

韓国コンテンツ振興院
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

Enriching
Lives with Creative
Content

韓国コンテンツ振興院
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

58326 全羅南道羅州市教育ギル35

1566-1114

www.kocca.kr | sns.kocca.kr

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

韓国コンテンツ振興院についてご紹介します

コンテンツ産業の振興を総括する韓国コンテンツ振興院は放送、ゲーム、音楽、ファッション、アニメーション、キャラクター、漫画、体験型コンテンツなど、ジャンル別の制作支援、企画・創作、流通・海外進出、企業育成人材養成、文化技術の研究開発、政策金融支援、政策研究を行っています。

コンテンツと文化の力で 大韓民国の革新成長を牽引します

コンテンツ産業は文化という領域を超えて
国の経済の革新的な成長動力として注目されています。

韓国コンテンツ振興院は国産コンテンツの持続可能な発展を目指して
可能性を秘めたコンテンツ企業の挑戦を政策金融支援で後押しし
次世代コンテンツの育成によって革新的な成長の基盤をつくることで
未来のコンテンツ市場を先導します。

また世界の人々が日常的に韓国のコンテンツを楽しめるよう
海外進出を積極的に支援し、新たな韓流を巻き起こします。

公共機関として 社会的価値の創出を先導します

韓国コンテンツ振興院はコンテンツ産業の持続可能な成長のために
公正に共生する産業環境の造成、良質な雇用の創出、地域の均衡発展など
公共機関としての責任を果たし社会的価値の創出に尽力します。

目次

- 01 経営目標
- 02 コンテンツ産業の規模
- 03 主な支援と成果
- 04 戦略課題および事業紹介
 - コンテンツ産業の基盤強化
 - 未来成長動力の確保
 - 社会的価値の向上
- 05 新型コロナウイルス対応
- 06 主な施設の紹介



2009年5月、韓国コンテンツ産業の総括および振興政策推進のため、文化産業振興基本法第31条に基づき設立。

経営目標

ミッション	Enriching Lives with Creative Content		ビジョン	コンテンツと文化の力で 革新的な成長を牽引する振興機関
経営方針				
	より低く 国民に歩み寄る 親和的で開かれた機関	より深く 専門性・効率性・ 公正性を誇る コンテンツ振興の専門機関	より広く 韓国および世界市場を リードする 文化の中心機関	
核心価値	創意・革新	未来・先導	包容的成長	
新型コロナ対応	産業生態系の復元	非対面産業の育成	公正な経済の実現	
3大戦略目標	コンテンツ産業の基盤強化。 未来成長動力の確保。 社会的価値の向上			

- 9大戦略課題**
- 01 産業革新を目指した政策支援の強化
 - 02 良質な雇用の創出と人材育成
 - 03 市場主導型コンテンツの制作支援
 - 04 企業の成長基盤を整備するための投融資拡大
 - 05 先導的次世代コンテンツの育成
 - 06 新韓流の海外進出拡大
 - 07 公正に共生する生態系の造成
 - 08 地域間の均衡ある文化発展を実現
 - 09 人を中心とした公的清廉性の高い機関運営

数字で見るコンテンツ産業の規模



出所 | 2020年下半期及び年間コンテンツ産業動向分析報告書

主な支援と成果



| ドラマ「青春の記録」

- 最高視聴率12.1%、20歳～49歳の視聴率全チャンネル 同時間帯1位
- 2020年10月のNetflix世界ランキング8位
- 2020年、放送映像コンテンツ制作支援



| ゲーム「EOS RED」

- 韓国および台湾のGoogle Play ストアで売上2位
- 5カ月で326億ウォンの売上を達成
- 2019年、次世代ゲームコンテンツ制作支援



| 漫画プラットフォーム「Tappytoon」

- 韓国人気ウェブ漫画を世界に配信するグローバルウェブ漫画プラットフォーム
- 世界約190カ国、会員約300万人
- 2020年、漫画の海外プラットフォーム構築および運営支援



| 文化技術「AFUN Interactive」

- 3Dキャラクター「APOKI(バーチャルシンガー)」と「リアルタイムレンダリング基盤デジタルヒューマン技術」を開発
- 2019年国家研究開発優秀成果100選に選定、50億ウォンの投資誘致
- 2017年および2019年、文化技術の研究開発支援



| ストーリー「レッドシューズ」

- 劇場版アニメーション観客数歴代7位(累積82万人)
- 2010年大韓民国ストーリー公募展大賞(原作: 7人のこびと)
- 2019年大韓民国コンテンツ大賞アニメーション部門で大統領賞受賞



| アニメーション「ゾンビダム」

- Netflixやディズニーアジアなどを通して約230カ国で公開、中国のテンセントで7億ビュー突破
- 2018年大韓民国コンテンツ大賞で大統領賞受賞
- 2016年および2020年、国産アニメーション制作支援



