



2021年 各国コンテンツ産業支援政策調査

～2021年韓国コンテンツ産業支援政策調査を中心に～

概要版
2022.09.



Visual Industry Promotion Organization
特定非営利活動法人 映像産業振興機構



はじめに

近年、韓国の映画やドラマ、音楽、ゲームが世界的に評価され、ヒットする事例が多くなっている。韓国のドラマ、映画、音楽（K-POP）は、この20年の間、日本においても継続的にヒットが続いている。世界的に評価される韓国のコンテンツが、どのように生まれているのか、その背景について出来るだけ正確に把握することは、日本におけるコンテンツ産業の拡大の参考になるのではないかと、という認識が本調査報告の大きな背景にある。一方、どのような産業であれ、「成功の理由」は多面的であり、一面的な把握だけでは全体像を掴みきれない。そのような状況において、まずは、韓国コンテンツにおける政府の支援・役割について、その全体像を構造的に理解する事が本報告書（概要版）を公開する直接的な目的となる。

本報告書に係る調査は、経済産業省令和2年度補正予算「コンテンツグローバル需要創出促進・基盤強化事業費補助金」事業の一環として実施したものである。韓国のコンテンツに係る支援の実態を調査する事で、日本における補助金の在り方を検討するための参考としつつ、前記の通り韓国における支援の全体像を構造的に把握することを目指したものである。

なお、本調査は、各種政策の価値判断を行うものではなく、あくまで事実関係を正確に把握することを方針として実施している。韓国のコンテンツ産業については各所で論じられる事が多いが、本報告書（概要版）は韓国におけるコンテンツ支援の大きな構造を把握する為の共通資料として参照されることを期待している。そのため、コンテンツ支援を支える基盤となっている法律にも触れている。個別の支援事業については、詳細な内容ではなく、全体像を分かり易く把握出来るよう、各種資料を参照しつつ、バリューチェーンに沿った整理を行った。最後に、本報告書（概要版）が多くの関係者の参考になることができれば幸いである。

【各資料の出典】

本報告書(概要版)で提供している情報は、韓国本国において公表されている各種Webサイト、関連資料及び一部専門家へのヒアリングをベースにしております。それぞれの出典は可能な限り明記しておりますが、現時点で当該資料が公表されていない場合もあります。

【免責条項】

- ・本報告書(概要版)で提供している情報は、ご利用者様の判断と責任においてご使用下さい。
- ・VIPOでは、可能な限り正確な情報の提供を心掛けておりますが、本報告書(概要版)で提供した内容に関連して、ご利用者様が不利益等を被る事態が生じた場合、VIPOは一切の責任を負いかねますので、ご了承下さい。

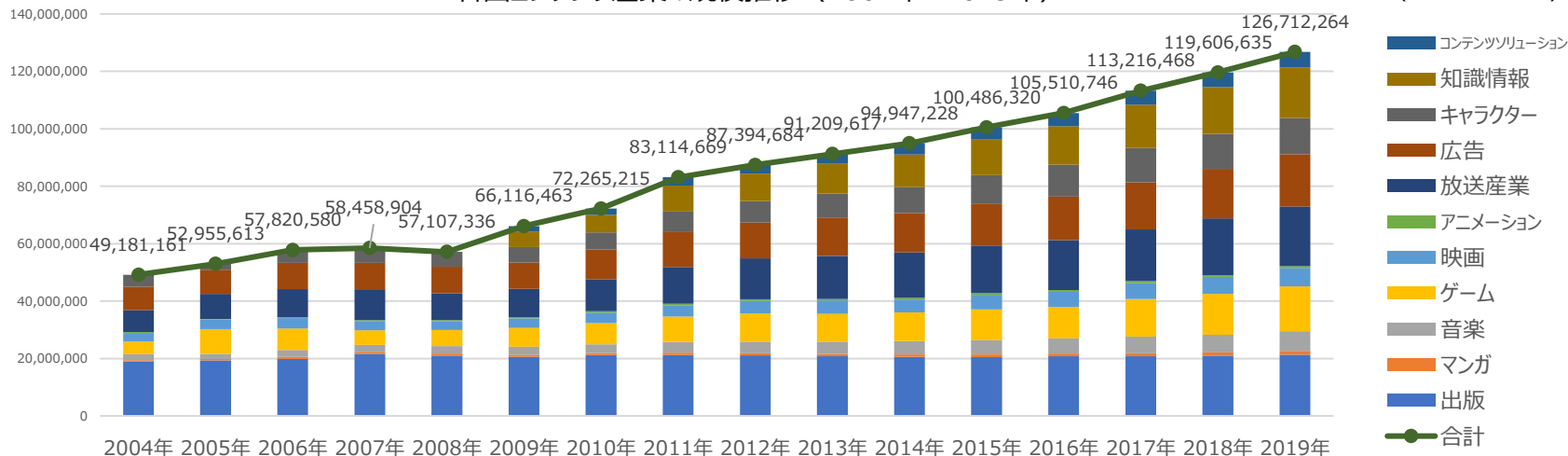
目次

はじめに		
目次		
I. 韓国コンテンツ産業	04	
• 韓国コンテンツ産業の概要		
• 韓国コンテンツ産業の輸出額		
• 韓国コンテンツ産業の政策基調		
II. 韓国文化体育観光部	07	
• 文化体育観光部の組織		
• 文化体育観光部の基金運用概要		
• コンテンツ関連の予算概要		
• 2021年 文化体育観光部の政策推進戦略		
• 文化体育観光部のコンテンツ支援事業実行機関：韓国映画振興委員会 (KOFIC) と韓国コンテンツ振興院 (KOCCA)		
III. 韓国映画産業	13	
• 韓国映画産業の規模		
• 韓国映画産業の興行収入と入場者数		
• 韓国映画の海外輸出		
IV. 韓国映画振興委員会 (KOFIC)	16	
• 映画産業支援と韓国映画振興委員会 (KOFIC)		
• 韓国映画振興委員会 (KOFIC) の概要		
• 韓国映画振興委員会 (KOFIC) の沿革		
		<ul style="list-style-type: none"> • 韓国映画振興委員会 (KOFIC) の組織 • 韓国映画振興委員会 (KOFIC) の収入と支出 • 2020年 韓国映画振興委員会 (KOFIC) 損益計算書 (P/L) • 映画発展基金 • 法定負担金 (入場券負担金) • 2021年バリューチェーン別支援事業 (案)
V. 映画以外のコンテンツ産業支援	25	
• 映画以外のコンテンツ産業支援と韓国コンテンツ振興院 (KOCCA)		
• 韓国コンテンツ振興院 (KOCCA)の組織		
• 韓国コンテンツ振興院 (KOCCA) 予算の推移		
• 2021年 韓国コンテンツ振興院 (KOCCA) の収入と支出 (案)		
• 韓国コンテンツ振興院 (KOCCA) の政策推進方向及び重点事業		
• 2021年 バリューチェーン別支援事業 (案)		
1. 企業人材養成本部		
1) 企業育成チーム		
2) 人材養成チーム		
2. ゲーム本部		
3. 大衆文化本部		
1) アニメーション・キャラクターチーム		
2) 漫画・ストーリーチーム		
3) 音楽・ファッションチーム (ファッション抜き)		
4. 放送本部		
5. 海外事業本部		
6. 政策本部 (政策金融チーム) : 金融支援		

韓国コンテンツ産業の概要

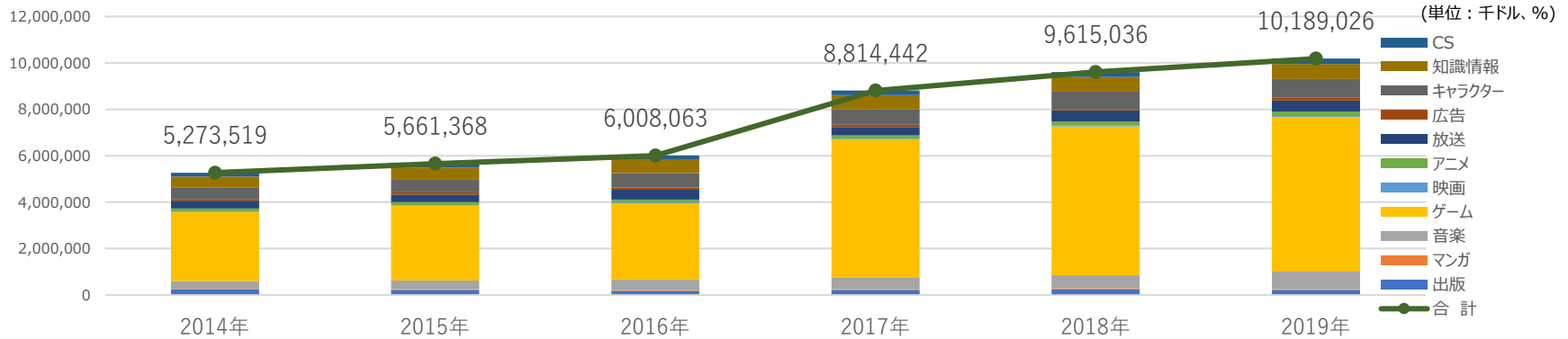
- 韓国のコンテンツ産業の売上高は増加し続け、2019年は約126兆7,123億ウォン（約12兆6,712億円）に達して、2015年から2019年まで年平均6.0%増加し、堅調な成長勢を維持していた。
- 2020年は新型コロナウイルス拡散の影響で多くの産業が減少傾向を示したにもかかわらず、ゲーム、ウェブtoon等新型コロナウイルスの拡散により成長幅が大きかった一部ジャンルの影響で、2021年コンテンツ産業は他産業より早くV字回復を見せると予想した。
- 2021年12月に発表された「2021年韓国コンテンツ産業の規模」は約133.6兆ウォン（約13兆円）と、2020年より約6%増加する展望である。

韓国コンテンツ産業の規模推移（2004年～2019年）



資料：韓国コンテンツ振興院(KOCCA)『2020コンテンツ産業白書』及び各年度『コンテンツ産業白書』から作成
 ※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

韓国コンテンツ産業の輸出額推移（2014年～2019年）



- 2019年韓国コンテンツ産業の輸出額は、101億8,903万ドル（約1兆2,430億6,170万円）と前年より6.0%増加した。
- 2015年から2019年まで年平均15.8%増加した。これは、コンテンツ産業の売上高の年平均増加率6.0%よりも高く、輸出がコンテンツ産業の成長を牽引していることを示している。
- 韓国コンテンツ市場における輸出及び海外売上上の増加は、ゲーム、映像（放送・映画）、音楽などのグローバルプラットフォームを通じた海外流通の拡大と韓国コンテンツのブランド化が主な要因とされている。また、これらの要因により、グローバルプラットフォームで人気を集め、ブランド価値が認められる事例が増え、それに伴い海外投資も増えて制作段階から海外市場での流通を想定した事例も増えている。

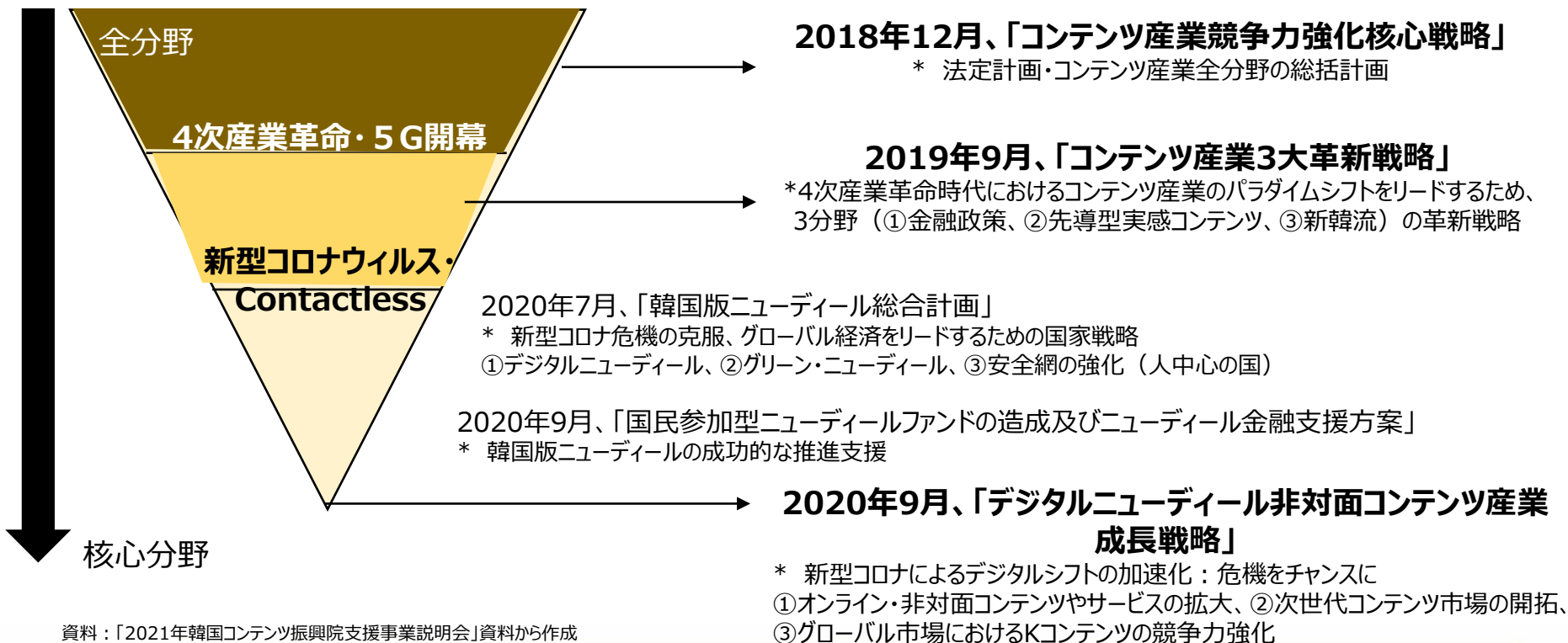
コンテンツ産業の売上高と輸出額(海外売上)の推移

	2016年	2017年	2018年
売上高 (百万ウォン)	106,116,295	113,216,467	119,606,635
成長率(%)	-	6.7%	5.6%
輸出額 (千ドル)	6,008,063	8,814,441	9,615,036
成長率(%)	-	46.7%	9.1%

