

< 애니메이션분야 소비자 조사 >

1. 조사개요

- 조사대상 : 총 2,005명(10 ~ 59세)
- 조사지역 : 7대 광역시
- 조사방법 : 구조화된 조사표(Structured Questionnaire)를 이용한 대인면접조사
- 표본추출방법 : 인구비례확률추출법
- 조사기간 : 2003년 2월 10~25일
- 조사기관 : 한국문화콘텐츠진흥원(현대리서치연구소 조사위탁)

2. 조사목적

- 국민들의 문화콘텐츠 활동과 소비행태 등 소비자특성을 파악하여 문화콘텐츠수요 창출을 위한 정책자료 및 업계의 마케팅 자료로 활용

3. 문화콘텐츠 소비자 일반적 특성

- 성별 : 남성 992명(49.5%), 여성 1,013(50.5%)
- 연령 : 19세이하 15.1%, 20대 25.1%, 30대 25.1%, 40대 21.7%, 50대 12.9%
- 학력 : 초등학교이하 4.9%, 중학교 9.3%, 고등학교 37.9%, 대학이상 47.9%
- 지역 : 서울 45.1%, 부산 16.5%, 대구 11.4%, 인천 10.9%, 광주 5.7%, 대전 6.0%, 울산 4.4%
- 소득수준(월) : 150만원 미만 18.9%, 150~200만원 미만 21.2%, 200~300만원 미만 27.8%, 300만원 이상 28.1%
- 인터넷 이용률 : 유선인터넷이용률 80.0%, 무선인터넷이용률 30.1%

4. 조사항목

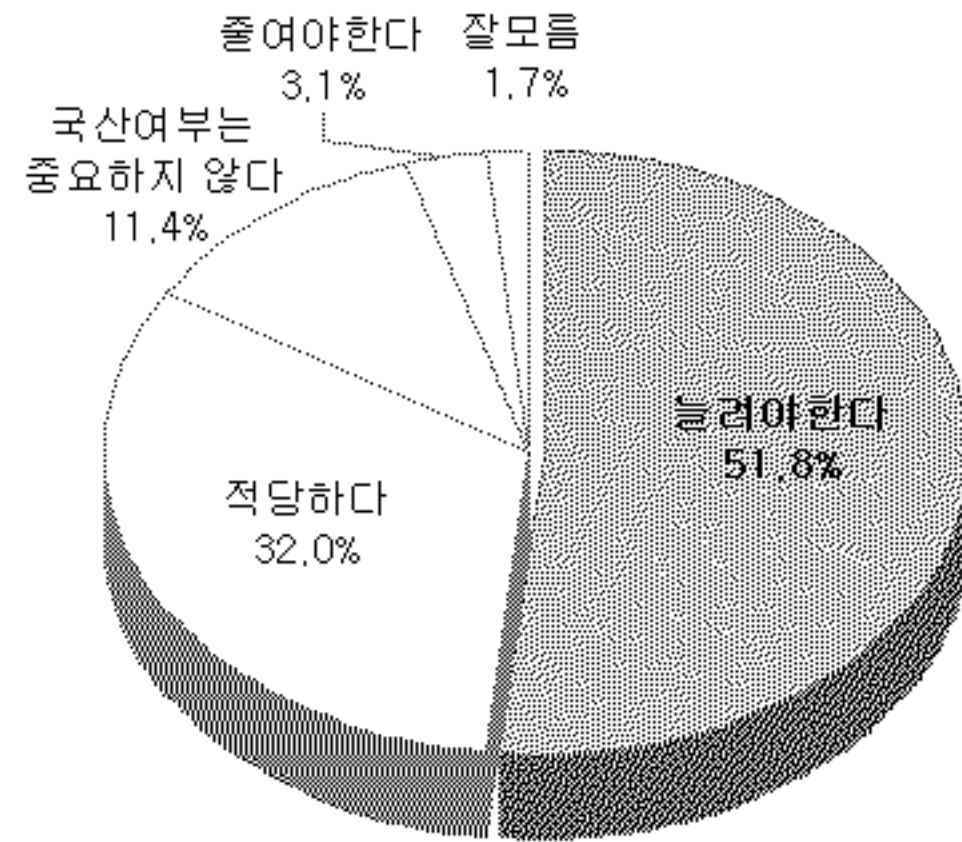
영역	세부항목	설문문항
애니메이션 관람	애니메이션 관람 방법	문1
	애니메이션 관심	문2
	국산인지 여부 관심	문11
	매체별 주당 애니메이션 관람 편수	문3
	영화관 관람 편수	문4
	비디오/DVD 관람편수	문5
	애니메이션 구입 여부 및 편수	문6, 6-1
	애니메이션 관람시 기대요소	문10
	애니메이션 관람시 선택기준	문13
Tv 애니메이션	애니메이션 방영분량	문7
	국산애니메이션 방영분량	문8
인터넷 애니메이션	인터넷애니메이션 관람여부	문9
	관람 편수	문9-1
	유료관람 경험	문9-2
국산애니메이션 수준	미국, 일본과 비교한 국산애니메이션 수준	문12

5. 조사결과 요약

□ 국산애니메이션에 대한 높은 수요

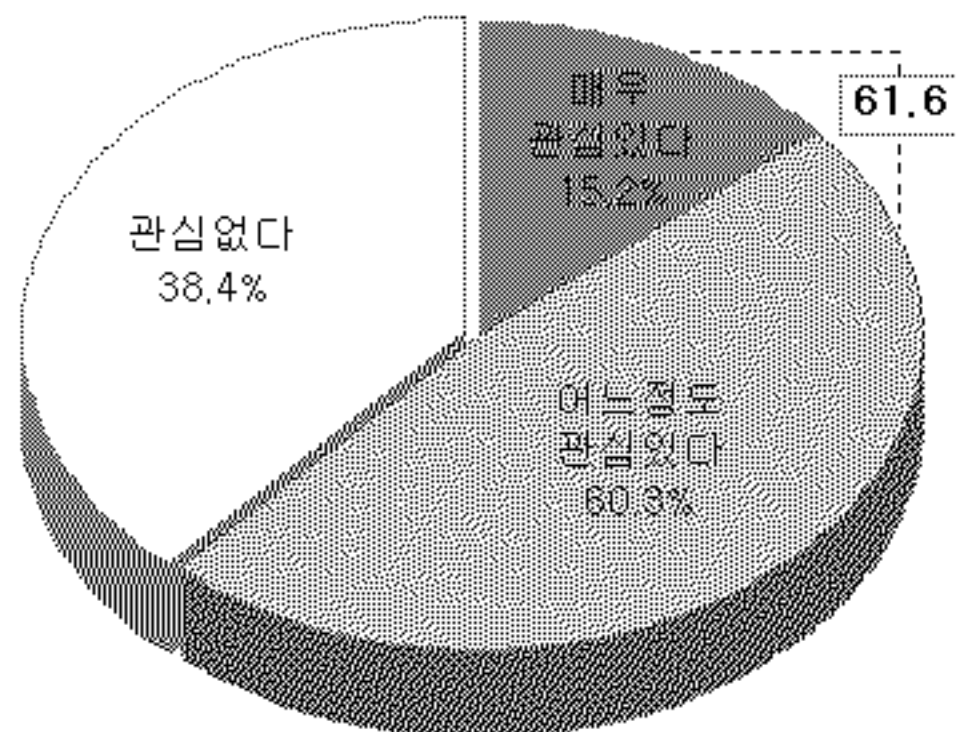
- 국산애니메이션에 대한 관심이 61.6%로 높게 나타남
 - 여성(64.2%)이 남성(58.7%)보다 관심이 높게 나타났으며 연령별로는 30대(58.6%)에서 가장 높게 나타남
 - 특히 직업별로는 주부(71.6%)의 국산애니메이션 관심도가 높게 나타남
- TV에서의 국산애니메이션 방영 분량을 현재보다 늘려야 된다는 의견이 51.8%로 나타남.
 - 연령별로는 30대(58.6%)에서 가장 높게 나타남
 - 특히 초등학생의 경우 늘려야한다는 의견이 53.5%로 나타남
 - 애니메이션에 '관심이 있다'고 응답한 사람 중 54.0%가 현재보다 국산 애니메이션 분량을 '늘려야 한다'고 응답

< TV 국산애니메이션 방영시간 >



- 국산애니메이션에 대한 높은 관심도(61.6%)와 국산애니메이션 TV방영도 늘려야 한다는 의견이 51.8%로 높게 나타나고, 특히 30대와 주부의 국산애니메이션에 대한 수요가 높게 나타나고 있어, 아이들의 교육측면에서 국산애니메이션을 보고 자라기를 희망하는 부모가 많다는 점을 시사함

< 국산애니메이션에 대한 관심도 >



- 특히 애니메이션 주 시청층인 초등학생의 국산 TV 애니메이션에 대한 수요가 높게 나타남

□ 애니메이션 관람 매체로 TV가 높게 나타남

- 애니메이션을 관람 매체로는 TV가 19.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 영화관(14.6%), 비디오(12.9%), 인터넷(11.9%), 케이블 방송(11.5%), 위성방송(2.9%), DVD(1.7%) 순으로 나타났음.
- 연령별로는 10대는 TV(26.6%)와 인터넷(17.2%)비율이, 20대는 영화관(19.2%)과 인터넷(17.8%)비율이, 30대는 TV(19.0%)와 비디오(16.3%)비율이, 40대는 TV(18.9%)과 케이블 방송(10.1%), 영화관(10.1%)비율이, 50대는 TV(12.0%)와 케이블 방송(5.7%)비율이 높게 나타났음.
- 학생별로는 초등학생은 TV(31.4%)와 케이블 방송(16.5%) 비율이, 중등학생, 고등학생은 TV와 인터넷 비율이, 대학교 이상은 영화관(20.1%)과 인터넷(20.1%) 비율이 높게 나타났음

□ 애니메이션 관람시 즐거움에 대한 기대 높음

- 애니메이션을 관람할 경우 재미와 즐거움에 대한 기대감이 81.5% (매우: 32.0% + 어느 정도: 49.5%)로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 첨단특수효과 기대감 66.6%(매우: 23.2% + 어느 정도: 43.4%), 예술적 기대감 58.3%(매우: 16.4% + 어느 정도: 41.9%), 교육적 기대감 50.4%(매우: 15.4% + 어느 정도: 35.0%) 순으로 나타났음.
- 애니메이션을 관람할 경우 고려하는 요소로는 '스토리'(29.5%), '캐릭터/디자인'(21.6%), '장르'(14.8%)를 우선순위로 고려하는 것으로 나타났음
- 애니메이션 관람시 첨단특수효과 측면에 대한 기대감이 높게 나타나는 점은 애니메이션 관람시 뛰어난 영상미를 중요하게 생각함을 시사함

□ 애니메이션관련 비디오/DVD 구매경험

- 애니메이션 관련 비디오/DVD를 구매한 경험이 있다는 비율이 8.3%로 나타났으며, 연령별로는 30대(13.9%)에서 높게 나타났음.
 - 직업별로는 주부(12.1%)에서 애니메이션 관련 비디오/DVD를 구입한 적이 있다는 의견이 가장 높게 나타남.
- 지난 1년 동안 애니메이션 관련 비디오/DVD를 구매한 개수는 전체 국민 기준으로 연평균 0.4개, 구입자 기준(N=167명)으로는 연평균 4.3개로 나타났음.

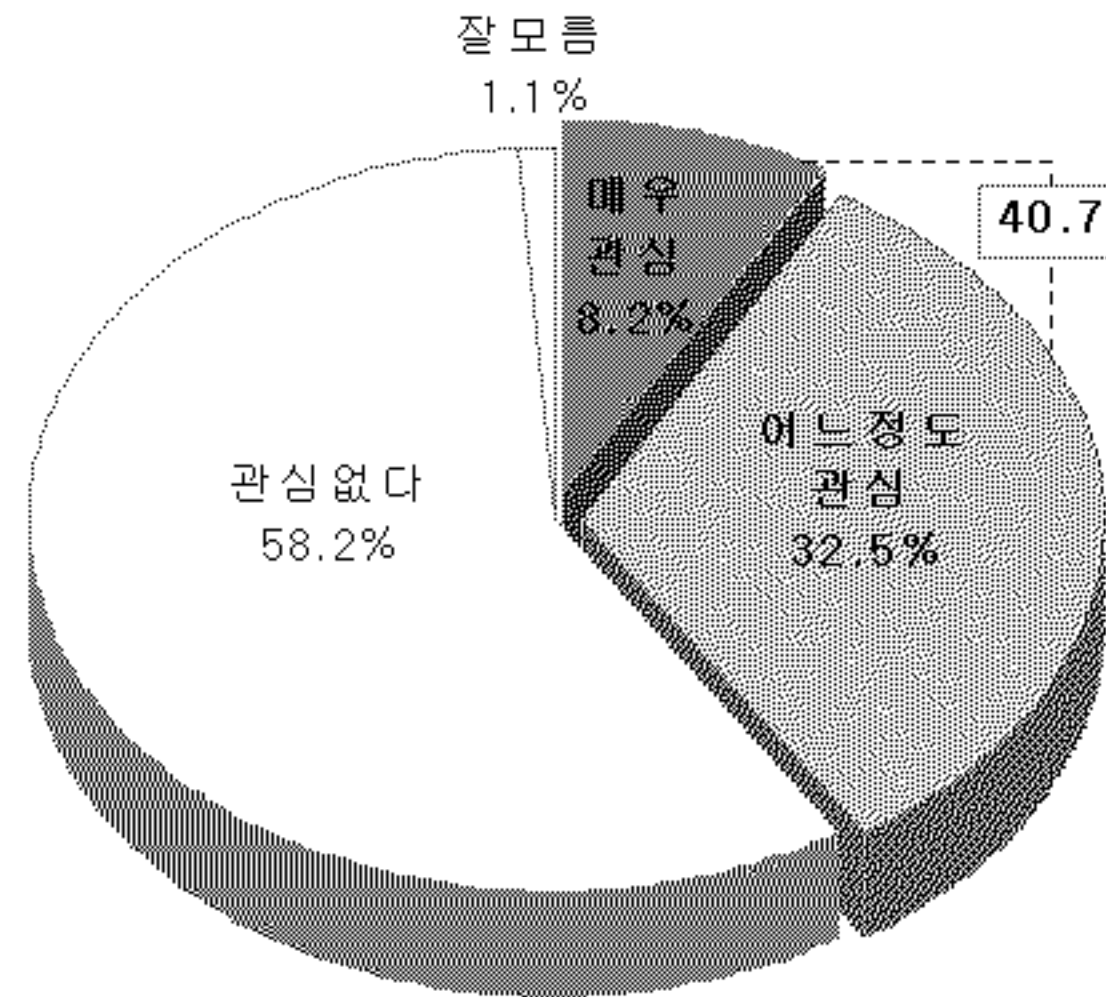
□ 인터넷애니메이션 수익모델 취약

- 인터넷을 통하여 애니메이션을 관람한 경험이 있다는 비율이 22.0%로 나타났음.
 - 연령별로는 연령이 낮을 수록 인터넷 애니메이션 관람 경험이 높게 나타났는데, 10대가 40.6%로 가장 높았고, 20대 39.2%, 30대 18.7%, 40대 5.3%의 순으로 나타났고, 50대는 1.5%로 가장 낮았음.
- 그러나 유료로 인터넷을 통하여 애니메이션을 관람한 경험이 '있는' 비율은 2.7%로 나타나고 있어 인터넷을 통한 애니메이션 수익모델이 취약한 것으로 나타남

<세부조사 결과>

1. 애니메이션 관심도

- 애니메이션에 대해 ‘관심이 있다’는 응답이 40.7%(매우: 8.2% + 어느 정도: 32.5%)로 나타났음. (관심 없다: 58.2%, 잘 모름: 1.1%)



