



経済産業省の令和3年度補正予算

「コンテンツ海外展開促進・基盤強化事業費補助金（J-LOD）」事業

# 2022年 韓国コンテンツ産業支援政策調査 報告書

2023年11月

特定非営利活動法人映像産業振興機構



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

本調査は、経済産業省の令和3年度補正予算「コンテンツ海外展開促進・基盤強化事業費補助金（J-LOD）」事業の一環として実施したものである。

著しい成長を遂げている韓国のコンテンツ産業への関心が高まる中、その支援策も注目を集めている。しかし、日本ではまだ韓国のコンテンツ産業支援策を概観できる体系的、かつ総体的調査がない。この状況を踏まえて、韓国のコンテンツ産業支援体系を整理し、まとめることとした。

韓国では、ファンドを利用した間接支援と、KOCCAやKOFICなどの専門機関を利用した直接支援を並行することでシナジー効果を生み出している。ファンドを中心にした間接支援は、コンテンツ産業支援の中核を担う文化体育観光部が毎年一定の額をコンテンツ産業投資へ割り当て、コンテンツが持続的に生成されるよう促すことで、韓国コンテンツ産業の成長の基盤を作っている。また、映画支援専門機関としてのKOFIC、ゲームやテレビ番組等、様々なコンテンツジャンルの支援専門機関としてのKOCCAを設置・運営することで、コンテンツ産業への持続的・安定的な支援を可能とし、韓国コンテンツ産業全般を継続的な成長に導いている。

本報告書は、KOCCAやKOFICの支援活動を中心にどのような支援策が講じられているかを見ると同時に、韓国におけるファンドを利用したコンテンツ産業への投資システムとサポートする様々な仕組みを整理し、まとめたものである。

### ※各資料の出典

本報告書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

Part I . 韓国コンテンツ産業の現況	<a href="#">P4</a>	APPENDIX	<a href="#">P68</a>
Part II . 文化体育観光部	<a href="#">P8</a>	APPENDIX1	
1. 韓国コンテンツ産業を管轄する政府機関として	<a href="#">P8</a>	韓国コンテンツ振興院の価値評価制度の概要	<a href="#">P69</a>
2. 予算及びコンテンツ産業関連予算	<a href="#">P13</a>	APPENDIX2	
Part III . 文化体育観光部の支援事業	<a href="#">P19</a>	フランスCNCの2021年度支援内容(「Bilan 2021 du CNC」より)	<a href="#">P71</a>
1. 文化体育観光部の国庫補助事業の分類	<a href="#">P19</a>	用語集	<a href="#">P72</a>
2. 韓国コンテンツ振興院による支援事業	<a href="#">P23</a>		
3. 韓国映画振興委員会による支援事業	<a href="#">P30</a>		
Part IV . 金融支援	<a href="#">P39</a>		
1. 映像専門投資組合：映画アカウント	<a href="#">P41</a>		
2. 母体ファンドの文化アカウント	<a href="#">P50</a>		
3. その他の金融政策	<a href="#">P62</a>		
・完成保証制度	<a href="#">P62</a>		

## 表記上の注：

本文中の赤文字：当該文中の重要ポイント

本文中の黒・太文字：当該文中の赤文字に次ぐ重要ポイント

<青文字>：法律の新設・改訂等

※用語集への記載【例：[公募補助事業と指定補助事業](#)】のように青文字・アンダーラインは記載

# Part I . 韓国コンテンツ産業の現況

1. 韓国コンテンツ産業の売上高
2. 韓国コンテンツ産業の輸出額及び従事者数
3. 2022年各国コンテンツ産業規模と韓国コンテンツ産業の位置

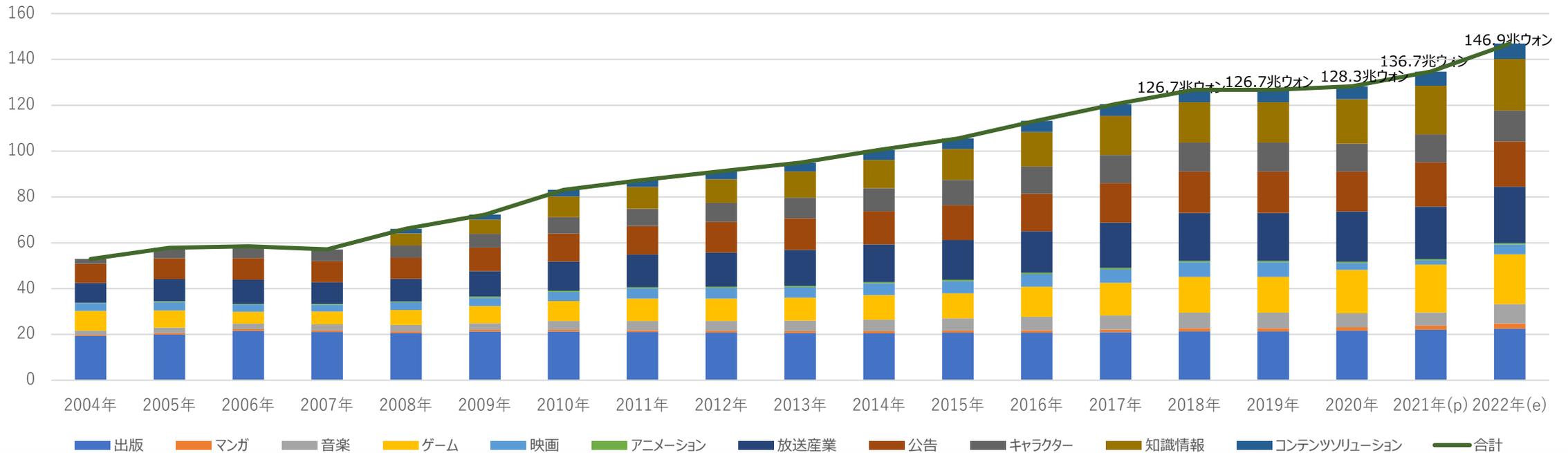
# 1. 韓国コンテンツ産業の売上高

- 韓国では、コンテンツ産業の主幹機関である文化体育観光部が韓国コンテンツ振興院を通じて、毎年コンテンツ産業に関する統計データを発表している。
- 『コンテンツ産業白書』によると、韓国のコンテンツ産業の売上高は増加し続け、新型コロナ感染の拡大により被害が出たにもかかわらず、2020年のコンテンツ産業の売上高は前年より1.2%増加した128兆2,870億ウォン(約13.6兆円)であった。**2016年から2020年まで年平均増加率は4.5%**と堅調な成長傾向を維持した。
- 2021年の売上高は136.7兆ウォン、前年比6.6%増**で、新型コロナ感染拡大以前の成長率を回復し、**2022年は前年比7.4%増**の146.9兆ウォン(約15兆円)になる見込みである。
- 新型コロナウイルス拡散の影響で多くの産業が大きな打撃を受けた直近の3年間、韓国のコンテンツ産業はゲーム、ウェブトゥーン等新型コロナウイルスの拡散の影響で逆に需要が大きく伸びた一部ジャンルの影響で、減少せずに、他産業と異なり成長傾向を維持することができた。

※ 韓国9.4ウォン=日本1円適用(2023年1月31日基準)

図1. 韓国コンテンツ産業の規模推移(2004年~2022年)

(単位:兆ウォン)



資料: 韓国コンテンツ振興院、各年度『コンテンツ産業白書』及び「コンテンツ産業2022年決算と2023年展望」(2022年12月)から作成。

無断転載禁止 Copyright VIPO. All rights reserved.

## 2. 韓国コンテンツ産業の輸出額及び従事者数

- 2022年韓国コンテンツ産業の輸出額は130億1,000万ドル(約1兆6,926億円)、雇用は65万7,000人で、それぞれ前年比1.5%、1.6%増になる見込みである。
- コンテンツ産業の輸出額はずっと増加傾向を示し、**2016年から2020年まで年平均18.7%増加**し、その傾向をコロナ感染の拡大により大きく被害を受けた2021年、2022年にも衰えず、2021年の韓国コンテンツ輸出額は前年比7.5%の128億2,000万ドルで、2022年は130.1万ドルに膨れ上がる予想である。
- 輸出額をジャンル別にみると、**ゲームの輸出額が最も多く全体の約7割を占め、その次に音楽、放送などの順である。2021年は漫画、音楽、広告部門の成長率が30%以上と著しく伸びている。**
- 韓国コンテンツの輸出額の増加は、映像をはじめ音楽、ゲーム、ウェブトゥーンなどの主要コンテンツ分野でグローバルプラットフォームを通じたK-コンテンツの海外進出が拡大しているためである。また、このようなK-コンテンツのグローバル市場の拡大はオンラインプラットフォームやオンラインコンテンツ市場の成長によりさらに加速されるものとみられる。
- それとともに、コンテンツ産業従事者はコロナ感染拡大の影響が出た2020年初めて減少したが、その後増加傾向に転じて、2022年は前年比1.6%の65.7万人になる見通しである。

※ 韓国9.4ウォン=日本1円を適用、1ドル=130.1円を定期用(2023年1月31日基準)

図2. コンテンツ産業の輸出額の現況

(単位: 億ドル)

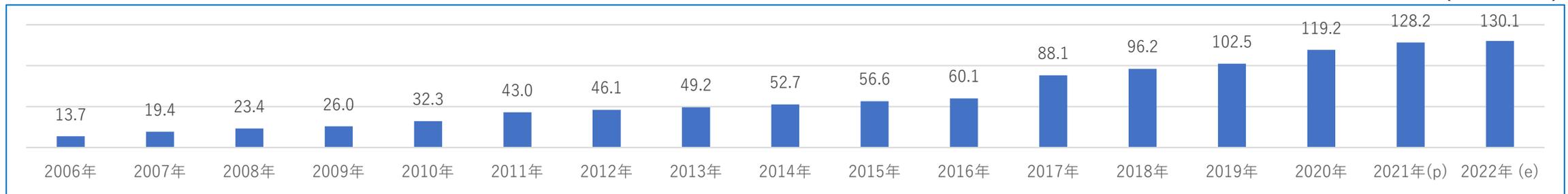
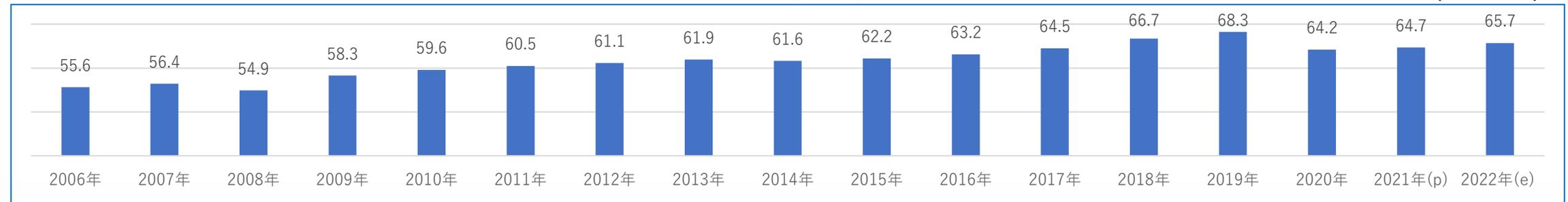


図3. コンテンツ産業従事者数

(単位: 万人)



資料: 韓国コンテンツ振興院、各年度『コンテンツ産業白書』及び「コンテンツ産業2022年決算と2023年展望」(2022年12月)から作成。

無断転載禁止 Copyright VIPO. All rights reserved.

### 3. 2022年各国コンテンツ産業規模と韓国コンテンツ産業の位置

- 韓国コンテンツ振興院が発表した『2022年海外コンテンツ市場分析』によると、2021年コンテンツ市場規模がもっと大きかったのは米国で、9,798億ドルであった。その次に4,461億ドルの中国、2,082億ドルの日本の順であった。
- 韓国のコンテンツ産業の規模は、2020年の647億ドルから8.5%増加した702億ドルと推定され、7位であった。今後の展望としては、2021年以降6年間年平均4.26%の成長率が見込まれ、2026年には864億ドルになると予想している。
- 2021年～2026年の年平均成長率を見ると、中国が7.05%と最も大きく成長すると予想される一方、韓国は7番目に高い成長率と見込まれる。韓国経済は輸出産業への依存度が高く、最近、韓国経済におけるコンテンツ産業の重要度もますます高まっている。特に、コンテンツ輸出額はコンテンツ産業の売上高より高い成長率を示しており、今後もコンテンツ産業が韓国の輸出産業に占める割合やその重要度はますます増えると予想される。

表1. 国別コンテンツ市場の規模及び展望、2017-2026

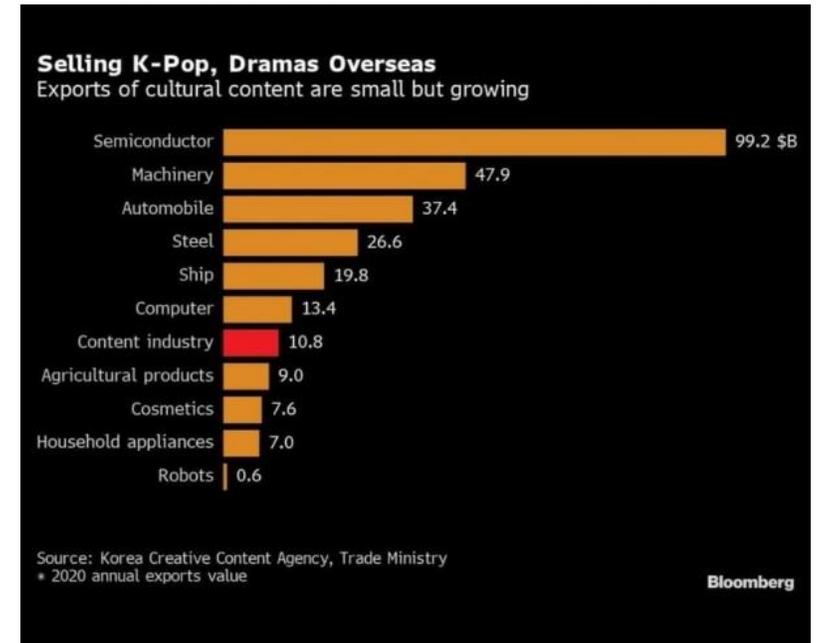
(単位：億ドル、%)

順位	国名	2017	2018	2019	2020	2021p	2022	2023	2024	2025	2026	2021-26 CAGR
1	米国	7,953	8,416	8,944	8,783	9,798	10,573	11,120	11,588	11,965	12,307	4.67
2	中国	3,384	3,702	3,927	4,014	4,461	4,837	5,209	5,566	5,920	6,273	7.05
3	日本	1,874	1,946	2,001	1,949	2,082	2,175	2,238	2,297	2,351	2,403	2.91
4	英国	957	1,016	1,063	1,023	1,203	1,309	1,392	1,457	1,514	1,566	5.41
5	ドイツ	1,028	1,057	1,094	1,036	1,130	1,209	1,272	1,316	1,348	1,377	4.04
6	フランス	699	720	743	697	773	834	871	903	925	944	4.08
7	韓国	582	601	631	647	702	753	791	819	843	864	4.26
8	カナダ	557	579	607	592	662	721	763	798	828	852	5.19
9	イタリア	410	413	420	390	438	476	499	517	531	544	4.46
10	オーストラリア	371	388	388	370	422	457	482	502	516	527	4.55

注：海外コンテンツ市場分析の産業別市場規模は、PwCが発表した「Global entertainment and media outlook, 2022~2026」を基にするが、データに含まれていない漫画、アニメーション、キャラクターの市場規模は、各国の個別資料や個別ジャンルの他資料を利用して推定した。

出所：韓国コンテンツ振興院『2022年海外コンテンツ市場分析』、2023年1月。

図4. 韓国の主な輸出品目、2021年基準



出所：<https://www.bloomberg.com/news/articles/2021-10-07/k-pop-to-squid-game-lift-korean-soft-power-and-the-economy>

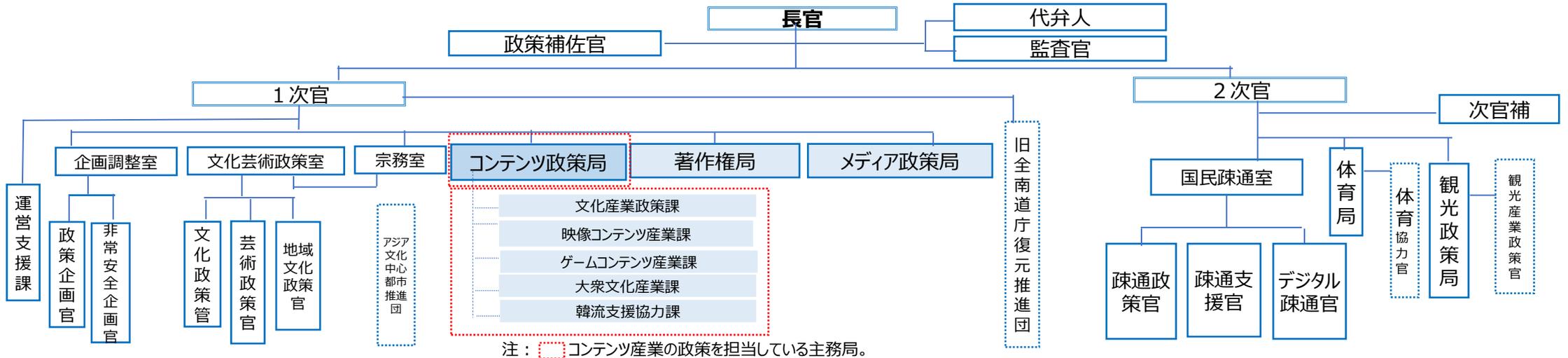
## Part II. 文化体育観光部

1. 韓国コンテンツ産業を管轄する政府機関として
2. 予算及びコンテンツ産業関連予算

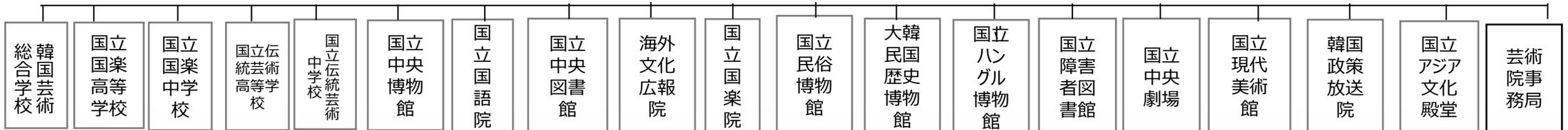
# 1 韓国コンテンツ産業を管轄する政府機関として ～文化体育観光部の概要：コンテンツ産業全般にわたる管理・支援を担当～

- 1990年、韓国は文化部を設置して「文化コンテンツ産業の育成」に力を入れ始めた。以降、2008年それに体育と観光業務を統括し、国政広報処と情報通信部から切り離れたデジタルコンテンツ機能を引受けて、現在の「文化体育観光部」を設置し、文化芸術、コンテンツ、体育、観光等文化コンテンツの関連分野の政策を立て、その実現のための様々な施策を実施している。
- 文化体育観光部は、文化産業と観光産業の**主管部処(訳注：日本の省庁に当たる韓国の行政区分)**として、2次官1次官補、1団4室5局12官58課3チーム、計686人で構成し、傘下に19機関を置いている。(2021年12月末基準)
- コンテンツ政策局を中心に(メディア政策局、著作権局の一部)コンテンツ産業関連の政策を施行している。

図5. 文化体育観光部の組織図



□ 所属機関：19機関 (2,345人)



資料：文化体育観光部「2022年度コンテンツ政策局財政執行計画報告」及び各資料から作成

# 1 韓国コンテンツ産業を管轄する政府機関として ～韓国コンテンツ産業関連法制の現況及び分類～

- ・ コンテンツ産業に関連する法は、コンテンツ産業全般にわたって規律している法とコンテンツ産業の振興に関する法、そしてコンテンツ産業の公正取引に関する法に区分することができる。
- ・ 1996年「映画」を産業として位置付け、次世代新成長産業としてコンテンツ産業を育成することを政策の一つとして取り上げている。そのため、コンテンツ産業に関する法律を整備し、コンテンツ産業育成の根拠にしている。
- ・ コンテンツ産業に関連する法律を整理することにより、コンテンツ産業への支援や政策を中長期的に立て、安定的かつ体系的に施行することができるようになった。

コンテンツ産業全般に関する法	コンテンツ産業の振興に関する法	コンテンツ産業の公正取引に関する法
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 国民余暇活性化基本法</li> <li>・ 大衆文化芸術産業発展法</li> <li>・ 文化基本法</li> <li>・ 文化多様性の保護及び増進に関する法律</li> <li>・ 文化産業振興基本法</li> <li>・ 文化芸術教育支援法</li> <li>・ 文化芸術振興法</li> <li>・ 文化芸術後援の活性化に関する法律</li> <li>・ 映像振興基本法</li> <li>・ 芸術人福祉法</li> <li>・ 著作権法</li> <li>・ 電気通信事業法</li> <li>・ 情報通信網の利用促進及び情報保護等に関する法律</li> <li>・ 情報通信産業振興法</li> <li>・ 情報通信の振興及び融合活性化等に関する特別法</li> <li>・ 知的財産基本法</li> <li>・ 地域文化振興法</li> <li>・ コンテンツ産業振興法、など</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゲーム産業の振興に関する法律</li> <li>・ 公共デザインの振興に関する法律</li> <li>・ 公演法</li> <li>・ 工芸文化産業振興法</li> <li>・ ニュース通信の振興に関する法律</li> <li>・ 大学図書館振興法</li> <li>・ デザイン保護法</li> <li>・ 漫画の振興に関する法律</li> <li>・ 文学振興法</li> <li>・ 博物館及び美術館振興法</li> <li>・ 放送法</li> <li>・ アニメーションの振興に関する法律</li> <li>・ 新聞等の振興に関する法律</li> <li>・ 映画及びビデオ物の振興に関する法律</li> <li>・ 音楽産業の振興に関する法律</li> <li>・ eラーニング(電子学習)産業の発展及びeラーニングの活用促進に関する法律</li> <li>・ eスポーツ(電子スポーツ)の振興に関する法律</li> <li>・ 印刷文化産業振興法</li> <li>・ インターネットマルチメディア放送事業法</li> <li>・ 雑誌等定期刊行物の振興に関する法律</li> <li>・ 情報保護産業の振興に関する法律</li> <li>・ 出版文化産業振興法</li> <li>・ 読書文化振興法、など</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 大規模流通業における取引公正化に関する法律</li> <li>・ 独占規制及び公正取引に関する法律</li> <li>・ 不正競争防止及び営業秘密保護に関する法律</li> <li>・ 約款の規制に関する法律</li> <li>・ 電子商取引等における消費者保護に関する法律</li> <li>・ 青少年保護法</li> <li>・ 表示・広告の公正化に関する法律</li> <li>・ 下請取引の公正化に関する法律、など</li> </ul>