資料：韓国コンテンツ振興院(KOCCA)『2020年韓国コンテンツ産業白書』及び文化体育観光部『2020コンテンツ産業調査』から作成
 ※ 米1ドル=日本122円を適用(2022年3月31日基準)

注 2017年の高成長は、ゲーム(モバイル)の大ヒットによる。

「危機をチャンスに」、デジタルシフトの加速化、新事業支援の強化、デジタル格差の解消の並行



資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明会」資料から作成

韓国文化体育観光部

- 韓国においてコンテンツ産業は**文化体育観光部**が管轄省庁になり、コンテンツ産業を管理・支援されている。
- 放送、ゲームなどのジャンルで情報通信部など他省庁と重なる部門に関しては、省庁間協議によりすみ分けをしている。
- 1990年代以降、「文化コンテンツ産業の育成」に力を入れ始め、いわゆる「K-コンテンツの成功」を文化体育観光部が中心となって政策面から後押ししている。
- 文化体育観光部は、文化芸術、コンテンツ、体育、観光等文化コンテンツ分野の関連分野の政策を立て、その実現のために国庫補助事業を実施する。国庫補助事業は、公募補助事業と指定補助事業に区分され、各公募及び補助事業は更に民間補助事業と地方自治体補助事業に区分される。
- 次世代新成長産業としてコンテンツ産業を育成する国の政策により、2000年以降文化体育観光部の予算は国家総予算の1%程度に引き上げられ、その推移を維持している。「コンテンツ産業部門」の予算額は2006年メディア部門を分離して、さらに拡充している。

- 2020年度文化体育観光部の一般会計予算は、3兆4,109億ウォン（約3,410億円、政府総予算の0.96%）と、2019年より1,206億ウォン（約120億円、1.03%）増加した。このうちコンテンツ産業部門とメディア政策部門にはそれぞれ7,247億ウォン（724億円）、1194億ウォン（119億円）と文化体育観光部予算の24.7%が投資されている（本予算基準）。

文化体育観光部の予算及びそれにおけるコンテンツ産業部門予算（一般会計）推移

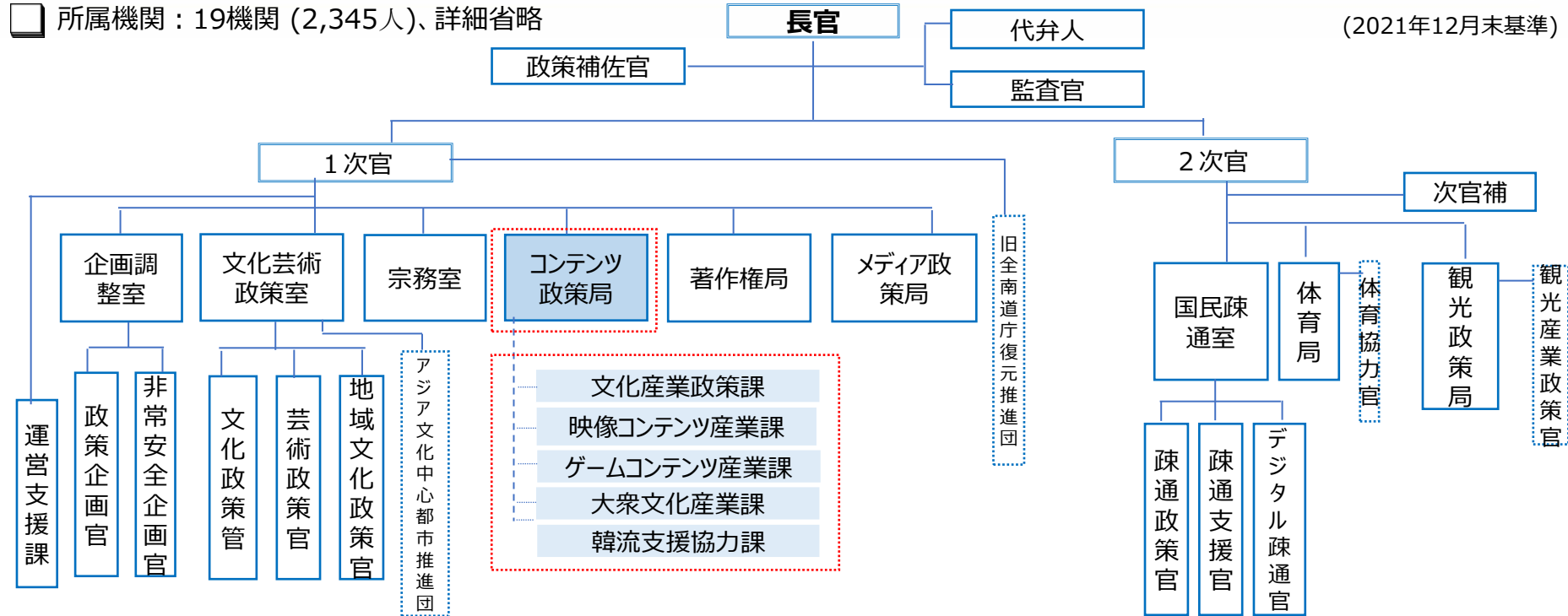
年度	政府総予算 (億ウォン)	文化体育観光部		コンテンツ産業部門		メディア政策部門	
		予算総額 (億ウォン)	政府予算に 占める比率	予算総額 (億ウォン)	所属部予算 に占める比率	予算総額 (億ウォン)	所属部予算 に占める比率
2013年	2,362,253	22,876	0.97%	2,849	12.5%	1,256	5.5%
2014年	2,472,032	23,208	0.93%	3,057	13.2%	1,027	4.4%
2015年	2,585,856	25,546	0.99%	3,738	14.6%	1,269	5.0%
2016年	2,683,872	27,697	1.03%	4,761	17.1%	943	3.4%
2017年	2,750,104	29,055	1.05%	4,724	16.2%	941	3.2%
2018年	3,014,172	28,692	0.95%	4,630	16.2%	1,052	3.6%
2019年	3,317,770	32,902	0.99%	5,565	16.9%	1,089	3.3%
2020年	3,565,686	34,109	0.96%	7,247	21.2%	1,194	3.5%

資料：文化体育観光部「2021年度コンテンツ政策局財政執行計画報告」から作成
 ※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

本部：2次官1次官補、1団4室5局12官58課3チーム（686人）

所属機関：19機関（2,345人）、詳細省略

（2021年12月末基準）



注： コンテンツ政策主官局、著者作成

資料：文化体育観光部「2021年度コンテンツ政策局財政執行計画報告」から作成

文化体育観光部の基金運用概要

- 文化体育観光部は、特別会計として6つの基金を運用している。
- 2021年運営する基金総額(案)は3兆3,914億ウォン(約3,391億円)と前年より約2.7%増加し、コンテンツ関連の映画発展基金、地域新聞発展基金、言論振興基金にはそれぞれ1,170億ウォン(約117億円)、92.9億ウォン(約9億円)、211.9億ウォン(約21億円)が割り当てられ、基金総額の4.3%を占めている。
- 映画発展基金は、韓国映画振興委員会(KOFIC)の運営資金として映画制作支援、国際共同制作支援、投資・出資事業などの「映画制作支援」、映画流通及びインフラ支援、海外進出支援、国内外映画祭など流通競争力強化の「映画流通支援」、韓国映画アカデミー運営、現場映画人養成、映画享有権、アジア映画交流センター運営などの「映画政策支援」、先端映画技術支援、次世代映像コンテンツ制作支援などの「先端映画技術育成」、映画産業の安定的な創作環境造成及び多様なジャンルの企画開発力強化の「映画企画開発支援」と国内外映画産業地域情報及び映画関連統計資料を提供する「映画情報システム運営」などに使われる。 ※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

(単位：百万ウォン、%)

区分	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年(案)	増減率(%)
文化芸術振興基金	122,336	186,764	164,700	232,037	228,226	246,164	271,731	331,645	323,059	△2.6
映画発展基金	108,876	102,528	88,790	82,535	74,847	65,914	76,835	130,248	117,007	△10.2
地域新聞発展基金	11,370	10,831	10,115	9,609	9,207	8,308	7,743	9,252	9,291	0.4
言論振興基金	23,932	22,875	23,681	23,557	23,195	23,132	22,689	22,791	21,193	△7.0
観光振興開発基金	691,651	855,553	907,944	946,609	1,135,255	959,990	1,037,412	1,266,431	1,325,007	4.6
国民体育振興基金	926,518	923,030	1,246,028	1,430,672	1,395,544	1,085,010	1,269,077	1,540,181	1,595,845	3.6
合計	1,884,683	2,101,581	2,440,258	2,725,019	2,868,274	2,388,518	2,685,487	3,300,548	3,391,402	2.7

*法制庁「法令立案審査基準」307~312頁、2020年。2021年基準、韓国政府の財政構造は一般会計と20項目の特別会計、そして67基金により構成されている。総支出の本予算は前年より5.6%増加した370.9兆ウォン、基金は14.7%増加した184.7兆ウォンで、相対的に基金の増加幅が大きく、外部状況に流動的に対応する政策的動きが活発にあったと分析できる。

資料：文化体育観光部「2021年度コンテンツ政策局財政執行計画報告」から作成

- 文化体育観光部は一般会計と6つの基金をコンテンツ産業支援事業の財源として確保し、コンテンツ局を中心にメディア政策局、著作権局が、韓国コンテンツ振興院（KOCCA）と韓国映画振興委員会（KOFIC）を介してコンテンツ産業支援事業を行っている。

コンテンツ関連予算の推移

(単位：百万ウォン)

区分	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年(予算)	2020年より	
							増減額	増減(%)
計(A)	504,442	482,488	480,081	560,036	748,343	784,421	36,078	4.8%
一般会計	401,836	394,679	402,630	477,478	651,355	669,761	18,406	2.8%
映画基金	72,411	64,587	55,285	66,000	89,948	105,266	15,318	17.0%
観光基金	3,420	6,582	5,692	7,020	7,040	9,394	2,354	33.4%
文化体育観光(B) (億ウォン)	54,948	56,971	52,578	59,233	64,803	68,637 (約6,864億円)	3,834	5.9%
比率(A/B)	9.1%	8.5%	9.1%	9.4%	11.5%	11.4%		

