



# 韓国コンテンツ産業支援政策調査 (概要版)

2025年2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

コロナ禍により海外との交流が大変難しかった時期を経て、現在では以前の活況を取り戻しつつあります。今後、より活発な交流が行われることが予想されます。

コンテンツ産業においても、以前にも増して積極的に海外展開を模索する動きが始まっています。この動きをさらに力強く推進するものとして、経団連の提言(※1)、国の方針(※2)にも、コンテンツ産業の活性化、特に海外展開について言及されております。

本レポートは、コンテンツ産業の海外展開を進めるにあたり、諸外国において、国の支援がどのように行われているのかを参照するため、特に参考になると思われる韓国の事例に絞ってまとめたものです。

VIPOでは、過去に韓国のコンテンツ産業における国の関わりを報告書にまとめ、公開しております。今般の概要版においては、前記の公開報告書と共に2023年度に実施した調査の一部(Part V他)を含め、参考資料とし再構成しわかりやすくまとめました。(一部、語句の訂正を行っています。また、報告書毎に同テーマで年度が違うデータがある場合は、年度の新しいものを掲載しております。)

過去に公開している報告書には、より詳しい情報も記載されておりますので、必要に応じてご参照頂くようお願い申し上げます。

本資料以外にも、韓国では多様な支援策が講じられている事から、今後の調査についても随時公開していく予定です。

本資料が、コンテンツ産業の発展に向けて、お手に取られる皆様の活動の一助となることを祈念しております。

2025年2月25日  
特定非営利活動法人映像産業振興機構

※1 一般社団法人 日本経済団体連合会 「Entertainment Contents ∞ 2023」 <https://www.keidanren.or.jp/policy/2023/027.html>

※2 内閣官房 新しい資本主義実現会議 「コンテンツ産業官民協議会」及び「映画戦略企画委員会」 [https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/atarashii\\_sihonsyugi/wgkaisai/index.html](https://www.cas.go.jp/jp/seisaku/atarashii_sihonsyugi/wgkaisai/index.html)

【公開済 調査報告書】

・2022年度公開(2022.09.05)「【報告書公開】各国コンテンツ産業支援政策調査 2021（概要版）～韓国コンテンツを中心に～」(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（J-LOD）」事業)

<https://www.vipo.or.jp/news/31757/>

・2023年度公開(2023.11.24)「2022年版 韓国コンテンツ産業支援政策調査報告書」(経済産業省令和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)

<https://www.vipo.or.jp/news/38015/>

本概要版は、上記の資料に一部JLOXにおける調査資料を加え再構成したものです。

※各資料の出典

- ・本報告書で提供している情報は、韓国の関連Webサイト、公表されている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(公開)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規模	P5
Part II . 韓国コンテンツ産業に係る国の組織 文化体育観光部	
1. 韓国コンテンツ産業の管轄機関と関連法制度	P9
2. 韓国コンテンツ産業関連予算	P12
Part III . 文化体育観光部の支援事業	
1. 韓国コンテンツ振興院による支援事業	P15
2. 韓国映画振興委員会による支援事業	P22
Part IV . 金融支援 全体像 (政策金融の体系)	P31
1. 母胎ファンドの構造 (文化アカウント、映画アカウント他)	P33
2. 映像専門投資組合：映画アカウント	P37
3. その他の金融政策	P40
・完成保証制度	P40
・価値評価制度	P45

Part V . コンテンツ産業の労働環境整備	P48
1. 韓国における標準契約書導入の経緯と影響	P49
2. 労働時間短縮に関する影響	P53
3. 健全かつ公正なコンテンツ産業の環境づくり のための取組み	P56

# Part I . 韓国コンテンツ産業の規模

- 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
- ③ 韓国コンテンツ産業の地域別輸出額

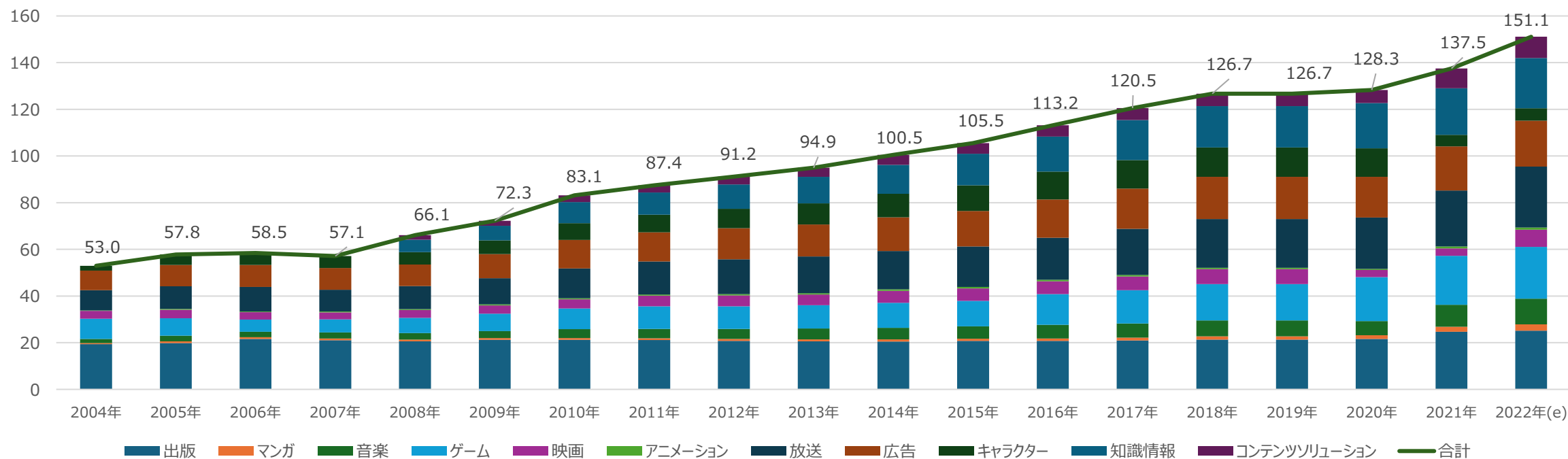
# 1. 韓国コンテンツ産業の規模 ①売上高

- 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、V字回復を果たして、2021年のコンテンツ産業の売上高は前年より7.2%増加した137兆5,080億ウォン(約15.5兆円)で、2022年は前年より約9.9%増加した151兆772億ウォン(約17兆円)であった。
- 産業別には放送産業の売上高が最も大きく、その次に出版産業、ゲーム産業の順であった。また、映画産業は2021年より127.0%も成長し、新型コロナウイルス拡散の影響から完全に回復し、成長傾向を取り戻したように見える。その次に大きな成長率を示したのはマンガ産業で、世界で人気を博しているウェブトゥーンが漫画産業をけん引し、大きく成長しているようである。

(単位：兆ウォン)

図1 韓国コンテンツ産業の規模推移(2004年~2022年)

※日本1円＝韓国8.87ウォン適用(2023年3月1日基準)



注. 知識情報には「ポータル及びその他のインターネット情報媒介サービス業」・インターネット上で検索、コミュニティ、電子メール、ブログなどのサービスを通じ、金融、生活情報、ニュースなどのユーザー制作コンテンツ及びデジタル化された様々な情報を媒介する事業者が含まれる。

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「2022年基準コンテンツ産業統計」(2023年3月)から作成。

# 1. 韓国コンテンツ産業の規模 ②韓国コンテンツ産業の輸出額

- 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海外進出が拡大しているため、2022年韓国コンテンツ産業の輸出額は、前年比6.3%増の132億4,300万ドル(約1兆9,876億円)で、2018年から2022年まで年平均8.3%増と推定される。特に、エンデミック後、映画産業の回復傾向が加速化し、前年より66.0%以上増えた上に、韓国のウェブトゥーンプラットフォームの海外進出が活発になった結果、マンガ産業は前年より31.3%も成長した。
- コンテンツ産業の輸出額を見ると、最も大きな割合を占めているのは**ゲーム産業で89億8,175万ドル(前年比5.8%、年平均10.0%増)と全体輸出額の67.8%を占めている。その次に放送(7.2%)、音楽(7.0%)の順である。**依然としてゲーム産業の輸出額が大きい。世界的に人気が高まっているK-コンテンツの代表的なジャンルともいえる放送や音楽産業の割合も増加傾向を示している。

※日本1円＝韓国8.87ウォン、1ドル＝150.09円適用(2023年3月1日基準)

図2 コンテンツ産業の輸出額の現況

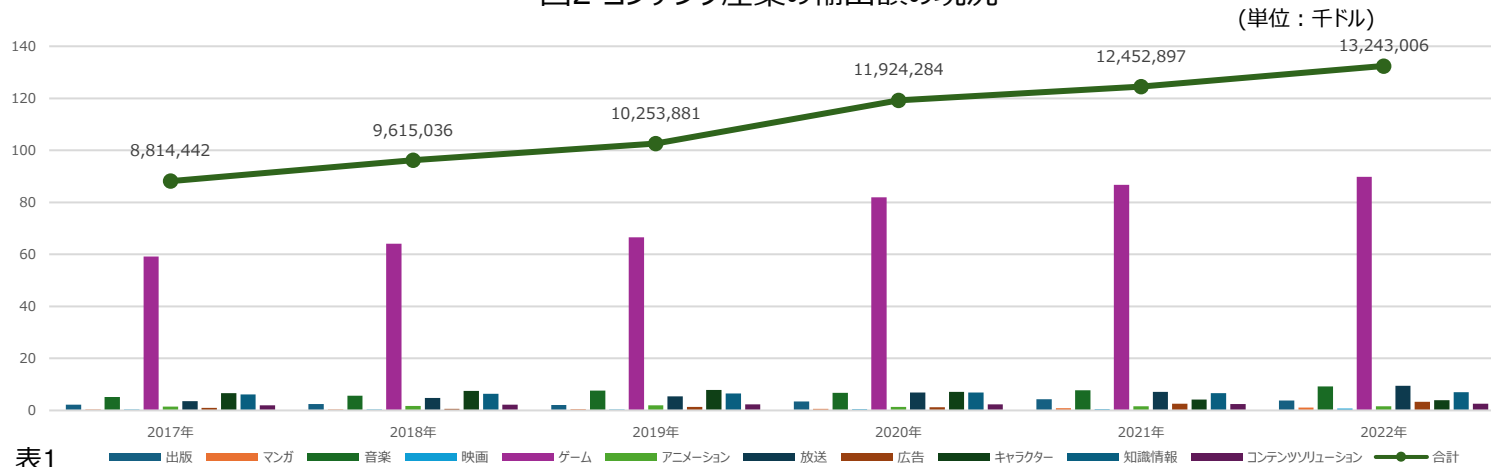


図3 2022年 コンテンツ産業輸出額の地域別割合

(単位：千ドル、%)

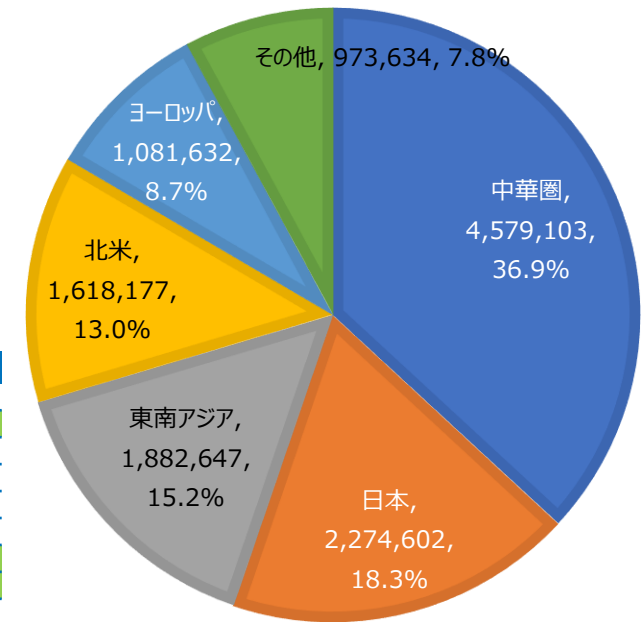


表1

	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年	2022年	割合(%)	前年比増減率(%)	年平均増減率(%)
出版	220,951	248,991	214,732	345,960	428,379	375,083	2.8	△12.4	10.8
漫画	35,262	40,501	46,010	62,715	81,980	107,635	0.8	31.3	27.7
音楽	512,580	564,236	756,198	679,633	775,274	927,613	7.0	19.6	13.2
映画	40,726	41,607	37,877	54,157	43,033	71,440	0.5	66.0	14.5
ゲーム	5,922,998	6,411,491	6,657,777	8,193,562	8,672,865	8,981,751	67.8	3.6	8.8
アニメーション	144,870	174,517	194,148	134,532	156,835	159,355	1.2	1.6	△2.2
放送	362,403	478,447	539,214	692,790	717,997	948,045	7.2	32.0	18.6
広告	93,230	61,293	139,083	119,935	258,167	327,748	2.5	27.0	52.1
キャラクター	663,853	745,142	791,338	715,816	412,990	390,399	2.9	△5.5	△14.9
知識情報	616,061	633,878	649,623	691,987	660,850	701,400	5.3	6.1	2.6
コンテンツソリューション	201,508	214,933	227,881	233,196	244,527	252,535	1.9	3.3	4.1
合計	8,814,442	9,615,036	10,253,881	11,924,284	12,452,897	13,243,006	100.0	6.3	8.3

