2	2011~2012년도 극장용 3D입체애니메이션 흥행작 상위 10위권	12
표 1-1-3	2002~2008년 지상파와 케이블의 시청률 추이	20
표 1-1-4	종합편성 및 애니메이션 전문채널 국산물 총량제 적용 대상 및 편성비율	21
표 1-1-5	지상파 TV 애니메이션 방영료	23
표 1-1-6	〈뽀롱뽀롱 뽀로로〉의 시장규모	25
표 1-1-7	〈뽀롱뽀롱 뽀로로〉의 OSMU확산과정	54
표 1-1-8	〈로보카 폴리〉의 주요 사업현황	57

제 2 부 애니메이션산업 심층 이슈

표 2-1-1	波魯魯冰雪大冒险: Pororo's Racing Adventure(2013) 현황(2013.1.29 기준)	77
표 2-1-2	중국 내 박스오피스 현황(2013년 1월21일~27일)	78

제 3 부 국내 애니메이션산업

표 3-1-1	조사 개요	120
표 3-1-2	애니메이션산업 통계 모집단 및 표본	121
표 3-1-3	종사자 수별 조사 형식	121
표 3-1-4	전수조사와 표본조사 구분	124
표 3-1-5	2011년 기준 애니메이션산업 통계 무응답 사례	125
표 3-1-6	조사업무 추진 절차	126
표 3-1-7	분류체계	126
표 3-1-8	애니메이션산업 총괄	127
표 3-1-9	애니메이션산업 사업체별 평균매출액 및 종사자별 평균매출액 현황(2011년)	128
표 3-1-10	애니메이션산업 사업체 설립연도별 분포	129
표 3-1-11	애니메이션산업 사업체형태별 분포	130
표 3-1-12	애니메이션산업 경영형태별 분포	131
표 3-1-13	애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	132

표 3-1-14	애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	133
표 3-1-15	애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	134
표 3-1-16	애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	135
표 3-1-17	애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황	136
표 3-1-18	애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 연도별 매출액 현황	138
표 3-1-19	애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황	139
표 3-1-20	애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 업종별 연도별 매출액 현황	140
표 3-1-21	애니메이션산업 사업형태별 업종별 매출액 현황(2011년)	141
표 3-1-22	애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황	141
표 3-1-23	애니메이션산업 전체 매체별 매출액 현황(2011년)	142
표 3-1-24	애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황	143
표 3-1-25	애니메이션 창작 제작업 매체별 연도별 매출액 현황	144
표 3-1-26	애니메이션 하청 제작업 매체별 연도별 매출액 현황	145
표 3-1-27	애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황	146
표 3-1-28	애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)	148
표 3-1-29	애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	148
표 3-1-30	애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 매출액 현황(2011년)	149
표 3-1-31	애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	150
표 3-1-32	애니메이션산업 지역별 업종별 매출액 현황(2011년)	151
표 3-1-33	애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황	152
표 3-1-34	애니메이션 콘텐츠 제작 관련 투자 현황	153
표 3-1-35	애니메이션산업 부가사업 연계 현황	154
표 3-1-36	애니메이션산업 부가가치액 구성 현황(2011년)	155
표 3-1-37	애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성 현황	155
표 3-1-38	애니메이션산업 수출 및 수입액 현황	157
표 3-1-39	애니메이션산업 창작 및 하청 제작 수출액 비교	157
표 3-1-40	애니메이션산업 지역별 수출액 현황	157
표 3-1-41	애니메이션산업 지역별 수입액 현황	158
표 3-1-42	애니메이션산업 해외 수출방법	159
표 3-1-43	애니메이션산업 해외 진출형태	160
표 3-1-44	애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황	161
표 3-1-45	애니메이션산업 매출액 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)	162
표 3-1-46	애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	162
표 3-1-47	애니메이션산업 종사자 규모별 업종별 종사자 현황(2011년)	163
표 3-1-48	애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	163
표 3-1-49	애니메이션산업 지역별 업종별 종사자 현황(2011년)	164