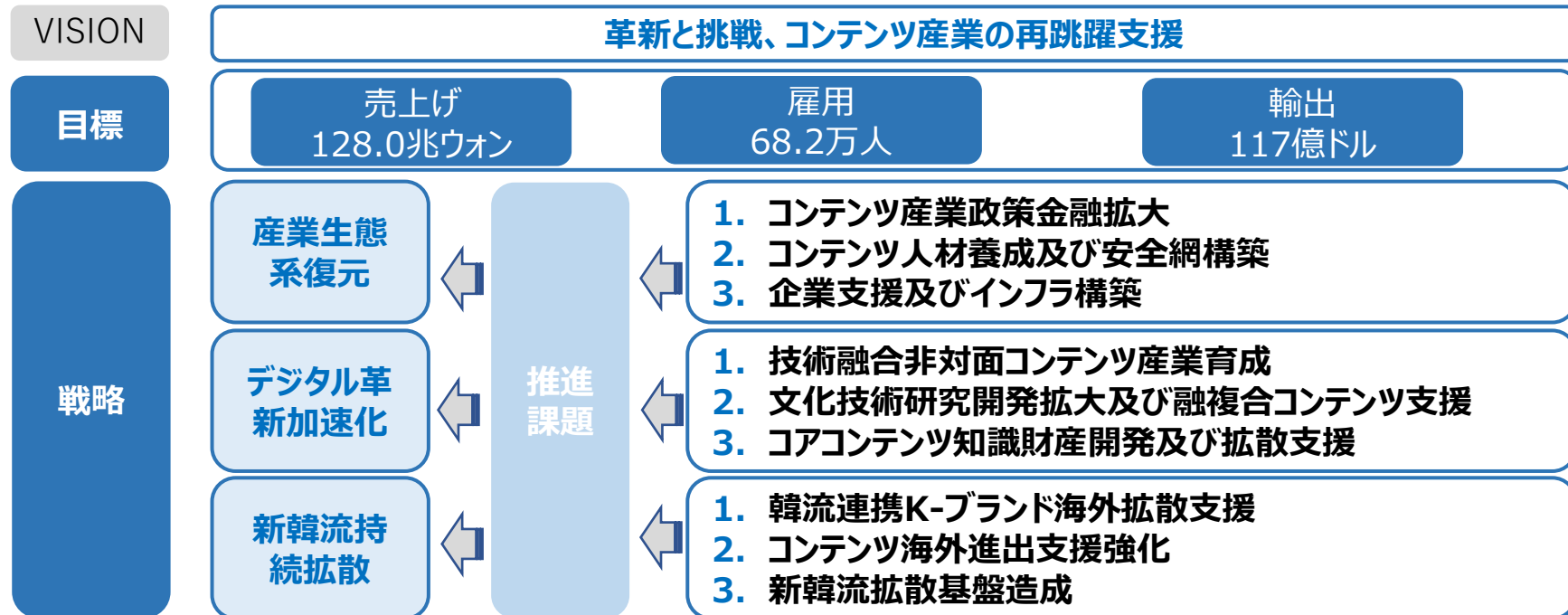
注1、2020年度データは2次補正予算を反映したもので、2次補正予算が反映されていない本報告書12頁のデータとは異なる。

注2、これらと別途に母胎ファンドにおいて「文化アカウント」と「映画アカウント」を運用し、コンテンツ産業へ積極的に投資を行っている。

資料：文化体育観光部「2021年度コンテンツ政策局財政執行計画報告」から作成

※ 韓国1ウォン = 日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

- 文化体育観光部は中長期戦略を立てコンテンツ産業を成長を促している。また、毎年コンテンツ産業戦略を立て、具体的な目標値も設定している。それに沿って韓国コンテンツ振興院、韓国映画振興委員会なども戦略を立て支援事業を実施する。



出典：文化体育観光部「2021年コンテンツ政策局業務計画」から作成

文化体育観光部のコンテンツ支援事業実行機関

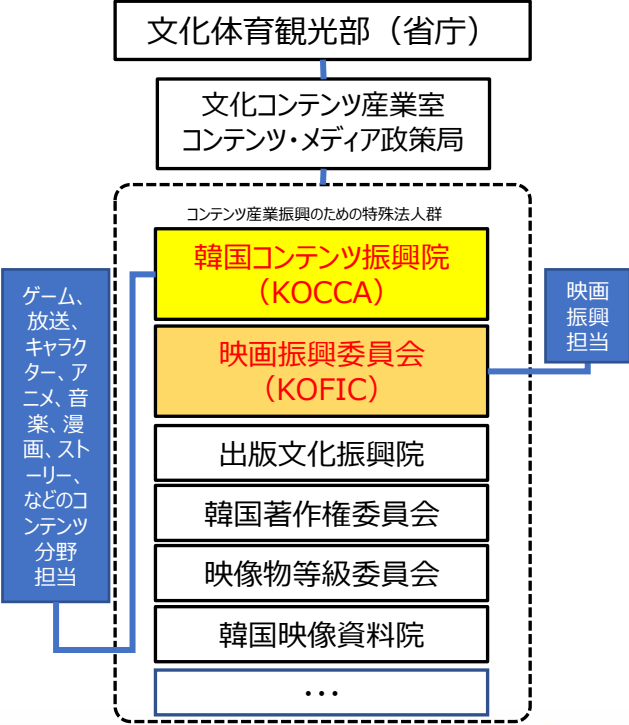
：韓国映画振興委員会（KOFIC）と韓国コンテンツ振興院（KOCCA）

VIPO Confidential

- 韓国は大統領の下に国務総理を置いて、その傘下に日本の省庁に当たる18部を置いている。
- 文化体育観光部は公企業1社を始め、準政府機関6社、その他公共機関25社の計32機関を傘下においている。
- コンテンツ産業は、映画は映画振興委員会を、映画以外のコンテンツ分野は韓国コンテンツ振興院を中心に支援を行っている。

準政府機関(6) (自前収入比率50%以下、職員定員50人以上)	基金管理型準政府機関(2) (中央政府基金を管理する機関)	国民体育振興公団、 韓国言論振興財団
	委託執行型準政府機関(4) (基金管理型ではない準政府機関)	韓国コンテンツ振興院 (KOCCA)、 国際放送交流財団、韓国観光公団、 アジア文化院
その他公共機関 (25) (公企業・準政府機関を除いた公共機関)	韓国文化情報院，韓国文化観光研究院，世宗学堂財団，(財)芸術経営支援センター，(財)韓国芸術人福祉財団，韓国文化振興(株)，芸術の殿堂，(財)国楽放送，(財)韓国工芸・デザイン文化振興院，韓国文化芸術教育振興院，国立博物館文化財団，映像物レイティング委員会，韓国映像資料院，ゲーム物管理委員会，韓国著作権委員会，韓国著作権保護院，韓国出版文化産業振興院，韓国文学翻訳院，大韓体育会，韓国体育産業開発(株)，テンドー振興財団，大韓障害人体育会，韓国賭博問題管理センター，韓国文化芸術委員会， 映画振興委員会 (KOFIC)	

【省庁関係図】



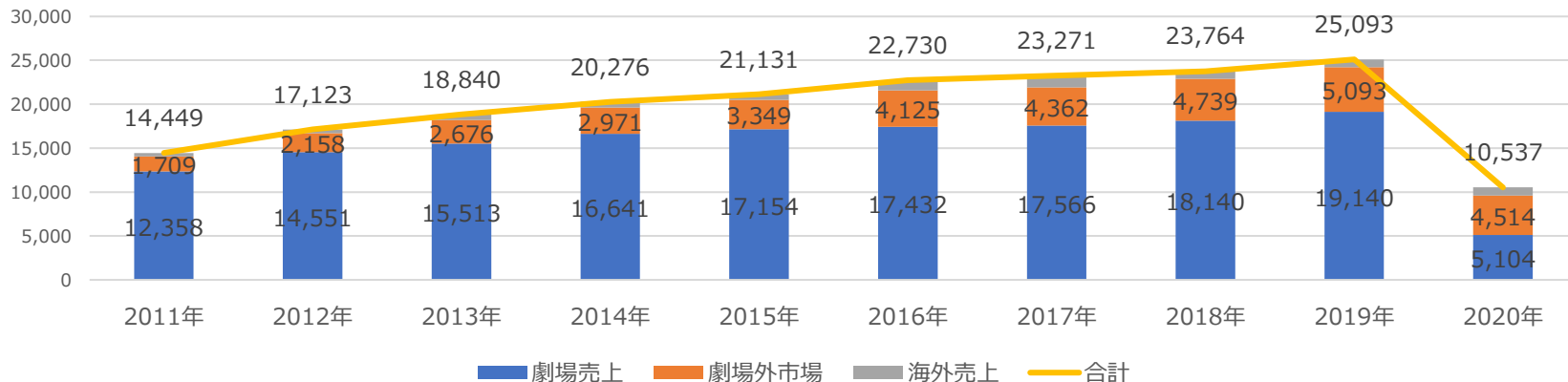
資料：文化体育観光部「2021年度予算・基金運用計画概要」から作成

韓国映画産業の規模

- 2020年韓国映画の映画館売上高は前年比73.3%減の5,104億ウォン(約510億円)と、2005年以降最低値を記録した。
- 劇場外市場も映画館よりは減少幅が小さかったものの、やはり前年比11.4%減の4,514億ウォン(約451億円)に止まった。
- 韓国映画の海外売上は、グローバルOTTの販売が好調であった影響で前年比13.3%増の8,361万ドル(約105億2,982万円)となった。
- これら主要部門の売上高の合算金額は1兆537億ウォン(約1,054億円)で、2019年に比べて58.0%減少した。

韓国映画産業主要部門(劇場、劇場外、海外)売上の推移

(単位:億ウォン)



注1) 劇場外市場とは、TV VOD、インターネットVOD、DVD及びブルーレイ、そしてTVチャンネルを対象とする。2020年から「映画付加市場」又は「デジタル・オンライン市場」等を「劇場外市場(non-theatrical market)」と包括的に命名し、今後媒体環境の変化により登場する多様な流通窓口を取り入れている。

2) 海外輸出額の円換算は別途の為替基準を一括適用した。

出典：韓国映画振興委員会(KOFIC)『2020年韓国映画産業決算』及び各年『韓国映画年鑑』から作成

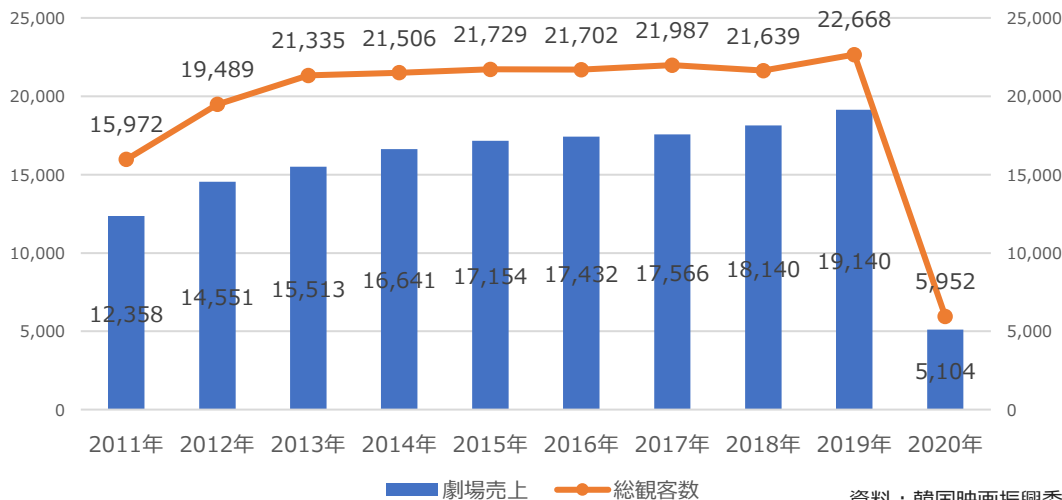
※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)、米1ドル=日本122円を適用(2022年3月31日基準)

韓国映画産業の興行収入と入場者数

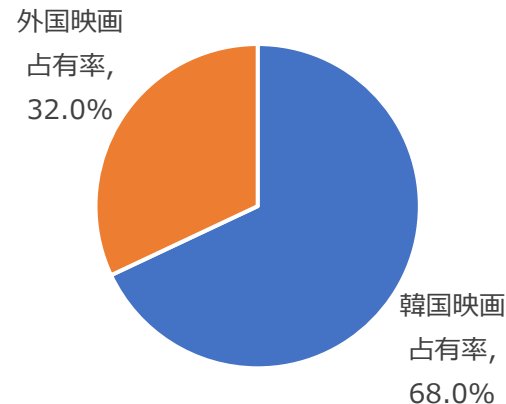
- 2020年劇場観客総数は前年より73.7%減少し5,952万人、売上高は前年より73.3%減少し5,104億ウォン(約510億円)であった。
- 韓国映画の観客数は前年より65.0%減少し4,046万人、売上高は前年より63.9%減少し3,504億ウォン(約350億円)であった。韓国映画の観客数占有率は前年より17.0P.P.増加した68.0%であった。
- 外国映画の観客数は前年より82.8%減少し1,906万人で、売上高は前年より83.0%減少し1,600億ウォン(約160億円)であった。外国映画の観客数占有率は前年より17.0P.P.減少し32.0%であった。

韓国映画産業の興行収入と入場者数

(単位:億ウォン、万人)