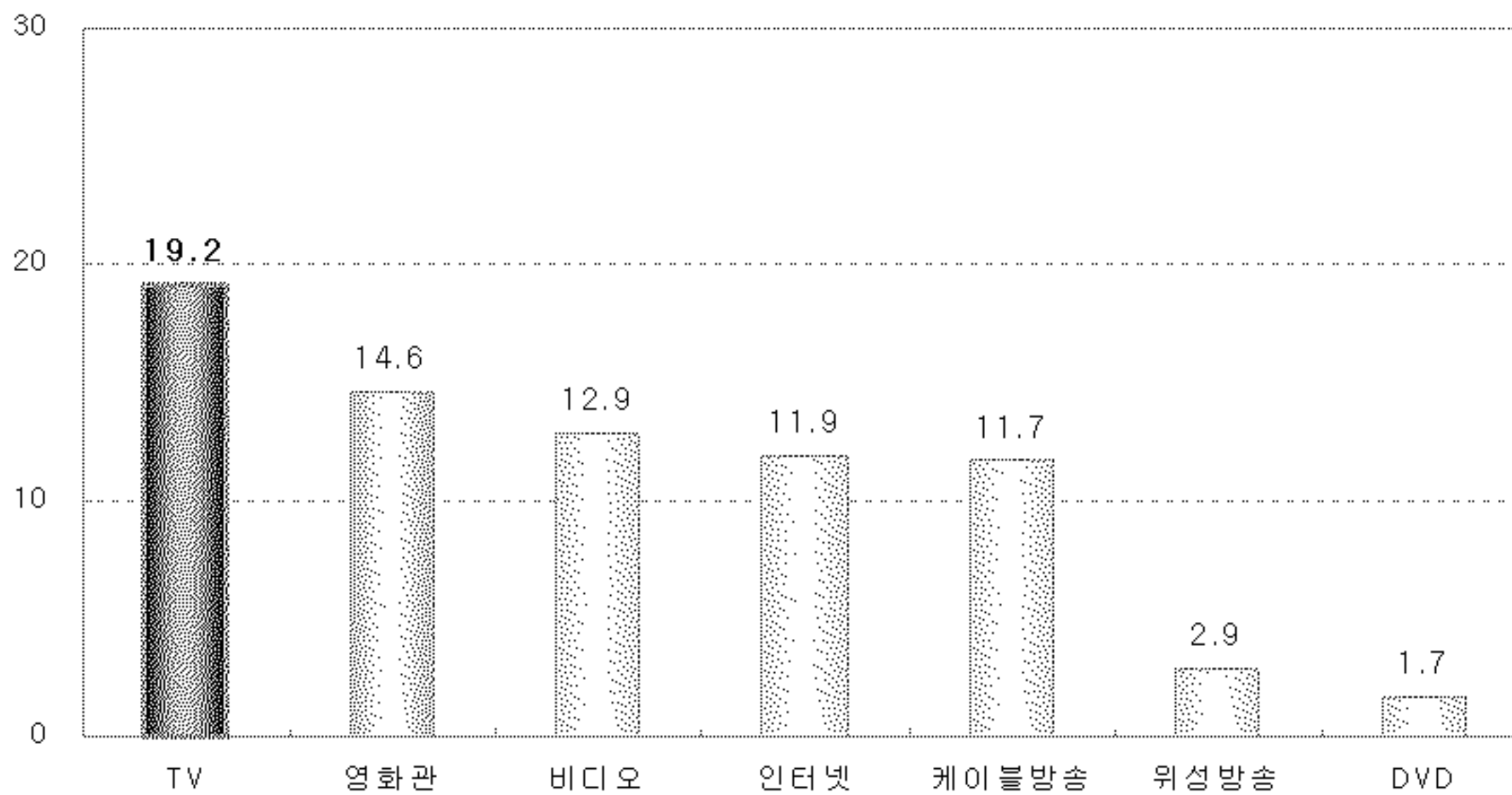
- 성별로는 ‘관심있다’는 여성 42.0%, 남성 39.4%로 나타났음.
- 연령별로는 ‘관심있다’는 10대 60.7%, 20대 54.3%, 30대 46.6%, 40대 22.7%, 50대 9.7%로 나타나, 연령이 낮을 수록 애니메이션에 대한 관심도가 ‘높게’ 나타났음.
- 학력별로는 대학이상(47.7%)에서 관심도가 가장 높았고, 중졸(31.6%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 직업별로는 학생(62.1%)이 관심도가 가장 높고, 블루칼라(27.5%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 학생별로는 초등학생(74.5%)의 관심도가 가장 높게 나타났고, 중학생은 55.3%, 고

등학생 57.4%, 대학생 63.8%로 나타났다.

		사례수	①매우 많은 관심을 가지고있다	②어느정도 관심을 가지고있다	①+② 관심있다	관심없다	잘모름	계
성별	남	992	8.2	31.3	59.9	0.7	39.4	59.9
	여	1013	8.2	33.8	56.6	1.5	42.0	56.6
연령	19세 이하	303	14.2	46.5	38.6	0.7	60.7	38.6
	20대	503	12.1	42.1	44.5	1.2	54.3	44.5
	30대	504	9.1	37.5	51.8	1.6	46.6	51.8
	40대	436	2.8	20.0	76.6	0.7	22.7	76.6
	50대	259	0.8	8.9	89.2	1.2	9.7	89.2
학력	초졸 이하	99	11.1	34.3	54.5	0.0	45.5	54.5
	중졸	187	5.3	26.2	67.9	0.5	31.6	67.9
	고졸	759	6.5	26.9	65.2	1.4	33.3	65.2
	대학 이상	960	9.8	38.0	51.1	1.0	47.8	51.1
직업	화이트칼라	393	8.7	31.6	59.3	0.5	40.2	59.3
	블루칼라	265	4.2	23.4	71.3	1.1	27.5	71.3
	자영업	278	4.0	20.9	74.1	1.1	24.8	74.1
	주부	437	5.7	27.7	64.3	2.3	33.4	64.3
	학생	530	15.1	47.0	37.4	0.6	62.1	37.4
	무직/기타	102	2.9	37.3	58.8	1.0	40.2	58.8
학생	초등학생	55	18.2	56.4	25.5	0.0	74.5	25.5
	중등학생	85	11.8	43.5	44.7	0.0	55.3	44.7
	고등학생	122	15.6	41.8	41.0	1.6	57.4	41.0
	대학교이상	268	15.3	48.5	35.8	0.4	63.8	35.8

2. 애니메이션 관람 매체

- 애니메이션을 관람 매체로는 'TV'가 19.2%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 '영화관'(14.6%), '비디오'(12.9%), '인터넷'(11.9%), '케이블 방송'(11.5%), '위성방송'(2.9%), 'DVD'(1.7%) 순으로 나타났음.



- 성별로는 남성은 'TV'(17.8%)와 '인터넷'(14.5%) 비율이, 여성은 'TV'(20.6%)와 '영화관'(15.9%) 비율이 상대적으로 높게 나타났음.

		사례수	TV	케이블 방송	위성 방송	영화관	비디오	DVD	인터넷	없음
성별	남	992	17.8	11.2	2.3	13.2	12.1	2.2	14.5	26.7
	여	1,013	20.6	12.2	3.5	15.9	13.7	1.3	9.4	23.5
연령	19세 이하	303	26.6	13.7	4.2	15.1	13.0	1.1	17.2	9.0
	20대	503	16.7	11.3	2.7	19.2	14.4	3.1	17.8	14.9
	30대	504	19.0	13.6	2.4	15.7	16.3	1.6	9.9	21.4
	40대	436	18.9	10.1	3.1	10.1	9.0	0.9	3.8	44.2
	50대	259	12.0	5.7	2.3	2.7	5.0	0.3	1.3	70.6

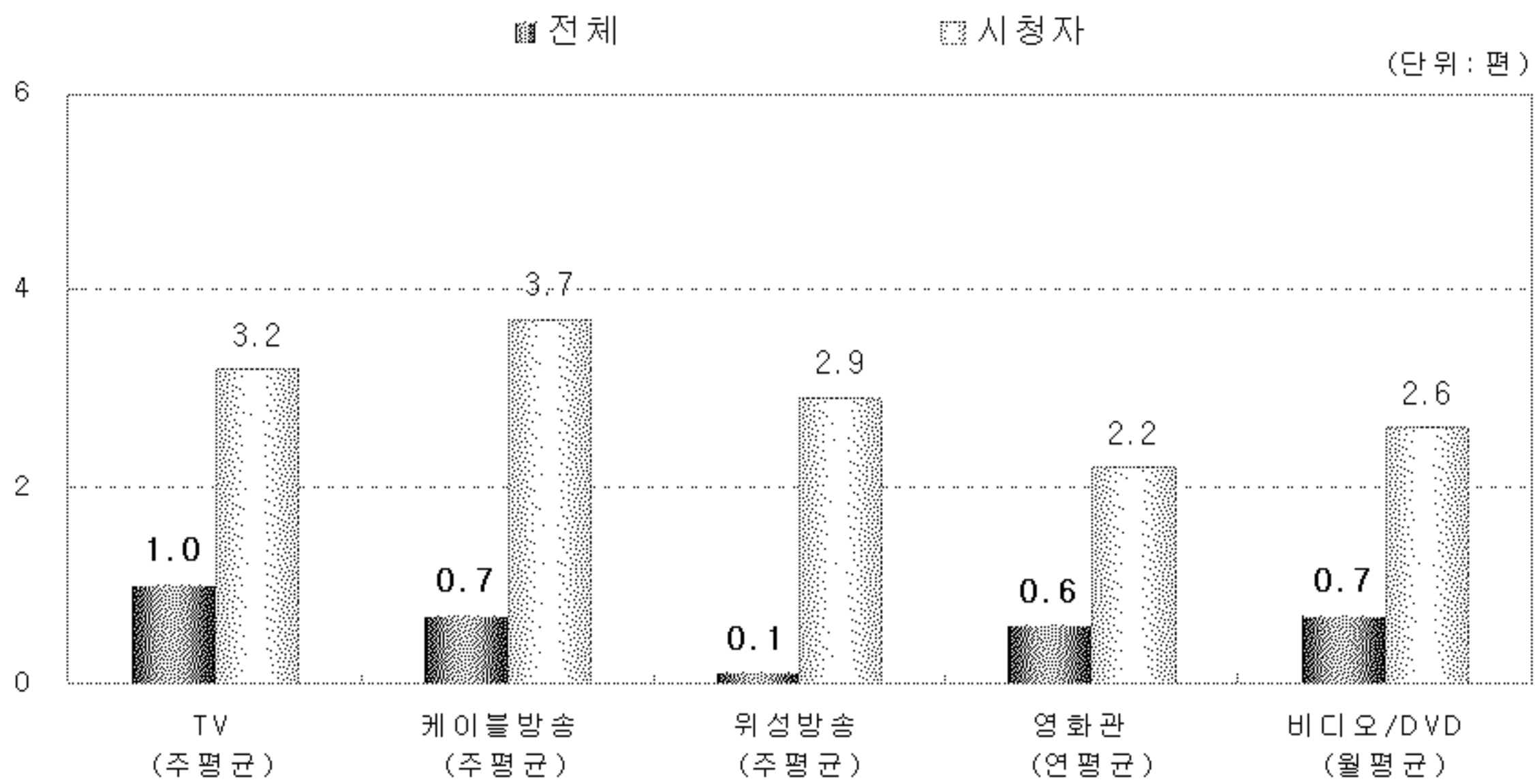
- 연령별로는 10대는 ‘TV’(26.6%)와 ‘인터넷’(17.2%)비율이, 20대는 ‘영화관’ (19.2%)과 ‘인터넷’(17.8%)비율이, 30대는 ‘TV’(19.0%)와 ‘비디오’(16.3%)비율이, 40대는 ‘TV’(18.9%)과 ‘케이블 방송’(10.1%), ‘영화관’(10.1%)비율이, 50대는 ‘TV’(12.0%)와 ‘케이블 방송’(5.7%)비율이 높게 나타났음.
- 직업별로는 화이트칼라, 블루칼라는 ‘TV’와 ‘영화관’ 비율이 높게 나타났으며, 자영업은 ‘TV’(16.1%), ‘케이블 방송’(10.9%), ‘영화관’(10.9%) 비율이, 주부는 ‘TV’(20.1%)와 ‘비디오’(14.1%) 비율이 높게 나타났음. 학생은 ‘TV’(22.3%)와 ‘인터넷’(18.3%) 비율이 높게 나타났음.
- 학생별로는 초등학생은 ‘TV’(31.4%)와 ‘케이블 방송’(16.5%) 비율이, 중학생, 고등학생은 ‘TV’와 ‘인터넷’ 비율이, 대학생은 ‘영화관’(20.1%)과 ‘인터넷’ (20.1%) 비율이 높게 나타났음.

		사례수	TV	케이블 방송	위성방송	영화관	비디오	DVD	인터넷	없음
학력	초졸 이하	99	26.4	12.6	3.4	11.5	9.8	0.0	8.6	27.6
	중졸	187	22.1	10.4	3.1	11.0	9.2	0.9	12.0	31.3
	고졸	759	19.8	11.8	3.6	11.0	12.2	1.6	9.1	30.8
	대학 이상	960	17.6	11.8	2.4	18.0	14.4	2.1	14.1	19.6
직업	화이트칼라	393	16.9	12.2	1.0	15.5	14.8	1.4	11.5	26.7
	블루칼라	265	15.9	9.6	3.0	12.2	9.8	2.1	10.3	37.0
	자영업	278	16.1	10.9	1.7	10.9	9.2	2.4	7.6	41.2
	주부	437	20.1	10.9	4.3	11.9	14.1	0.8	5.0	32.8
	학생	530	22.3	13.1	3.6	17.5	13.6	2.3	18.3	9.4
	무직/기타	102	18.5	10.7	3.9	15.7	11.8	0.6	10.7	28.1
학생	초등학생	55	31.4	16.5	3.3	14.0	12.4	0.0	12.4	9.9
	중등학생	85	28.8	13.0	3.8	15.4	12.5	1.0	17.3	8.2
	고등학생	122	24.6	13.7	4.6	14.8	13.0	2.1	17.6	9.5
	대학교이상	268	17.3	12.1	3.0	20.1	14.5	3.2	20.1	9.6

3. 매체별 애니메이션 관람 편수

- 애니메이션을 관람하는 편수로는 전체 국민 기준으로 ‘TV’는 주평균 1.0편, ‘케이블 방송’ 주평균 0.7편, ‘비디오/DVD’ 월평균 0.7편, ‘영화관’ 연평균 0.6편, ‘위성방송’ 주평균 0.1편으로 나타났다.

애니메이션 관람 경험자 기준으로는 ‘케이블 방송’(N=378명) 주평균 3.7편, ‘TV’(N=587명) 주평균 3.2편, ‘위성방송’(N=88명) 주평균 2.9편, ‘비디오/DVD’(N=533명) 월평균 2.6편, ‘영화관’(N=520명) 연평균 2.2편으로 나타났다.



1) 공중파/케이블/위성 TV

- 전체 국민 기준으로는 ‘TV’는 주평균 1.0편, ‘케이블 방송’은 0.7편, ‘위성방송’은 0.1편으로 나타났다.

시청자 기준으로는 ‘TV’(N=587명)는 주평균 3.2편, ‘케이블 방송’(N=378명)은 3.7편, ‘위성방송’(N=88명)은 2.9편으로 나타났다.

		TV				케이블방송				위성방송			
		일반인		시청자		일반인		시청자		일반인		시청자	
		사례수	편수	사례수	편수	사례수	편수	사례수	편수	사례수	편수	사례수	편수
성별	남	992	0.8	268	2.9	992	0.6	169	3.3	992	0.1	34	2.9
	여	1,013	1.2	319	3.5	1,013	0.9	209	4.1	1,013	0.2	54	2.9
연령	19세 이하	303	2.4	163	4.1	303	1.6	86	5.3	303	0.4	28	3.9
	20대	503	0.8	147	2.5	503	0.9	110	4.0	503	0.1	21	2.7
	30대	504	1.2	159	3.7	504	0.7	117	3.0	504	0.1	18	3.0
	40대	436	0.6	90	2.6	436	0.3	52	2.6	436	0.1	16	1.7
	50대	259	0.2	28	1.6	259	0.1	13	1.4	259	0.0	5	1.6
학력	초졸 이하	99	2.1	42	4.7	99	1.7	22	7.7	99	0.2	6	2.8
	중졸	187	1.4	60	4.2	187	0.8	28	5.4	187	0.2	9	3.8
	고졸	759	1.0	218	3.2	759	0.7	134	3.9	759	0.2	38	3.4
	대학 이상	960	0.8	267	2.8	960	0.6	194	2.9	960	0.1	35	2.1
직업	화이트칼라	393	0.7	100	2.5	393	0.4	75	2.2	393	0.0	5	1.8
	블루칼라	265	0.5	50	2.3	265	0.3	31	2.4	265	0.1	10	1.7
	자영업	278	0.5	56	2.3	278	0.3	38	2.1	278	0.0	6	1.5
	주부	437	1.2	122	4.2	437	0.8	73	4.9	437	0.2	23	3.1
	학생	530	1.7	236	3.6	530	1.3	144	4.5	530	0.3	39	3.4
	무직/기타	102	0.7	23	2.7	102	0.8	17	4.7	102	0.1	5	2.8
학생	초등학생	55	3.5	35	5.1	55	3.1	20	8.4	55	0.3	4	3.8
	중등학생	85	3.2	53	4.6	85	1.6	22	5.9	85	0.4	7	4.3
	고등학생	122	1.8	63	3.2	122	1.2	33	4.1	122	0.5	13	4.5
	대학교이상	268	0.9	85	2.5	268	0.8	69	3.1	268	0.1	15	2.0

- **성별** : 전체 국민 기준으로는 남성은 주평균 ‘TV’ 0.8편, ‘케이블방송’은 0.6편, ‘위성방송’은 0.1편으로 나타났음. 여성은 ‘TV’ 1.2편, ‘케이블방송’ 0.9편, ‘위성방송’ 0.2편으로 나타났음.

관람자 기준으로는 남성은 주평균 ‘케이블방송’은 3.3편, ‘TV’와 ‘위성방송’ 각각 2.9편으로 나타났고, 여성은 ‘케이블방송’ 4.1편, ‘TV’ 3.5편, ‘위성방송’ 2.9편으로 나타났음.

- **연령별** : 전체 국민 기준으로 연령이 낮을수록 애니메이션 관람 빈도가 높았는데, 전반적으로 ‘TV’를 통한 애니메이션 관람 빈도가 많았음. 10대는 주평균 ‘TV’는 2.4편, ‘케이블방송’은 1.6편, ‘위성방송’은 0.4편으로 나타났음.

