

韓国コンテンツ振興院

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

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

58326 全羅南道羅州市教育キル35
1566-1114
www.kocca.kr | sns.kocca.kr

KOCCA
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

大韓民国コンテンツ産業の 振興統括機関、 韓国コンテンツ振興院

한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2009年5月、文化産業振興基本法第31条に基づき、韓国コンテンツ産業を統括する振興政策を推進するために設立

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、IP、新技術融合コンテンツなど、様々なジャンルの制作支援、企画、創作・制作、流通、海外進出、企業育成、人材育成、文化体育観光、研究開発(R&D)、政策金融支援と政策研究を遂行します。

韓国コンテンツ振興院はKコンテンツの成長を通じて文化強国を実現させ、国民の幸福に貢献します。

産業界、関係機関、地域振興機関と緊密に協力し、業基盤における体系的かつ戦略的な産業支援を推進してまいります。

CONTENTS

01 機関紹介

- 経営戦略及びESG推進戦略
- 主要支援成果
- コンテンツ産業の規模

02 戦略課題及び事業の紹介

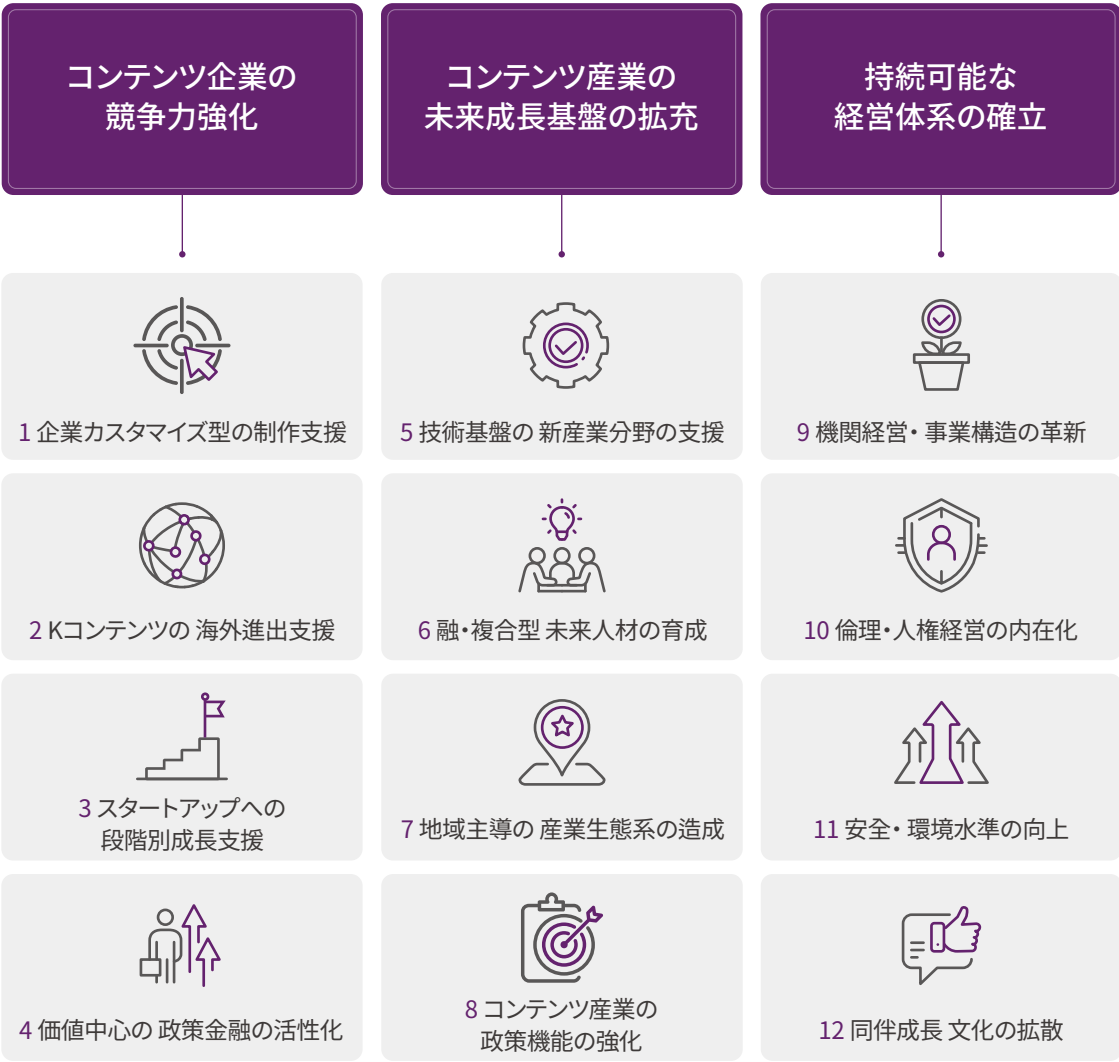
- コンテンツ企業の競争力強化
- コンテンツ産業の未来成長基盤の拡充
- 持続可能な経営体系の確立