2020年韓国映画の観客数シェア

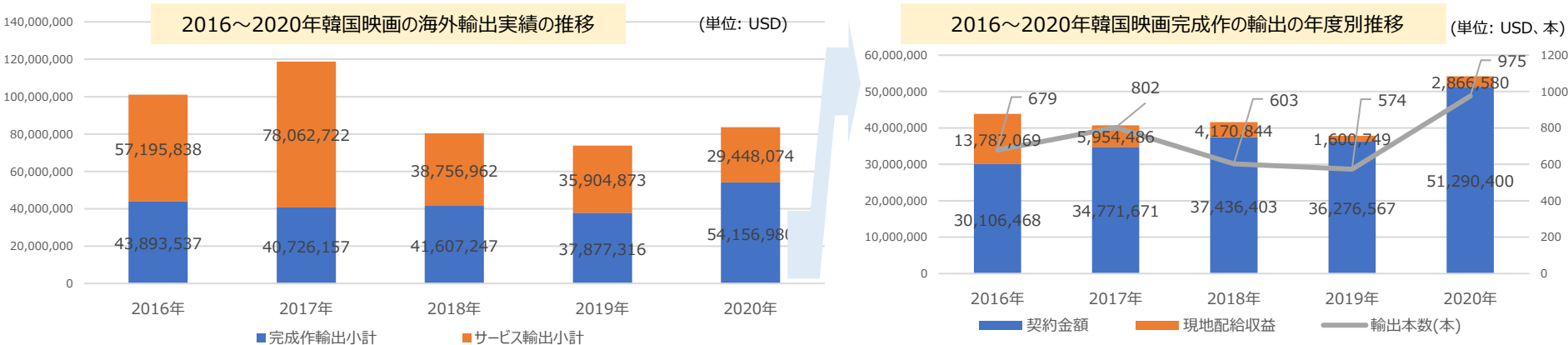


資料：韓国映画振興委員会(KOFIC)『2020年韓国映画産業決算』及び各年『韓国映画産業決算』から作成
 ※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

韓国映画の海外輸出

- 新型コロナウイルス感染症によりほとんどのフィルムマーケットがオンラインに切り替わり、新作映画が減少したことで、2020年は売上規模が減少すると予想されたが、実際の海外売上高は83,605,054ドル(約111億円)と、前年より13.3%増加した*。
- 2020年の韓国映画完成作の輸出総額は54,156,980ドル(約66億)と前年より43.0%上昇し、このうち当該年度に締結された契約金額は51,290,400ドル(約63億円)と、総額の94.7%を占めている。現地配給の収益は2,866,580ドル(約3.5億円)、総輸出本数は975本である。

* 映画振興委員会の海外フィルムマーケット及び装備展示会参加支援事業の対象会社と(社)韓国映像委員会等を対象に集計した数値を米1ドル=日本122円(2022年3月31日基準)で計算した数値



区分 1	区分 2	内訳	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
完成作輸出	契約金額	韓国映画完成作の海外輸出実績	30,106,468	34,771,671	37,436,403	36,276,567	51,290,400
	現地配給収益	既輸出作の追加収益(overage)、現地直配収益等	13,787,069	5,954,486	4,170,844	1,600,749	2,866,580
	小計		43,893,537	40,726,157	41,607,247	37,877,316	54,156,980
サービス輸出	技術サービス輸出	VFX作業の受注、装備の輸出等技術サービスの輸出実績	38,613,215	70,184,428	35,361,845	19,089,682	9,761,760
	ロケーション誘致	海外作品の国内ロケーション撮影を通じて発生する韓国国内支出金額	18,582,623	7,878,294	3,395,117	16,815,191	19,686,314
	小計		57,195,838	78,062,722	38,756,962	35,904,873	29,448,074
合計			101,089,375	118,788,879	80,364,209	73,782,189	83,605,054
前年比増減率			82.1%	17.5%	-32.3%	-8.2%	13.3%

注1: 1本当たり平均輸出価格は韓国映画の商品価値を算定してするために想定した概念的な数値に過ぎず、これを実質作品の平均輸出価格と理解するのには注意を要する。

注2: 海外輸出額の円換算は別途の為替基準を一括適用した。

資料: 韓国映画振興委員会(KOFIC)『2020年韓国映画産業決算』及び各年度『韓国映画産業決算』から作成

映画産業支援と韓国映画振興委員会 (KOFIC)

- 韓国は映画産業の保護・育成、又は映画の多様性を維持するための最小限の保護措置として、外国映画の独占的市場支配をけん制し、自国映画産業を維持しようと1967年から「スクリーンクォータ (Screen Quota) : 自国映画の義務上映制度」を導入している。幾度の改正を経て、現在は年間上映日数の5分の1(73日)以上の韓国映画上映が義務づけられている (2006年7月改正)。
- スクリーンクォータは、映画を文化商品とみるため「文化主権保護」という側面も強く、消極的な産業保護に止まるので、大規模なハリウッド映画と対抗(競争)できないという産業界の意見を反映し、映画を文化ではなく、産業として育成する制度的な措置を講じることになり、本格的に映画支援に乗り出した。
- 1998年の旧映画振興法の改正により、民間主導の映画振興委員会を発足した。それから、大規模な公的支援と映画館中心の市場の拡大を通じて産業の量的成長に注力してきた。
- その大規模な公的支援の前面に立っているのが、韓国映画振興委員会 (KOFIC) である。
- 韓国映画振興委員会 (KOFIC) は、文化体育観光部から映画に関する支援の役割を委任され、韓国映画の質的向上を図るために、韓国映画及び映画産業の振興のために設立された公共機関であり、支援事業の他、支援事業の事業費になる映画発展基金の管理・運用に係るすべての業務をも担っている。
- 主な業務としては、支援事業を施行するベースになる映画振興基本計画等の樹立・変更等に関する意見提示、映画振興委員会の運用計画の樹立・施行、定款・規定の改定・廃止、韓国映画振興及び映画産業育成などの調査・研究・教育・研修と、映画製作に関連した映像制作施設の管理・運営、支援事業の根幹になる映画発展基金の管理・運用を柱に、映画の流通配給支援、デジタルシネマと関連した映像技術の開発と標準の制定・普及、品質認定及び映画上映館などの施設基準などに関する事項、芸術映画・独立映画・アニメーション映画・小型映画及び短編映画の振興(芸術・独立映画認定など)、韓国映画の海外進出及び国際交流(韓国映画認定、国際共同制作映画の韓国映画認定など)、映画上映館入場券統合電算網の運営、韓国映画義務上映制度の運営及び改善、地域映像文化の振興、ビデオ産業の振興施策の推進など、映画産業に関連する様々な業務を担っている。

項目	内容		
名称	• 韓国映画振興委員会（Korean Film Council、略称：KOFIC）		
職員数	<ul style="list-style-type: none"> • 129人（2021年1月基準）、1局3本部15チーム • 委員長1人、副委員長1人を含む委員9人で構成される委員会（3人以上の映画人を含む） 		
管轄	• 文化体育観光部-文化コンテンツ産業室メディア政策局管轄(特殊法人)		
主要機能	<ul style="list-style-type: none"> • 安定的投資環境の造成&付加価値市場の活性化 • 韓国映画の多様性及び公共性の確保 	<ul style="list-style-type: none"> • 映画専門人員の養成 • 映像技術力アップ及び映画政策研究の強化 	
財源	<ul style="list-style-type: none"> • 政府の出捐金 	<ul style="list-style-type: none"> • 個人又は法人からの寄付物品 • 映画上映館入場券に関する賦課金 	<ul style="list-style-type: none"> • 基金の運営による収益金 • その他、大統領令に定める収入金

「映画及びビデオ物の振興に関する法律」

第2節 映画振興委員会

第4条（設置） 映画の質的向上を図り、韓国映画及び映画産業振興のために、文化体育観光部傘下に映画振興委員会を置く。〈改定2008年2月29日〉

第5条（法人格） 映画振興委員会は法人とする。

第14条(映画振興委員会の機能)①映画振興委員会は次の各号の事項を審議・議決する。

5. 第23条の規定による映画発展基金の管理・運用
12. 第27条の規定による共同製作映画の韓国映画認定
13. 第39条の規定による映画上映館入場券統合電算網の運営
14. 第40条の規定による韓国映画義務上映制度の運営及び改善

第18条（予算編成等） ①映画振興委員会は大統領令で定める毎年度予算編成の基本方向とその規模に関して、文化体育観光部長官の承認を得なければならない。

- 韓国映画産業の保護・振興を目的として1973年に設立された「映画振興公社」の後継となる。
- 1999年の映画振興法の改定、2001年の韓国映画アカデミーの統合を経て現在の組織体系となった。

年	出来事	備考
1967年	・ スクリーン・クォータ (Screen Quota) 制の導入	「映画及びビデオ物の進行に関する法律」の第19条(韓国映画の上映義務) ① 法第40条に基づいて映画上映館の経営者は毎年1月1日から12月31日までの上映日数の5分の1以上韓国映画を上映しなければならない。(2006年改定基準)
1973年	・ 映画振興公社を設立	
1984年	・ 韓国映画アカデミーを設立	
1996年 ^{※1}	・ 釜山国際映画祭開始	
1997年	・ 総合撮影所を建設 ・ 映画振興金庫を設置	韓国における「日本文化開放」
1999年	・ 映画振興委員会 (第2の創立) を設立 ・ 映画振興法を改定	
2000年	・ 映像専門投資組合への出資開始 (映画専門投資ファンド結成支援)	
2001年	・ 韓国映画アカデミー (映画及びアニメ) を統合	
2004年 ^{※2}	・ 映画館入場券統合電算網	映画観客集計の電算化 + 入場券購入の便宜性向上 ⇒ 30代以上の映画観客の増加が期待
2006年	・ 「映画及びビデオ物の振興に関する法律」改定を通じた映画発展基金運用の役割を与える ・ 中小企業庁の「Fund of Funds (母胎ファンド)」と映像専門投資組合への共同出資	
2007年	・ 映画発展基金造成のための映画上映館入場料賦課金の徴収開始	
2010年	・ 映画館入場券統合電算網義務加入の法制化の施行	
2014年	・ 映画上映館入場券賦課金の徴収期間の延長 (~2021年) ・ 韓・中共同製作協定の締結	
2016年	・ オンライン上映館統合電算網の基本インフラ構築	

※1 1997年:韓国IMF救済金融危機

資料:韓国映画振興委員会(KOFIC)ホームページの「経営公示」(2021年12月最終確認) から作成

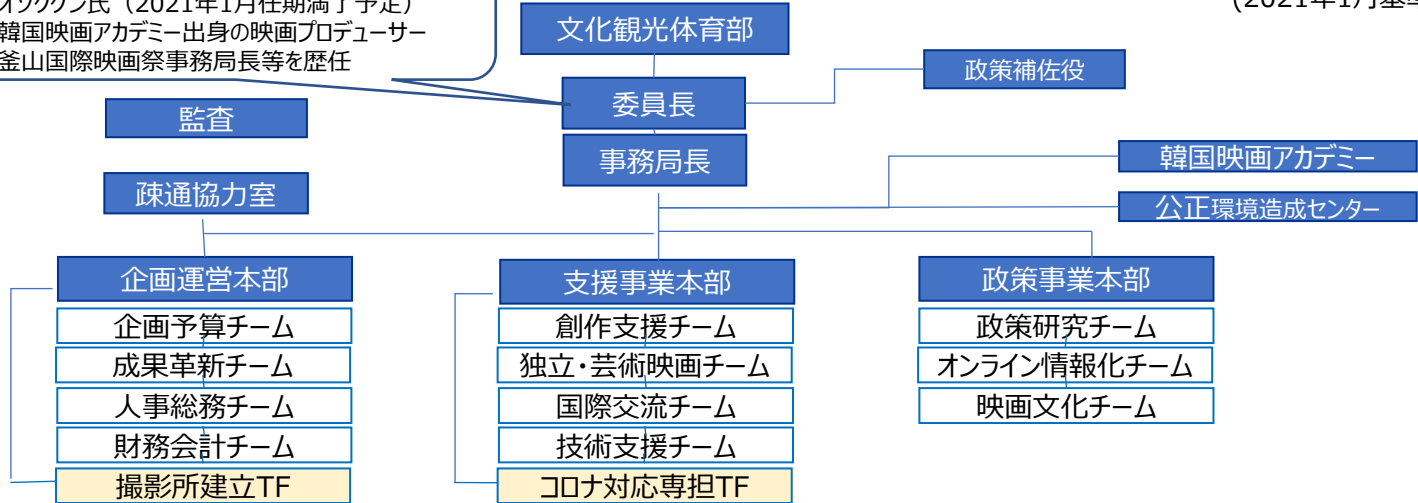
※2 2004年:統合電算網構築とともに、スクリーン数増加 (1999年末、588から700以上、人口79,694人当たりスクリーン1つ、座席は194,677席で241人当たり1席と非常に少なかった)

韓国映画振興委員会 (KOFIC) の組織 : 1局3本部15チーム

<委員長について>

- 大統領が任命し、任期は基本的に3年
- 現任：オソクガン氏（2021年1月任期満了予定）
 - 韓国映画アカデミー出身の映画プロデューサー
 - 釜山国際映画祭事務局長等を歴任

(2021年1月基準)

