

2017 해외 콘텐츠시장 동향조사

Korea Creative Content Agency

부 록 및 참고문헌

부록 : 국가별 콘텐츠시장 규모 및 전망



[표 1] 미국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	97,982	98,108	98,320	97,131	96,309	95,554	94,796	94,063	93,376	92,748	△0.8
만화	768	829	891	981	1,040	1,033	1,025	1,014	1,002	990	△1.0
음악	15,545	15,694	15,866	16,153	17,219	18,304	19,588	20,688	21,754	22,608	5.6
게임	14,197	15,218	16,681	18,892	21,545	25,117	28,489	30,406	32,196	33,755	9.4
영화	10,691	10,931	10,479	11,171	11,412	11,304	11,473	11,675	11,912	12,185	1.3
애니메이션	1,410	2,174	1,592	1,674	2,466	2,443	2,479	2,523	2,574	2,633	1.3
방송	195,581	200,267	207,119	10,588	213,428	214,917	217,386	219,068	221,545	223,023	0.9
광고	166,700	171,253	178,655	186,003	197,525	208,944	218,333	224,726	230,578	233,147	3.4
지식정보	168,451	183,694	198,968	214,634	228,814	242,362	256,223	269,507	281,761	292,771	5.1
캐릭터/라이선스	120,784	126,689	133,267	137,974	144,516	151,586	158,297	163,753	168,859	172,735	3.6
산술합계	792,107	824,857	861,838	895,201	934,275	971,564	1,008,090	1,037,423	1,065,557	1,086,594	
합계 ²¹⁸⁾	641,147	672,491	707,411	741,518	779,574	817,715	853,916	883,349	910,888	931,799	3.6

[표 2] 캐나다 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	5,341	5,271	5,127	5,004	4,894	4,829	4,781	4,749	4,724	4,713	△0.7
만화	37	41	44	49	45	45	44	44	44	43	△1.0
음악	1,169	1,159	1,111	1,165	1,162	1,173	1,195	1,220	1,249	1,270	1.8
게임	1,170	1,297	1,496	1,679	1,852	1,980	2,084	2,167	2,242	2,311	4.5
영화	842	746	732	764	780	772	784	797	813	832	1.3
애니메이션	111	148	111	115	169	167	169	172	176	180	1.3
방송	13,095	13,399	13,632	13,791	13,736	13,752	13,824	13,912	14,015	14,112	0.5
광고	9,667	9,973	10,355	10,675	10,885	11,157	11,427	11,665	11,874	12,062	2.1
지식정보	11,432	12,516	13,609	14,650	15,633	16,536	17,365	18,131	18,846	19,520	4.5
캐릭터/라이선스	6,233	6,533	6,840	7,382	7,768	8,012	8,251	8,469	8,671	8,856	2.7
산술합계	49,097	51,083	53,058	55,273	56,924	58,423	59,925	61,327	62,653	63,900	
합계	40,872	42,838	44,854	47,198	48,911	50,450	51,955	53,326	54,596	55,761	2.7

218) 중복 시장 제외 시장규모, 이하 동일

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

[표 3] 멕시코 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	2,102	2,211	2,286	2,323	2,311	2,322	2,337	2,349	2,356	2,353	0.4
만화	24	30	35	35	32	31	31	31	31	31	△0.5
음악	308	309	310	340	370	403	437	470	499	522	7.1
게임	387	440	491	541	600	665	739	823	919	1,029	11.4
영화	652	695	656	767	864	834	870	905	940	975	2.4
애니메이션	157	167	157	184	168	162	169	176	183	189	2.4
방송	4,921	5,313	5,732	6,076	6,624	7,062	7,429	7,740	8,007	8,245	4.5
광고	3,314	3,519	3,830	4,286	4,590	4,955	5,304	5,621	5,892	6,129	6.0
지식정보	5,466	6,292	6,998	7,353	7,705	8,053	8,399	8,746	9,094	9,445	4.2
캐릭터/라이선스	1,828	2,022	2,198	2,662	3,031	3,198	3,365	3,520	3,663	3,797	4.6
산술합계	19,159	20,998	22,693	24,567	26,295	27,686	29,081	30,382	31,583	32,715	
합계	16,037	17,742	19,287	20,998	22,581	23,827	25,071	26,227	27,288	28,287	4.6

[표 4] 브라질 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	5,044	5,156	5,204	5,070	4,992	4,939	4,892	4,838	4,769	4,690	△1.2
만화	57	70	80	80	75	72	69	67	65	64	△3.0
음악	346	402	407	414	438	479	524	568	610	644	8.0
게임	244	333	442	536	670	802	946	1,105	1,273	1,441	16.6
영화	580	572	581	694	773	816	877	940	1,006	1,076	6.8
애니메이션	87	86	87	104	158	166	179	192	205	219	6.8
방송	9,791	10,933	12,090	12,439	12,596	12,939	13,368	13,878	14,507	15,247	3.9
광고	7,242	7,858	8,904	9,189	9,444	9,837	10,357	10,956	11,632	12,400	5.6
지식정보	8,149	9,078	10,626	12,418	13,934	15,160	16,131	16,864	17,424	17,844	5.1
캐릭터/라이선스	3,427	3,794	4,255	3,822	3,831	4,041	4,244	4,433	4,618	4,799	4.6
산술합계	34,967	38,283	42,675	44,765	46,910	49,250	51,587	53,840	56,110	58,423	
합계	28,065	31,069	34,842	36,810	38,731	40,853	42,906	44,818	46,685	48,515	4.6

[표 5] 아르헨티나 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	907	991	1,057	1,122	1,159	1,181	1,201	1,216	1,223	1,225	1.1
만화	13	17	20	21	22	22	23	23	24	24	1.9
음악	70	80	99	128	145	169	194	218	239	256	12.0
게임	33	46	66	83	107	131	159	191	220	251	18.6
영화	162	160	149	160	158	170	184	194	202	205	5.4
애니메이션	93	92	86	93	79	85	92	97	101	103	5.4
방송	2,175	2,486	2,871	3,136	3,369	3,558	3,731	3,904	4,066	4,209	4.6
광고	1,527	1,842	2,293	2,613	2,839	3,075	3,305	3,491	3,643	3,773	5.9
지식정보	1,575	2,003	2,377	2,735	3,064	3,352	3,608	3,837	4,041	4,222	6.6
캐릭터/라이선스	279	287	302	329	358	387	413	437	458	476	5.8
산술합계	6,833	8,003	9,322	10,419	11,300	12,131	12,910	13,608	14,216	14,743	
합계	5,459	6,412	7,480	8,396	9,174	9,903	10,585	11,192	11,723	12,186	5.8

[표 6] 칠레 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	459	487	514	529	539	546	549	548	542	530	△0.3
만화	4	5	6	6	6	7	7	7	7	7	1.2
음악	54	53	58	66	73	84	97	109	119	128	11.8
게임	42	55	68	80	96	111	128	146	165	185	14.0
영화	100	105	99	113	121	130	138	147	155	164	6.2
애니메이션	30	32	30	34	39	42	45	47	50	53	6.2
방송	1,101	1,235	1,411	1,476	1,536	1,596	1,667	1,744	1,823	1,899	4.3
광고	952	1,044	1,176	1,196	1,265	1,336	1,418	1,494	1,555	1,603	4.8
지식정보	1,118	1,329	1,534	1,770	2,009	2,238	2,452	2,646	2,817	2,966	8.1
캐릭터/라이선스	627	717	817	924	946	1,024	1,102	1,175	1,241	1,300	6.6
산술합계	4,488	5,061	5,714	6,195	6,631	7,114	7,602	8,062	8,475	8,835	
합계	3,630	4,151	4,731	5,218	5,637	6,102	6,566	7,003	7,398	7,747	6.6

제1장 해외 콘텐츠시장 동향조사 개요

제2장 해외 콘텐츠시장 규모 및 전망

제3장 해외 콘텐츠시장 동향 및 이슈

제4장 해외 콘텐츠시장 매력도 분석 및 시사점

제5장 요약 및 시사점

부 록

[표 7] 페루 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	823	857	884	904	919	931	941	946	948	945	0.6
만화	7	9	10	11	12	13	13	13	14	14	2.9
음악	20	21	22	23	25	27	30	32	34	36	8.1
게임	11	16	21	25	30	35	41	48	55	63	16.4
영화	112	120	128	147	157	171	184	198	211	225	7.5
애니메이션	16	17	18	20	24	26	28	30	32	34	7.5
방송	762	859	941	1,040	1,143	1,218	1,287	1,360	1,430	1,499	5.6
광고	754	840	921	991	1,059	1,123	1,188	1,251	1,313	1,375	5.4
지식정보	967	1,051	1,268	1,571	1,864	2,130	2,362	2,558	2,720	2,855	8.9
캐릭터/라이선스	341	370	414	474	506	552	594	631	664	692	6.5
산술합계	3,813	4,159	4,627	5,207	5,738	6,226	6,668	7,067	7,422	7,738	
합계	3,082	3,350	3,748	4,265	4,738	5,172	5,562	5,909	6,215	6,484	6.5