| ファッション「MINJUKIM」

- Netflixのリアリティー番組「ネクスト・イン・ファッション」で優勝
- 2019年および2020年、創意ブランド製品サンプル製作支援



| 次世代「アルテミュージアム」

- 国内最大規模の没入型メディアアート展示館(済州島)
- オープンから2カ月で約13万人が来場、14億ウォンの売上げ
- 2020年、体験型コンテンツ制作支援



| ポップロックバンド「Se So Neon」

- 「Hello, World!」アジアツアー開催
- 2019年、海外ツアーオフショア開催支援



| キャラクター「STAY PANGAH!」

- 国内で約120種類のグッズを販売、中国・タイ・日本・香港でライセンス取得推進中
- 2020年大韓民国コンテンツ大賞キャラクター部門で文化体育観光部長官賞受賞
- 2020年、コンテンツIPライセンス取得支援



| 政策的金融支援映画「毒戦 BELIEVER」

- 観客動員520万人、世界55カ国へ販売



| 政策的金融支援 RPG「Artifact L」

- 海外VC、Mission Resource VenturesシリーズA投資誘致予定
- シナジーIB投資、Bigbang AngelsからPre-A投資誘致

コンテンツ産業の 基盤強化

コンテンツ産業の革新的成長のための政策支援強化
良質な雇用の創出と人材育成
市場主導型のコンテンツ制作支援

コンテンツ産業の革新的成長のための政策支援強化

コンテンツ産業の変化にすばやく対応する政策と未来を切り拓く戦略を樹立します。



| 政策上の懸案への対応と中長期的な計画の樹立

- 新型コロナウイルスや週52時間勤務制の導入など、懸案に対応するための深い分析と調査・研究
- 次世代コンテンツ産業のビジョンに立脚した中長期的な計画の樹立とフォローアップ



| 政策の研究および実態調査

- ジャンル・機能別の主要イシューの発掘と政策の研究実施
- コンテンツ産業の動向分析および実態調査



| 白書や刊行物の発刊

- ジャンル別の産業白書発刊
(放送・映像、ゲーム、音楽、アニメーション、キャラクター、漫画)
- コンテンツ産業における最新情報とトレンドを反映した刊行物の発刊



| 政策に対する共感の醸成

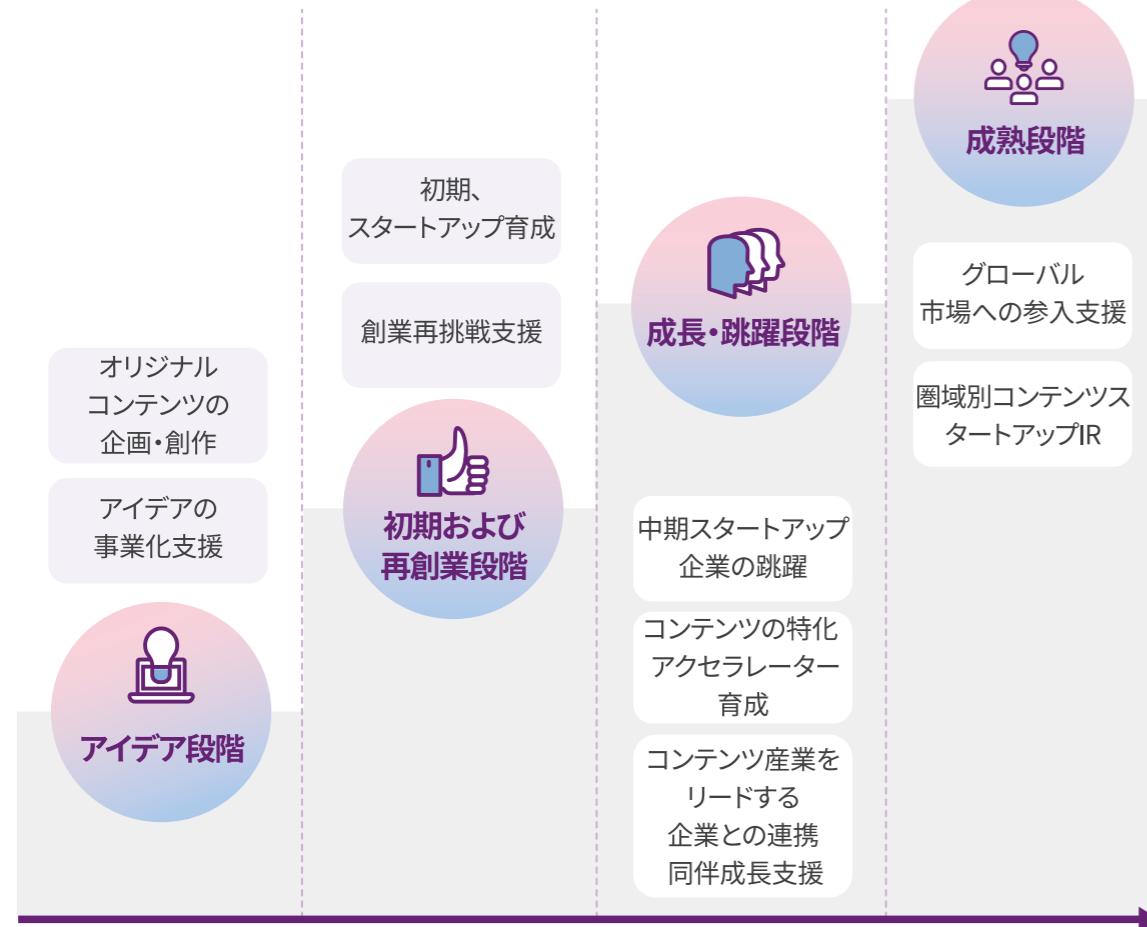
- コンテンツ産業の主要イシューと政策に関するセミナーやフォーラムの開催
(決算と展望に関するセミナー、コンテンツ産業フォーラムなど)