관람자 기준으로는 10대는 주평균 ‘케이블 방송’ 5.3편, ‘TV’ 4.1편, 20대는 ‘케이블 방송’ 4.0편, 30대는 ‘TV’ 3.7편, 40대는 ‘TV’ 2.6편, ‘케이블 방송’ 2.6편, 50대는 ‘TV’ 1.6편, ‘위성방송’ 1.6편 정도 관람한 것으로 나타났음.

- **학력별** : 전체 국민 기준으로 중졸이하는 ‘TV’와 ‘케이블 방송’, 고졸이상은 ‘TV’를 통한 관람 비율이 높게 나타났음.

관람자 기준으로는 중졸이하와 대졸이상은 ‘TV’와 ‘케이블 방송’, 고졸은 ‘케이블 방송’과 ‘위성방송’을 통한 애니메이션 관람 비율이 높게 나타났음.

- **학생별** : 고등학생 이하는 ‘TV’와 ‘케이블 방송’, 대학생은 ‘TV’를 통한 애니메이션 관람 비율이 높게 나타났음.

관람자 기준으로는 초등학생, 중등학생, 대학생은 ‘TV’와 ‘케이블 방송’, 고등학생은 ‘TV’(4.1편)와 ‘위성방송’(4.5편)을 통한 애니메이션 관람 비율이 높게 나타났음.

2) 영화관

- ‘영화관’에서 애니메이션을 관람하는 연평균 편수는 전체 국민 기준으로는 0.6편, 관람자 기준(N=520명)으로는 2.2편으로 나타났다.

		관람자 사례수	없음	1편 이하	2편	2편 이상	무응답	계	일반인 (연평균 편수)	관람자 (연평균 편수)
성별	남	227	76.0	11.2	5.9	5.7	1.1	100.0	0.5	2.3
	여	293	70.2	12.8	9.2	6.9	0.9	100.0	0.6	2.2
연령	19세 이하	102	64.4	13.2	12.2	8.3	2.0	100.0	1.0	2.8
	20대	201	58.8	20.9	10.5	8.5	1.2	100.0	0.8	2.0
	30대	148	69.6	12.7	8.7	7.9	1.0	100.0	0.7	2.2
	40대	62	85.3	6.2	3.9	4.1	0.5	100.0	0.3	2.4
	50대	7	96.9	1.9	0.4	0.4	0.4	100.0	0.0	1.4
학력	초졸 이하	19	79.8	5.1	7.1	7.1	1.0	100.0	0.7	3.4
	중졸	33	81.3	7.0	6.4	4.3	1.1	100.0	0.5	3.0
	고졸	139	80.8	7.8	5.3	5.3	0.9	100.0	0.5	2.4
	대학 이상	329	64.7	17.1	9.7	7.5	1.0	100.0	0.7	2.0
직업	화이트칼라	110	71.8	13.7	6.9	7.4	0.3	100.0	0.6	2.2
	블루칼라	50	80.4	11.3	4.2	3.4	0.8	100.0	0.3	1.8
	자영업	42	83.5	7.6	1.8	5.8	1.4	100.0	0.3	2.2
	주부	84	80.3	7.8	6.4	5.0	0.5	100.0	0.4	2.3
	학생	207	59.1	16.4	14.0	8.7	1.9	100.0	1.0	2.5
	무직/기타	27	72.5	14.7	6.9	4.9	1.0	100.0	0.4	1.7
학생	초등학생	16	69.1	9.1	10.9	9.1	1.8	100.0	1.1	3.6
	중등학생	29	63.5	10.6	12.9	10.6	2.4	100.0	1.2	3.3
	고등학생	41	65.6	13.9	11.5	8.2	0.8	100.0	0.9	2.7
	대학교이상	121	52.6	20.9	16.0	8.2	2.2	100.0	0.9	2.0

- **성별** : 전체 국민 기준으로 남성은 연평균 0.5편, 여성은 0.6편 정도 관람하는 것으로 나타났음.

관람자 기준으로 남성은 연평균 2.3편, 여성은 2.2편 정도 관람하는 것으로 나타났음.

- **연령별** : 전체 국민 기준으로 연령이 낮을수록 관람편수가 많았는데, 10대가 연평균 1.0편으로 가장 많았고, 다음은 20대 0.8편, 30대 0.7편, 40대 0.3편 정도 관람하는 것으로 나타났음.

관람자 기준으로 10대가 연평균 2.8편으로 가장 많았고, 20대 2.0편, 30대 2.2편, 40대 2.4편으로 나타났음.

- **직업별** : 전체 국민 기준으로 학생이 연평균 1.0편으로 가장 많았고, 다음은 화이트칼라 0.6편, 주부 0.4편, 블루칼라와 자영업은 각각 0.3편으로 나타났음.

관람자 기준으로 학생이 연평균 2.5편으로 가장 많았고, 다음은 주부가 2.3편, 화이트칼라와 자영업은 각각 2.2편, 블루칼라 1.8편으로 나타났음.

- **학생별** : 전체 국민 기준으로 초등학생이 연평균 1.1편, 중학생 1.2편, 고등학생과 대학생이 각각 0.9편으로 나타났음.

관람자 기준으로 학년이 낮을수록 관람한 편수가 많았는데, 초등학생은 연평균 3.6편, 중학생 3.3편, 고등학생 2.7편, 대학생은 2.0편으로 나타났음.

3) 비디오/DVD

- ‘비디오/DVD’를 통한 애니메이션 관람은 전체 국민 기준으로 월평균 0.7편, 관람자 기준(N=533명)으로는 월평균 3.0편 정도인 것으로 나타났다.

		관람자 사례수	없음	1편 이하	2편	2편 이상	무응답	계	일반인 (월평균 편수)	관람자 (월평균 편수)
성별	남	256	70.9	11.5	6.1	8.2	3.3	100.0	0.8	3.0
	여	297	66.2	14.0	8.0	7.3	4.4	100.0	0.7	2.2
연령	19세 이하	120	56.4	20.1	7.6	11.9	4.0	100.0	1.1	2.6
	20대	184	58.6	19.3	9.5	7.8	4.8	100.0	0.9	2.3
	30대	170	60.7	12.9	9.5	11.3	5.6	100.0	1.0	2.9
	40대	70	82.3	6.9	4.4	4.8	1.6	100.0	0.4	2.6
	50대	9	93.8	1.2	1.5	0.8	2.7	100.0	0.1	2.0
학력	초졸 이하	25	73.7	8.1	5.1	12.1	1.0	100.0	1.0	4.1
	중졸	40	75.4	12.3	2.7	6.4	3.2	100.0	0.5	2.2
	고졸	175	73.3	10.0	5.4	7.6	3.7	100.0	0.7	2.8
	대학 이상	313	62.9	15.5	9.5	7.6	4.5	100.0	0.8	2.4
직업	화이트칼라	106	69.0	12.2	9.4	5.3	4.1	100.0	0.6	2.1
	블루칼라	53	76.2	10.2	3.8	6.0	3.8	100.0	0.6	2.8
	자영업	47	80.6	5.8	4.7	6.5	2.5	100.0	0.6	3.5
	주부	108	70.9	9.2	7.3	8.2	4.3	100.0	0.6	2.5
	학생	217	54.7	21.3	8.9	10.8	4.3	100.0	1.1	2.6
	무직/기타	22	75.5	11.8	2.9	6.9	2.9	100.0	0.6	2.6
학생	초등학생	23	56.4	14.5	5.5	21.8	1.8	100.0	1.8	4.3
	중등학생	36	51.8	25.9	4.7	11.8	5.9	100.0	1.0	2.1
	고등학생	42	59.8	16.4	9.8	8.2	5.7	100.0	1.0	2.6
	대학교이상	116	53.0	23.5	10.4	9.3	3.7	100.0	1.1	2.4

○ **성별** : 전체 국민 기준으로 남성은 월평균 0.8편, 여성은 0.7편 정도 관람한 것으로 나타났음.

관람자 기준으로 남성은 월평균 3.0편, 여성은 2.2편 정도 관람한 것으로 나타났음.

○ **연령별** : 전체 국민 기준으로 10대가 월평균 1.1편, 20대 0.9편, 30대 1.0편, 40대 0.4편으로 나타났음.

관람자 기준으로 10대는 월평균 2.6편, 20대 2.3편, 30대 2.9편, 40대 2.6편으로 나타났음.

○ **직업별** : 전체 국민 기준으로 학생이 월평균 1.1편을 보는 것으로 나타났고, 다른 직업군은 월평균 0.6편으로 나타났음.

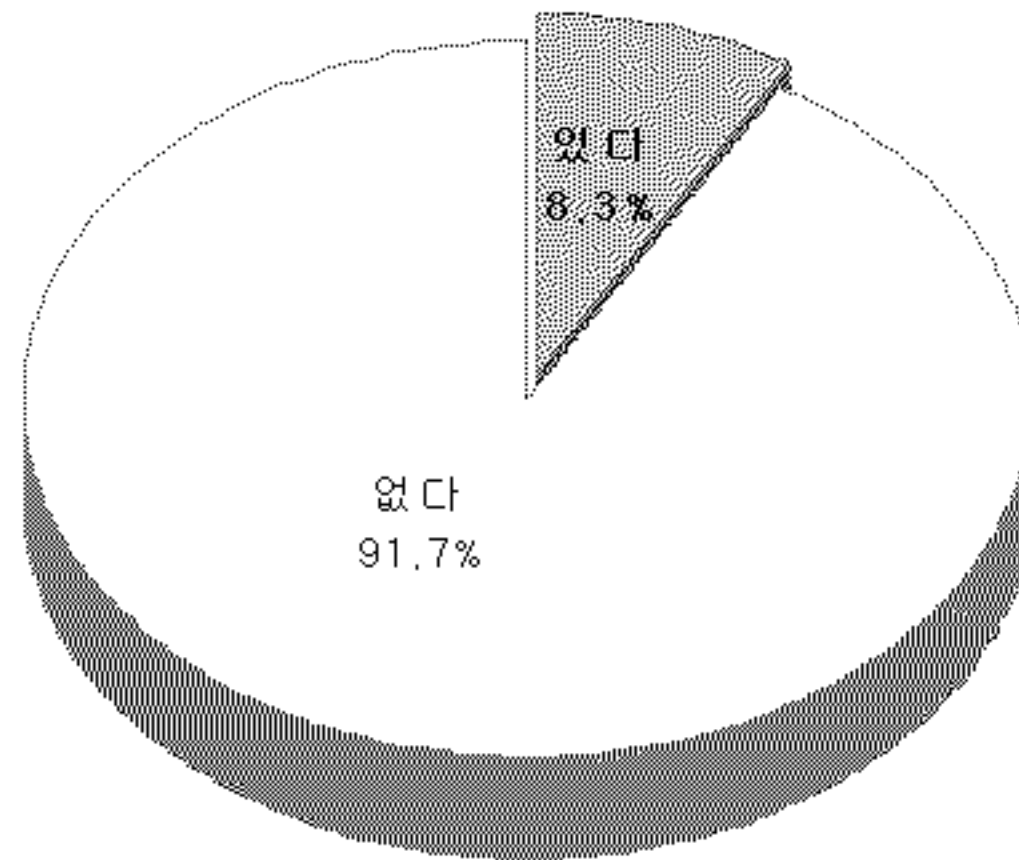
관람자 기준으로 자영업이 3.5편으로 가장 많았고, 다음은 블루칼라 2.8편, 학생은 2.6편, 주부 2.5편, 화이트칼라 2.1편으로 나타났음.

○ **학생별** : 전체 국민 기준으로 초등학생이 월평균 1.8편을 보는 것으로 나타났고, 중학생은 1.0편, 고등학생은 1.0편, 대학생 1.1편으로 나타났음.

관람자 기준으로 초등학생은 월평균 4.3편을 보는 것으로 나타났고, 중학생 2.1편, 고등학생 2.6편, 대학생 2.4편으로 나타났음.

4. 애니메이션 관련 비디오/DVD 구매경험

- 애니메이션 관련 비디오/DVD를 구매한 경험이 '있다'는 비율이 8.3%로 나타났다.



- 애니메이션 관련 비디오/DVD 구매 경험은 여성(10.1%)이 남성(6.6%)보다 높게 나타났다, 연령별로는 30대(13.9%)에서 높게 나타났다.
- 학력별로는 학력이 높을 수록 애니메이션 관련 비디오/DVD를 구입한 비율이 높게 나타났다.

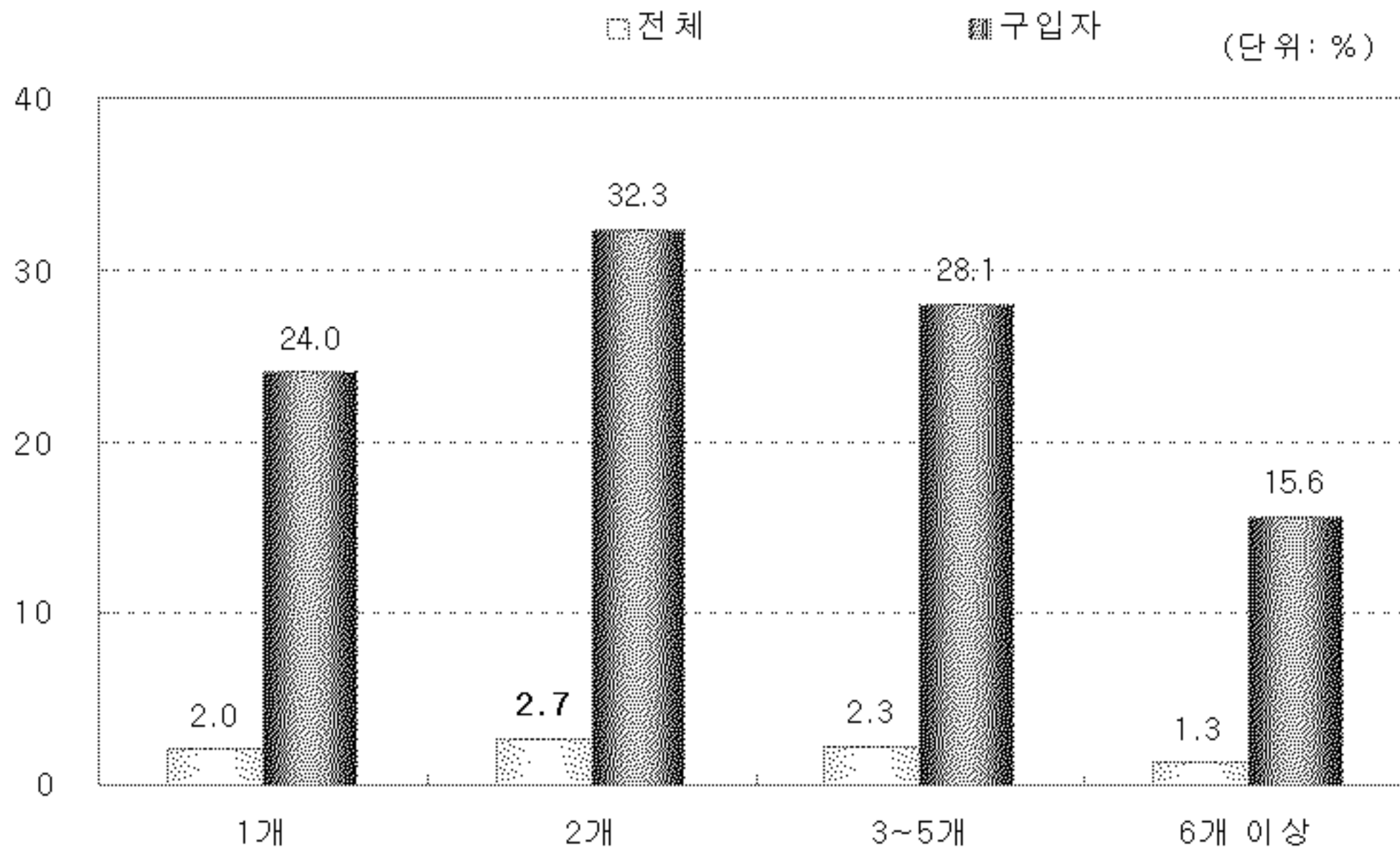
		사례수	있다	없다	계
성별	남	992	6.6	93.4	100.0
	여	1,013	10.1	89.9	100.0
연령	19세 이하	303	8.3	91.7	100.0
	20대	503	8.5	91.5	100.0
	30대	504	13.9	86.1	100.0
	40대	436	5.7	94.3	100.0
	50대	259	1.5	98.5	100.0

- 직업별로는 주부(12.1%)에서 애니메이션 관련 비디오/DVD를 구입한 적이 있다는 의견이 가장 높게 나타났으며, 블루칼라(6.0%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 학생별로는 중학생(11.8%)에서 구입비율이 가장 높게 나타났으며, 초등학생(3.6%)이 가장 낮게 나타났음.

		사례수	있다	없다	계
학력	초졸 이하	99	2.0	98.0	100.0
	중졸	187	5.9	94.1	100.0
	고졸	759	7.2	92.8	100.0
	대학 이상	960	10.3	89.7	100.0
직업	화이트칼라	393	7.6	92.4	100.0
	블루칼라	265	6.0	94.0	100.0
	자영업	278	7.2	92.8	100.0
	주부	437	12.1	87.9	100.0
	학생	530	8.1	91.9	100.0
	무직/기타	102	4.9	95.1	100.0
학생	초등학생	55	3.6	96.4	100.0
	중등학생	85	11.8	88.2	100.0
	고등학생	122	8.2	91.8	100.0
	대학교이상	268	7.8	92.2	100.0

5. 애니메이션 관련 비디오/DVD 구매량

- 지난 1년 동안 애니메이션 관련 비디오/DVD를 구매한 개수는 전체 국민 기준으로 연평균 0.4개, 구입자 기준(N=167명)으로는 연평균 4.3개로 나타났다.