[표 8] 영국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	15,295	14,976	14,915	14,844	14,649	14,371	14,181	14,000	13,823	13,667	△1.4
만화	475	469	466	462	456	442	433	424	416	408	△2.2
음악	3,658	3,711	3,691	3,702	3,812	3,917	4,054	4,181	4,257	4,272	2.3
게임	3,082	3,513	4,048	4,538	5,201	6,007	6,892	7,359	7,804	8,182	9.5
영화	1,711	1,699	1,673	1,953	1,928	1,921	1,944	1,989	2,045	2,088	1.6
애니메이션	267	430	273	356	307	306	310	317	326	333	1.6
방송	19,688	20,054	20,392	20,809	20,972	21,090	21,357	21,672	21,955	22,209	1.2
광고	18,626	19,461	21,078	22,945	24,525	25,933	27,322	28,613	29,727	30,669	4.6
지식정보	21,417	22,563	23,237	24,174	25,102	25,959	26,749	27,457	28,116	28,728	2.7
캐릭터/라이선스	11,048	11,480	11,944	13,093	13,599	14,115	14,648	15,084	15,464	15,783	3.0
산술합계	95,266	98,355	101,718	106,876	110,551	114,063	117,890	121,095	123,933	126,340	
합계	81,927	85,137	88,575	93,508	97,256	100,949	104,762	107,873	110,594	112,878	3.0

[표 9] 독일 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	26,061	25,670	25,301	24,932	24,781	24,609	24,357	24,032	23,720	23,395	△1.1
만화	552	561	563	562	555	543	528	510	493	477	△3.0
음악	3,788	3,834	3,917	3,950	4,038	4,177	4,319	4,464	4,612	4,738	3.3
게임	2,405	2,696	3,072	3,666	4,337	5,131	5,836	6,231	6,531	6,787	9.4
영화	1,240	1,221	1,172	1,397	1,318	1,334	1,329	1,335	1,337	1,352	0.5
애니메이션	218	222	166	189	222	224	224	225	225	228	0.5
방송	16,616	17,164	18,127	18,420	18,692	18,938	19,172	19,500	19,825	20,191	1.6
광고	18,607	18,718	19,231	19,497	19,896	20,235	20,622	21,092	21,583	22,035	2.1
지식정보	30,083	31,299	32,491	33,472	34,556	35,510	36,346	37,048	37,608	38,051	1.9
캐릭터/라이선스	8,847	9,064	9,345	10,188	10,561	10,830	11,065	11,256	11,421	11,566	1.8
산술합계	108,418	110,449	113,384	116,274	118,957	121,531	123,797	125,693	127,357	128,821	
합계	89,358	91,548	94,383	97,297	99,856	102,400	104,622	106,429	107,985	109,362	1.8

[표 10] 프랑스 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	14,297	14,056	13,979	13,910	13,791	13,584	13,294	12,965	12,641	12,278	△2.3
만화	515	518	521	514	506	495	481	466	450	431	△3.1
음악	1,960	2,013	1,990	1,957	2,011	2,050	2,077	2,092	2,096	2,097	0.8
게임	2,359	2,716	3,200	3,634	4,092	4,728	5,278	5,503	5,718	5,868	7.5
영화	1,555	1,487	1,563	1,588	1,631	1,628	1,637	1,659	1,693	1,739	1.3
애니메이션	237	235	191	190	230	229	231	234	238	245	1.3
방송	13,058	13,073	13,199	13,322	13,391	13,585	13,784	14,062	14,328	14,640	1.8
광고	12,507	12,212	12,357	12,628	12,834	13,067	13,375	13,690	13,955	14,173	2.0
지식정보	22,258	23,441	24,447	25,577	26,661	27,724	28,747	29,731	30,676	31,581	3.4
캐릭터/라이선스	5,278	5,396	5,563	5,684	5,837	6,010	6,175	6,312	6,439	6,554	2.3
산술합계	74,024	75,147	77,011	79,004	80,985	83,100	85,079	86,715	88,235	89,606	
합계	62,132	63,526	65,488	67,469	69,368	71,421	73,388	75,014	76,525	77,886	2.3

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

[표 11] 이탈리아 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	7,626	7,053	6,770	6,602	6,525	6,440	6,371	6,304	6,238	6,185	△1.1
만화	218	207	204	198	196	192	189	185	182	179	△1.8
음악	855	860	886	965	998	1,043	1,088	1,131	1,170	1,204	3.8
게임	798	904	1,073	1,266	1,493	1,835	2,206	2,478	2,774	2,920	14.4
영화	743	747	691	762	758	793	808	827	850	877	3.0
애니메이션	90	90	84	92	115	120	123	126	129	133	3.0
방송	9,722	9,313	9,160	9,310	10,112	10,434	10,749	10,989	11,260	11,458	2.5
광고	7,935	7,291	7,221	7,243	7,389	7,580	7,827	8,024	8,242	8,369	2.5
지식정보	11,451	11,816	12,234	12,817	13,489	14,219	14,990	15,801	16,658	17,561	5.4
캐릭터/라이선스	3,664	3,614	3,649	3,904	3,919	4,083	4,257	4,417	4,586	4,734	3.9
산술합계	43,101	41,896	41,970	43,158	44,993	46,738	48,607	50,282	52,089	53,621	
합계	35,522	35,038	35,373	36,633	38,319	39,920	41,622	43,188	44,845	46,289	3.9

[표 12] 스페인 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	5,959	5,306	5,289	5,275	5,227	5,151	5,069	4,984	4,907	4,844	△1.5
만화	128	125	126	122	120	117	116	114	113	112	△1.2
음악	579	534	556	577	577	588	604	623	641	654	2.5
게임	815	902	1,017	1,174	1,376	1,644	1,899	2,034	2,163	2,272	10.5
영화	702	574	594	656	686	706	729	753	779	806	3.3
애니메이션	123	101	104	115	140	144	149	153	159	164	3.3
방송	4,530	4,310	4,562	4,959	5,287	5,670	5,959	6,174	6,351	6,484	4.2
광고	5,333	4,884	5,319	5,760	6,137	6,459	6,747	6,996	7,210	7,382	3.8
지식정보	9,827	9,946	10,504	11,213	11,855	12,448	12,966	13,424	13,865	14,299	3.8
캐릭터/라이선스	3,041	2,921	3,069	3,216	3,338	3,511	3,659	3,774	3,880	3,976	3.6
산술합계	31,037	29,602	31,141	33,068	34,743	36,439	37,896	39,030	40,068	40,993	
합계	26,187	25,152	26,430	28,139	29,594	31,123	32,439	33,456	34,396	35,246	3.6

[표 13] 터키 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	2,621	2,670	2,691	2,713	2,709	2,709	2,700	2,683	2,655	2,622	△0.6
만화	17	18	19	19	20	20	20	20	20	20	△0.0
음악	165	162	167	173	181	191	200	210	219	227	4.6
게임	134	201	285	381	502	639	792	955	1,122	1,306	21.1
영화	158	170	238	249	251	260	269	277	286	294	3.2
애니메이션	13	14	19	20	26	27	28	29	29	30	3.2
방송	1,401	1,551	1,677	1,796	1,897	1,990	2,079	2,165	2,250	2,333	4.2
광고	1,800	2,048	2,277	2,504	2,692	2,873	3,039	3,188	3,308	3,404	4.8
지식정보	2,716	2,721	3,161	3,728	4,307	4,863	5,374	5,829	6,229	6,580	8.8
캐릭터/라이선스	864	906	1,003	1,098	1,090	1,183	1,272	1,353	1,425	1,491	6.5
산술합계	9,889	10,462	11,538	12,680	13,674	14,755	15,772	16,708	17,542	18,307	
합계	8,387	8,800	9,742	10,768	11,682	12,684	13,628	14,496	15,267	15,975	6.5

[표 14] 러시아 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	2,281	2,295	2,284	2,205	2,172	2,163	2,161	2,156	2,148	2,145	△0.2
만화	89	95	97	96	92	90	89	87	86	86	△1.3
음악	588	644	619	578	551	557	572	588	607	622	2.4
게임	688	865	1,084	1,329	1,629	1,987	2,422	2,883	3,336	3,823	18.6
영화	564	640	646	688	682	711	744	779	819	863	4.8
애니메이션	99	112	113	120	209	218	228	239	251	264	4.8
방송	3,216	3,559	3,752	3,531	3,786	4,036	4,391	4,484	4,588	4,708	4.5
광고	4,427	4,941	5,158	4,739	5,139	5,504	5,998	6,191	6,425	6,652	5.3
지식정보	3,944	4,461	5,017	5,474	5,996	6,459	6,918	7,387	7,854	8,311	6.7
캐릭터/라이선스	2,474	2,767	2,986	2,689	2,619	2,832	3,081	3,285	3,492	3,702	7.2
산술합계	18,369	20,381	21,756	21,448	22,874	24,557	26,602	28,079	29,607	31,176	
합계	14,785	16,542	17,849	18,024	19,232	20,794	22,622	24,122	25,642	27,184	7.2

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

[표 15] 스웨덴 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	4,026	3,741	3,558	3,437	3,334	3,236	3,147	3,062	2,977	2,893	△2.8
만화	43	41	40	40	40	40	40	39	39	38	△1.0
음악	579	631	640	674	710	742	778	812	844	869	4.1
게임	289	343	408	475	544	609	661	700	733	763	7.0
영화	203	190	210	230	239	241	245	249	254	260	1.7
애니메이션	14	13	15	16	31	31	32	32	33	34	1.7
방송	2,781	2,817	2,914	2,991	3,069	3,126	3,177	3,223	3,257	3,265	1.2
광고	3,117	3,179	3,314	3,455	3,638	3,835	4,016	4,156	4,252	4,305	3.4
지식정보	3,351	3,442	3,625	3,899	4,170	4,431	4,678	4,910	5,125	5,323	5.0
캐릭터/라이선스	1,331	1,346	1,389	1,500	1,522	1,585	1,643	1,693	1,734	1,764	3.0
산술합계	15,734	15,745	16,114	16,718	17,297	17,875	18,416	18,877	19,247	19,513	
합계	12,853	13,002	13,415	14,078	14,681	15,287	15,851	16,334	16,725	17,011	3.0