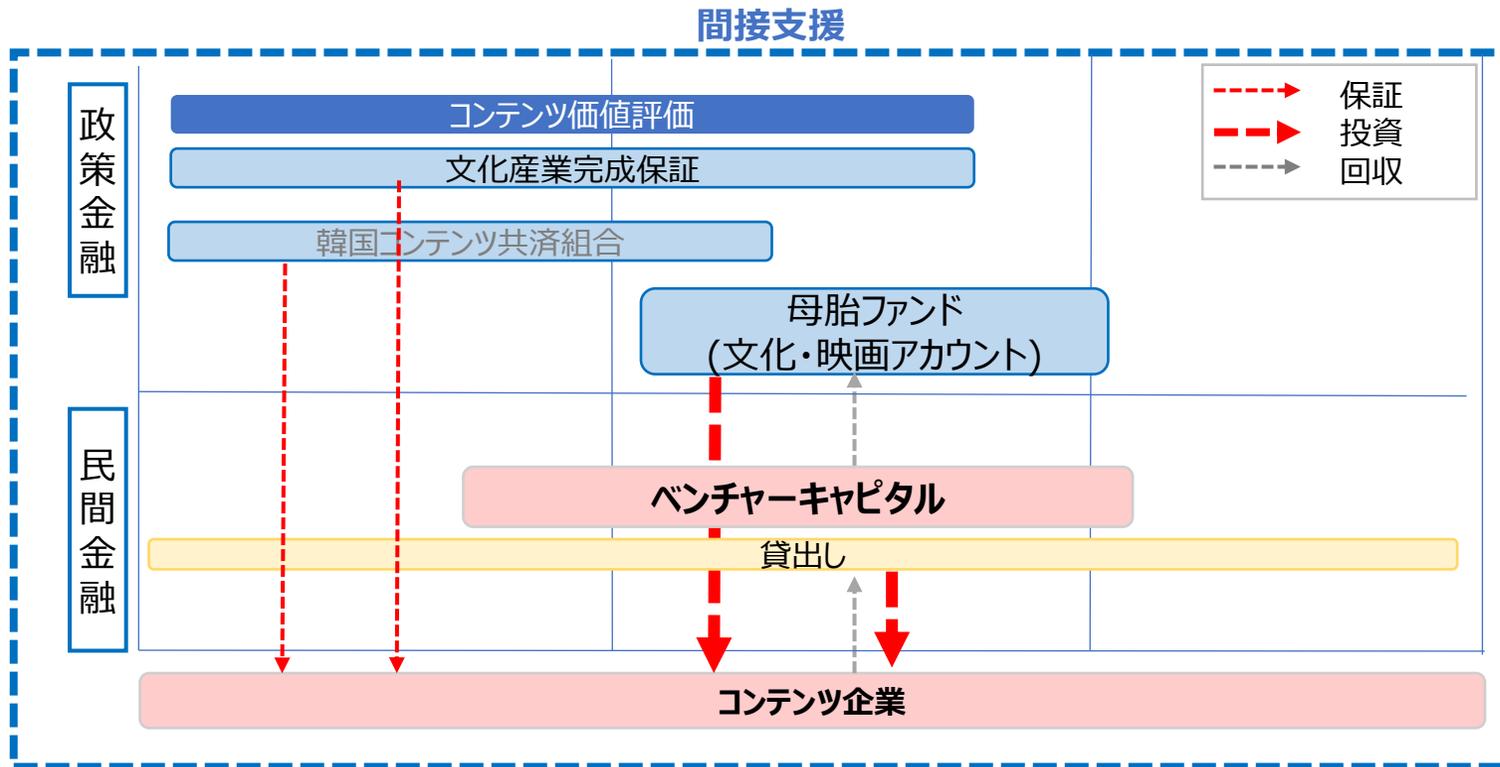
# 1 韓国コンテンツ産業を管轄する政府機関として ～韓国コンテンツ産業における支援構造～

- 韓国は2009年、文化産業の支援及び育成に必要な事項を定め、文化産業の発展基盤を造成して競争力を強化させて、国民の文化的な生活の質の向上と国民経済の発展に寄与する目的で「文化産業振興法」を制定し、文化体育観光部がそれを主管することを明確にしている。
- これに基づいて文化体育観光部は、中・長期的な観点から産業の成長のために必要な直接・間接支援を施行している。

## 文化産業振興法

**第1条(目的)** この法は文化産業の支援及び育成に必要な事項を定め、文化産業の発展基盤を造成し競争力を強化させることで、国民の文化的な生活の質の向上並びに国民経済の発展に寄与することを目的とする。

**第4条(文化産業の中・長期基本計画の樹立等)** ① 文化産業政策は文化体育観光部長官が総括する。



## 直接支援

文化体育観光部が中心になって、コンテンツ産業支援

- 映画は映画振興委員会を、
- その他コンテンツジャンルは韓国コンテンツ振興院

が中心になって支援事業を実施

- 韓国コンテンツ振興院
- 映画振興委員会
- 韓国出版文化産業振興院
- 韓国著作権委員会
- 映像物レーティング委員会
- …など。

# 1 韓国コンテンツ産業を管轄する政府機関として ～2022年韓国コンテンツ産業支援構造～

※ 韓国9.4ウォン=日本1円を適用、1ドル=130.1円を定期用(2023年1月31日基準)

- 「コンテンツ振興法」第5条（基本計画）において、①政府はコンテンツ産業の基盤を造成し、その競争力を強化するため、3年毎にコンテンツ産業の振興に関する中長期基本計画（以下「基本計画」という）を樹立しなければならない、としている。
- 関係部処合同で発表した「新型コロナ克服に向けたコンテンツ産業革新戦略」(2021年)において、文化体育観光部は2025年までコンテンツ売上高168.1兆ウォン(約17.9兆円)、コンテンツ輸出額156.9億ドル(約2.4兆円)、海外の韓流ファン数1.5億人達成を中長期目標に設定し、その中間年度に当たる2022年は、コンテンツ売上高144兆ウォン(約15.3兆円)、コンテンツ産業関連雇用66万人、コンテンツ輸出額150億ドル(約1兆9,515億円)を目標に設定した。
- そのための施策として、以下の4つの支援政策を立てている。
- コンテンツの基盤づくり**(関係部処とともにメディア・コンテンツ産業のコントロールタワーの設置推進、政策金融支援による世界的なコンテンツIP保有企業の育成、創作者中心の公正な環境づくり、著作権保護による文化主権の強化)
- K-POP、ゲーム、ドラマ、映画、ウェブトゥーンなどコンテンツ代表ジャンルの育成**(ジャンル別人材養成(ゲーム人材院、韓国映画アカデミー、ストーリー創作センター)、インフラ構築(拠点大衆音楽専用公演場、総合撮影所)、創作・制作(ドラマファンド、IP活用2次著作物の制作支援)、海外進出(海外マーケットへの参加、ネットワーキング及びビジネス・マッチングとの連携等)支援等)
- コンテンツの魅力拡散**(10万のK-コンテンツ企業の海外拠点構築により海外進出の支援強化、ビューティー、ファッション等の韓流関連産業との連携による経済的シナジー効果の創出、双方向文化交流の拡大により韓流の持続可能性を向上)、
- コンテンツで新市場開拓**(メタバース・実感コンテンツ、OTTなど新市場をリードするためのコンテンツ制作支援及び人材養成、文化技術への投資拡大)

## K-コンテンツの魅力を全世界に拡散



資料：韓国コンテンツ振興院「2022年コンテンツ産業白書」から作成。

## Part II. 文化体育観光部

1. 韓国コンテンツ産業を管轄する政府機関として
2. 予算及びコンテンツ産業関連予算

## 2 予算及びコンテンツ産業関連予算

### ～文化体育観光部の全体予算（一般・特別会計予算と基金の総額）～

- 文化体育観光部の予算は、一般会計、国家均衡発展特別会計(以下、均特会計)、アジア文化中心都市造成特別会計(以下、ア特会計)による一般**予算**と、文化芸術発展基金、映画発展基金、地域発展基金、言論振興基金、観光振興基金、体育振興基金の6つによる**基金**によって構成される。
- 均特会計は、地域間財政格差を解消し、均衡的な発展を図るため、別途支援する予算で、2022年文化体育観光部は公立博物館の建設、公共図書館の建設などの文化施設の拡充と運動場をはじめ生活体育施設支援、廃産業施設等を活用した文化再生産業にそれぞれ割り当てられている。
- 2006年制定された「アジア文化中心都市の造成に関する特別法」に基づいたア特会計は、もっぱら光州をアジア文化中心都市に育成するための基盤造成事業に使われる。
- コンテンツ産業部門支援は、一般予算と映画発展基金が使われる。特に、映画発展基金は映画部門支援に、その他部門は主に一般予算が支援に使われている。
- 2022年度文化体育観光部の総予算は7兆3,968億ウォン(約7,869億円)で、2021年より5,331億ウォン(7.8%)増加した。
- 2022年度文化体育観光部の予算はコロナ感染拡大による被害から文化・体育・観光分野の回復を助けるため、金融支援と創作・経営支援部門の予算を大幅に増やして編成された。

※ 韓国9.4ウォン=日本1円を適用 (2023年1月31日基準)

表2. 2022年文化体育観光部の総予算及び増減率 (単位: 億ウォン)

区分	2021年	2022年確定予算		
		確定予算	2021年より	
			増減	増減率(%)
<b>合計</b>	68,637	73,968	5,331	<b>7.8</b>
<b>&lt;予算&gt;</b>	34,723	37,302	2,579	7.4
一般会計	26,809	29,709	2,900	10.8
均特会計	6,476	6,169	△306	△4.7
ア特会計	1,439	1,424	△15	△1.0
<b>&lt;基金&gt;</b>	33,914	36,666	2,752	8.1
文化芸術基金	3,231	3,880	649	20.1
映画発展基金	1,170	1,100	△70	△6.0
地域発展基金	93	88	△5	△4.9
言論振興基金	212	213	1	0.6
観光振興基金	13,250	13,659	409	3.1
体育振興基金	15,958	17,726	1,767	11.1

表3. 2022年文化体育観光部部門別予算編成 (単位: 億ウォン、%)

区分	2021年本予算		2022年確定予算		前年より	
	予算額(A)	割合	予算額(B)	割合	増減額(B-A)	増加率(%)
<b>合計</b>	<b>68,637</b>	<b>100%</b>	<b>73,968</b>	<b>100%</b>	<b>5,331</b>	<b>7.8</b>
文化芸術	22,204	32.3	24,975	33.8	2,771	12.5
<b>コンテンツ</b>	10,259	14.9	11,455	15.5	1,196	11.7
体育	17,594	25.6	19,303	26.1	1,709	9.7
観光	14,998	21.9	14,496	19.6	△502	△3.3
その他	3,582	5.2	3,739	5.1	157	4.4

資料: 文化体育観光部「2022年度予算及び基金運用計画事業説明資料」(2022年1月)及び「2022年度予算・基金運用計画の概要」(2021年12月)から作成。

## 2 予算及びコンテンツ産業関連予算 ～文化体育観光部の予算(一般会計と特別会計による予算)～

- 文化体育観光部の予算は2000年以降国家総予算の1%程度に引き上げられ、常にその水準を維持している。
- コンテンツ産業は主にコンテンツ政策局、著作権局、メディア政策局が担当しており、コンテンツ政策局7,130億ウォン(前年比6.6%増)、著作局1,003億ウォン(前年比22.9%増)、メディア政策局1,548億ウォン(前年比10.2%増)の計9,681億ウォンの合計を「**コンテンツ産業部門**」予算額とする。
- 2022年度コンテンツ産業関連予算は、2021年より775億ウォン増えて、文化体育観光部の事業費予算の約26.0%を占めるものである。

表4. 韓国コンテンツ産業部門予算の推移

(単位：十億ウォン、%)

年度別	政府予算総額*	文化体育観光部予算		コンテンツ政策局+著作権局の予算		メディア政策部門予算	
		予算総額**	政府予算に占める比率	予算総額***	所属部予算に占める比率	予算総額	所属部予算に占める比率
2004年	120,139.40	1,567.50	1.3	172.5	11	-	-
2005年	135,215.60	1,585.60	1.17	191.1	12.1	-	-
2006年	146,962.50	1,738.50	1.18	136.3	7.8	89	5.1
2007年	156,517.70	1,425.00	0.91	128.4	9	69.3	4.9
2008年	174,985.20	1,513.60	0.86	150.8	9.9	55.8	3.7
2009年	196,871.20	1,735.00	0.88	242.2	14	56.2	3.2
2010年	201,283.40	1,876.20	0.93	256.1	13.6	83.6	4.4
2011年	209,930.20	1,960.30	0.93	249.1	12.7	113.6	5.8
2012年	223,138.30	2,093.30	0.94	279.8	13	118.8	5
2013年	236,225.30	2,287.60	0.97	284.9	12.5	125.6	5.5
2014年	247,203.20	2,320.80	0.93	305.7	13.2	102.7	4.4
2015年	258,585.60	2,554.60	0.99	373.8	14.6	126.9	5
2016年	268,387.20	2,769.70	1.03	476.1	17.1	94.3	3.4
2017年	275,010.40	2,905.50	1.05	472.4	16.2	94.1	3.2
2018年	301,417.20	2,869.20	0.95	463	16.2	105.2	3.6
2019年	331,777.00	3,290.20	0.99	556.5	16.9	108.9	3.3
2020年	356,568.60	3,410.90	0.96	724.7	21.2	119.4	3.5
2021年	380,850.90	3,472.30	0.91	750.5	21.6	140.5	4.0
2022年	421,416.03	3,730.20	0.89	813.3	21.8	154.8	4.1

\* 政府予算総額は各年度国家財政(企画財政部)の一般会計予算金額である。

\*\* 2021年文化体育観光部予算は文化体育観光部一般会計と特別会計の金額を合算したもので、基金を除いた総支出金額である。

\*\*\* 2021年コンテンツ産業部門予算はコンテンツ政策局と著作権局の一般会計と特別会計予算を合算したものである。

資料：文化体育観光部『2022年コンテンツ産業白書』(2021年)及び「2022年度予算・基金運用計画概要」、企画財政部(2022年)「2022年度国家財政予算概要」から作成。

## 2 予算及びコンテンツ産業関連予算 ～コンテンツ政策局の予算及び概要～

- 文化コンテンツ産業関連の国庫補助金事業を担当している文化体育観光部は、第1次官の管轄下に文化コンテンツ産業室を置いて、その中にコンテンツ政策官、著作権政策官、メディア政策官を置く構造であったが、2017年9月の組織改編により、現在はコンテンツ政策局、著作権局、メディア政策局体制になった。
- 韓国のコンテンツ産業関連政策の中核を担うコンテンツ政策局は文化産業政策課、映像コンテンツ産業課、ゲームコンテンツ産業課、大衆文化産業課の4つの課に、2020年6月から韓流の持続的な拡散のために韓流支援協力課が新たに設置され、現在は5課で運営されている。
- コンテンツ政策局の予算は文化体育観光部総予算の11.9%を占めて、2022年度コンテンツ産業関連総予算9,681億ウォンの75.6%を占めている。

表5. コンテンツ政策局予算の推移

(単位：百万ウォン)

区分	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年(予算)	2021年より		
								増減額	増減(%)	
コンテンツ政策局計	504,442	482,488	480,081	560,036	748,343	784,421	879,795	95,374	12.2%	
内訳	一般会計	401,836	394,679	402,630	477,478	651,355	669,761	722,524	52,763	7.9%
	均特会計	-	-	-	-	-	-	50,061	50,061	純増
	映画発展基金	72,411	64,587	55,285	66,000	89,948	105,266	97,840	△7,426	△7.1%
	観光振興開発基金	3,420	6,582	5,692	7,020	7,040	9,394	9,370	△24	0.3%
文化体育観光部予算(億ウォン)	54,948	56,971	52,578	59,233	64,803	68,637	73,968	5,331	7.8%	
文化体育観光部予算に占める比率	9.1%	8.5%	9.1%	9.4%	11.5%	11.4%	11.9%			

注1、2021年までは2次補正予算を反映したものである。

注2、一般会計の予算から母胎ファンドの「文化アカウント」、映画発展基金から「映画アカウント」へ投資が行われている。

資料：文化体育観光部「2022年度コンテンツ政策局財政執行計画報告」から作成。

## 2 予算及びコンテンツ産業関連予算 ～文化体育観光部のコンテンツ関連(一般会計)予算～

- 2022年コンテンツ分野財政支援の方針は、**政策金融の拡大によるコンテンツ産業回復支援**、国際競争力ある核心文化技術の確保を通じた**新しい文化産業市場の創出**、コンテンツ輸出支援及び関連産業の海外広報マーケティング強化を通じた**新韓流拡散基盤の造成**、の3つである。
- 一つ目の政策金融の拡大によるコンテンツ産業の回復を支援するために、①威風堂々コンテンツコアファンド1,148億ウォンの組成(前年より240億ウォン増)、②映像専門投資組合出資へ350億ウォン投資、③文化コンテンツ投資活性化事業支援に337億ウォン(前年より54億ウォン増)などの施策が、
- 二つ目の国際競争力がある核心文化技術の確保を通じて新しい文化産業市場を創り出すためには、①文化技術研究開発に571億ウォン、②(新規事業)グローバルバーチャル公演核心技術開発に26億ウォン、③文化コンテンツR&D専門人材養成に82億ウォン(前年より20億ウォン増)などの施策が、
- 三つ目のコンテンツ輸出支援及び関連産業の海外広報マーケティング強化を通じて新韓流拡散基盤を造成するためには、①韓国文化フェスティバルの開催93億ウォン(前年より38億ウォン増)、②(新規事業)K-ブランド海外広報館の運営、K-ブランド韓流マーケティング支援、関係部処合同海外韓流博覧会の開催にそれぞれ40億ウォン、45億ウォン、20億ウォンなどの施策が策定されている。
- この基本方針に沿って映像コンテンツ産業の育成、音楽産業及び大衆文化産業の育成、ゲーム産業の育成、実感型コンテンツ産業の育成などの文化コンテンツ産業育成事業にもっとも多い3,537億ウォンが割り当てられたほか、文化コンテンツ産業振興環境の造成に2,700億ウォン、文化コンテンツ産業技術支援に892億ウォンと、放送映像コンテンツ及び広告産業の活性化のためにメディア政策局の放送映像コンテンツ産業育成事業に731億8,600万ウォンが割り当てられている。

表6. コンテンツ政策局、著作権及びメディア産業部門分野別予算の現況

(単位：百万ウォン、%)

区分	主要事業分野	2020年	2021年	割合	2022年予算	割合
コンテンツ政策局	文化コンテンツ産業振興環境の造成	296,867	275,899	31.0%	270,065	26.5%
	文化コンテンツ産業の育成	277,842	313,201	35.2%	353,742	34.7%
	文化コンテンツ産業の技術支援	75,126	79,760	9.0%	89,271	8.8%
	小計	649,835	668,860	75.1%	763,139	74.9%
著作権局	著作権認識向上及び保護活動強化	54,874	57,694	6.5%	71,561	7.0%
	著作物利用及び流通環境造成	20,003	23,902	2.7%	28,722	2.8%
	小計	74,877	81,596	9.2%	100,283	9.8%
メディア政策局	メディア産業の育成	34,070	34,950	3.9%	35,015	3.4%
	放送映像コンテンツ産業の育成	42,586	62,606	7.0%	73,186	7.2%
	出版産業の育成	42,485	42,932	4.8%	46,637	4.7%
	小計	119,141	140,488	15.8%	154,838	15.2%
合計		843,853	890,944	100.0%	1,018,260	100.0%

注1. 基金を除く。

注2. 赤文字はコンテンツ関連事業である。

出所：文化体育観光部(2021年)「2022年度予算・基金運用計画概要」から作成。

資料：文化体育観光部『2022年コンテンツ産業白書』(2021年)及び「2022年度予算・基金運用計画概要」、企画財政部(2022年)「2022年度国家財政予算概要」から作成。

## 2 予算及びコンテンツ産業関連予算 ～文化体育観光部の基金：映画発展基金～

- 文化体育観光部は政府予算以外に、6つの基金を管理・運営し、政策資金として活用している。
- 2022年度基金総額(案)は3兆6,664億ウォン(約3,880億円)と前年より0.4%増加する見込みである。コンテンツ関連の映画発展基金をはじめ、地域新聞発展基金、言論振興基金にはそれぞれ1,100億ウォン(約117億円)、88.4億ウォン(約9億円)、213.2億ウォン(約23億円)になる予定である。

※ 韓国9.4ウォン＝日本1円を適用(2023年1月31日基準)

表7. 文化体育幹部基金の現況

(単位：百万ウォン)

区分	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年(案)	増減率(%)
文化芸術振興基金	186,764	164,700	232,037	228,226	246,164	271,731	331,645	349,619	387,968	11.9
映画発展基金	102,528	88,790	82,535	74,847	65,914	76,835	130,248	145,335	110,016	△30.2
地域新聞発展基金	10,831	10,115	9,609	9,207	8,308	7,743	9,252	9,291	8,839	△4.9
言論振興基金	22,875	23,681	23,557	23,195	23,132	22,689	22,791	21,193	21,320	0.6
観光振興開発基金	855,553	907,944	946,609	1,135,255	959,990	1,037,412	1,266,431	1,347,552	1,365,935	1.4
国民体育振興基金	923,030	1,246,028	1,430,672	1,395,544	1,085,010	1,269,077	1,540,181	1,780,685	1,772,563	△0.5
合計	2,101,581	2,440,258	2,725,019	2,868,274	2,388,518	2,685,487	3,300,548	3,653,675	3,666,641	0.4

\*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。

- 映画発展基金は、既存の「映画振興法」と「音盤・ビデオ物及びゲーム物に関する法律」の関連内容を統合して2006年制定された「映画及びビデオ物の振興に関する法律」に設置が初めて規定された。
- 2007年の改正において、映画発展基金の設置と賦課金徴取などによる財源の確保や、映像専門投資組合への出資、韓国芸術映画支援、映像文化の多様性・公共性の増進、障害者など脆弱階層支援、基金の造成・運営・管理に必要な経費などの5つの項目が映画発展基金の用途に追加された。
- 現在、映画発展基金は、映画制作支援、国際共同製作支援、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」などの韓国映画振興委員会(KOFIC)の事業に使われている。

### 「映画・ビデオ物の振興に関する法律」

#### 第3節 映画発展基金 <改定2007年1月26日>

第23条(基金の設置等) ①映画芸術の質的向上と韓国映画及び映画・ビデオ物産業の振興・発展のため、映画発展基金(以下「基金」という)を設置する。

資料：文化体育観光部「2022年度予算及び基金運用計画の概要」から作成

## Part III . 文化体育観光部の支援事業

1. 文化体育観光部の国庫補助事業の分類
2. 韓国コンテンツ振興院による支援事業
3. 韓国映画振興委員会による支援事業

# 1. 文化体育観光部の国庫補助事業の分類 ～公募補助事業と指定補助事業～

- 文化体育観光部は、文化芸術、コンテンツ、体育、観光等の所管分野に対する国庫補助事業を公募補助事業と指定補助事業に区分し、各公募・指定補助事業はさらに民間補助事業と自治体補助事業に区分している。
- 国庫補助事業は、「補助金の管理に関する法律」第16条第②項により、公募申請を原則とするが、例外事由がある場合は指定事業として実施することができる。

## 「補助金の管理に関する法律」

**第16条(補助金の交付申請)** ②中央官署の長は、公募を通じて第1項の規定による補助金交付申請書の提出を受けなければならない。ただし、次の各号のいずれかに該当する場合は、この限りでない。

- 補助事業を遂行しようとする者の申請により予算に反映された事業のうち、その申請者が遂行しなければ補助事業の目的を達成することができないと認める場合
- 補助事業を遂行しようとする者が地方自治体の長である場合
- 第1号及び第2号に規定する場合のほか、補助事業の特性を考慮して公募方式により行うことが適切でないと認める場合

- コンテンツ政策局所管の国庫補助事業の構成及び支援予算計画をみると、2022年は138事業に対して計5,198億2,100万ウォンの国庫補助金が計画されている。このうち、23の公募事業に対する補助金予算は311億1,600万ウォン(6.0%)、115の指定事業に対する補助金予算は4,887.05億ウォン(94.0%)となっており、補助金支出の大部分が指定事業に利用されている。
- 民間補助事業の補助金予算は129の事業に対して5,086億6,800万ウォン(97.9%)、自治体補助事業の補助金予算は9の事業に対して111億5,300万ウォン(2.1%)となっており、補助金支出の大部分が民間補助事業に行われている。

表8. 2022年コンテンツ政策局所管の国庫補助事業の現況

	公募事業	指定事業	合計
<b>1. 補助金金額(百万ウォン)</b>			
民間補助事業	31,116(6.0%)	477,552(91.9%)	508,668(97.9%)
自治体補助事業	-(-)	11,153(2.1%)	11,153(2.1%)
合計	31,116(6.0%)	488,705(94.0%)	519,821(100.0%)
<b>2. 内訳事業数</b>			
民間補助事業	23(16.7%)	106(76.8%)	129(93.5%)
自治体補助事業	-(-)	9(6.5%)	9(6.5%)
合計	23(16.7%)	115(83.3%)	138(100.0%)

注) 括弧内の数値は補助金全体の予算に占める割合

出所：文化体育観光部、「2022年文化体育観光部国庫補助事業の現況」、2022年2月。

出所：文化体育観光部コンテンツ政策官室、「2011年コンテンツ政策業務報告」、2011年2月、及び国家法令情報センター([www.law.go.kr](http://www.law.go.kr))。