- 성별 : 전체 국민 기준으로는 남성은 연평균 0.3개, 여성은 0.4개 정도 구입하였음.
구입자 기준으로는 남성은 연평균 5.0개, 여성은 3.9개 정도 구입하였음.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸이하	중졸	고졸	대학이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체 기준 (개)	0.3	0.4	0.3	0.3	0.6	0.4	.	.	0.2	0.4	0.4
사례수 (명)	65	102	25	43	70	25	4	2	11	55	99
구입자 (개)	5.0	3.9	4.2	3.3	4.2	6.7	2.3	2.0	3.7	4.9	4.1

- 연령별 : 전체 국민 기준으로는 30대가 연평균 0.6개로 나타났고, 다음은 40대 0.4

개, 10대와 20대는 각각 0.3개로 나타났음.

구입자 기준으로는 40대가 연평균 6.7개, 10대와 30대는 4.2개, 20대는 3.3개 정도 구입한 것으로 나타났음.

- **직업별** : 전체 국민 기준으로는 주부가 연평균 0.6개로 나타났고, 자영업은 0.5개, 학생 0.3개, 화이트칼라와 블루칼라는 각각 0.2개로 나타났음.

구입자 기준으로는 자영업이 연평균 6.5개로 구매력이 가장 높았고, 다음은 주부가 4.8개, 학생 4.1개, 블루칼라 3.4개, 화이트칼라 3.1개로 나타났음.

- **학생별** : 전체 국민 기준으로 고등학생이 0.6개, 중학생과 대학생이 각각 0.3개로 나타났음.

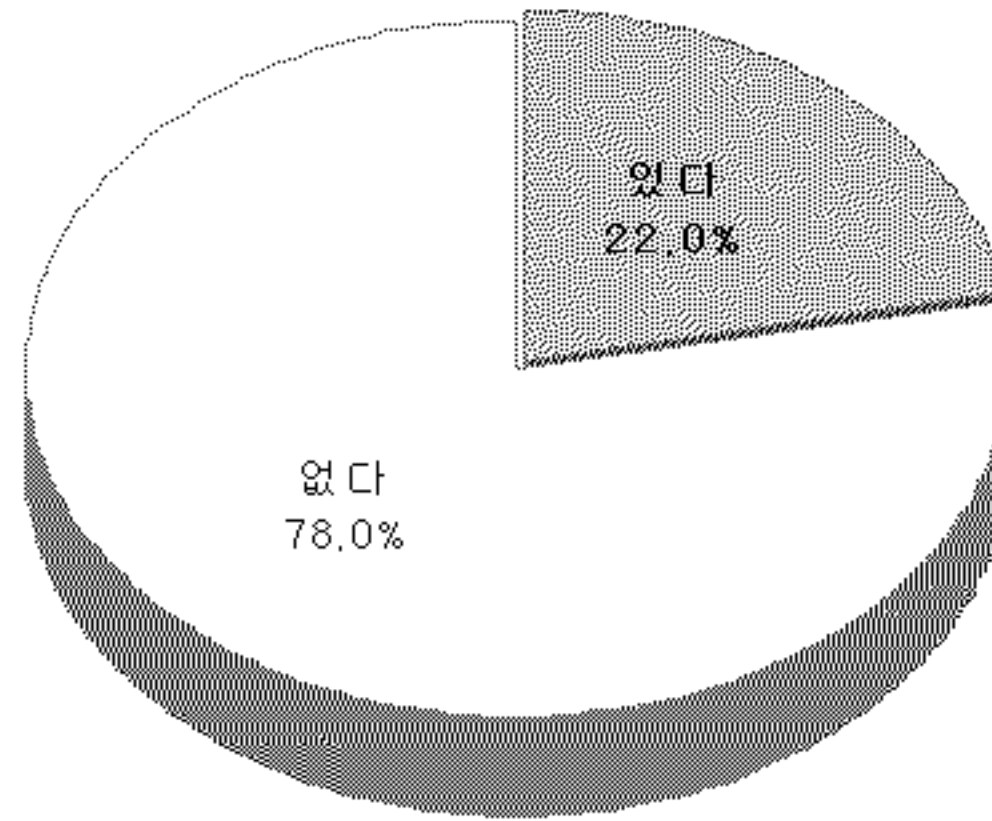
구입자 기준으로는 고등학생이 6.9개, 대학생은 3.7개로 나타났음.

	직업						학생			
	화이트칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중등학생	고등학생	대학이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체 기준 (개)	0.2	0.2	0.5	0.6	0.3	0.1	0.1	0.3	0.6	0.3
사례수 (명)	30	16	20	53	43	5	2	10	10	21
구입자 (개)	3.1	3.4	6.5	4.8	4.1	2.0	2.0	2.6	6.9	3.7

6. 인터넷 애니메이션 서비스

1) 인터넷 애니메이션 관람 경험

- 인터넷을 통하여 애니메이션을 관람한 경험이 '있다'는 비율이 22.0%로 나타났다.



- 성별로는 남성(26.3%)이 여성(17.8%)보다 인터넷을 통해 애니메이션을 관람한 비율이 높았음.
- 연령별로는 연령이 낮을수록 인터넷 애니메이션 관람 경험이 높게 나타났는데, 10대가 40.6%로 가장 높았고, 20대 39.2%, 30대 18.7%, 40대 5.3%의 순으로 나타났고, 50대는 1.5%로 가장 낮았음.

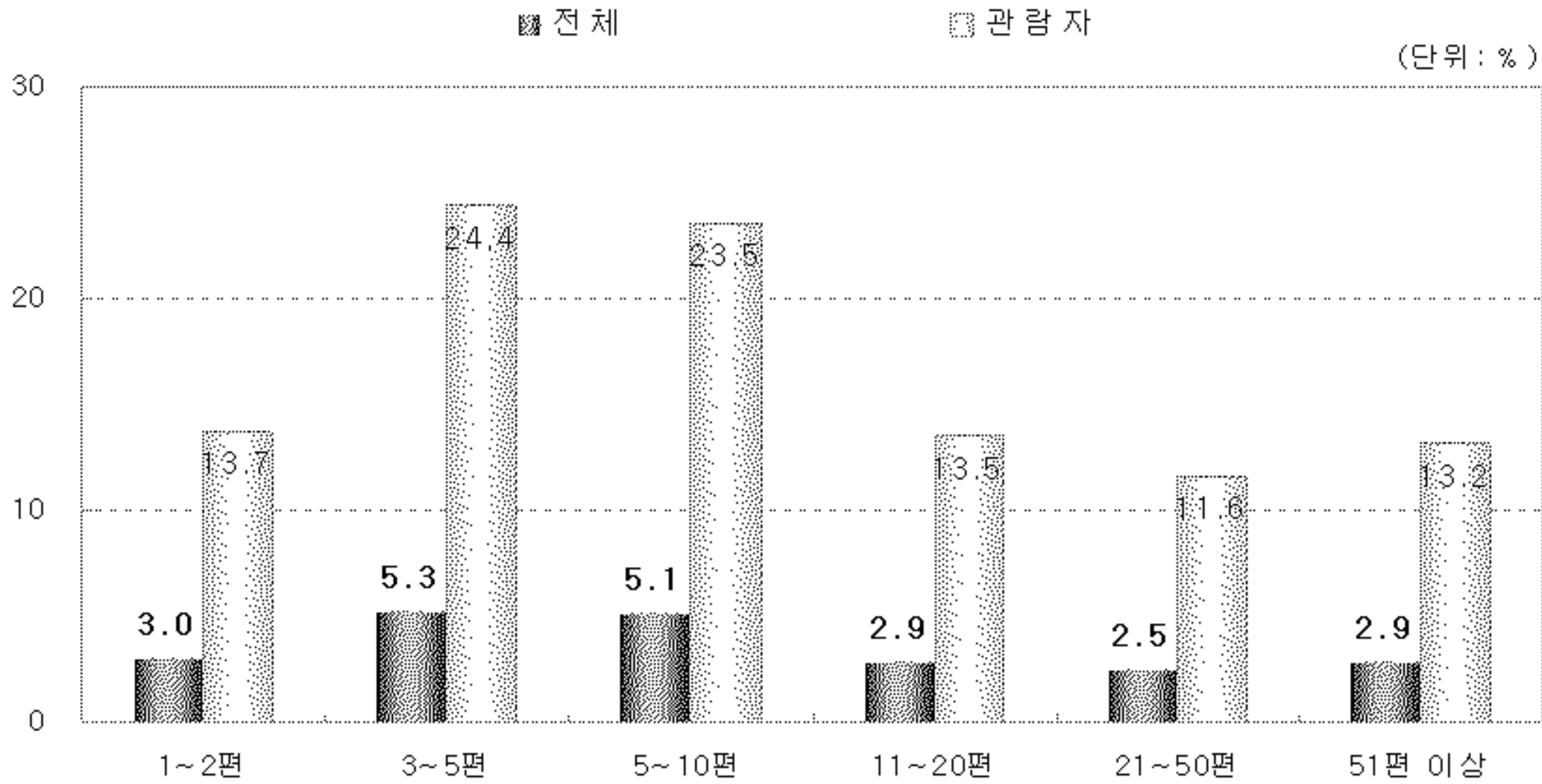
		사례수	있다	없다	계
성별	남	992	26.3	73.7	100.0
	여	1,013	17.8	82.2	100.0
연령	19세 이하	303	40.6	59.4	100.0
	20대	503	39.2	60.8	100.0
	30대	504	18.7	81.3	100.0
	40대	436	5.3	94.7	100.0
	50대	259	1.5	98.5	100.0

- 학력별로는 대학이상(28.1%)에서 인터넷을 통해서 애니메이션을 관람한 비율이 가장 높았고, 고졸(15.4%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 직업별로는 관람한 경험이 '있다'는 학생이 43.6%로 가장 높았고, 다음은 화이트칼라(20.6%), 블루칼라(15.1%), 자영업(11.5%)의 순이었고, 주부가 8.7%로 가장 낮게 나타났음.
- 학생별로는 학년이 높을수록 인터넷으로 관람한 경험이 '있다'는 비율이 높았는데, 대학생이 48.5%로 가장 높았고, 다음은 고등학생 41.0%, 중학생 38.8%, 초등학생 32.7%의 순으로 나타났음.

		사례수	있다	없다	계
학력	초졸 이하	99	18.2	81.8	100.0
	중졸	187	19.3	80.7	100.0
	고졸	759	15.4	84.6	100.0
	대학 이상	960	28.1	71.9	100.0
직업	화이트칼라	393	20.6	79.4	100.0
	블루칼라	265	15.1	84.9	100.0
	자영업	278	11.5	88.5	100.0
	주부	437	8.7	91.3	100.0
	학생	530	43.6	56.4	100.0
	무직/기타	102	18.6	81.4	100.0
학생	초등학생	55	32.7	67.3	100.0
	중등학생	85	38.8	61.2	100.0
	고등학생	122	41.0	59.0	100.0
	대학교이상	268	48.5	51.5	100.0

2) 인터넷 애니메이션 관람 편수

- 지금까지 인터넷을 통한 애니메이션을 관람한 편수는 전체 국민 기준으로 평균 6.1편으로 나타났음. 관람자 기준(N=438명)으로는 27.7편으로 나타났음.



- 성별 : 전체 국민 기준으로는 남성이 9.3편으로 여성(2.9편)보다 인터넷 애니메이션 관람 편수가 많았음.

관람자 기준으로는 남성은 35.7편 정도 관람한 것으로 나타났고, 여성은 16.2편 정도 관람한 것으로 나타났음.

	성별		연령					학력			
	남	여	10대	20대	30대	40대	50대	초졸 이하	중졸	고졸	대학 이상
사례수 (명)	992	1,013	303	503	504	436	259	99	187	759	960
전체 기준 (편수)	9.3	2.9	8.8	13.2	5.3	0.4	0.1	3.1	4.2	3.6	8.7
사례수 (명)	258	180	123	195	93	23	4	37	7	8	6
관람자 기준 (편수)	35.7	16.2	21.6	33.9	28.7	6.8	8.5	17.1	21.6	23.5	31.0

- 연령별 : 전체 국민 기준으로는 20대가 13.2편으로 가장 많았고, 다음은 10대 8.8

편, 30대 5.3편 정도로 나타났고, 40대(0.4편)와 50대(0.1편)가 낮았음.

관람자 기준으로는 20대가 33.9편으로 가장 많았고, 다음은 30대가 28.7편, 10대는 21.6편으로 나타났음.

- **학력별** : 전체 국민 기준으로는 대학이상(8.7편)에서 애니메이션 관람 편수가 가장 높았고, 중졸이하(3.1편)에서 가장 낮게 나타났음.

관람자 기준으로는 대학이상이 31.0편으로 가장 많았음.

- **직업별** : 전체 국민 기준으로는 학생이 12.5편으로 관람 편수가 가장 많았고, 주부가 2.0편으로 가장 낮게 나타났음.

관람자 기준으로는 무직/기타가 65.3편으로 가장 많았고, 학생이 28.8편, 화이트칼라 24.2편, 자영업 23.8편, 주부 22.6편, 블루칼라 19.0편의 순으로 나타났음.

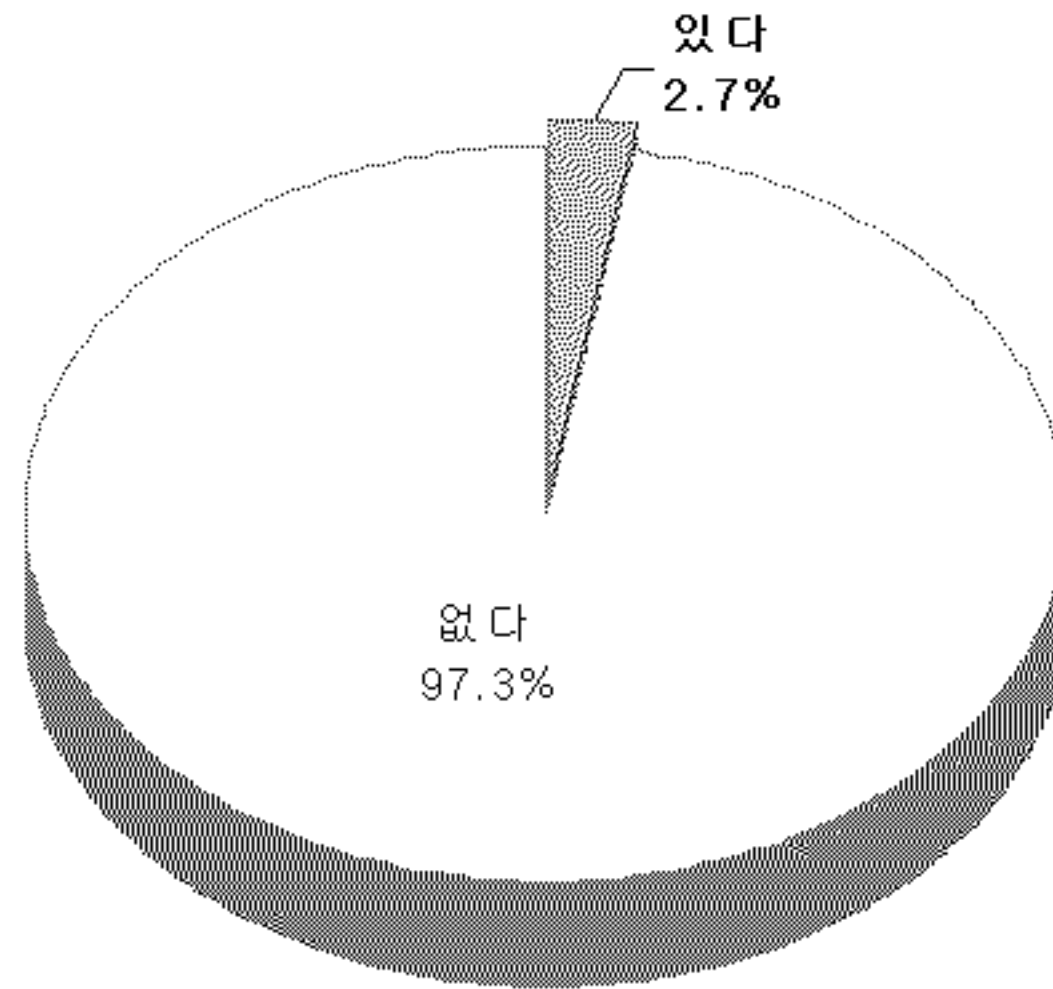
- **학생별** : 전체 국민 기준으로는 학년이 높을수록 인터넷 애니메이션 관람 편수가 높게 나타났는데, 대학이상이 16.3편으로 가장 많았고, 다음은 고등학생 9.8편, 중학생 9.0편, 초등학생 5.6편의 순으로 나타났음.

관람자 기준으로는 대학이상이 33.8편, 고등학생 23.9편, 중학생 23.3편, 초등학생 17.1편의 순으로 나타났음.