[표 16] 폴란드 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	1,631	1,594	1,519	1,466	1,441	1,422	1,407	1,391	1,374	1,356	△1.2
만화	24	24	24	23	23	23	22	22	21	21	△1.8
음악	277	266	284	291	292	291	289	287	284	280	△0.9
게임	235	270	302	329	366	397	433	475	521	574	9.4
영화	209	215	215	242	277	268	270	273	278	286	0.6
애니메이션	19	20	20	22	52	50	50	51	52	54	0.6
방송	2,860	2,818	2,863	2,958	3,041	3,091	3,130	3,158	3,180	3,196	1.0
광고	2,036	1,987	2,050	2,142	2,242	2,345	2,467	2,602	2,732	2,859	5.0
지식정보	2,510	2,732	2,882	3,125	3,324	3,514	3,695	3,852	3,989	4,105	4.3
캐릭터/라이선스	1,133	1,161	1,192	1,253	1,316	1,361	1,408	1,454	1,497	1,538	3.2
산술합계	10,934	11,087	11,350	11,851	12,374	12,762	13,171	13,565	13,928	14,268	
합계	9,210	9,440	9,689	10,157	10,609	10,968	11,349	11,722	12,069	12,397	3.2

[표 17] 일본 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	36,211	35,449	35,332	35,167	34,828	34,742	34,595	34,317	34,180	33,694	△0.7
만화	3,352	2,773	2,658	2,644	2,637	2,654	2,667	2,668	2,649	2,628	△0.1
음악	6,661	5,961	5,915	6,173	5,996	5,839	5,731	5,650	5,554	5,400	△2.1
게임	7,339	8,700	10,165	11,524	12,793	14,399	15,913	17,177	18,085	18,858	8.1
영화	1,701	1,747	1,903	1,996	2,165	2,172	2,195	2,246	2,294	2,337	1.5
애니메이션	513	627	688	477	745	747	755	773	789	804	1.5
방송	26,100	26,338	27,210	28,121	29,272	29,533	29,994	30,276	31,266	31,108	1.2
광고	35,110	36,009	37,625	39,124	40,435	41,353	42,226	42,735	43,900	43,658	1.5
지식정보	60,922	61,033	64,968	65,691	66,350	67,220	68,205	69,354	70,753	72,504	1.8
캐릭터/라이선스	11,510	11,627	12,198	11,951	12,494	12,735	12,980	13,184	13,433	13,574	1.7
산술합계	189,419	190,263	198,662	202,869	207,716	211,395	215,262	218,380	222,903	224,564	
합계	159,301	160,917	168,813	172,812	177,168	180,589	184,061	186,951	190,488	192,478	1.7

[표 18] 중국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	39,417	40,786	41,637	42,173	42,750	43,192	43,584	43,919	44,114	44,223	0.7
만화	410	374	391	422	440	455	467	475	480	484	1.9
음악	300	331	370	425	480	549	626	707	791	867	12.6
게임	5,724	7,534	9,776	12,308	15,540	18,992	22,858	25,817	27,936	29,889	14.0
영화	2,588	3,192	4,365	6,435	6,745	7,742	8,761	9,884	10,851	11,610	11.5
애니메이션	232	282	522	670	1,201	1,378	1,560	1,760	1,932	2,067	11.5
방송	26,081	28,635	31,963	33,919	36,300	39,028	41,896	44,551	46,848	49,079	6.2
광고	38,633	44,017	52,983	58,997	66,458	74,003	80,895	87,902	94,403	100,700	8.7
지식정보	38,742	45,963	51,225	59,812	68,318	76,500	84,319	91,752	98,789	105,425	9.1
캐릭터/라이선스	4,661	5,338	6,139	7,605	8,072	8,968	9,835	10,647	11,365	12,038	8.3
산술합계	156,789	176,452	199,371	222,764	246,305	270,808	294,799	317,413	337,510	356,381	
합계	128,822	147,529	169,660	193,998	217,428	241,557	264,918	286,779	306,133	324,250	8.3

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

[표 19] 대만 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	1,821	1,855	1,862	1,847	1,828	1,815	1,801	1,786	1,770	1,755	△0.8
만화	12	10	10	10	10	10	10	9	9	9	△2.4
음악	138	141	141	149	159	171	185	200	217	231	7.7
게임	860	1,037	1,264	1,485	1,709	1,912	2,058	2,163	2,240	2,289	6.0
영화	235	244	251	281	264	267	271	276	281	287	1.6
애니메이션	16	16	17	19	26	27	27	28	28	29	1.4
방송	3,569	3,534	3,517	3,477	3,442	3,423	3,455	3,486	3,542	3,633	1.1
광고	2,077	2,182	2,304	2,372	2,477	2,596	2,695	2,794	2,881	2,944	3.5
지식정보	4,229	4,386	4,995	5,650	6,314	6,672	7,028	7,386	7,748	8,112	5.1
캐릭터/라이선스	401	416	448	563	581	607	632	655	678	700	3.8
산술합계	13,358	13,821	14,809	15,854	16,812	17,501	18,162	18,784	19,395	19,988	
합계	11,682	12,113	13,055	14,115	15,071	15,751	16,395	16,996	17,586	18,160	3.8

[표 20] 싱가포르 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	1,281	1,290	1,299	1,289	1,275	1,254	1,230	1,206	1,181	1,155	△1.9
만화	12	10	10	10	9	9	9	9	8	8	△3.0
음악	72	69	70	71	73	77	81	85	87	89	3.9
게임	229	261	303	336	373	409	439	462	481	497	5.9
영화	150	157	186	202	198	208	219	228	238	247	4.5
애니메이션	14	15	18	19	25	26	27	28	30	31	4.5
방송	921	956	1,025	996	996	999	1,005	1,015	1,029	1,047	1.0
광고	1,460	1,525	1,599	1,652	1,673	1,705	1,729	1,747	1,761	1,768	1.1
지식정보	1,581	1,753	1,940	2,155	2,436	2,649	2,902	3,151	3,394	3,629	8.3
캐릭터/라이선스	768	819	885	1,074	1,112	1,168	1,231	1,290	1,347	1,401	4.7
산술합계	6,489	6,855	7,334	7,804	8,171	8,504	8,871	9,223	9,556	9,871	
합계	5,126	5,464	5,905	6,370	6,738	7,079	7,457	7,818	8,161	8,486	4.7

[표 21] 말레이시아 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	1,682	1,724	1,777	1,648	1,621	1,636	1,649	1,655	1,650	1,635	0.2
만화	19	17	17	17	17	17	17	17	17	17	△0.0
음악	82	78	77	75	76	78	82	89	100	113	8.2
게임	208	234	272	312	362	418	484	555	631	710	14.4
영화	162	166	183	203	222	240	255	266	277	287	5.2
애니메이션	14	14	16	17	21	23	24	25	26	27	5.2
방송	1,949	2,060	2,115	2,181	2,245	2,301	2,363	2,422	2,477	2,526	2.4
광고	1,746	1,807	1,864	1,813	1,880	1,990	2,105	2,208	2,298	2,371	4.7
지식정보	1,341	1,640	1,901	2,125	2,341	2,546	2,736	2,911	3,069	3,212	6.5
캐릭터/라이선스	360	392	422	520	579	614	648	681	712	740	5.0
산술합계	7,563	8,133	8,645	8,912	9,366	9,864	10,363	10,829	11,257	11,637	
합계	5,875	6,403	6,890	7,255	7,699	8,155	8,618	9,056	9,464	9,832	5.0

[표 22] 인도 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	5,052	5,242	5,539	5,777	6,007	6,225	6,427	6,622	6,809	6,999	3.1
만화	76	66	68	74	80	87	95	104	114	128	9.7
음악	306	299	278	270	275	296	322	355	398	449	10.3
게임	326	459	623	795	1,015	1,257	1,532	1,836	2,168	2,549	20.2
영화	1,251	1,456	1,420	1,545	1,731	1,929	2,139	2,361	2,594	2,836	10.4
애니메이션	165	290	216	232	374	417	462	510	561	613	10.4
방송	7,423	8,165	9,158	10,488	12,089	13,787	15,425	17,223	19,176	20,984	11.7
광고	5,036	5,495	6,184	6,854	7,562	8,324	9,131	9,964	10,779	11,560	8.9
지식정보	2,919	3,570	4,140	4,800	5,508	6,270	7,074	7,917	8,793	9,703	12.0
캐릭터/라이선스	829	925	1,023	1,263	1,396	1,566	1,739	1,923	2,118	2,308	10.6
산술합계	23,384	25,966	28,649	32,097	36,038	40,157	44,346	48,815	53,510	58,129	
합계	18,331	20,433	22,609	25,485	28,714	32,218	35,765	39,563	43,563	47,464	10.6