良質な雇用の創出と人材育成

コンテンツ業界のスタートアップ企業を対象に、成長段階別に支援することで、自ら成長する力を養います。

コンテンツ産業をリードする人材を育成し、創作力を高めます。

| 成長段階別支援



| 専門教育プログラムの運営

- 青年/志望者**
 - 「産・学・研・官」による基盤
 - コンテンツ関連施設の一拠点運営
 - 若者の創作能力を引き出す
 - メンタリング教育支援
- 現役**
 - コンテンツ産業に従事する人々のスキルアップを目指す専門教育プログラム
- 融合複合コンテンツのクリエーター**
 - 体験型コンテンツのクリエーターの養成
 - 文化技術専門人材の養成



オンライン教育

- EDU KOCCA edu.kocca.kr



| コンテンツ創作・創業空間の運営



| コンテンツ教育・開発空間の運営



市場主導型のコンテンツ制作支援

コンテンツ産業の未来をリードするK-コンテンツを発掘・支援します。

| ジャンル別制作支援



| グローバルイベントの開催



未来成長動力の確保

企業成長のための投融資支援の拡大
先導的体験型コンテンツの育成
新韓流の海外進出拡大

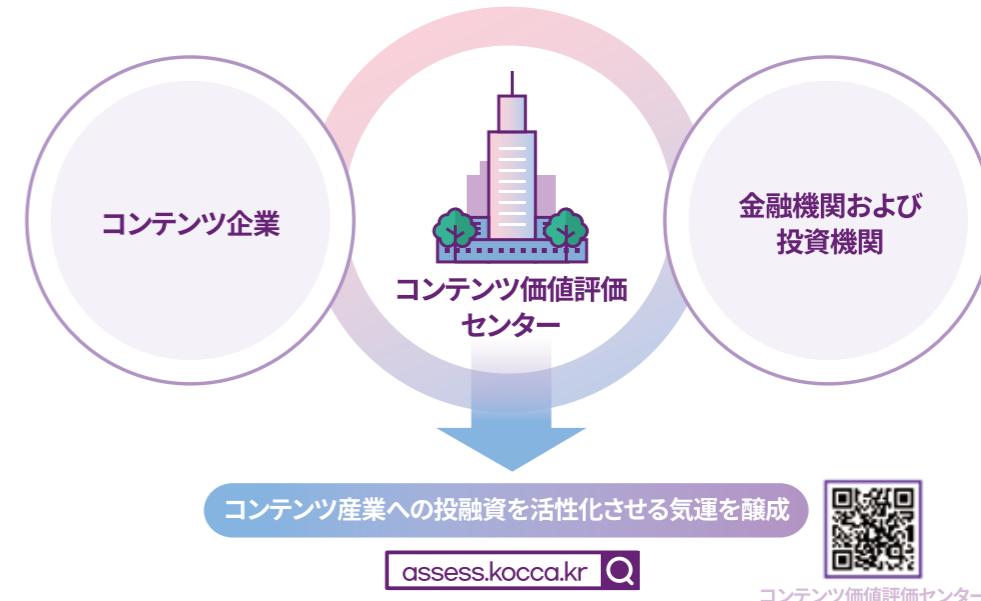
未来成長動力の確保

企業の成長のための投融資支援の拡大

コンテンツ企業への投融資を活性化させるエコシステムを醸成します。

| コンテンツ価値評価基盤投融資拡大

コンテンツ産業の特性が反映された価値評価基準としての事業化可能性評価、投融資誘致支援



| コンテンツ政策金融制度の運営



| 良質なコンテンツの投資連携支援

コンテンツピッチングプラットフォーム
KNock

- 支援事業と連携した良質なコンテンツの発掘
- カスタマイズ型IR教育・ピッチングクリニックの提供
- ピッチングイベントの開催および投資連携支援

次世代コンテンツの育成

次世代コンテンツにより未来の付加価値産業の成長動力を整備し、歴史的な象徴性をもつ光化門一帯を次世代コンテンツの文化空間にします。