2012 애니메이션산업백서

표 3-1-50	애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황	165
표 3-1-51	애니메이션산업 고용형태별 업종별 종사자 현황(2011년)	166
표 3-1-52	애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황	167
표 3-1-53	애니메이션산업 고용형태별 성별 및 업종별 종사자 현황(2011년)	168
표 3-1-54	애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	169
표 3-1-55	애니메이션산업 성별 업종별 종사자 현황(2011년)	170
표 3-1-56	애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황	170
표 3-1-57	애니메이션산업 직무별 업종별 종사자 현황(2011년)	171
표 3-1-58	애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황	172
표 3-1-59	애니메이션산업 제작부문 종사자 현황	173
표 3-1-60	애니메이션산업 전공별 연도별 종사자 현황	174
표 3-1-61	애니메이션산업 학력별 업종별 종사자 현황(2011년)	176
표 3-1-62	애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황	176
표 3-1-63	애니메이션산업 연령별 업종별 종사자 현황(2011년)	177
표 3-1-64	애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황	178
표 3-2-1	애니메이션 콘텐츠 소비자 구매실태조사 설계	181
표 3-2-2	조사 표본 전체 구성(지역별)	182
표 3-2-3	조사 표본 구성(분기별)	182
표 3-2-4	애니메이션 콘텐츠 장르(유형)	182
표 3-2-5	전체 콘텐츠 및 애니메이션 콘텐츠 분기별 구입비용 비중	184
표 3-2-6	주요 변인 설명	185
표 3-2-7	지역별 전체 콘텐츠 및 애니메이션 콘텐츠 평균 구입비용 비중	186
표 3-2-8	성별/연령별 전체 콘텐츠 및 애니메이션 콘텐츠 평균 구입비용 비중	187
표 3-2-9	소득별 애니메이션 콘텐츠 분기별 구입비용 및 비중	188
표 3-2-10	기념일 및 이벤트 설명	189
표 3-2-11	애니메이션 콘텐츠 분기별 구입비용 비중	190
표 3-2-12	애니메이션 콘텐츠 이용 경험(복수응답) - 성별/연령별	191
표 3-2-13	애니메이션 콘텐츠 이용 경험(복수응답) - 지역별	192
표 3-2-14	1회 평균 애니메이션 콘텐츠 이용 시간 - 성별/연령별	193
표 3-2-15	1회 평균 애니메이션 콘텐츠 이용 시간 - 지역별	194
표 3-2-16	선호하는 애니메이션 콘텐츠 장르	194
표 3-2-17	선호하는 애니메이션 콘텐츠 장르 - 성별/연령별	195
표 3-2-18	애니메이션 콘텐츠 장르(유형)별 구입/대여 경험 - 분기별	197
표 3-2-19	애니메이션 콘텐츠 장르(유형)별 구입/대여 경험 - 성별/연령별	198
표 3-2-20	애니메이션 콘텐츠 장르(유형)별 구입/대여 경험 - 지역별	198
표 3-2-21	애니메이션 콘텐츠 장르(유형)별 구입/대여 평균 비용 - 분기별	199

표 3-2-22	애니메이션 콘텐츠 장르(유형)별 구입/대여 평균 비용 - 성별/연령별	200
표 3-2-23	애니메이션 콘텐츠 장르(유형)별 구입/대여 평균 비용 - 지역별	201
표 3-2-24	애니메이션 콘텐츠 국내산 및 외국산 구입/대여 비중 - 성별/연령별	202
표 3-2-25	애니메이션 콘텐츠 국내산 및 외국산 구입/대여 비중 - 지역별	202
표 3-2-26	이벤트 및 기념일 시 애니메이션 콘텐츠 구입/대여 평균비용 - 성별/연령별	205
표 3-2-27	극장 애니메이션 구입 빈도 - 성별/연령별	206
표 3-2-28	극장 애니메이션 구입 고려조건 - 성별/연령별	208
표 3-2-29	극장 애니메이션 구입 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	209
표 3-2-30	극장 애니메이션 2013년 1/4분기 구입 의향 - 성별/연령별	210
표 3-2-31	애니메이션 Video/DVD 구입 빈도 - 성별/연령별	212
표 3-2-32	애니메이션 Video/DVD 구입 고려조건 - 성별/연령별	213
표 3-2-33	애니메이션 Video/DVD 구입 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	214
표 3-2-34	애니메이션 Video/DVD 2013년 1/4분기 구입 의향 - 성별/연령별	215
표 3-2-35	애니메이션 Video/DVD 대여 빈도 - 성별/연령별	217
표 3-2-36	애니메이션 Video/DVD 대여 고려조건 - 성별/연령별	218
표 3-2-37	애니메이션 Video/DVD 대여 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	219
표 3-2-38	애니메이션 Video/DVD 대여 2013년 1/4분기 의향 - 성별/연령별	220
표 3-2-39	케이블TV 애니메이션 구입/대여 빈도 - 성별/연령별	222
표 3-2-40	케이블TV 애니메이션 구입/대여 고려조건 - 성별/연령별	223
표 3-2-41	케이블TV 애니메이션 구입/대여 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	224
표 3-2-42	케이블TV 애니메이션 2013년 1/4분기 구입/대여 의향 - 성별/연령별	225
표 3-2-43	온라인 애니메이션(웹브라우저 기반) 구입/대여 빈도 - 성별/연령별	227
표 3-2-44	온라인 애니메이션(웹브라우저 기반) 구입/대여 고려조건 - 성별/연령별	228
표 3-2-45	온라인 애니메이션(웹브라우저 기반) 구입/대여 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	229
표 3-2-46	온라인 애니메이션(웹브라우저 기반) 2013년 1/4분기 구입/대여 의향 - 성별/연령별	230
표 3-2-47	온라인 애니메이션(클라이언트 기반) 구입/대여 빈도 - 성별/연령별	232
표 3-2-48	온라인 애니메이션(클라이언트 기반) 구입/대여 고려조건 - 성별/연령별	233
표 3-2-49	온라인 애니메이션(클라이언트 기반) 구입/대여 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	234
표 3-2-50	온라인 애니메이션(클라이언트 기반) 2013년 1/4분기 구입/대여 의향 - 성별/연령별	235
표 3-2-51	웹하드/P2P 애니메이션 구입/대여 빈도 - 성별/연령별	237
표 3-2-52	웹하드/P2P 애니메이션 구입/대여 고려조건 - 성별/연령별	238
표 3-2-53	웹하드/P2P 애니메이션 구입/대여 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	239
표 3-2-54	웹하드/P2P 애니메이션 2013년 1/4분기 구입/대여 의향 - 성별/연령별	240
표 3-2-55	모바일 애니메이션 구입/대여 빈도 - 성별/연령별	242
표 3-2-56	웹하드/P2P 애니메이션 구입/대여 고려조건 - 성별/연령별	243
표 3-2-57	모바일 애니메이션 구입/대여 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	244