	직업						학생			
	화이트칼라	블루칼라	자영업	주부	학생	무직/기타	초등학생	중등학생	고등학생	대학이상
사례수 (명)	393	265	278	437	530	102	55	85	122	268
전체기준 (편수)	4.9	2.9	2.8	2.0	12.5	11.6	5.6	9.0	9.8	16.3
사례수 (명)	18	36	116	268	80	40	32	38	230	18
관람자 (편수)	24.2	19.0	23.8	22.6	28.8	65.3	17.1	23.3	23.9	33.8

3) 유료 인터넷 애니메이션 관람 편수

- 유료로 인터넷을 통하여 애니메이션을 관람한 경험이 ‘있는’ 비율은 2.7%로 나타났음.



- 성별로는 남성(3.2%)이 여성(2.2%) 보다 유료 인터넷 애니메이션 관람경험이 높게 나타났음. 연령별로는 20대(4.4%)에서 가장 높게 나타났음.
- 학력별로는 대학이상(3.3%)에서 가장 높았고, 중졸이하(1.0%)에서 가장 낮게 나타났음.

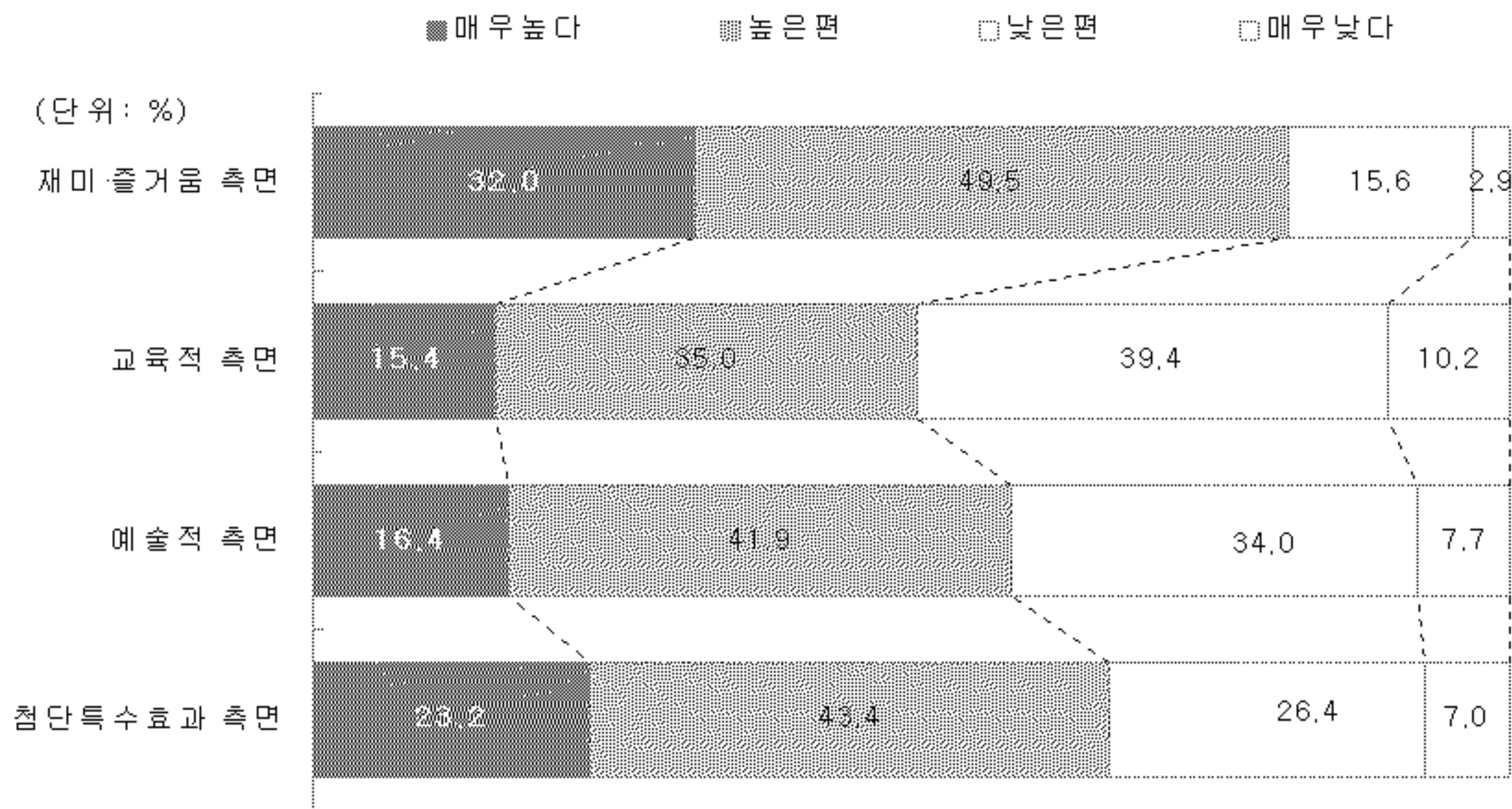
		사례수	있다	없다	계
성별	남	992	3.2	96.8	100.0
	여	1,013	2.2	97.8	100.0
연령	19세 이하	303	3.0	97.0	100.0
	20대	503	4.4	95.6	100.0
	30대	504	3.2	96.8	100.0
	40대	436	1.1	98.9	100.0
	50대	259	0.8	99.2	100.0

- 직업별로는 화이트칼라(3.6%)와 자영업(3.6%)에서 유료 인터넷 애니메이션 관람 비율이 높게 나타났음.
- 학생별로는 중학생(5.9%)이 가장 높게 나타났고, 대학생 2.6%, 고등학생 2.5%, 초등학생 1.8%로 나타났음.

		사례수	있다	없다	계
학력	초졸 이하	99	1.0	99.0	100.0
	중졸	187	3.2	96.8	100.0
	고졸	759	2.0	98.0	100.0
	대학 이상	960	3.3	96.7	100.0
직업	화이트칼라	393	3.6	96.4	100.0
	블루칼라	265	3.4	96.6	100.0
	자영업	278	3.6	96.4	100.0
	주부	437	0.9	99.1	100.0
	학생	530	3.0	97.0	100.0
	무직/기타	102	1.0	99.0	100.0
학생	초등학생	55	1.8	98.2	100.0
	중등학생	85	5.9	94.1	100.0
	고등학생	122	2.5	97.5	100.0
	대학교이상	268	2.6	97.4	100.0

7. 애니메이션 관람시 요소별 기대감

- 애니메이션을 관람할 경우 ‘재미와 즐거움에 대한 기대감’이 81.5%(매우: 32.0% + 어느 정도: 49.5%)로 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘첨단특수효과 기대감’ 66.6%(매우: 23.2% + 어느 정도: 43.4%), ‘예술적 기대감’ 58.3%(매우: 16.4% + 어느 정도: 41.9%), ‘교육적 기대감’ 50.4%(매우: 15.4% + 어느 정도: 35.0%) 순으로 나타났음.



1) 재미, 즐거움 기대감(N=1,081명)

- 애니메이션에 대한 관심이 있을수록 애니메이션 관람시 ‘재미·즐거움 측면’에 대한 기대가 높은 것으로 나타났다. 즉, 애니메이션에 대한 관심이 ‘있다’고 응답한 사람 중 84.3%가 ‘재미·즐거움 측면에 대한 기대가 높다’고 응답한 반면, 관심이 ‘없다’고 응답한 사람 중 70.8%가 ‘기대감이 높다’고 응답했음.

재미, 즐거움 측면	기대감 낮음 (n=199)	기대감 높음 (n=860)	계
애니메이션에 대한 관심이 있음 (n=816)	15.7	84.3	100.0
없음 (n=243)	29.2	70.8	100.0
전체 (n=1,059)	18.8	81.2	100.0

- 재미, 즐거움에 대한 기대감은 성별로는 여성(82.6%)이 남성(80.3%)보다 연령별로는 20대(85.1%)와 50대(85.4%)에서 높았고, 40대(76.1%)에서 가장 낮게 나타났다.
- 학력별로는 대학이상(83.5%)에서 재미, 즐거움에 대한 기대감이 가장 높았고, 고졸(78.3%)에서 가장 낮게 나타났다. 직업별로는 학생(83.1%)에서 재미, 즐거움에 대한 기대감이 가장 높았고, 블루칼라(78.7%)에서 가장 낮게 나타났다.
- 학생별로는 대학이상(86.5%)에서 재미, 즐거움에 대한 기대감이 가장 높았고, 고등학생(77.9%)에서 가장 낮았음.

		사례수	에니메이션 관람시 '재미·즐거움' 측면							계	평균
			①기대감이 매우낮다	②기대감이 낮은편이다	①+②	③기대감이 높은편이다	④기대감이 매우높다	③+④			
성별	남	513	3.7	16.0	19.7	47.2	33.1	80.3	100.0	3.1	
	여	568	2.1	15.3	17.4	51.6	31.0	82.6	100.0	3.1	
연령	19세 이하	239	2.5	16.7	19.2	41.8	38.9	80.8	100.0	3.2	
	20대	342	4.1	10.8	14.9	52.3	32.7	85.1	100.0	3.1	
	30대	297	1.7	18.2	19.9	48.5	31.6	80.1	100.0	3.1	
	40대	155	3.9	20.0	23.9	53.5	22.6	76.1	100.0	2.9	
	50대	48	0.0	14.6	14.6	60.4	25.0	85.4	100.0	3.1	
학력	초졸 이하	51	0.0	19.6	19.6	47.1	33.3	80.4	100.0	3.1	
	중졸	85	2.4	16.5	18.8	49.4	31.8	81.2	100.0	3.1	
	고졸	351	3.4	18.2	21.7	49.9	28.5	78.3	100.0	3.0	
	대학 이상	594	2.9	13.6	16.5	49.5	34.0	83.5	100.0	3.1	
직업	화이트칼라	202	3.5	14.4	17.8	49.0	33.2	82.2	100.0	3.1	
	블루칼라	108	2.8	18.5	21.3	50.9	27.8	78.7	100.0	3.0	
	자영업	104	1.0	19.2	20.2	41.3	38.5	79.8	100.0	3.2	
	주부	201	2.0	17.9	19.9	58.2	21.9	80.1	100.0	3.0	
	학생	414	3.1	13.8	16.9	45.7	37.4	83.1	100.0	3.2	
	무직/기타	52	5.8	13.5	19.2	61.5	19.2	80.8	100.0	2.9	
학생	초등학생	43	0.0	20.9	20.9	44.2	34.9	79.1	100.0	3.1	
	중등학생	68	2.9	14.7	17.6	48.5	33.8	82.4	100.0	3.1	
	고등학생	95	3.2	18.9	22.1	38.9	38.9	77.9	100.0	3.1	
	대학교이상	208	3.8	9.6	13.5	48.1	38.5	86.5	100.0	3.2	

2) 교육적인 기대감(N=1,081명)

- 애니메이션에 대한 관심이 있을수록 애니메이션 관람시 ‘교육적 측면’에 대한 기대가 높은 것으로 나타났다. 즉, 애니메이션에 대한 관심이 ‘있다’고 응답한 사람 중 52.1%가 ‘교육적 측면에 대한 기대가 높다’고 응답한 반면, 관심이 ‘없다’고 응답한 사람 중 44.9%가 ‘기대감이 높다’고 응답했음.

애니메이션에 대한 관심이	교육적 측면	기대감 낮음 (n=525)	기대감 높음 (n=534)	계
	있음 (n=816)		47.9	52.1
없음 (n=243)		55.1	44.9	100.0
전체 (n=1,059)		49.6	50.4	100.0

- 교육적 기대감은 성별로는 여성(56.7%)이 남성(43.5%)보다 높게 나타났다. 연령별로는 40대(76.8%)에서 가장 높았고, 10대(35.1%)와 20대(36.8%)에서 가장 낮게 나타났다.
- 학력별로는 고졸(54.4%)에서 교육적 기대감이 가장 높게 나타났으며, 중졸(45.9%)에서 가장 낮게 나타났다.
- 직업별로는 주부(69.2%)에서 교육적 기대감이 가장 높게 나타났으며, 학생(33.6%)에서 가장 낮게 나타났다. 현 학생별로는 초등학생(44.2%)이 교육적 기대감이 가장 높았고, 고등학생(27.4%)이 가장 낮게 나타났다.

		사례수	애니메이션 관람시 '교육적' 측면							계	평균
			①기대감이 매우낮다	②기대감이 낮은편이다	①+②	③기대감이 높은편이다	④기대감이 매우높다	③+④			
성별	남	513	13.3	43.3	56.5	32.6	10.9	43.5	100.0	2.4	
	여	568	7.4	35.9	43.3	37.1	19.5	56.7	100.0	2.7	
연령	19세 이하	239	13.8	51.0	64.9	30.5	4.6	35.1	100.0	2.3	
	20대	342	16.4	46.8	63.2	28.4	8.5	36.8	100.0	2.3	
	30대	297	5.7	31.3	37.0	37.7	25.3	63.0	100.0	2.8	
	40대	155	1.9	21.3	23.2	50.3	26.5	76.8	100.0	3.0	
	50대	48	2.1	37.5	39.6	37.5	22.9	60.4	100.0	2.8	
학력	초졸 이하	51	3.9	49.0	52.9	47.1	0.0	47.1	100.0	2.4	
	중졸	85	10.6	43.5	54.1	37.6	8.2	45.9	100.0	2.4	
	고졸	351	11.4	34.2	45.6	35.3	19.1	54.4	100.0	2.6	
	대학 이상	594	9.9	41.1	51.0	33.3	15.7	49.0	100.0	2.5	
직업	화이트칼라	202	7.9	32.2	40.1	38.1	21.8	59.9	100.0	2.7	
	블루칼라	108	11.1	37.0	48.1	36.1	15.7	51.9	100.0	2.6	
	자영업	104	0.0	34.6	34.6	44.2	21.2	65.4	100.0	2.9	
	주부	201	4.5	26.4	30.8	39.8	29.4	69.2	100.0	2.9	
	학생	414	15.9	50.5	66.4	28.5	5.1	33.6	100.0	2.2	
	무직/기타	52	13.5	44.2	57.7	34.6	7.7	42.3	100.0	2.4	
학생	초등학생	43	4.7	51.2	55.8	44.2	0.0	44.2	100.0	2.4	
	중등학생	68	11.8	50.0	61.8	32.4	5.9	38.2	100.0	2.3	
	고등학생	95	17.9	54.7	72.6	21.1	6.3	27.4	100.0	2.2	
	대학교이상	208	18.8	48.6	67.3	27.4	5.3	32.7	100.0	2.2	

3) 예술적 기대감(N=1,081명)

- 애니메이션에 대한 관심이 있을수록 애니메이션 관람시 ‘예술적 측면’에 대한 기대가 높은 것으로 나타났다. 즉, 애니메이션에 대한 관심이 ‘있다’고 응답한 사람 중 63.2%가 ‘예술적 측면에 대한 기대가 높다’고 응답한 반면, 관심이 ‘없다’고 응답한 사람 중 42.4%가 ‘기대감이 높다’고 응답했음.

애니메이션에 대한 관심이	예술적 측면		계
	기대감 낮음 (n=440)	기대감 높음 (n=619)	
있음 (n=816)	36.8	63.2	100.0
없음 (n=243)	57.6	42.4	100.0
전체 (n=1,059)	41.5	58.5	100.0

- 예술적 기대감은 성별로는 여성(60.2%)이 남성(56.1%)보다 높았음, 연령별로는 20대(60.8%)에서 가장 높았고, 10대(53.1%)에서 가장 낮게 나타났다.
- 학력별로는 학력이 높을 수록 예술적 기대감이 높게 나타났다.
- 직업별로는 자영업(66.3%)에서 학술적 기대감이 가장 높았고, 화이트칼라(55.9%)에서 가장 낮게 나타났으며, 현 학생별로는 학력이 높을 수록 예술적 기대감이 높게 나타났다.

		사례수	애니메이션 관람시 '예술적' 측면							계	평균
			①기대감이 매우낮다	②기대감이 낮은편이다	①+②	③기대감이 높은편이다	④기대감이 매우높다	③+④			
성별	남	513	9.2	34.7	43.9	40.0	16.2	56.1	100.0	2.6	
	여	568	6.3	33.5	39.8	43.7	16.5	60.2	100.0	2.7	
연령	19세 이하	239	10.0	36.8	46.9	38.9	14.2	53.1	100.0	2.6	
	20대	342	9.1	30.1	39.2	41.8	19.0	60.8	100.0	2.7	
	30대	297	7.1	34.3	41.4	44.4	14.1	58.6	100.0	2.7	
	40대	155	3.9	36.1	40.0	41.3	18.7	60.0	100.0	2.7	
	50대	48	2.1	39.6	41.7	43.8	14.6	58.3	100.0	2.7	
학력	초졸 이하	51	7.8	56.9	64.7	31.4	3.9	35.3	100.0	2.3	
	중졸	85	12.9	35.3	48.2	38.8	12.9	51.8	100.0	2.5	
	고졸	351	7.4	32.8	40.2	43.0	16.8	59.8	100.0	2.7	
	대학 이상	594	7.1	32.7	39.7	42.6	17.7	60.3	100.0	2.7	
직업	화이트칼라	202	9.4	34.7	44.1	37.6	18.3	55.9	100.0	2.6	
	블루칼라	108	6.5	34.3	40.7	41.7	17.6	59.3	100.0	2.7	
	자영업	104	1.9	31.7	33.7	46.2	20.2	66.3	100.0	2.8	
	주부	201	4.5	36.8	41.3	46.3	12.4	58.7	100.0	2.7	
	학생	414	9.9	33.3	43.2	40.1	16.7	56.8	100.0	2.6	
	무직/기타	52	9.6	30.8	40.4	48.1	11.5	59.6	100.0	2.6	
학생	초등학생	43	9.3	51.2	60.5	34.9	4.7	39.5	100.0	2.3	
	중등학생	68	14.7	36.8	51.5	33.8	14.7	48.5	100.0	2.5	
	고등학생	95	8.4	38.9	47.4	37.9	14.7	52.6	100.0	2.6	
	대학교이상	208	9.1	26.0	35.1	44.2	20.7	64.9	100.0	2.8	

4) 첨단특수효과 기대감(N=1,081명)

- 애니메이션에 대한 관심이 있을수록 애니메이션 관람시 ‘첨단 특수효과 측면’에 대한 기대가 높은 것으로 나타났다. 즉, 애니메이션에 대한 관심이 ‘있다’고 응답한 사람 중 31.1%가 ‘예술적 측면에 대한 기대가 높다’고 응답한 반면, 관심이 ‘없다’고 응답한 사람 중 68.9%가 ‘기대감이 높다’고 응답했음.