資料：韓国コンテンツ振興院、『2022年基準コンテンツ産業統計』(2023年3月)から作成。

# 1. 韓国コンテンツ産業の規模 ③韓国コンテンツ産業の地域別輸出額

- 2022年のコンテンツ産業の地域別輸出額をみると、中華圏が45億7,910万ドル(約6,872億7757万円、36.9%)で輸出額の約4割を占め、その次に日本22億7,460万ドル(約3,413億9,500万円、18.3%)、東南アジア18億8,264万ドル(約2,825億6,649万円、15.2%)の順であった。依然として、中華圏と日本への輸出依存度が高く、多様な地域や国への輸出を増やすことが今後の課題として浮き彫りになった。
- 中華圏とヨーロッパ地域はゲームの輸出額が全体の8割以上を占め、ゲームに大きく偏っている。また、日本は他地域よりバランスがよく、ゲーム産業の輸出額が占める割合は5割程度で、音楽、知識情報、放送など多様なジャンルのコンテンツが輸出されていた。

表2 2022年 コンテンツ産業の地域別ジャンル別輸出額

(単位：千ドル)

区分	中華圏		日本		東南アジア		北米		ヨーロッパ		その他		合計	
	輸出額	割合(%)	輸出額	割合(%)	輸出額	割合(%)	輸出額	割合(%)	輸出額	割合(%)	輸出額	割合(%)	輸出額	割合(%)
出版	64,121	1.4%	67,417	3.0%	25,787	1.4%	159,826	9.9%	13,134	1.2%	44,797	4.6%	375,083	3.0%
漫画	19,367	0.4%	32,791	1.4%	19,835	1.1%	14,051	0.9%	15,463	1.4%	6,128	0.6%	107,635	0.9%
音楽	163,139	3.6%	361,809	15.9%	147,074	7.8%	135,787	8.4%	38,726	3.6%	81,078	8.3%	927,613	7.5%
映画	16,159	0.4%	9,212	0.4%	6,488	0.3%	5,819	0.4%	9,507	0.9%	24,255	2.5%	71,440	0.6%
ゲーム	4,025,616	87.9%	1,291,131	56.8%	1,278,438	67.9%	1,032,533	63.8%	875,966	81.0%	478,066	49.1%	8,981,751	72.4%
アニメーション	22,206	0.5%	34,862	1.5%	8,781	0.5%	62,823	3.9%	25,001	2.3%	5,683	0.6%	159,355	1.3%
放送	53,980	1.2%	87,836	3.9%	24,246	1.3%	37,539	2.3%	3,286	0.3%	235,696	24.2%	442,583	3.6%
キャラクター	116,010	2.5%	37,384	1.6%	78,635	4.2%	78,948	4.9%	56,218	5.2%	23,205	2.4%	390,399	3.1%
知識情報	63,360	1.4%	263,908	11.6%	243,721	12.9%	61,746	3.8%	16,882	1.6%	51,783	5.3%	701,400	5.7%
コンテンツソリューション	35,145	0.8%	88,252	3.9%	49,642	2.6%	29,106	1.8%	27,448	2.5%	22,943	2.4%	252,535	2.0%
合計	4,579,103	100.0%	2,274,602	100.0%	1,882,647	100.0%	1,618,177	100.0%	1,081,632	100.0%	973,634	100.0%	12,409,795	100.0%
割合(%)	36.9		18.3		15.2		13.0		8.7		7.8		100.0	

注：放送産業は放送プログラム（完成品）の輸出額で、報道映像独立制作会社は除外する。広告産業の輸出額は除く。

資料：韓国コンテンツ振興院、『2022年基準コンテンツ産業統計』(2023年3月)から作成。



# Part II. 韓国コンテンツ産業に係る国の組織

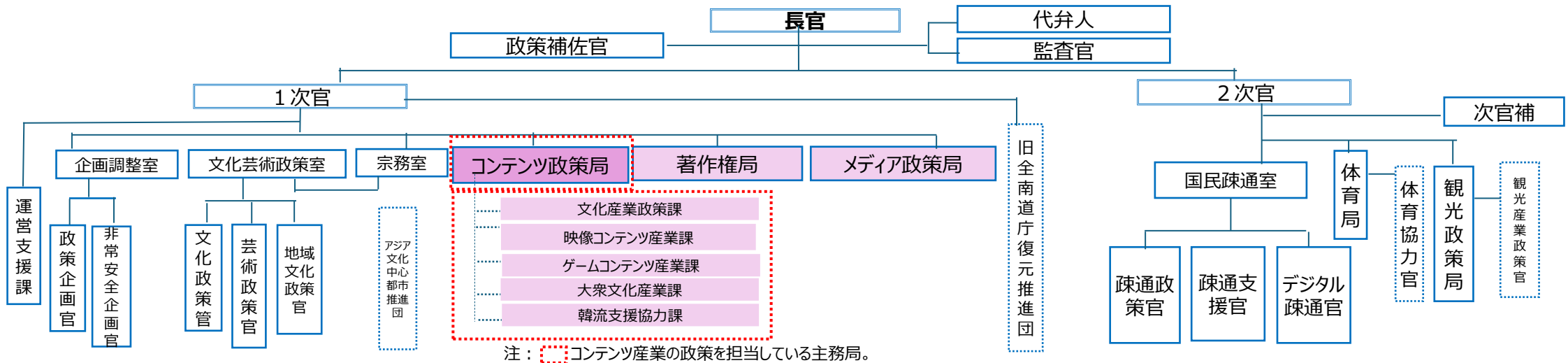
## 文化体育観光部

1. 韓国コンテンツ産業の管轄機関と関連法制度
2. 韓国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） ～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年には、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人で構成され、傘下に19機関を置いている。(2022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4 文化体育観光部の組織図



# 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) ～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

- ・ 文化産業振興基本法
- ・ 文化芸術教育支援法
- ・ 文化芸術振興法
- ・ 著作権法
- ・ 著作権基本法
- ・ コンテンツ産業振興法、など

## コンテンツ産業の振興に関する法

- ・ ゲーム産業の振興に関する法律
- ・ 漫画の振興に関する法律
- ・ 放送法
- ・ アニメーションの振興に関する法律
- ・ 映画及びビデオ物の振興に関する法律
- ・ 音楽産業の振興に関する法律
- ・ eスポーツ(電子スポーツ)の振興に関する法律
- ・ インターネットマルチメディア放送事業法、など

## コンテンツ産業の公正取引に関する法

- ・ 大規模流通業における取引公正化に関する法律
- ・ 独占規制及び公正取引に関する法律
- ・ 不正競争防止及び営業秘密保護に関する法律
- ・ 約款の規制に関する法律
- ・ 電子商取引等における消費者保護に関する法律
- ・ 青少年保護法
- ・ 表示・広告の公正化に関する法律
- ・ 下請取引の公正化に関する法律、など

# Part II . 韓国コンテンツ産業に係る国の組織

## 文化体育観光部

1. 韓国コンテンツ産業の管轄機関と関連法制度
2. 韓国コンテンツ産業関連予算

## 2. 韓国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。
- 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。
- 2023年度文化体育観光部の総予算は6兆7,408億ウォン(約7,590億円)で、**内訳は、一般予算3兆4,941億ウォン、基金3兆2,467億ウォン**。2023年文化体育観光部の重点事業は、K-コンテンツ関連サービスが多く、普遍的な文化福祉のための「統合文化利用権」、「韓国訪問の年」開催のための「観光拠点都市造成」などである。
- [2023年コンテンツ分野財政支援の方針は、政策金融支援などK-コンテンツ基盤造成、OTT・メタバースなど技術基盤コンテンツの育成による新市場の創出、K-コンテンツ海外進出支援体系及び関連産業との連携で経済的シナジー効果づくりの3つで、2022年の政策方針をより具体化した支援方針である。](#)

※日本1円＝韓国8.87ウォン、1ドル＝150.09円適用(2023年3月1日基準)

表3 2023年文化体育観光部の総予算 (単位：億ウォン)

区分	文化観光部
	2023年確定予算
<b>合計</b>	67,408
<b>&lt;予算&gt;</b>	34,941
一般会計	30,446
均特会計	2,980
ア特会計	1,515
<b>&lt;基金&gt;</b>	32,467
文化芸術基金	4,079
映画発展基金	851
地域発展基金	88
言論振興基金	204
観光振興基金	10,580
体育振興基金	16,666

表4

区分	2023年確定予算	
	予算額	割合(%)
<b>合計</b>	67,408	100
文化芸術	23,140	34.3
<b>コンテンツ</b>	11,738	17.4
体育	16,398	24.3
観光	12,339	18.3
その他	3,792	5.6

表5 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
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
2022年	421,416.03	3,730.20	0.89	813.3	21.8	154.8	4.2

\* 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「2023年度予算及び基金運用計画事業説明資料」(2022年1月)

資料：文化体育観光部『2023年コンテンツ産業白書』(2022年)及び「2023年度予算・基金運用計画概要」、企画財政部「2023年度国家財政予算概要」から作成。

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

韓国コンテンツ産業を管轄する政府機関として  
～文化体育観光部傘下のKOCCAとKOFICとは～

コンテンツ産業の支援は、文化体育観光部が中心になって、  
主として下記の組織が実施

ゲーム、音楽、放送番組等  
→ 韓国コンテンツ振興院 (KOCCA)

→ P15～

映画  
→ 韓国映画振興委員会(KOFIC)

→ P22～

## Part III . 文化体育観光部の支援事業

1. 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)による支援事業
2. 韓国映画振興委員会(KOFIC)による支援事業

# 1. 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)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～

## 【経緯】

韓国コンテンツ振興院は、観光放送映像産業振興院(1989年設立)、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した、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。

- その後、放送、ゲーム、アニメーション、音楽など多様なコンテンツジャンルのコンテンツ関連振興機関を統合し、2009年現在の原型をなすことになった。
- 「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案を法制化したもので、2009年5月の改正で、「韓国コンテンツ振興院」の設立を決めている。

## 【法的根拠】

### 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。

**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。(中略)

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出来る。

## 【設立目的】

• 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として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。



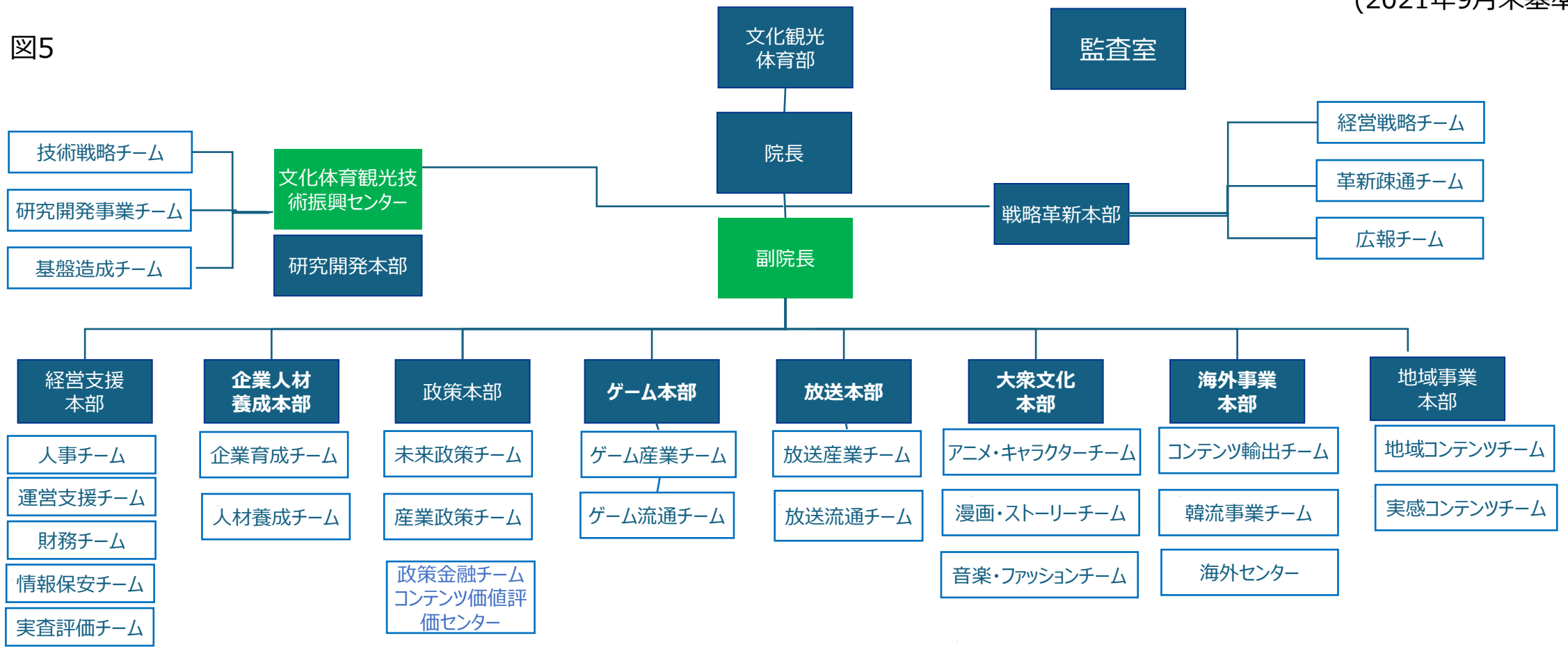
1. 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)による支援事業  
 ～韓国コンテンツ振興院 (KOCCA) の組織～