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

[표 23] 태국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	2,350	2,438	2,492	2,493	2,486	2,494	2,503	2,509	2,514	2,518	0.3
만화	23	20	19	19	19	19	19	19	19	19	0.0
음악	222	233	225	203	206	208	213	220	227	235	2.6
게임	314	398	495	596	731	880	1,049	1,239	1,455	1,700	18.4
영화	343	336	238	282	292	306	320	334	347	359	4.2
애니메이션	19	19	13	16	26	28	29	30	31	32	4.2
방송	2,467	2,543	2,707	2,918	3,133	3,349	3,544	3,724	3,893	4,043	5.2
광고	3,204	3,276	3,317	3,481	3,610	3,778	3,956	4,124	4,282	4,411	4.1
지식정보	1,543	1,802	1,981	2,192	2,390	2,572	2,738	2,891	3,033	3,168	5.8
캐릭터/라이선스	364	391	413	520	538	575	612	648	684	718	5.9
산술합계	10,848	11,457	11,900	12,720	13,432	14,210	14,982	15,738	16,485	17,203	
합계	7,800	8,386	8,856	9,574	10,224	10,928	11,627	12,313	12,989	13,643	5.9

[표 24] 인도네시아 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	3,011	3,252	3,418	3,527	3,632	3,726	3,806	3,876	3,935	3,982	1.9
만화	30	29	29	27	27	27	27	27	27	27	△0.2
음악	141	130	126	141	169	187	200	209	217	225	5.9
게임	164	206	246	291	343	404	475	553	641	742	16.7
영화	87	92	169	223	265	279	293	307	321	335	4.9
애니메이션	11	18	26	33	57	60	63	66	69	72	4.9
방송	2,098	3,515	4,253	4,680	5,226	5,813	6,436	7,103	7,805	8,578	10.4
광고	3,817	5,491	6,497	7,272	8,171	9,155	10,199	11,268	12,299	13,378	10.4
지식정보	1,358	1,747	2,103	2,525	3,078	3,596	4,058	4,452	4,778	5,043	10.4
캐릭터/라이선스	411	433	469	541	620	695	769	842	911	979	9.6
산술합계	11,128	14,913	17,335	19,259	21,588	23,942	26,328	28,706	31,005	33,361	
합계	7,555	9,755	11,350	12,826	14,569	16,324	18,082	19,796	21,400	22,999	9.6

[표 25] 베트남 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	334	341	347	355	367	373	379	386	392	398	1.7
만화	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0.0
음악	41	41	42	42	43	44	45	46	47	48	2.2
게임	310	344	380	396	435	454	474	498	529	567	5.5
영화	61	65	78	86	90	95	101	108	114	121	6.1
애니메이션	8	13	12	13	20	21	22	23	25	26	6.1
방송	618	727	836	946	1,033	1,101	1,188	1,276	1,372	1,471	7.3
광고	423	451	486	528	576	621	668	712	756	801	6.8
지식정보	677	814	972	1,133	1,301	1,476	1,656	1,839	2,023	2,208	11.2
캐릭터/라이선스	456	520	592	548	594	644	700	756	815	876	8.1
산술합계	2,932	3,320	3,747	4,051	4,462	4,833	5,237	5,647	6,077	6,521	
합계	2,521	2,878	3,274	3,538	3,900	4,232	4,595	4,965	5,352	5,752	8.1

[표 26] 호주 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	5,545	5,268	5,131	4,898	4,739	4,629	4,550	4,499	4,467	4,463	△1.2
만화	88	71	65	66	66	67	67	67	67	67	0.3
음악	1,167	1,103	1,071	1,090	1,100	1,110	1,112	1,110	1,107	1,096	△0.1
게임	917	1,211	1,408	1,657	1,769	1,863	1,938	2,003	2,056	2,101	3.5
영화	901	886	871	998	1,021	1,038	1,062	1,090	1,118	1,145	2.3
애니메이션	110	108	106	121	192	195	200	205	210	215	2.3
방송	6,503	6,537	6,730	7,038	7,317	7,558	7,763	7,941	8,060	8,129	2.1
광고	9,217	9,437	10,170	11,012	11,954	12,575	13,053	13,439	13,736	13,954	3.1
지식정보	8,849	9,846	10,393	10,889	11,142	11,658	12,278	12,882	13,604	14,338	5.2
캐릭터/라이선스	2,425	2,548	2,688	2,988	3,139	3,275	3,405	3,523	3,639	3,746	3.6
산술합계	35,721	37,015	38,633	40,756	42,440	43,970	45,426	46,758	48,065	49,256	
합계	28,016	29,441	31,056	33,174	34,782	36,293	37,727	39,034	40,320	41,502	3.6

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

[표 27] 뉴질랜드 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	1,184	1,170	1,171	1,156	1,143	1,124	1,101	1,075	1,049	1,026	△2.1
만화	12	11	11	11	11	11	11	11	11	11	△1.0
음악	157	152	155	206	201	215	226	235	243	247	4.2
게임	137	145	165	184	205	227	245	262	278	294	7.5
영화	125	127	134	141	151	153	155	157	159	161	1.4
애니메이션	14	14	15	15	28	28	29	29	29	30	1.4
방송	1,303	1,347	1,346	1,379	1,415	1,451	1,490	1,524	1,558	1,584	2.3
광고	1,558	1,630	1,689	1,791	1,846	1,889	1,926	1,955	1,985	2,001	1.6
지식정보	1,271	1,386	1,501	1,628	1,746	1,855	1,952	2,041	2,122	2,195	4.7
캐릭터/라이선스	378	395	413	506	535	558	579	597	614	628	3.2
산술합계	6,139	6,379	6,600	7,019	7,282	7,511	7,714	7,887	8,048	8,177	
합계	4,579	4,791	5,007	5,423	5,677	5,919	6,141	6,333	6,513	6,661	3.2

[표 28] 필리핀 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	684	696	700	696	695	693	689	683	677	671	△0.7
만화	22	21	20	21	21	21	21	20	20	20	△0.6
음악	52	46	45	54	62	69	75	81	85	89	7.4
게임	161	193	217	248	290	337	392	453	520	598	15.6
영화	153	162	171	182	193	204	214	224	234	244	4.8
애니메이션	13	13	14	15	16	17	18	18	19	20	4.8
방송	2,078	2,255	2,493	2,711	2,912	3,101	3,285	3,460	3,618	3,757	5.2
광고	2,169	2,342	2,572	2,821	3,062	3,308	3,552	3,778	3,970	4,138	6.2
지식정보	892	981	1,105	1,230	1,368	1,518	1,682	1,860	2,053	2,262	10.6
캐릭터/라이선스	347	361	395	424	458	496	536	576	615	653	7.4
산술합계	6,570	7,070	7,732	8,402	9,078	9,764	10,463	11,154	11,813	12,452	
합계	4,578	4,939	5,406	5,902	6,413	6,945	7,505	8,067	8,613	9,154	7.4

[표 29] 이집트 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	716	732	739	741	743	742	740	733	723	708	△1.0
만화	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	△1.7
음악	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5.5
게임	24	31	38	44	53	62	72	83	97	113	16.4
영화	16	16	17	17	17	17	17	17	17	17	0.7
애니메이션	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.7
방송	151	136	155	166	177	190	204	220	237	255	7.6
광고	334	343	371	388	406	432	471	513	560	597	8.0
지식정보	616	732	1,038	1,264	1,502	1,738	1,967	2,189	2,408	2,627	11.8
캐릭터/라이선스	60	60	63	79	82	91	100	109	118	126	8.9
산술합계	1,924	2,057	2,428	2,707	2,987	3,278	3,578	3,872	4,167	4,451	
합계	1,641	1,772	2,130	2,405	2,681	2,967	3,260	3,547	3,834	4,111	8.9

[표 30] 아랍에미리트 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	773	767	754	724	700	678	659	641	626	612	△2.7
만화	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	△0.0
음악	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	△5.6
게임	57	76	105	132	164	202	242	286	335	390	18.9
영화	202	192	196	243	238	246	255	263	270	277	3.1
애니메이션	18	17	17	21	33	34	35	36	37	38	3.1
방송	385	408	427	443	470	497	524	550	574	598	5.0
광고	976	1,008	1,030	1,049	1,095	1,133	1,170	1,211	1,253	1,297	3.4
지식정보	1,637	1,758	1,988	2,193	2,403	2,619	2,837	3,058	3,278	3,497	7.8
캐릭터/라이선스	1,509	1,586	1,718	2,212	2,290	2,452	2,616	2,784	2,956	3,131	6.5
산술합계	5,561	5,816	6,240	7,020	7,397	7,864	8,343	8,832	9,332	9,845	
합계	4,934	5,188	5,618	6,419	6,803	7,283	7,773	8,273	8,781	9,302	6.5

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

[표 31] 이스라엘 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	811	786	764	721	701	680	663	650	640	632	△2.0
만화	14	14	14	14	14	13	13	13	13	13	△1.6
음악	84	79	74	70	67	64	63	61	60	58	△2.9
게임	134	141	157	171	184	197	212	228	247	268	7.8
영화	131	142	135	145	142	142	143	145	146	148	0.8
애니메이션	12	13	13	13	16	16	17	17	17	17	0.8
방송	1,538	1,559	1,590	1,525	1,511	1,540	1,573	1,606	1,638	1,669	2.0
광고	861	872	907	923	955	986	1,027	1,064	1,095	1,124	3.3
지식정보	1,837	2,059	2,222	2,329	2,457	2,618	2,787	2,965	3,146	3,329	6.3
캐릭터/라이선스	329	346	361	354	363	378	394	412	429	447	4.3
산술합계	5,751	6,012	6,238	6,266	6,410	6,636	6,892	7,161	7,430	7,704	
합계	4,884	5,143	5,366	5,411	5,560	5,791	6,044	6,311	6,578	6,849	4.3