03 ESG成果及び経営事例

04 機関主要施設の紹介

経営戦略

ミッション	コンテンツ産業の振興により、文化強国を実現し、国民の幸福に貢献する		
ビジョン	Kコンテンツの革新成長を先導する振興機関		
革新価値	創意革新 / 未来先導 / 包摂的成長		
2030の目標	売上・輸出の支援成果2兆ウォン、 投・融資1,400億ウォン	R&D事業化の支援成果 6百億ウォン、 雇用創出5万人(累積)	顧客満足度の最高等級、 安全水準評価の最高等級



ESG推進戦略

ESG経営ビジョン	コンテンツ産業の持続可能な成長を牽引する振興機関		
利害関係者	内部社員	コンテンツ企業 / 協力会社 / 協力機関	地域社会 / 国民
部門	E 未来のための環境	S ともに生きる社会	G 信頼される機関
方向	コンテンツ産業のカーボンニュートラルを先導	ともに成長する産業環境の造成	国民に信頼される機関としての地位確立
目標(～2025)	環境に優しい制作・サービスガイド10種類(+a)、環境に優しいガイドラインの適用支援/ サービス事業30%、機関温室ガスの排出削減(40%)	コンテンツの地域均衡発展への支援 1千億ウォン、同伴成長を先導する機関としての地位確立、安全意識の欠如による事故発生ゼロ化	顧客満足度の最高等級、契約・採用不正のゼロ化、情報公開評価の最高等級
部門別の戦略課題	未来のための環境(Environmental) 1-1 コンテンツジャンル別の環境に優しい制作・サービスガイドの開発及び普及 1-2 環境に優しい価値が反映された新規支援事業の発掘及び推進 1-3 環境に優しい経営の確立及び役職員に対する環境に優しい文化の内面化 ともに生きる社会(Social) 2-1 コンテンツ産業における人権、労働環境及び安全な環境づくりを支援 2-2 コンテンツの地域均衡発展支援の拡大及び地域拠点機関との協力強化 2-3 先導・中小企業、韓国コンテンツ振興院・協力会社、地域社会同伴成長型事業の推進・拡大 2-4 コンテンツの多様性拡大に向けた支援の強化、国際社会まで価値を拡散 2-5 役職員全員が幸福で安全な勤労環境の造成 信頼される機関(Governance) 3-1 独立した監査システムの構築及び役職員の清廉文化に基づく倫理経営の革新 3-2 非財務的な経営成果の測定・公示システムの高度化		
経営基盤の高度化	実行・モニタリングシステムの高度化	推進実績の共有・報告の強化	内在化及び 対外への拡散