# 1. 文化体育観光部の国庫補助事業の分類

## ～2022年コンテンツ政策局の国庫補助事業の現況（公募補助事業と指定補助事業）～ ①

- 2022年コンテンツ政策局は、人材養成を通じて創作・制作及び流通の活性化を図る「コンテンツ産業の革新」に6,654億ウォン(前年比10.9%増)、XR・メタバースコンテンツの育成や文化技術R&D投資の拡大を通じた「デジタル力量強化」に1,556億ウォン(前年比9.3%増)、韓流基盤の造成や韓流コンテンツ輸出支援を通じた「韓流アウトバウンドの活性化」に588億ウォン(前年比39.8%増)を支援する計画である。
- とくに、創作・制作および流通活性化のために1,148億ウォン規模の冒険投資ファンドを組成したこと、240億ウォンのドラマファンドを新設してコンテンツ制作に力を入れると同時に、中小ウェブtoonプラットフォーム支援事業を39億ウォンへ拡大し、対象企業も7社から10社へと増やすのが目玉政策になる。
- これらの事業は、国庫補助事業として指定事業と公募事業に分けて実行団体に振り分けられ、実施される。
- 2022年のコンテンツ政策局所管の国庫補助事業において最も大きな割合を占めているのは、公募ではなく指定事業に該当する民間補助事業であり、63の事業に対して4,480.44億ウォンの支援予算が計画されている(補助金全体の規模比92.8%)。
- このうち58の事業に対する4,159.13億ウォン(共同事業を含む)が韓国コンテンツ振興院を指定して実施されることになっている。これは指定民間補助事業への補助金総額の86.8%、コンテンツ政策局所管の補助金総額の67.5%に該当するもので、韓国コンテンツ振興院を通じた国庫補助金の支給が主なツールになっていることが分かる。
- 指定事業には、韓国コンテンツ振興院と韓国映像資料院、(社)韓国アニメーション制作者協会が共同で担当する「アニメーション基礎力量強化」事業24.85億ウォンや、(社)韓国アニメーション制作者協会、(社)韓国独立アニメーション協会、ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル組織委(SICAF)、プジョン国際アニメーションフェスティバル組織委(BIAF)が共同実施する「アニメーション流通及び広報活性化」事業のように、専門性を考慮して共同で実施される事業を含んでいる。
- 映画振興委員会の設立趣旨は、文化体育観光部の財政支援を受けるが、自律的な意思決定を通じて意欲的に事業を展開すること。そのため、映画振興委員会は、公募事業に区分されている。

表9. 2022年コンテンツ政策局所管の国庫補助事業の詳細現況(公募補助事業)

単位事業	細部事業	内訳事業数	支援予算(百万ウォン)	支援対象
<b>1. 民間補助事業</b>				
映画産業育成及び支援	映画製作支援	5	10,642	韓国内映画制作業者または個人、など
	映画流通支援	6	10,763	専用館運用事業者、制作会社・個人、販売・配給会社などの民間
	映画政策支援	6	3,800	(地域)映画関連団体または企業、公共機関・法人など
	先端映画技術育成	2	2,120	映画技術(関連)企業
	映画企画開発支援	1	1,590	韓国内映画制作業者または個人
	映像コンテンツ産業育成	1	280	映画・映像関連団体
音楽産業及び大衆文化産業育成	大衆文化芸術支援インフラ運営	1	1,400	大衆文化産業界(エンタテインメント産業博覧会の開催)
ファッション文化産業育成	デザイナー力量強化支援	1	541	地域文化コンテンツ振興機関等
<b>2. 自治体補助事業</b>				
-	-	-	-	-

出所：文化体育観光部、「2022年文化体育観光部国庫補助事業の現況」、2022年2月から作成。

# 1. 文化体育観光部の国庫補助事業の分類

## ～2022年コンテンツ政策局の国庫補助事業の現況（公募補助事業と指定補助事業）～ ②

表10. 2022年コンテンツ政策局所管の国庫補助事業の詳細現況(指定補助事業)

単位事業	細部事業	内訳事業数	支援予算(百万ウォン)	支援対象
<b>1. 民間補助事業</b>				
映画産業育成及び支援	映画流通支援	2	595	韓国映像委員会、韓国独立映画協会
映画産業基礎インフラ強化	映画政策支援	2	2,182	韓国ろうあ協会、韓国映像資料院
文化コンテンツ産業振興環境の造成	文化産業政策開発及び評価	6	2,476	韓国コンテンツ振興院
	文化コンテンツ投資活性化	1	1,680	韓国コンテンツ振興院（完成保証アカウントへの出捐）
	コンテンツ産業生態界造成	7	46,073	韓国コンテンツ振興院
	地域コンテンツ産業均衡発展支援	3	49,608	韓国コンテンツ振興院
文化コンテンツ振興環境の造成	文化コンテンツ国際協力及び輸出基盤造成	3	32,728	韓国コンテンツ振興院、韓国国際文化交流振興院、韓国著作権委員会など
	音楽産業及び大衆文化産業育成	7	52,982	韓国コンテンツ振興院、音楽産業界協・団体、国際放送交流財団
	ファッション文化産業育成	3	8,764	ファッション文化産業従事者
	漫画産業育成	5	19,736	韓国コンテンツ振興院、韓国漫画映像振興院
	イヤギ産業活性化	3	5,783	韓国コンテンツ振興院
	韓国コンテンツ振興院支援	1	37,123	韓国コンテンツ振興院
	韓国映像資料院支援	1	16,500	韓国映像資料院
	映像物等級委員会支援	1	4,090	映像等級委員会
	映像コンテンツ産業育成	3	67,726	韓国映像資料院、京畿コンテンツ振興院、全国メディアセンター協議会、韓国コンテンツ振興院、韓国アニメーション製作者協会、BIAF、SICAF
	ゲーム産業育成	7	61,034	韓国コンテンツ振興院、韓国ゲーム産業界協会、韓国eスポーツ協会
実感型(XR)コンテンツ産業育成	7	38,604	韓国コンテンツ振興院、韓国VR/ARコンテンツ振興協会	
文化協力を通じた外来観光客誘致	観光産業活性化のための映画ロケーションモデル支援	1	360	映画振興委員会
<b>2. 自治体補助事業</b>				
映画産業育成及び支援	映画流通支援	1	1,000	釜山（アジアフィルムマーケット）
文化コンテンツ産業育成	実感型（XR）コンテンツ産業育成	2	3,500	大田市、全羅北道井邑市
	漫画産業育成（ウェブトゥーン融合センター構築）	1	3,000	京畿道富川市
	映像コンテンツ産業育成	4	3,200	全羅北道全州市
	地域コンテンツ産業均衡発展支援（IP融・複合コンテンツクラスター）	1	453	京畿道高陽市

出所：文化体育観光部、「2022年文化体育観光部国庫補助事業の現況」、2022年2月から作成。

## Part III . 文化体育観光部の支援事業

1. 文化体育観光部の国庫補助事業の分類
2. 韓国コンテンツ振興院による支援事業
3. 韓国映画振興委員会による支援事業

# 1. 韓国コンテンツ振興院による支援事業 ～文化産業振興法と韓国コンテンツ振興院(KOCCA)の概要 ①～

- 韓国コンテンツ振興院は、観光放送映像産業振興院(1989年)、韓国文化コンテンツ振興院(2001年設立)、韓国ゲーム産業振興院(1999年設立)、文化コンテンツセンター、韓国ソフトウェア振興院、デジタルコンテンツ事業団を一つに統合して設立された文化体育観光部傘下のコンテンツ専門振興機関で準政府機関(自前収入比率50%以下、職員定員50人以上)である。
- それまで放送、ゲーム、アニメーション、音楽などジャンル別にあった既存のコンテンツ関連振興機関を統合し、2009年「文化産業振興基本法」の改正により同年5月正式に設立された。

## 文化産業振興基本法

**第31条(韓国コンテンツ振興院の設立)** ① 政府は文化産業の振興・発展を効率的に支援するため、韓国コンテンツ振興院(以下、「振興院」とする)を設立する。

- ⑤ 政府は振興院の設立・施設及び運用などに必要な経費を予算の範囲で出捐又は支援できる。
- ⑥ 振興院は支援を受けようとする公共機関に、その支援にかかる費用の全てまたは一部を負担させることができる。

- 韓国コンテンツ振興院にコンテンツ振興体系の一元化を図ったのは、
  - ① 機能重複の解消：分野別或いは機関別に行っていた輸出支援、人材養成、制作設備支援、調査研究事業などを統合することで、人員や予算の重複を解消し、経営支援、電算などの事業支援機能の単一化による予算節減効果が期待できる。
  - ② 産業振興コア機能の強化：それまで分野別に行われた近視眼的振興政策から脱皮し、コンテンツ全域にわたる総合的、中長期的な政策を立ててコンテンツの総合育成政策を強化し、また、クリエイティブなアイデアを価値あるコンテンツに具現し、サービスするためのコア技術を開発・普及する技術支援を強化する。
  - ③ コンテンツ産業振興のコントロールタワーの役割：産業界、学界、政府間、または関連省庁間協力が得られるように求心点の機能を通じてゲーム、放送、音楽などジャンル別に特化した企業の企業間連携を支援し、新しい市場の創出や所管省庁間の協業を得て効率的な政策の実施、などのためであった。
- 韓国コンテンツ振興院の諸般を規定する「文化産業振興基本法」は、文化コンテンツ産業育成分野の基本法で文化産業の支援及び育成に必要な事項を定め、文化産業の発展基盤を造成し競争力を強化させることで、国民の文化的な生活の質の向上並びに国民経済の発展に寄与するため1999年制定された。
- 同法は、文化産業を明確に定義し、文化産業の中長期基本計画の樹立など国の文化産業振興に関する責任を明示して文化産業を国のコア戦略産業に育成するための基本法である。
- また、文化産業に関する創業の促進と創業者の成長・発展支援、専門人材養成と文化コンテンツ開発の促進や文化産業団地の造成などを通じた文化産業基盤の造成、文化産業の振興・発展を効率的に支援するための韓国コンテンツ振興院の成立、文化産業分野の特殊目的事業を遂行するための文化産業専門会社の設立などに関する内容を規定している。

## 文化産業振興基本法

**第1条(目的)** この法は文化産業の支援及び育成に必要な事項を定め、文化産業の発展基盤を造成し競争力を強化させることで、国民の文化的な生活の質の向上並びに国民経済の発展に寄与することを目的とする。

# 1. 韓国コンテンツ振興院による支援事業

## ～文化産業振興法と韓国コンテンツ振興院(KOCCA)の概要 ②～

- 「文化産業振興基本法」は関連産業の振興のための具体的な支援方法を法制化したものである。
- コンテンツ制作の支援を明文化して投資会社への資金支援の根拠を作った。これで、金融資本の映画産業、またはコンテンツ産業への流入が拡大した。このような制度変化は、映像産業分野に対する「プロジェクト投資（Project Financing）」を「中小企業創業支援法」による「投資」と認めて、税制優遇の対象にしたことである。つまり、投資者が映画会社の持分の引き受けのみならず個別の映画に投資しても「中小企業創業支援法」の「投資」として認められ、税制優遇が受けられるようにしたのである。商品別に投資を必要とする映画産業にも税制優遇が受けられるようになったことで、投資者は税制優遇と多様な映画に投資してリスクヘッジができるようになった。
- このような金融資本の投資形態は「投資組合」の形態が多く、特に映画産業における投資のための「投資組合」は「文化産業振興基本法」により「文化産業専門投資組合」と規定され、その法的根拠が作られている。

**第2条(定義)** この法において使用される用語の意味は次の通りである。<改正2010年6月10日、2011年5月25日、2014年1月28日、2016年3月29日、2020年2月11日>

10. 「文化産業専門投資組合」(以下「投資組合」という)とは、「ベンチャー投資の促進に関する法律」第2条第11号によるベンチャー投資組合及び「与信専門金融業法」による新技術事業投資組合であって、その資産のうち大統領令に定める比率以上を創業者又は制作者に投資する組合をいう。

**第10条(制作者の制作支援)** ① 文化体育観光部長官や市・道知事は、文化産業の競争力を強化し優秀な文化商品の制作を促進するために、制作者に必要な資金を融資し又はその他の支援をすることができる。

<全文改正 2009年2月6日>

- さらに、金融資本の投資を促進させるために、投資会社への支援を詳細に決めることで、より投資しやすい環境を設定している。

**第8条(投資会社に対する支援)** ① 「ベンチャー投資の促進に関する法律」第2条第10号による中小企業創業投資会社及び「与信専門金融業」第3条第1項・第2項により許可を得た若しくは登録された与信専門金融会社(以下「投資会社」という)であって、次の各号の事業を営む者がこの法による支援を受けようとする場合には、文化体育観光部長官から、その会社の文化産業に対する投資分の認定を受けなければならない。<改正2020年2月11日>

1. 文化産業及び関連制作者に対する投資
2. 文化商品制作者に対する投資
3. 文化産業に対する投資者の募集と管理
4. 投資組合の資金管理
5. 文化商品制作者のための保証及び資金の斡旋
6. 文化産業に関する先端技術、設備及び専門人材等の斡旋と経営諮問
7. 創業のための相談及び制作活動の支援
8. 文化商品の流通促進のための国内外マーケティング及び著作権管理

# 1. 韓国コンテンツ振興院による支援事業

## ～韓国コンテンツ振興院(KOCCA)の機能「文化産業振興基本法」に基づいて～

- 韓国コンテンツ振興院は、文化体育観光部の方針に沿って、①文化産業振興環境の造成に必要な統計作成・調査・研究から、人材育成、技術開発、企業育成など多様な支援事業、②文化コンテンツ産業の育成のために、各コンテンツジャンルのニーズに合わせた支援事業、③文化コンテンツ産業技術のR&D支援の3つの大きな事業を実施する。
- 直接支援事業のほか、コンテンツ産業の金融支援のために、**完成保証、コンテンツ価値評価センター\***なども運営している。

\*APPENDIX1 参照

### 文化産業振興基本法

第31条（韓国コンテンツ振興院の設立）④ 振興院は次の各号の事業を行う。

1. 文化産業振興のための政策及び制度の研究・調査・企画、
2. 文化産業実態調査及び統計作成、
3. 文化産業関連の専門人材の養成支援及び再教育支援、
4. 文化産業振興に必要な技術開発企画、開発技術管理及び標準化、
5. 文化産業発展のための制作・流通活性化、
6. 文化産業の創業、経営支援及び海外進出支援、
7. 文化原型、学術資料、歴史資料等のようなコンテンツ開発支援、
8. 文化産業活性化のための支援施設の設置等基盤の造成、
9. 公共文化コンテンツの保存・流通・利用促進、
10. 国内外コンテンツ資料の収集・保存・活用、
11. 放送映像物の放送媒体別多段階流通・活用・輸出支援、
12. 放送映像の国際共同制作及び現地語再制作支援、
13. ゲームの逆機能解消及び健全なゲーム文化の造成、
14. eスポーツの活性化及び国際交流の増進、
15. コンテンツ利用者の権益保護、
16. その他、振興院の設立目的を達成するために必要な事業

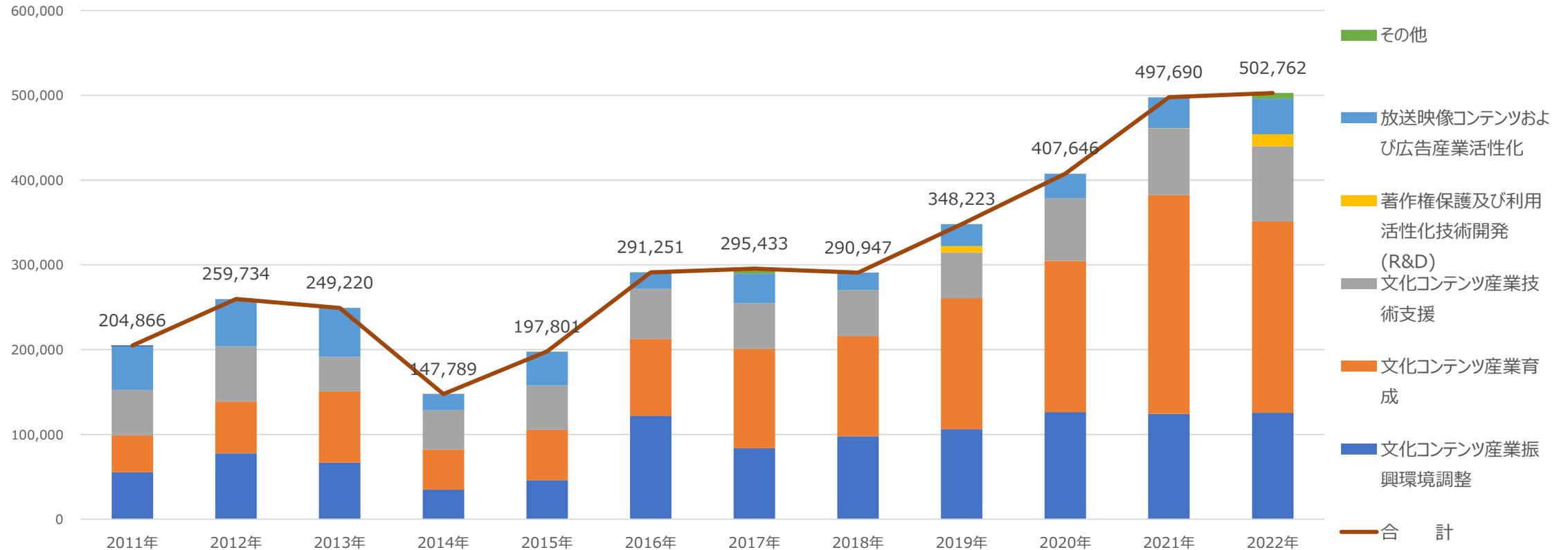
- その他に、国際コンテンツ展示会の開催事業、遠隔生涯教育事業及び教員を対象にした遠隔教育研究事業、コンテンツ産業の活性化のための出版事業、政府から委託された業務(国家技術資格検定業務など)などの主幹機関でもある。
- 最も新しく追加された事業としては、**コンテンツ価値評価センターの運用事業である。最近、政策金融を通じた支援が強化されるなか、投資の活性化を促すために補助事業としてコンテンツ価値評価センターを運営し、金融機関のコンテンツ産業への投資を円滑にしている。**

# 1. 韓国コンテンツ振興院による支援事業 ～韓国コンテンツ振興院(KOCCA)国庫補助事業予算の推移～

- 韓国コンテンツ振興院は、主に文化体育観光部の一般会計予算をもって運営される。その他に観光振興基金や体育振興基金などの他基金からの繰入金と自主事業の収入からなる自負担財源事業、その他財源事業からの収入があるが、文化体育観光部の一般会計予算が9割以上を占めている。
- コンテンツ産業の成長に伴い、コンテンツ産業支援政策の重要性が増しているため、予算規模は増加傾向を示し、2022年は初めて5,000億ウォンを超えた。

(単位：百万ウォン)

図6. 韓国コンテンツ振興院予算の推移



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。

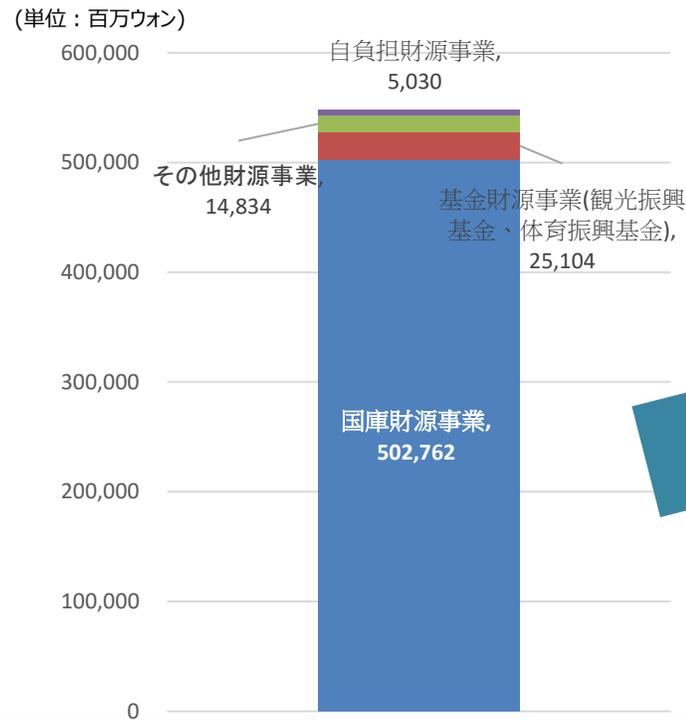
出所：韓国コンテンツ振興院、各年「細部事業別予算現況」から作成。

# 1. 韓国コンテンツ振興院による支援事業 ～2022年 韓国コンテンツ振興院 (KOCCA)の収入と支出(案)～

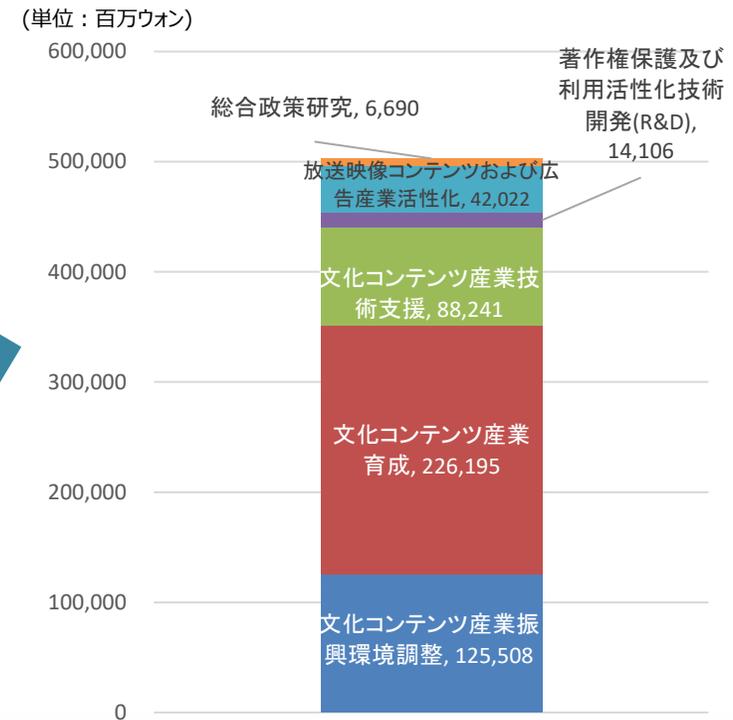
- 韓国コンテンツ振興院の2022年予算は、計5,477億3千万ウォン(約582億6,915万円)と、2021年より263億5,400万ウォン(約28億円)、前年比5.1%増であった。支援事業の主な財源になる「国庫補助事業予算」は、5,027億6,200万ウォン(約534億8,531万円)と韓国コンテンツ振興院総予算の91.8%を占めている。
- その他収入においては建物の賃料及び技術料などの収入(自負担財源事業)やその他財源事業などはほぼ同じであったが、観光振興基金と体育振興基金からの繰り入れの「基金財源事業」が251億400万ウォン(約26億7,064万円)と前年より8倍ほど増えたのが特徴である。

※ 韓国9.4ウォン=日本1円を適用(2023年1月31日基準)

収入内訳  
5,477億3,000万ウォン



国庫補助事業内訳  
5,027億6,200万ウォン



# 1. 韓国コンテンツ振興院による支援事業 ～2022年韓国コンテンツ振興院 ジャンル別・機能別支援事業予算～

- 2022年韓国コンテンツ振興院の支援事業を、ジャンル別及び機能別に区分してみると、以下のようである。
- ジャンル別にはいくつかのジャンルが融合されている複合ジャンルへの支援が5割以上を占め、異業種間シナジー効果を得る事業に力を入れているように思える。その次に最近輸出額が大幅に伸びているゲーム、放送、音楽の順である。
- 機能別支援事業をみると、制作支援が42.9%と最も大きく、その次が流通、インフラの順で、企業ニーズが大きい制作支援に力を入れている。

図7. 2022年韓国コンテンツ振興院 ジャンル別支援事業

(単位：億ウォン)

