2011

ANIMATION
INDUSTRY
WHITE PAPER

애니메이션 산업백서

문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

한국콘텐츠진흥원

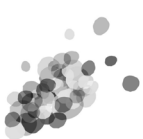
2011 애니메이션 산업백서
Animation Industry White Paper 2011

발 행 인 이 재 웅
발 행 일 2011년 12월 31일 초판 제1쇄 발행
발 행 처 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 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때
에는 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

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 ·····12

제4절 독립 애니메이션산업을 통한 국내 애니메이션산업의 근간 재발견 ···18

제5절 문화산업 전반에 걸친 애니메이터의 영역 확장 ·····24

제6절 애니메이션 캐릭터를 활용한 감성 마케팅의 증가 ·····32

제7절 일본 애니메이션산업의 변화와 국내 애니메이션산업의 위기 ·····36

제8절 한중 공동제작의 확대와 현지화를 통한 중국시장 진출 ·····43

제9절 IT 영상통신기기의 발달에 따른 스마트 저작권 시대로의 진입 ·····54

제10절 애니메이션산업 발전을 위한 진흥법안 공청회 개최 ·····58

제2장 2010~2011년 국내 애니메이션 성공사례 ·····62

제1절 TV 애니메이션 성공사례 : 로보카 폴리 ·····62

제2절 OVA(Original Video Animation) 애니메이션 성공사례 : 고스트메신저 ·····69

Section 2

제2부 애니메이션산업 동향

제1장 애니메이션산업 제작환경 ·····76

제1절 TV 애니메이션산업 제작환경 ·····76

제2절 극장 애니메이션 제작환경 ·····84

제3절 애플리케이션 애니메이션 제작환경 ·····91

제2장 애니메이션 유통환경 ·····94

제1절 대중미디어 애니메이션의 유통환경 ·····94

제2절 뉴미디어 애니메이션 유통산업 ·····100

제3절 라이선싱 상품으로서의 애니메이션산업 ·····106

제3장 국내 방송사의 국내 및 해외 애니메이션 방영 현황 ····117

제1절 지상파 방송사 5개 채널의 국내 및 해외 애니메이션 방영 현황 ···117

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 ····· 182

제1절 기업 일반 ····· 186
제2절 산업 규모 ····· 188
제3절 매출 현황 ····· 192
제4절 수출입 현황 ····· 208

제2장 국내 애니메이션산업 종사자 현황 ····· 212

제1절 산업규모별 종사자 현황 ····· 213
제2절 고용형태별 종사자 현황 ····· 216
제3절 전공/학력별 종사자 현황 ····· 222
제4절 인구통계학적 종사자 현황 ····· 225

제3장 해외 애니메이션산업 동향 ····· 230

제1절 총괄 ····· 230
제2절 일본 ····· 240
제3절 중국 ····· 251
제4절 인도 ····· 259
제5절 미국 ····· 268
제6절 유럽 ····· 284
제7절 호주 ····· 320
제8절 브라질 ····· 327

Section 4

제4부 국내 애니메이션 이용자 동향

제1장 애니메이션 소비자 실태조사 결과 ····· 338

제1절 애니메이션 소비자 실태조사 개요 ····· 338
제2절 전반적 애니메이션 이용행태 ····· 341
제3절 TV 애니메이션 이용행태 ····· 349
제4절 극장 애니메이션 이용행태 ····· 365
제5절 온라인 애니메이션 이용행태 ····· 372
제6절 애니메이션 비디오/DVD 이용행태 ····· 385
제7절 새로운 플랫폼(스마트폰·태블릿PC)을 통한 애니메이션 이용행태 ···388
제8절 3D입체영상 애니메이션 이용행태 ····· 393
제9절 애니메이션 관련 상품 이용행태 ····· 399
제10절 애니메이션 이용 결정요인 ····· 407

제2장 콘텐츠 교육기관 현황조사 결과 ····· 412

제1절 콘텐츠 교육기관 현황조사 개요 ····· 412
제2절 대학의 콘텐츠 관련 학과 현황 ····· 416
제3절 전문계 고등학교의 콘텐츠 관련 학과 현황 ····· 429
제4절 비정규교육기관의 콘텐츠 관련 학과 현황 ····· 441

Section 5

제5부 국내·외 애니메이션산업 정책 현황

제1장 국내 애니메이션산업 정책 및 법제도 현황 ·····446

제1절 국내 애니메이션 정책현황 ·····446

제2절 애니메이션 관련 법제도 현황 ·····456

제2장 국내 애니메이션산업 지원 현황 ·····489

제1절 한국콘텐츠진흥원 지원현황 ·····489

제2절 애니메이션 관련단체 지원현황 ·····491

제3장 해외 애니메이션산업 정책지원 동향 ·····501

제1절 일본 ·····501

제2절 중국 ·····507

제3절 미국 ·····516

제4절 유럽 ·····520

Section 6

제6부 부 록

1. 국내 애니메이션산업 관련단체 및 기관 현황 ·····528

2. 국내 애니메이션산업 주요 기업 현황 ·····529

3. 국내 애니메이션 제작 연대표 ·····535

4. 2010~2011년 국내 독립애니메이션 제작 현황 ·····544

5. 국내 소비자의 애니메이션 선호도 TOP 100 (2011년 상반기 기준) ····552

6. 해외 애니메이션산업 관련 주요 행사 및 전시회 현황 ·····554