主要支援成果

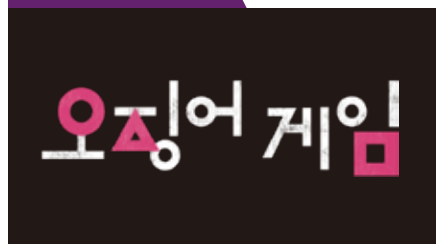
政策金融



犯罪都市 THE ROUNDUP

- ・‘20年、コンテンツ価値評価によるIP優秀性評価
→投資推薦(B.A. ENTERTAINMENT)
- ・第1号の価値評価連携ファンドを通じて投資誘致を支援
- ・売上高1,313億ウォン、観客数1,270万名

放送インフラ



イカゲーム

- ・‘20年、スタジオキューブ、ドラマ撮影場所の提供
- ・Netflixが正式サービス中の全ての国で視聴1位を達成

アニメーション



ビックフッドファミリー

- ・‘22年、韓国アニメーションの制作支援(CAMPFIRE ANIWORKS)
- ・‘22年8月、EBS放映及びシーズン2の制作確定
- ・中国のYarun Toysと玩具ライセンス事業権の契約
- ・外部投資誘致50億ウォンを達成(2023年1月基準)

人材育成



ウ・ヨンウ弁護士は天才肌

- ・‘13年、「コンテンツ創意人材同伴事業」のメンティー(ムン・ジウォン作家)
- ・Netflixの非英語圏部門で7週間連続1位
- ・約1兆ウォン以上の経済的波及効果が見込まれる

キャラクター



カートライダー ドリフト

- ・‘22年、コンテンツIPライセンスの支援((株)サムジンインターナショナル)
- ・カートライダードリフトのRCカー及びミニカートの製作
- ・韓国主要流通先(Eマート、ロッテマート、ホームプラスなど)で流通

新技術融合コンテンツ



アルテミュージアム

- ・‘20～22年、「新技術融合コンテンツの制作支援」の支援企業(d'strict)
- ・‘21～22年、海外新技術融合コンテンツ展示館の支援
- ・累積売上高256億ウォン、観覧客約188万名

放送



c RaemongRaein, SLL

財閥家の末息子

- ・‘22年、「放送映像コンテンツ制作支援」の支援作(RaemongRaein)
- ・テレビ視聴率26.9%、2022年ドラマ部門の視聴率1位を達成
- ・Netflix、Disney+、Viuで同時公開
- ・アジア、中東、欧州、北米などの約170カ国でサービス

ストーリー



フクロウ

- ・‘13年、大韓民国ストーリー公募大展の優秀賞受賞「フクロウ少年(キム・ボヒョン作家)」
- ・3週間連続で週末ボックスオフィスで1位、累積観客332万名
- ・スタジオキューブ、撮影場所の提供

ゲーム



月ウサギのそだてかた

- ・‘22年、(上半期)GSP plus支援作、Able Games Co., Ltd..
- ・‘22年5月、海外発売、海外売上高約99億ウォンを達成
- ・‘22年、大韓民国ゲーム大賞のスタートアップ企業賞を受賞

ファッション



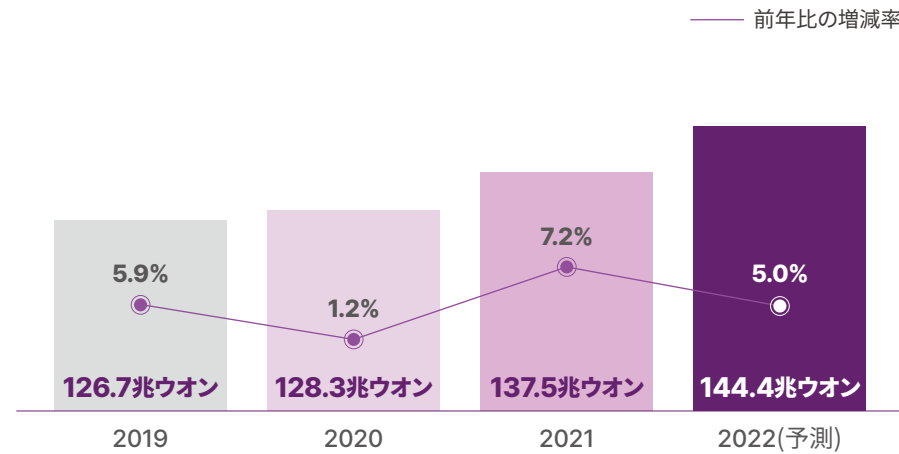
オルキン(UI:kin)