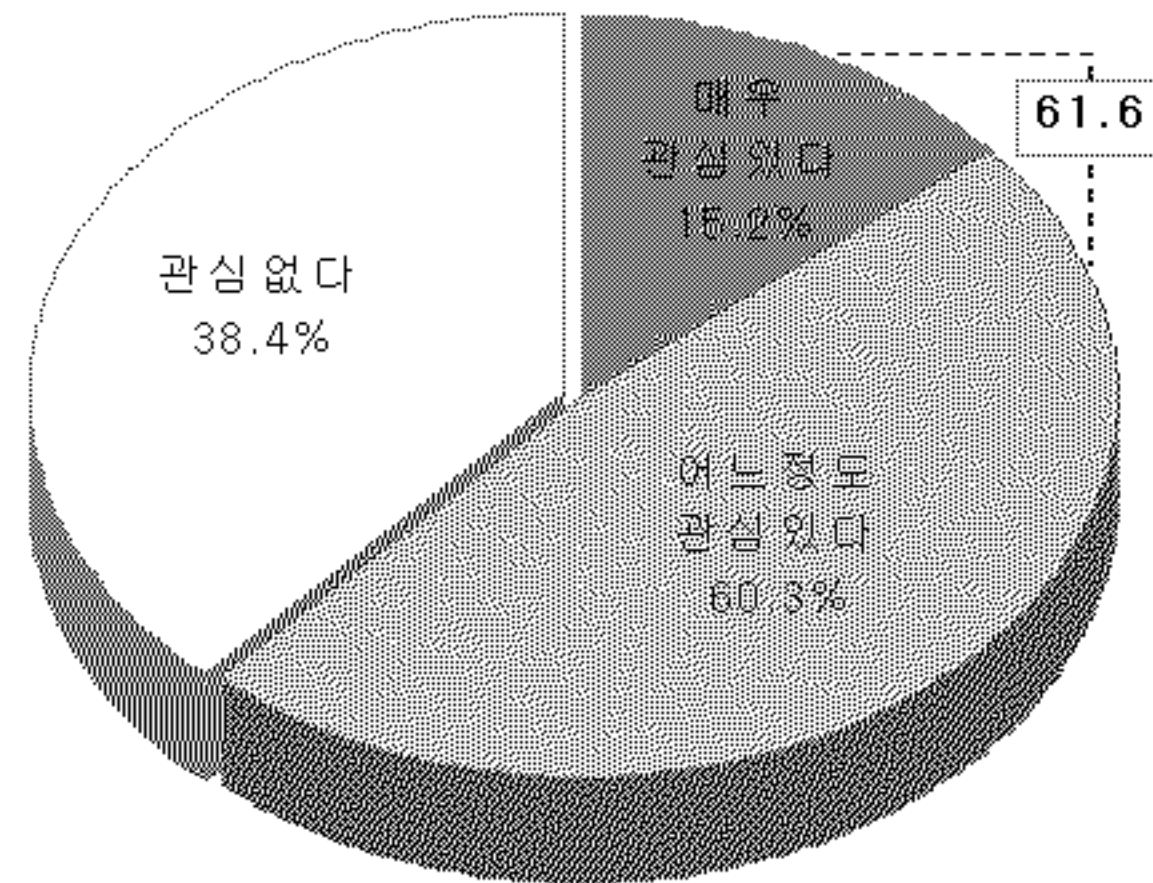
첨단 특수효과 측면 애니메이션에 대한 관심이	기대감 낮음 (n=355)	기대감 높음 (n=704)	계
있음 (n=816)	31.1	68.9	100.0
없음 (n=243)	41.6	58.4	100.0
전체 (n=1,059)	33.5	66.5	100.0

- 첨단특수효과에 대한 기대감은 남성(72.1%)이 여성(61.6%)보다 높게 나타났다. 연령별로는 20대(69.6%)와 30대(69.7%)에서 첨단특수효과에 대한 기대감이 높았고, 10대(59.0%)에서 가장 낮게 나타났다.
- 학력별로는 대학이상(69.0%)에서 첨단특수효과에 대한 기대감이 가장 높았고, 중졸(50.6%)에서 가장 낮게 나타났다.
- 직업별로는 블루칼라(74.1%)에서 첨단특수효과에 대한 기대감이 가장 높았고, 주부(61.7%)에서 가장 낮게 나타났다.
- 학생별로는 대학이상(70.7%)에서 첨단특수효과에 대한 기대감이 가장 높았고, 중학생(47.1%)에서 가장 낮았음.

		사례수	애니메이션 관람시 '점단 특수효과' 측면							계	평균
			①기대감이 매우낮다	②기대감이 낮은편이다	①+②	③기대감이 높은편이다	④기대감이 매우높다	③+④			
성별	남	513	6.0	21.8	27.9	43.3	28.8	72.1	100.0	2.9	
	여	568	7.9	30.5	38.4	43.5	18.1	61.6	100.0	2.7	
연령	19세 이하	239	9.6	31.4	41.0	36.4	22.6	59.0	100.0	2.7	
	20대	342	7.0	23.4	30.4	43.9	25.7	69.6	100.0	2.9	
	30대	297	5.1	25.3	30.3	47.5	22.2	69.7	100.0	2.9	
	40대	155	7.7	25.2	32.9	45.8	21.3	67.1	100.0	2.8	
	50대	48	4.2	33.3	37.5	41.7	20.8	62.5	100.0	2.8	
	60대 이상	10	1.0	10.0	11.0	10.0	10.0	11.0	100.0	1.0	
학력	초졸 이하	51	7.8	35.3	43.1	43.1	13.7	56.9	100.0	2.6	
	중졸	85	9.4	40.0	49.4	35.3	15.3	50.6	100.0	2.6	
	고졸	351	6.8	25.4	32.2	41.9	25.9	67.8	100.0	2.9	
	대학 이상	594	6.7	24.2	31.0	45.5	23.6	69.0	100.0	2.9	
직업	화이트칼라	202	8.4	20.8	29.2	46.0	24.8	70.8	100.0	2.9	
	블루칼라	108	2.8	23.1	25.9	45.4	28.7	74.1	100.0	3.0	
	자영업	104	3.8	25.0	28.8	41.3	29.8	71.2	100.0	3.0	
	주부	201	7.0	31.3	38.3	48.3	13.4	61.7	100.0	2.7	
	학생	414	8.5	27.5	36.0	40.6	23.4	64.0	100.0	2.8	
	무직/기타	52	5.8	28.8	34.6	36.5	28.8	65.4	100.0	2.9	
	기타	10	1.0	10.0	11.0	10.0	10.0	11.0	100.0	1.0	
학생	초등학생	43	7.0	34.9	41.9	44.2	14.0	58.1	100.0	2.7	
	중등학생	68	8.8	44.1	52.9	29.4	17.6	47.1	100.0	2.6	
	고등학생	95	9.5	26.3	35.8	35.8	28.4	64.2	100.0	2.8	
	대학교이상	208	8.2	21.2	29.3	45.7	25.0	70.7	100.0	2.9	

8. 국산 애니메이션에 대한 관심도

- 국산 애니메이션에 대한 관심도는 61.6%로 나타났다. (관심없다 38.4%)



- 성별로는 여성(64.2%)이 남성(58.7%)보다 관심이 높게 나타났으며, 연령별로는 30대에서 가장 높게 나타났다.
- 학력이 높을 수록 국산 여부에 대한 관심이 높은 것으로 나타났다.

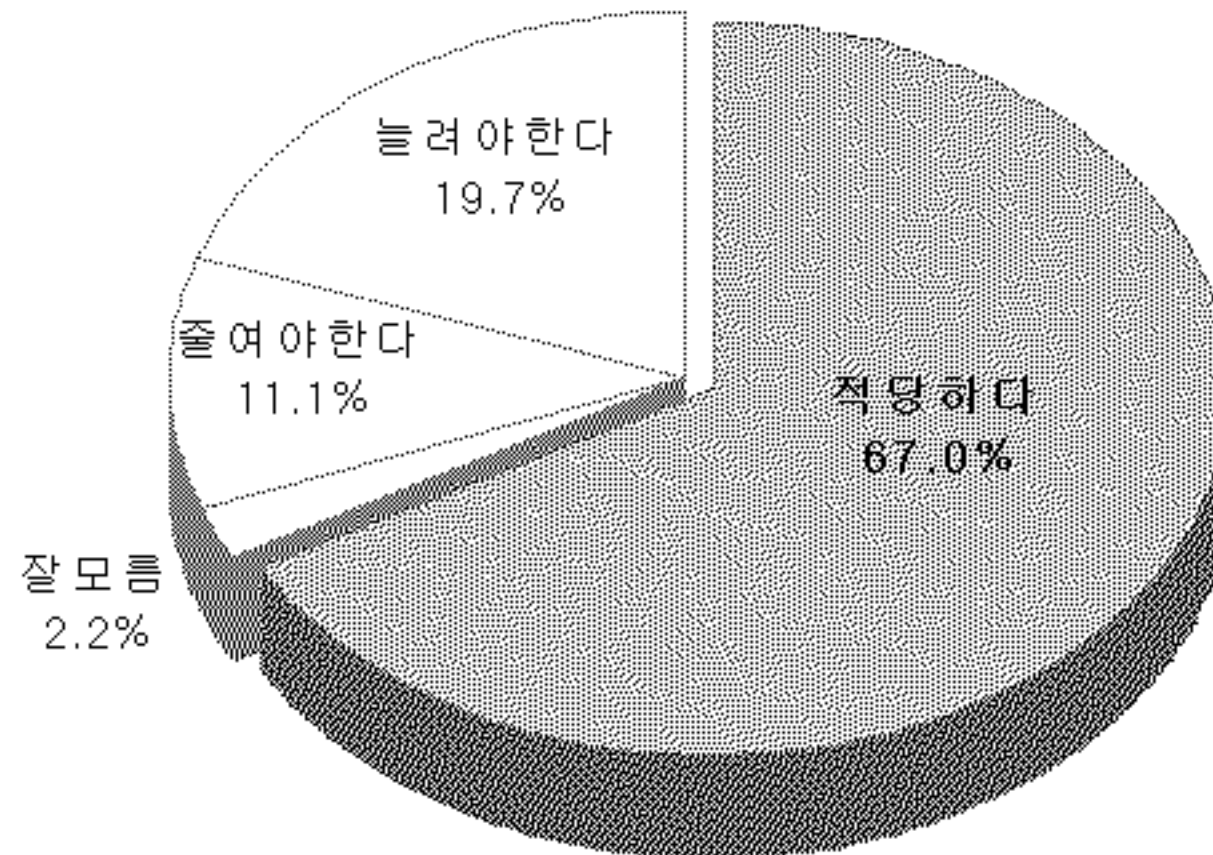
		사례수	①매우 많은 관심을 가지고 있다	②어느정도 관심을 가지고 있다	①+② 관심있음	관심없다	계
성별	남	513	13.6	45.0	58.6	41.3	100.0
	여	567	13.9	50.3	64.2	35.8	100.0
연령	19세 이하	239	9.6	39.3	48.9	51.0	100.0
	20대	341	12.0	49.0	61.0	39.0	100.0
	30대	297	17.2	51.9	69.1	31.0	100.0
	40대	155	17.4	51.0	68.4	31.6	100.0
	50대	48	14.6	45.8	60.4	39.6	100.0

○ 직업별로는 주부(71.6%)에서 애니메이션 국산 여부에 대해 관심이 높았고, 학생(55.2%)에서 가장 낮게 나타났음. 학생별로는 대학교 이상(62.8%)에서 국산 여부에 대해 관심이 높았고, 초등학생(34.9%)이 가장 낮은 것으로 나타났음.

		사례수	①매우 많은 관심을 가지고있다	②어느정도 관심을 가지고있다	①+② 관심있음	관심없다	계
학력	초졸 이하	51	3.9	33.3	37.2	62.7	100.0
	중졸	85	16.5	41.2	57.7	42.4	100.0
	고졸	351	13.4	47.6	61.0	39.0	100.0
	대학 이상	593	14.5	50.1	64.6	35.4	100.0
직업	화이트칼라	202	17.8	49.0	66.8	33.2	100.0
	블루칼라	108	14.8	47.2	62.0	38.0	100.0
	자영업	104	8.7	53.8	62.5	37.5	100.0
	주부	201	18.4	53.2	71.6	28.4	100.0
	학생	413	10.7	44.6	55.3	44.8	100.0
	무직/기타	52	13.5	36.5	50.0	50.0	100.0
학생	초등학생	43	2.3	32.6	34.9	65.1	100.0
	중등학생	68	16.2	39.7	55.9	44.1	100.0
	고등학생	95	7.4	40.0	47.4	52.6	100.0
	대학교이상	207	12.1	50.7	62.8	37.2	100.0

9. TV에서의 애니메이션 방영 분량(N=1,081명)

- TV에서의 애니메이션 방영분량에 대해 현재보다 ‘늘려야 한다’는 의견이 19.7%로 나타났으며, 현재가 ‘적당하다’는 67.0%, ‘줄여야 한다’는 의견은 11.1%로 나타났음. (잘 모름: 2.2%)



- ‘늘려야 한다’는 의견은 남성(21.4%)이 여성(18.1%)보다 높게 나타났음. 연령별로는 20대(22.8%)와 50대(25.0%)에서 높게 나타났으며, 40대(11.0%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 학력별로는 학력이 높을 수록 TV의 애니메이션 방영을 ‘늘려야 한다’는 의견이 높게 나타났음.
- 직업별로는 블루칼라(25.0%)와 학생(22.5%)에서 애니메이션 방영을 ‘늘려야 한다’는 의견이 높았고, 주부(10.9%)에서 가장 낮게 나타났음.

		사례수	현재보다 늘려야한다	현재가 적당하다	줄여야 한다	잘모름	계
성별	남	513	21.4	68.4	7.6	2.5	100.0
	여	568	18.1	65.7	14.3	1.9	100.0
연령	19세 이하	239	19.7	67.4	13.0	0.0	100.0
	20대	342	22.8	70.8	4.4	2.0	100.0
	30대	297	19.9	60.9	15.8	3.4	100.0
	40대	155	11.0	69.7	16.1	3.2	100.0
	50대	48	25.0	66.7	4.2	4.2	100.0

- 학생별로는 고등학생(26.3%)과 대학생 이상(26.0%)에서 애니메이션 방영을 ‘늘려야 한다’는 의견이 높게 나타났으며, 초등학생(9.3%)에서 가장 낮게 나타났음.