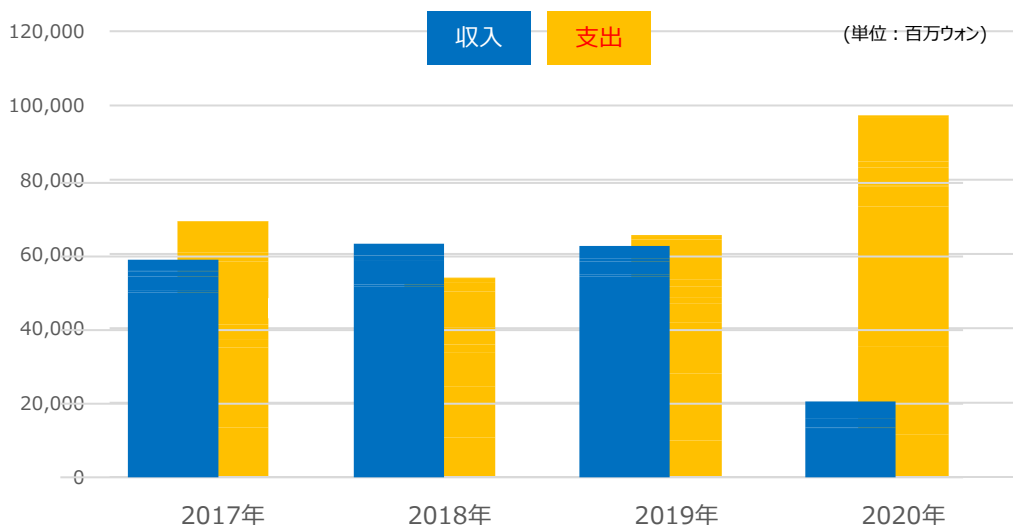


注1：委員長の交代により、2022年1月～2024年1月まで朴起鏞(パク・キョン)が委員長を務める。
 注2：2022年2月、委員長の交代があったが、KOFIC公式ホームページにはその内容がアップデートされていないため、そのままにしている。
 資料：韓国映画振興委員会(KOFIC)ホームページの「経営公示」(2021年12月最終確認) から作成

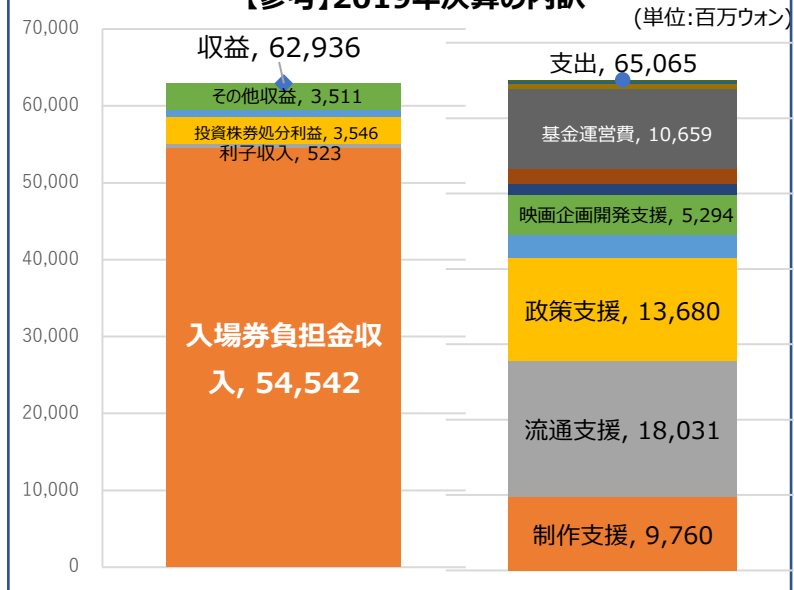
韓国映画振興委員会（KOFIC）の収入と支出

- 韓国映画振興委員会（KOFIC）の収入と支出の内訳をみると、入場料負担金を主な収入源としているが、2020年は劇場の休館・閉館により入場料収入そのものの減少が大きく、また、賦課金率も入場料の3%から0.3%と大きく縮小され、収入が大きく減ったが、支援事業は大きく増えたため、大幅な赤字経営になった例外的な年であった。

KOFIC収入と支出の推移（2017～2020年）

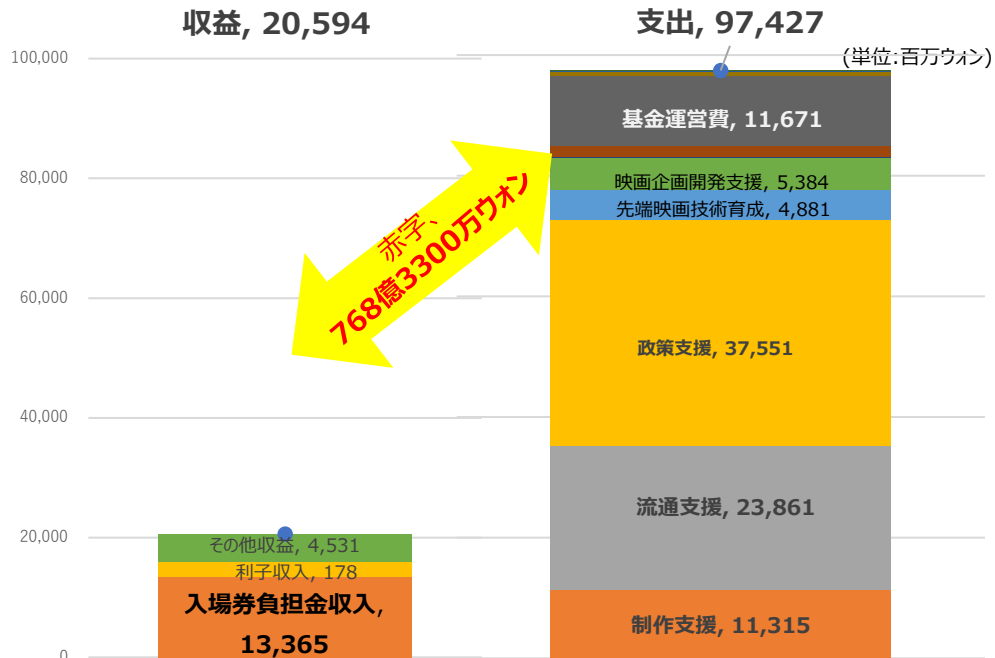


【参考】2019年決算の内訳



資料:韓国映画振興委員会(KOFIC)「2019年度決算報告書」及び各年度決算報告書から作成

- 2020年は新型コロナにより、例年と異なり赤字運営になったが、この基調は2021年、2022年も続くと予想される。
- 「2022年予算案及び基金運用計画事業説明資料」によると、2022年予算編成では初めて公共資金管理基金からこれまで映画発展基金が公共資金管理基金に預託していた預受金800億ウォン(約80億円)を借入れ、赤字部門を補填する予定である。



- 2020年は収入が減った半面、支出は大幅に増加したため、768億3,300万ウォンの赤字を記録した。
- 新型コロナウィルス感染症の拡散による被害企業支援としては、個別の支援事業は実施していなかった。

【大幅な収入減】

- コロナ感染拡大により、入場券負担金収入が411億7,700万ウォン減少
- その他持分証券処分利益10億2500万ウォン減少
- 南揚州撮影所事業終了により、技術事業収益8億1,500万ウォン減少
- 支出金返納金収入などその他収益6億7500万ウォン増加

【支出】

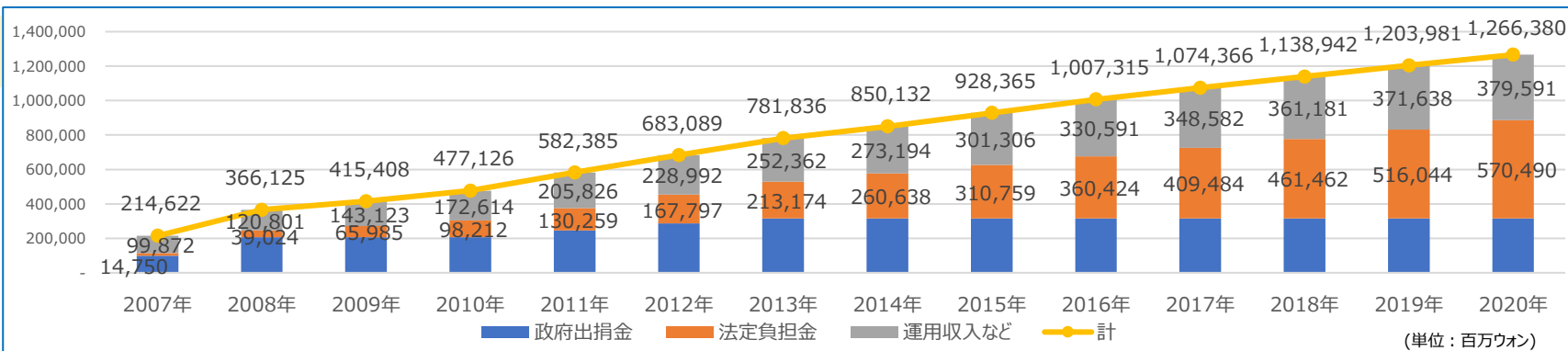
- 支出323億6,200万ウォン増加
- 2020年支出予算2次補正及び新規事業などによる事業費用326億9,900万ウォン増加した
- 新型コロナの拡散により委縮された映画産業の活性化のため、「映像専門投資組合へ出資」に240億ウォンを投資した。

注：政策支援=人的資源育成+映画政策研究+映画享受権の強化+韓国映画100周年記念事業の合計

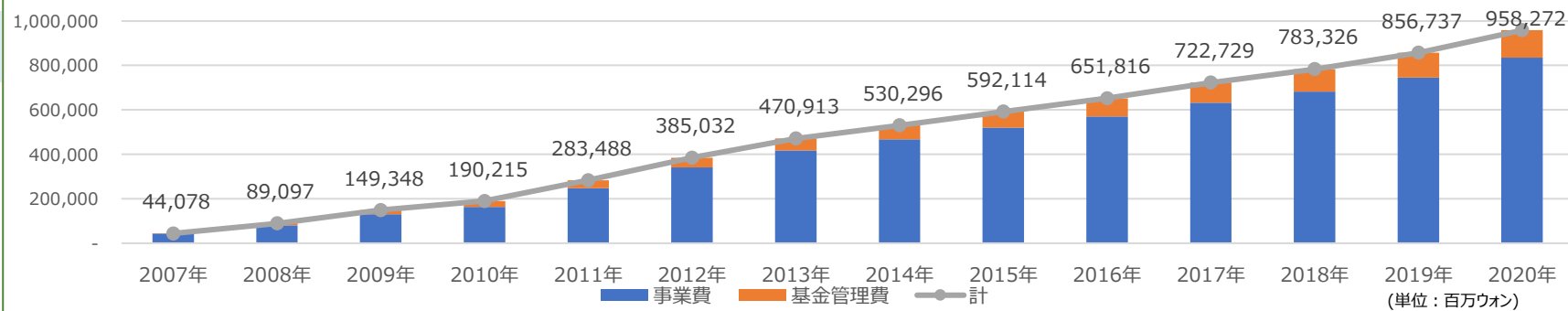
映画発展基金

- 韓国映画振興委員会(KOFIC)は、2007年新設された「映画発展基金」をその財源として各種支援事業を運営している。
- 「映画発展基金」は、2007年から入場券負担金として法廷負担金と、政府出捐金、その他基金からの運用収入などで構成される。
- 2019年まで累計額は約1兆2,040億ウォン(約1,204億円)と、その内8,567億ウォン(約856億円)が映画産業支援に使用された。

累計
収入



累計
支出



注1: 2019年、2020年の数値は確定値ではない。

注2: 運用収入には、財貨及び役務販売収入、借入金及び余裕資金の回収、政府内部収入及びその他などが含まれる。

資料: 韓国映画振興委員会(KOFIC)の各年「映画発展基金運用計画」から作成

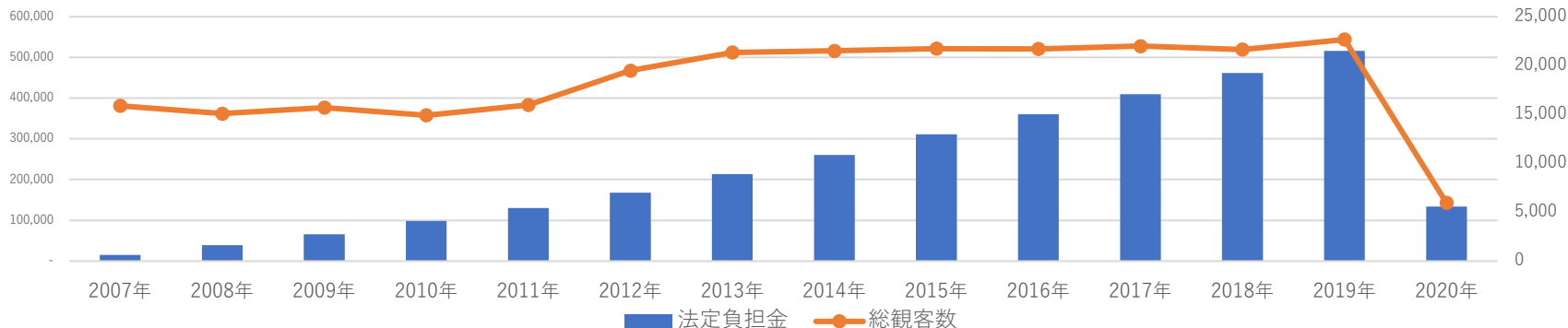
※ 韓国1ウォン = 日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