- ・コンセプトコリアニューヨーク2022 S/Sの参加ブランド
- ・‘22年、韓国デザイナーファッションアワードで最優秀デザイナー賞を受賞
- ・新規コレクションのうち、環境配慮の割合78%を達成

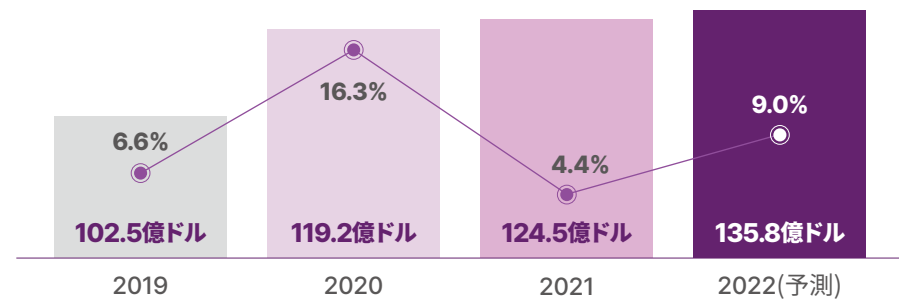
数字で分かる コンテンツ産業の規模



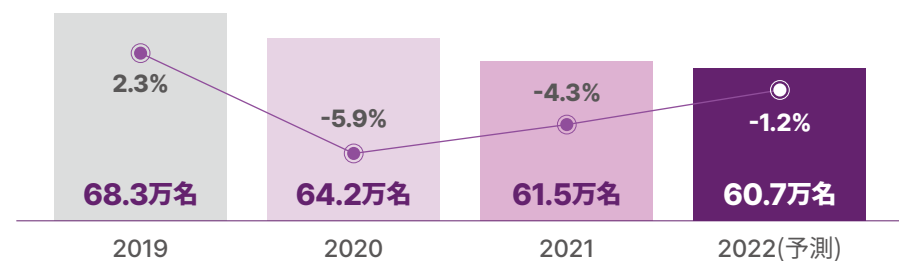
コンテンツ産業の
売上高



コンテンツ産業の
輸出額



コンテンツ産業の
従事者数



出処：2019～2021年の確定値(文化体育観光部、『2021年基準のコンテンツ産業調査』)
2022年の予測値(2017～2021年の年平均成長率を適用)

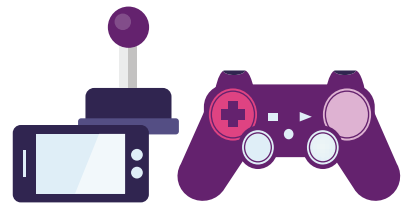
コンテンツ企業の 競争力強化

- 企業カスタマイズ型の制作支援
- Kコンテンツの海外進出支援
- スタートアップへの段階別成長支援
- 価値中心の政策金融の活性化

企業カスタマイズ型の制作支援

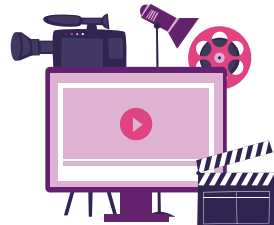
コンテンツの各分野別特性などに合わせた、カスタマイズ型の支援・流通事業を推進します。

主要ジャンル別の制作支援



ゲーム

モバイル、PC、コンソール、アーケード、新技術、機能性ゲームの制作支援など



放送

OTT特化、放送映像、ニューメディア、国際共同制作支援など



漫画

優秀な漫画IPの発掘、国内外のビジネスマッチング、コンテンツIP産業展の開催、海外向けの漫画プラットフォームの運営及び支援、ウェブ漫画分野の企業育成支援など



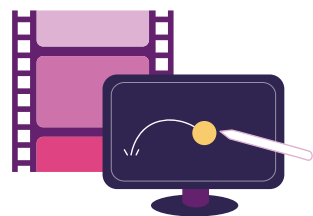
ストーリー

優秀なストーリーIPの発掘、国内外のビジネスマッチング、新人ストーリー作家の育成、大韓民国ストーリー公募大展、物語創作発電所の運営、優秀なストーリーのマッチングの制作支援など