[표 32] 사우디아라비아 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	1,241	1,225	1,204	1,177	1,154	1,130	1,106	1,082	1,057	1,032	△2.2
만화	7	8	8	8	8	8	8	9	9	9	0.8
음악	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4.9
게임	90	140	200	249	311	381	456	536	622	717	18.2
영화	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
애니메이션	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-
방송	229	274	309	335	379	428	486	554	623	696	12.9
광고	1,315	1,316	1,321	1,312	1,316	1,332	1,351	1,378	1,406	1,434	1.7
지식정보	3,804	4,450	5,390	6,016	6,553	7,000	7,364	7,656	7,887	8,066	4.2
캐릭터/라이선스	662	747	865	907	870	926	976	1,020	1,060	1,096	4.7
산술합계	7,352	8,163	9,301	10,007	10,594	11,209	11,751	12,238	12,667	13,054	
합계	6,511	7,349	8,508	9,239	9,846	10,480	11,042	11,549	11,998	12,406	4.7

[표 33] 남아프리카공화국 콘텐츠시장 규모 및 전망, 2012-2021

[단위 : 백만 달러, %]

구분	2012	2013	2014	2015	2016p	2017	2018	2019	2020	2021	2016-21 CAGR
출판	1,443	1,483	1,503	1,525	1,481	1,457	1,425	1,397	1,366	1,336	△2.0
만화	12	12	14	14	14	13	13	13	13	12	△2.0
음악	140	134	141	143	147	152	160	169	178	188	5.0
게임	94	115	135	156	179	209	243	280	321	367	15.4
영화	98	105	107	122	118	124	129	135	142	147	4.5
애니메이션	13	14	14	16	29	30	32	33	35	36	4.5
방송	2,225	2,391	2,577	2,831	3,039	3,177	3,345	3,486	3,617	3,743	4.3
광고	2,158	2,321	2,458	2,636	2,706	2,799	2,890	2,989	3,091	3,199	3.4
지식정보	1,729	2,171	2,392	2,963	3,534	4,063	4,523	4,907	5,217	5,463	9.1
캐릭터/라이선스	406	454	487	487	484	524	561	594	623	648	6.0
산술합계	8,317	9,199	9,830	10,893	11,731	12,548	13,321	14,003	14,602	15,140	
합계	6,385	7,146	7,656	8,568	9,359	10,125	10,855	11,488	12,038	12,527	6.0

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

● 참고문헌

<국외 참고문헌>

- ABC, Comics escape a digital death as nerd culture surges, 2017.11.10
- Anyarena, Japanese Anime Hit 'Your Name' To Hit Screens In Vietnam, 2016.12.22
- Appannie, From Shelves to Screens: How Comics Monetize in Asia, 2016.11.16
- Appannie, Google Play Top App Charts, 2016.12.31
- arsTechnica, Netflix throttles video on AT&T and Verizon to keep users under data caps, 2016.3.25
- Audio Publishers Association, Audiobooks Continues Double-Digit Growth, 2017.6.7
- AWM, The Growing Wave of Adult-Themed Animated Features from Europe, 2017.4.21
- BBC, How virtual reality is shaking up the music industry, 2017.1.31
- BCG, The future of Television: The impact of OTT on video production around world, 2016
- Beanstalk, AdAge: 8 Trends Ahead for the \$263 Billion Licensing Industry, 2017.6.1
- Bennet, S., "Social media business statistics, facts, figures & trends 2014." Adweek, 2014.4.25
- Bennet, S., "28% of time spent online is social networking." Adweek, 2015.1.27
- BIIntelligence, Native ads will drive 74% of all adrevenue by 2021, 2016.6.14
- Billboard, "Amazon Music Rolls Out Activities For Alexa Users", 2017.8.3
- Bloomberg, Amazon Pushes Alexa for Prime Deals, But Some Shoppers Resist, 2017.7.5
- Bloomberg, Kakao Counts on Japan's Manga Love to Break Through Overseas, 2017.9.4
- bluelabellabs.com, "INFOGRAPHIC: How Much Does it Cost to Create a Virtual Reality App?", 2016.8.8
- Brazil Game Research 2017
- British Film Industry, Statistical Yearbook 2017
- Business Insider, "Amazon CEO Jeff Bezos sees the music industry's next 'gigantic growth' coming from devices like Echo", 2017.2.9
- Business Insider, Facebook is going to use Snopes and other fact-checkers to combat and bury 'fake news', 2016.12.15
- Business Insider, Google added a fact-check feature to help you tell if news stories are accurate, 2016.10.13
- BUSINESS INSIDER, Google hardly seems bothered by the YouTube advertiser boycott, 2017.7.24
- BUSINESS INSIDER, Here are the biggest brands that have pulled their advertising from YouTube

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및
시사점

부 록

참고문헌

over extremist videos, 2017.3.23

Businessinsider, Ad blocker usage is up 30%—and a popular method publishers use to thwart it isn't working, 2017 1.31

CBC (2016.05.19). "Facebook Live a window into the good, bad and ugly of human experience".

Celebrity, 19 Female Celebs Who Have Spoken Out About Equal Pay, 2017.9.7

CNBC, Book sales are in decline but audio books are thriving, 2016.3.3

CNBC, Gap is selling subscription boxes for baby clothes, 2017.10.10

CNC, Le marché de l'animation en 2016, 2017.6

Comic Book Movie, MARVEL LEGACY: Comic Book Shops Are Rebellng Against Lenticular Order Requirements, 2017.8.28.

Comics Beat, MUST READ: Digital is overtaking print in Japanese manga publishing, 2017.8.11

Daily Sabah, Unleash your inner nerd at Istanbul's comic book stores, 2016.9.10

DAILYMAIL, Google's Head of Europe apologises for ads on extremist content but furious MP says 'Sorry is not enough'. 2017.3.20

Deloitte, Blockchaij applications in the media industry, 2016

Deloitte, Blockchain@Media: A New Game Changer for the Media Industry, 2017

Den of Geek, BUBBLE Comics, Comic Con Russia, and the Country's Comics Revolution, 2016.7.18

Directors, Gender Equality in the UK Film Industry, 2016.5

Downthetubes, The British Comic Industry Q&A, 2017.7.31

eMarketer, eMarketer Releases New Programmatic Advertising Estimates, 2017.4.18

eMarketer, "Marketers pair up with influencer—and it works.", 2015.7.9

eMarketer, "Digital ad spending to surpass TV next year.", 2016.3.8

Engadget, Square Enix's Project Hikari makes a good case for VR comics, 2017.10.12

Facebook, "Sight, sound and mobilization", 2017.7.20

Financial Times, The rise and rise of the Hollywood film franchise, 2014.12.13

Forbes, "5 awesome examples of brands using live video for marketing", 2016.11.23

Forbes, Box Office: Is Hollywood Releasing Too Many Tentpoles?, 2016.4.8

Forbes, Disney's New Platform Could Become The Streaming King For Kids, 2017.8.9

Forbes, Eight Reasons To Be Skeptical About Blockchain, 2017.5.31

Forbes, Full List: The World's Highest-Paid Actors And Actresses 2017, 2017.8.22

Forbes, NYCC: Comics For Oculus And Gear VR Add A New Dimension To Storytelling, 2016.10.10.

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

참고문헌

- FRANKFURTER BUCHMESSE, Books and the book trade in 2017, 2017
- Gamek.vn, Bitter 3D cartoon Vietnam is mistakenly considered "director" because...so beautiful, 2017.1.26
- Gamesindustry, "Is high-end VR a dead end?", 2017.07.12.
- Gamesindustry, "VR's paths diverge: A question of scale", 2017.07.21
- Gamesindustry, "Mario Kart VR coming to Bandai Namco's VR Zone Arcade", 2017.05.09.
- Gartner, Gartner Says Worldwide Spending on VPA-Enabled Wireless Speakers Will Top \$3.5 Billion by 2021, 2017.8.24
- Gartner, Gartner Says Worldwide Public Cloud Services Market to Grow 18 Percent in 2017, 2017.2.22
- Gaurdian, The Guardian Launches VR-illustrated 360 Short Film 'Sea Prayer', 2017.9.5
- Glamour, Female Artists on Sexism in the Music Industry, 2017.7.5
- GoodEReadr, Global Audiobook Trends and Statistics for 2017, 2016.12.18
- GoodEReadr, US Audiobook Sales Increased by 19.7% in 2016, 2017.8.6.
- Hải quan, Hăng phim Hoạt hình Việt Nam sẽ cổ phần hóa, 2016.4.20
- Havard Business Review, Hybrid IT Takes Center Stage, 2016.6
- Howdesign, The Biggest Animation Trends in 2016-and What's Coming in 2017, 2016.11.17
- Ibetimes, "IMAX VR: Company Raising \$50 Million For 25 VRCapable Screens", 2016.11.13
- ICv2s, 2015, 2016, 2017
- iD Boox, BD numériques - La réponse de Leclerc à la Fnac et Amazon, 2017.11.9
- IFPI, Digital music report 2013, 2014, 2015, 2016, 2017
- IGN, Netflix Buying Millarworld Opens the Door to a New Comic Cinematic Universe, 2017.8.10
- IGN, Netflix Buying Millarworld Opens the Door to a New Comic Cinematic Universe, 2017.8.10
- India Brand Equity Foundation, Entertainment report, 2017
- Informador, Viñetas latinas de calidad en el Salón del Cómic, 2017.12.1
- Inside AdSense, Introducing AdSense Native ads, 2017.7.5
- Interactive Advertising Bureau(IAB), IAB internet advertising revenue report, 2017.4
- iResearch 中国在线音乐行业研究报告 2016
- iResearch, 2017년 中国数字阅读行业季度报告, 2016
- iResearch, 中国漫画行业报告 2016, 2016.11
- Jakarta Globe, Bekraf to Present Indonesian Folklore to Pixar Animation Studios, 2016.2.15
- Japan Times, As manga goes digital via smartphone apps, do paper comics still have a place?,