		사례수	현재보다 늘려야한다	현재가 적당하다	줄여야 한다	잘모름	계
학력	초졸 이하	51	7.8	66.7	23.5	2.0	100.0
	중졸	85	16.5	67.1	15.3	1.2	100.0
	고졸	351	19.7	66.4	12.5	1.4	100.0
	대학 이상	594	21.2	67.3	8.6	2.9	100.0
직업	화이트칼라	202	18.8	71.3	5.0	5.0	100.0
	블루칼라	108	25.0	64.8	7.4	2.8	100.0
	자영업	104	22.1	60.6	12.5	4.8	100.0
	주부	201	10.9	65.2	22.9	1.0	100.0
	학생	414	22.5	67.6	9.7	0.2	100.0
	무직/기타	52	19.2	69.2	5.8	5.8	100.0
학생	초등학생	43	9.3	65.1	25.6	0.0	100.0
	중등학생	68	14.7	69.1	16.2	0.0	100.0
	고등학생	95	26.3	65.3	8.4	0.0	100.0
	대학교이상	208	26.0	68.8	4.8	0.5	100.0

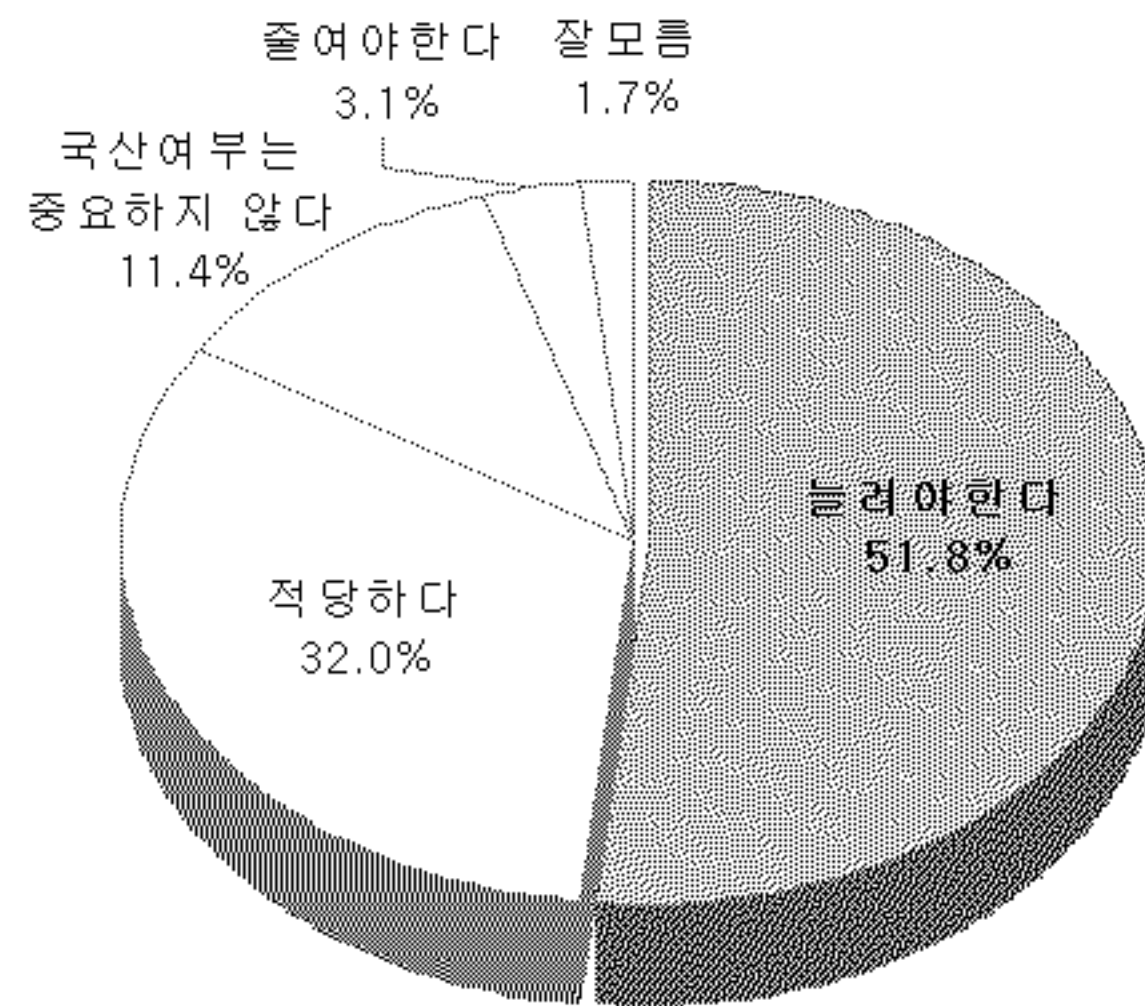
■ 애니메이션 관심도에 따른 현재 방영되는 애니메이션 분량에 대한 교차분석

- 애니메이션에 관심이 많을 사람일수록 애니메이션 분량을 늘려야 한다는 의견이 많았음.
- ☞ 애니메이션에 ‘관심이 있다’고 응답한 사람 중 22.4%가 현재보다 애니메이션 분량을 ‘늘려야 한다’고 응답했고, ‘관심이 없다’고 응답한 사람 중 12.8%가 ‘늘려야 한다’고 응답했음.

애니메이션에 애니메이션 분량	애니메이션 분량			계
	늘려야 한다 (n=1,113)	적당 하다 (n=567)	줄여야 한다 (n=298)	
관심 있음 (n=802)	22.4	67.2	10.3	100.0
관심 없음 (n=234)	12.8	72.2	15.0	100.0
전체 (n=1,036)	20.3	68.3	11.4	100.0

10. TV에서의 국산 애니메이션 방영 분량(N=1,081명)

- TV에서의 국산 애니메이션 방영분량에 대해 현재보다 ‘늘려야 한다’는 의견이 51.8%로 나타났으며, 현재가 ‘적당하다’는 32.0%, ‘국산인지 여부는 중요하지 않다’는 11.4%, ‘줄여야 한다’는 의견은 3.1%로 나타났음.(잘 모름 1.7%)



- ‘늘려야 한다’는 의견은 여성(55.5%)이 남성(47.8%)보다, 연령별로는 30대(58.6%)에서 ‘늘려야 한다’는 의견이 가장 높았고, 10대(43.9%)와 50대(43.8%)에서 가장 ‘낮게’ 나타났음.

		사례수	현재보다 늘려야한다	현재가 적당하다	줄여야 한다	국산인지 여부는 중요하지않다	잘모름	계
성별	남	513	47.8	32.9	4.1	13.6	1.6	100.0
	여	568	55.5	31.2	2.3	9.3	1.8	100.0
연령	19세 이하	239	43.9	36.8	7.1	11.7	0.4	100.0
	20대	342	55.6	26.6	1.5	14.9	1.5	100.0
	30대	297	58.6	28.6	2.4	8.1	2.4	100.0
	40대	155	45.2	40.6	2.6	9.7	1.9	100.0
	50대	48	43.8	39.6	2.1	10.4	4.2	100.0

- 학력별로는 고졸(54.4%)에서 ‘늘려야 한다’는 의견이 가장 높았고, 중졸(40.4%)에서 가장 ‘낮게’ 나타났음.
- 직업별로는 주부(57.7%)에서 ‘늘려야 한다’는 의견이 가장 높았고, 학생(48.1%)에서 가장 ‘낮게’ 나타났음.
- 학생별로는 초등학생(53.5%)이 ‘늘려야 한다’는 의견이 가장 높았고, 중등학생(36.8%)이 가장 ‘낮게’ 나타났음.

		사례수	현재보다 늘려야한다	현재가 적당하다	줄여야 한다	국산인지 여부는 중요하지않다	잘모름	계
학력	초졸 이하	51	47.1	37.3	3.9	9.8	2.0	100.0
	중졸	85	40.0	42.4	8.2	8.2	1.2	100.0
	고졸	351	54.4	30.2	4.0	10.5	0.9	100.0
	대학 이상	594	52.4	31.1	1.9	12.5	2.2	100.0
직업	화이트칼라	202	52.5	31.2	2.5	10.4	3.5	100.0
	블루칼라	108	54.6	32.4	1.9	9.3	1.9	100.0
	자영업	104	52.9	30.8	1.0	10.6	4.8	100.0
	주부	201	57.7	31.8	3.0	7.0	0.5	100.0
	학생	414	48.1	33.3	4.8	13.5	0.2	100.0
	무직/기타	52	48.1	26.9	0.0	21.2	3.8	100.0
학생	초등학생	43	53.5	34.9	2.3	7.0	2.3	100.0
	중등학생	68	36.8	44.1	10.3	8.8	0.0	100.0
	고등학생	95	43.2	36.8	8.4	11.6	0.0	100.0
	대학교이상	208	52.9	27.9	1.9	17.3	0.0	100.0

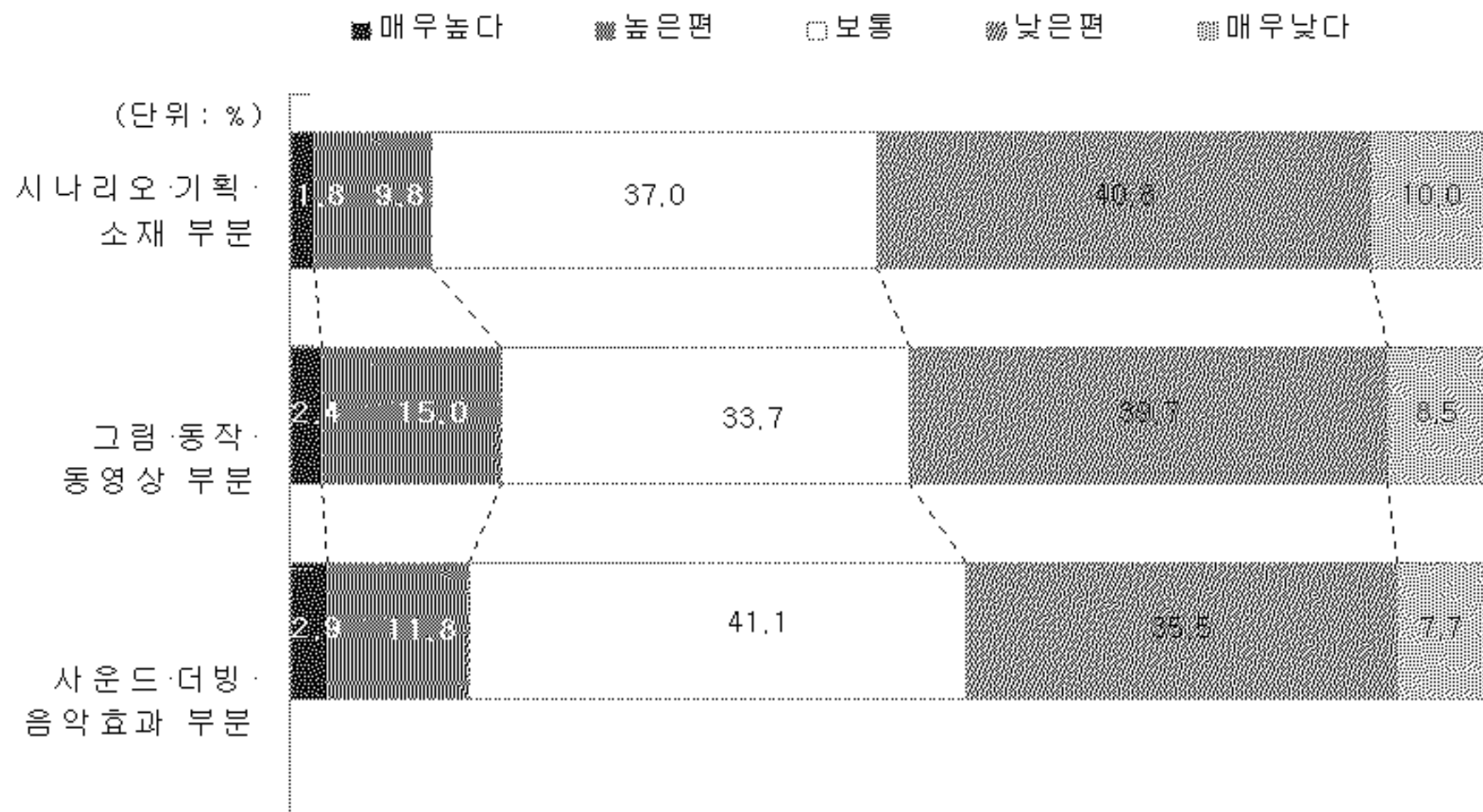
■ 애니메이션 관심도에 따른 현재 방영되는 국산 애니메이션 분량에 대한 교차분석

- 애니메이션에 관심이 많을 사람일수록 국산 애니메이션 분량을 늘려야 한다는 의견이 많았음.
- ☞ 애니메이션에 ‘관심이 있다’고 응답한 사람 중 54.0%가 현재보다 국산 애니메이션 분량을 ‘늘려야 한다’고 응답했고, ‘관심이 없다’고 응답한 사람 중 48.9%가 국산 애니메이션을 ‘늘려야 한다’고 응답했음.

애니메이션 분량	늘려야 한다 (n=550)	적당하다 (n=336)	줄여야 한다 (n=33)	국산여부는 중요하지 않다 (n=122)	계
애니메이션에 관심 있음 (n=802)	54.0	32.1	3.2	10.7	100.0
관심 없음 (n=234)	48.9	32.8	3.0	15.3	100.0
전체 (n=1,036)	52.8	32.3	3.2	11.7	100.0

11. 국산 애니메이션의 발전 수준(N=1,081명)

- 일본, 미국과 비교한 애니메이션의 분야 중에 '수준이 높다'라고 응답한 비율은 그림·동작·동영상 분야는 17.4%(매우 2.4% + 어느 정도 15.0%), 사운드·더빙·음악효과 분야는 14.7%(매우 2.9% + 어느 정도 11.8%), 시나리오·기획·소재 분야는 11.6%(매우 1.8% + 어느 정도 9.8%)로 나타났다.



1) 시나리오, 기획, 소재 분야(N=1,081명)

- 미국, 일본 등과 비교하여 우리나라 애니메이션의 ‘시나리오, 기획, 소재 분야가 높다’라고 응답한 비율은 11.6%(매우: 1.8% + 어느 정도: 9.8%)로 나타났으며, ‘낮다’라고 응답한 비율은 50.8%(매우: 10.0% + 어느 정도: 40.8%)로 나타났음. (비슷함: 37.0%, 잘 모름: 0.6%)
- 애니메이션에 대한 관심이 없을수록 우리나라 만화영화의 ‘시나리오 기획소재’ 부분의 발전 수준이 ‘낮다’고 생각하고 있는 것으로 나타났음. 즉, 애니메이션에 대한 관심이 ‘없다’고 응답한 사람 중 55.6%가 미국, 일본과 비교하여 ‘시나리오, 기획, 소재부분’의 발전수준이 ‘낮다’고 응답한 반면, 관심이 ‘있다’고 응답한 사람 중 48.3%가 발전수준이 ‘낮다’고 응답했음.

시나리오 기획소재 측면	발전수준 낮음 (n=548)	비슷함 (n=400)	발전수준 높음 (n=125)	계
애니메이션에 대한 관심이 있음 (n=661)	48.3	38.6	13.2	100.0
없음 (n=412)	55.6	35.2	9.2	100.0
전체 (n=1,073)	51.1	37.3	11.6	100.0

- ‘시나리오, 기획, 소재 분야’가 일본, 미국에 비해 높다는 의견은 남성(11.5%)과 여성(11.6%)이 비슷하게 나타났음. 연령별로는 40대(18.1%)에서 높았고, 20대(8.8%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 학력별로는 중졸(12.9%)에서 가장 높았고, 초졸 이하(7.8%)에서 가장 낮게 나타났음.

○ 직업별로는 자영업(15.4%)에서 높다는 의견이 가장 높았고, 학생(8.9%)에서 가장 낮게 나타났음. 현 학생별로는 중등학생(11.8%)에서 높다는 의견이 가장 높았고, 초등학생(4.7%)에서 가장 낮게 나타났음.

		사례수	시나리오, 기획, 소계 부분의 발전 수준									계	평균
			①매우 낮다	②낮은 편이다	①+②	비슷한 수준이다	③높은 편이다	④매우 높다	③+④	잘모름			
성별	남	513	13.6	40.2	53.8	33.9	9.7	1.8	11.5	0.8	100.0	2.5	
	여	568	6.7	41.4	48.1	39.8	9.9	1.8	11.6	0.5	100.0	2.6	
연령	19세 이하	239	15.1	33.9	49.0	41.0	7.5	2.1	9.6	0.4	100.0	2.5	
	20대	342	12.9	45.3	58.2	32.7	7.9	0.9	8.8	0.3	100.0	2.4	
	30대	297	6.4	43.1	49.5	37.4	10.4	2.0	12.5	0.7	100.0	2.6	
	40대	155	4.5	36.8	41.3	39.4	15.5	2.6	18.1	1.3	100.0	2.7	
	50대	48	4.2	41.7	45.8	37.5	12.5	2.1	14.6	2.1	100.0	2.7	
학력	초졸 이하	51	2.0	29.4	31.4	58.8	3.9	3.9	7.8	2.0	100.0	2.8	
	중졸	85	14.1	29.4	43.5	42.4	10.6	2.4	12.9	1.2	100.0	2.6	
	고졸	351	11.4	42.5	53.8	33.3	10.3	2.0	12.3	0.6	100.0	2.5	
	대학 이상	594	9.3	42.4	51.7	36.5	9.9	1.3	11.3	0.5	100.0	2.5	
직업	화이트칼라	202	7.9	44.1	52.0	35.1	11.9	0.5	12.4	0.5	100.0	2.5	
	블루칼라	108	8.3	37.0	45.4	43.5	9.3	0.9	10.2	0.9	100.0	2.6	
	자영업	104	7.7	37.5	45.2	38.5	11.5	3.8	15.4	1.0	100.0	2.7	
	주부	201	4.0	42.3	46.3	37.8	11.9	3.0	14.9	1.0	100.0	2.7	
	학생	414	15.0	39.1	54.1	36.5	7.2	1.7	8.9	0.5	100.0	2.4	
	무직/기타	52	9.6	50.0	59.6	28.8	11.5	0.0	11.5	0.0	100.0	2.4	
학생	초등학생	43	2.3	27.9	30.2	62.8	2.3	2.3	4.7	2.3	100.0	2.7	
	중등학생	68	14.7	29.4	44.1	44.1	8.8	2.9	11.8	0.0	100.0	2.6	
	고등학생	95	23.2	37.9	61.1	32.6	4.2	2.1	6.3	0.0	100.0	2.2	
	대학교이상	208	13.9	45.2	59.1	30.3	9.1	1.0	10.1	0.5	100.0	2.4	

2) 그림, 동작, 동영상 분야(N=1,081명)

- ‘애니메이션의 그림, 동작, 동영상 분야’가 미국, 일본과 비교하여 ‘높다’라고 응답한 비율은 17.4(매우 2.4% + 어느 정도 15.0%)로 나타났으며, ‘낮다’고 응답한 비율은 48.2(매우 8.5 + 어느 정도 39.7%)로 나타났음.(비슷함 : 33.7, 잘 모름 : 0.7%)
- 애니메이션에 대한 관심이 없을수록 우리나라 만화영화의 ‘그림, 동작, 동영상’ 부분의 발전 수준이 ‘낮다’고 생각하고 있는 것으로 나타났음. 즉, 애니메이션에 대한 관심이 ‘없다’고 응답한 사람 중 51.8%가 미국, 일본과 비교하여 ‘그림, 동작, 동영상’ 부분의 발전수준이 ‘낮다’고 응답한 반면, 관심이 ‘있다’고 응답한 사람 중 46.4%가 발전수준이 ‘낮다’고 응답했음.