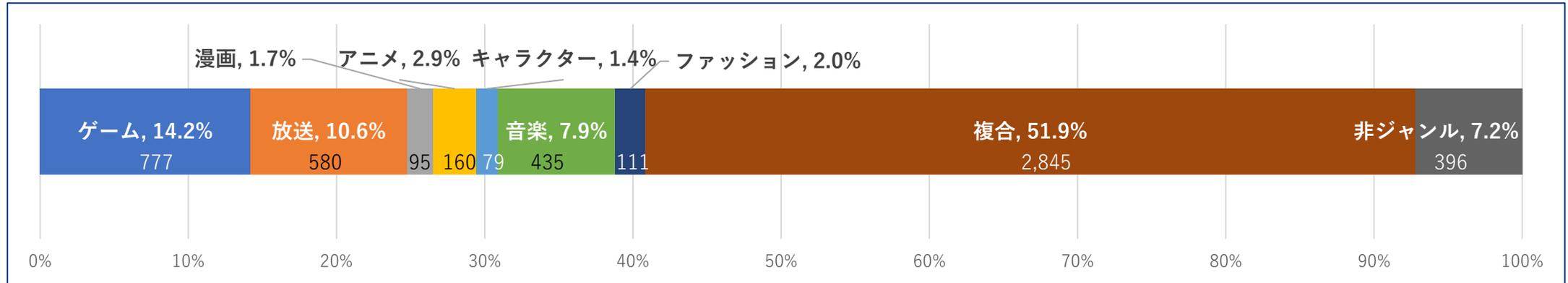
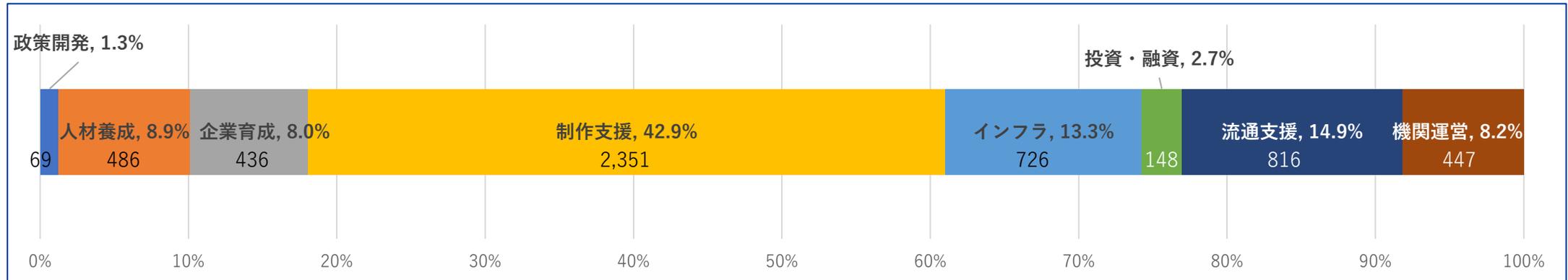


図8. 2022年韓国コンテンツ振興院 機能別支援事業

(単位：億ウォン)



出所：韓国コンテンツ振興院、「2022年韓国コンテンツ振興院支援事業説明会資料」(2021年12月)から作成。

## Part III . 文化体育観光部の支援事業

1. 文化体育観光部の国庫補助事業の分類
2. 韓国コンテンツ振興院による支援事業
3. 韓国映画振興委員会による支援事業

## 2. 韓国映画振興委員会による支援事業

### ～映画振興委員会(KOFIC)の法的根拠になる「映画及びビデオ物の振興に関する法律」～

- 韓国における映画振興政策の目的とそれを遂行する公的機構の責務、そして基金の用途などを規定している「映画及びビデオ物の振興に関する法律（以下、映・ビ法）」は、2006年、既存の「映画振興法」と「音盤・ビデオ物及びゲーム物に関する法律」の関連内容を統合して制定され、産業環境や制作ニーズを反映して今まで17回改正された。
- 「映・ビ法」は振興の対象と目的を、映画及びビデオ物と関連した「映像文化」や「映像産業」分野を振興の対象または領域とし、それを通じて「国民の文化生活向上」と「民族文化の発展」のような文化的目的の達成であると明示している。

**第1条（目的）** この法は、映画及びビデオ物の質的向上を図り、映像文化及び映像産業の振興を促進することで、国民の文化生活向上と民族文化の発展に寄与することを目的とする。 <改正 2016年2月3日>

- このような目的を達成するため、「映・ビ法」は文化体育観光部に映画振興委員会と韓国映像資料院の意見を取り入れて「映画振興基本計画」や「施行計画」を立て、施行するように規定し（第3条1項）、そのために文化体育観光部の傘下に映画振興委員会を設置する（第4条）ようにしている。
- これで、1999年設立された映画振興委員会は、文化体育観光部の傘下に入り、韓国映画産業の振興政策の中核を担当するようになった。

**第3条（映画振興基本計画及び施行計画）** ①文化体育観光部長官は、映像文化の発展と映像産業の振興のために、第4条の規定による映画振興委員会(以下「映画振興委員会」という)及び第34条の規定による韓国映像資料院(以下「韓国映像資料院」という)の意見を聞いて映画振興基本計画及び施行計画を樹立・施行しなければならない。 <改正 2008年2月29日>

**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>

- 「映画振興基本計画」の内容には、映画制作における各プロセスのニーズに沿った支援と映画産業の振興のために必要な様々な活動を具体的に規定しているだけでなく、各条項にその他必要と認められる、または議決された事項を追加できるように最後に規定して、映像振興に必要であると認められるとあらゆる振興事業も導入できるように事業範囲に広げている。

**第3条（映画振興基本計画及び施行計画）** ②第1項の規定による映画振興基本計画には次の各号の事項が含まなければならない。 <改正2008年6月5日、2012年2月17日、2015年5月18日、2016年2月3日、2018年3月13日>

- 韓国映画振興の基本方向
- 映画制作の振興のための調査・研究、制作基盤の拡充、技術開発
- 映画の配給及び上映の振興のための調査・研究及び開発
- 韓国映画の輸出と国際的進出
- 映画資料の収集と保存
- 映画人材の養成及び映画勤労者の勤労環境の改善
- 6の2. 芸術映画・独立映画の育成及び支援
- 映画の振興に必要な財政的基盤拡充のための財源の確保及び効率的な運用方案
8. 映画の国際交流及び協力
9. デジタルシネマ振興の基本方向、デジタルシネマ産業基盤の造成、財源の確保及び効率的な運用方案
10. 映像技術の開発・標準、デジタルシネマの品質認証及び映画上映館等の施設基準
11. 映像文化の多様性・公共性の増進
- 11の2. 地域映像文化の振興
12. その他映画芸術の振興のために必要な事項

## 2. 韓国映画振興委員会による支援事業 ～映画振興委員会(KOFIC)の機能及び位置づけ～

- 「映画振興委員会」の機能は、基本的な運営に関する内容をはじめ、映画発展基金の管理・運用が規定されている。

### 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。<改定 2007年1月26日、2008年6月5日、2016年2月3日、2018年3月13日>

1. 映画振興基本計画等の樹立・変更に関する意見提示
2. 映画振興委員会の運営計画の樹立・施行
3. 映画振興委員会の定款及び規定の制定・改定及び廃止
4. 映像制作関連施設の管理・運営
5. 第23条の規定による映画発展基金の管理・運用
6. 韓国映画振興及び映画産業育成等のための調査・研究・教育・研修
7. 映画の流通配給の支援
- 7の2. デジタルシネマと関連した映像技術の開発と標準制定・普及、品質認証及び

映画上映館等の施設基準等に関する事項

8. 韓国映画の海外進出及び国際交流
9. 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
10. 映画観客の不满及び陳情事項の管理
11. 削除<2009年5月8日>
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
- 14の2. 地域映像文化の振興
15. ビデオ産業振興施策の推進
16. その他、映画振興委員会が必要と認める事項

- 2007年一部改正で、「映画発展基金」の設置と賦課金徴収を規定したうえで、「映画発展基金」の用途として、映像専門投資組合への出資、韓国芸術映画支援、映像文化の多様性・公共性の増進、障害者など脆弱階層支援、基金の組成・運用・管理に必要な経費などの項目が追加された。

第25条（基金の用途）①基金は次の各号のいずれかに該当する事業のために使用されなければならない。<改定 2007年1月26日、2008年6月5日、2012年2月17日、2016年2月3日、2018年3月13日>

1. 韓国映画の創作・製作振興関連支援
2. 映像専門投資組合への出資
3. 韓国映画の輸出及び国際交流支援
4. 小型映画・短編映画の製作支援
- 4の2. 第38条第1項による専用上映館の支援
5. 映画上映館施設の補修・維持及び改善支援
- 5の2. 映画産業従事者の福祉向上のための事業支援
6. 映画振興委員会が認定する映画関連団体及び市民団体の映画関連事業支援
- 6の2. 映画関連教育・研修等と関連した事業支援
7. 芸術映画・独立映画の発展と関連した事業支援
8. 映像文化の多様性・公共性増進と関連した事業支援
- 8の2. 映像技術の開発と関連した事業支援
- 8の3. 地域映像文化振興と関連した事業支援
9. ビデオ産業の振興と関連した事業支援
10. 障害者等疎外階層の映画享受権伸長のための事業支援
- 10の2. 南北間の映画交流活性化のための事業支援
11. 基金の造成・運用及び管理に必要な経費
12. その他、映画産業及びビデオ産業の振興のための事業として映画振興委員会が必要と議決した事業支援

## 2. 韓国映画振興委員会による支援事業 ～映画発展基金の概要～

- **映画発展基金**は映画芸術の質的向上と韓国映画及び映画・ビデオ物産業の振興・発展を図るため2007年「映画及びビデオ物の振興に関する法律」に基づいて設置され、基金管理型準政府機関である映画振興委員会がその管理・運用を任されている。
- 映画発展基金の主な収入財源は、映画館入場券からとる賦課金、投資組合出資金の回収収入、政府出捐金、余裕資金運用収益及びその他技術事業収益などで、2022年まで累計1兆2,662億ウォン(約1,347億円)に達している。  
※ 韓国9.4ウォン=日本1円を適用(2023年1月31日基準)

**第23条(基金の設置等)** ①映画芸術の質的向上と韓国映画及び映画・ビデオ物産業の振興・発展のため、映画発展基金(以下「基金」という)を設置する。

②基金は第4条の規定による映画振興委員会が管理・運用するが、独立会計で別途処理しなければならない。<改定2018年10月16日>

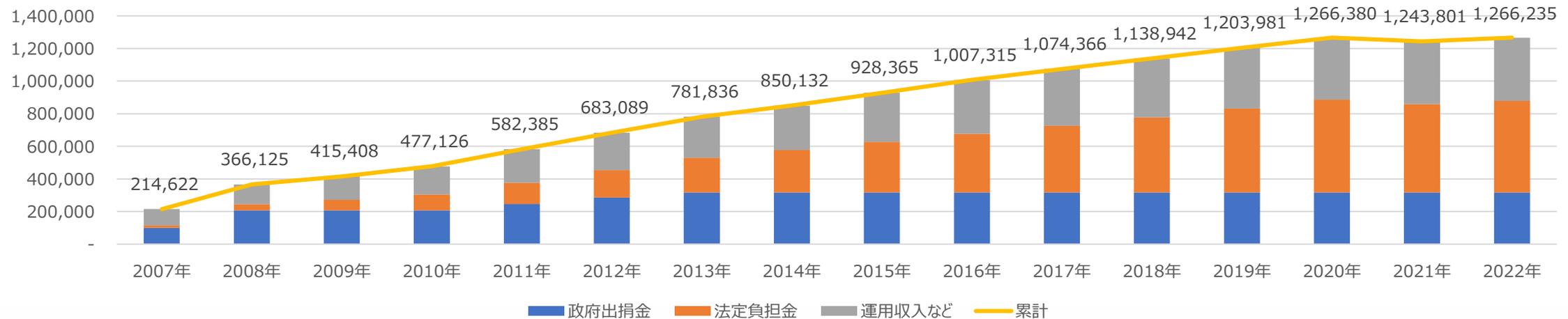
**第24条(基金の造成)** 基金は次の各号の財源で造成する。<改定2007年4月11日>

1. 政府の出捐金
2. 個人または法人からの寄付金品
3. 第25条の2の規定による映画上映館入場券に対する賦課金
4. 基金の運用から生じる収益金
5. その他、大統領令が定める収入金

[全文改定2007年1月26日]

図9. 映画発展基金の推移

(単位:百万ウォン)



出所: 映画振興委員会、各年度「映画発展基金運用計画」から作成。

## 2. 韓国映画振興委員会による支援事業

### ～韓国映画振興委員会の支援制度 ～賦課金の概要～

- 映画発展基金の造成において最も重要なのは、**劇場入場券の3%に該当する準租税性格の賦課金**である。初めて導入された2007年の入場券負担金は124.5億ウォンに過ぎなかったが、韓国映画産業の発展に伴い、映画発展基金の半分以上を占めるまで増加している。
- 劇場入場券負担金は7年を限度にしているため、2021年12月に3回目の更新が行われ、2028年まで賦課金徴収が延長されている。
- 劇場入場券負担金は映画発展基金の主な財源になり、韓国映画振興委員会の事業費として使用されるので、韓国映画産業が発達するにつれ、増加し、それがまた韓国映画産業の発展のために使われる構造である。

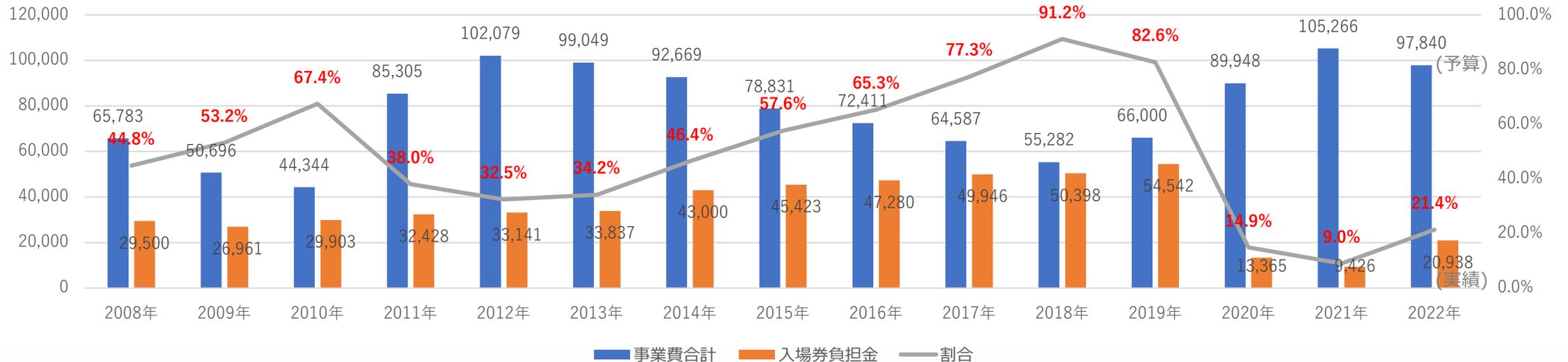
#### 「映画・ビデオ物の振興に関する法律」

**第25条の2（賦課金の徴収）** ①映画振興委員会は韓国映画の発展及び映画・ビデオ物産業の振興のため、映画上映館（非常設上映場を含む。以下この条に準じる）に入場する観覧客に入場券価額の100分の5以下の範囲で、大統領令で定める賦課金を徴収することができる。ただし、次の各号のいずれかに該当する映画上映館に入場する観覧客には適用されない。<改定2015年5月18日>

②映画上映館の経営者は観覧客から第1項の規定による賦課金を受納し、大統領令で定める納付期限までに該当賦課金を映画振興委員会に納付しなければならない。<改定2015年5月18日>

図10. 事業費に占める入場券負担金の割合の推移

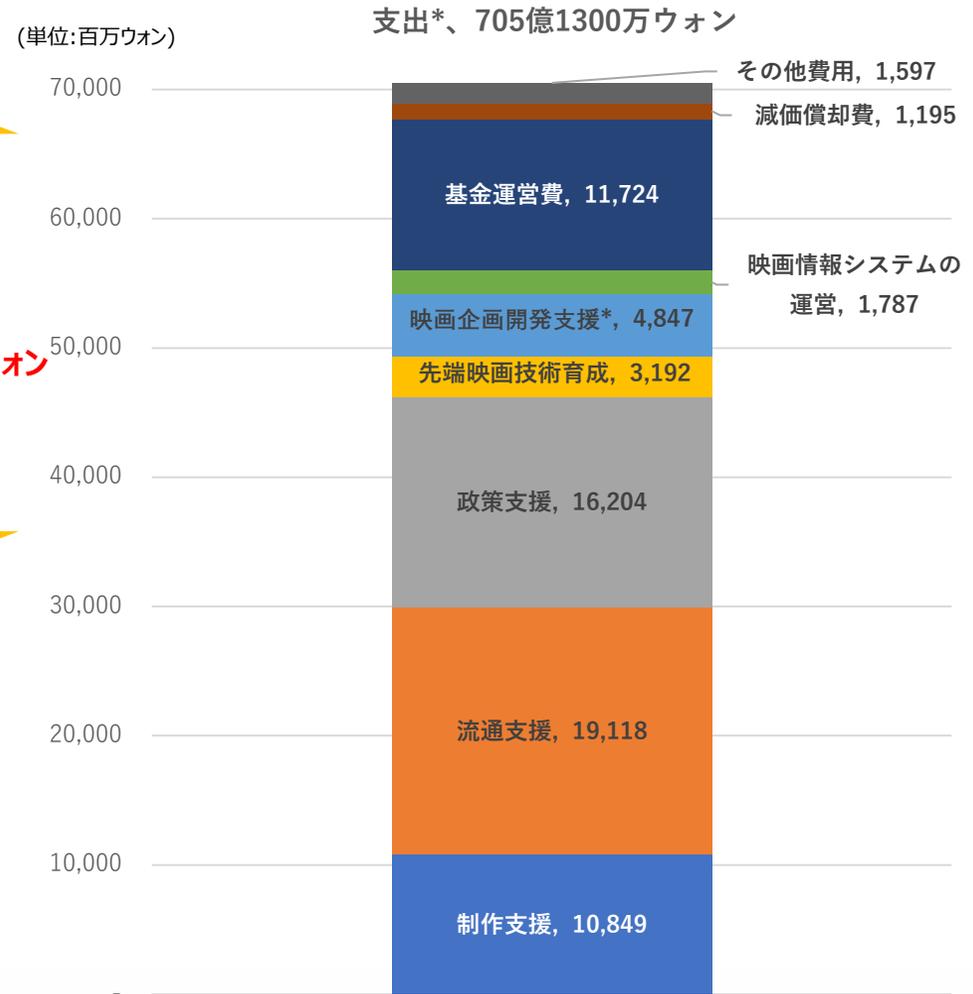
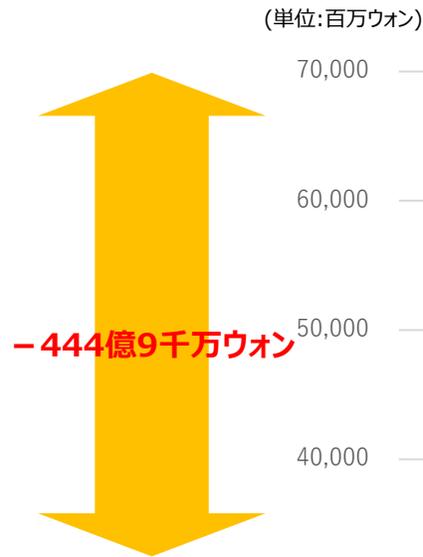
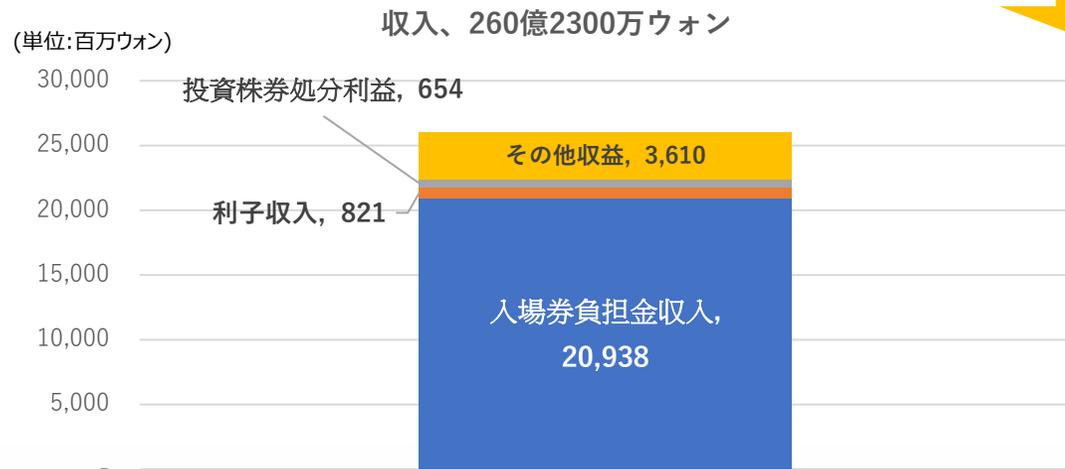
(単位：百万ウォン)



資料：映画振興委員会、各年度「映画発展基金運用計画」と「から作成。

## 2. 韓国映画振興委員会による支援事業 ～2022年 KOFIC損益計算書 (P/L)～

- 2022年韓国映画振興委員会の収入は、コロナ感染が落ち着いて劇場売上が回復し、賦課金もコロナ感染の拡大以前よりは少ないが、ある程度回復すると見込みを立てていたが、実際はその半分にも満たない209億ウォンに留まってしまった。
- 映像専門投資組合への投資350億ウォンを除いた支出総額も予算案より少し増えたため、2022年の最終決算は約444億ウォンの赤字になった。
- コロナ感染拡大により、劇場の閉館・休館が続いた2020年、2021年に次いで2022年も赤字を計上し、3年連続赤字になったため、映画発展基金の基金がほぼなくなったため、**基金預り金**として公共資金管理基金から利子を支払って**800億ウォンを借りる**ことになった。



資料:韓国映画振興委員会、『2022会計年度決算報告書』(2023年3月)及び文化体育観光部「各年度予算基金運用計画の概要」から作成。

\*映像専門投資組合への投資金350億ウォンを除く。

## 2. 韓国映画振興委員会による支援事業

### ～韓国映画振興委員会の支援制度 ～映画発展基金の用途～

- 基金は韓国映画の創作・制作振興に関する支援、映像専門投資組合への出資、韓国映画の輸出及び国際交流支援、映画上映施設の補修・維持及び改善支援、映画産業従事者の福祉を向上させる事業支援、映像文化の多様性・公共性の増進、障害者など文化脆弱階層の映画享有権の拡大に関する事業支援などに使われる。
- 基金の用途としては、映像振興に必要な詳細な項目が規定されており、各条項には必要であると認められるか、または議決された事項が追加できるようにしており、映像振興事業の範囲を広げる余地を設けている。最近、新型コロナウイルス感染拡大による被害を受けた映画産業への支援もこのような項目があったため、速やかに対応できていた。

#### 「映画・ビデオ物の振興に関する法律」

**第25条（基金の用途）** ①基金は次の各号のいずれかに該当する事業のために使用されなければならない。<改定 2007年1月26日、2008年6月5日、2012年2月17日、2016年2月3日、2018年3月13日>

1. 韓国映画の創作・製作振興関連支援
  2. 映像専門投資組合への出資
  3. 韓国映画の輸出及び国際交流支援
  4. 小型映画・短編映画の製作支援
  - 4の2. 第38条第1項による専用上映館の支援
    1. 映画上映館施設の補修・維持及び改善支援
  - 5の2. 映画産業従事者の福祉向上のための事業支援
    1. 映画振興委員会が認定する映画関連団体及び市民団体の映画関連事業支援
  - 6の2. 映画関連教育・研修等と関連した事業支援
    1. 芸術映画・独立映画の発展と関連した事業支援
    2. 映像文化の多様性・公共性増進と関連した事業支援
  - 8の2. 映像技術の開発と関連した事業支援
  - 8の3. 地域映像文化振興と関連した事業支援
    1. ビデオ産業の振興と関連した事業支援
    2. 障害者等疎外階層の映画享受権伸長のための事業支援
  - 10の2. 南北間の映画交流活性化のための事業支援
    1. 基金の造成・運用及び管理に必要な経費
    2. その他、映画産業及びビデオ産業の振興のための事業として映画振興委員会が必要と議決した事業支援
- ②第1項第12号の事業に執行される基金の額は年間基金執行額の100分の15の超えてはならない。<改定2007年1月26日>