融合と革新を促す文化技術(CT) R&Dで、新たな産業を生み出します。

| 5G基盤の次世代コンテンツをリードするプロジェクト<光化時代>

光化門一帯を訪問する人々が楽しめる5G基盤の次世代コンテンツ文化体験空間を構築。



| 次世代コンテンツおよび新技術基盤コンテンツの発掘・育成

次世代コンテンツや新技術(5G、人工知能)基盤の融合複合コンテンツの制作支援の一環として、先導的モデルの創出や革新成長の基盤構築を実施。



| 次世代コンテンツおよび新技術基盤コンテンツの発掘・育成

ニューコンテンツセンター

- 次世代コンテンツを制作する企業にオフィスおよびインフラを提供
- 事業化資金の支援

| 文化技術及び観光R&Dの支援

文化技術(CT)

文化産業を他産業と融合させることで文化産業の発展と生活の質の向上を実現させる技術



| 文化技術R&Dをめぐる生態系の造成



企業の創作研究所や専門部署に関する認定制度の運営

文化コンテンツ企業の創作研究開発を促進させるために認定制度を運営し、文化体育観光部が支援を行う際に加算点の付与や税額控除といったメリットを与える。

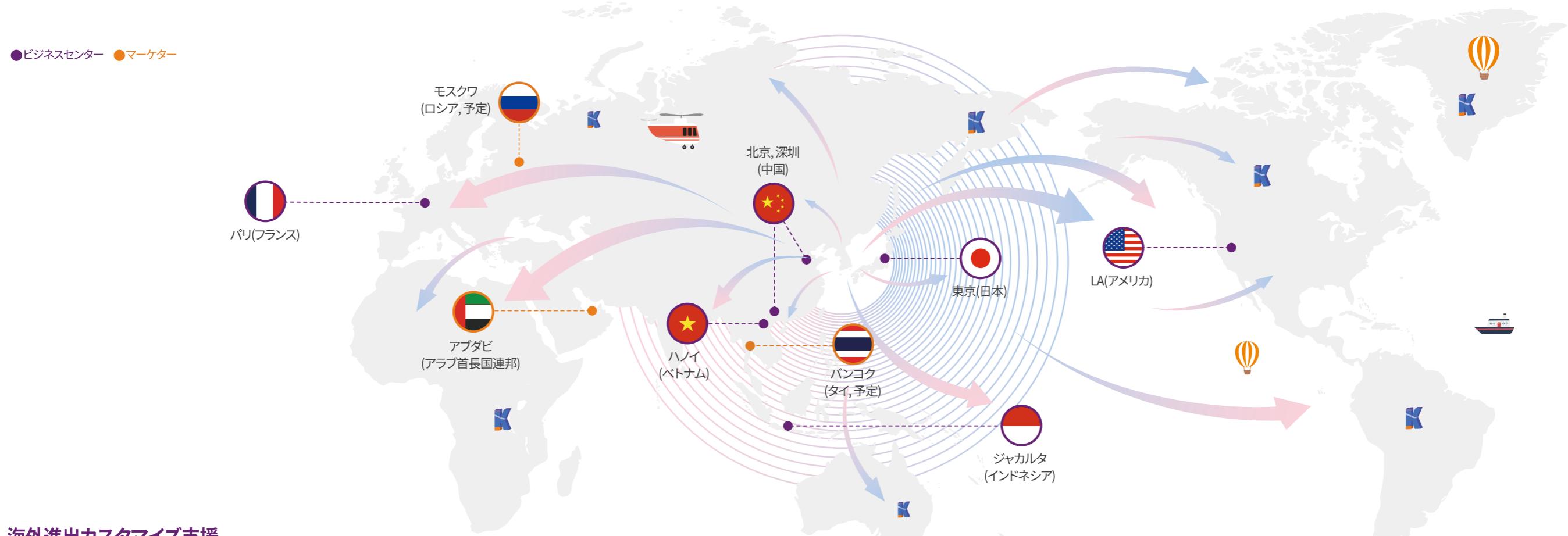


文化コンテンツR&D専門人材の養成

文化技術に関して先導的な役割を果たす大学院や芸術・科学融合プロジェクトに対して支援を行う。

新韓流の海外進出拡大

韓国から世界へ。K-コンテンツの価値を高めるため、コンテンツ企業の海外進出をお手伝いします



| 海外進出カスタマイズ支援



| 海外ビジネスセンター

海外拠点にビジネスセンター運営およびマーケター派遣により、海外進出支援。

ビジネスセンター (7カ所)
アメリカセンター (LA)、中国・北京センター、中国・深圳センター、日本センター (東京)、ヨーロッパセンター (パリ)、インドネシアセンター (ジャカルタ)、ベトナムセンター (ハノイ)