2012 애니메이션산업백서

표 3-2-58	모바일 애니메이션 2013년 1/4분기 구입/대여 의향 - 성별/연령별	245
표 3-2-59	IPTV 애니메이션 구입/대여 빈도 - 성별/연령별	247
표 3-2-60	IPTV 애니메이션 구입/대여 고려조건 - 성별/연령별	248
표 3-2-61	IPTV 애니메이션 구입/대여 경로(1+2+3순위) - 성별/연령별	249
표 3-2-62	IPTV 애니메이션 2013년 1/4분기 구입/대여 의향 - 성별/연령별	250
표 3-3-1	2011~2012년 상반기 방영 주요 해외 공동제작 작품	251
표 3-3-2	2011~2012년 상반기 주요 해외 공동제작 작품	252
표 3-3-3	2011~2012년 상반기 방영 및 제작중인 후속시리즈 애니메이션	255
표 3-3-4	원작을 활용하여 제작한 TV애니메이션	258
표 3-3-5	2011~2012년 상반기 개봉 국산 극장용 애니메이션	260
표 3-3-6	2011년 개봉한 극장용 애니메이션 현황(관객 수 기준)	262
표 3-3-7	2012년 1~9월 개봉한 극장용 애니메이션 현황(관객 수 기준)	264
표 3-3-8	2011~2012년 주요 해외합작 극장용 장편애니메이션	266
표 3-3-9	2011~2012년 상반기 국산 극장용 애니메이션 제작형식	267
표 3-3-10	TV애니메이션을 활용한 애플리케이션 주요 개발사례	270
표 3-3-11	교육업체의 유아 및 어린이 교육용 애플리케이션 주요 개발사례	273
표 3-4-1	이동전화 가입자 수 추이	279
표 3-4-2	무선데이터 트래픽 통계	280
표 3-4-3	무선통신 기술방식별 트래픽 현황(매월 1회, 공개)	280
표 3-4-4	웹하드 서비스 업체리스트	286
표 3-4-5	VOD 서비스 업체리스트	287
표 3-4-6	이벤트기간(2012년 9~11월)의 Pooq 요금제	297

제 4 부 해외 애니메이션산업

표 4-1-1	2007~2016년 세계 애니메이션시장 규모	304
표 4-1-2	2007~2016년 권역별 애니메이션시장 규모	306
표 4-1-3	2007~2016년 주요 국가별 애니메이션시장 규모	308
표 4-2-1	2007~2016년 북미 지역 국가별 콘텐츠시장 규모	314
표 4-2-2	미국 국가 개요(2011년도 기준)	314
표 4-2-3	2007~2016년 미국 콘텐츠시장 규모	315
표 4-2-4	2007~2016년 미국 애니메이션시장 규모	316
표 4-2-5	캐나다 국가 개요(2011년도 기준)	321
표 4-2-6	2007~2016년 캐나다 콘텐츠시장 규모	322
표 4-2-7	2007~2016년 캐나다 애니메이션시장 규모	322