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및
시사점

부 록

참고문헌

2017.8.2
 JOGA, JOGA 온라인게임 시장조사보고서 2016, 2016.7.14
 Khaleej Times, Comics to come alive at Abu Dhabi exhibition, 2017.8.28
 Kidscreen, You go girl, 2017.5.19
 Kirkpatrick, D., "Influencer marketing suprs 11times the ROI over traditional tactics", Marketing Dive, 2016.4.6
 KMPG, The Future: Now Steaming: Indian Media and Entertainment Industry Report 2017
 Kompas.com, CeritaAryanto, SineasdanJuri Film AnimasiInternasional yang InginNaikPesawat, 2017.8.9
 KPMG, Media for the masses: The Promise unfolds 2017
 KPMG, Online gaming in India: Reaching a new pinnacle 2017
 Las Vegas Review Journal, Licensing Expo draws emojis, Grumpy Cat to Las Vegas, 2017.5.22
 License Mag, Funko Unveils Disney Subscription Box, 2017.3.2.
 License Mag, Hot Topic Styles 'Twin Peaks' Collab, 2017.5.16.
 License Mag, Nerd Block Curates 'Doctor Who' Box, 2017.3.30
 License Mag, Rep to Rep 'Queer Eye'Franchise, 2017.5.17
 License Mag, 'Magic School Bus' Adds Science Products, 2017.10.02
 Life Hacker, Bombfell Gives Men a Personal Stylist to Help Find New Clothes, 2016.01.14
 LIMA, Global Licensing Survey 2017
 Linell, B., Dealing with Uncertainty in the Hollywood Movie Industry, 2017
 Malaysian Digest, Comic Books Are Dying, But Here's How Local Publishers Are Sustaining Themselves, 2017.5.17
 Marketing Tech, The future of mobile video advertising may be programmatic, 2017.6.17
 Martha, M., The Celluloid Ceiling: Behind-the-Scenes Employment of Women on the Top 100, 250, and 500 Films of 2016, 2017
 Matthew Garrahan, Disney in \$200m writedown for 'John Carter', 2012.3.21
 McKinsey, Global Media Report 2015: Global Industry Overview, 2015
 McKinsey, "Customer experience: Creating value through transforming customer journeys.", 2016
 MDRI, 2012, 2013, 2014, 2015
 Medium, 5 Identity Problems Blockchain Doesn't Solve, 2017.7.6
 Medium, SJW Behaviors That Hurt Social Justice, 2017.2.27
 Ministerio de Educació, La industria de la historieta en España en 2016, 2017

제1장
 해외
 콘텐츠시장
 동향조사
 개요

제2장
 해외
 콘텐츠시장
 규모 및 전망

제3장
 해외
 콘텐츠시장
 동향 및 이슈

제4장
 해외
 콘텐츠시장
 매력도 분석
 및 시사점

제5장
 요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

Mobyaffiliates, More Spending on Social Video Ads Is Planned, 2017.6.23
Multichannel, "High-End VR Platforms Struggling for Market Share", 2017.2.22
Newsarama, Retailers Become Heated Over MARVEL Variants, Diversity In Closed-Doors NYCC Panel, 2017.10.5

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

NewZoo, 2017 Global Market Report, 2017
Nikkei Aisan Review (May 14, 2017). "Asian streaming services stand strong against US rivals" Out-Law.com, EU: platforms will not lose defence to liability for illegal content they host by proactively detecting and removing that material, 2017.10.5

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

Page Fair, The State of the blocked web 2017 Global Adblock Report, 2017

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

Parks Associate, 19% of U.S. broadband households cancelled an OTT video service in the past 12 months, 2017.2.1

제5장
요약 및
시사점

PCGamer, Watch an AI try to drive through GTA 5 on Twitch without getting killed, 2017.5.19
Pew Research Center, "Social media usage: 2005-2015"

부 록

pew Research Center, News Use Across Social Media Platforms 2017, 2017.9.7
PressGazette, Government and Guardian suspend YouTube ads after Times revelations over extremist material, 2017.3.17

참고문헌

Publicita Italia, L'UNIVERSO MARVEL SI CONVERTE AL DIGITALE CON PANINI COMICS, 2016.10.24
Publishers Weekly, Audiobook Sales Up Again in 2016, Posting Double-Digit Gains, 2017.6.7
Publishing Perspective, Audio Publishers Association: Third Year of Strong US Audiobook Sales Growth, 2017.6.7
Publishing Perspectives, British Comics Publishers in a Changing Marketplace: 'We Want To Do More Comics', 2017.3.22
PWC. "2017 Global Digital IQ Survey 10th anniversary edition: A decade of digital Keeping pace with transformation", 2017
PwC, Global entertainment and media outlook 2017-2021, 2017
Rappler, 34 Filipino web comic artists to follow, 2017.5.6
Research-live, Nielsen to rate Twitter Mobile ADs Globally, 2017.5.16
Reuters, Comics and music shows in Saudi Arabia draw rebuke from clerics, 2017.2.27
Reuters, Hollywood's gender pay gap is 'crazy': Natalie Portman, 2017.1.13
Slate.com, Trump's FCC Chairman Is Misleading Congress About Net Neutrality, 2017.7.26
SNE : L'édition en perspective 2016-2017, 2017.6

SNE : Statistiques France et International : Repères statistiques 2016~2017, 2017.6

SNE-GfK, La Bande dessinée, une pratique culturelle de premier plan. Qui en lit, qui en achète?, 2017

Stacy Smith, The data behind Hollywood's sexism, 2017.2.24

Statista, Global Advertising Market-statistics&Facts, 2017.8

Strategy Analytics, Top ten digital media predictions for 2017, 2016

Swant, M., "Twitter says users now trust influencers nearly as much as their friends." Adweek, 2016.5.10

Tech Insider, Amazon will spend about \$4.5 BILLION on its fight against Netflix this year, according to JPMorgan, 2017.4.7

Techcrunch, Amazon's Alexa passes 15,000 skills, up from 10,000 in February, 2017.6.3

Techcrunch, Apple said to be spending \$1 billion on original content in 2018, 2017.8.16

TechCrunch, Don't turn comics publishers into IP factories, 2017.8.13

Techcrunch, Facebook plans to spend up to \$1B on original shows in 2018, 2017.9.8

TechCrunch, Netflix's first ever acquisition is indie comic book publisher Millarworld, 2017.8.7

TechCrunch, YouTube's new ad tech automatically personalizes ads, can now target using Google Maps, app install data, 2017.9.25

Techcunch, Facebook takes on Twitch with new live-streaming deal for esports, 2017.5.19

The Australian, Audiobook sales rise as stars lend authors and publishers their voice, 2016.12.17

The Futon Critic, Nickelodeon Wins 2016 with Kids and Total Viewers - Outperforms Competition by Double Digits, 2016.12.28

The Guardian, FCC flooded with comments before critical net neutrality vote, 2017.8.30

The Guardian, Japanese bookshop stocks only one book at a time, 2015.12.23

The Guardian, What is fake news? How to spot it and what you can do to stop it, 2016.12.17

The Hollywood Reporter, "Where streamers get their original content: Comparing Netflix, Amazon and Hulu", 2017.10.4

The Japan News, New tech to alter manga publishing, 2017.11.11

The Telegraph, Hollywood gender pay gap revealed: Find out who are the highest paid stars, 2017.8.22

The Verge, The world's best Dota 2 players just got destroyed by a killer AI from Elon Musk's startup, 2017.8.11

THE WALL STREET JOURNAL, PewDiePie Says WSJ Took Anti-Semitic Content Out of Context, 2017.2.16

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

참고문헌

Thestar, TIFF Sees less film in its future: Howell, 2017.8.18
 Toy News, Wonder Women: The female superheroes that are taking over the toys space, 2017.9.15
 UK Comic and Chidrens Magazine Sales, 2017
 UploadVR, 'We Wait' Is The First BBC Production For The Oculus Store, And It Is Free, 2016.12.14
 Variety, "IMAX Unveils Flagship Virtual Reality Center in Los Angeles", 2017.2.14
 Variety, DreamWorks Animation Restructuring Brings Quarterly Losses, 2015.8.4
 Variety, Google Exec Apologizes for YouTube Ads Run Against Hate Speech, Terrorist Videos After U.K. Backlash, 2017.3.20
 Variety, 'Increasingly Dire' Film Industry Has Fewer Winning Films, Studios, 2016.3.4
 Variety, Why Virtual Reality Will Never Be a Mainstream Entertainment Platform, 2017.5.19
 Venturebeat, "Vive outsells Rift — but mobile and console VR outsell both", 2017.5.9
 Vietnamnet, Potential of Vietnamese comics, 2016.9.19
 Vnmedia, Hãg phim Hoặ hih Việ Nam bá cõphầ giá10.300 đòg, 2016.4.20
 Women in film 2017, FILM FINISHING FUND IS NOW CLOSED FOR SUBMISSIONS.
 ZDNet, For consumers, 'mixed reality' is a muddy message, 2017.6.19
 公益社団法人 全国出版協会, 出版科学研究所, 紙コミック&電子コミックの最新動向~コミック市場, 出版月報 2017.2
 社会科学文献出版社, 2017年中国传媒产业发展报告, 2017
 社会科学文献出版社, 中國影視產業發展報告, 2017.4
 일본 동화협회, 애니메이션레포트2016, 2017