マーケター (1カ所)
UAEマーケター (アブダビ)

| コンテンツ輸出マーケティングプラットフォーム Welcon の運用 welcon.kocca.kr

- 海外進出の空白を最小限に抑えるための非対面型輸出相談システムを整備。ポストコロナ時代への対応も。
- オンラインマーケット機能を補い、展示、ビジネスマッチング、投資誘致、カンファレンスなどを常時支援。



Welcon

| 海外のオンライン・オフラインマーケットへの参加支援

- ジャンルごとに、海外主要マーケットへの韓国企業共同参加を支援。
- 新興・潜在市場の発掘およびマーケットへの参加支援。

社会的価値の 向上

公正に共生する生態系の造成
地域間の均衡ある文化発展を実現
人を中心とした公的清廉性の高い機関運営

公正に共生する生態系の造成

公共機関として積極的に社会的価値を生み出し、コンテンツ産業の持続可能な成長のために尽力します。

| 社会的価値創出センター(駅三)の運営

- コンテンツ産業従事者の労働条件の向上、人権保護、社会的弱者の保護など、社会的価値に関する事業を統括管理する拠点センター



コンテンツ総合支援センター(イウム)



コンテンツの企画・制作・流通といった過程で発生する問題を解決できるよう支援。

企業成長応答センター

振興院の制度や事業の規制に関する陳情に対応。また、それに関する問題を解決できるよう支援。



コンテンツ公正共生センター

コンテンツ産業における不公正取引に関する苦情・相談支援。



コンテンツジェンダー平等センター(BORA)

コンテンツ産業において男女平等を実現するために、セクハラ被害申告に対応、教育、相談などを実施。



大衆文化芸術支援センター

大衆文化芸術企画業の登録や教育をサポート。また、従事者の権益保護や法律・心理相談を実施。



コンテンツ紛争調整委員会

コンテンツの公正な取引と流通秩序を確立し、利用者を守るための調整機関。

地域間の均衡ある文化発展を実現

地方のコンテンツ産業を育成することで、均衡のある発展を実現し、多くの人々に文化を享受してもらえるようにします。

| 地域の拠点機関の統括管理

コンテンツ産業の成長支援を地域主導で行うために全国16ヵ所の施設を地域拠点機関に指定



地域コンテンツ産業インフラの運営

地域のコンテンツ産業育成を目指すコンテンツ企業育成センターと、創作・創業の活性化を目標としたコンテンツコリアラボを運営。



地域のゲーム産業の育成

地域のゲーム企業発掘のため、グローバルゲームセンターを運営。また、eスポーツ常設競技場を構築し、運営する。



地域特化型コンテンツの開発

地域に特化した素材を活用。流通チャネルと連携して国内外のビジネス販路を開拓。

人を中心とした清廉性の高い公共機関運営

すべての人を尊重する「ひと」中心の機関運営で、国民に寄り添います。

清廉



清廉性の高い組織文化の拡散

「清廉オンブズマン」「清廉な仲間」「パワハラ被害申告センター」を運営。スマイルKOCCAキャンペーンを実施。



経営および事業革新のための制度改善

経営革新委員会や事業革新委員会など革新を目指す機関を置くことで制度の改善を推進。



安全第一の経営および施設管理

文化体育観光部傘下の公共機関で初めて労働安全衛生マネジメントシステム(ISO 45001)を取得。



コンテンツ産業における安全管理に対する認識の拡散

コンテンツ産業における安全な制作環境の造成と事故防止対策をサポート。



機関保安活動の強化

機関の情報と情報通信網を守るため、サイバー攻撃の防止と対応を実施。情報保護基盤の構築。

安全

人権 倫理経営



人権倫理経営の強化

人権経営憲章と倫理憲章を公表。

社会的価値創造のストーリー



次世代の成長動力として注目されるコンテンツ産業の対応戦略と課題を提示

非対面の環境に備えたデジタルニューディール 文化コンテンツ産業成長戦略を発表

新型コロナウイルスの流行で急速なデジタル化が進む環境に対応するために、コンテンツ産業の対応戦略と課題をまとめた「デジタルニューディール文化コンテンツ産業成長戦略」が発表されました。これをもとに韓国コンテンツ振興院は、オンライン公演を定着させるための基盤を拡充するとともに、次世代の体感型・知能型コンテンツ市場を開拓して高付加価値のコンテンツを育成する計画です。さらに、デジタルコンテンツに関する雇用の拡大や関連産業と共に成長することを目指し、様々な形で努力を注いでいます。