표 4-3-1	2007~2016년 남미 지역 국가별 콘텐츠시장 규모	328
표 4-3-2	브라질 국가 개요(2011년도 기준)	328
표 4-3-3	2007~2016년 브라질 콘텐츠시장 규모	329
표 4-3-4	2007~2016년 브라질 애니메이션시장 규모	330
표 4-3-5	멕시코 국가 개요(2011년도 기준)	334
표 4-3-6	2007~2016년 멕시코 콘텐츠시장 규모	335
표 4-3-7	2007~2016년 멕시코 애니메이션시장 규모	336
표 4-4-1	2007~2016년 아시아 지역 국가별 콘텐츠시장 규모	342
표 4-4-2	일본 국가 개요(2011년도 기준)	343
표 4-4-3	2007~2016년 일본 콘텐츠시장 규모	344
표 4-4-4	2007~2016년 일본 애니메이션시장 규모	344
표 4-4-5	중국 국가 개요(2011년도 기준)	350
표 4-4-6	2007~2016년 중국 콘텐츠시장 규모	351
표 4-4-7	2007~2016년 중국 애니메이션시장 규모	351
표 4-4-8	인도 국가 개요(2011년도 기준)	356
표 4-4-9	2007~2016년 인도 콘텐츠시장 규모	357
표 4-4-10	2007~2016년 인도 애니메이션시장 규모	357
표 4-5-1	2007~2016년 서유럽지역 국가별 콘텐츠시장 규모	364
표 4-5-2	2007~2016년 동유럽지역 국가별 콘텐츠시장 규모	365
표 4-5-3	독일 국가 개요(2011년도 기준)	365
표 4-5-4	2007~2016년 독일 콘텐츠시장 규모	366
표 4-5-5	2007~2016년 독일 애니메이션시장 규모	367
표 4-5-6	영국 국가 개요(2011년도 기준)	372
표 4-5-7	2007~2016년 영국 콘텐츠시장 규모	373
표 4-5-8	2007~2016년 영국 애니메이션시장 규모	373
표 4-5-9	프랑스 국가 개요(2011년도 기준)	378
표 4-5-10	2007~2016년 프랑스 콘텐츠시장 규모	379
표 4-5-11	2007~2016년 프랑스 애니메이션시장 규모	379
표 4-6-1	2007~2016년 중동·아프리카지역 국가별 콘텐츠시장 규모	385
표 4-6-2	이란 국가 개요(2011년도 기준)	386
표 4-6-3	2007~2016년 이란 콘텐츠시장 규모	387
표 4-6-4	2007~2016년 이란 애니메이션시장 규모	387
표 4-6-5	아랍에미리트 국가 개요(2011년도 기준)	389
표 4-6-6	2007~2016년 아랍에미리트 콘텐츠시장 규모	390
표 4-6-7	2007~2016년 아랍에미리트 애니메이션시장 규모	391



2012 애니메이션산업백서

제 5 부 애니메이션산업 정책 및 법제도

표 5-1-1	애니메이션 제작지원 예산	408
표 5-1-2	2010년 이후의 주요 한중 공동제작 작품	409
표 5-2-1	방송프로그램 편성 등에 관한 고시 <국내 제작 애니메이션 인정 기준>	423
표 5-2-2	저작권인격권의 종류	431
표 5-2-3	저작권재산권의 종류 및 내용	433
표 5-2-4	저작권등록의 효과	441
표 5-2-5	상표 관련 개념 구분	445
표 5-2-6	자타상품식별력이 없는 상표	446
표 5-2-7	상표등록이 배제되는 경우	447
표 5-2-8	상표출원방법	449
표 5-2-9	상표출원시 필요한 서류	449
표 5-2-10	부정경쟁행위의 유형 및 내용	451
표 5-2-11	등록기관	454
표 5-2-12	디자인출원시 필요서류	455
표 5-3-1	미국 연방정부 콘텐츠제작 지원 방안	466
표 5-3-2	중국 애니메이션 제작 지원 현황	479
표 5-3-3	중국 애니메이션 규제 현황	480
표 5-3-4	2008~2010년 DFFF지원 영화 편수	489
표 5-3-5	2008~2010년 DFFF 애니메이션 분야 지원 금액	490