キャラクター

新規キャラクターIPの開発支援、コンテンツIPのライセンス支援など



アニメーション

国産、IP活用、次世代、独立系アニメーションの制作支援など



新技術融合コンテンツ

新技術融合コンテンツの発掘及び事業化の支援、新技術インフラの構築、海外進出の支援など



音楽

新人ミュージシャンの発掘(MUSE ON)、ICT・音楽コンテンツ、オンライン公演及び映像コンテンツ、アルバムの制作支援、空間企画型公演、海外ツアー開催及びフェスティバル参加支援



ファッション

新人デザイナーの発掘、試作品、持続可能なファッション、ファッションコンテンツの制作支援、ファッション文化展示の開催支援、海外受注会への参加支援など

国内外のイベント開催



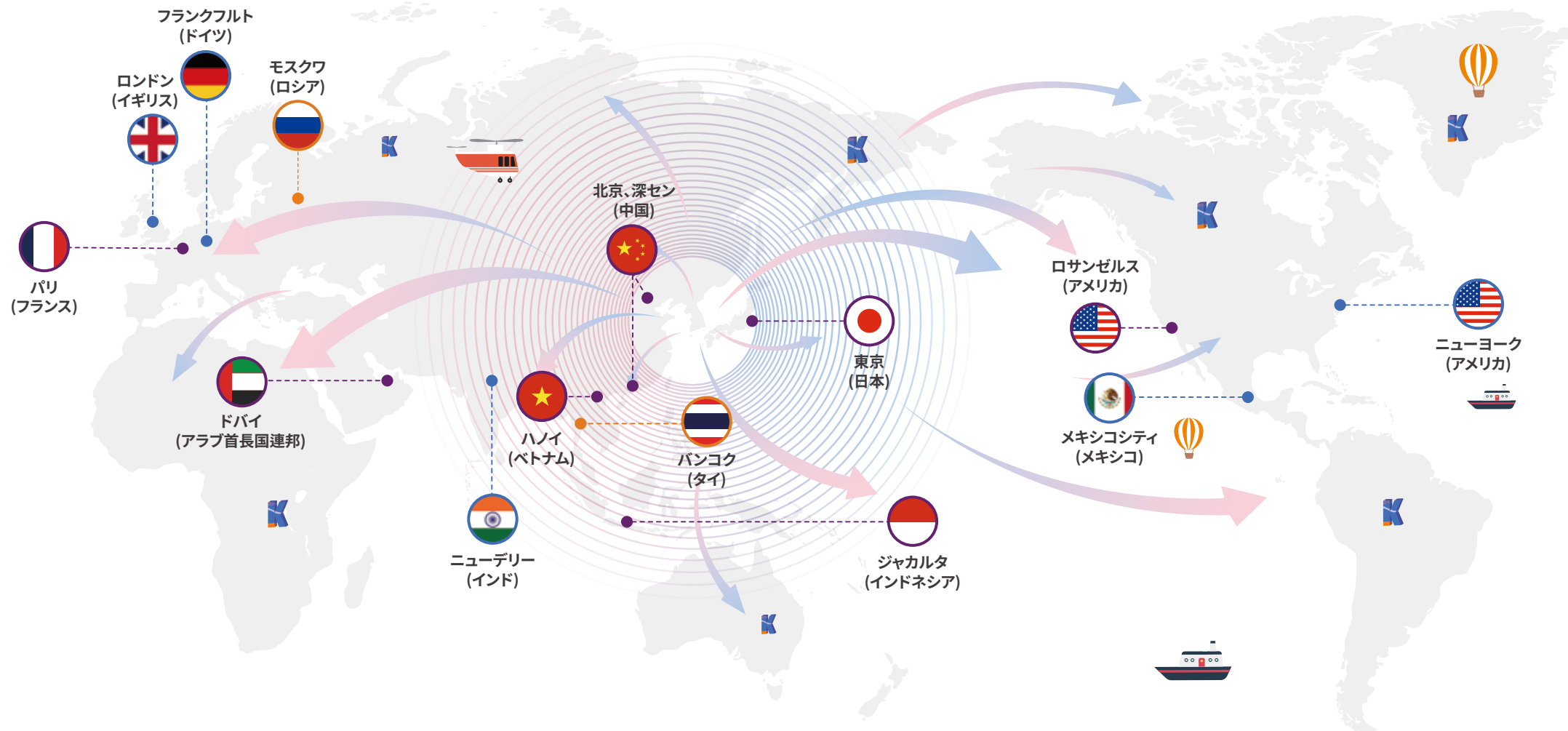
海外進出支援の 多角化

韓国を越えて世界まで、Kコンテンツの価値を向上させるため、
韓国コンテンツ企業の海外進出をサポートします。

海外ビジネスセンターの運営

主要拠点別海外ビジネスセンターの運営及びマーケターの派遣により、海外進出を支援

● ビジネスセンター ● マーケター ● 開所予定



ビジネスセンター(8か所)

アメリカセンター(LA)、中国センター(北京、深セン)、
日本センター(東京)、欧州センター(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)、
UAEセンター(ドバイ)

マーケター(2か所)

ロシアマーケター(モスクワ)、タイマーケター(バンコク)
*2023年センターに切り替え

開所予定(5か所)

アメリカ(ニューヨーク)、ドイツ(フランクフルト)、
イギリス(ロンドン)、メキシコ(メキシコシティ)、
インド(ニューデリー)

コンテンツ企業の競争力強化

海外進出に合わせた支援の提供



コンテンツ輸出の支援

- コンテンツ輸出マーケティングプラットフォーム(WelCon)の運営、国内外のビジネスマッチングエージェントの運営、企業カスタマイズ型の海外深層情報の提供、海外進出に関する相談の受付、コンテンツ輸出専門の人材育成
- 海外オンラインプラットフォームへの進出支援
- マーケット韓国共同館への参加支援、新興市場の発掘及びマーケットへの参加支援