## 2. 韓国映画振興委員会による支援事業

### ～韓国映画振興委員会の支援制度 ～映画発展基金事業費の内訳～

- 映画発展基金事業費の項目は政策目標や映画産業の環境により変わってきたが、概ね2009年以降大きな枠組みは変わっていない。「映画制作支援」と「映画流通」に加え、様々な「映画産業の基礎インフラ強化」事業に整理できるだろう。
- さらに、個別事業の事業予算をみると、映像専門投資組合の出資事業である「投資資本安定化・投資出資事業」が累計3,477億ウォン(29.7%)ともっとも大きい。次に映画振興委員会の釜山移転事業で、建物建設773.3億ウォン、釜山総合撮影所の建設362.2億ウォン、その他移転関連費用44.69億ウォンなどで計1,180億ウォン(10.1%)であった。
- その他映画制作支援に1,227億ウォン(10.5%)、映画産業の流通支援に1,133億ウォン(9.7%)、韓国アカデミー運営に代表される人的資源育成に787億ウォン(6.7%)、海外進出支援729億ウォン(6.2%)、デジタルシネマ・先端映画技術育成621億ウォン(5.3%)などの順である。
- 2019年から、映画企画開発事業の予算が大幅に増加しているのも特徴で、企画から流通までの映画製作プロセスにバランスよく支援を行えるようになった。
- 映画制作支援事業が2015年以降大幅に増加しているのは、独立・芸術映画のほか、アニメーション映画、低予算映画などに対する制作支援事業が新設され、その上、2016年から国際共同制作活性化事業も制作支援に含まれるようになったためである。

表11. 映画発展基金の事業費予算の内訳 (2008～2022年)

(単位：百万ウォン)

年度	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	合計	割合
映画制作支援	4,960	3,890	3,950	5,000	3,720	3,720	3,720	8,720	14,644	13,024	11,585	9,311	11,482	13,198	11,868	122,792	10.5%
映画産業の流通支援	15,395	3,404	4,079	4,785	5,634	6,124	5,924	5,844	6,282	6,252	6,452	8,835	12,020	11,387	10,947	113,364	9.7%
民間の映画団体力量強化支援	3,020	1,500	1,350	1,190	1,190	952	1,040	826	-	-	-	-	-	-	-	11,068	0.9%
映画享受権の強化	-	4,055	1,565	1,730	1,730	1,860	2,610	3,082	3,232	3,470	2,240	6,637	7,920	6,677	5,407	52,215	4.5%
映画企画開発	300	686	1,206	-	1,280	1,320	1,520	1,520	1,520	1,518	1,508	6,150	5,843	5,841	5,836	36,048	3.1%
投資資本安定化/投資出資事業	20,000	17,700	15,000	50,000	45,000	40,000	10,000	10,000	10,000	18,000	10,000	8,000	24,000	35,000	35,000	347,700	29.7%
流通構造先進化	2,047	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,047	0.2%
映画産業融資	6,000	4,000	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10,000	0.9%
国際映像コンテンツバレー-コンテンツバレー 組成支援事業	-	-	-	-	-	-	1,000	-	-	-	-	-	-	-	-	1,000	0.1%
海外進出支援	3,950	4,158	3,962	2,042	6,332	6,442	6,542	6,392	3,575	4,066	4,074	4,895	5,196	6,598	4,655	72,879	6.2%
人的資源育成管理	2,832	2,345	2,713	3,144	4,096	4,937	8,486	5,742	5,090	4,568	4,019	3,127	7,396	10,716	9,563	78,774	6.7%
デジタルシネマ・先端映画技術育成	5,955	3,098	3,203	6,460	4,506	1,770	3,321	3,742	5,555	4,427	4,256	3,160	4,570	4,179	3,909	62,111	5.3%
南楊州総合撮影所運営	-	3,000	2,828	2,828	2,628	2,365	2,365	2,535	2,538	3,111	2,344	1,937	-	-	-	28,479	2.4%
映画政策研究	1,004	862	1,005	1,700	1,003	927	953	1,085	1,803	1,948	3,293	6,648	4,812	4,860	4,080	35,983	3.1%
映画情報システムの運営	320	1,998	3,483	2,926	2,633	2,300	1,608	1,558	1,828	1,623	1,434	2,220	1,559	2,152	1,847	29,489	2.5%
映画振興委員会地方移転	-	-	-	-	18,747	22,752	40,000	24,205	12,322	-	-	-	-	-	-	118,026	10.1%
国際映画祭の育成	-	-	-	3,500	3,580	3,580	3,580	3,580	4,022	2,580	4,080	5,080	5,150	4,658	4,728	48,118	4.1%
合計	65,783	50,696	44,344	85,305	102,079	99,049	92,669	78,831	72,411	64,587	55,282	66,000	89,948	105,266	97,840	1,170,090	100.0%

資料：文化体育観光部「各年度予算基金運用計画の概要」から再構成して作成。

## 2. 韓国映画振興委員会による支援事業

### ～2022年韓国映画振興委員会事業（案）～バリューチェーン別支援事業～

- 2022年の主な政策目標は、①韓国映画の持続成長基盤の強化(創作分野への公共投資の拡大による中小映画の競争力強化、多様な価値を表現する独立・芸術映画の活性化、現場有機的なクリエイティブ人材の養成)、②映画産業の均衡発展環境の造成(オンライン流通・次世代技術などデジタルニューディール力量の強化、公正な創作・労働環境のための映画産業公正環境基盤の造成、韓国映画のブランド強化)、③映画文化価値の拡散(国民の映画享有活動の多角化による映画文化の拡散、国民の文化基本権を保障する均等な映画アクセス環境の造成、地域における自生的映画エコシステムのための均衡な創作インフラの造成)の3つである。
- これらの政策目標を達成するために、計33の支援事業を計画した。また、観光発展基金からの委託事業である「外国映像物のロケーションインセンティブ支援」事業もある。

主な受益者	企画・開発		制作(撮影/ポストプロ)		流通・配給・上映	
	プロデューサー、監督、脚本家		プロデューサー		配給会社、エージェンシー、映画館	(単位：百万ウォン)
支援事業内訳	支援事業名	事業費	支援事業名	事業費	支援事業名	予算
	シナリオ公募展運営	413	独立・芸術映画制作支援	7,986	専用館の運営支援	3,359
	韓国映画の企画開発支援	1,630	長編劇映画撮影空間支援	1,000	独立・芸術映画リリース支援	2,230
	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	2,350	国際交流活性化	844	デジタルオンライン市場の活性化	2,356
			映像専門投資組合へ出資	35,000	韓国映画の海外輸出支援	2,360
			外国映像物のロケーションインセンティブ支援*	360	韓国映画の海外上映イベントの支援	1,070
					アジア映画市場支援	1,000
	地域映画企画・開発及び制作支援		400		映画撮影地情報のネットワーク構築	225
					国内映画祭の育成	631
アニメ映画総合支援* 初期企画支援	200	制作支援	1,700	独立映画祭の開催支援	370	
				国際映画祭の育成	4,728	
				リリース支援	120	
小計	58億3,600万ウォン(6.0%)		476億2,800万ウォン(48.9%)		203億2,900万ウォン(20.9%)	
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	事業費	支援事業名	事業費	支援事業名	事業費
	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	2,709
	公正環境の造成事業	1,393	文化疎外階層の観覧環境を改善	2,957	映画情報システム運営	1,847
	南北映画交流支援	65	地域映像文化活性化支援	1,450		
	韓国映画アカデミーの運営	8,524	韓国-アセアン映画機構設立運営	1,170		
現場映画人の人材育成	1,039	次世代映像コンテンツの制作支援	1,200			
小計	236億5,400万ウォン(24.3%)					
合計	974億4,600万ウォン					

\*アニメ映画総合支援事業\*は、初期企画支援、制作支援、リリース支援に区分されるが、ここでは便宜上事業単位の制作支援に入れた。

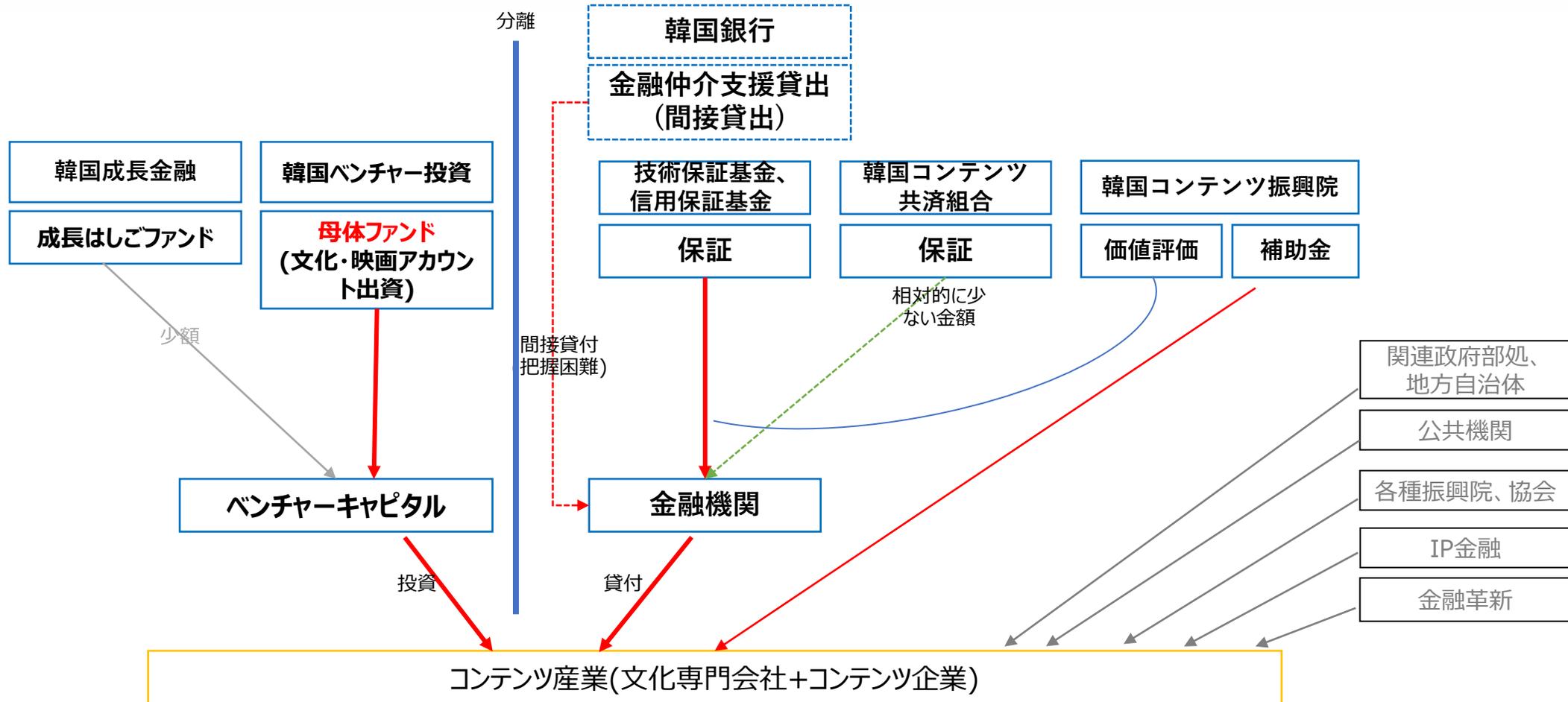
注：支援事業基準予算で整理したもので、韓国映画振興委員会の総事業予算とは異なる。

資料：韓国映画振興委員会(KOFIC)「2022年支援事業映画振興委員会事業計画」を基に作成。

## Part IV. 金融支援

1. 映像専門投資組合：映画アカウント
2. 母体ファンドの文化アカウント
3. その他の金融政策
  - (1) 完成保証制度

# 図. 韓国コンテンツ産業における政策金融の体系



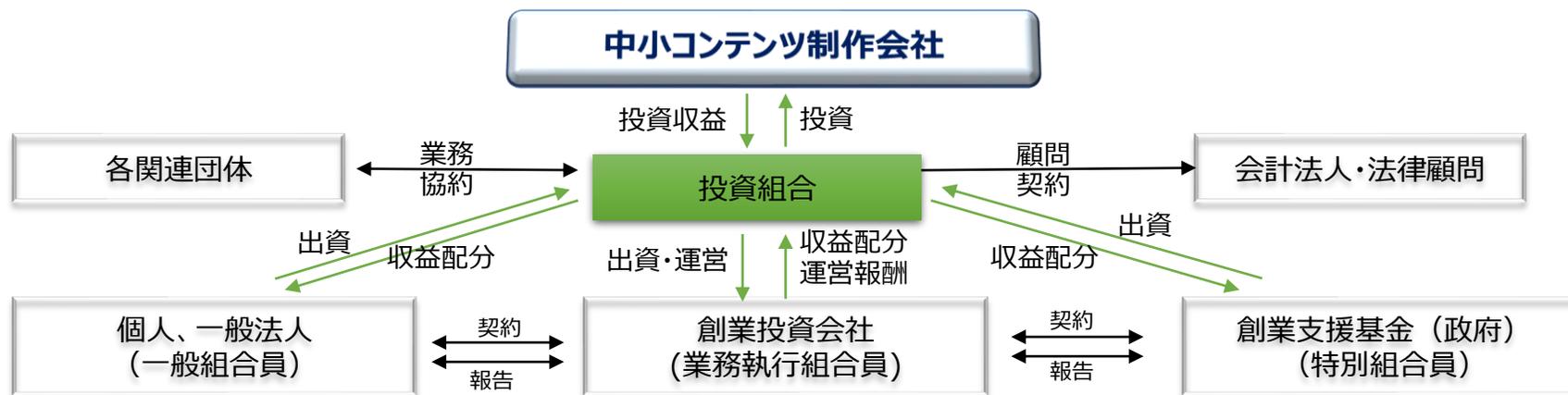
## Part IV. 金融支援

1. 映像専門投資組合：映画アカウント
2. 母体ファンドの文化アカウント
3. その他の金融政策
  - (1) 完成保証制度

# 1. 映像専門投資組合：映画アカウント ～映像専門投資組合の概要～

- 投資組合は、一般投資家や法人の出資者が組合員として組合を結成し、出資された資金を創業投資会社または基金管理者が基金を執行・運用する投資形態をいう。コンテンツ産業では、出資金の一定割合以上をコンテンツ制作者に投資して得た収益を組合員に配分する組織形態になる。
- 韓国の文化コンテンツ産業関連投資組合の一般的な形態は、個人と法人で構成される‘一般組合員’、創業投資会社などの組合の業務を執行する‘業務執行組合員’、一般組合員の権益を保護する特別組合員(公共出資者)で構成される。

図12. 投資組合の構成



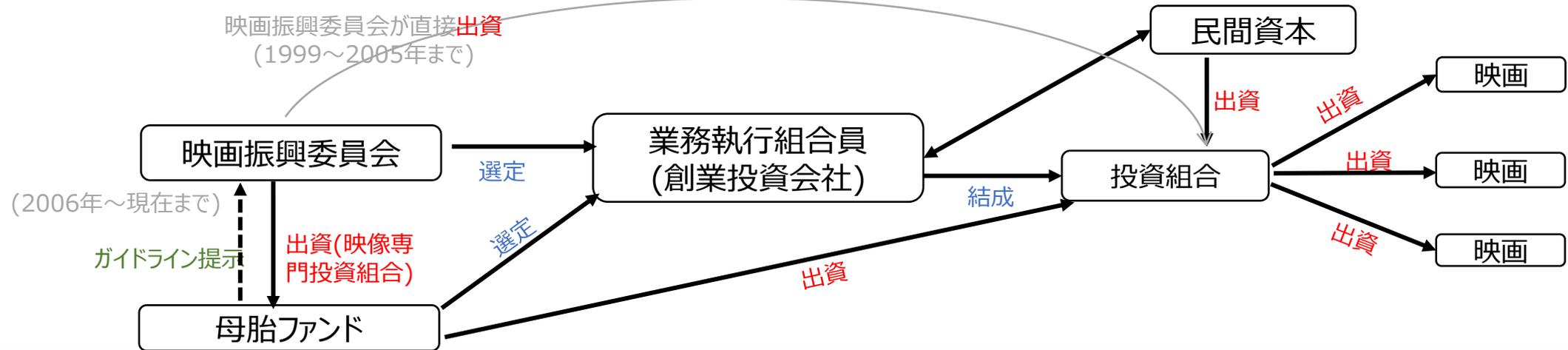
出典：韓国映画振興委員会、『韓国映画産業の投資環境及び資本調達構造：金融資本の流入以降を中心に』、映画振興委員会研究報告書、2007-4、2008年5月、52頁から再引用。

- 韓国で施行中の文化産業金融支援政策には、文化体育観光部と技術保証基金が施行する完成保証制度、韓国コンテンツ共済組合の保証および融資制度、文化体育観光部と映画振興委員会が出資し、中小企業庁が管理する母胎組合(ファンド)等がある。
- 映像専門投資組合は、韓国映画産業の代表的な金融支援政策で、政府と公共機関がシードマネー(seed money)を出資して民間資本の参加を誘引することで、当該分野の投資財源を造成する私募ファンド(private equity fund)方式の間接投資型の政策手段である。**
- 1999年に中小企業振興公団と2000年に映画振興委員会が投資組合への出資を始め、5～7年間にわたって特定分野に投資できる資本を造成し、産業の振興を図る官民結合同型(ジョイント方式)の構造である。公共機関は、専門的な投資決定と管理を、外部に投資組合を結成し、委託することで投資への負担を減らすことが可能になる。
- 映画分野における投資組合政策は、映画振興委員会と中小企業振興公団がそれぞれ出資して構成する方式から、**2005年に母胎組合(fund of funds)が結成されたことに伴い、2010年から母胎組合の映画アカウントを新設し、韓国ベンチャー投資が統合して管理している。**

# 1. 映像専門投資組合：映画アカウント ～映像専門投資組合の展開～

- 映画振興委員会は投資組合出資事業を通じて、安定的な投資財源を造成して「韓国映画及び多様な映像物製作の活性化」を図り、それに伴う付随的な効果として「映画製作システムの合理化」を図ることを政策目標にしていた。つまり、収益の最大化を追求する民間資本とは異なる公的資金を映画産業に投入することで、投資財源の安定的な確保という政策的意志を反映するとともに、投資資金の調達及び運営プロセスを透明化して制作システムを改善しようとしたのである。
- 映画振興委員会が出資する投資組合の投資は、「韓国映画産業の活性化」のために、①主目的投資対象の義務比率を徐々に高める、②映画振興委員会が出資した投資組合に参加する業務執行組合員の出資金に対する優先損失引当の要求比率を徐々に下方修正され、2006年以降は要求しない、③政策目標の産業的効率性を達成するために投資組合の結成総額に占める公共出資限度を徐々に増加させる、方向に変更されてきた。
- 例えば、多様性映画およびプロジェクト初期投資は期待収益率が低いため、公共出資比率を70%まで可能なように引き上げ、出資額の50%の範囲で映画振興委員会が優先損失引当を行うなどの破格的な条件を入れて、投資組合を通じて政策重点分野の投資を活性化する代わりに、公共出資者が元本損失を負担する方式をとっている。
- また、「映画文化の多様性の拡大」のためには、特定の目的を強調した特殊目的組合として、多様性映画専門組合の「KTB映画多様性組合」と「ソビック多様性映画組合」(2006年)、企画開発専門投資組合の「キャピタルワン多様性映画組合」(2007年)、国際共同製作の「ポストグローバル映像コンテンツ組合」、「ISU-グローバルコンテンツ組合」、「CJ創投12号グローバルコンテンツ組合」(2009年)、2010年には共同製作映画に20%以上投資する特殊目的投資組合を結成した。
- 2010年に映画振興委員会の投資組合出資事業が母胎組合の映画アカウントに統合され、母胎組合の管理機関である韓国ベンチャー投資に管理組織が変更された。その結果、映画振興委員会は出資者としての役割のみを果たすことになり、投資組合の結成および管理権限は韓国ベンチャー投資に移管された。

図13. 映画投資組合の投資スキム



出所：キム・ミヒョン「韓国映画制作資本に対する映像専門投資組合政策の寄与度評価」、『韓国コンテンツ学会論文誌』、2019年、Vol.19, No.9, 214頁から再構成。

# 1. 映像専門投資組合：映画アカウント

## ～年度別映像専門投資組合の結成、投資実績～ ①

- 1999年から2020年まで映画振興委員会・映画アカウントが出資した投資組合は計53個、結成総額は7,470億ウォン規模で、映画振興委員会と母体ファンドの出資額を合わせた公共分野の出資額は3,674億ウォンで結成総額の49.2%を占めている。
- このような投資組合の規模と映画産業の関連性を見るために、2017年までの清算投資組合を除いた実際に運用している組合の累積総額をみると、2005年、2010年、2016年大規模な清算が行われたが、新規結成はそれに追いつかず、2010年以降新規結成及び運用組合の累計総額は減少傾向にある。つまり、2000年以降2005年までは新規結成組合のみで、清算組合がなかったため運用組合の累積結成額が増加し続けるが、それ以降は新規結成規模が増加しても清算組合が発生するからである。
- 公共分野の出資額が占める割合は投資初期の1999年～2004年までは38.8%であったが、2005～2010年まで45.0%、2011～2017年までは60.0%と増加傾向を見せている。これは、政府が政策的に投資組合に対する民間出資者の参加を制限したためである。
- 2011年に企画財政部は、均衡財政計画を通じて、母胎組合の運営には投資回収金と収益金を主に活用し、新規の財政支出は最小限に抑え、母胎組合に統合されていない政府部処傘下のファンドも統合を推進するという方針を発表する。この指針により投資配給会社は、公共出資組合の制限が強いとして、民間資本だけで投資ファンドを結成し始める。
- 言い換えると、投資組合が公益的課題を重視し始めるようになり、民間出資者が公共出資組合に参加しにくい環境になったため、民間資本が離れているとみられる。この結果、公共出資組合は自主出資比率を高め、公益性に集中した支援体系を構築し、民間映画会社は民間資本だけで構成された投資体系を構築したのである。

# 1. 映像専門投資組合：映画アカウント ～年度別映像専門投資組合の結成、投資実績～ ②

表12. 1999～2020年映画振興委員会/映画アカウントの新規投資組合結成の現況

(単位：個、億ウォン、%)

区分	新規結成投資組合	新規投資組合結成額	公共出資総額*	結成額に対する公共出資比率
1999年	1	115	20	17.39
2000年	7	685	340	49.64
2001年	3	300	57	19.00
2002年	1	90	45	50.00
2003年	4	390	160	41.03
2004年	5	620	345	55.65
小計	21	2,200	967	38.8
2005年	4	622.5	230	36.95
2006年	4	467	181	38.76
2007年	4	520	242	46.54
2008年	3	625.5	270	43.17
2009年	2	469	279	59.49
小計	17	2,704	1,202	45.0
2010年	2	270	110	44.00
2011年	1	100	60	60.00
2012年	1	100	50	50.00
2013年	1	150	100	66.67
2014年	1	170	100	58.82
2015年	2	237	140	59.07
2016年	1	232	140	60.34
2017年	2	480	280	58.33
2018年	1	170	120	70.59
2019年	1	193	95	49.22
2020年	2	464	310	66.81
小計	15	2,566	1,505	58.5
総計	53	7,470	3,674	49.2

\*2018年～2020年の新規投資組合結成額は計画値である。

\*1999～2005年は映画振興委員会/中小企業振興公団の出資額を合わせた総額で、2010年以降は母体ファンド・映画アカウントの出資額である。

資料：各年度韓国映画年鑑及び韓国ベンチャー投資の資料から再構成

# 1. 映像専門投資組合：映画アカウント ～年度別映像専門投資組合の結成、投資実績～ ③

表13. 1999～2017年映像専門投資組合の清算組合及び運用組合の現況

(単位：個、億ウォン、%)

区分	清算組合の数	清算組合結成額	運用組合数	運用組合結成額	運用組合結成額増減率
1999年	-	-	1	115	-
2000年	-	-	8	800	85.6
2001年	-	-	11	1,100	27.3
2002年	-	-	12	2,000	45.0
2003年	-	-	16	2,390	16.3
2004年	-	-	21	3,010	20.6
小計					
2005年	5	685	20	2,947.5	-2.1
2006年	1	100	23	3,314.5	11.1
2007年	1	100	26	3,734.5	11.3
2008年	5	480	24	3,880	3.8
2009年	4	420	22	3,929	1.3
小計	16	1,785			
2010年	5	722.5	19	3,256.5	-20.7
2011年	2	300	18	3,056.5	-6.5
2012年	2	180	17	2,967.5	-2.7
2013年	2	227	16	2,899.5	-2.7
2014年	-	-	16	3,069.5	5.5
2015年	4	530	13	2,776.5	-10.6
2016年	5	1,164.5	10	1,843.5	-50.6
2017年	1	100	10	2,313.5	20.3
小計	21	3,224			
総計	39	5,009			