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。

(2021年9月末基準)

図5



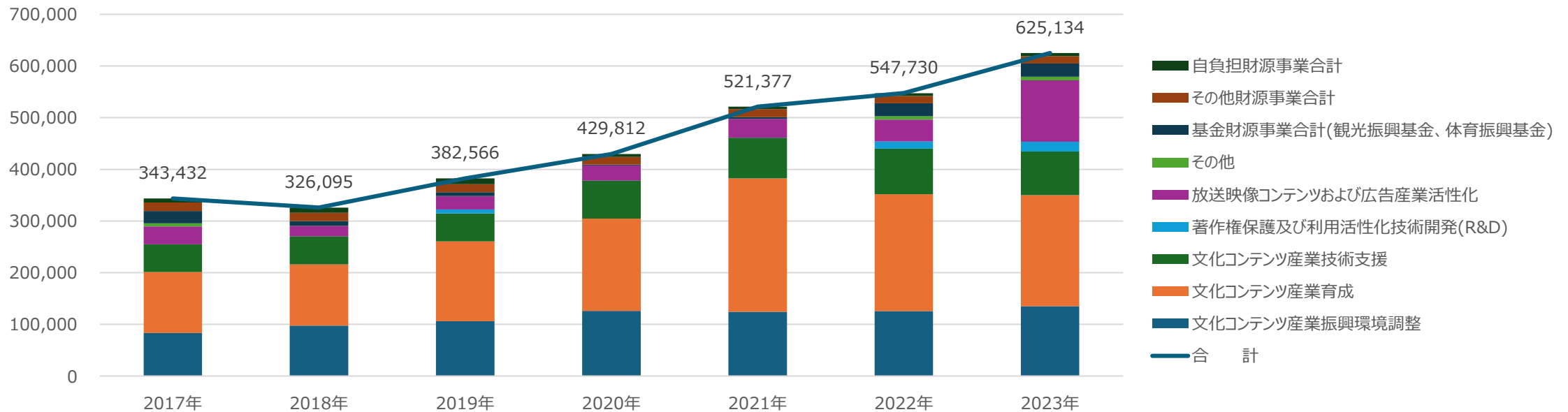
注：2022年組織改編が行われたが、本報告書では2021年の支援事業を基準としているため、その当時の組織図を記載した。  
 出典：韓国コンテンツ振興院 (KOCCA) ホームページ「経営公示」

# 1. 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)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、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、2023年は6,251億ウォン(約665億円)と初めて6,000億ウォンを超えた。
- 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2022年「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。

※ 韓国9.4ウォン = 日本1円を適用(2023年1月31日基準)

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(KOCCA)による支援事業 ～2023年韓国コンテンツ振興院予算(支援事業)現況～

- 2023年韓国コンテンツ振興院の支援事業予算は6,238億ウォンで、前年より766億ウォン(前年比14.0%増)増え、特に放送と海外部門の予算がそれぞれ、前年比183.0%、53.5%増加した。
- 放送部門では、OTT特化コンテンツ制作支援、グローバル跳躍事業、ポスプロ及び現地化支援事業などに770億ウォンが、国際協力では海外拠点構築、地域事業など113億ウォンが増額された。
- 2023年予算ではR&D部門と放送映像部門の予算が全体の4割を占めているのが特徴である。

図7 2023年韓国コンテンツ振興院 ジャンル別支援事業

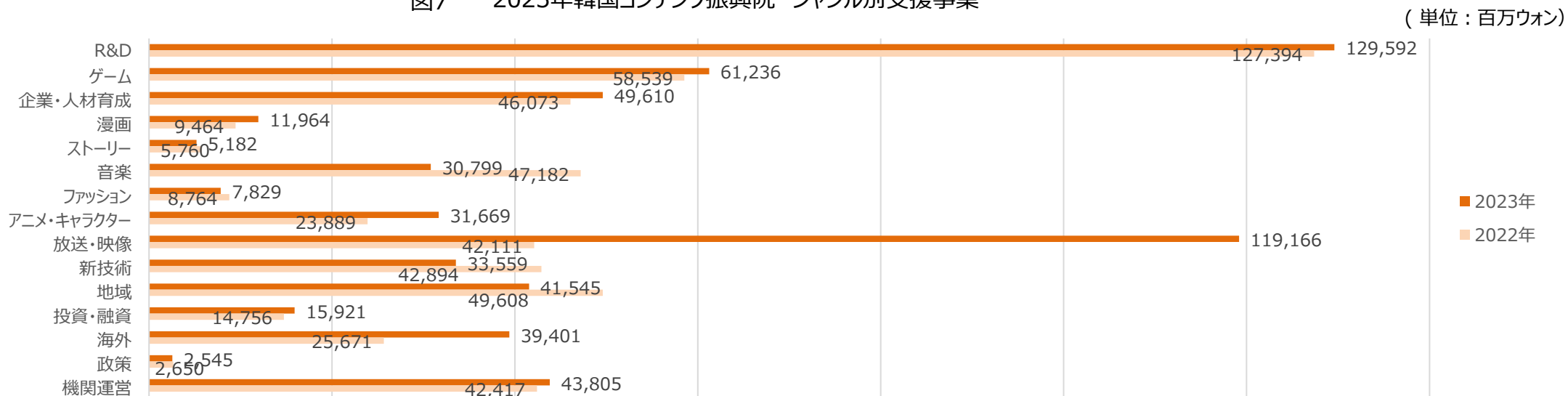
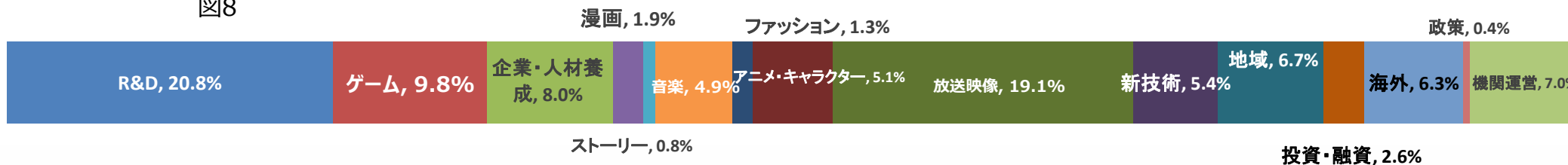


図8



出所：韓国コンテンツ振興院、「2023年韓国コンテンツ振興院支援事業説明会資料」(2022年12月)。

## 参照) 個別ジャンルの支援内容

- 2022.09.公開の  
「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」  
に、KOCCAによる各本部(放送本部等)の2021年度支援策個別名を記載

<https://www.vipo.or.jp/news/31757/>

# 1. 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)による支援事業 ～ 2023年重点事業 海外拠点構築～

- 海外拠点を通じた海外市場の情報提供、現地ネットワーキング、ビジネスマッチング・コンサルティングなどコンテンツの海外輸出拡大及び韓流の拡散に貢献するため、海外拠点を2023年には5か所拡大し、大阪(日本)、シンガポール、シドニー(オーストラリア)、トロント(カナダ)、サンパウロ(ブラジル)、ブエノスアイレス(アルゼンチン)、アンカラ(トルコ)、ローマ(イタリア)、マドリッド(スペイン)、ストックホルム(スウェーデン)など(一部変動有)2027年までに50か所に増やす方針である。
- 2023年は13か国15か所の海外ビジネス拠点を確保しているが、2024年は日本大阪支店をはじめ、25か所に増やす方針である。

表6 韓国コンテンツ振興院海外拠点の構築計画

年度	2023年	2024年	2025年	2026年	2027年
拠点数	15か所	25か所	35か所	45か所	50か所

図10



海外拠点の役割は、

- 海外コンテンツビジネスエージェンシー(Agency)機能の遂行
  - 韓国コンテンツ企業の海外進出のためのビジネスマッチング支援
    - 圏域別・ジャンル別中核パイヤーと韓国企業との常時ビジネスマッチング及び事後支援
    - オンラインプラットフォームなどを活用した遠隔・非対面ビジネスマッチングなどのビジネス支援
    - フォーラム、ワークショップ、ショーケースなどビジネスマッチングプラットフォームの構築及び対内外B2B協業事業推進
  - 圏域別中核ネットワークの構築
    - 現地のコア企業、主な機関とネットワーキングを通じたビジネスDBの構築
  - 海外進出専門コンサルティング機能
    - 現地の専門人員を活用した法律・通翻訳専門サービスの提供
    - KOCCA現地センター長を通じた海外進出に関する常時相談提供
  - 現地のビジネスインフラ支援
    - 現地ビジネスの活性化のための通翻訳サービス支援及びスマートオフィス、ビデオ相談会場の運営
- 海外コンテンツ市場に関する情報提供
  - 需要者オーダーメイド型(ニーズに合わせる)海外市場動向情報の提供
    - ウィークリーグローバル、コンテンツ産業動向、グローバルマーケット報告書、特化報告書の発行及び揭示
    - 圏域別実務情報を提供するためのビジネスガイドの提供
    - フォーラム、ワークショップ、ショーケース、ピッチングなどビジネスマッチングプラットフォームの構築及び対内外B2B協業事業の推進
  - 韓国コンテンツの広報支援
    - 海外ビジネスコンテンツ常設展示館及びソーシャルメディアの運営を通じた広報支援、などである。

出所：韓国コンテンツ振興院、「2023年韓国コンテンツ振興院支援事業説明会資料」(2022年12月)などから作成。

## Part III . 文化体育観光部の支援事業

1. 韓国コンテンツ振興院(KOCCA)による支援事業
2. 韓国映画振興委員会(KOFIC)による支援事業

## 2. 韓国映画振興委員会(KOFIC)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。
- これにより、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が具体的に規定されているだけでなく、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規定して、映像振興に必要であると認められるあらゆる振興事業も導入できるように事業範囲を広げている。

**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(KOFIC)による支援事業

### ～映画振興委員会(KOFIC)の機能及び位置づけと「映画発展基金」の位置づけ～

- 「映画振興委員会」の役割は、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. 映画観客の不満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年の一部改正で、「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。