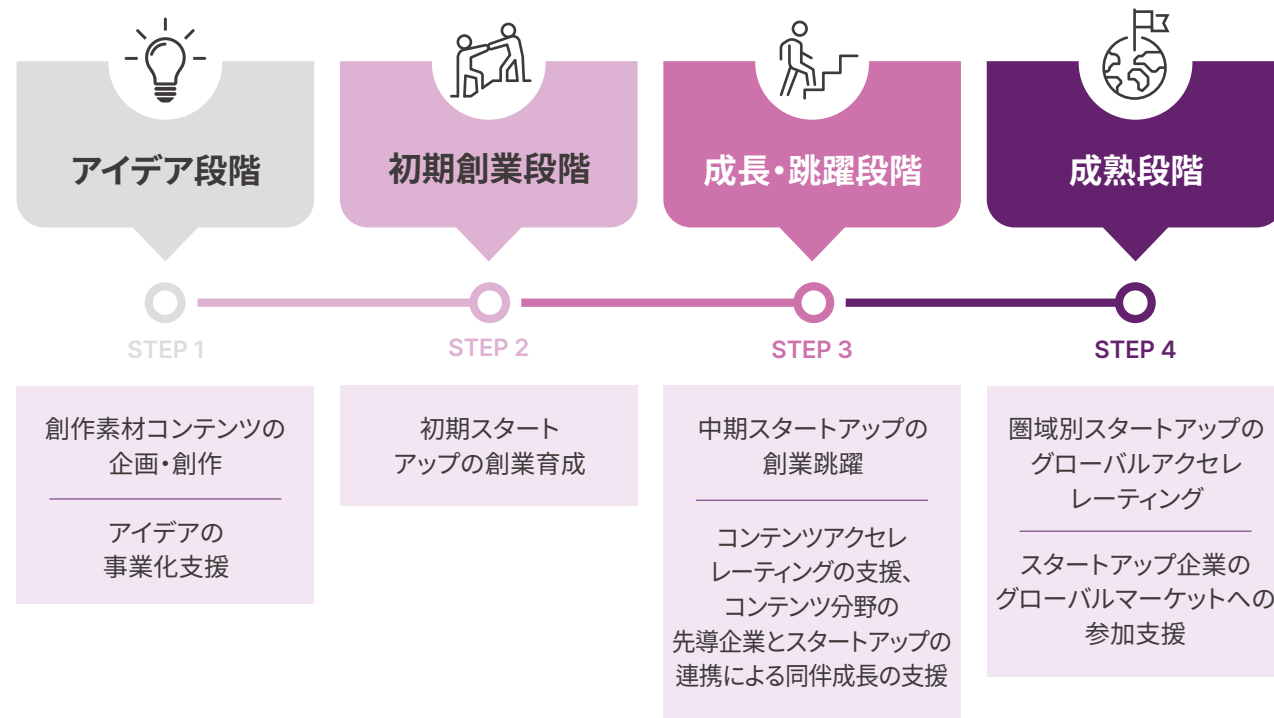
韓流関連産業の支援及び政府間協力

- 韓流関連産業の関係機関と韓流博覧会の開催、韓流マーケティングの支援、常設広報館KOREA 360など、様々な協業事業の推進
- 政府間協力チャンネルの運営及びコンテンツ産業におけるODA事業の推進