〈국내 참고문헌〉

대외경제정책연구원, 2018년 세계경제 전망, 2017.11.1
 동아일보, [김조한의 미디어세상] 넷플릭스, 호주에서 성공하고 일본에서 실패한 이유, 2016.8.31
 미디어오늘, 사상 최대 유튜브 광고 거부 사태, '구글도 사회적 책임 져야', 2017.4.6
 미래출판전략연구소, 아마존닷컴 세상에서 출판은 무엇을 준비해야하는가?, 2015.5.15
 상하이저널, 시원한 주말 책 나들이 '상하이 전문서점', 2017.9.16
 이데일리, AI 스피커 시장, 2021년엔 2조원 육박, 2017.9.19
 포춘코리아, "페이스북의 비밀무기", 2017년 10월호
 한국경제, 오가닉티코스메틱, 애니메이션 제작으로 'TeaBaby' 마케팅 강화, 2017.9.22
 한국인터넷진흥원, 최근 클라우드 컴퓨팅 서비스 동향, 〈Net Term〉, 2013.6

한국콘텐츠진흥원, 중동 콘텐츠시장 진출 가이드북, 2017.4
 Applift, 광고스럽지 않은 광고, 네이티브 광고, 2016.12.21
 BusinessPost, 구글 유튜브, 반사회적 영상에 광고 붙였다가 혼쫓, 2017.3.23
 CIO Korea, '퍼블릭 vs. 프라이빗' 어느 클라우드가 더 저렴할까?, 2016.10.21
 gasengi.com, 스팀에서 일본게임 조작사실 드러나, 2016.2.29.
 itworld, 컴볼트, 기업 내 클라우드 도입 현황 설문조사 결과 발표, 2017.8.25
 KISTEP, 블록체인 생태계 분석과 시사점, <Issue Paper>, 2017.9
 KOFIC, 2016년 러시아 영화산업 결산, 2017.6.14
 KOFIC, 2016년 일본 영화산업 결산, 2017.6.14
 KOFIC, 2016년 중국 영화산업 결산, 2017.6.14
 KPMG, 블록체인이 가져올 경영 패러다임의 변화, 금융을 넘어, 전 산업으로, 2016.9
 Nexus Co_munity, 화폐가 사라지는 시대, 비트코인 그리고 블록체인 혁명, <Buzz>, 2017
 Oracle Korea, 2017 클라우드 10대 전망, <Oracle Korea Magazine>, 2017 봄
 Samsung Newsroom, '첨단'과 '상상' 입은 기술, 혼합현실(MR)을 아세요?, 2017.6.21

<웹페이지>

A6fanzine.it
 accenture.com
 adstars.org
 advanced-television.com
 adweek.com
 altonivel.com.mx
 amazon.ca
 amazon.com
 amprofon.com.mx
 animation-boss.com
 animeanime.biz
 animeanime.jp

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

appannie.com
appleinsider.com

ARCA.tv

asahi.com

asiatrendmap.jp

av.watch.impress.co.jp

awn.com

bangkokpost.com

baophapluat.vn

bbc.co.uk

betanews.net

bgr.in

billboard.com

biz.chosun.com

biz-journal.jp

biz-m.oricon.co.jp

bizpresso.net

blogs.lse.ac.uk

bloomberg.com

bloter.net

Bmshop.jp

bmwmagazine.com

bnamericas.com

boacompra.eu

bollywoodhungama.com

Book-fair.com

booklive.jp

boxofficemojo.com

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및
시사점

부 록

참고문헌

brandora.net
 broadbandtvnews.com
 businessinsider.in
 cafebiz.vn
 calvertjournal.com
 calvinayre.com
 canadabusiness.ca
 carey.cl
 cartoonbrew.com
 cbc.ca
 CBR.com
 celularis.com
 cgv.co.kr
 charabiz.com
 chinaculture.org
 chinadaily.com.cn
 cinematropical.com
 cineuropa.org
 cnbc.com
 Comic Vine
 comic.org
 comicsbeat.com
 comicsforum.org
 comicvine.gamespot.com
 comixarchive.blog.kr
 comixology.com
 comscore.com
 copyright.or.kr

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

creativetransformations.asia

dailymail.co.uk

deadline.com

dhingana.com

digitalbookworld.com

digitaltveurope.net

digitalusicnews.com

distimo.com

dn.se

dongascience.com

downthetubes.net

ebook2forum.com

economictimes.indiatimes.com

economist.com

economy.hankooki.com

edaily.co.kr

edri.org

elconfidencial.com

elmundo.es

elpais.com

eluniversal.com.mx

emarketer.com

emirates247.com

english.vietnamnet.vn

entgroup.cn

etnews.com

exame.com

facebook.com

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및
시사점

부 록

참고문헌

ffa.de
fiercewireless.com
freewheel.tv
fyimusicnews.ca
gadgets.ndtv.com
gamasutra.com
game.donga.com
gamebiz.jp
gamemeca.com
gencat.cat
gizbot.com
global.yy.com
globalwebindex.com
globenewswire.com
globe-one.com
g-news.com
goethe.de
googlecanada.blogspot.com
gree.jp
gu3.co.jp
gulfbusiness.com
hankyung.com
hindustantimes.com
hollywoodreporter.com
itnp.net
latinlink.usmediaconsulting.com
hungama.com
hypebot.com

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

iamai.in
ibtimes.com
icv2.com

id.gamesinasia.com

ilpost.it

imdb.com

impressbm.co.jp

indexmundi.com

inews24.com

Inf Indonesia

infobae.com

internet.watch.impress.co.jp

inven.co.kr

itmedia.co.jp

itpc-busan.kr

itworld.co.kr

japan.cnet.com

joinsmediacanada.com

jonesday.com

joongang.co.kr

key4communications.com

khan.co.kr

kidscreen.com

kisti.re.kr

kobiz.or.kr

kpipa.or.kr

Lapresse.ca

Le Figaro

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및
시사점

부 록

참고문헌

Le Monde
 lefigaro.fr
 lexology.com
 liaf.org
 licenseindia.com
 licensomag.com
 lightreading.com
 marca.com
 marketwired.com
 marvel.com
 mediabusinessasia.com
 metro.co.uk
 mothership.sg
 musicweekly.asia
 mynavi.jp
 nationmultimedia.com
 Newegg.com
 newsclip.be
 Newlinereport.com
 nextbigwhat.com
 nextvasia.com
 nextvlatam.com
 nhn-playart.com
 nikkei.com
 nmknew.wordpress.com
 npr.org
 nytimes.com
 odditycentral.com

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

online.wsj.com
otakei.otakuma.net
page-online.de

Pjl.co.jp
pokelabo.co.jp
Polycon.com

Populationpyramid.net
president.jp

pro-music.org
publishingperspectives.com
radiointelligence.com

raisesmartkid.com
rajar.co.uk

raku-job.jp

rapidtvnews.com

realsound.jp

recode.net

roskino.org

russiansearchtips.com

russoft.ucoz.net

sankei.jp.msn.com

santiagotimes.cl

screendaily.com

seekingalpha.com

seekingmedia.com.au

sicaf.org

skwigly.co.uk

s-manga.net

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및
시사점

부 록

참고문헌

snapdeal.com
 softonic.com
 statista.com
 stuff.co.nz
 sundance.org
 taipeitimes.com
 tbivision.com
 Techcrunch.com
 techinasia.com
 telecompaper.com
 telegeography.com
 telegraph.co.uk
 telekom.com
 thebrazilbusiness.com
 thegames.co.kr
 theguardian.com
 thehindu.com
 Thehumanist.com
 thejakartapost.com
 Thelicensingletter.com
 thelocal.se
 themoscowtimes.com
 thenews.pl
 thenextweb.com
 The-numbers.com
 the-pr.co.kr
 theyucatantimes.com
 thisisgame.com

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

threestooges.com
timesofindia
timesofindia.indiatimes.com

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

tnsvietnam.vn
toyokeizai.net
trinidadtimes.com

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

tuoitrenews.vn
tveurope.com

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

Vandal.net
variety.com
Venturebeat.com

제5장
요약 및
시사점

videolnk.com
virtualtoys.net

부 록

vocativ.com

참고문헌

w.radical.fm
wan-ifra.org
weiv.co.kr
wikipedia.com
worldbank.org
xda-developers.com
yomiuri.co.jp
yonhapnews.co.kr
Yourmiddleeast.com
zdnet.com
Zonanegativa.com