〈그림〉 목차 번호 중 첫 번째 숫자는 '부', 두 번째 숫자는 '장', 세 번째 숫자는 '순서'를 의미함

제 1 부 애니메이션산업 주요 이슈

그림 1-1-1	극장용 애니메이션 〈소중한 날의 꿈〉, 〈마당을 나온 암탉〉, 〈돼지의 왕〉	4
그림 1-1-2	극장용 애니메이션 〈넛잡〉, 〈다이노 타임〉	6
그림 1-1-3	TV용 애니메이션 〈두리둥실 몽계공향〉, 〈키오카〉, 〈프랭키와 친구들〉	8
그림 1-1-4	TV용 애니메이션 〈라바〉, 〈로봇 알포〉	9
그림 1-1-5	TV용 애니메이션 〈안녕 자두야〉, 〈와라! 편의점〉	10
그림 1-1-6	입체영상산업의 역사	11
그림 1-1-7	국산 극장용 3D입체애니메이션 〈홍길동2084〉, 〈코알라 키드〉, 〈점박이: 한반도의 공룡〉	14
그림 1-1-8	국산 TV용 3D입체애니메이션 〈블츠와 블립〉, 〈마스크 마스터즈〉	15
그림 1-1-9	글로벌 3D디스플레이 시장규모 및 판매량 추이	17
그림 1-1-10	3D입체영상 제작방식의 대책 전망	17
그림 1-1-11	미래 콘텐츠와 기술전망 부문	33
그림 1-1-12	애니메이션의 확대영역으로 표현되는 콘텐츠의 사례	34
그림 1-1-13	뮤지컬 〈영웅〉	35
그림 1-1-14	시스코사의 온스테이지 텔레프레즌스	36
그림 1-1-15	공연 〈죽은 나무 꽃 피우기〉	36
그림 1-1-16	이이남의 미디어 아트	37
그림 1-1-17	살아있는 미술관	37
그림 1-1-18	〈하츠네 미쿠〉 콘서트	38
그림 1-1-19	SBS 인기가요에 등장한 〈시유〉	38
그림 1-1-20	4D영화의 물리적 효과	39
그림 1-1-21	LED를 활용한 미디어파사드	40
그림 1-1-22	빔프로젝터를 활용한 3D미디어파사드	40
그림 1-1-23	디스트릭트 〈노이라이프〉	40
그림 1-1-24	심시티	41
그림 1-1-25	플라이트 시뮬레이터 X	41
그림 1-1-26	Falcon 4.0 비행 시뮬레이터	42
그림 1-1-27	의료 시뮬레이션 사례: 치과 임플란트치료	42
그림 1-1-28	X-Box 키넥트	43
그림 1-1-29	폰북	43
그림 1-1-30	더 비스트	44



2012 애니메이션산업백서

그림 1-1-31	드라마티카 프로	45
그림 1-1-32	네이버 뮤지엄에서 관람할 수 있는 국립중앙박물관	46
그림 1-1-33	리제너레이션 콘텐츠의 개념과 구분	47
그림 1-1-34	뉴로피드백 게임	48
그림 1-1-35	뽀로로 첫 날말놀이 앱(app)	51
그림 1-1-36	(주)아이코닉스(ICONIX)엔터테인먼트의 비전과 OSMU전략 테마파크	54
그림 1-1-37	올리브스튜디오의 사업분야	55
그림 1-1-38	코코몽 에코파크와 녹색 놀이터	56
그림 1-1-39	폴리와 함께하는 교통안전 이야기 홈페이지와 애플리케이션	57

제 2 부 애니메이션산업 심층 이슈

그림 2-1-1	〈뽀로로 극장판 슈퍼썰매 대모험〉의 레이싱카 디자인	69
그림 2-1-2	〈뽀로로 극장판 슈퍼썰매 대모험〉의 작업 가이드	70
그림 2-1-3	〈뽀로로 극장판 슈퍼썰매 대모험〉 한국, 중국 포스터	77
그림 2-1-4	한중합작 애니메이션 〈008 삐곰〉	82
그림 2-1-5	중국 애니메이션 공동제작 절차	84
그림 2-2-1	한국 애니메이션 제작 프레임의 네 가지 유형	97
그림 2-2-2	최현명 〈비오는 날의 산책〉	99
그림 2-2-3	한병아 〈모두가 외로운 별〉	99
그림 2-2-4	애니메이션의 다섯 가지 본질적 측면	103
그림 2-3-1	국내 무선 데이터 트래픽	105

제 3 부 국내 애니메이션산업

그림 3-1-1	애니메이션산업 사업체 설립연도별 분포	129
그림 3-1-2	애니메이션산업 사업체형태별 분포	130
그림 3-1-3	애니메이션산업 경영형태별 분포	131
그림 3-1-4	애니메이션산업 업종별 연도별 사업체 수 현황	132
그림 3-1-5	애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 사업체 수 현황	133
그림 3-1-6	애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 사업체 수 현황	134
그림 3-1-7	애니메이션산업 지역별 연도별 사업체 수 현황	135
그림 3-1-8	애니메이션산업 업종별 연도별 매출액 현황	137
그림 3-1-9	애니메이션산업 애니메이션 제작업 업종별 연도별 매출액 현황	138
그림 3-1-10	애니메이션산업 애니메이션 유통 및 배급업 업종별 연도별 매출액 현황	139