スタートアップへの 段階別成長支援

コンテンツスタートアップへの成長段階別の支援により、自ら成長する力を育てます。

成長段階別の支援



コンテンツ創作・創業空間の運営

CKL企業支援センター
コンテンツスタートアップのための入居空間及び制作支援施設の運営

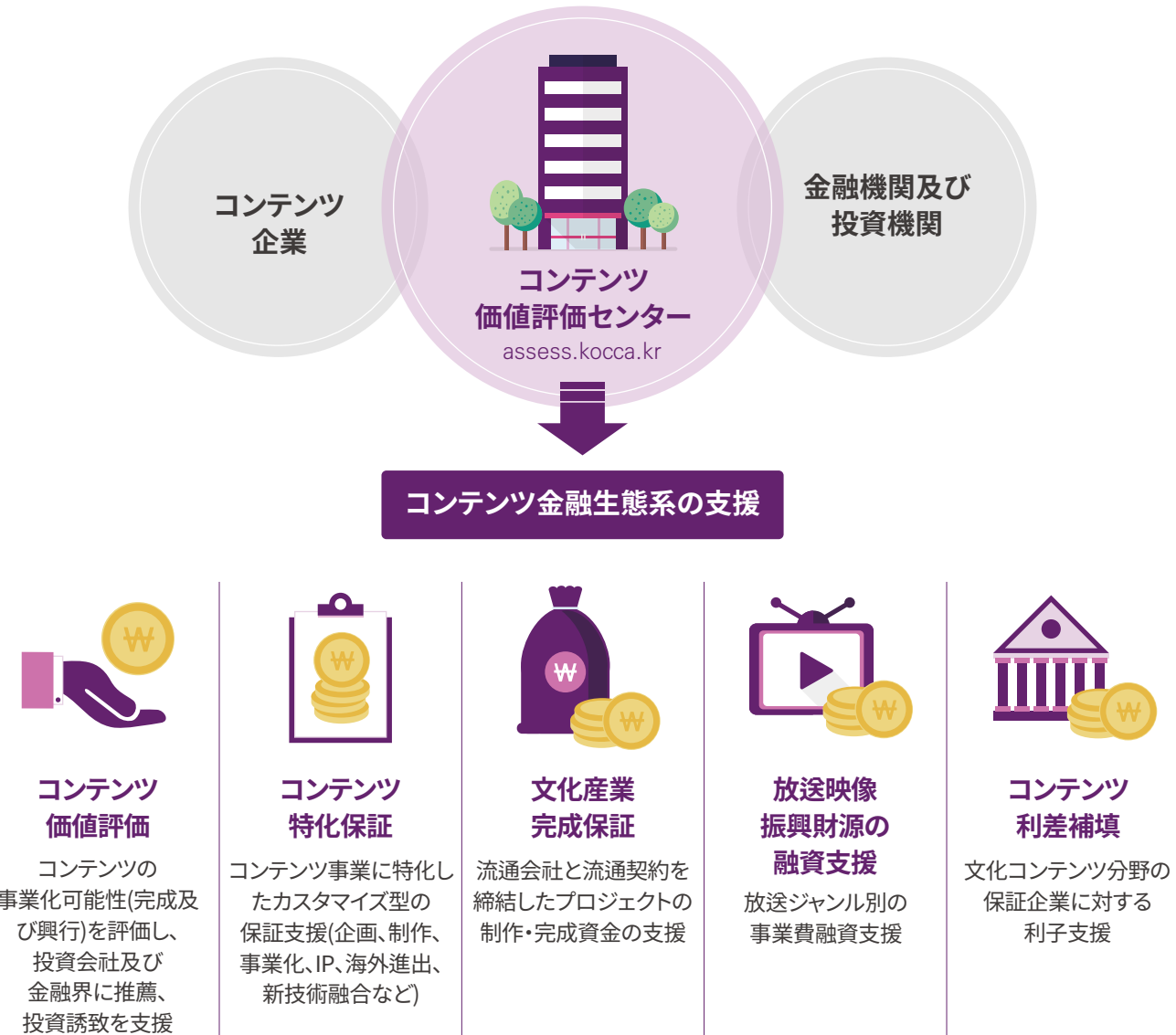
CKLビジネスセンター
コンテンツスタートアップ(入居企業)向けの教育、ビジネスコンサルティング、求人・求職のネットワーキング支援

ニューコンテンツ企業支援センター
技術基盤のコンテンツスタートアップ向けの企業診断及び成果管理、カスタマイズ型アクセレーティング及び広報支援