그림, 동작, 동영상 측면	발전수준 낮음 (n=520)	비슷함 (n=364)	발전수준 높음 (n=188)	계
애니메이션에 대한 관심이 있음 (n=661)	46.4	34.6	18.9	100.0
없음 (n=411)	51.8	32.8	15.3	100.0
전체 (n=1,072)	48.5	34.0	17.5	100.0

- ‘애니메이션의 그림, 동작, 동영상 분야’가 높다는 의견은 남성(17.3%)과 여성(17.4%)이 비슷하게 나타났음. 연령별로는 50대(25.0%)에서 높다는 의견에 가장 많았고, 20대(14.6%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 학력별로는 초졸이하(25.5%)에서 높다는 의견이 가장 높았고, 대학 이상(16.2%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 직업별로는 화이트칼라(21.3%)에서 높다는 의견이 가장 높았고, 블루칼라(14.8%)에

서 가장 낮게 나타났음. 현 학생별로는 학력이 높을 수록 높다는 의견이 높게 나타났음.

		사례수	그림, 동작, 동영상 부분의 발전 수준									
			①매우 낮다	②낮은 편이다	①+②	비슷한 수준이다	③높은 편이다	④매우 높다	③+④	잘모름	계	평균
성별	남	513	10.9	39.2	31.6	50.1	14.0	3.3	17.3	1.0	100.0	2.6
	여	568	6.3	40.1	35.6	46.5	15.8	1.6	17.4	0.5	100.0	2.7
연령	19세 이하	239	8.8	41.0	31.4	49.8	15.1	2.9	18.0	0.8	100.0	2.6
	20대	342	14.6	43.3	27.2	57.9	12.3	2.3	14.6	0.3	100.0	2.4
	30대	297	4.4	37.4	39.1	41.8	16.2	2.4	18.5	0.7	100.0	2.7
	40대	155	4.5	36.1	40.0	40.6	16.1	1.9	18.1	1.3	100.0	2.7
	50대	48	2.1	33.3	37.5	35.4	22.9	2.1	25.0	2.1	100.0	2.9
학력	초졸 이하	51	2.0	29.4	41.2	31.4	23.5	2.0	25.5	2.0	100.0	2.9
	중졸	85	10.6	35.3	34.1	45.9	11.8	5.9	17.6	2.4	100.0	2.7
	고졸	351	6.6	40.5	34.2	47.0	16.2	2.0	18.2	0.6	100.0	2.7
	대학 이상	594	9.9	40.7	32.7	50.7	14.0	2.2	16.2	0.5	100.0	2.6
직업	화이트칼라	202	6.4	37.6	34.2	44.1	18.8	2.5	21.3	0.5	100.0	2.7
	블루칼라	108	6.5	37.0	40.7	43.5	13.9	0.9	14.8	0.9	100.0	2.7
	자영업	104	3.8	29.8	46.2	33.7	15.4	3.8	19.2	1.0	100.0	2.9
	주부	201	4.0	39.8	35.8	43.8	17.4	2.0	19.4	1.0	100.0	2.7
	학생	414	12.8	42.5	29.0	55.3	12.3	2.7	15.0	0.7	100.0	2.5
	무직/기타	52	13.5	50.0	21.2	63.5	13.5	1.9	15.4	0.0	100.0	2.4
학생	초등학생	43	2.3	27.9	39.5	30.2	25.6	2.3	27.9	2.3	100.0	3.0
	중등학생	68	10.3	32.4	35.3	42.6	13.2	7.4	20.6	1.5	100.0	2.7
	고등학생	95	11.6	51.6	24.2	63.2	11.6	1.1	12.6	0.0	100.0	2.4
	대학교이상	208	16.3	44.7	26.9	61.1	9.6	1.9	11.5	0.5	100.0	2.4

3) 사운드, 더빙, 음악효과 분야(N=1,081명)

- ‘애니메이션의 사운드, 더빙, 음악효과 분야’가 미국, 일본과 비교하여 ‘높다’라고 응답한 비율은 14.7%(매우 2.9% + 어느 정도 11.8%)로 나타났음. 반면, ‘낮다’고 응답한 비율은 43.2%(매우 7.7% + 어느 정도 35.5%)로 나타났음.(비슷함 : 41.1%, 잘 모름 : 0.7%)
- 애니메이션에 대한 관심이 없을수록 우리나라 만화영화의 ‘사운드, 더빙, 음악효과’ 부분의 발전 수준이 ‘낮다’고 생각하고 있는 것으로 나타났음. 즉, 애니메이션에 대한 관심이 ‘없다’고 응답한 사람 중 47.1%가 미국, 일본과 비교하여 ‘사운드, 더빙, 음악효과’ 부분의 발전수준이 ‘낮다’고 응답한 반면, 관심이 ‘있다’고 응답한 사람 중 41.5%가 발전수준이 ‘낮다’고 응답했음.

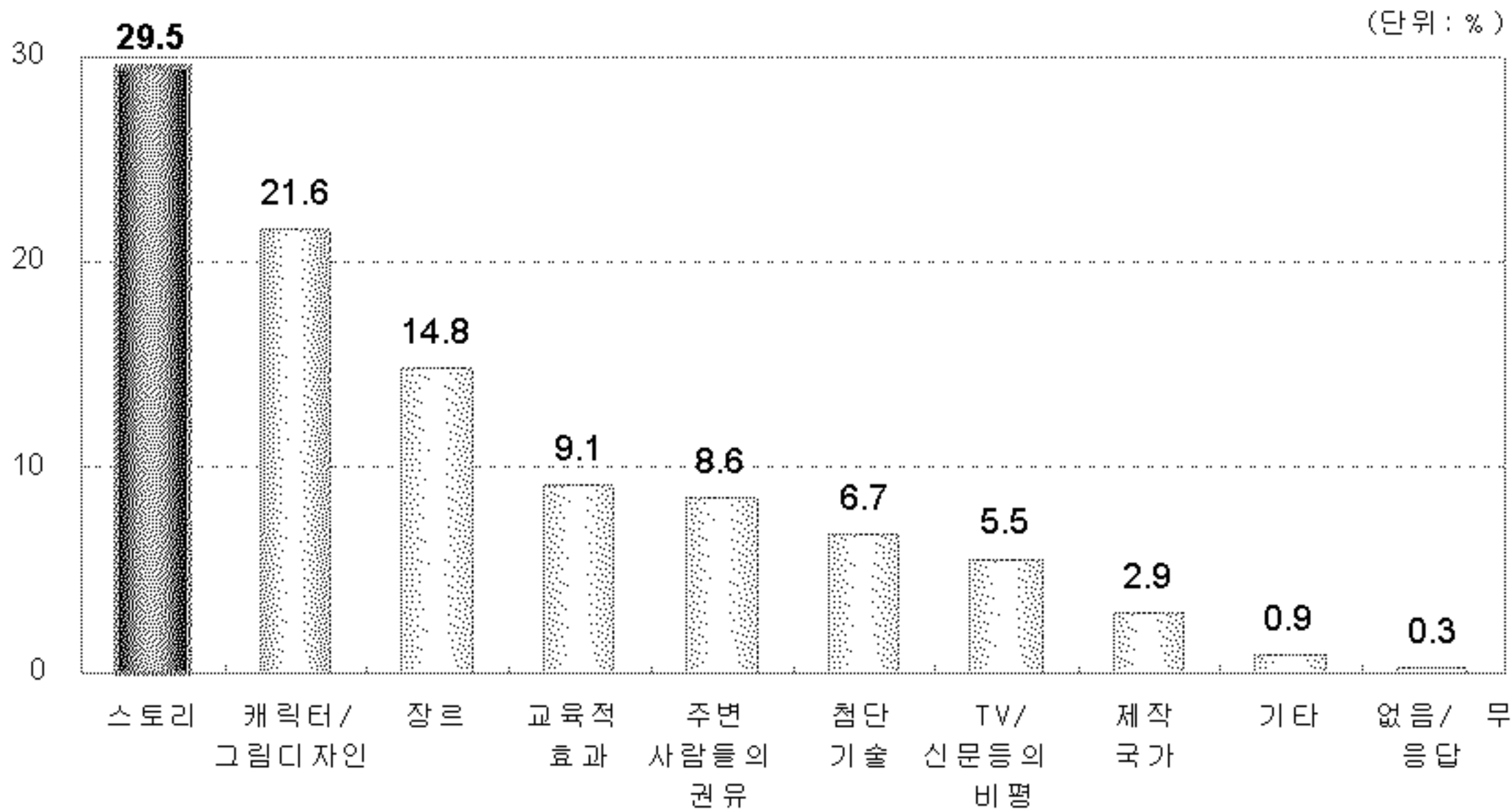
사운드, 더빙, 음악효과 측면 애니메이션에 대한 관심이	발전수준 낮음 (n=466)	비슷함 (n=444)	발전수준 높음 (n=159)	계
있음 (n=661)	41.5	42.7	15.9	100.0
없음 (n=408)	47.1	39.7	13.2	100.0
전체 (n=1,069)	43.6	41.5	14.9	100.0

- ‘애니메이션의 사운드, 더빙, 음악효과 분야’가 높다는 의견은 여성(15.7%)이 남성(13.6%)보다 높게 나타났음. 연령별로는 10대(17.2%)에서 높다는 의견에 가장 많았고, 20대(12.6%)에서 가장 낮게 나타났음.
- 학력별로는 학력이 낮을 수록 높다는 의견이 높게 나타났음.
- 직업별로는 화이트칼라(16.8%), 주부(16.9%)에서 높다는 의견 많았고, 블루칼라(11.1%)에서 가장 낮게 나타났으며, 현 학생별로는 학력이 낮을 수록 높다는 의견이 높게 나타났음.

		사례수	사운드, 더빙, 음악효과 부분의 발전 수준									
			①매우 낮다	②낮은 편이다	①+②	비슷한 수준이다	③높은 편이다	④매우 높다	③+④	잘모름	계	평균
성별	남	513	9.9	35.5	45.4	40.0	10.3	3.3	13.6	1.0	100.0	2.6
	여	568	5.6	35.6	41.2	42.1	13.2	2.5	15.7	1.1	100.0	2.7
연령	19세 이하	239	10.9	33.5	44.4	37.7	13.4	3.8	17.2	0.8	100.0	2.7
	20대	342	9.9	40.9	50.9	36.3	9.4	3.2	12.6	0.3	100.0	2.5
	30대	297	5.7	35.0	40.7	43.8	11.4	3.0	14.5	1.0	100.0	2.7
	40대	155	3.2	30.3	33.5	49.0	14.8	0.6	15.5	1.9	100.0	2.8
	50대	48	2.1	27.1	29.2	50.0	14.6	2.1	16.7	4.2	100.0	2.9
학력	초졸 이하	51	3.9	21.6	25.5	47.1	17.6	7.8	25.5	2.0	100.0	3.0
	중졸	85	9.4	28.2	37.6	38.8	17.6	2.4	20.0	3.5	100.0	2.7
	고졸	351	8.5	33.6	42.2	41.0	13.4	2.8	16.2	0.6	100.0	2.7
	대학 이상	594	7.2	38.9	46.1	40.9	9.6	2.5	12.1	0.8	100.0	2.6
직업	화이트칼라	202	6.4	33.7	40.1	42.1	14.4	2.5	16.8	1.0	100.0	2.7
	블루칼라	108	8.3	27.8	36.1	50.9	10.2	0.9	11.1	1.9	100.0	2.7
	자영업	104	4.8	36.5	41.3	45.2	8.7	3.8	12.5	1.0	100.0	2.7
	주부	201	3.0	34.3	37.3	44.3	13.9	3.0	16.9	1.5	100.0	2.8
	학생	414	10.9	38.4	49.3	36.0	10.6	3.4	14.0	0.7	100.0	2.6
	무직/기타	52	9.6	38.5	48.1	36.5	13.5	1.9	15.4	0.0	100.0	2.6
학생	초등학생	43	2.3	23.3	25.6	41.9	20.9	9.3	30.2	2.3	100.0	3.1
	중등학생	68	10.3	26.5	36.8	42.6	16.2	2.9	19.1	1.5	100.0	2.7
	고등학생	95	16.8	36.8	53.7	35.8	8.4	2.1	10.5	0.0	100.0	2.4
	대학교이상	208	10.1	46.2	56.3	32.7	7.7	2.9	10.6	0.5	100.0	2.5

12. 애니메이션 관람 기준(중복응답: N=1,080명)

- 애니메이션을 관람할 경우 고려하는 요소로는 ‘스토리’(29.5%), ‘캐릭터/디자인’(21.6%), ‘장르’(14.8%)를 우선순위로 고려하는 것으로 나타났다.



- 남녀 모두 ‘스토리’와 ‘캐릭터/그림 디자인’을 애니메이션 관람시 고려하는 요인으로 높게 나타났다. 연령별로는 10대, 20대, 30대, 50대는 ‘스토리’와 ‘캐릭터 그림/디자인’을 중요 고려 요인으로 높게 나타났으며, 40대는 ‘스토리’와 ‘교육적 효과’를 주요 고려 요인으로 응답을 하였음.

		사례수	스토리	캐릭터/ 그림 디자인	장르	첨단 기술	TV/ 신문등의 비평	주변사 람들의 권유	교육적 효과	제작 국가	기타	없음/ 무응답
성별	남	512	28.9	19.8	16.0	9.1	6.2	8.9	6.3	3.6	0.9	0.3
	여	568	30.1	23.2	13.7	4.6	5.0	8.4	11.7	2.2	1.0	0.2
연령	19세 이하	239	29.3	25.9	16.5	6.4	3.4	12.6	2.3	2.7	0.5	0.4
	20대	342	31.9	22.6	14.8	8.1	5.9	9.3	2.9	3.3	1.2	0.1
	30대	296	30.2	18.6	13.6	5.8	5.7	6.8	15.6	2.4	1.0	0.3
	40대	155	25.0	19.2	13.9	5.8	7.8	5.8	19.7	1.9	0.6	0.3
	50대	48	23.7	19.3	15.8	7.0	6.1	4.4	14.0	7.0	1.8	0.9

- 학력별로 모두 ‘스토리’와 ‘캐릭터/그림 디자인’을 중요 고려 요인으로 응답을 하였음.
- 직업별로는 주부를 제외한 전 계층에서 ‘스토리’와 ‘캐릭터/그림 디자인’을 중요 고려 요인으로 응답을 하였음. 주부는 ‘스토리’와 ‘교육적 효과’를 중요 고려요인으로 응답을 하였음.

		사례수	스토리	캐릭터/ 그림 디자인	장르	첨단 기술	TV/ 신문의 비평	주변사 람들의 권유	교육적 효과	제작 국가	기타	없음/ 무응답
학력	초졸 이하	51	26.5	28.4	14.7	4.9	2.0	13.7	2.0	4.9	2.9	0.0
	중졸	85	32.3	26.2	14.4	3.6	2.6	9.2	8.2	2.6	0.5	0.5
	고졸	351	27.5	21.8	14.4	6.9	5.4	8.6	11.7	2.9	0.6	0.5
	대학 이상	593	30.6	20.4	15.0	7.2	6.3	8.2	8.3	2.8	1.1	0.1
직업	화이트칼라	202	30.3	20.0	16.2	6.6	5.4	8.4	9.6	2.6	0.6	0.2
	블루칼라	108	28.5	18.6	14.4	8.4	7.2	9.1	11.0	2.3	0.4	0.0
	자영업	103	27.2	19.2	15.9	7.1	7.5	5.0	12.6	3.3	1.3	0.8
	주부	201	27.8	18.9	10.8	4.6	5.9	5.9	21.8	2.2	1.5	0.4
	학생	414	30.7	24.9	15.4	7.4	4.7	10.6	2.0	3.2	0.9	0.2
	무직/기타	52	30.1	22.1	16.8	5.3	3.5	9.7	7.1	4.4	0.9	0.0
학생	초등학생	43	25.0	27.4	15.5	6.0	2.4	16.7	1.2	3.6	2.4	0.0
	중등학생	68	32.3	29.1	13.3	3.8	2.5	11.4	3.8	2.5	0.6	0.6
	고등학생	95	28.6	24.8	18.1	8.0	3.8	12.2	1.7	2.9	0.0	0.0
	대학교이상	208	32.2	23.2	14.8	8.4	6.2	8.6	1.8	3.5	1.2	0.2