出所：キム・ミョン「韓国映画制作資本に対する映像専門投資組合政策の寄与度評価」、『韓国コンテンツ学会論文誌』、2019年、Vol.19, No.9, 214頁から再構成。

# 1. 映像専門投資組合：映画アカウント ～年度別映像専門投資組合の結成、投資実績～ ④

表14. 1999～2017年映画振興委員会/映画アカウントの投資組合の韓国映画投資の現況

(単位：個、億ウォン、%)

区分	運用組合の結成額	韓国映画製作本数	投資組合の映画投資本数	韓国映画総製作費	投資組合の映画投資額	総製作費に対する投資比率
1999年	115	49	Na	Na	Na	Na
2000年	800	59	11	1,269	133.5	10.5
2001年	1,100	65	34	1,658	247.2	14.9
2002年	2,000	78	35	2,902	180.4	6.2
2003年	2,390	80	40	3,328	265.3	8.0
2004年	3,010	82	67	3,411	470.3	13.8
小計		413	187	12,568	1,296.7	10.3
2005年	2,947.5	87	67	3,471	654.0	18.8
2006年	3,314.5	110	45	4,422	395.7	9.0
2007年	3,734.5	124	57	4,613	347.1	7.5
2008年	3,880	113	46	3,401	316.8	9.3
2009年	3,929	138	51	3,188	387.8	12.2
小計		572	266	19,095	2,101.4	11.0
2010年	3,256.5	152	67	3,283	633.3	19.3
2011年	3,056.5	216	84	3,312	785.3	23.7
2012年	2,976.5	229	78	3,254	698.6	21.5
2013年	2,899.5	183	75	3,695	778.4	21.1
2014年	3,069.5	217	62	3,410	476.9	14.0
2015年	2,776.5	232	53	3,746	241.7	6.5
2016年	1,843.5	302	30	3,641	177.7	4.9
2017年	2,313.5	376	48	3,618	362.8	10.0
小計		1,907	497	27,959	4,154.7	14.9
総計	45,255.5	2,892	950	59,622	7,552.8	12.7

注。投資件数及び投資額は投資審査委員会の投資決定日を基準にし、集計方式により異なる場合がある。

出所：キム・ミョン「韓国映画制作資本に対する映像専門投資組合政策の寄与度評価」、『韓国コンテンツ学会論文誌』、2019年、Vol.19, No.9, 214頁。

# 1. 映像専門投資組合：映画アカウント

## ～年度別映像専門投資組合の結成、投資実績～ ⑤

- 1999年から2017年まで映画振興委員会／映画アカウントなどの公共出資は韓国映画950本に約7,553億ウォンを投資した。その間、韓国映画の製作本数は毎年増加して2006年以降100本以上、2013年以降200本以上製作されているが、2008年以降デジタル映画が活性化されたため、低予算小規模映画の公開も多くなっている。
- しかし、製作費10億ウォン以上、または全国100スクリーン以上で公開される商業映画は、年間70～100本である。
- 投資組合は主に商業映画に投資をしているため、「表」1999～2017年映画振興委員会/映画アカウントの投資組合の韓国映画投資の現況」の投資組合の韓国映画投資本数を見ると、韓国商業映画の多くが投資組合の部分投資を通じて製作されているとみられる。

表15. 2013～2017年の韓国映画の総製作費に対する公共出資投資組合の投資額の割合 (単位：億ウォン、倍)

区分	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年
全国観客数	21,335	21,506	21,729	21,702	21,987
全国観客数の増減率	8.65	0.8	1.03	-0.12	1.3
韓国映画観客数	12,729	10,770	11,294	11,656	11,390
韓国映画観客数の増減率	11.1	-15.4	4.9	3.2	-2.3
韓国映画総製作費	3,695	3,410	3,746	3,641	3,618
韓国映画総製作費の増減率	4.41	-8.36	8.97	-2.88	-0.64
公共出資投資組合総投資額	1,930.2	1,756.1	1,220.1	915.2	890.4
映画アカウントの映画投資額	778.4	477	241.7	177.7	362.8
文化アカウントの映画投資額*	1,151.8	1,279.00	978.4	737.5	527.6
公共出資投資組合投資額の増減率	na	-9.91	-43.93	-33.32	-2.79
韓国映画総製作費に占める割合	52.24	51.5	32.57	25.14	24.61

※数値は引用元のまま

注：文化アカウントの映画投資額が映画アカウントより大きいことを反映し、この二つのアカウントの映画投資額を推定し、公共出資投資額を算出した。

\*文化アカウントの総投資額のうち、各年度の映画分野への投資額の割合を反映して推定した規模である。

資料：映画振興委員会、2013～2017年の「韓国映画産業決算」及び「韓国映画年鑑」、文化体育観光部、「2013～2018年度母胎ファンド文化アカウント運用計画」から再構成。

- 2013～2017年までの韓国映画の投資規模と総製作費に占める公共出資組合の割合は減少傾向を示している。特に、2014年韓国映画の観客数は－15.4%減であったにもかかわらず、2015年の公共出資投資組合の投資額は-43.9%、2016年は－33.3%と減少続けている。
- その結果、韓国映画総製作費に占める公共出資投資組合の割合は2013年の52.2%から2016年の25.1%へとほぼ半分に減った。
- 同期間の韓国映画総製作費はほぼ同じ水準を推移しているため、公共出資による投資金の代わりに民間資本の投資が大きく増えたことになる。つまり、公共出資投資組合の結成額と投資額の減少に関わらず、韓国映画総製作費が一定水準を維持できたのは、韓国映画産業が民間資本中心になっていることの表れでもある。

出所：キム・ミョン「韓国映画制作資本に対する映像専門投資組合政策の寄与度評価」、『韓国コンテンツ学会論文誌』、2019年、Vol.19, No.9, 214頁。

# 1. 映像専門投資組合：映画アカウント

～韓国映画総製作費における映像専門投資組の割合～ **韓国映画製作費調達スキーム**を中心に～

表16. 韓国映画産業の資金調達構造変化の推移

区分	2002年	2004年	2005年	2006年
自己資本	13.00%	25.75%	34.60%	15.84%
映像専門投資組合	12.32%	29.58%	40.12%	30.08%
映画投資会社 (メイン投資会社)	68.93%	31.48%	13.88%	31.31%
機関投資	NA	9.20%	3.45%	10.17%
個人投資	0.07%	0.92%	6.23%	4.31%
その他	6.05%	3.06%	1.72%	8.30%
計	-	99.99%	100.00%	100.00%

注：韓国映画振興委員会映像産業政策研究所集計（各年度収益性分析資料）。

出所：韓国映画振興委員会研究報告書「韓国映画産業の投資環境及び資本調達構造：金融資本流入以降を中心に」、2008年5月から再引用。

- 文化体育観光部が発表した『文化産業統計2003』によると、韓国映画製作費は映画投資会社が68.9%、映像専門投資組合12.3%で、CJ、ショーボックスなど大手投資配給会社と映画振興委員会など公的出資を含む映像専門投資組合を通じて81.9%の製作費が調達されていた。
- 投資者の性格は大きな変化はないが、プレイヤーの投資比率は変化し、2002年68.9%であった投資配給会社の投資比率はその後減少して30%程度に定着した。一方、映画振興委員会や母体ファンドなどの公的出資による映像専門投資組合の投資比率は2002年12.3%から30%程度へ引き上げられ、製作会社の資金調達比率も15%程度になっている。公式に発表されるデータはないが、これ以降も2006年の投資比率がほぼ維持されていると思われる。

- 韓国映画産業の投資主体は、投資目的によって、自己資本投資者、戦略投資者、財務的投資者、公的投資者の4つに区分できる。まず、自分の資産をもって直接映画を製作し、その映画を通じて収益を得る「自己資本投資者」は現在一部低予算映画や作家主義独立映画のみで可能な方式でほぼ皆無である。
- 戦略的投資者(Strategic Investor, SI)はコンテンツの著作権・配給権などを確保してそれを通じて収益を得る目的で投資する投資者でCJ、ロッテ、SKT、KTなどメジャー投資配給会社である。財務的投資者(Financial Investor, FI)は映画の興行による収益配分を見込んで投資する投資者で、一般的に創業投資会社で、その他金融会社などに該当する。公的投資者は映画産業支援を通じた政策的目的の実現のために実行される投資で、映画振興委員会が映画発展基金の一部を映像専門投資組合に出資している。
- 公共出資者の割合がほぼ5割を、戦略的投資者が約3割、財務的投資者が13%程度を占めている。

表17. 2000～2014年 映像専門投資組合の出資者の現況

(単位：億ウォン)

区分	2000～2006年結成組合		2007～2014年結成組合		総計		
	出資金額	出資比率	出資金額	出資比率	出資金額	出資比率	
公共出資者	映画振興委員会	525	16.5%	789	32.7%	1,314	23.5%
	中小企業振興公団/母体ファンド	833	26.3%	405	16.8%	1,288	23.0%
	計	1,365	42.8%	1,194	49.5%	2,559	45.8%
業務執行組合員	443	14.0%	162	6.7%	605	10.8%	
政策機関	-	-	90	3.7%	90	1.6%	
戦略的投資者*	950	29.9%	660	27.3%	1,610	28.8%	
財務的投資者**	423.5	13.3%	309	12.8%	732.5	13.1%	
総結成規模	3,174.5	100%	2,415	100%	5,589.5	100%	

\* 戦略的投資者は投資配給会社のように事業目的から参加する投資者をいう。  
\*\* 財務的投資者は投資収益を目的に参加する部分投資者をいう。

出典：キム・ミヒョン「映像専門投資組合の政策形成と制度変化に関する研究」、『映画研究』2019年9月、245頁。

## Part IV. 金融支援

1. 映像専門投資組合：映画アカウント
2. 母体ファンドの文化アカウント
3. その他の金融政策
  - (1) 完成保証制度

## 2. 母体ファンドの概要

～母胎ファンドのLP(limited partners、有限責任組合員)及び各部分アカウント～

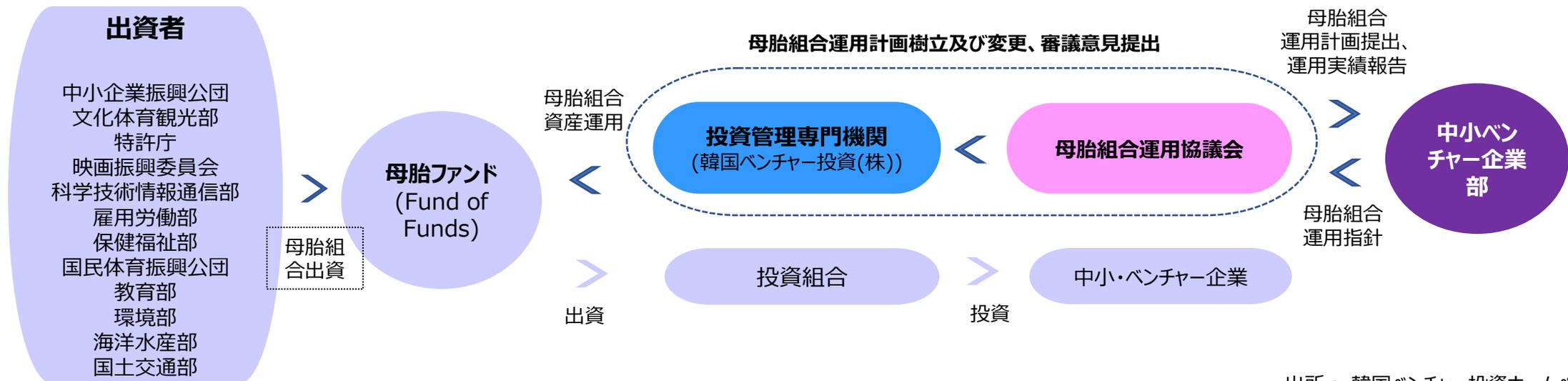
中小企業投資母胎組合（通称「母胎ファンド」という）		
根拠法律	ベンチャー企業育成に関する特別措置法	
主務部処	中小ベンチャー企業部	
初結成年度	2005年	
運営機関	韓国ベンチャー投資(中小企業創業支援法上の中小企業創業投資会社、その他公共機関)	
他の政策金融ファンドや制度	雇用創出ファンド、産業技術事業化母胎ファンド、海外VCグローバルファンド、韓国電力親ファンド、エンジェル親ファンド、KEBハナ-KVIC、ユニコーン親ファンド、エンジェル投資マッチングファンド、雇用マッチングファンド	
財源	中小ベンチャー企業振興公団、文化体育観光部、特許庁、映画振興委員会、科学技術情報通信部、雇用労働部、保健福祉部、国民体育振興公団、教育部、環境部、海洋水産部、国土交通部	
母胎ファンドの各アカウントの主な出資分野	中振アカウント	創業初期、地方企業、部品素材、M&A等に投資するファンド
	エンジェルアカウント	エンジェルマッチング投資組合等エンジェル投資の活性化のためのファンド
	地方アカウント	地方企業の投資活性化のためのファンド
	文化アカウント	「文化産業振興基本法」第2条の文化産業と関連するパートナーシップに参加、文化パートナーシップファンドの中に手厚い政策支援が必要なファンドに優先的に参加。
	観光アカウント	観光振興法による観光業等に投資するファンド
	スポーツアカウント	スポーツ産業振興法上のスポーツ産業に投資するファンド
	映画アカウント	韓国映画等に投資するファンド
	特許アカウント (特許庁)	「発明振興法」第3条第2項による発明の結果に関する権利の確保及び発明品の譲渡、発明品の商業化促進に関するパートナーシップ資金を支援する。発明活動及び促進と関連した発明特許管理会社(個人または組織からアイデア、発明、特許権などを購入または管理し、管理及びライセンスを通じた価値追及)を対象とするパートナーシップファンドに優先的に参加
	科技アカウント	放送法、電気通信事業法、インターネットマルチメディア放送事業法に基づく放送、インターネットマルチメディア、電気通信役務提供及びサービスなど放送通信事業分野に投資するファンド
	保健アカウント	保健産業に投資するファンド
	教育アカウント	大学創業企業に投資
	環境アカウント	環境産業を営む企業に投資
	海洋アカウント	海洋産業の有望中小・ベンチャー企業に重点投資
都市再生アカウント	都市再生活活性化地域にある青年創業、中小・ベンチャー企業等を支援	

出所：韓国ベンチャー投資ホームページ、各部ホームページ。

## 2. 母体ファンドの文化アカウント ～母胎ファンド (Fund of Funds) の概要～

- 「ベンチャー企業育成に関する特別措置法」第4条の2による「中小企業投資母胎組合」を通常「**母胎ファンド**」と呼ぶ。
  - 2005年に結成・施行され、再間接ファンド(ファンド・オブ・ファンズ)として融資ではない「投資政策金融」が母胎ファンドを通じて初めて開始された。
  - 2005年の結成から現在まで、その他公共機関であり**創業投資会社**(\*「中小企業創業支援法」により、中小企業の創業を活性化して育成に寄与する目的で設立されるベンチャーキャピタルの一形態)である**韓国ベンチャー投資(株)**(KVIC)が母胎ファンドの運用会社として子ファンドを選定し、子ファンドに親ファンドである母胎ファンドの資金を投資している。
    - 造成された財源を基に存続期間が5～10年の投資組合に出資するが、既に出資された子組合から回収された財源は再投資する。
    - 運用期間：2005～2035年(30年)、と法で定められている。
  - 政策の効率性を高めるため、つまり、資金調達を容易にするため、投資財源は政府が供給するが、投資に関する意思決定は専門機関である「韓国ベンチャー投資」が担当する。

図14. 母体ファンドの構造及び運用体系



出所：韓国ベンチャー投資ホームページ

## 2. 母体ファンドの文化アカウント

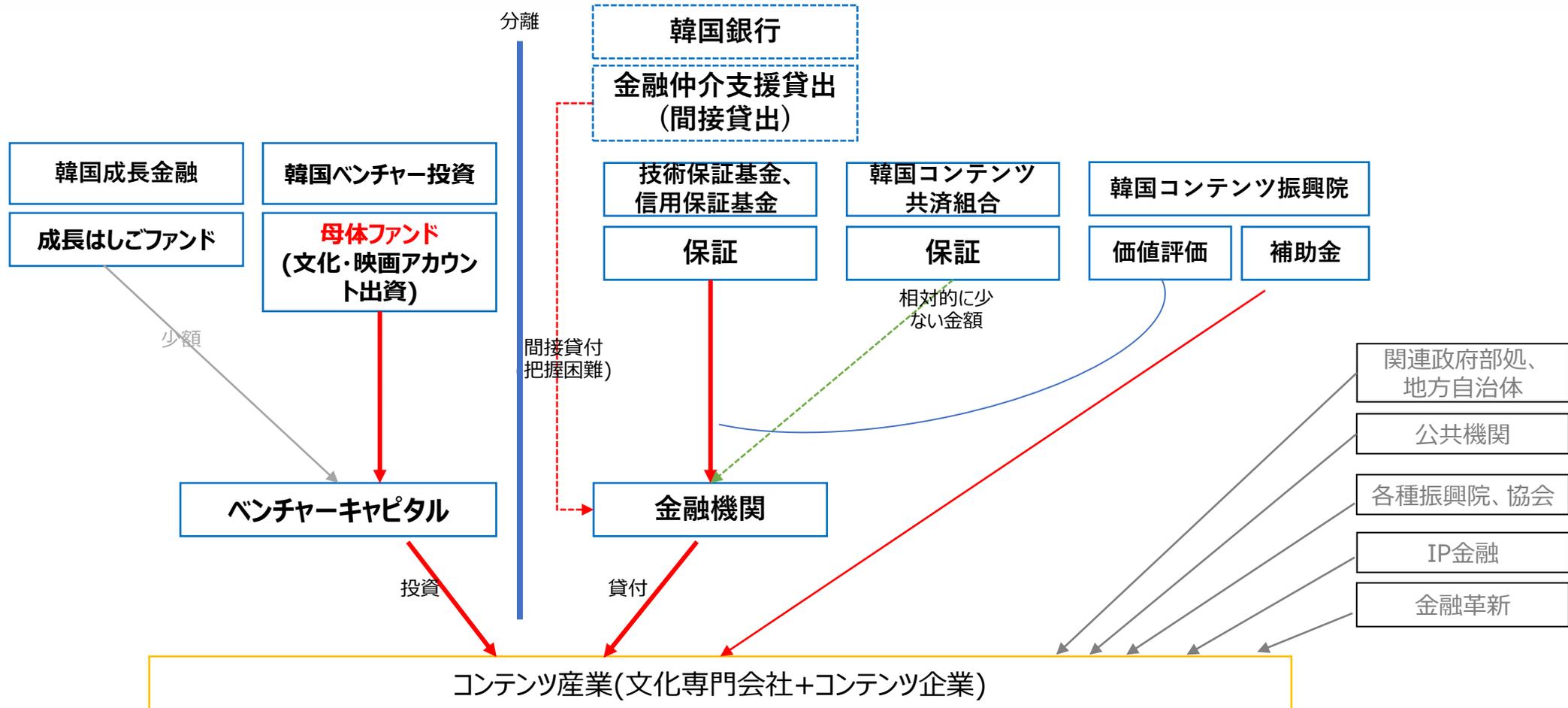
### 【参考】ファンド・オブ・ファンズ方式の政策金融ファンド

- 韓国では、そのほかにも類似した方式の政策金融のための母胎ファンドを運営している。
  - ▶ 「資本市場法」に基づく「成長はしごファンド」：「資本市場と金融投資業に関する法律」に規定されるファンドで、金融委員会の統制下で、韓国産業銀行、韓国中小企業銀行、IBK企業銀行等の国策銀行及び一部の都市銀行が出資して運営されている。
  - ▶ 「農林水産食品投資組合の結成及び運用に関する法律」に基づく「農食品投資母胎組合」：「農林水産食品投資組合の結成及び運用に関する法律」に規定されるファンドで、農林畜産食品部と海洋水産部が主務部で農業政策保険金融院がその運営を担当している。財源は農産物価格安定基金と自由貿易協定履行支援基金を運営・管理している韓国農水産食品流通公社が出している。

	中小企業投資母胎組合	成長はしごファンド	農食品投資母胎組合
根拠法律	ベンチャー企業育成に関する特別措置法	資本市場と金融投資業に関する法律	農林水産食品投資組合の結成及び運用に関する法律
主務部処	中小ベンチャー企業部	金融委員会	農林畜産食品部、海洋水産部
初結成年度	2005年	2013年	2010年
運営機関	韓国ベンチャー投資(中小企業創業支援法上の中小企業創業投資会社、その他公共機関)	韓国成長金融投資運用(資本市場法上の集合投資業者)	農業政策保険金融院(財団法人、その他公共機関)
運用機関の他の政策金融ファンドや制度	雇用創出ファンド、産業技術事業化母胎ファンド、海外VCグローバルファンド、韓国電力親ファンド、エンジェル親ファンド、KEBハナ-KVIC、ユニコーン親ファンド、エンジェル投資マッチングファンド、雇用マッチングファンド	半導体成長ファンド、社会投資ファンド、コスダックスケールアップファンド、成長支援ファンド、企業構造革新ファンド、GIFTファンド、銀行圏雇用ファンド、IBK同伴者ファンド	農特会計の融資金の管理、農食品専門クラウドファンディング、農漁業災害保険基金、農業政策保険、農林水産政策資金の検査
財源	中小ベンチャー企業振興公団、文化体育観光部、特許庁、映画振興委員会、科学技術情報通信部、雇用労働部、保健福祉部、国民体育振興公団、教育部、環境部、海洋水産部、国土交通部	韓国産業銀行、韓国中小企業銀行、銀行圏青年創業財団	韓国農水産食品流通公社(農産物価格安定基金、自由貿易協定履行支援基金)

出所：韓国コンテンツ振興院『コンテンツ金融生態界造成方案に関する研究』、2019年。

# 【再掲】 図. 韓国コンテンツ産業における政策金融の体系



資料: 韓国映画振興委員会(KOFIC)「2022年支援事業映画振興委員会事業計画」を基に作成。

## 2. 母体ファンドの文化アカウント ～母胎ファンドの年度別回収現況～

- 文在寅政府の発足後、中小企業育成の観点から母胎ファンドに従来より多くの資金が造成され、2022年12月基準、母胎ファンドの造成総額は8兆2,153億ウォン(約8,740億円)である。この金額は2019年9月基準の4兆5,217億ウォン(約4,810億円)の約2倍になるものである。
- 母胎ファンドの出資を受けた子ファンドが投資した金額は合計約28兆1,431億ウォン(約2兆9,939億円)で、政府投資金の約3倍が造成された。これを1,125ファンドが運営し、9,154社に投資が行われた。
- 市場で投資家の投資を受けて自己資本を調達することがほぼ不可能な新生・創業・ベンチャー・中小企業にとって、母胎ファンドは広範囲かつ絶対的に重要な役割を果たしてきたと評価され、優れた新生・創業・ベンチャー・中小企業の発掘を誘引する要因として作用している。

※ 韓国9.4ウォン = 日本1円適用(2023年1月31日基準)

韓国母胎ファンド統計(2022年12月末基準)

総造成金額  
8兆2,153億ウォン

出資ファンド数  
1,125個

出資ファンドの投資企業数  
9,154社

出資ファンドの投資金額  
28兆1,431億ウォン

### □ 韓国ベンチャー投資(<https://www.kvic.or.kr/>)の概要

- 設立日：2000年3月31日
- 設立目的：中小企業及びベンチャー企業の成長・発展のための投資促進(「ベンチャー投資促進に関する法律」第66条に基づく)
- 主務機関：中小ベンチャー企業部
- 母会社：中小ベンチャー企業振興公団(株主：中小ベンチャー企業振興公団100%)
- 職員数：129人(2021年3月基準)

出所：韓国ベンチャー投資ホームページ、2023年3月(最終確認)。

- 母胎ファンドから投資された資金は、毎年回収されて、これは再投資の財源となっている。  
➢ 円滑な回収の可否が母胎ファンドによるベンチャー生態系の育成と促進の成功のカギである。

(単位：億ウォン)