그림 3-1-11	애니메이션산업 온라인 애니메이션 유통업 업종별 연도별 매출액 현황	140
그림 3-1-12	애니메이션산업 사업형태별 연도별 매출액 현황	141
그림 3-1-13	애니메이션산업 전체 매체별 연도별 매출액 현황	143
그림 3-1-14	애니메이션산업 제작방식별 연도별 매출액 현황(창작 및 제작 매출액)	147
그림 3-1-15	애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 매출액 현황	149
그림 3-1-16	애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 매출액 현황	150
그림 3-1-17	애니메이션산업 지역별 연도별 매출액 현황	152
그림 3-1-18	애니메이션 콘텐츠 제작관련 투자 현황	153
그림 3-1-19	애니메이션산업 연도별 부가가치액 구성	156
그림 3-1-20	애니메이션산업 지역별 수출액 현황	158
그림 3-1-21	애니메이션산업 지역별 수입액 현황	159
그림 3-1-22	애니메이션산업 업종별 연도별 종사자 현황	161
그림 3-1-23	애니메이션산업 매출액 규모별 연도별 종사자 현황	162
그림 3-1-24	애니메이션산업 종사자 규모별 연도별 종사자 현황	164
그림 3-1-25	애니메이션산업 지역별 연도별 종사자 현황	166
그림 3-1-26	애니메이션산업 고용형태별 연도별 종사자 현황	167
그림 3-1-27	애니메이션산업 고용형태별 성별 및 연도별 종사자 현황	169
그림 3-1-28	애니메이션산업 성별 연도별 종사자 현황	171
그림 3-1-29	애니메이션산업 직무별 연도별 종사자 현황	172
그림 3-1-30	애니메이션산업 전공별 연도별 종사자 현황	175
그림 3-1-31	애니메이션산업 학력별 연도별 종사자 현황	176
그림 3-1-32	애니메이션산업 연령별 연도별 종사자 현황	178
그림 3-2-1	전체 콘텐츠 대비 애니메이션 콘텐츠 분기별 구입비용	184
그림 3-2-2	지역별 전체 콘텐츠 및 애니메이션 콘텐츠 평균 구입비용	185
그림 3-2-3	성별/연령별 전체 콘텐츠 및 애니메이션 콘텐츠 평균 구입비용	186
그림 3-2-4	분기별 월평균 가구 소득대비 애니메이션 콘텐츠 구입비용	188
그림 3-2-5	기념일 및 이벤트 시 콘텐츠 분기별 구입비용	189
그림 3-2-6	애니메이션 콘텐츠 이용 경험(복수응답)	190
그림 3-2-7	1회 평균 애니메이션 콘텐츠 이용 시간 - 종류별	192
그림 3-2-8	선호하는 애니메이션 콘텐츠 장르	195
그림 3-2-9	애니메이션 콘텐츠 구입/대여 경험 - 성별/연령별	196
그림 3-2-10	애니메이션 콘텐츠 장르(유형)별 구입/대여 경험	197
그림 3-2-11	국내산 및 외국산 애니메이션 콘텐츠 구입/대여 비중 - 분기별	201
그림 3-2-12	애니메이션 콘텐츠 구입/대여 목적	203
그림 3-2-13	이벤트 및 기념일 시 애니메이션 콘텐츠 구입/대여 경험 - 성별/연령별	203
그림 3-2-14	이벤트 및 기념일별 애니메이션 콘텐츠 구입/대여 경험	204