韓流コンテンツ拡散にとどまらず、国的好感度向上に寄与

社会的弱者の文化体験機会を与えるK-コンテンツエキスポ

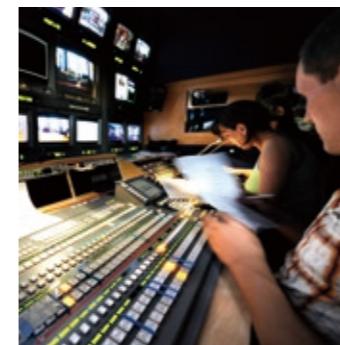
韓国コンテンツ振興院は、様々な国で開催するK-コンテンツエキスポで「希望Tシャツづくり」「恵まれない人々への招待状」「CSRイベント館」「韓国文化体験」などのイベントを行い、現地の恵まれない人々に韓流コンテンツを楽しんでもらえる機会を提供しています。



韓国の未来を拓く投資、コンテンツ産業3大革新戦略

大韓民国の革新的な成長の鍵、コンテンツ産業の3大革新戦略

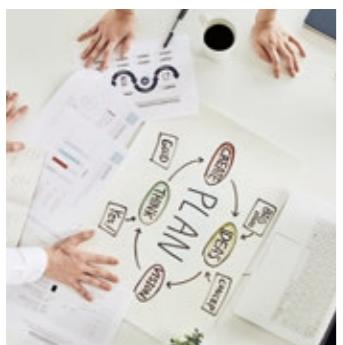
韓国コンテンツ振興院はコンテンツ産業3大革新戦略に沿ってインフラ、技術、マンパワー、制度など全般における競争力の強化と環境の変化への先制的な対応策を継続的に整備しています。具体的には、4,500億ウォン規模の冒険投資ファンドの新設や企業保証の拡大といった政策的金融支援を拡充し、文化観光関連の体感型コンテンツの制作やコンテンツ体験ゾーンの設置など体験型コンテンツを育成することで、未来成長動力を確保するといったことです。また、コンテンツ関連の有望企業の海外進出を支援することで新韓流のムーブメントに寄与し、韓国のコンテンツ産業の成長を牽引します。



世界中の誰もが韓流コンテンツを楽しめる機会を提供

韓流体験が乏しい在外韓国人のためのK-ドラマ配給

韓国コンテンツ振興院は、アフリカ、CIS(独立国家共同体)、中東、バルカン諸国など新興市場に韓国ドラマを配給し、韓国のコンテンツに触れる機会が少ない在外韓国人に文化享受を提供しています。また、字幕版や吹替版も制作し、より多くの人に楽しんでもらえるよう努力しています。



韓国コンテンツ振興院がサポートした創業再挑戦の成功率は87%

失敗から成功へ、再び躍進するコンテンツスタートアップ

韓国コンテンツ振興院は、創業経験のあるスタートアップ企業3万5,000社を分析した結果をもとに、足りない能力を補完し、再挑戦できる(セカンドチャンス)プログラムを導入しました。これにより2019年にプログラムを利用した企業の87%が安定経営への移行に成功し、90人分の新たな雇用を生み出しました。さらに、これらの企業の年間の売り上げは合計83億ウォン。加えて、11億ウォンの国内投資を獲得するという成果を上げました。



標準契約書締結件数が前年比45%増加

放送コンテンツ制作スタッフの人権と労働権の保障、 標準契約書からその道を探る

1週間で100時間以上も撮影したり、スタッフが自ら命を断つたり、放送コンテンツの制作セクションでは劣悪な労働環境に起因する事件・事故が頻発しています。こうした状況を改善するために、韓国コンテンツ振興院が支援する作品については標準契約書の導入を義務化しています。また、契約が守られているかの調査を行い、フォローアップすることで、コンテンツ産業に携わる人々の労働環境改善に取り組んでいます。

新型コロナウイルス対応

コンテンツの力で人々がコロナ禍を乗り越え、コンテンツ産業が持続的に成長できるよう取り組んでいます。

おかげさまチャレンジ

“医療従事者への感謝と尊敬の念”



コロナ禍で奮闘する医療従事者を応援する
「おかげさまチャレンジ」。多くの
国民が災難支援金の寄付に賛同。

K-コンテンツ オンライン輸出相談会

“K-コンテンツの海外進出を非対面でサポート”