〈기관〉

국제 출판협회
국제무역센터
국제지식재산권연맹
남아프리카공화국, 음악 저작권 협회
대만 산업기술정보서비스
대만 인터넷정보센터
대만, 경제부
대만, 경제연구원
대만, 공정거래위원회
대만, 교통통신부
대만, 국가방송통신위원회
대만, 국가방송통신위원회(NCC)
대만, 국가정보부
대만, 대외무역발전협회
대만, 무역네트워크
대만, 문화부
대만, 非凡新聞
대만, 산업기술부
대만, 수출입협회
대만, 電子時報
대만, 정보서비스산업연합
대만, 中华工商时报
대만, 지적재산권국
대만, 통계청
대만, 투자위원회
대만, Tiwan Cinema
독일, 방송연맹

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

독일, 연방영화진흥원

독일, 음반산업협회

독일, 음악저작권협회

독일, 인터넷산업협회

독일, 프로듀서 얼라이언스

러시아, 국영방송사

러시아, 연방문화부

멕시코, 관세청

멕시코, 국제무역상공회의소

멕시코, 문화부

멕시코, 수출입협회

멕시코, 연방통신위원회

멕시코, 영화진흥원

멕시코, 음악저작권협회

멕시코, 인터넷협회

멕시코, 통계청

멕시코, 통신교통부

미국, 국무부

미국, 무대기술협회

미국, 무역개발청

미국, 무역대표부

미국, 미디어출판협회

미국, 상무부

미국, 소설학회

미국, 언론협회

미국, 영화연구소

미국, 영화협회

미국, 온라인출판협회

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및
시사점

부 록

참고문헌

미국, 음반산업협회
 미국, 음반협회
 미국, 인구조사국
 미국, 저작권협회
 미국, 출판서적협회
 미국, 통계청
 미국, 특허청
 브라질, 관세청
 브라질, 국가통신위원회
 브라질, 소프트웨어협회
 브라질, 정보통신협회
 브라질, 통계청
 스웨덴, 게임산업협회
 스웨덴, 음악 저작권 협회
 스페인, 엔터테인먼트 소프트웨어 협회
 스페인, 영화제작자 연맹
 스페인, 출판사 연맹 (FGEE, Federación de Gremios de Editores de España)
 아르헨티나, 경제부
 아르헨티나, 광고협회
 아르헨티나, 비디오 게임개발협회
 아르헨티나, 영화협회
 아르헨티나, 음악연합
 아르헨티나, 출판연합
 영국, 게임개발자협회
 영국, 문화미디어 체육부
 영국, 영화등급분류위원회
 영국, 영화협회
 영국, 예술위원회

제1장
 해외
 콘텐츠시장
 동향조사
 개요

제2장
 해외
 콘텐츠시장
 규모 및 전망

제3장
 해외
 콘텐츠시장
 동향 및 이슈

제4장
 해외
 콘텐츠시장
 매력도 분석
 및 시사점

제5장
 요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

영국, 오프콤(OFCOM)
영국, 인터랙티브 엔터테인먼트 협회
영국, 장난감 및 취미 협회
영국, 지질 연구소

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

유럽, 출판연맹
이탈리아, 비디오 게임개발자협회

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

이탈리아, 영화산업협회 (ANICA)
이탈리아, 음악 저작권협회

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

인도, 경제성장연구소
인도, 경제연구원
인도, 과학기술부

제5장
요약 및
시사점

인도, 관세청
인도, 미디어연구소

부 록

인도, 방송정보부(MIB)

참고문헌

인도, 방송통신부
인도, 상공회의소
인도, 소프트웨어개발부
인도, 수출입은행
인도, 연방수출진흥원
인도, 이동통신사업자협회
인도, 인터넷사업자협회
인도, 저작권청
인도, 전자컴퓨터수출진흥협회
인도, 전자통신부
인도, 정보통신기술부(TSDSI)
인도, 중소기업부
인도, 중앙은행
인도, 통계청

인도, 통신규제위원회
 인도, 통계계획실행부
 인도네시아, 관세청
 인도네시아, 금융감독 개발위원회
 인도네시아, 금융학부
 인도네시아, 기업컴퓨터협회
 인도네시아, 뉴미디어 정책연구센터
 인도네시아, 디지털정보서비스
 인도네시아, 무역부
 인도네시아, 무역진흥센터
 인도네시아, 산업부
 인도네시아, 상공회의소
 인도네시아, 수출 및 수입서비스청
 인도네시아, 아시아경제연구소
 인도네시아, 외교통상부
 인도네시아, 인터넷키오스크협회
 인도네시아, 정보기술연맹
 인도네시아, 정보통신 소프트웨어협회
 인도네시아, 정보통신기술진흥협회
 인도네시아, 정보통신부
 인도네시아, 정보통신협회
 인도네시아, 중앙은행
 인도네시아, 중앙통계청
 인도네시아, 케이블 및 위성방송협회
 인도네시아, 투자조정청
 인도네시아, The Jakarta Post
 일본, 경제단체연합회
 일본, 경제산업성

제1장
 해외
 콘텐츠시장
 동향조사
 개요

제2장
 해외
 콘텐츠시장
 규모 및 전망

제3장
 해외
 콘텐츠시장
 동향 및 이슈

제4장
 해외
 콘텐츠시장
 매력도 분석
 및 시사점

제5장
 요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

일본, 경제연구센터

일본, 관세청

일본, 디지털콘텐츠협회

일본, 라디오규제위원회

일본, 모바일컴퓨팅진흥회

일본, 문무과학성

일본, 상공회의소

일본, 소프트웨어협회

일본, 외무성

일본, 정보통신네트워크협회

일본, 정보통신서비스산업협회

일본, 정보통신연구소

일본, 정보통신정책연구소

일본, 통계센터

일본, 통계청

일본, 통신네트워크협회

일본, JETRO

중국, 京华时报

중국, 관세청

중국, 국가판권협회

중국, 문화경영연구소

중국, 北京晨报

중국, 사회과학원

중국, 상하이 국제무역촉진위원회

중국, 소프트웨어산업협회

중국, 소프트웨어연구소

중국, 搜狐网

중국, 新浪科技

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

제5장
요약 및
시사점

부 록

참고문헌

중국, 新华网
 중국, 新闻出版广电总局
 중국, 深圳商报
 중국, 艾瑞咨询
 중국, 음악저작권협회
 중국, 전자상거래협회
 중국, 中國信託商業銀行
 중국, 중앙은행
 중국, 中国文化报
 중국, 中国广播网
 중국, 통계청
 중국, 투자청
 중국, 杂志
 중국, AV산업협회
 중국, Baidu
 중국, CNNIC
 중국, CNZZ
 중국, iResearch
 중국, Surper Comic
 중국, Tencent Technology
 칠레, 관광청
 칠레, 관세청
 칠레, 국무부
 칠레, 영화협회
 칠레, 통계청
 칠레, 통신청
 캐나다, 관광청
 캐나다, 국립영화위원회

제1장
 해외
 콘텐츠시장
 동향조사
 개요

제2장
 해외
 콘텐츠시장
 규모 및 전망

제3장
 해외
 콘텐츠시장
 동향 및 이슈

제4장
 해외
 콘텐츠시장
 매력도 분석
 및 시사점

제5장
 요약 및 시사점

부 록

참고문헌

제1장
해외
콘텐츠시장
동향조사
개요

캐나다, 아티스트활동센터
캐나다, 영화연구소
캐나다, 오타와발전연구센터
캐나다, 작가협회

제2장
해외
콘텐츠시장
규모 및 전망

캐나다, 통계청
캐나다, 통신보안관리기관

제3장
해외
콘텐츠시장
동향 및 이슈

태국, 경제 및 사회개발사무국
태국, 관세청

제4장
해외
콘텐츠시장
매력도 분석
및 시사점

태국, 국가통신위원회
태국, 디지털미디어기반 지식개발연구소
태국, 산업연맹

제5장
요약 및
시사점

태국, 산업진흥청
태국, 소프트웨어산업진흥원

부 록

태국, 소프트웨어산업협회
태국, 외국인투자진흥위원회

참고문헌

태국, 외무부
태국, 전기전자산업협회
태국, 정보통신기술부
태국, 중앙은행
태국, Bangkok Biz News
태국, ICT비즈정보
태국, ICT산업협회
태국, Manager Newspaper
태국, National Statistical Office
태국, NBTC
태국, Positioning Magazine
태국, Thansettakit
터키, 음악 저작권 협회

프랑스, 국립영화센터 (CNC, Centre National de la Cinématographie)
 프랑스, 문화통신부
 프랑스, 영화 협회 (AFCAE, Association Française des Cinémas d'Art et d'Essai)
 프랑스, 출판협회 (SNE, Syndicat National de L'Edition)
 호주, 경영자협의회
 호주, 경제연구원
 호주, 공정거래청
 호주, 관세청
 호주, 국세청
 호주, 디지털방송부
 호주, 디지털브로드밴드경제부
 호주, 무역위원회
 호주, 무역투자위원회
 호주, 문화예술부
 호주, 사업정보포털
 호주, 상공회의소
 호주, 온라인통신위원회
 호주, 정보산업협회
 호주, 정부정보관리국
 호주, 종합국책연구기관
 호주, 중소기업정보청
 호주, 지식정보경제국
 호주, 컴퓨터협회
 호주, 통계청
 호주, 통신미디어위원회
 호주, 통신사업자협회
 호주, 통신협의회
 호주, ICT산업협회

제1장
 해외
 콘텐츠시장
 동향조사
 개요

제2장
 해외
 콘텐츠시장
 규모 및 전망

제3장
 해외
 콘텐츠시장
 동향 및 이슈

제4장
 해외
 콘텐츠시장
 매력도 분석
 및 시사점

제5장
 요약 및 시사점

부 록

참고문헌