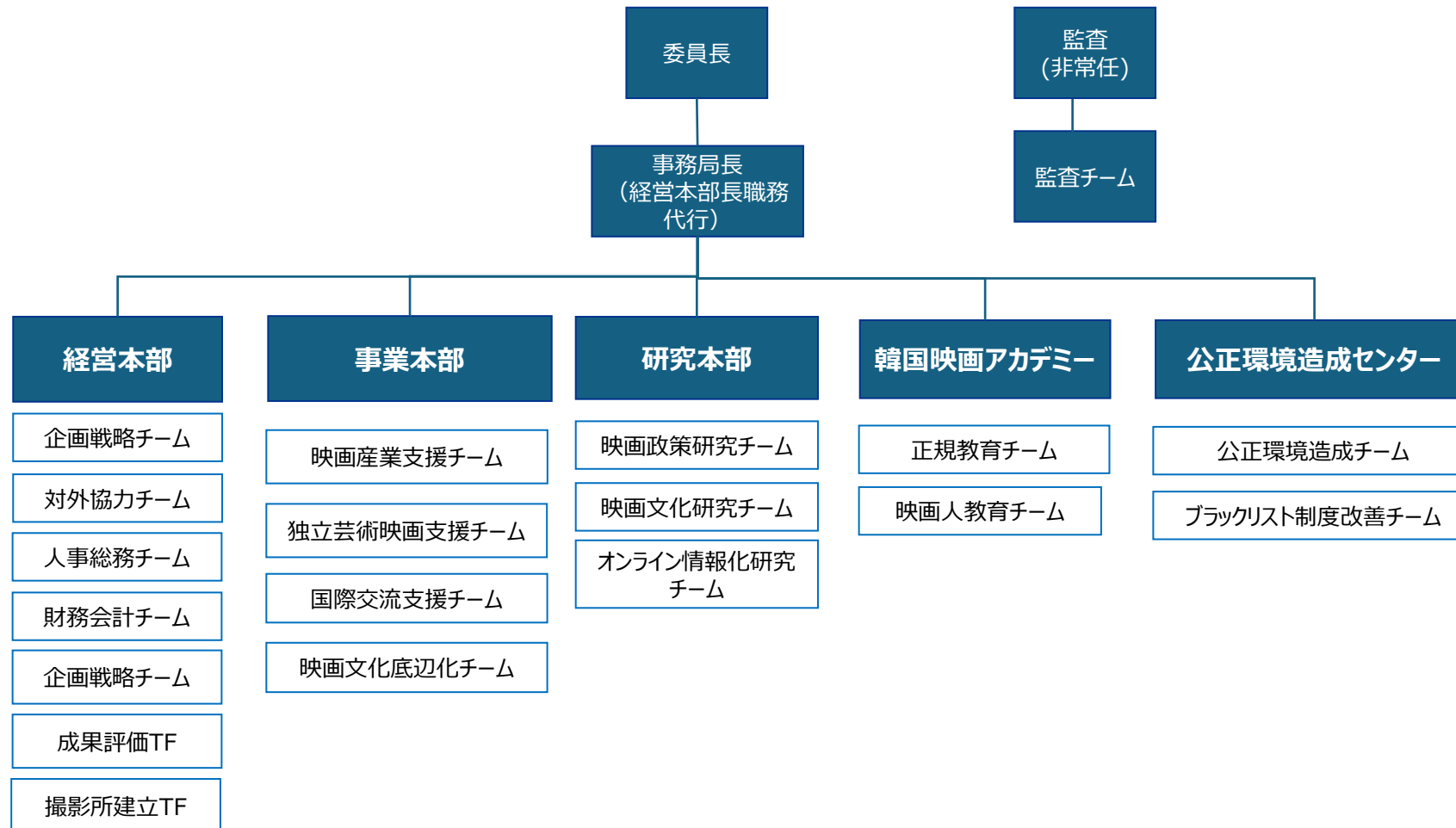
第25条（基金の用途）①基金は次の各号のいずれかに該当する事業のために使用されなければならない。<改定 2007年1月26日、2008年6月5日、2012年2月17日、2016年2月3日、2018年3月13日>

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(KOFIC)組織図

図11



出典:KOFIC-経営公示(2024年3月末現在)

## 2. 韓国映画振興委員会(KOFIC)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(法定負担金)、投資組合出資金の回収収入、政府出捐金、余剰資金運用収益及びその他技術事業収益などで、2022年までに累計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>

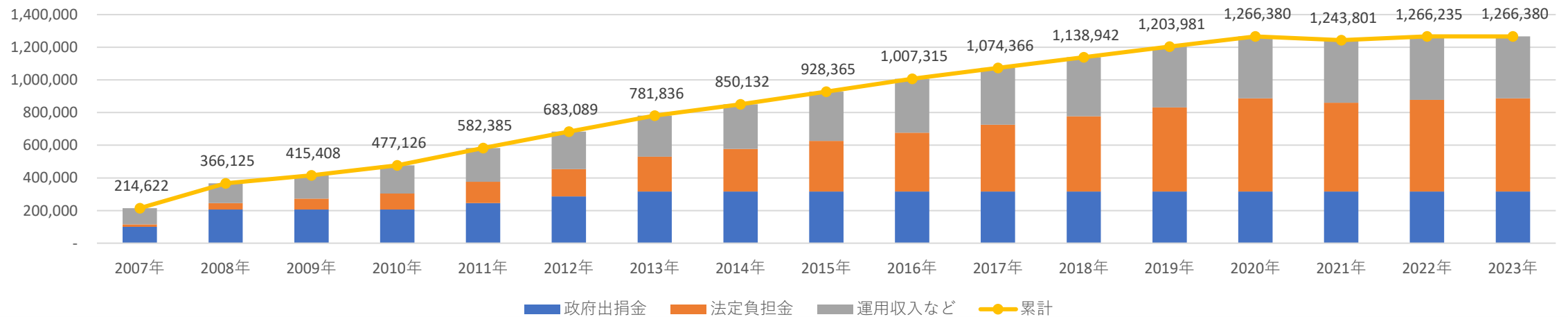
**第24条(基金の造成)** 基金は次の各号の財源で造成する。<改定2007年4月11日>

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12 映画発展基金の推移

(単位:百万ウォン)



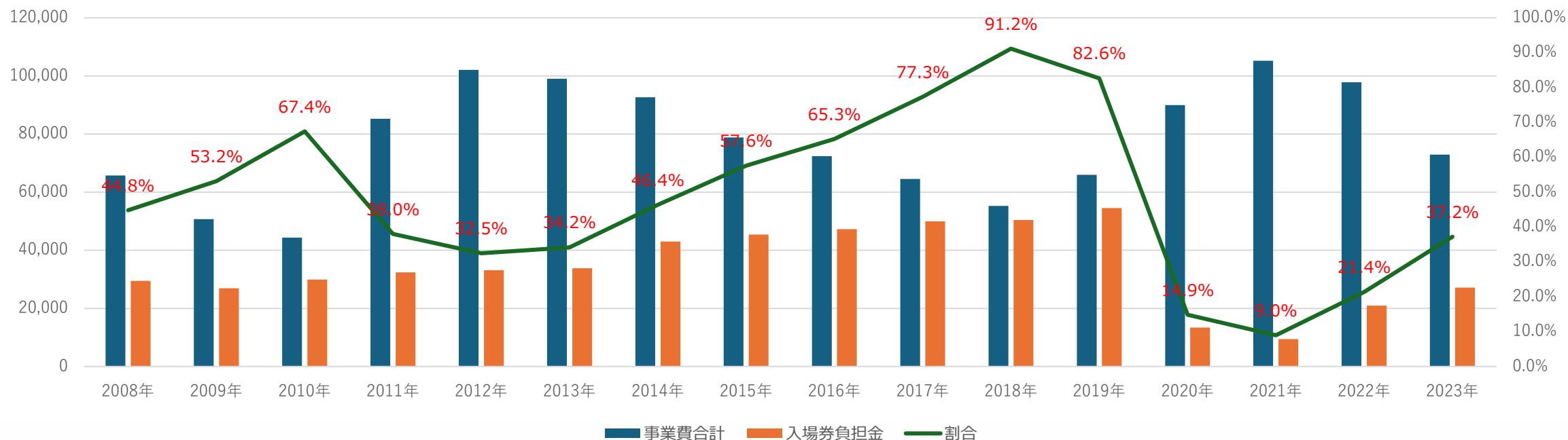
出所: 映画振興委員会、各年度「映画発展基金運用計画」から作成。

## 2. 韓国映画振興委員会(KOFIC)による支援事業 ～韓国映画振興委員会(KOFIC)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。
- 2020年から全世界的に蔓延したコロナ感染症により、映画館の休業、閉館などが続いたため、入場料そのものがほとんどないなど、大きく影響を受けていたが、昨年から徐々に回復傾向に転じている。

図13 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)

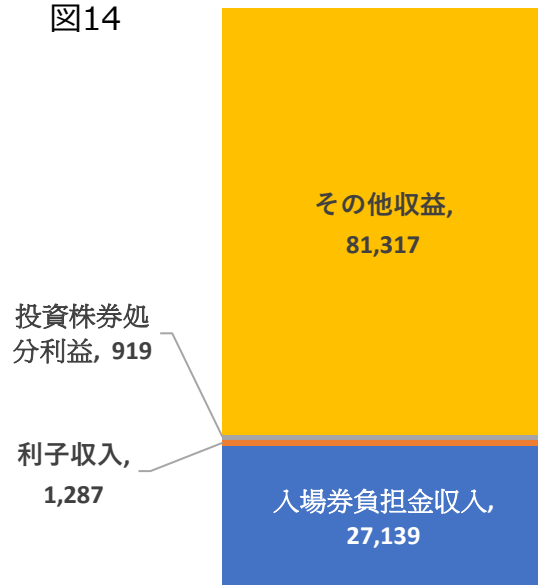


## 2. 韓国映画振興委員会(KOFIC)による支援事業 ～2023年 KOFIC損益計算書 (P/L)～

- 2023年韓国映画振興委員会の収入は、前年より846億3,900万ウォン増の1,106億6,200万ウォンになった。2022年からエンデミックで劇場売上が回復し、賦課金もコロナ感染拡大以前に比べるとある程度回復はしたが、公開作品が少なく、ヒット作にも恵まれなかったため、主な収入源である入場券負担金は62億増の271億3,900万ウォンに留まった。
- 定期預金の満期回収による利子収益が4億6,600万ウォン増の12億8,700万ウォン、事業資金所要及び年金機構投資プール運用による投資証券処分利益が2億6,500万ウォン増の9億1,900万ウォン、文化体育観光部一般会計繰越金などのその他収益が777億ウォン増の813億1,700万ウォンで、入場券賦課金収入がコロナ以前のレベルに回復していなかった分を文化体育観光部の支援で補う形になった。
- 2023年予算で最も大きな変化はパンデミック期間中**350億ウォンまで膨れ上がっていた「映像専門投資組合への投資」が80億ウォンに大幅縮小されたこと**である。
- 2023年映像専門投資組合への出資事業は、韓国の中・低予算映画への投資を主な目的とした投資組合の結成に使われ、投資組合の結成拡大を通じて中小映画の製作資金調達を拡大し、中・低予算映画の投資や製作の活性化に貢献し、韓国映画の多様性を拡大することを目的とする。投資額の縮小により結成組合数は2022年の3組から1組になるとともに、結成総額の70%をこれで賄うことで中・低予算映画への投資拡大を図る。

総収入 1,106億6200万ウォン (単位:百万ウォン)

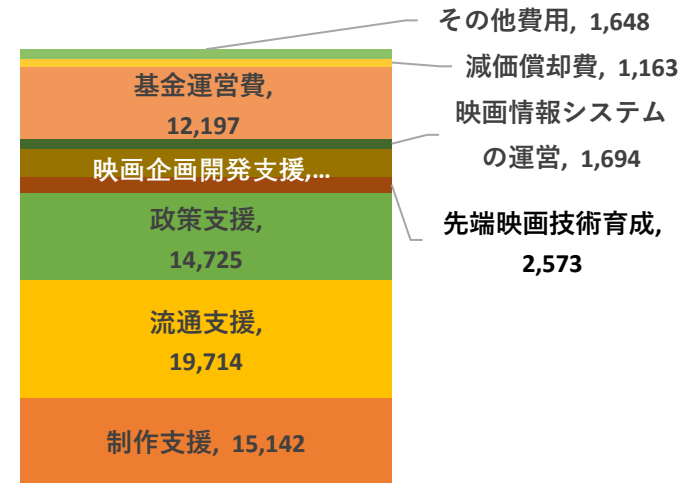
図14



総費用 736億1,600万ウォン

(単位:百万ウォン)

図15



資料:韓国映画振興委員会、『2023会計年度決算報告書』(2024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。

## 2. 韓国映画振興委員会(KOFIC)による支援事業

### ～2023年韓国映画振興委員会(KOFIC)事業（案）～バリューチェーン別支援事業～

- 2023年は公開実績により補助金を支給して製作会社の次回作のための安定的な財政環境をつくり、中堅製作会社を育成支援する「韓国映画次回作企画・開発」事業が大きく増額され、シナリオ開発費用として1本当たり2,500万ウォンを112作品に支援する予定である。

