

2011

CHARACTER
INDUSTRY
WHITE PAPER

캐릭터 산업백서



2011 캐릭터 산업백서

Character 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: 978-89-6514-138-9 03600

본 책의 내용에 대한 저작권은 한국콘텐츠진흥원에 있습니다.
아울러 책의 내용에 대한 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때
에는 반드시 한국콘텐츠진흥원 『2011 캐릭터 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 총론

제1장 2010년 캐릭터산업 주요 이슈 및 2011년 상반기 동향	2
제1절 중국 캐릭터시장, 열풍 속 '한류 짝퉁그늘'	2
제2절 캐릭터 유통전문매장의 등장	7
제3절 드라마가 뜨면 캐릭터 간접광고(PPJ)도 뜬다!	10
제4절 캐릭터시장의 새로운 트렌드, 일러스트 기반의 디자인 캐릭터	15
제5절 스마트 혁명과 캐릭터 뉴플랫폼의 탄생	18
제6절 캐릭터를 활용한 기업체 광고 및 마케팅 활성화 바람	22
제7절 패션·뷰티업계 '만화 캐릭터'를 이용한 상품 출시	27
제8절 한국 토종 캐릭터, 교육산업으로 진출 증가	34
제9절 신개념 가족공간으로 진화한 캐릭터 테마공간	37
제10절 식품업계의 새로운 돌파구, 캐릭터푸드	44
제2장 캐릭터산업 개요 및 국내 시장 동향	49
제1절 캐릭터산업 개요	49
제2절 캐릭터산업 국내 시장 동향	62
제3절 국내 캐릭터 상품 제조 및 유통시장 현황	71

Section 2

제2부 국내외 캐릭터산업 동향

제1장 국내 캐릭터산업 현황	80
제1절 기업 일반	84
제2절 산업 규모	86
제3절 매출 현황	88
제4절 캐릭터 라이선스 현황	100
제5절 부가가치 구성현황	109
제6절 수출입 현황	110
제7절 캐릭터상품 유통경로	114
제2장 국내 캐릭터산업 종사자 현황	116
제1절 산업규모별	117
제2절 고용형태별	121
제3절 학력별	125
제4절 인구통계학적	127
제3장 해외 캐릭터산업 동향	132
제1절 세계 캐릭터시장의 동향 및 전망	132
제2절 일본	136
제3절 중국	145
제4절 미국	153
제5절 유럽권	161
제6절 호주	184
제7절 인도	190
제8절 브라질	196

Section 3

제3부 국내 캐릭터 소비자 동향 및 교육기관 현황

제1장 캐릭터 소비자 실태조사 개요204	
제1절 캐릭터 소비자 실태조사 개요204	
제2장 캐릭터 소비자 실태조사 결과208	
제1절 전반적인 캐릭터 이용실태208	
제2절 캐릭터 상품 이용실태227	
제3절 캐릭터 상품 이용인식260	
제4절 캐릭터 멀티플렉스 이용실태267	
제5절 캐릭터상품에 대한 평소 인식272	
제3장 캐릭터 관련 교육기관 현황조사276	
제1절 캐릭터 관련 교육기관 현황조사 개요276	
제2절 대학의 캐릭터 관련 학과 현황280	
제3절 전문계 고등학교의 캐릭터 관련 학과 현황293	
제4절 비정규교육기관의 콘텐츠 관련 학과 현황306	

Section 4

제4부 라이선싱 비즈니스

제1장 라이선싱 비즈니스 현황312	
제2장 출판 만화 원천 캐릭터 라이선싱314	
제1절 출판 만화 원천 캐릭터 라이선싱 동향314	
제2절 출판 만화 원천 캐릭터 라이선싱 대표 사례314	
제3장 애니메이션 원천 캐릭터 라이선싱320	
제1절 애니메이션 원천 캐릭터 라이선싱 동향320	
제2절 애니메이션 원천 캐릭터 라이선싱 대표 사례320	
제4장 게임 원천 캐릭터 라이선싱328	
제1절 게임 원천 캐릭터 라이선싱 동향328	
제2절 게임 원천 캐릭터 라이선싱 대표 사례328	
제5장 스타 원천 캐릭터 라이선싱330	
제1절 스타 원천 캐릭터 라이선싱 동향330	
제2절 스타 원천 캐릭터 라이선싱 사례331	
제6장 스포츠 원천 캐릭터 라이선싱334	
제1절 스포츠 원천 캐릭터 라이선싱 동향334	
제2절 스포츠 원천 캐릭터 라이선싱 사례335	
제7장 기타 캐릭터 라이선싱337	
제1절 기타 캐릭터 라이선싱 동향337	
제2절 기타 캐릭터 라이선싱 사례337	

Section 5

제5부 캐릭터 성공사례

제1장 국내 성공사례(뽀롱뽀롱 뽀로로)	342
제1절 뽀로로 성공 프로세스 분석	342
제2절 종합분석 및 시사점	359
제2장 국외 성공사례(영국)	373
제1절 토마스와 친구들	373
제2절 해리포터	398
제3절 피터래빗	427

Section 6

제6부 캐릭터산업 정책 및 법제도 동향

제1장 국내외 캐릭터산업 정책 및 법제도 현황	440
제1절 국내 캐릭터산업 정책	441
제2절 국내 캐릭터산업 관련 법제도	444
제3절 해외 캐릭터산업 관련 정책	472
제4절 해외 캐릭터산업 관련 법제도	475
제2장 국내 캐릭터산업 지원현황	493
제1절 정부기관 지원사업	493
제2절 캐릭터 관련 협회 지원사업	494
제3절 지역문화진흥원 지원사업	497

Section 7

제7부 부록

1. 국내 캐릭터산업 관련 기관 및 단체 현황	502
2. 해외 캐릭터산업 관련 기관 및 단체 현황	503
3. 캐릭터 비즈니스 관련 주요 용어 해설	505
4. 대한민국 캐릭터 대상 수상작	507
5. 국내 주요 완구생산/제조업체 리스트	510
6. 국내 캐릭터개발 에이전트 리스트	514
7. 국내 소비자의 캐릭터 선호도 Top100(2011년 상반기 기준)	518
8. 캐릭터산업 관련 국내외 전시회 및 주요 행사	522