法定負担金（入場券負担金）

- 2007年「映画・ビデオの振興に関する法律」を改訂し、同法律第23条1項により映画発展基金を新設した。基金は、映画振興委員会(KOFIC)が管理・運用するが、独立会計で別途処理される。また、同法第24条及び同法施行規則第3条の2により、委員会のすべての収入は基金の財源に帰属され、2008年2月19日、「委員会予算及び事業承認通報（文化体育観光部映像産業チーム）」により委員会の事業費及び人件費などを含むすべての支出は基金予算で執行されることになった。
- 2007年7月1日から映画上映館に入場する観客に対して入場券価額の3%を賦課してきた入場料負担金は、2014年12月、2021年12月と2回改正され、2028年12月末まで延長された。
- 2020年は、新型コロナウイルス感染拡大により前年同月より、多くは90%以上観客数が減少して劇場収入そのものが減ったうえに、劇場運営が悪化したため2020年2月から12月まで一時的に映画発展基金賦課率を3%から0.3%へ引き下げたため、入場料負担金が大きく減少した。

入場券負担金と観客数の推移

(単位：百万ウォン、万人)



注：初期の入場券負担金が少ないのは、入場者データを集める映画館入場券統合電算網の加入率と入場券負担金の憲法違反を訴えた訴訟があったためである。映画館入場券統合電算網への加入が義務化された2010年まで各年度の12月31日基準映画館の映画館入場券統合電算網加入率は、2004年68%、2005年83%、2006年91%、2007年97%、2009年98%、2010年99%となる。

資料：韓国映画振興委員会(KOFIC)の各年「映画発展基金運用計画」及び各年度『韓国映画産業決算』から作成

2021年バリューチェーン別支援事業(案)

- 2021年映画振興委員会 (KOFIC) の事業費予算は、映画発展基金運用計画の支出予算1,171億ウォン(約117億円)から純事業費として1,052億6,800万ウォン(約105億円)が割り当てられている。
- 2021年の特徴は、2019年から企画・開発部門支援が追加されたにもかかわらず、依然として企画・開発部門への支援がまだ小さく、「映画専門投資組合への出資」350億ウォン(約35億円)を含んだ制作部門への支援が5割近くを占めていることである。また、単一事業としては韓国映画アカデミーの運営の予算が最も大きかった。
- 支援事業の施行に当たって、韓国産業のコアな創作人材と女性の役割比率を高め、ジェンダー間のバランスを維持することで韓国映画産業のジェンダーダイバーシティを確保しようと、韓国映画の企画・開発支援事業と独立・芸術映画製作支援事業の個別事業には加算点制度を採用した。

主な 受益者	企画・開発		制作(撮影/ポストプロ)		流通・配給・上映		(単位: 百万ウォン)	
	支援事業名	予算	支援事業名	予算	支援事業名	予算		
支援 事業 内訳	シナリオ公募展運営	413.5	独立・芸術映画制作支援	7,986	専用館の運営支援	2,932		
	韓国映画の企画開発支援	1,630	長編劇映画撮影空間支援	1,870	独立・芸術映画リリース支援	2,830		
	韓国映画次期作企画・開発支援	1,443	アニメ映画総合支援	2,038	独立・芸術映画流通・配給総合支援	2,000		
	企画開発専門力量強化支援	2,354.5	VR専門力量強化支援	360	デジタルオンライン市場の活性化	2,624		
	韓国映画シナリオ映画化研究支援	400	国際共同制作支援	944	韓国映画の海外輸出支援	4,303		
			映像専門投資組合へ出資	35,000	韓国映画の海外上映イベントの支援	1,070		
			外国映像物のロケーションインセンティブ支援	384	アジア映画市場支援	1,000		
小計	62億4,100万ウォン(5.9%)		485億8,200万ウォン(45.8%)		226億4,300万ウォン(21.5%)			
育成・インフラ整備								
支援 事業 内訳	映画政策支援		先端映画の技術育成		映画情報システム運営			
	支援事業名	予算	支援事業名	予算	支援事業名	予算	支援事業名	予算
	映画政策及び産業研究	700	映画教育支援	600	先端映画の技術支援	2,979	映画情報システム運営	2,152
	公正環境の造成事業	1,343	文化疎外階層の観覧環境を改善	2,927	次世代映像コンテンツの制作支援	1,200		
	賦課金の管理	771	韓国-アセアン映画機構設立運営	1,970				
	南北映画交流支援	65	地域映画企画・開発及び制作支援	400				
	韓国映画アカデミーの運営	9,593	地域映像文化活性化支援	2,750				
現場映画人の人材育成	1,123							
小計	278億200万ウォン(26.4%)							
合計	1,052億6,800万ウォン							

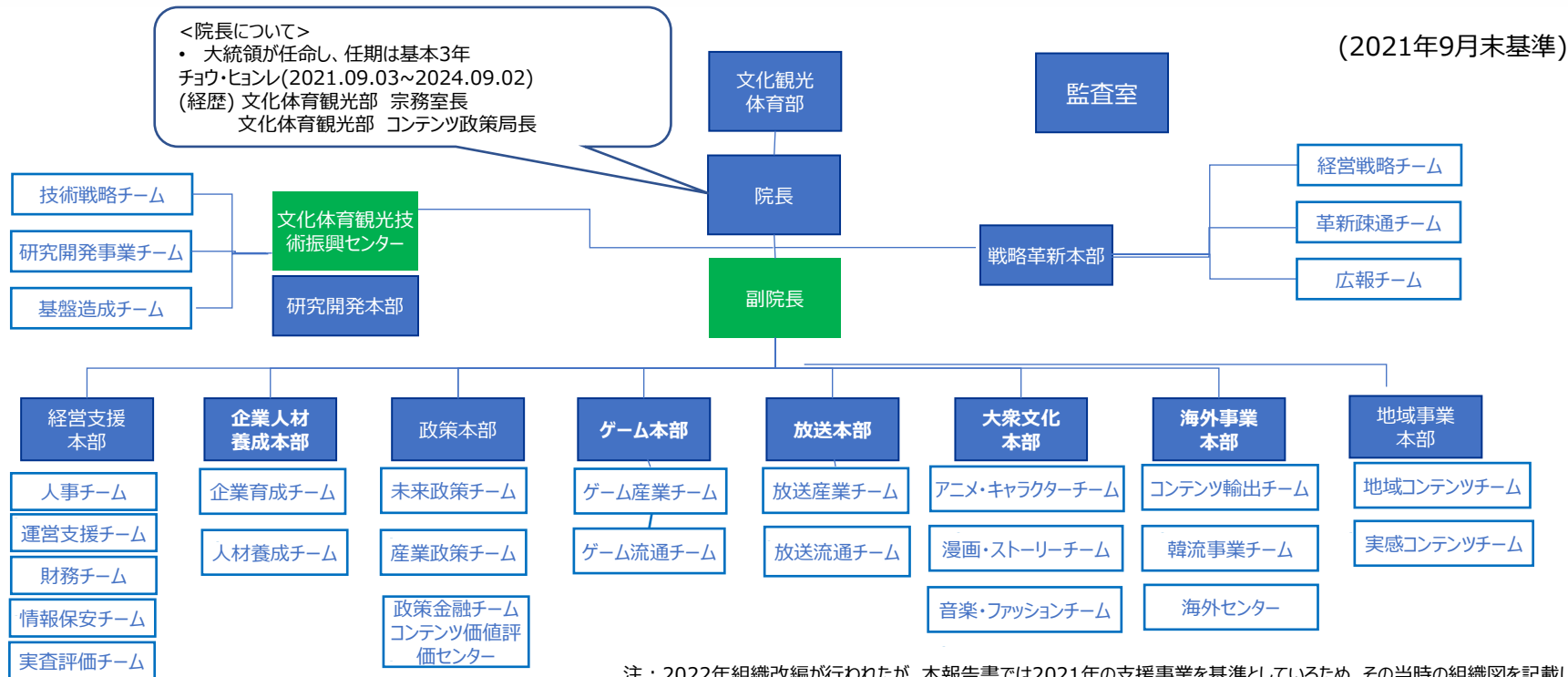
資料:韓国映画振興委員会(KOFIC)の「2021年支援事業映画振興委員会事業計画」を基に作成

※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

映画以外のコンテンツ産業支援と韓国コンテンツ振興院（KOCCA）

- 映画以外のジャンルに関する支援は、文化体育観光部の傘下機関の韓国コンテンツ振興院（KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY、略称：KOCCA）を中心に講じられている。
- 韓国コンテンツ振興院（KOCCA）は、2009年「文化産業振興基本法」の改正により、韓国文化コンテンツ振興院（2001年設立）、韓国放送映像産業振興院（1989年）、韓国ゲーム産業振興院（1999年設立）などそれぞれでジャンル毎に分かれていた支援機構を統合し、2009年5月に設立された。
- 既存のコンテンツ関連振興機関を統合することにより、放送、ゲーム、アニメーション、音楽などジャンル別支援で生じる重複支援など非効率的な要素を減らし、ジャンルの有機的な連携が可能になり、機能の重複を解消、産業振興のコア機能を強化、コンテンツ産業のコントロールタワーとしての役割の遂行など、シナジー効果を得ることができるようになった。
- 韓国コンテンツ振興院（KOCCA）は、毎年一般会計（日本の本予算に当たる）から組まれる予算をもって映画以外の放送・ゲーム・キャラクター・音楽・アニメーション・地域・ストーリー・文化技術・ニューコンテンツ・漫画・ファッション・共通の12ジャンルにわたる支援事業を行っている。
- 2020年のコンテンツ産業支援実績は、768社に1,430億ウォン（約143億円）であり、支援企業の売上高2,699億ウォン（約270億円）達成、3,481人の雇用を創出した。また、新型コロナウイルス感染の拡大により輸出が硬直しているなか、オンライン事業へ速やかにシフトすることを支援して輸出額243,972千ドル（約297億6,450万円）を達成した。また、コンテンツ分野の政策金融は813億4,100万ウォン（約81億3,410万円）の投・融資を行った。（韓国コンテンツ振興院（KOCCA）2020年12月基準内部実績の取集め）
- 2021年支援事業制度の特徴は、①支援事業の中間評価を廃止して予算執行と遂行状況に対する中間点検を導入し、予算執行と事業の方向性に関する点検へシフトし、②履行保証保険制度の廃止以降新たに導入された「企業信用度」の評価配点を2点から5点へ引上げ、③支援事業の参加申請において「性暴力根絶誓約書」の提出と事業結果の報告時に参加者の「性暴力予防教育参加履修証」の提出の義務化（フリーランスを含む）、④制作支援事業の成果管理をシステム化して（事業の成果を3年間追跡管理）、創出された成果が支援事業の拡大につながる好循環システムを作り、⑤非対面電子協約を導入して行政の簡素化及び支援企業の便宜を図る（韓国コンテンツ振興院（KOCCA）の事業管理システム機能の高度化）、⑥国庫支援事業の選定企業を通じて新型コロナウイルス感染拡大による危機を克服するための雇用安定、労使共生に努めることである。
- 2021年の韓国コンテンツ振興院（KOCCA）の支援事業は2020年組織改編に伴い、約130以上の支援事業が各本部別に編成されているが、本報告書では各本部別に支援事業を整理したうえで、必要に応じてバリューチェーン別に整理する。

- 2021年9月、任期満了により、院長交代。
- 2021年12月、8本部23チーム制、職員数515人である。また、海外ビジネスセンター8カ所を運営している。

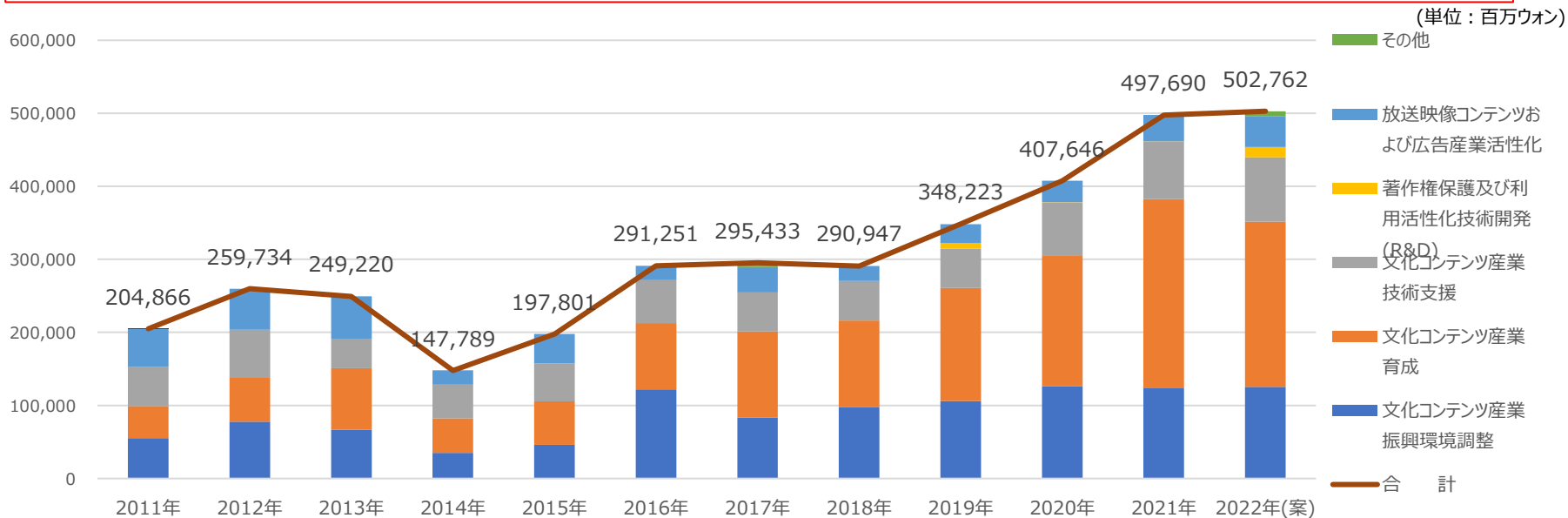


注：2022年組織改編が行われたが、本報告書では2021年の支援事業を基準としているため、その当時の組織図を記載した。

出典：韓国コンテンツ振興院（KOCCA）ホームページ「経営公示」

韓国コンテンツ振興院（KOCCA）予算の推移

- 韓国コンテンツ振興院（KOCCA）の（国庫）予算は毎年増加傾向を示しており、2021年は4,976億9,000万ウォン(約497億6,900万円)で、2022年は最高の5,027億6,200万ウォン（約502億7,620万円）になる予定である。



