

1. 본 보고서는 세계 34개 주요 국가들의 콘텐츠 시장규모, 분야별 성장 전망 등 해외 콘텐츠시장에 대한 포괄적인 정보를 제공하고자 작성됐다. 단, 이란의 경우 시장규모에 대한 통계자료가 없기 때문에 각 분야별 시장 동향을 중심으로 작성했다.
2. 제2장 해외 콘텐츠시장 규모 및 전망 편에서는 국내 시장의 현 수준을 파악하기 위해 국가별 시장규모 비교 시 한국 시장규모도 작성하여 비교가 용이하도록 구성했다. 비교 시 인용된 한국 콘텐츠시장 규모에 대한 통계자료는 해외 각 국가별 통계자료와 동일 기준에서 비교하기 위하여 국내 실태조사에 근거한 시장규모가 아닌 본 보고서의 주 자료원인 PwC 등에서 산출/제공하고 있는 데이터를 활용하여 동일 기준에서 비교가 가능하도록 했다. 또한 세계 콘텐츠시장, 산업별 콘텐츠시장으로 구분하여 산업별 자료 활용이 용이하도록 구성했다.
3. 2017년 보고서에서는 세계 콘텐츠시장과 산업별 콘텐츠시장의 주요 트렌드를 한 눈에 볼 수 있도록 제3장 해외콘텐츠시장 동향 및 이슈 편을 별도로 구성했다. 또한 콘텐츠 관련 정책과 주요 시장의 비즈니스 에티켓 및 문화적 특성을 별도로 구성하여 이용자들이 보다 편리하고 직관적으로 보고서를 활용할 수 있도록 구성했다.
4. 제4장 해외 콘텐츠시장 매력도 분석 및 시장진출 방향 편에서는 조사 대상 국가에 대한 시장 매력도를 분석하고 특성별로 시장을 유형화하여 향후 시장 진출 시 주요 고려사항 및 진출 방향 등을 제시했다. 특성별 시장 유형화는 1차적으로 각각의 지표별 데이터를 기준으로 분류하고 2차적으로 전문가 의견을 반영하여 최종 유형화 결과를 도출했다.
5. 조사 분야는 2016년과 동일하게 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송, 광고, 캐릭터/라이선스, 지식정보 등 10개 분야의 콘텐츠시장을 대상으로 했다. 단, 주 자료원인 PwC 자료에서 일부 산업에 대한 세부 장르 구성의 변동이 있었기 때문에 이를 반영하여 작성됐다. 세부적으로 2017년부터 e스포츠와 가상현실 분야를 별도로 구분하여 제공하고 있으나 본 보고서에서는 기존 해외 콘텐츠시장 산업별 분류체계에 맞추어 제공했다. 즉, e스포츠와 가상현실 데이터는 기존 PwC 게임시장 규모에 포함되어 있다가 2017년 분리된 것으로 본 보고서에는 이를 게임 시장에 포함하여 작성했다. 또한 음악시장의 경우 기존 레코드음악 매출에 포함되어 있던 싱크로나이제이션(광고, 영화, 게임, 방송 등에 사용된 음원 수익) 부분을 별도로 분리해 이를 반영하여 세부 분류체계를 구성했다. 따라서 2017년 세부 분류체계의 변동을 감안한 보고서 이용이 필요하다.
6. 또한 본 보고서에서의 콘텐츠산업 분류체계는 주 자료원인 PwC의 분류 및 정의에 기반하고 있어 국내에서 통용되고 있는 분류나 용어의 차이가 있다. 대표적으로 게임시장의 경우 국내에서 통용되고 있는 소셜/캐주얼 게임은 온라인상에서 간단한 조작으로 짧은 시간에 즐길 수 있는 게임을 총칭하나 본 보고서에서는 태블릿과 스마트폰을 이용하는 애플리케이션 및 브라우저 기반 게임을 의미한다. 따라서 PC 기반 브라우저 게임은 PC게임 시장규모에 포함된다.

이외에 각 콘텐츠시장별 분류체계 및 정의는 1장 2절에 자세히 기술되어 있으며 이를 감안한 보고서 이용이 필요하다

7. 본 보고서의 콘텐츠시장 규모 및 전망에 대한 통계자료는 데이터의 일관성을 갖추기 위하여 글로벌 컨설팅기관인 PwC(Price Waterhouse Coopers, 이하 PwC)의 'Global entertainment and media outlook, 2017-2021' 자료를 근간으로 산출했으며, PwC에서 커버하지 않는 만화, 애니메이션, 캐릭터/라이선스산업은 각 국가와 글로벌 리서치기관, 전문 매거진 등에서 발행된 자료를 활용하여 산출했다.
8. 본 보고서에서 규정하는 세계 콘텐츠시장 규모는 기초 자료의 한계로 주 자료원인 PwC에서 커버하는 주요 53개국과 1개 지역(중동/북아프리카)에 한정했으며, 만화, 애니메이션 세계 시장규모는 본 보고서의 분석대상 국가인 34개 국 중 이란을 제외한 33개국이 시장규모를 기준으로 산출했다.
9. PwC는 매년 보고서를 발간하며 일부 국가의 데이터를 업데이트하는 관계로 전년 보고서와의 차이가 발생한다. 이에 따라 PwC의 최신 수치를 기준으로 하는 본 보고서 역시 전년 발간되었던 '2016년 해외 콘텐츠시장 동향조사'와는 시장규모의 차이가 존재한다. 또한 PwC 보고서는 백만 달러 기준으로 반올림을 적용하고 있어 합계 값에 차이가 있을 수 있다.
10. 광고, 애니메이션, 만화시장은 유관 시장과 통계 값이 중복되기에 이를 포함하는 전체 시장규모는 각 산업별 중복 값을 제외한 순 합계를 기준으로 기술했다.
11. 캐릭터/라이선스 시장은 엔터테인먼트, 패션, 스포츠, 기업·브랜드 등에 대한 라이선싱을 통해 파생되는 상품시장을 포함한 캐릭터/라이선스 소비시장 규모를 대상으로 산출했다.
12. 본 보고서는 데이터의 합계를 맞추기 위해 정수표기를 원칙으로 하였으며 일부 불가피한 경우에만 소수점 셋째자리까지 표기했다.
13. 2017년 보고서에서 해외 콘텐츠시장 주요 동향 및 이슈는 보다 심층적인 분석을 위하여 2회에 걸쳐 온라인 판으로 한국콘텐츠진흥원 홈페이지에 별도 게시되고 있으며 본 보고서에는 일부 내용만 포함되어 있다. 따라서 이를 감안한 보고서 이용이 필요하다.

◎ 조사대상 국가

조사범위	조사대상 국가
미주 (7개 국가)	미국, 캐나다, 멕시코, 브라질, 아르헨티나, 칠레, 페루
유럽 (9개 국가)	영국, 독일, 프랑스, 이탈리아, 스페인, 터키, 러시아, 스웨덴, 폴란드
아시아·태평양 (12개 국가)	일본, 중국, 대만, 싱가포르, 말레이시아, 인도, 태국, 인도네시아, 베트남, 호주, 뉴질랜드, 필리핀
중동·아프리카 (6개 국가)	이집트, 아랍에미리트, 이스라엘, 사우디아라비아, 남아프리카공화국, 이란