ポストコロナに対応するために非対面方式を導入し、
国内コンテンツ企業の海外進出をサポート。

オンラインの「コンテンツ輸出 悩み相談センター」開設

“輸出の壁に直面した企業に対し、
個別のソリューションを提供”



コンテンツの輸出に関する問題発生時に、
オンラインで解決策を提示。

医療スタッフにヒーリングコンテンツ ボックスをプレゼント

“新型コロナ長期化で疲弊した
医療従事者を激励”



医療従事者を応援するため、コンテンツIP
ライセンスを活用したキャラクターの
ブランケットやハンドウォーマーなどの
防寒グッズと文房具をプレゼント。

オンライン音楽旅行

“オンラインコンサートで全世界の
韓流ファンが歓喜”



コロナ禍でもミュージシャンたちとファンが
会えるよう、オンラインK-POPコンサート
「TRIP TO K-POP」を開催。

オンラインフォーラム

“コロナ禍におけるコンテンツ産業の
ビジネスチャンスを模索”



コロナ禍の危機を跳躍のチャンスに変えるため、
専門家が講義するオンラインフォーラムを開催。

特化報告書の発刊

“コロナ禍における
グローバルコンテンツ市場の変化”



新型コロナウイルスの流行に起因する
コンテンツ消費トレンドやこれに伴う制作・
流通の変化など、海外進出の方向性を決めるの
に役立つ情報を提供。

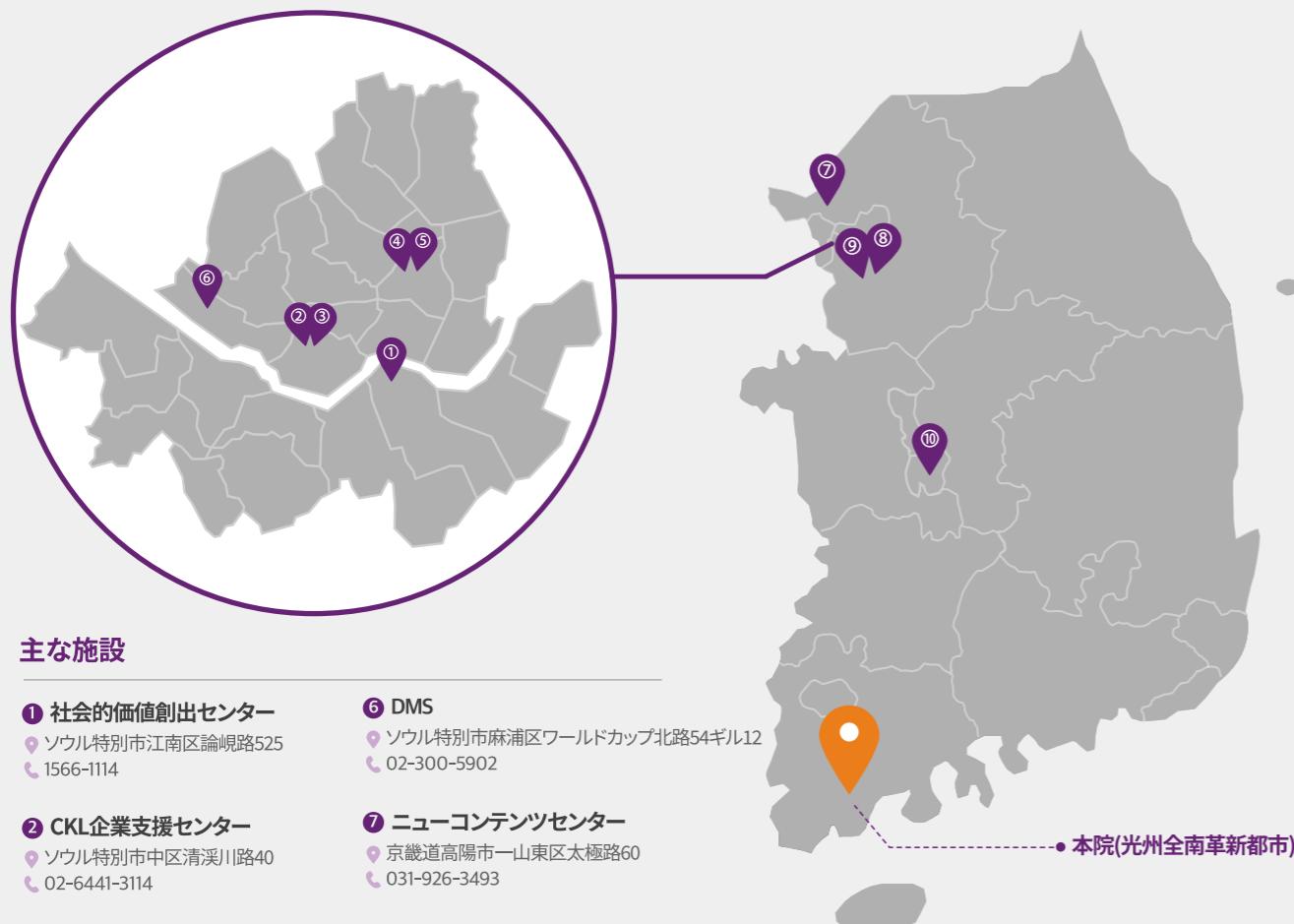
「ON:韓流フェスティバル」の開催

“全世界がオンラインで
つながる韓流イベント”