注1：2021年予算は2021年12月10日基準、ERP編成基準で今後変更されることがある。

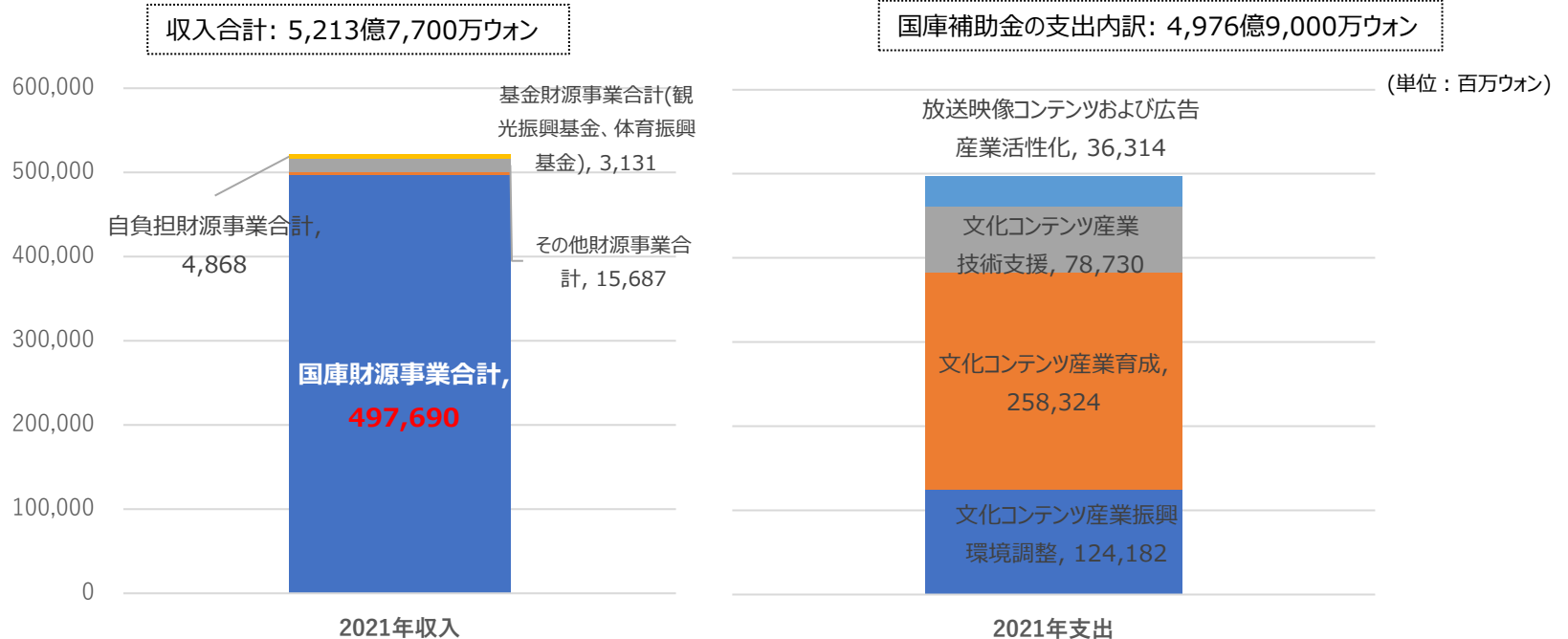
注2：2022年予算は理事会承認基準で今後国庫交付において変更されることがある。

出所：各年の「細部事業別予算現況」から作成

※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

2021年 韓国コンテンツ振興院 (KOCCA) の収入と支出(案)

- 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)は主に政府一般会計予算から財源を得て事業を展開しているが(2020年基準95%)、その他に観光振興基金や体育振興基金からの繰り入れと建物の賃料及び技術料などの収入がある。一般会計への依存度がかなり高い機関である。
- 2021年予算は、計4,976億9千万ウォン(約497億6,900万円)と、2020年より900億4,400万ウォン(約90億円)、前年比22.1%増えた。2022年の予算は、5,027億6,200万ウォン(約502億7,620万円)になる予定である。



資料: 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)ホームページの「経営公示」及び各年度予算総括(<https://www.kocca.kr/cop/bbs/list/B0000121.do?menuNo=203465>)

注: 2021年予算は2021年12月10日基準、ERP編成基準で今後変更されることがある。

※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

コンテンツ3大革新戦略(2019年9月)

政策方向	政策内容
政策金融の拡大	政策金融を拡充し、革新企業の跳躍を支援
実感コンテンツの育成	先導型実感コンテンツを育成し、未来の成長動力を確保
新韓流の海外進出	新韓流で連関産業の成長を牽引



デジタルニューディール成長戦略(2020年9月)

政策方向	政策内容
成長戦略の提示	非対面環境へのシフトに速やかに対応し、コンテンツ産業の競争力の確保
	次世代コンテンツの開発に果敢に投資し、世界市場を先取り
	コンテンツ産業エコシステムの復元と文化技術人材の力量アップ

2021年韓国コンテンツ振興院(KOCCA)の重点事業

実感コンテンツの育成	技術基盤の実感コンテンツ(放送、ゲーム、音楽、文化技術等)の支援拡大	政策金融の拡大	国内コンテンツ企業の投・融資基盤の造成と、円滑な資金調達ができるようにコンテンツ価値評価制度の活性化及び政策金融制度の拡大
社会的価値の創出	公共機関の業務を基盤にした社会的価値(人権、公正取引、雇用創出等)の増進	新韓流の活性化	参観環境の変化により、新韓流と連関産業を結合した非対面海外進出の推進(On:韓流フェスティバルなど)

資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明会」資料から作成

2021年バリューチェーン別支援事業（案）

- 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)は、支援事業をバリューチェーン別に区別していないが、大衆文化本部の支援事業を中心にバリューチェーン別に区分してみた。しかし、一つの支援事業が複数のフェーズにわたり実施されるケースも多く、本図は厳密な区分ではないことに留意してみる必要がある。
- 個別ジャンルへの支援は、韓国コンテンツ振興院(KOCCA)総予算の34.5%に該当する1,671億9,300万ウォン(約167億1,930万円)が当てられていて、残りの約65.5%はコンテンツ産業のインフラ、人材・企業養成、産業システム整理、研究・調査などの後方支援に配分されている。

Support Activities 3,169億 9,700万 (65.5%)	運営支援	企画調整室、副院長直属、経営支援本部、計475億2,800万ウォン		
	海外進出支援	海外事業本部(コンテンツ輸出チーム、韓流事業チーム)計156億7,100万ウォン		
	企業・人材養成	企業人材養成本部(企業育成チーム、人材養成チーム)556億500万ウォン		
	文化技術	文化技術本部(文化技術戦略チーム、文化技術開発チーム)816億3,100万ウォン		
	地域事業	地域事業本部(地域コンテンツチーム、実感コンテンツチーム)950億5,000万ウォン		
	政策	政策本部(未来政策チーム、産業政策チーム、政策金融チーム)215億1,200万ウォン		
Primary Activities 1,671億 9,300万 (34.5%)		企画・開発	制作	流通
	ゲーム	285億9,900万(47.2%)	213億1,400万(35.2%)	106億8,600万(17.6%)
	放送	31億5,500万(9.8%)	146億6,000万(45.3%)	145億1,800万(44.9%)
	アニメ・キャラクター	7億2,000万(3.4%)	126億700万(59.6%)	78億4,000万(37.0%)
	漫画・ストーリー	30億7,000万(27.2%)	49億8,700万(44.2%)	32億1,400万(28.5%)
	音楽・ファッション	22億8,100万(4.8%)	307億(65.2%)	140億7,300万(29.9%)
	小計	378億2,500万(21.9%)	842億6,800万(48.9%)	503億3,400万(29.2%)

資料：2021年各支援事業の「事業提案書」等を基に作成

注：企画・開発、制作、流通の総額は、ジャンル別支援事業における個別支援事業と重複するところがあるため、合計が異なる

※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

1. 企業人材養成本部

1) 企業育成チーム

(単位：百万ウォン)

成長段階	事業	初期創業段階	成長・跳躍段階	成熟段階
		初期創業段階	成長・跳躍段階	成熟段階
	アイデア事業化(1,165)	アイデア融合ファクトリー(1,165) ▶ファクトリーラボ/クリエイターラボ ▶ロンチングラボ		
	初期創業・再創業(3,965)	初期創業育成(3,000) ▶スタートアップリーグ(予備創業) ▶創業発電所(初期創業) 創業再挑戦(965) ▶セカンドチャンスプログラム		
	中期スケールアップ(4,852)		創業跳躍プログラム(2,952) ▶中期スタートアップの成長支援 民間アクセラレーター及び同伴成長(1,900) ▶コンテンツアクセラレーター スタートアップ育成 ▶リード企業-スタートアップの同伴成長支援	
	スタートアップ海外進出(2,479)		海外投資誘致及びグローバルアクセラレータープログラム参加支援(1,200) ▶海外パートナーと一緒にグローバルアクセラレーティング+投資誘致	
	創作・企業インフラ運営(13,131)	コンテンツスタートアップのグローバル進出(1,276) ▶スタートアップ特化グローバルマーケット参加支援 ▶スタートアップ・コンの開催(コンファレンス・競争ピッチング/成果展示など) CKL企業支援センター入居空間・ビジネスセンター・雇用センターの運営(11,066) ▶CKL入居空間の運営(入居者選抜・運営、インキュベーション支援) ▶CKLビジネスセンターの運営(パートナー企業・機関が企業成長ニーズに見合う支援) ▶コンテンツ雇用センターの運営(コンテンツ分野の雇用創出及び政策支援)		
		コンテンツマルチユースラボの運営(2,065) ▶マルチユーススタジオ及びIP教育プログラム ▶マルチユースを活用した創作及び商品化販路支援		

2) 人材養成チーム

(単位：百万ウォン)

事業	対国民コンテンツ教育 潜在人材の底辺拡大	産学研協力・PBL基盤 青年人材 創作・制作パワー開発	新制作技術反映 創意人材 融複合パワーの拡張	現場人員
コンテンツ再教育 (1,000)				コンテンツ産業ニーズ型人材養成 ▶コンテンツインサイト ▶コンテンツスタートアップ教育 ▶特化教育(社会的価値)
実感コンテンツ創作者(3,500)			新技術に基盤した実感コンテンツ創作・制作実務教育 ▶8つの教育プラットフォーム機関、120人選抜 ▶修了生事後支援 ▶感性技術、メディアアート、オンラインコンサートなど4コース運営(200人選抜) ▶プロジェクト遂行費用支援	
文化技術専門人材養成(1,565)				
コンテンツ創意人材 同伴(10,859)		コンテンツと技術結合に関心をもつクリエイター、文化技術開発者養成 ▶17教育プラットフォーム機関、創作者420人選抜 ▶修了生事後支援		
コンテンツウォンキャンプ(4,116)		産・学・研・官協力体系の構築を通じた融合型創意人材養成 ▶20教育コンソーシアム機関、プロジェクト企画・開発教育など ▶修了生インターンシップ支援		
サイバーコンテンツ アカデミー (1,178)	対国民コンテンツオンライン教育サービス、コンテンツ潜在人材の裾野拡大 ▶エデュKoccaサイトの運営 ▶オンライン教育サービス(890コース) ▶新規コンテンツの開発 ▶コンテンツ企業ニーズ教育			
コンテンツ人材キャンパス/文化広場 (4,022)	▶コンテンツ人材キャンパスの運営(2,369) ▶コンテンツ人材キャンパス施設及び装備の運営 ▶対国民コンテンツ教育(オープンクラス)の運営 ▶コンテンツ文化広場の運営(1,653) ▶文化広場インフラを活用した融複合コンテンツの試演・ショーケース支援 ▶中小コンテンツ企業の貸館支援(上半期)			