区分	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018.6月
年度別回収金	12	56	95	188	479	984	1,425	2,002	1,830	1,958	2,743	3,514	2,953	1,889
回収金累計	12	68	163	352	830	1,814	3,238	5,240	7,070	9,028	11,771	15,285	18,239	20,128

出所：韓国ベンチャー投資、「母胎ファンドの運用現況」、2018年。

## 2. 母体ファンドの文化アカウント ～母胎ファンドの各アカウントの子ファンドへの出資現況～

- 母胎ファンドに出資している部処や公共機関には中小ベンチャー企業振興公団(中小企業創業及び振興基金)、文化体育観光部、特許庁、映画振興委員会、未来創造科学部、雇用労働部、保健福祉部、国民体育振興公団、教育部、環境部、海洋水産部、国土交通部などで、それぞれのアカウントに出資をしている。
- 文化体育観光部がLPである文化アカウント、映画アカウントの出資金額は中小ベンチャー企業部の中振アカウントの次に高い。

(単位：億ウォン)

区分	2004~2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	計
中振アカウント	8,151	1,505	1,218	1,168	3,659	1,426	2,179	3,440	6,927	60	29,733
/雇用部			(25)	(25)	(25)	(25)					(100)
青年アカウント					855	890	1,120	500	3,615		6,980
地方アカウント						100	200	200	200		700
エンジェルアカウント			90	700	500	300	750				2,340
革新冒険アカウント										180	180
<b>中企部小計*</b>	<b>8,151</b>	<b>1,505</b>	<b>1,308</b>	<b>1,868</b>	<b>5,014</b>	<b>2,716</b>	<b>4,249</b>	<b>4,140</b>	<b>10,742</b>	<b>240</b>	<b>39,933</b>
文化アカウント	<b>1,700</b>	<b>375</b>	<b>900</b>	<b>368</b>	<b>480</b>	<b>890</b>	<b>750</b>	<b>730</b>	<b>912</b>		<b>7,105</b>
科技情通アカウント		100				505	310	390	200		1,505
映画アカウント		<b>50</b>	<b>120</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>140</b>	<b>140</b>	<b>280</b>		<b>980</b>
特許アカウント	1,422	100	200	245	200	380	300	540	200		3,587
保健アカウント					200	300	300				800
観光アカウント							130	100	150		380
スポーツアカウント							200	100	170		470
環境アカウント									200		200
教育アカウント									120		120
共同**							200	390	100		690
計	11,273	2,130	2,528	2,531	5,994	4,891	6,579	6,530	13,074	240	
累計	30,346	13,402	15,930	18,461	24,454	29,345	35,924	42,455	55,529	55,769	55,769

\* 母胎ファンドが出資した韓国電力親ファンド、エンジェル親ファンド、海外進出グローバルファンド1/2号、雇用創出ファンド1/2号の実績を含む(ただし、各親ファンドから個別の子ファンドに出資した実績ではない)。

\*\*共同アカウント：中振+特許、中振+科技情通(科学技術情報通信)+文化

出所：韓国ベンチャー投資、「母胎ファンドの運用現況」、2018年。

## 2. 母体ファンドの文化アカウント ～母胎ファンドの文化アカウントと映画アカウント～

- 2006年以降、文化体育観光部の文化コンテンツ分野に対する出資事業(文化産業振興基金、中小企業振興基金、映画発展基金等が財源)は、韓国ベンチャー投資が運用する母胎ファンド内に統合され、文化アカウント・映画アカウントに分けて運営されている。
  - ▶ 映画発展基金：映画振興委員会が管理、一部を母胎ファンドの映画アカウントに出資
  - ▶ 威風堂々コンテンツ基金：母胎ファンドの文化アカウントに出資される一般会計予算事業名は「[威風堂々コンテンツコリアファンド](#)」
- 母胎ファンドの文化アカウントは2006年～2019年3月まで87の投資組合に6,721億ウォンを出資し、これらの組合は計1兆9,275億ウォンを結成した。
  - ▶ 2019年3月現在、文化アカウントの投資残高は約2兆1,521億ウォンと推計され、子ファンドの累積結成規模は1.8兆ウォンを上回る。

表18. 母胎ファンドの文化アカウント及び映画アカウントの予算造成

(単位：億ウォン、2017年11月末基準)

区分	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	計	
文化アカウント	新規予算	500	1,000	-	1,200	-	520	400	300	200	541	360	530	540	6,091
	回収財源	-	-	-	-	-	-	-	508	259	628	382	未定		
映画アカウント	新規予算	-	-	-	-	110	60	50	100	100	100	100	180	100	900
	回収財源	-	-	-	-	-	-	-	-	40	40	100	未定		
合計	500	1,000	-	1,200	110	580	450	400	822	955	1,144	1,209		6,991	

注1. 文化体育観光部の出資財源は、2011年初めまでは廃止された文化産業振興基金から出資が行われていたが、文化産業振興基金の枯渇後は企画財政部と協議し、新規予算(国庫)を確保。

注2. 文化体育観光部文化産業振興基金2,820億ウォン(2006～2011年)、映画発展基金1,100億ウォン(2011～2013年)、一般会計(国庫)1,590億ウォン(2013年～)、アジア文化中心都市造成特別会計30億ウォン、文化産業振興基金11億ウォン(2014年～2015年)

- 母胎ファンドの文化アカウントは、2017年に計912億ウォン(新規出資530億ウォン及び回収金を含む)を出資し、これを含めて計1,693億ウォン程度を市場で造成した。また、2018年に計1,320億ウォン(新規出資540億ウォンと残額、回収金等を含む)を出資し、約2,400億ウォンを造成した。

表19. 母胎ファンドの文化アカウントにおける子ファンドの結成現況

(単位：億ウォン、2018年12月末基準)

区分	2006年	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	計
組合数	1	7	9	10	5	8	1	6	2	10	9	7	10	85
約定総額	187	982	1,963	1,845	941	2,410	200	1,190	355	2,989	2,231	1,221	2,036	18,550
母胎約定	51	325	688	543	393	975	120	728	200	1,340	1,190	574	1,268	8,395

注1. 文化-ICT融合ファンドの2015年度の造成規模は文化/中振/科技情通(50/50/100)、2016年度の造成規模は文化/中振/科技情通(50/50/90)になる。

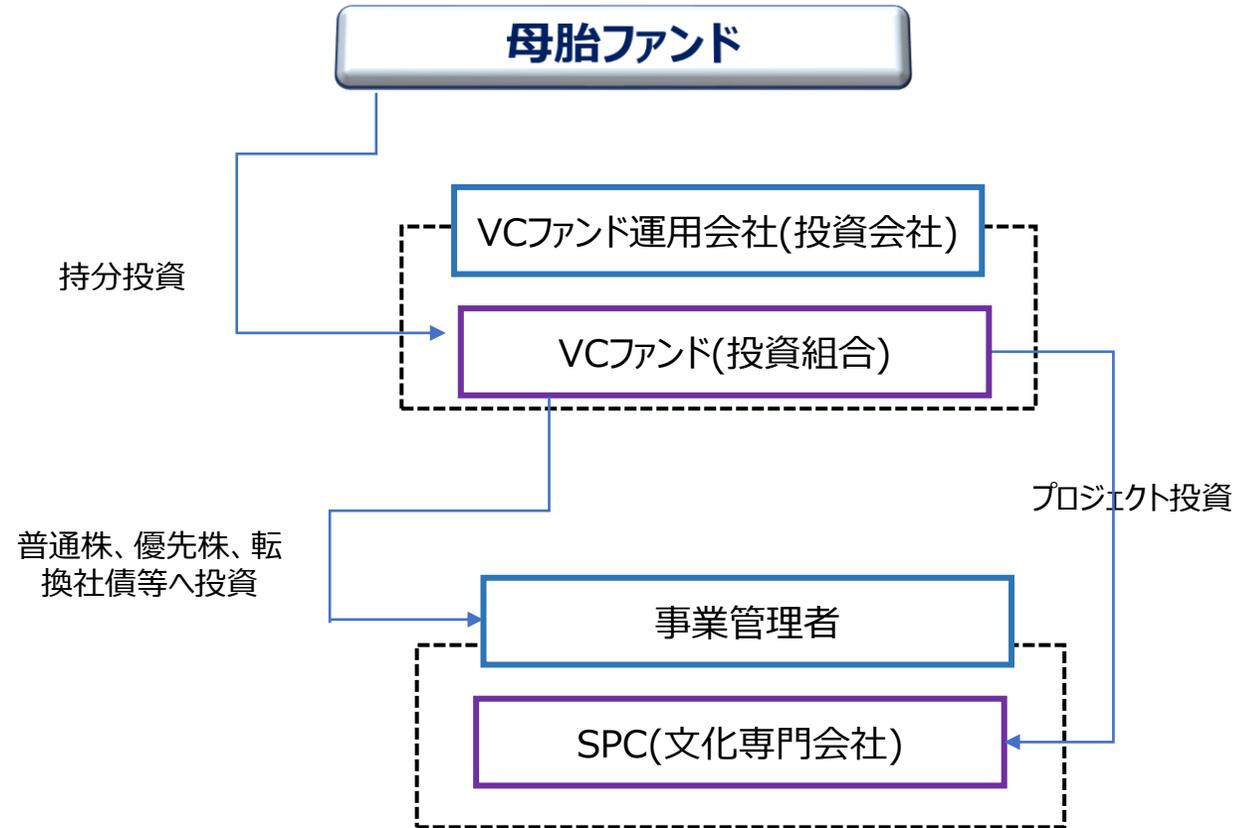
注2. 「約定総額」は母体ファンド結成総額である。「母体約定」は母体ファンドの出資金額である。

出所：韓国コンテンツ振興院の内部資料(「2018年韓国映画産業決算」などを再構成)。

## 2. 母体ファンドの文化アカウント

### ～文化コンテンツ産業における母胎ファンドの文化アカウント及び映画アカウントの投資構造～

- 母胎ファンドの文化アカウント・映画アカウントの出資分野
  - 文化アカウント：放送・ドラマ、コンテンツ企業育成、NEWコンテンツ、少額投資専門など文化産業全般
  - 映画アカウント：主に韓国映画



出所：韓国コンテンツ振興院「コンテンツ金融生態界造成方案に関する研究」、2019年から再引用。

## 2. 母体ファンドの文化アカウント ～母胎ファンドの文化アカウントにおける分野別投資現況～

- 母胎ファンドの文化アカウントにおける分野別投資内訳をみると、2006年から2017年までの母胎ファンド文化アカウントの全体投資のうち、映画(48.7%)、公演(13.1%)、ゲーム(12.2%)の順に投資し、映画分野に圧倒的に多くの投資を行っている。

表20. 母胎ファンドの文化アカウントにおける分野別投資現況

(単位：件、億ウォン)

区分	映画	公演	ゲーム	放送コンテンツ	アニメ・キャラクター	音源	展示	出版・漫画	その他	合計
件数	1,679	537	316	220	277	153	65	33	97	3,377
金額	9,368	2,517	2,339	1,814	1,631	408	296	129	721	19,223
比率(金額基準)	48.7%	13.1%	12.2%	9.4%	8.5%	2.1%	1.5%	0.7%	3.8%	100%

注：2006年から2017年までの累積基準。

- 母胎ファンドが韓国映画への投資を開始した2007年以降、韓国映画の観客数、収益率、映画市場占有率はすべて増加傾向にあり、特に映画市場の低迷期(2007年～2011年)にも持続的に投資し、映画市場の維持と成長に貢献したものと判断される。

表21. 母胎ファンドの文化アカウントにおける映画分野の投資現況

(単位：億ウォン)

年度	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年
映画投資	1,305	1,117	1,279	978	738	439
投資全体	2,396	2,215	2,151	2,059	2,025	1,584
比率	54%	53%	59%	48%	36%	28%

- 母胎ファンドの映画アカウントは、映画を主な投資対象にしているため、映画分野に圧倒的に多く投資している。
- 2006～2017年まで映画アカウントの分野別投資状況をみると、映画分野に90%以上を投資している。
- 母胎ファンドの文化アカウント及び映画アカウントを合わせて、2006～2017年にかけて金額基準で約53%を映画分野に投資している。近年の韓国映画の全般的な成長と発展は、母胎ファンドの文化アカウント及び映画アカウントの持続的な投資が重要な要因として作用しているといえる。

表22. 母胎ファンドの映画アカウントにおける分野別投資現況

(単位：件、億ウォン)

区分	映画	公演	ゲーム	放送コンテンツ	アニメ・キャラクター	その他	合計
件数	290	15	1	1	5	1	313
金額	1,693	68	10	3	14	10	1,798
比率	94.2%	3.8%	0.5%	0.2%	0.8%	0.5%	100%

注：2006年から2017年までの累積基準。

出所：韓国コンテンツ振興院「コンテンツ金融生態界造成方案に関する研究」、2019年から再引用。

## 2. 母体ファンドの文化アカウント ～母胎ファンドの文化アカウントにおける映画分野の投資現況～

- 母胎ファンドが韓国映画への投資を開始した2007年以降、韓国映画の観客数、収益率、映画市場のシェアはすべて増加傾向にあり、特に映画市場の低迷期(2007年～2011年)にも持続的に投資し、映画市場の維持と成長に貢献したと思われる。
- 母胎ファンドの投資を決定的な要因として成長した韓国映画市場は、民間資本の誘致が可能となり、政策資金への依存度も低くなっている。
- 2014年以降、政策的に母胎ファンドの映画投資を制限(20%以内)し、アニメーション、零細企業など脆弱分野への投資を拡大し、主要投資分野の転換を誘導している。

表23. 母胎ファンドの文化アカウントにおける韓国映画への投資及び韓国映画の成長 (単位：億ウォン、万人、2018年12月末基準)

区分	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年
母胎ファンドの韓国映画投資金額	216	455	561	893	1,324	1,305	1,153	1,279	978	738	552	526
韓国映画観客数	7,939	6,355	7,641	6,940	8,287	11,461	12,729	10,770	11,293	11,655	11,390	11,015
韓国映画収益率	-40.5%	-43.5%	-13.1%	-11.0%	-16.5%	15.9%	16.8%	7.6%	4.0%	17.6%	18.0%	-17.3%
韓国映画占有率	50.0%	42.1%	48.7%	46.5%	51.9%	58.8%	59.7%	50.1%	52.0%	53.7%	51.8%	50.9%

出所：韓国コンテンツ振興院「コンテンツ金融生態界造成案に関する研究」、2019年から再引用。

- 韓国映画産業の成長に伴い、母胎ファンドの文化アカウントは最も投資比率の高かった映画分野への投資を段階的に減らし、映画以外の分野への投資を誘導し、文化コンテンツ産業の分野別投資不均衡の緩和にも寄与した。

表24. 母胎ファンドの文化アカウントにおける映画分野及び非映画分野の投資現況 (単位：億ウォン)

年度		2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年
投資金全体		2,215	2,151	2,059	2,025	1,801	1,662
映画	投資金	1,173	1,279	978	738	552	526
	投資比率	53%	59%	48%	36%	31%	32%
映画以外	投資金	1,042	872	1,081	1,287	1,249	1,136
	投資比率	47%	41%	53%	64%	69%	68%

出所：韓国コンテンツ振興院「コンテンツ金融生態界造成案に関する研究」、2019年から再引用。

注. 表23と表24の2013年映画投資金額が異なるが、原文のまま。

## 2. 母体ファンドの文化アカウント ～母胎ファンドの文化アカウント・映画アカウントの成果～

- 母胎ファンドの文化・映画アカウントは、回収成果が年々良くなっている様相を示している。
- 未回収(2019年末基準)のブルーホール(現クラフトン)\*に対する残余持分まで回収されれば、10年以上の期間中の年IRRがプラス(+)**に転じるものと予想され、2018年現在のブルーホール(現クラフトン)の持分価値を少なく見積もったとしても、未実現価値として計算されたIRRはプラス(+)**に転じる見込みである。****

\*ブルーホール(現クラフトン)は韓国最大のeスポーツ会社で、「PUBG」の世界的なヒットで2021年上場した。

表25. 母胎ファンドの文化アカウント及び映画アカウントにおける回収実績

(単位：億ウォン、2017年11月末基準)

区分	文化			映画		
	元金	収益	合計	元金	収益	合計
2005年	-	-	-	-	-	-
2006年	-	-	-	-	-	-
2007年	-	-	-	-	-	-
2008年	30	1	31	-	-	-
2009年	-	-	-	-	-	-
2010年	40	1	41	-	-	-
2011年	19	-	19	-	-	-
2012年	92	-6	86	-	-	-
2013年	266	-16	250	-	-	-
2014年	225	18	243	25	12	37
2015年	215	26	242	42	16	48
2016年	471	1	472	94	-	94
2017年11月	333	133	466	55	0	55
合計	1692	159	1850	216	28	234

出所：韓国コンテンツ振興院「コンテンツ金融生態界造成方案に関する研究」、2019年から再引用。

表26. 母胎ファンドの文化分野アカウントが投資した20の清算組合のIRR

清算組合名	IRR(年率%)
カンパニーケイパートナーズゲーム専門投資組合	-18.8117%
CJ創投11号文化コンテンツ投資組合	-13.3672%
文化産業組合	-12.5015%
大韓民国映画専門投資組合1号	-12.1052%
ACTI文化コンテンツ専門投資組合第1号	-11.0486%
SSVデジタル文化コンテンツ投資組合	-10.6368%
ISU-文化コンテンツ投資組合	-9.0280%
CJ創投9号映画投資組合	-7.3915%
TW12号グローバルコンテンツ投資組合	-5.9910%
イルシンM&C投資組合	0.0027%
イスエムシーアイ文化活性化投資組合	0.1026%
バイネクストCT3号投資組合	0.1347%
ユニオンコンテンツ専門投資組合	0.4462%
イスエムシーアイ第1号公演芸術専門投資組合	0.5403%
ストーンブリッジ公演芸術専門投資組合	1.0683%
KTBコンテンツ専門流動化投資組合第1号	1.4004%
イスビーグローバルアニメーション投資組合	1.9712%
カンパニーケイパートナーズコンテンツ専門投資組合	3.0275%
ISU-S&Mコンテンツ投資組合	4.6304%
スマイルゲート文化産業投資組合	7.5534%
清算組合全体	-2.7152%

注：最終行にある清算組合全体のIRR -2.72%は、20の清算組合を一つの組合(または一つのポートフォリオ)とみなし、母胎ファンドからの現金の流入から計算したIRRであり、これは20の清算組合のIRR平均とは異なる。

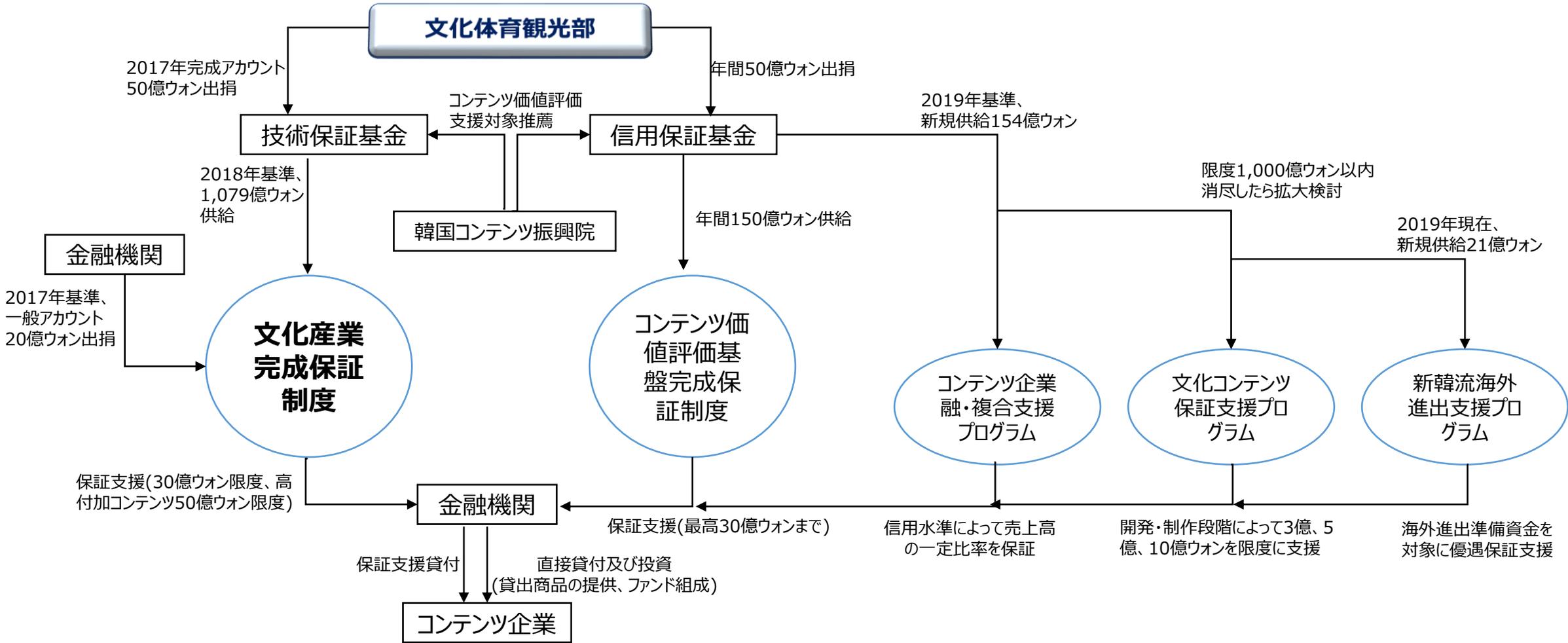
出所：韓国コンテンツ振興院「コンテンツ金融生態界造成方案に関する研究」、2019年から再引用。

## Part IV. 金融支援

1. 映像専門投資組合：映画アカウント
2. 母体ファンドの文化アカウント
3. その他の金融政策
  - ・完成保証制度

### 3. その他の金融政策

～韓国コンテンツ産業における金融政策システムの保証と貸付～



出所：韓国コンテンツ振興院、『コンテンツ金融生態界造成方案に関する研究』、2019年。

### 3. その他の金融政策

#### ～完成保証制度の概要～

- 文化コンテンツの制作に必要な資金を円滑に調達できるように金融機関に対して保証書を発行し、コンテンツの完成後、引渡し時に受け取る販売代金で融資金を償還する制度で、文化体育観光部の政府出捐金と金融機関の特別出捐金を財源に運営される。
- 技術保証基金の完成保証制度は、非有形資産であるコンテンツを基盤として、コンテンツ価値評価を通じてコンテンツ事業者が貸出を受けられるように設計されたもので、2009年から施行されている。その施行に際して文化体育観光部は、韓国輸出入銀行、技術保証基金、韓国コンテンツ振興院と「完成保証制度及びコンテンツ価値評価のための業務協約」を締結した。その後、輸出入銀行を筆頭にKB国民銀行、ウリ銀行、IBK企業銀行、ハナ銀行、新韓銀行等に協約対象を拡大した。
- 文化体育観光部は「保証支援」に関して技術保証基金の完成アカウントに、輸出入銀行は技術保証基金の一般アカウントに同じ金額を出捐し、技術保証基金は対象企業の保証支援を行う構造である。
  - (対象の推薦) 推薦委員会はコンテンツ価値評価と連携し、推薦及び業者の評価に活用。
  - (貸出の実行) 金融機関が技術保証基金において保証したコンテンツ企業に対して制作資金を低利で融資。
  - (事後管理) 韓国コンテンツ振興院内に管理体系を構築し、工程・会計管理を実施。分野別の専門家及び外部の会計専門家、保証機関の勘定管理担当責任者等で管理委員会を構成して運営。
- 文化体育観光部は、予算の範囲内で完成保証制度活性化のための支援及びコンテンツ価値評価モデルの開発と運営費用の補助等の措置を取る一方、韓国コンテンツ振興院は、①完成保証支援に対する管理機関としての役割遂行、②推薦委員会の構成及び運営、③推薦委員会により推薦された企業に対する技術保証基金の保証支援の推薦、④保証対象作品に対する完成制作管理のための管理委員会の構成及び運営、⑤コンテンツ価値評価主管機関\*としての役割遂行に協力する形になっている。
- 「技術保証基金」は、①完成保証管理機関から推薦された対象作品に対する評価、②対象作品の審査を通じた完成保証支援、③コンテンツ価値評価モデルの開発及び活性化に向けた取り組み、④文化産業関連の新規保証商品の開発に向けて協力し、輸出入銀行は、①技術保証基金が完成保証を提供した企業に対し、審査を経て貸出支援、②コンテンツ価値評価活性化のための評価モデルの開発及び活用に向けて協力しなければならない。