表7	企画・開発		制作(撮影/ポストプロ)				流通・配給・上映							
主な 受益者	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)							
	支援事業名	事業費	支援事業名	事業費	支援事業名	事業費	支援事業名	事業費	支援事業名	予算				
支援 事業 内訳	シナリオ公募展運営	414	独立・芸術映画制作支援	11,730	配給会社の運営支援		3,279	専用館の運営支援		3,279				
	韓国映画の企画開発支援	1,630	アニメ映画総合支援*	3,028	独立・芸術映画リリース支援		2,230	独立・芸術映画流通・配給総合支援		1,900				
	韓国映画次回作企画・開発支援	2,805	国際交流活性化	566	デジタルオンライン市場の活性化		2,356	韓国映画の海外輸出支援		2,757				
	企画開発専門力量強化支援	2,149	映像専門投資組合へ出資*	8,000	韓国映画の海外上映イベントの支援		800	アジア映画市場支援		1,300				
			外国映像物のロケーションインセンティブ支援	324	映画撮影地情報のネットワーク構築		225	国内映画祭の育成独立映画祭の開催支援		1,001				
			*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。 *映像専門投資組合への出資は、出資金であり、所謂「通常の支援」とは異なる。(前年度は350億ウォンであった。)					国際映画祭の育成		4,628				
			初期企画支援	298	中編制作支援	447	長編制作支援	2,086	リリース支援	179	事業管理	18	合計	2,038
	小計	69億9,800万ウォン(9.5%)		236億4,800万ウォン(32.1%)				204億7,600万ウォン(27.8%)						
		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	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	551	先端映画の技術支援	2,739	映画情報システム運営	1,825						
公正環境の造成事業		1,347	文化疎外階層の観覧環境を改善	2,636										
南北映画交流支援		65	地域映像生態界基盤づくり	1,230										
韓国映画アカデミーの運営		8,835	韓国-アセアン映画機構設立運営	370										
現場映画人の人材育成	1,030	次世代映像コンテンツの制作支援	1,200											
小計	225億2,800万ウォン(30.6%)													
合計	736億5,000万ウォン(前年比24.4%減)													

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)「2023年支援事業映画振興委員会事業計画」を基に作成。


## 2. 韓国映画振興委員会(KOFIC)による支援事業 ～韓国映画振興委員会の人材育成への取り組み～

### 韓国映画アカデミー(KAFA)

- 韓国映画産業における専門人材の養成のため、韓国映画振興委員会が1984年に設立した映画専門教育機関である。
- **韓国映画アカデミーでは、30人程度の少数精鋭の人員**で映画演出、撮影、プロデュース、アニメーションの正規過程を運営し、2006年から長編課程を新設して年間7本程度の(2020年基準)長編映画を直接制作する現場実務型教育を行う。
- 教育課程を通じて完成された映画のほとんどは国内外の映画祭に出品され、多数の受賞実績を得て、国内外から大きく注目を浴びている。
- これまでにカンヌ国際映画祭やアメリカアカデミー賞で監督賞を受賞したポン・ジュノ監督(11期)をはじめ、ホ・ジノ監督(9期)、チャン・ジュナン監督(11期)、チェ・ドンフン監督(15期)、チョ・ソンヒ監督(25期) など韓国の代表的な映画監督など約700人の映画人材を輩出した。

### 映画教育支援センター

- 一方、**現場で働いている映画人のスキルアップ**のために「映画教育支援センター」(ソウル麻浦区所在)をソウルで運営し、現場スタッフを対象にした映画専門教育プログラム(リスティングプログラム)も運営している。
- 教育の効率性を高めるため少数の映画人を選抜して専門的かつ強度ある教育を実施し、プログラム終了後すぐ現場で活躍できるようにしている。また、映画人のための多数の講座を設置し、映画人の素養涵養を手助けて、映画人が現場で意欲的かつ創意的に活躍すると同時に、経験のスペクトラムを広げ、韓国映画産業に貢献できる人材になれるようにテーマ別・分野別プログラムを提供している。

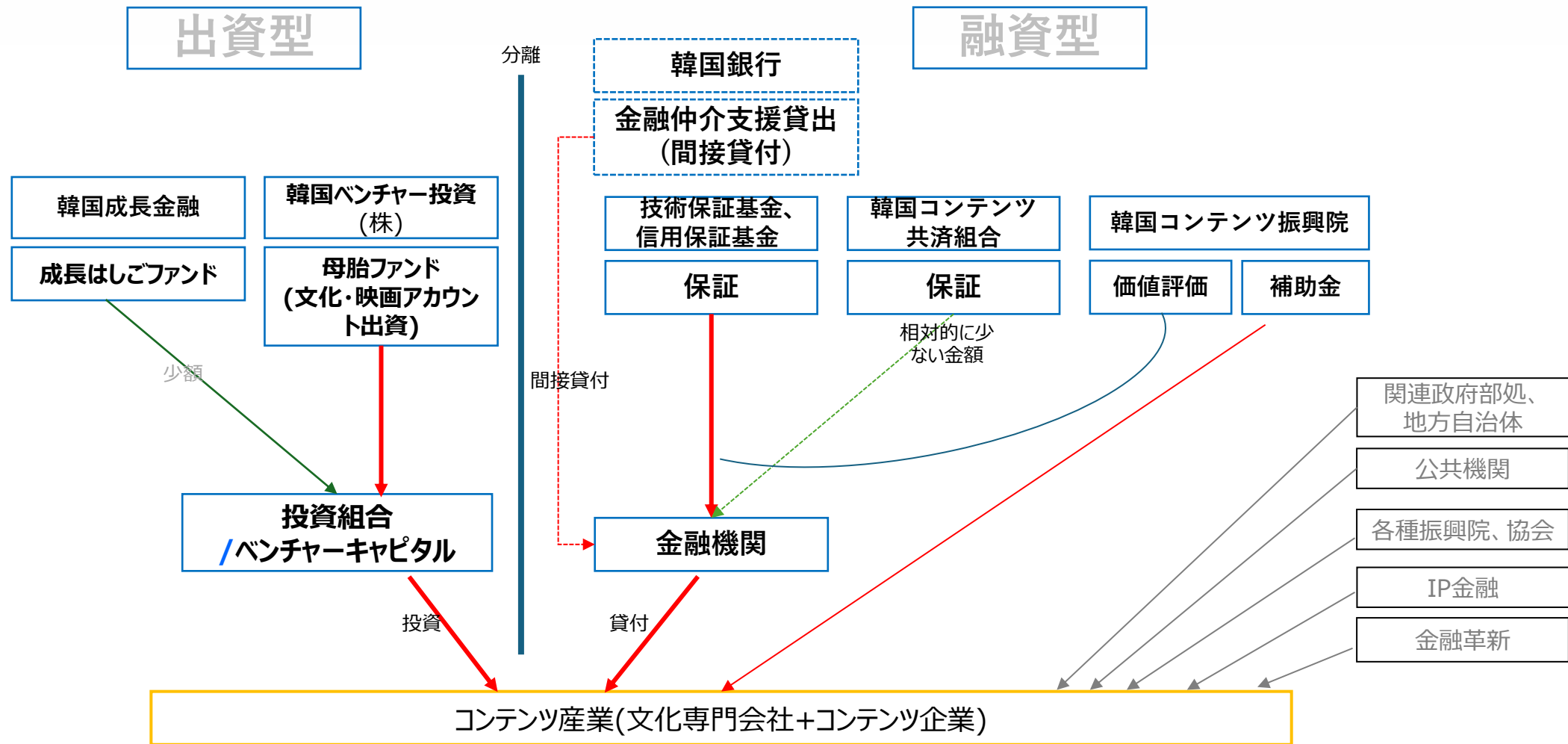


---

# Part IV. 金融支援 全体像

## ～韓国コンテンツ産業における政策金融の体系～

図16 韓国コンテンツ産業における政策金融の体系



資料:韓国コンテンツ振興院 (KOCCA)、『コンテンツ金融生態界造成方案に関する研究』、2019年12月から再構成。



## Part IV. 金融支援

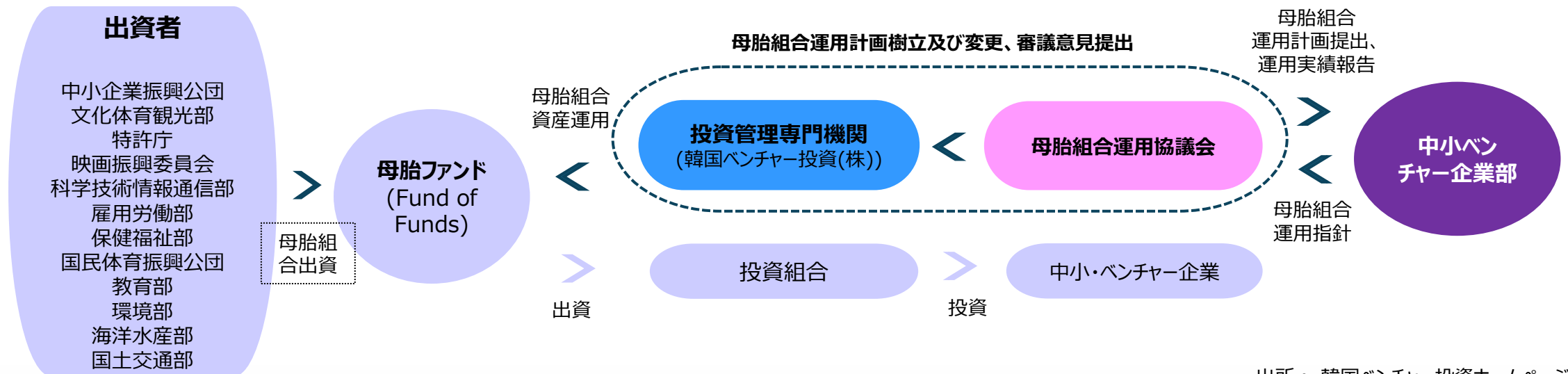
1. 母胎ファンドの構造（文化アカウント、映画アカウント他）
2. 映像専門投資組合：映画アカウント
3. その他の金融政策
  - (1) 完成保証制度
  - (2) 価値評価制度

# 1. 母胎ファンドの構造

## ～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17 母胎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

# 1.母胎ファンドの構造

～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～

表8

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(株)(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。

# 1.母胎ファンドの構造

## ～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投資は、映画(48.7%)、公演(13.1%)、ゲーム(12.2%)の順であり、映画分野への投資が圧倒的に多いことになっている。

表9 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10 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%

注：投資金額基準

- 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。

表11 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。

- 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。

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。

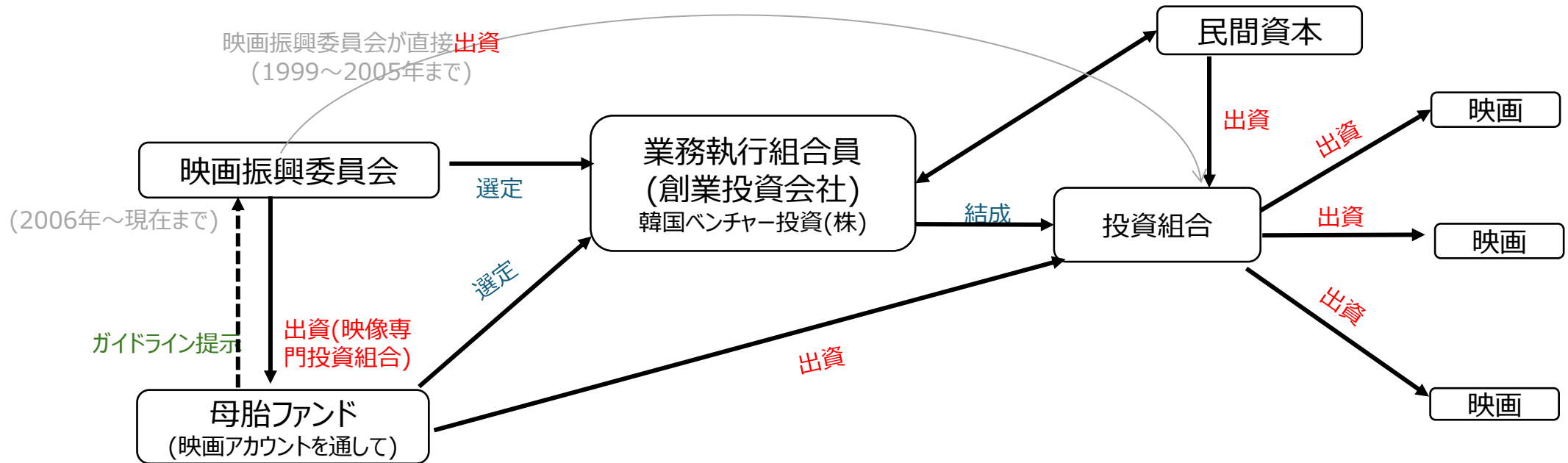
## Part IV. 金融支援 全体像

1. 母胎ファンドの構造（文化アカウント、映画アカウント他）
2. 映像専門投資組合：映画アカウント
3. その他の金融政策
  - (1) 完成保証制度
  - (2) 価値評価制度