資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明会」資料から作成

2. ゲーム本部

- 2021年ゲーム産業には計606億200万ウォン(約60億6000万円)を支援する。
- ゲームの健全化と拡大を目標とし、「モバイルゲーム グローバルパブリッシング支援」と「ゲームグローバルサービスプラットフォーム支援」を統合・改編し、モバイル・オンラインゲームの海外直接進出を支援する「ゲーム企業自律選択支援(GSP plus)」を新設した。産業と文化の調和を通じたゲームの価値を向上させるため、競争力ある中小ゲーム企業の育成及びゲームの価値拡散に力を入れている。
- 2021年は段階別支援を強化し、ゲームの肯定的な価値の拡散及びeスポーツ産業の育成、ゲーム産業の基盤の強化を重点的に推進する。

(単位：百万ウォン)

	企画・インキュベーション		制作		流通	
	支援事業名	予算	支援事業名	予算	支援事業名	予算
支援事業	eスポーツ 活性化支援*	3,715	ゲームコンテンツ制作支援		ゲーム企業自律選択支援(GSP plus)	7,265
	健全ゲーム文化の活性化**	12,112	モバイル・PC・先端	11,814	ゲームマイスター 高校運営支援	1,500
	グローバルハブセンター運営	4,656	新技術基盤	5,000	ゲーム輸出の活性化支援	1,824
	ゲームスクール(ゲーム人材院)の運営	1,800	新市場創出型	4,500	アーケードゲームの活性化支援	100
	ゲーム企業育成	2,800				
	機能性ゲーム活性化支援	3,031				
	ゲーム国家技術資格検定	485				
	小計	285億9,900万ウォン(47.2%)		213億1,400万ウォン(35.2%)		106億8,600万ウォン(17.6%)
合計	606億200万ウォン(総予算の12.5%)					

*地域事業本部の「常設競技場構築」を含む。

**政策本部研究事業、新規事業を含む。

資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明」資料及び各支援事業募集要項などから作成

※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

3. 大衆文化本部

- 大衆文化本部は、アニメーション、キャラクター、漫画・ストーリー、音楽、ファッションコンテンツの企画から、制作、流通、グローバル進出まで産業の全プロセスに合わせた支援を通じて、コンテンツのブランド価値が拡大できるように支援システムを備えている。

1) アニメーション・キャラクターチーム

- アニメーション産業支援は、6つの支援事業に計211億6,700万ウォン(約21億1,670万円)が割り当てられている。2021年は初期企画段階の創作力量を強化するため、アニメーションブートキャンプを通じてパイブル(重要な作品)やトレーラーの制作を支援し、初期本編制作と本編・レベルアップの制作支援を通じて段階別に連携した支援が可能にしている。

(単位：百万ウォン)

	企画・インキュベーション		制作		流通	
	支援事業名	予算	支援事業名	予算	支援事業名	予算
支援事業	アニメーションブートキャンプ	720	独立アニメーション制作支援	1,000	アニメーションブートキャンプ海外展示マーケット参加支援	958
			次世代アニメーション制作支援	1,500	コンテンツIPライセンス支援	4,719
			国産アニメーション制作支援	9,277	キャラクターライセンスフェア開催	802
			新規キャラクターIP事業化支援	830	ライセンスコンファレンス開催	500
					キャラクター海外展示マーケット参加支援	861
小計	7億2,000万ウォン(3.4%)		126億700万ウォン(59.6%)		78億4,000万ウォン(37.0%)	
合計	211億6,700万ウォン(総予算の4.4%)					

資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明」資料及び各支援事業募集要項などから作成

※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

2) 漫画・ストーリーチーム

- 漫画産業は約65億ウォン(約6億5,000万円)、ストーリー産業は約48億ウォン(約4億8,000万円)を支援する計画である。
- ストーリー産業支援事業は、ストーリーが拡張され、多様なコンテンツが制作されるように新人作家の育成からエージェントの育成、国内外のビジネスパートナーのマッチングまで支援する。

(単位：百万ウォン)

支援事業	企画・インキュベーション		制作		流通	
	支援事業名	予算	支援事業名	予算	支援事業名	予算
支援事業	漫画産業人材養成	70	漫画コンテンツ企業育成	4,987	漫画海外進出支援	1,430
	グローバルストーリー発掘・育成	900			国内外ストーリー流通支援	1,784
	ストーリーテラー養成	2,100				
小計	30億7,000万ウォン(27.2%)		49億8,700万ウォン(44.2%)		32億1,400万ウォン(28.5%)	
合計	112億7,100万ウォン(総予算の2.3%)					

3) 音楽・ファッションチーム(ファッション抜き)

- 2021年の音楽支援事業は388億9,000万ウォン(約38億8,900万円)と大幅に増加したが、その多くはオンライン実感型K-POP公演制作支援に使われる。この事業は、既存のオフライン公演場をオンライン専用公演場へ転用するもので、単年事業ではなく複数年にわたって施行される予定である。

(単位：百万ウォン)

支援事業	企画・インキュベーション		制作		流通	
	支援事業名	予算(百万ウォン)	支援事業名	予算(百万ウォン)	支援事業名	予算(百万ウォン)
支援事業	空間企画型公演開催支援	965	オンライン実感型K-POP公演制作支援	26,500	プラットフォーム基盤大衆音楽活性化支援	2,936
			ICT-音楽(ミュージックテク)コンテンツ制作支援	4,200	K-Music City Festival開催	2,387
					大衆音楽海外進出支援	1,100
					グローバル・ミュージックネットワーク(MU: CON)構築支援	802
小計	9億6,500万ウォン(24.8%)		307億ウォン(78.9%)		72億2,500万ウォン(18.6%)	
合計	388億9,000万ウォン(総予算の8.0%)					

資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明」資料及び各支援事業募集要項などから作成

※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

4. 放送本部

- 2021年放送産業は計323億3,300万ウォン(約32億3,330万円)を支援する。
- 放送産業の支援事業は2021年から需要者の立場からバリューチェーンに沿った支援システムへ改編し、新型コロナウイルス感染を考慮した非対面中心のイベント開催、グローバルメディアを積極的に活用した海外マーケティング事業を強化した。
- また、公正な放送制作環境を構築するため、標準契約書の使用、制作インフラの安全管理も持続的に拡大していくる。

【重点事業】

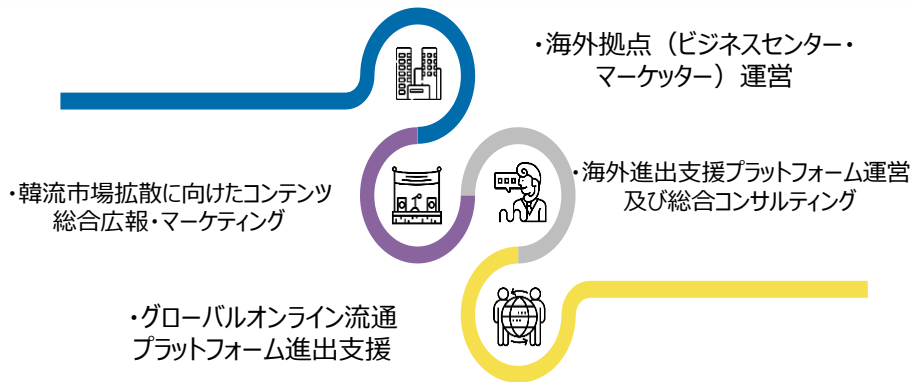
- 放送映像コンテンツの企画・開発－制作－流通などバリューチェーンを念頭に置いた支援方式へ改善
- 放送映像コンテンツ輸出の拡大のため、国内外放送映像マーケット参加、BCWWの開催、ローカライゼーション及びマーケティング支援
- 最新の放送映像制作インフラの拡充及びグローバル競争力の強化のためのインフラの運営

支援事業内訳	企画・インキュベーション		制作		流通	
	支援事業名	予算	支援事業名	予算	支援事業名	予算
	企画開発公募、完成化(レベルアップ)支援	785	放送：ドラマ、ドキュメント、シルバークンテンツ	4,500	放送映像コンテンツ流通・マーケティング支援	5,389
	企画開発－制作連携支援	650	フォーマット：パイロット、本編コンテンツ	2,000	国際放送映像マーケットBCWW開催	1,850
	放送映像コンテンツ企画・開発ラボ運営支援	1,720	ニューメディア：ショットフォーム、国内OTTオリジナルコンテンツ	3,550	放送映像制作施設運営	
			実感：実感型コンテンツ	3,200	・DMS制作センター	2,528
			共同製作：国家間文化交流目的の放送コンテンツ	1,410	・スタジオキューブ	
					スタジオキューブ制作施設の高度化	2,000
					水上海洋複合撮影場の構築	2,751
小計	31億5,500万ウォン(9.8%)		146億6,000万ウォン(45.3%)		145億1,800万ウォン(44.9%)	
合計	323億3,300万ウォン(総予算の6.7%)					

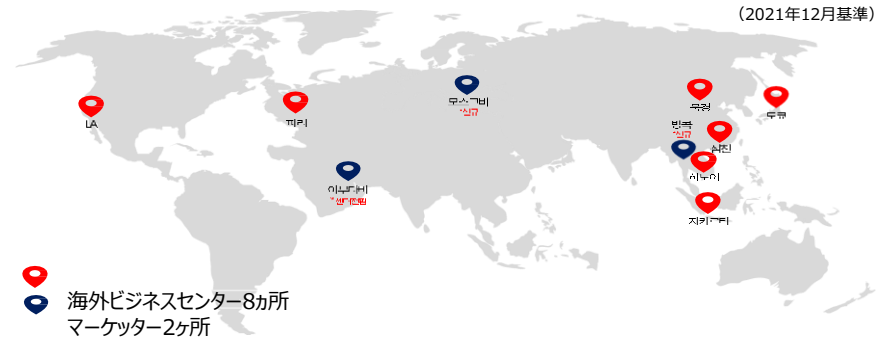
資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明」資料及び各支援事業募集要項などから作成

※ 韓国1ウォン=日本0.10円を適用(2022年3月31日基準)

5. 海外事業本部



- ・ デジタル経済下でコンテンツの消費と流通はプラットフォーム中心に移り、コンテンツ消費者の消費形態も変わり、BtoBよりはBtoCがより重要になっている。そのような変化に積極的に対応するため、支援内容を変えて、海外拠点を中心に活用し、コンテンツ関連商品の海外需要を拡大させようと努めている。



- ・ 海外事業本部はコンテンツ輸出企業の海外進出に関する多様な事業を担当し、コンテンツ企業の海外進出支援を総括する。

コンテンツ輸出チーム		韓流事業チーム	
コンテンツ海外進出総合コンサルティング支援	22億4,800万ウォン	海外拠点運営	56億7,300万ウォン
文化コンテンツ総合広報・マーケティング	40億5,400万ウォン	政府間協力チャンネル(政府間フォーラム)	1億4,300万ウォン
グローバルオンラインプラットフォーム進出支援	9億9,000万ウォン	大韓民国コンテンツ大賞(海外進出功労)	6,300万ウォン
		実感コンテンツ海外体験館の構築	20億ウォン
		合計	151億7,100万ウォン

資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明」資料及び各支援事業募集要項などから作成

6.政策本部（政策金融チーム）：金融支援

良質のコンテンツが安定的に成長するためには、安定的な金融支援が必要である。しかし、今までコンテンツ企業は金融圏からの資金調達が困難であったため、韓国コンテンツ振興院は零細なコンテンツ企業の円滑な資金調達を助けるためにコンテンツ企業の投・融資基盤の造成、及び円滑な資金調達のための「コンテンツ政策金融制度」を運営している。

投資支援

- コンテンツの価値評価
- コンテンツの価値評価と連携したファンド
- コンテンツの価値評価システムの運営
- コンテンツ産業情報DBの構築

融資支援

- コンテンツ特化保証
- 文化産業完成保証
- 放送映像振興財源融資支援
- コンテンツ利差補填

投融資連携

- コンテンツピッチングプラットフォームKnock
- 投資者ワークショップ
- コンテンツキャピタルリストの養成教育
- 投資者DBの構築

コンテンツ企業の投融資の誘致及び資金調達の拡大

支援事業	予算
コンテンツ企業投融資基盤の造成	16億8,000万ウォン
放送映像振興財源の融資支援	150億ウォン
合計	166億8,000万ウォン

【参考】韓国コンテンツ振興院の金融制度案内映像(<https://www.youtube.com/watch?v=ZAP9NzzXkVc>)

資料：「2021年韓国コンテンツ振興院支援事業説明」資料及び各支援事業募集要項などから作成