\*コンテンツ価値評価主管機関：Appendix3参照

#### 文化産業振興基本法

**第10条の2(完成保証勘定の設置等)** ① 文化体育観光部長官は、文化商品の制作及び文化産業に対する投資の活性化のために完成保証業務を遂行する次の各号の機関のうち文化体育観光部長官が定める基準に符合する機関に、完成保証勘定を設置し、これの運営及び管理を委託することができる。 <改正2016年3月29日>

1. 「信用保証基金法」による信用保証基金、2. 「技術保証基金法」による技術保証基金

<本条新設 2009年2月6日>

#### <表> 完成保証制度の導入経過

- ❑ (2007年12月) 政府の「第3段階サービス産業競争力強化対策」に基づき、技術保証基金において文化産業完成保証制度を試験実施
- ❑ (2009年9月) 文化体育観光部の出捐金100億ウォン(3年間分割出捐)で完成保証を実施
- ❑ (2011年5月) 金融機関特別出捐業務協約(Ⅰ)を締結(KB国民銀行、ウリ銀行、IBK企業銀行、ハナ銀行)
- ❑ (2016年5月) 金融機関特別出捐業務協約(Ⅱ)を締結(KB国民銀行、ウリ銀行、IBK企業銀行、ハナ銀行、新韓銀行、輸出入銀行)

出所：技術保証基金、大韓民国法令

### 3. その他の金融政策

#### ～ 技術保証基金・韓国コンテンツ振興院の完成保証支援手順～

- 保証支援額は、保証申請額、所要資金、キャッシュフロー、保証限度等を勘案して決定。
- ①保証申請金額、②制作費のうち投入済みの費用を除いた今後の所要資金、③先行販売金額のうち受領済みの金額を差し引いた残額、④申請プロジェクト別の技術評価等級及び諸要件を満たしているかどうかにより、制作費の20～70%の保証限度のうち最も小さい金額に決定。
- 保証限度は、技術事業評価等級に応じて、B等級30%以内、BB等級40%以内、BBB等級50%以内、A等級以上60%以内。
- 高付加サービス関連の文化コンテンツと韓流コンテンツは10%加算され、債権譲渡契約の第三者対抗要件を満たしていない場合は10%減額。
- 保証比率は、特別出捐業務協約銀行である輸出入銀行、IBK企業銀行、KB国民銀行、ウリ銀行、ハナ銀行、新韓銀行は95%を部分保証し、その他の銀行では85～90%を部分保証し、先行販売期間内の場合は代金支払期日まで、代金支払期日が不明であったり先行販売契約がない場合は制作期間に引渡し及び精算期間を考慮して6ヶ月加算(長期の場合は6ヶ月以内で追加で加算)して保証期限を設定している。

区 分	主 な 内 容
文化コンテンツ制作企業	●完成保証を申請
推薦委員会 (韓国コンテンツ振興院)	(構成) 技術保証基金、韓国コンテンツ振興院、ジャンル別専門家、金融機関 (審議) 完成保証の申請要件、文化コンテンツの作品性、興行可能性等を審査 (推薦) 審議を通過した業者に対して技術保証基金(金融機関)に完成保証を推薦
技保/金融機関	(技保) 文化コンテンツの技術評価・保証審査及び保証書の実行 (銀行) 貸出審査、貸出取扱時に配給会社等から文化コンテンツ販売代金について債権譲渡契約等
管理委員会 (韓国コンテンツ振興院)	(構成) 技術保証基金、韓国コンテンツ振興院、ジャンル別専門家、弁護士、会計法人 (役割) 制作工程の管理、資金管理等
貸出機関	文化コンテンツの完成・引渡し後に配給会社等から販売代金を受け取り、完成保証付き貸出を償還

表27. 技術保証基金・KOCCAの完成保証の保証申請限度及び要件

保証申請金額	対象企業の要件
先行販売金額以内	制作費の30%以上の資金調達が確定(本件貸出を除く)
先行販売金額超過	制作費の50%以上の資金調達が確定(本件貸出を除く)、ただし、評価等級A以上の場合、制作費の30%以上
1億ウォン以下	制作費に対する資金調達要件の適用を省略

注) 資金調達の確定：自己資金調達、投資契約締結、先行販売契約等

### 3. その他の金融政策 ～完成保証制度の現況～

- 政府出捐金は、文化体育観光部の一般会計(文化コンテンツの投資活性化)に政府出捐金の形で予算を反映し、完成保証アカウントに交付し、金融機関出捐金は、金融機関等と文化コンテンツ産業支援活性化のための業務協約を締結し、特別出捐金を受けて優待保証を運用している。
- 完成アカウントの法律上可能な最大運用倍率は20倍であり、技術保証基金の業務処理規定では運用倍率を5倍まで運用できるように規定しているが、根拠法に政府の「欠損金補填条項」がないので、完成アカウントの運用倍率を3倍水準で運用している。

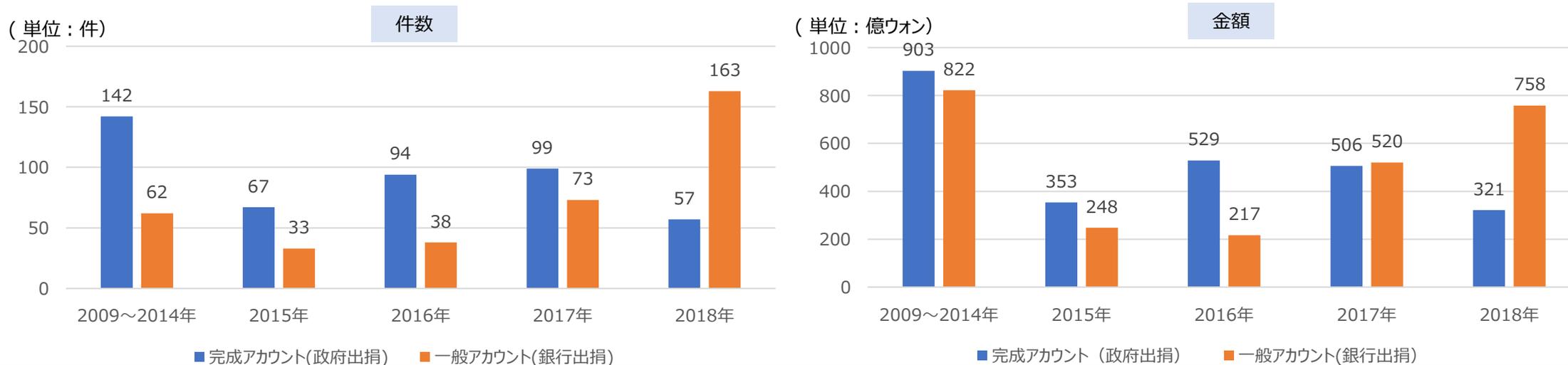
表28. 技術保証基金・KOCCAの完成保証の出捐金

(単位：億ウォン)

年度	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	合計
政府出捐金 (完成アカウント)	22.3	23	54.7	-	20	20	50	50	50	<b>290</b>
金融機関出捐金 (一般アカウント)	12.5	-	52.5	30	20	-	-	50	20	<b>185</b>

出所) 技術保証基金から作成。

図15. 技術保証基金・KOCCAの完成保証の年度別保証実績



出所) 技術保証基金から作成。

### 3. その他の金融政策 ～完成保証制度の効果～

- 完成保証制度の効果としては、「制作費の負担緩和」、「制作環境の支援」、「コンテンツの品質向上」等の効果が提示されている。

#### ア) 制作費の負担緩和

- 完成保証利用者における完成保証の有用性に対する認識は、「制作費負担の緩和」が最も大きな割合を占めている。
- 「完成保証支援の最大の効果は何だと思いますか」という質問に対して回答者の55.8%が「制作費の負担緩和」を指摘し、「零細制作会社への支援」(18.8%)、「流通会社との交渉力の増大」(15.1%)等がその後続く。

#### イ) 制作環境の支援

- 完成保証支援が実験的な制作を可能にするかという質問を問う「完成保証支援が実験的なコンテンツ制作を可能にしますか」という質問には「非常にそうだ」という回答が31.1%、「そうだ」という回答が22.9%で、「全く違う」(20.1%)、「違う」(16.7%)と、肯定的な答えが多かった。

#### ウ) コンテンツの品質向上

- 完成保証支援がコンテンツの品質を向上させるかという質問として「完成保証支援がレベルの高いコンテンツの制作を可能にしますか」に対しては、「非常にそうだ」という回答が46.2%、「そうだ」という回答が27.5%で、半数近くが「非常にそうだ」と回答して、完成保証支援がコンテンツの品質向上に大きく寄与していると支援側が感じている。

#### エ) 新生制作者の支援

- 「完成保証支援は新しい制作会社が市場に参入するのに役立つと思いますか」という質問に対して「非常にそうだ」という回答が54.8%、「そうだ」という回答が24.5%で、完成保証支援が新生制作者の市場参入を容易にしていると半数以上が回答している。

#### オ) 支援の受惠範囲

- 「完成保証支援は多数の制作会社が恩恵を受けられる制度だと思いますか」という質問に対して「非常にそうだ」という回答が39.6%、「そうだ」という回答が30.5%で、完成保証支援が多数の制作者に恩恵を提供していると思っている。

#### カ) 制作者養成への寄与

- 「完成保証支援が文化コンテンツ事業の制作者の養成(制作業者の裾野拡大)に寄与したと思いますか」という質問に対して「非常にそうだ」という回答が51.3%、「そうだ」という回答が25.9%で、回答者の約80%が完成保証支援が制作者の養成に寄与していると答えた。

#### キ) 優先受惠業者

- 「完成保証支援はどのような制作会社に最も有用な制度だと思いますか」という質問に対し、「創業初期の制作会社」(23.7%)、「資金事情が逼迫した業者」(18.3%)、「制作本数が多い業者」(15.5%)、プラットフォームとの関係が緊密な業者(10.4%)、業界で長く制作に携わってきた業者(8.9%)等の順で、完成保証を利用するのに有利な業者に関しては明確な傾向は読み取れなかったが、「創業初期」と「資金事情が逼迫した業者」の場合の割合が大きかったのは特徴といえる。

出所：韓国コンテンツ振興院「コンテンツ金融生態界造成方案に関する」から再引用。

# APPENDIX

APPENDIX 1 韓国コンテンツ振興院の価値評価制度の概要 [P69](#)

APPENDIX 2 フランスCNCの2021年度支援内容(「Bilan2021」より) [P71](#)

用語集 [P72](#)

# APPENDIX 1

## 韓国コンテンツ振興院の価値評価制度の概要① (P64)

### コンテンツ価値評価制度の概要

- コンテンツ価値評価制度は、「無形」のアイデアに対する「価値」を測定することで、金融市場において適切な評価が受けられるように支援するために導入された。
- 一般的な信用評価は財務状況や信用度等をもって審査を行うものであるが、コンテンツは一般的な財貨とは異なるため、既存の評価指標を利用するには限界がある。したがって、コンテンツの特性を考慮した新たな評価基準（項目）が必要である。
- 韓国コンテンツ振興院はこのようなコンテンツの特性を考慮してコンテンツの事業化可能性(完成及び興行)を総合的に評価できる、独自の「**価値評価モデル**」を開発し、企業の信用等級を**価値評価等級**に代えることで、コンテンツ企業の円滑な資金調達を助けようとしている。
- その評価結果は「コンテンツ価値評価報告書」にまとめられ、金融機関へ提供される。
- 投資会社や金融会社等は「コンテンツ会評価報告書」からそのコンテンツの市場性とリスク要素を把握し、投資・融資の意思決定の資料として活用し、コンテンツ企業への投・融資などを決めることになる。

(経緯) 2016年7月、**韓国コンテンツ振興院に「コンテンツ価値評価センター」が設置**され、

同年11月、200億ウォン規模のコンテンツ価値評価連携ファンド第1号結成

2018年11月、100億ウォン規模のコンテンツ価値評価連携ファンド2号結成

2022年、122億ウォン規模のコンテンツ価値評価連携ファンド3号結成

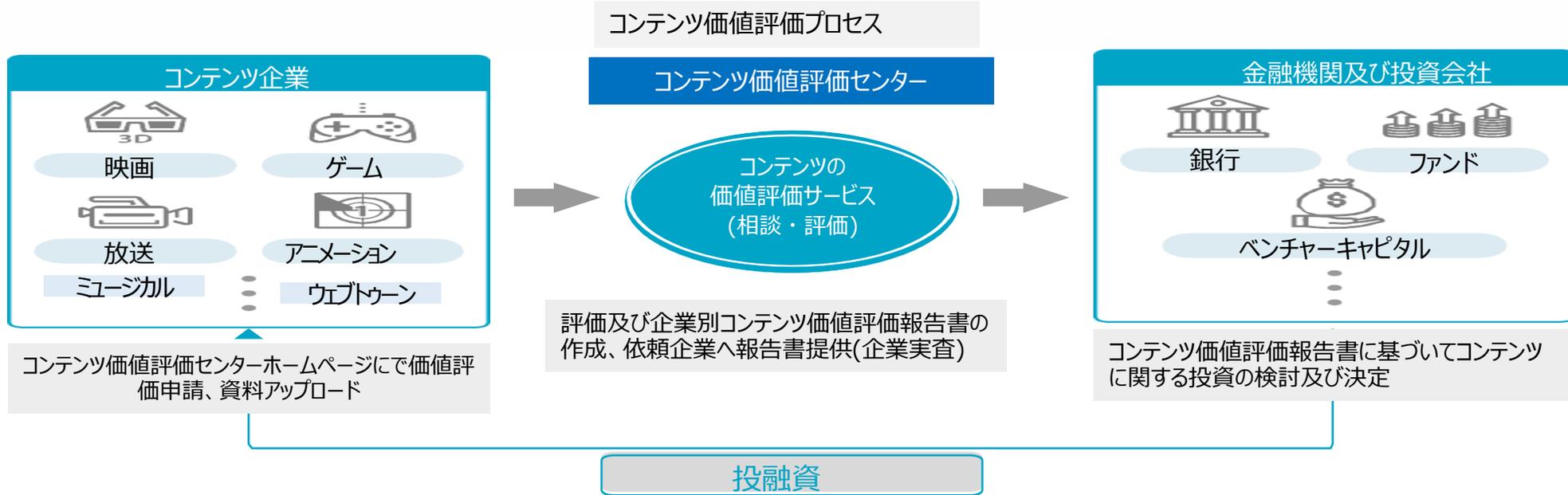
同年6月、価値評価連携投資検討協力会社26社に拡大(既存3社)

2023年、300億ウォン規模のコンテンツ価値評価連携ファンド4号結成予定

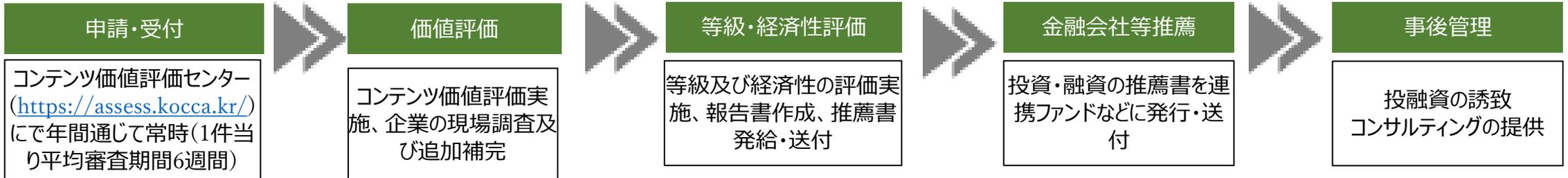
対象	<ul style="list-style-type: none"><li>• コンテンツを企画・制作・流通しようとする韓国内コンテンツ企業</li><li>• 現在、制作中のコンテンツを保有しているコンテンツ企業</li></ul>
ジャンル	<ul style="list-style-type: none"><li>• ゲーム、放送、アニメーション、映画、ミュージカル、ウェブトゥーン(2021年新設)の6ジャンルに、コンサート、音楽、e-ランニングが追加された9つのジャンル</li><li>• 2023年、キャラクターが新たに追加される予定で、全10つのジャンルを対象にする。</li></ul> <p>※HP参照(<a href="https://assess.kocca.kr/eval/info.do">https://assess.kocca.kr/eval/info.do</a>)</p>

# APPENDIX 1

## 韓国コンテンツ振興院の価値評価制度の概要② (P64)



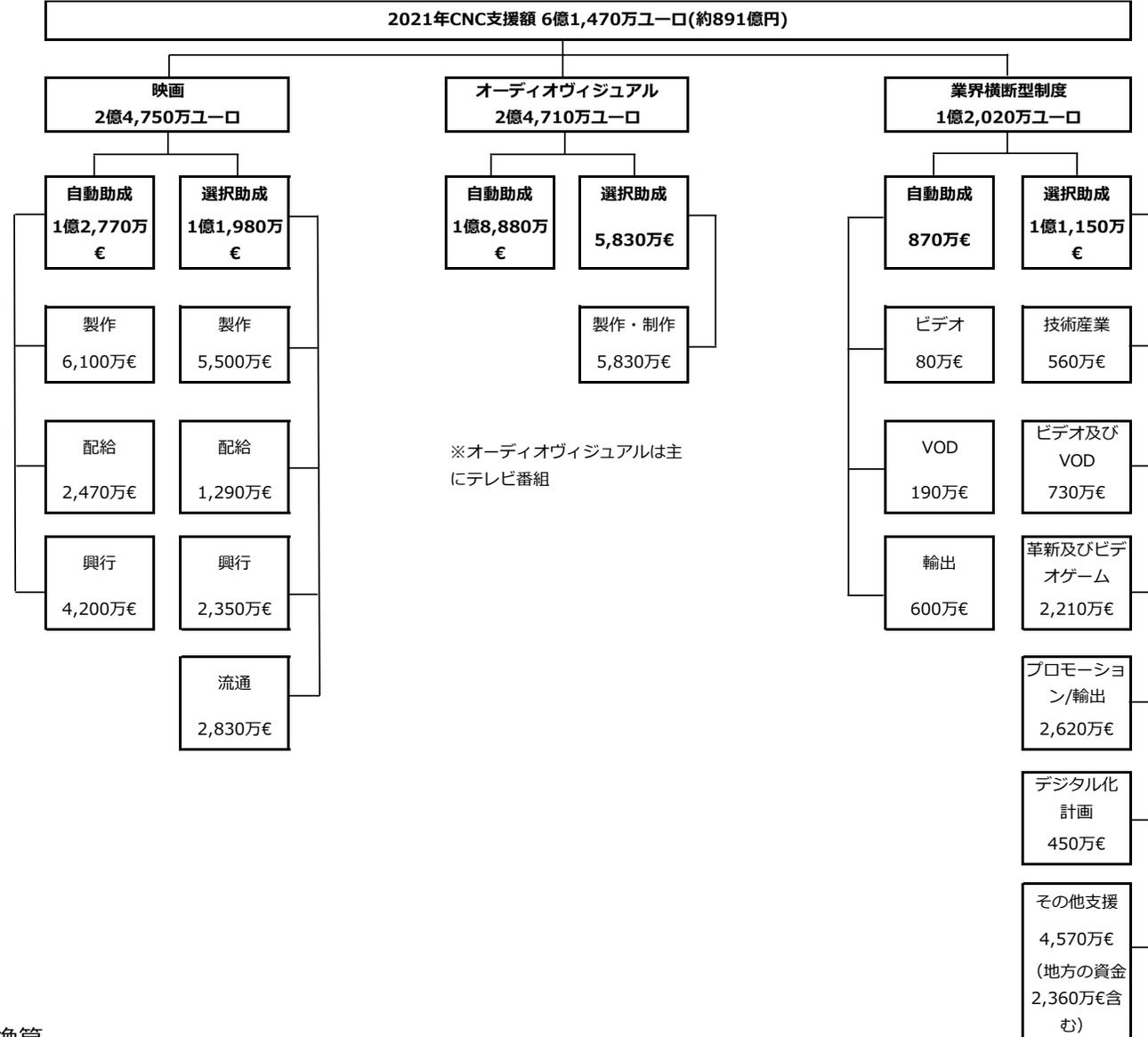
### コンテンツ価値評価サービスの事業手順



資料：韓国コンテンツ振興院(2020)、「コンテンツ価値評価サービス事業案内」等から作成。

# Appendix2

## フランスCNCの2021年度支援内容(「Bilan 2021 du CNC」より)



1ユーロ(€)=145円で換算

主管部処(P9)：日本の省庁に当たる韓国の行政区分

公募補助事業と指定補助事業(P20)：文化体育観光部では、文化芸術、コンテンツ、体育、観光等の所管分野に対する国庫補助事業を行っているが、同事業は公募補助事業と指定補助事業に区分され、各公募・指定補助事業はさらに民間補助事業と自治体補助事業に区分される。

国庫補助事業は、「補助金の管理に関する法律」第16条第②項により、公募申請を原則とするが、例外事由がある場合は指定事業として実施することができる。

文化産業振興基本法(P25)：関連産業の振興のための具体的な支援方策を法制化したものである。

映画発展基金(P33)：「映画及びビデオ物の振興に関する法律」に基づいて設置され、映画振興委員会がその管理・運用を任されている。つまり、映画振興委員会の運営財源になり、文化体育観光部と映画振興委員会が設定した中長期振興計画やその政策によって提示される政策目標を達成するため、使われる。

映画発展基金は、主に政府による出捐金と映画館入場券からとる賦課金、その他運用収入によって造成され、2022年まで累計1兆2,662億ウォンに達している。

賦課金(P34) = 入場券負担金：(映画)劇場入場券の3%に該当する準租税性格の映画発展基金の財源。賦課金=劇場入場券負担金は7年を限度にしているため、2021年12月に3回目の更新が行われ、2028年まで賦課金徴収が延長されている。

**映像専門投資組合(P42)**：韓国映画産業の代表的な金融支援政策である。間接支援制度である投資組合は、公開募集と審査を通じて支援対象として適格か否かが決定される補助金支給等の直接支援制度とは異なる方式の政策手段である。

政府と公共機関がシードマネー(seed money)を出資して民間資本が参加するようにすることで、当該分野の投資財源を造成する私募ファンド(private equity fund)方式の間接投資型の政策手段でもある。

投資組合は、一般投資家や法人の出資者が組合員として組合を結成し、出資された資金を創業投資会社または基金管理者が基金を執行・運用する投資形態をいう。コンテンツ産業では、出資金の一定割合以上をコンテンツ制作者に投資することにより得た収益を組合員に配分する組織形態になる。韓国の文化コンテンツ産業関連投資組合の一般的な形態は、個人と法人で構成される‘一般組合員’、創業投資会社などの組合の業務を執行する‘業務執行組合員’、一般組合員の権益を保護する特別組合員(公共出資者)で構成される。

**創業投資会社(P52)**：「中小企業創業支援法」により、中小企業の創業を活性化して育成に寄与する目的で設立されるベンチャーキャピタルの一形態

**母胎ファンド=母胎組合(P52)**：「ベンチャー企業育成に関する特別措置法」第4条の2による「中小企業投資母胎組合」を通常「母胎ファンド」と呼ぶ。

**韓国ベンチャー投資(株)(P52)**：母胎ファンドの運用会社。中小ベンチャー企業部のもと、母胎ファンドの投資管理を行う唯一の企業。

威風堂々コンテンツコリア基金(ファンド)(P57)：文化体育観光部が、母胎ファンドの文化アカウントに出資する一般会計予算事業名

完成保証制度(P64)：文化コンテンツの制作に必要な資金を円滑に調達できるように金融機関に対して保証書を発行し、コンテンツの完成後、引渡し時に受け取る販売代金で融資金を償還する制度で、文化体育観光部の政府出捐金と金融機関の特別出捐金を財源に運営される。

(対象の推薦) 推薦委員会はコンテンツ価値評価と連携し、推薦及び業者の評価に活用。

(貸出の実行) 金融機関が技術保証基金において保証したコンテンツ企業に対して制作資金を低利で融資。

(事後管理) 韓国コンテンツ振興院内に管理体系を構築し、工程・会計管理を実施。分野別の専門家及び外部の会計専門家、保証機関の勘定管理担当責任者等で管理委員会を構成して運営。