## 2. 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る。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ているのである。

図18 映画投資組合の投資スキーム



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。

## 2. 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～

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年以降は母胎ファンド・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

- 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。
- 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、2005～2009年まで45.0%、2010～2020年までは58.5%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。
- 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。

## Part IV. 金融支援

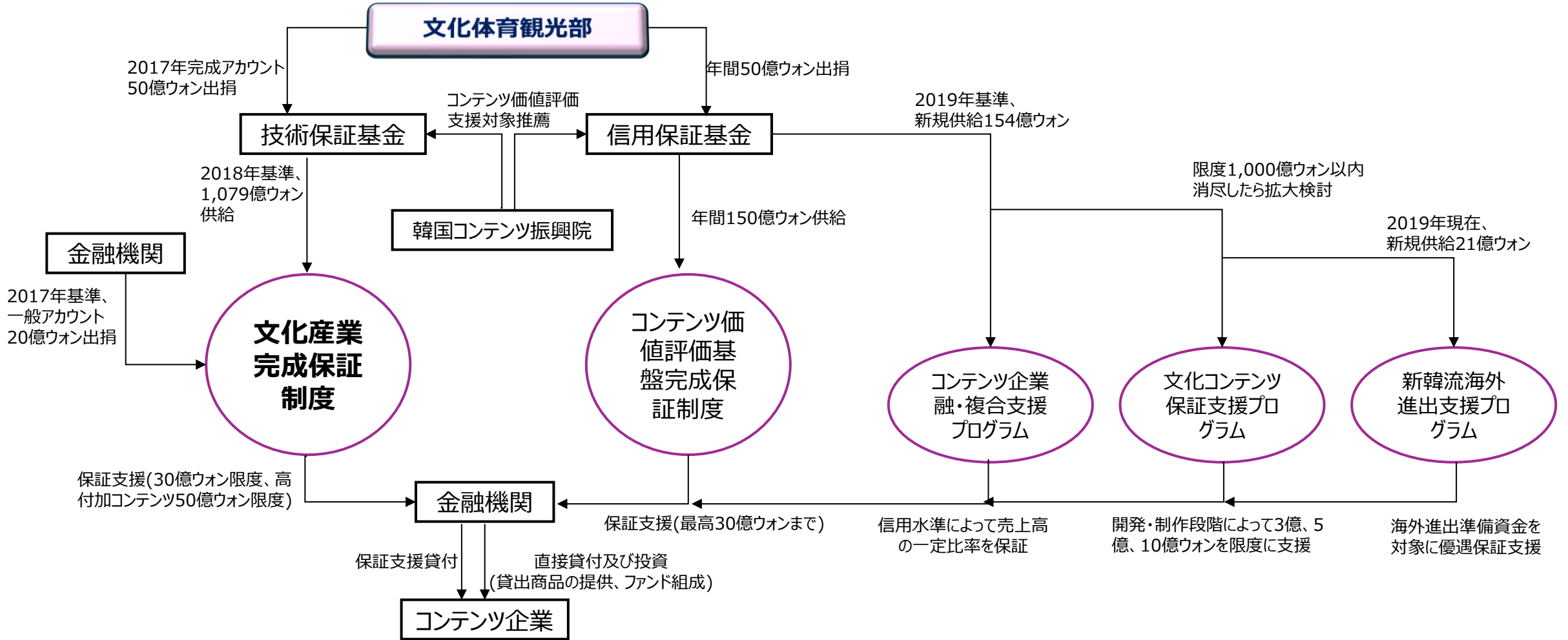
1. 母胎ファンドの構造（文化アカウント、映画アカウント他）
2. 映像専門投資組合：映画アカウント
3. その他の金融政策
  - (1) 完成保証制度
  - (2) 価値評価制度



### 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～

図19



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年から文化体育観光部の出捐金100億ウォン(3年分割)をもって施行され始めた。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。2011年、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、新韓銀行等の金融機関と2011年と2022年に「金融機関特別出捐業務協約」を締結し、協約対象を拡大している。
- 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。
  - (貸付の実行) 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。
- 「輸出入銀行」は、①技術補償基金が完成保証を提供した企業に対する審査を経て貸付支援、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のために協力する。

\*コンテンツ価値評価主管機関：P45以下を参照

#### 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>

### 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(KOCCA)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。

表13

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

出所) 技術保証基金、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。

#### 技術保証基金・KOCCAの完成保証の保証申請限度及び要件

表14

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

出所) 技術保証基金、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。

### 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)に政府出捐金の形式で予算を反映して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。

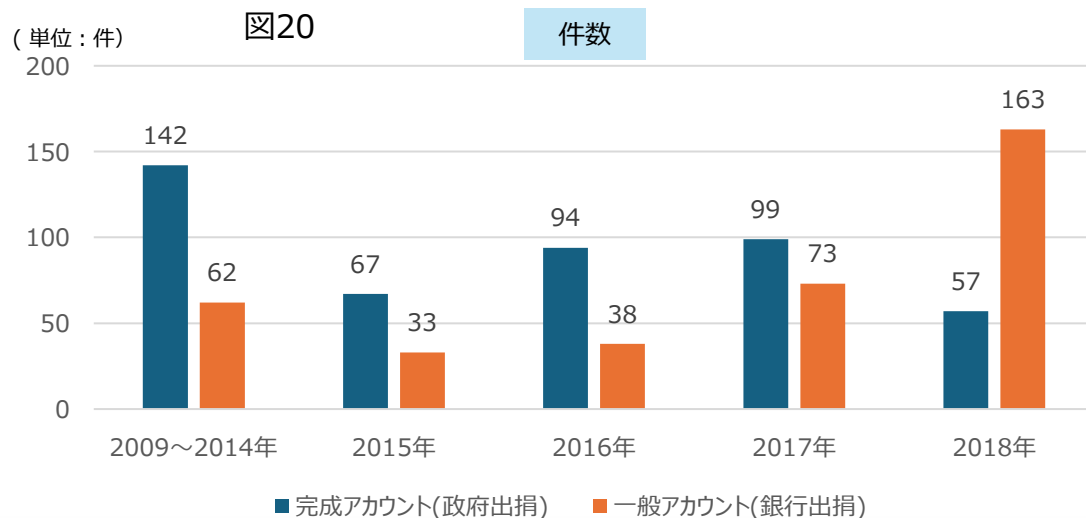
表15 技術保証基金・KOCCAの完成保証の出捐金

(単位：億ウォン)

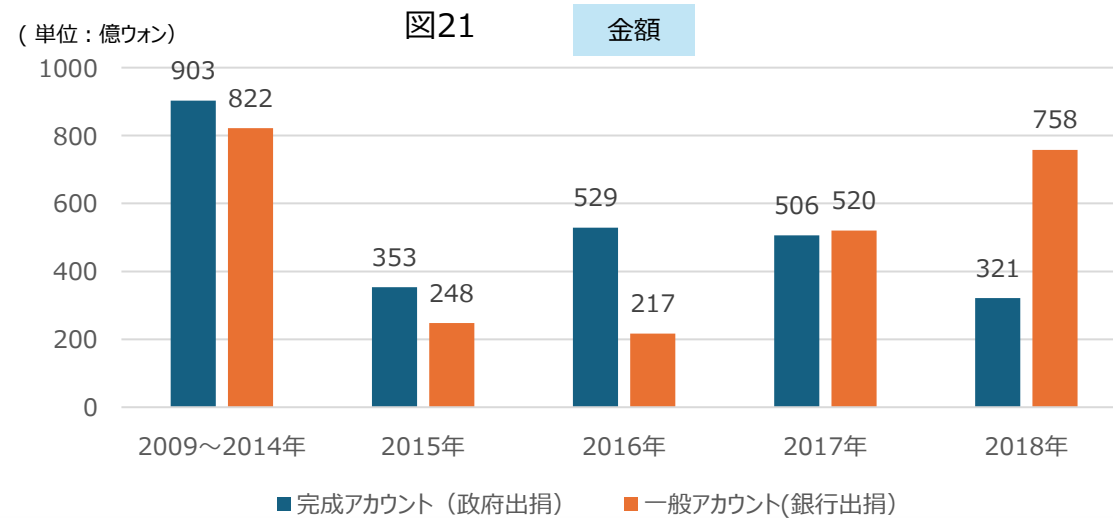
年度	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	合計
政府出捐金 (完成アカウント)	22.3	23	54.7	-	20	20	50	50	50	<b>290</b>
金融機関出捐金 (一般アカウント)	12.5	-	52.5	30	20	-	-	50	20	<b>185</b>

出所) 技術保証基金から作成。

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。



出所) 技術保証基金から作成。

## Part IV. 金融支援

1. 母胎ファンドの構造（文化アカウント、映画アカウント他）
2. 映像専門投資組合：映画アカウント
3. その他の金融政策
  - (1) 完成保証制度
  - (2) 価値評価制度

～韓国コンテンツ振興院(KOCCA)の価値評価制度の概要～

### 3. その他の金融政策

#### ～韓国コンテンツ振興院(KOCCA)の価値評価制度の概要①～

##### 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「コンテンツ価値評価報告書」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-ラー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>

### 3. その他の金融政策 ～韓国コンテンツ振興院(KOCCA)の価値評価制度の概要②～

図22

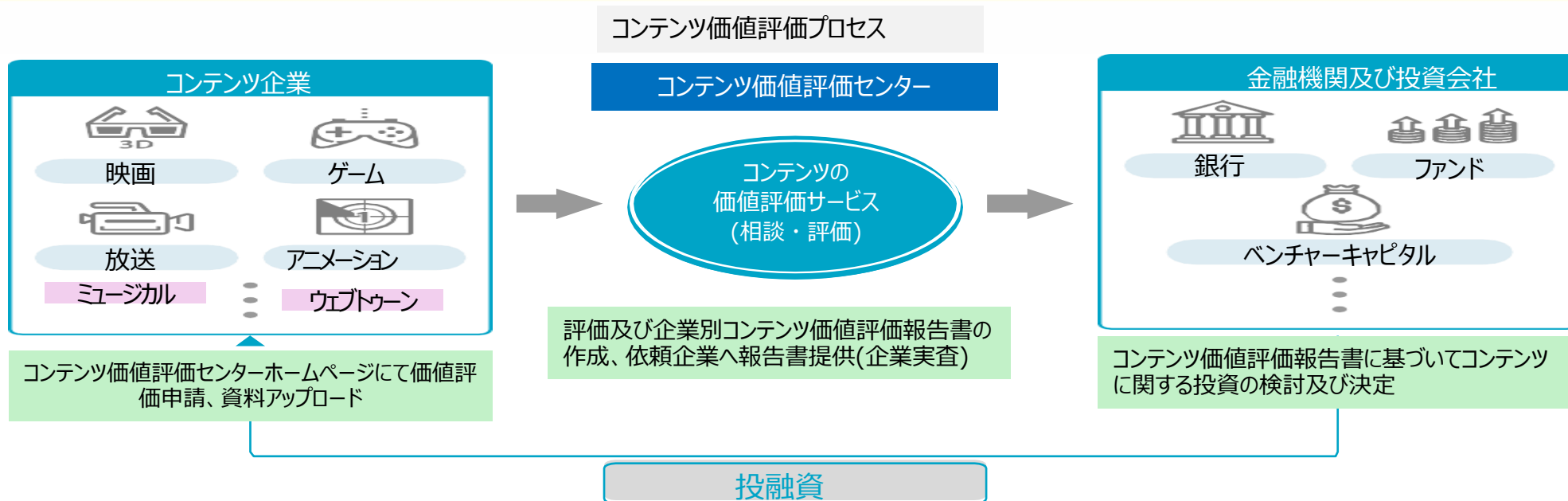
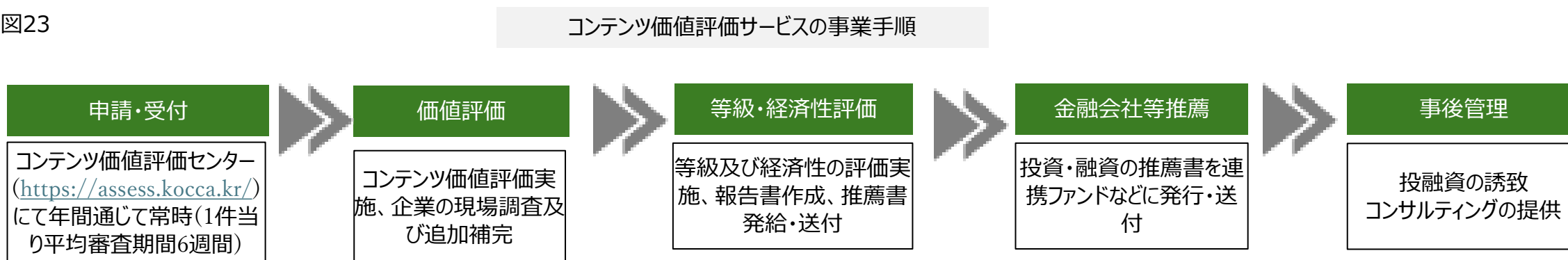