オンラインの韓流イベント「ON:韓流フェスティバル」を
開催することで国内外の韓流ファンたちとひとつになり、
コンテンツや関連産業の振興に寄与。

主な施設の紹介



主な施設

① **社会的価値創出センター**
ソウル特別市江南区論峴路525
02-6310-1114

⑥ DMS
ソウル特別市麻浦区ワールドカップ北路54ギル12
02-300-5902

② CKL企業支援センター
ソウル特別市中区清溪川路40
02-6441-3114

⑦ ニューコンテンツセンター
京畿道高陽市一山東区太極路60
031-926-3493

③ CKLステージ
ソウル特別市中区清溪川路40
02-6441-3951

⑧ コンテンツマルチユーズラボ
京畿道城南市寿井区大王板橋路815
031-602-1242

④ コンテンツ人材キャンパス
ソウル特別市東大門区回基路66
02-6310-0600

⑨ グローバルゲームハブセンター
京畿道城南市寿井区創業路54
031-759-2028

⑤ コンテンツ文化広場
ソウル特別市東大門区回基路66
02-6310-0720

⑩ スタジオキューブ
大田広域市儒城区大徳大路480
042-719-6114

主な施設(海外)

アメリカビジネスセンター
5509 Wilshire Blvd, Los Angeles,
CA 90036, United States
+1-323-935-2070

ヨーロッパビジネスセンター
Centre Culture Coreen A Paris 20 rue la
Boetie, 75008 Paris, France
+33-1-42-93-02-84

北京ビジネスセンター
3rd Floor, Korea Center, No.1 Guanghua
Xili, Guanghua Rd, Chaoyang District,
Beijing, China, 100020
+86-10-6501-9971

ンドネシアビジネスセンター
APL Tower 11th Floor Suite T3, JLS.
Parman kav 28, Kel. Tanjung Duren
Selatan, Jakarta Barat, Indonesia, 11470
+62-21-2256-2396

深圳ビジネスセンター
702, Shenzhen Software Industrial
Base 1A, NanShan District, Shenzhen,
China, 518000
+86-755-2692-7797

ベトナムビジネスセンター
Unit 6, 10th Floor, Charmvit Tower, 117
Tran Duy Hung Str., Cau Giay Dist., Hanoi,
Vietnam
070-7669-2303

日本ビジネスセンター
Korea Center B/D 7F, 4-4-10, Yotsuya,
Shinjuku-ku, Tokyo 160-0004, Japan
+81-3-5363-4511

中東マーケター
2nd Floor Building 5, twofour54 Campus,
Khalifa Park, Abu Dhabi, UAE
+971-2-491-7227

ソーシャルメディアハブのウェブサイト

- ① 韓国コンテンツ振興院 : www.kocca.kr
- ② コンテンツ産業情報ポータル : potal.kocca.kr
- ③ 韓国コンテンツ振興院のSNS : sns.kocca.kr
- ④ コンテンツ輸出マーケティングプラットフォーム : welcon.kocca.kr
- ⑤ CKL企業支援センター : www.ckl.or.kr
- ⑥ コンテンツ価値評価センター(申請制) : assess.kocca.kr
- ⑦ 韓国コンテンツアカデミー : edu.kocca.kr
- ⑧ コンテンツ紛争調整委員会 : www.kcdrc.kr
- ⑨ グローバルゲームハブセンター : www.gamehub.or.kr
- ⑩ ストーリウム : www.storyum.kr
- ⑪ コンテンツジエンダー平等センター(BORA) : bora.kocca.kr
- ⑫ 大衆文化芸術総合情報システム : ent.kocca.kr

韓国コンテンツ振興院
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

発行所 韓国コンテンツ振興院
58326 全羅南道羅州市教育ギル35
1566-1114
www.kocca.kr
sns.kocca.kr

企画・制作 韩国コンテンツ振興院広報チーム
本書の著作権は
韓国コンテンツ振興院に帰属します。
本書を無断で複製することは
禁じられています。

本書は社会的価値を生み出す目的から
環境に配慮した紙に印刷しています。

韓国コンテンツ振興院のSNS