2012 애니메이션산업백서

그림 3-2-15	극장 애니메이션 구입 빈도	206
그림 3-2-16	극장 애니메이션 구입 고려조건	207
그림 3-2-17	극장 애니메이션 구입 경로(1+2+3순위)	209
그림 3-2-18	극장 애니메이션 2013년 1/4분기 구입 의향	210
그림 3-2-19	애니메이션 Video/DVD 구입 빈도	211
그림 3-2-20	애니메이션 Video/DVD 구입 고려조건	212
그림 3-2-21	애니메이션 Video/DVD 구입 경로(1+2+3순위)	214
그림 3-2-22	애니메이션 Video/DVD 2013년 1/4분기 구입 의향	215
그림 3-2-23	애니메이션 Video/DVD 대여 빈도	216
그림 3-2-24	애니메이션 Video/DVD 대여 고려조건	217
그림 3-2-25	애니메이션 Video/DVD 대여 경로(1+2+3순위)	219
그림 3-2-26	애니메이션 Video/DVD 대여 2013년 1/4분기 의향	220
그림 3-2-27	케이블TV 애니메이션 구입/대여 빈도	221
그림 3-2-28	케이블TV 애니메이션 구입/대여 고려조건	222
그림 3-2-29	케이블TV 애니메이션 구입/대여 경로(1+2+3순위)	224
그림 3-2-30	케이블TV 애니메이션 2013년 1/4분기 구입/대여 의향	225
그림 3-2-31	온라인 애니메이션(웹브라우저 기반) 구입/대여 빈도	226
그림 3-2-32	온라인 애니메이션(웹브라우저 기반) 구입/대여 고려조건	227
그림 3-2-33	온라인 애니메이션(웹브라우저 기반) 구입/대여 경로(1+2+3순위)	229
그림 3-2-34	온라인 애니메이션(웹브라우저 기반) 2013년 1/4분기 구입/대여 의향	230
그림 3-2-35	온라인 애니메이션(클라이언트 기반) 구입/대여 빈도	231
그림 3-2-36	온라인 애니메이션(클라이언트 기반) 구입/대여 고려조건	232
그림 3-2-37	온라인 애니메이션(클라이언트 기반) 구입/대여 경로(1+2+3순위)	234
그림 3-2-38	온라인 애니메이션(클라이언트 기반) 2013년 1/4분기 구입/대여 의향	235
그림 3-2-39	웹하드/P2P 애니메이션 구입/대여 빈도	236
그림 3-2-40	웹하드/P2P 애니메이션 구입/대여 고려조건	237
그림 3-2-41	웹하드/P2P 애니메이션 구입/대여 경로(1+2+3순위)	239
그림 3-2-42	웹하드/P2P 애니메이션 2013년 1/4분기 구입/대여 의향	240
그림 3-2-43	모바일 애니메이션 구입/대여 빈도	241
그림 3-2-44	모바일 애니메이션 이용 고려조건	242
그림 3-2-45	모바일 애니메이션 구입/대여 경로(1+2+3순위)	244
그림 3-2-46	모바일 애니메이션 2013년 1/4분기 구입/대여 의향	245
그림 3-2-47	IPTV 애니메이션 구입/대여 빈도	246
그림 3-2-48	IPTV 애니메이션 구입/대여 고려조건	247
그림 3-2-49	IPTV 애니메이션 구입/대여 경로(1+2+3순위)	249
그림 3-2-50	IPTV 애니메이션 2013년 1/4분기 구입/대여 의향	250

그림 3-3-1	해외공동제작 애니메이션 <어리이야기>, <곤>, <놀이터 구조대 뽀잉>	253
그림 3-3-2	완구제품과 연계한 애니메이션 <변신자동차 또봇>, <로보카 폴리>	256
그림 3-3-3	원작을 활용한 애니메이션 <머털도사>, <마법천자문>	259
그림 3-3-4	극장용 애니메이션 <점박이: 한반도의 공룡>, <파닥파닥>, <홍길동 2084>	261
그림 3-3-5	극장용 애니메이션 <지구대표 롤링스타즈>, <볼츠와 블립>, <뽀로로 극장판 슈퍼썰매대모험>, <008빠곰>	268
그림 3-3-6	교육업체에서 제작한 애니메이션 활용 교육용 애플리케이션 <WHY?>, <장수풍뎅이>	273
그림 3-4-1	국내 LTE 가입자 추이	274
그림 3-4-2	국내 모바일 트래픽 추이	275
그림 3-4-3	국내 스마트폰 사용자들의 월평균 트래픽 사용량	276
그림 3-4-4	LTE 스마트폰 구매 이유	276
그림 3-4-5	전 세계 지역별 유튜브 트래픽의 비중 비교	277
그림 3-4-6	전 세계 모바일 트래픽(Global Mobile Traffic)에서 실시간 엔터테인먼트(Real-Time Entertainment)의 비중 추이	278
그림 3-4-7	국내 사용자들의 스마트기기별 주이용 목적	281
그림 3-4-8	연령별·성별 국내 사용자들의 동영상 주이용 비율	282
그림 3-4-9	국내 사용자들의 모바일 동영상 이용 방법	283
그림 3-4-10	티스토어 VOD월별 거래액	289
그림 3-4-11	N스크린 서비스를 활용한 <호핀>	290
그림 3-4-12	N스크린 서비스	291
그림 3-4-13	SK브로드밴드의 BTV 모바일 서비스	293
그림 3-4-14	SK텔레콤의 T 프리미엄 서비스	294
그림 3-4-15	전세계 주요 국가별 OTT 동영상 시청 경험률 조사	296
그림 3-4-16	콘텐츠연합플랫폼의 Pooq	297
그림 3-4-17	Pooq 가입자 추이	298
그림 3-4-18	2012년 1분기, 국내 사용자들의 월평균 콘텐츠 구입비용	298
그림 3-4-19	모바일 애플리케이션 트래픽 비중(Mobile Application Traffic Share)	299