図23



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。

# Part V. コンテンツ産業の労働環境整備

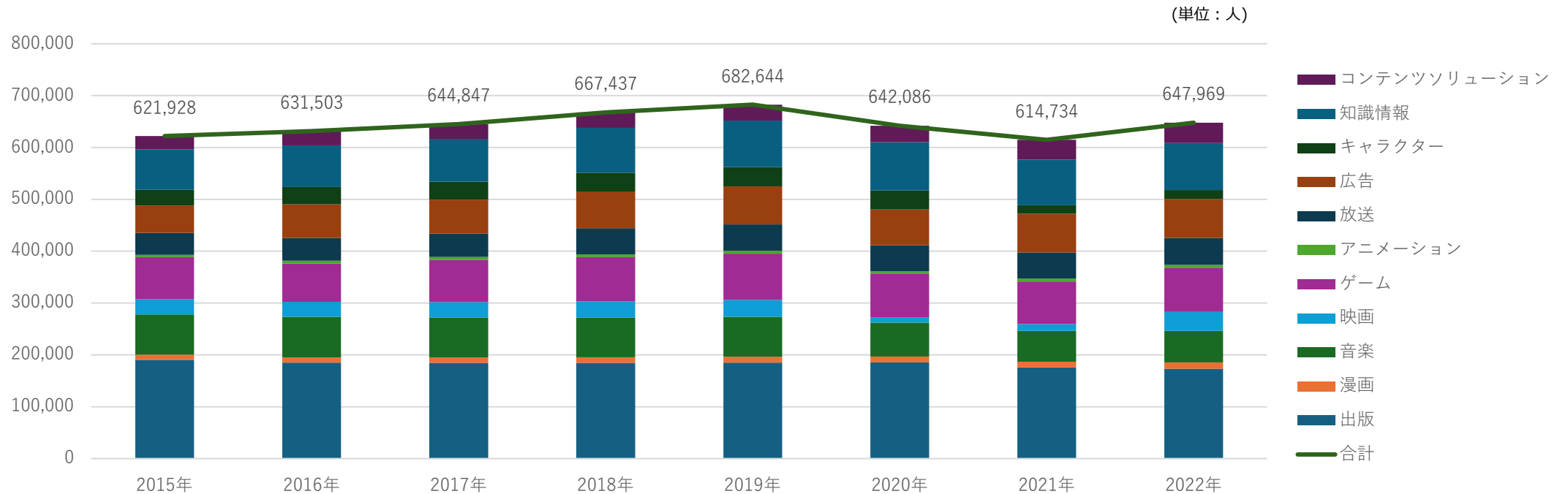
1. 韓国における標準契約書導入の経緯と影響
2. 労働時間短縮に関する影響
3. 健全かつ公正なコンテンツ産業の環境づくりのための取組み



# 1. 韓国における標準契約書導入の経緯と影響 ～韓国コンテンツ産業の労働環境整備～

- 韓国ではコンテンツ産業の発展に重要な要素である「労働環境」に非常に積極的に取り組んでいる。コンテンツ産業の成長に伴い、コンテンツ産業に従事する人の数も増えてきているので、韓国コンテンツ振興院や韓国映画振興委員会の人材育成事業とともに、人々が働きやすい環境づくりのために様々な施策を講じている。
- 本章では、人材育成事業の他、コンテンツ産業の労働環境づくりのためにに行っている施策として標準契約書の制定及びその普及と週52時間制導入の状況を中心に、コンテンツ産業の労働環境がどのように改善されているかをみる。
- 韓国コンテンツ産業に従事している従業者数の推移をみると、コロナ禍による減少から回復して、2022年はパンデミック以前の水準に戻った。特に、コロナ禍による影響で製作が滞っていた映画製作現場が再稼働し始めた結果、2022年は2021年より176.4%増になったことは注目すべきである。また、世界的に需要が伸びているウェブトゥーンをはじめとしたマンガ産業の従業者数が前年比12.6%増を記録し、マンガ産業がいかに活気づいているかを表している。

図24 韓国コンテンツ産業の従業者数の推移



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『2022年基準コンテンツ産業統計』(2023年3月)から作成。

# 1. 韓国における標準契約書導入の経緯と影響 ～韓国コンテンツ産業における標準契約書の現況～

- コンテンツ産業における働きやすい環境づくりのため、まず取り組んでいるのが、コンテンツ分野別「標準契約」の策定とその普及である。
- 標準契約書は、特定の分野または職種の頻繁な契約関係を立てるための標準様式で、業界内で流通する契約の標準「様式」、いわゆる雛形としての意味と、業界内で不公正な内容の契約が発生しないようにする「指針」としての二つの意味を持つ。
- 標準契約書は、分野別の契約の標準となる権利義務の内容を契約当事者に効率的に提示するが、その使用を強制することはできない。標準契約書の内容が分野別の 이슈や変化、変数をすべて反映することはできないため、標準契約書を基に個別契約の特性や当事者間の協議事項を踏まえて内容を修正しなければならない場合がある。したがって、標準契約書の制定自体が直ちに権利の向上や労働条件の改善につながるわけではなく、標準契約書が定めたコアな原則と趣旨を反映して契約を締結する文化が広がって初めて、標準契約書が効果を発揮することができる。
- 映画産業における標準契約書の普及・定着状況に関しては、韓国映画振興委員会(KOFIC)は2016年から定期的に「製作者-スタッフ」、「製作者-創作者」間の契約に使用される労働標準契約書とシナリオ標準契約書の活用に関する実態調査を実施して、主な政策参考資料として活用している。
- 「標準契約書の活用に関する実態調査」と映画振興委員会(KOFIC)が隔年で実施する「映画スタッフの労働環境に関する実態調査」の標準契約書の普及状況を見ると、映画産業の労働者と使用者が共に労働環境の改善に取り組んだ結果、**映画産業における労働標準契約書の普及率が徐々に上がっていることが確認される**。映画産業は、労働標準契約書の導入後、産業の労働条件が改善された代表的な事例として挙げられている。
- 標準契約書の活用性向上策として、韓国映画振興委員会(KOFIC)は各種企画開発や制作支援を受ける場合、標準契約書の使用を義務付けたり、標準契約書を使用した作品にインセンティブを与える政策を導入した。政府出資ファンドの投資、財政支援も標準契約書の使用普及のために標準契約書の義務使用が条件付けられている。しかし、これらは支援事業及び財政支援のみに標準契約書の使用を強制するものであり、産業全体への標準契約書の普及を導くには限界がある。

## 「映画及びビデオ物の振興に関する法律」

**第3条の5(標準契約書の使用及び拡散)** ① 文化体育観光部長官は、映画業者又は映画業者団体に標準契約書の作成及び使用を勧奨することができる。

② 文化体育観光部長官と映画振興委員会は、第1項による標準契約書を使用する映画業者又は映画業者団体に対し、第23条による映画発展基金の支援等映画・ビデオ物産業に関する財政支援(「文化産業振興基本法」第8条及び第9条により同法上の支援を受ける投資組合の文化産業に関する投資を含む)において優遇することができる。

# 1. 韓国における標準契約書導入の経緯と影響 ～映画分野標準契約書の現況～

- 文化体育観光部が公式に発表した標準契約書は、映画分野では労働、上映、投資、シナリオの4部門8種の標準契約書と、放送、漫画、ゲーム、大衆文化芸術人、アニメーション、eスポーツ分野など様々なジャンルにおいて標準契約書を制定して公開している。また、コンテンツ産業の環境変化に伴い、必要な改定も行われている。
- 映画分野は他の文化分野より先駆的に標準契約書の導入を推進し、使用率もかなり高い水準まで上がってきている。

表16 映画分野標準契約書の現況

法的根拠	部門	契約書タイトル	制定	改正
「映画及びビデオ物の振興に関する法律」第3条の5	労働	映画産業標準労働契約書	2015年4月	2019年12月
	上映	映画上映標準契約書(基本上映)	2014年10月	
		映画上映標準契約書(個別上映)	2014年10月	
	投資	映画投資標準契約書	2014年10月	
	シナリオ	標準映画化権利利用許諾契約書	2015年10月	
		標準映画化権利譲渡契約書	2015年10月	
		標準脚本契約書	2015年10月	
		標準脚色契約書	2015年10月	

- 映画以外のコンテンツ分野では、放送が6種、文化芸術人6種、マンガ6種、アニメーション4種、ゲーム5種、eスポーツ3種の標準契約書が制定されて使われている。

表17 その他コンテンツ分野における標準契約書の現況

部門	契約書タイトル	制・改定	部門	契約書タイトル	制・改定
放送	放送プログラム制作標準契約書	2021年10月27日	マンガ	出版標準契約書	2021年9月28日
	放送プログラム放映権購入契約書	2021年10月27日		電子本発行契約書	2021年9月28日
	放送作家執筆標準契約書	2021年10月27日		ウェブトゥーン連載契約書	2021年9月28日
	放送映像プログラム製作スタッフ標準勤労契約書	2021年10月27日		マネジメント委任契約書	2021年9月28日
	放送映像プログラム製作スタッフ標準業務委託契約書	2021年10月27日		共同著作契約書	2021年9月28日
	放送映像プログラム制作スタッフ標準下請け契約書	2021年10月27日		企画マンガ契約書	2021年9月28日
大衆文化芸術人	大衆文化芸術人(放送出演) 放送出演標準契約書(歌手)	2021年9月30日	アニメーション	アニメーション放映権標準契約書	2019年8月7日
	大衆文化芸術人(放送出演) 放送出演標準契約書(俳優)	2021年9月30日		アニメーション制作投資標準契約書	2019年8月7日
	大衆文化芸術人(標準専属契約) 標準専属契約書(歌手)	2018年11月28日		アニメーションシナリオ開発標準契約書	2019年8月7日
	大衆文化芸術人(標準専属契約) 標準専属契約書(演技者)	2018年11月28日		アニメーション音楽開発標準契約書	2019年8月7日
	青少年大衆文化芸術人(又は研修生) 標準付属合意書	2019年3月4日		ゲーム(パブリッシング)標準契約書	2022年3月25日
eスポーツ	大衆文化芸術分野研修生標準契約書	2019年9月29日	ゲーム	ゲーム(委託売買)標準契約書	2022年3月25日
	eスポーツ選手標準契約書	2020年9月3日		ゲーム(仲介)標準契約書	2022年3月25日
	eスポーツ育成軍選手標準契約書	2020年9月3日		ゲーム(下請け)標準契約書	2022年3月25日
	青少年eスポーツ選手標準付属合意書	2020年9月3日		ゲーム(請負)標準契約書	2022年3月25日

# 1. 韓国における標準契約書導入の経緯と影響 ～映画分野～ ～韓国映画産業における労働標準契約書の調査範囲及び使用率(2017～2021年)～

- 韓国コンテンツ産業における標準契約書の使用状況を見るため、今回は韓国映画振興委員会(KOFIC)が定期的実施している「2021年映画部門標準契約書の活用に関する実態調査」の結果を引用する。
- 本調査によると、2017年から2021年まで労働標準契約書の使用率は増加し続けている。2021年から調査対象を純制作費5億ウォン以上の作品に限定したため、2021年の標準契約書の使用率は56.4%になっているが、これを前年と同じ条件、つまり純制作費5億ウォン未満も含めたすべての作品に調査対象を広げると90.0%となるので、ほとんどの製作現場で標準契約書が何らかの形で使用されていると言えるだろう。

表18 2017～2021年の労働標準契約書の調査範囲及び使用率

区分	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
劇場公開作 (実質公開作)	376 (164)	454 (194)	502 (199)	605 (165)	653 (223)
調査対象作	60	63	68	40	113
調査回答数	57	63	68	39	69 [30]*
調査回答率	95%	100%	100%	97.5 %	61.1%
労働標準契約 書使用件数*	43	49	53	30	39 [27]*
労働標準契約 書使用率**	75.4%	77.8%	77.9%	76.9%	56.4% [90.0%]*

\* 純制作費5億ウォン未満の作品を除いたデータを [ ]内の数値で明記した。2017～2020年の調査結果と同一線上で比較するため、過去の基準を反映して追加でデータを算出した。