제 4 부 해외 애니메이션산업

그림 4-1-1	2007~2016년 세계 애니메이션시장 분야별 시장 규모	305
그림 4-1-2	2012~2016년 세계 애니메이션시장 분야별 성장 전망	306
그림 4-1-3	2011년 세계 애니메이션시장 분야별/권역별 점유율	307
그림 4-1-4	2007~2016년 세계 극장용 애니메이션시장 규모	309
그림 4-1-5	2007~2016년 세계 방송용 애니메이션시장 규모	310



2012 애니메이션산업백서

그림 4-1-6	2007~2016년 세계 홈비디오 애니메이션시장 규모	311
그림 4-1-7	2007~2016년 세계 디지털 배급 애니메이션시장 규모	312
그림 4-2-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	313
그림 4-2-2	2007~2016년 미국 극장용 애니메이션시장 현황	317
그림 4-2-3	2007~2016년 미국 방송용 애니메이션시장 현황	318
그림 4-2-4	2007~2016년 미국 홈비디오 애니메이션시장 현황	319
그림 4-2-5	2007~2016년 미국 디지털 배급 애니메이션시장 현황	320
그림 4-2-6	2007~2016년 캐나다 극장용 애니메이션시장 현황	323
그림 4-2-7	2007~2016년 캐나다 방송용 애니메이션시장 현황	324
그림 4-2-8	2007~2016년 캐나다 홈비디오 애니메이션시장 현황	325
그림 4-2-9	2007~2016년 캐나다 디지털 배급 애니메이션시장 현황	326
그림 4-3-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	327
그림 4-3-2	2007~2016년 브라질 극장용 애니메이션시장 현황	331
그림 4-3-3	2007~2016년 브라질 방송용 애니메이션시장 현황	332
그림 4-3-4	2007~2016년 브라질 홈비디오 애니메이션시장 현황	333
그림 4-3-5	2010~2016년 브라질 디지털 배급 애니메이션시장 현황	334
그림 4-3-6	2007~2016년 멕시코 극장용 애니메이션시장 현황	337
그림 4-3-7	2007~2016년 멕시코 방송용 애니메이션시장 현황	338
그림 4-3-8	2007~2016년 멕시코 홈비디오 애니메이션시장 현황	339
그림 4-3-9	2012~2016년 멕시코 디지털 배급 애니메이션시장 현황	340
그림 4-4-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	341
그림 4-4-2	2007~2016년 일본 극장용 애니메이션시장 현황	345
그림 4-4-3	2007~2016년 일본 방송용 애니메이션시장 현황	347
그림 4-4-4	2007~2016년 일본 홈비디오 애니메이션시장 현황	348
그림 4-4-5	2007~2016년 일본 디지털 애니메이션시장 현황	349
그림 4-4-6	2007~2016년 중국 극장용 애니메이션시장 현황	352
그림 4-4-7	2007~2016년 중국 방송용 애니메이션시장 현황	353
그림 4-4-8	2007~2016년 중국 홈비디오 애니메이션시장 현황	354
그림 4-4-9	2009~2016년 중국 디지털 애니메이션시장 현황	355
그림 4-4-10	2007~2016년 인도 극장용 애니메이션시장 현황	359
그림 4-4-11	2007~2016년 인도 방송용 애니메이션시장 현황	360
그림 4-4-12	2007~2016년 인도 홈비디오 애니메이션시장 현황	361
그림 4-4-13	2011~2016년 인도 디지털 애니메이션시장 현황	362
그림 4-5-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	363
그림 4-5-2	2007~2016년 독일 극장용 애니메이션시장 현황	368
그림 4-5-3	2007~2016년 독일 방송용 애니메이션시장 현황	369

그림 4-5-4	2007~2016년 독일 홈비디오 애니메이션시장 현황	370
그림 4-5-5	2007~2016년 독일 디지털 애니메이션시장 현황	371
그림 4-5-6	2007~2016년 영국 극장용 애니메이션시장 현황	374
그림 4-5-7	2007~2016년 영국 방송용 애니메이션시장 현황	375
그림 4-5-8	2007~2016년 영국 홈비디오 애니메이션시장 현황	376
그림 4-5-9	2007~2016년 영국 디지털 애니메이션시장 현황	377
그림 4-5-10	2007~2016년 프랑스 극장용 애니메이션시장 현황	380
그림 4-5-11	2007~2016년 프랑스 방송용 애니메이션시장 현황	381
그림 4-5-12	2007~2016년 프랑스 홈비디오 애니메이션시장 현황	382
그림 4-5-13	2007~2016년 프랑스 디지털 애니메이션시장 현황	383
그림 4-6-1	2011년 세계 권역별 콘텐츠시장 점유율	384

제 5 부 애니메이션산업 정책 및 법제도

그림 5-2-1	저작권 개요	430
그림 5-2-2	상표출원 및 등록 절차	448
그림 5-3-1	상하이지식재산권교역센터 전경	480