\*\* 労働標準契約書を使用したり、一部の条項を修正して使用した場合、いずれも使用率に算入する。

出典：『2021年映画分野標準契約書活用に関する実態調査』2022年、韓国映画振興委員会。

表19 2017～2021年のシナリオ標準契約書の調査範囲及び使用率

区分	2017年	2018年	2019年	2020年	2021年
劇場公開作 (実質公開作)	376 (164)	454 (194)	502 (199)	605 (165)	653 (223)
調査対象作	60	63	68	40	113
調査回答数	57	63	68	39	69 [30]*
調査回答率	95%	100%	100%	97.5 %	61.1%
シナリオ標準契 約書使用件数	43	49	53	30	39 [27]*
シナリオ標準契 約書使用率*	75.4%	77.8%	77.9%	76.9%	56.4% [90.0%]*

\* シナリオ標準契約書を使用したり、一部の条項を修正して使用した場合は、いずれも使用率に算入する。

出典：『2021年映画分野標準契約書活用に関する実態調査』2022年、韓国映画振興委員会。

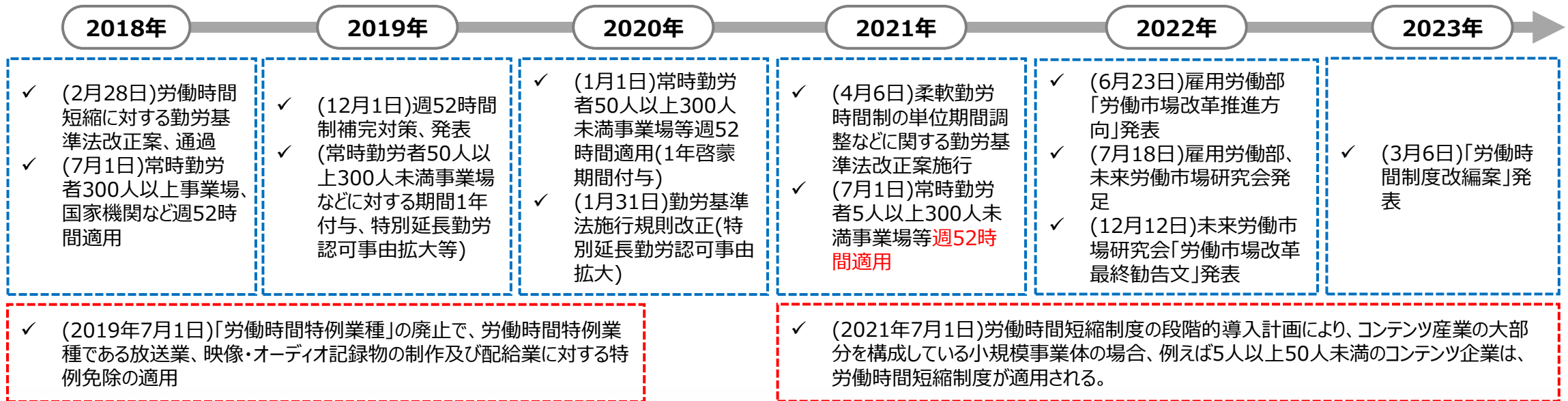
# Part V. コンテンツ産業の労働環境整備

1. 韓国における標準契約書導入の経緯と影響
2. 労働時間短縮に関する影響
3. 健全かつ公正なコンテンツ産業の環境づくりのための取組み

## 2. 労働時間短縮に関する影響 ～韓国における労働時間短縮制度の導入と実施状況～

- 韓国は、2018年の勤労基準法の改正により、労働者の要求を全面的に受け入れる週52時間勤務制が画期的に導入され、いくつかの例外を除き、ほとんどの職場と労働者が週に最大52時間のみ働くことが法的に保護されるようになった。しかし、新しい労働時間制度に対して雇用主と専門家は運営上の様々な懸念を提起し、その結果、2019年の補完対策、そして2020年には勤労基準法の改正まで行われ、2021年勤労基準法の適用対象ではない事業を除くすべての事業に適用されることになった。2023年3月、必要に応じて週最大69時間まで働ける労働時間選択権の拡大を骨子とする「労働時間制度改編案」を発表した。
- 週52時間勤務制の実施に伴う補完策や勤労基準法の改正はあったが、コンテンツ産業に役立つ明示的な補完策や柔軟勤務制の拡大策ではなく、マンガ・ウェブtoon、アニメーション、音楽、放送及び映画ジャンルなどのコンテンツ産業に対する懸念が経営層や専門家集団から多く提起され、既存の制作や業務処理方式に新しい労働時間制度を適用するのは容易ではないという問題点が指摘された。
- 2019年の補完対策のうち、業種別特化支援における文化芸術コンテンツ分野の支援は、コンテンツ分野における雇用体質改善プログラムの運営及び労働時間短縮ガイドの配布と放送映像制作支援金の増額、映画強小制作会社育成ファンドの新設等が含まれているが、労働時間に関連する直接的な政策的関与ではなく、制度に対する教育・広報や制作競争力強化支援策で、2020年の柔軟勤務制拡大に向けた勤労基準法の改正においても、コンテンツ産業に関連する改正内容は見当たらない。

図25 労働時間短縮制度関連の主要立法・政策のフローチャート



出典：韓国コンテンツ振興院、『コンテンツ産業における労働時間短縮の影響に関する分析』、2023年から再構成。

## 2. 労働時間短縮に関する影響

### ～『コンテンツ産業における労働時間短縮の影響に関する分析』から～

- コンテンツ産業において労働時間短縮制度が導入されるのは、コンテンツ制作スタッフが休息の保障されない長時間労働の中で過労による事故など、健康と安全の危険に常にさらされているためであるが、プロジェクトベースの経済でポートフォリオ・キャリアを追求するコンテンツ労働者と、創造性と能力を重視し、独立的かつ自律的な労働を追求するコンテンツ制作者は、労働時間短縮制度の導入を困難にする原因になっている。
- それにもかかわらず、「労働時間短縮効果に関する実態調査」の結果、コンテンツ産業において週52時間勤務制の導入が順調に進み、労働時間短縮制度を導入するコンテンツ企業が継続的に増加している。映画、放送、アニメーション、音楽、マンガ／ウェブトゥーンの5つのコンテンツ産業ジャンルにおける5人以上の事業体に対する調査結果をみると、**週52時間勤務制の導入は2021年の53.5%から2022年には76.4%に増加し**、調査対象企業の4分の3が制度を導入している。
- 週52時間勤務制という労働時間短縮制度の導入によるコンテンツ労働市場の変化を、次のように整理することができる。
  - 労働時間の削減：コンテンツ産業労働者の労働時間が減少した。週平均労働時間は2019年の42.8時間から2022年には42.03時間に減少した。
  - 雇用創出効果：肯定的な面と否定的な面が同時にみられる。制度の導入による常勤労働者の雇用の変動推移は、過去4年間で3.7%～9.4%の範囲で増加したが、今後は新規採用を行わないという企業が大多数であるというのは、新規採用が短期的または一部の対応であり、大多数のコンテンツ企業は新規採用を行わずに労働時間の短縮に対応しているとみられる。
  - 生産性向上：労働時間短縮制度の導入後にコンテンツ産業における生産性は、アニメーション、マンガ／ウェブトゥーンジャンルで著しく向上した。また、放送や映画ジャンルでは、業務遂行の効率性を高めるために、システム改善の必要性を求める割合が高かった。集団制作が制作慣行として定着している放送、映画、アニメーション等では、労働時間の短縮による生産性向上を問題意識として持っている。
  - 労働コストの増加：労働時間短縮制度がコンテンツ企業に追加で付加する労働費用はこの4年間増加していなかったが、同制度の導入により労働費用の増加がないという回答は2020年の25.5%から2022年には51.6%に増加した。これは、コンテンツ企業が予め労働費用の増加に備えていた結果であるか、追加の費用を支払えないほど零細であることも反映していると考えられる。
  - 賃金減少：労働時間の短縮による賃金の減少はなかったが、同制度が導入されても賃金は変わらないと思うという回答が2019年の98.1%から2022年には99.4%となった。
  - 週52時間勤務制がコンテンツ産業にソフトランディングするための政策として柔軟勤務制があるが、調査の結果は、この4年間で柔軟勤務制度の導入事例は増えたものの、有意な増加とは言い難く、これは企業の規模により導入の有無に差がある。
  - 過去4年間のコンテンツ企業を対象とした労働時間短縮制度が労働市場に関連する諸変数に及ぼした影響をみると、制度導入率の増加と労働時間の減少以外に、他の要因に対する効果は明確な傾向がみられない。
- この結果と専門家の深層面接の結果を照らし合わせると、**コンテンツ産業への週52時間勤務制の導入が問題なく行われると評価するのは時期尚早**で、コンテンツ産業とコンテンツ労働の特殊性や固有性を深く考慮して、コンテンツ産業に「労働時間短縮制度」を導入する際には、制作方式、業務組織、労働時間における産業の特殊性を考慮する必要がある。
  - 制作方式の特殊性：ドラマ制作における事前制作の不在や細切れの台本、ウェブトゥーン制作における締切り時間等は、計画され、統制された状況でのコンテンツの制作が容易ではない。
  - プロジェクトベースの制作の特性：プロセスよりも結果、制度や規則の遵守よりも能力や社会的資本といったものの方が重要になるため、週52時間勤務制の適用は、ポートフォリオ・キャリアを追求するコンテンツ労働者には副次的であり、「適正な労働時間」に対する認識レベルが低い。このような制作では、プロジェクトの期間に断続的で不規則な雇用関係が中心となり、その結果、キャリア開発は個人の責任となる。
  - 労働時間の特性：コンテンツ産業は労働時間の測定が非常に難しい場合が多く、一般事務職や生産職とは異なる労働時間の概念が存在する。

出典：韓国コンテンツ振興院、『コンテンツ産業における労働時間短縮の影響に関する分析』、2023年から抜粋。

# Part V. コンテンツ産業の労働環境整備

1. 韓国における標準契約書導入の経緯と影響
2. 労働時間短縮に関する影響
3. 健全かつ公正なコンテンツ産業の環境づくりのための取組み



### 3. 健全かつ公正なコンテンツ産業の環境づくりのための取組み

- 韓国コンテンツ振興院は、コンテンツ産業の不公正な慣行を改善して公正な取引秩序の確立及び透明な取引慣行をつくるために「コンテンツ公正共生センター」を、コンテンツ産業におけるジェンダー平等環境の造成及び文化の拡散のために「コンテンツ性平等センター」をそれぞれ運営している(2023年予算3億2,400万ウォン)。
- 「コンテンツ公正共生センター」では、2022年不公正な取引行為13件の届け出を受けて処理し、法律・契約諮問などの相談88件、被害救済のための訴訟支援1件、契約書に関するコンサルティング支援7件を実施し、「コンテンツ性平等センター」は2022年申告受け5件、相談2,272件、被害者支援3件、性平等及び性暴力予防教育11,162人実施などの実績を上げている。
- 韓国映画振興委員会は「韓国映画性平等センター」と「公正な環境造成センター」を運営している。

表20

運営主体	機関名	事業内容
韓国コンテンツ振興院	コンテンツ公正共生センター	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 不公正行為申告センターの運営</li> <li>- 匿名公益情報システムの運営</li> <li>- 不公正行為監視団運営</li> <li>- 不公正行為被害訴訟費用の支援</li> <li>- 書面契約のコンサルティング支援</li> <li>- 公正法立法支援及びその後の措置</li> <li>- 公正な流通環境づくりのための広報</li> </ul>
	コンテンツ性平等センター	<ul style="list-style-type: none"> <li>- セクハラ・性暴力被害届出相談センター運営</li> <li>- セクハラ・性暴力被害者支援</li> <li>- セクハラ予防と性平等教育運営</li> <li>- 性平等文化の拡散</li> </ul>
韓国映画振興委員会	韓国映画性平等センター	<ul style="list-style-type: none"> <li>-映画産業におけるセクハラ・性暴力予防教育の実施</li> <li>-映画産業におけるセクハラ・性暴力に関する実態調査実施</li> </ul>
	公正な環境造成センター	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 映画産業における労働・創作環境を改善させるために設置</li> <li>- 標準契約書の普及や改定</li> <li>- 労働・創作環境に関する実態調査を実施し、現状を把握し、問題点を抽出して、改善案を提案</li> <li>- 現場における安全事故及び職場内パワハラやイジメ等に関する予防教育実施</li> <li>- 映画人のため、著作権、スタッフ契約書、紛争事例などの教育実施、など</li> </ul>

出典：韓国コンテンツ振興院、韓国映画振興委員会など関連ホームページから作成。