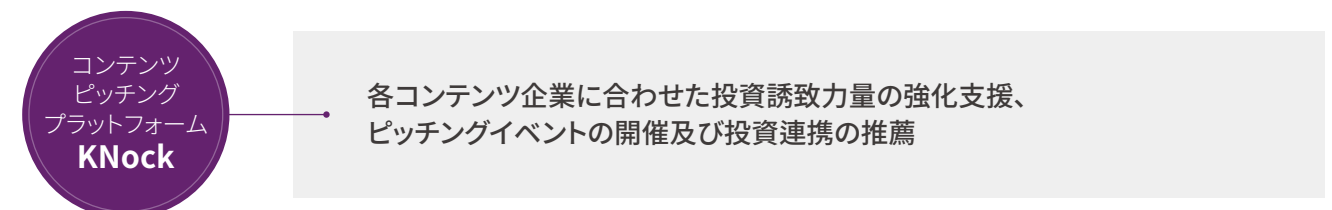
価値中心 政策金融の活性化

コンテンツ価値評価に基づく投資・融資の拡大

以文化产业价值评估为基础的投・融资扩大



優秀なコンテンツへの投資連携を支援



コンテンツ産業の 未来成長基盤の拡充

- 技術基盤の新産業分野の支援
- 融・複合型未来人材の育成
- 地域主導の産業生態系の造成
- コンテンツ産業政策の機能強化

技術基盤の 新産業分野への支援

新技術融合コンテンツ産業の育成基盤を固め、
国家競争力の先導に貢献します。

新技術融合コンテンツ産業の育成支援



新技術融合コンテンツの 制作支援

革新的な技術と
優秀なコンテンツに基づく
新技術融合コンテンツの制作支援



メタバースと連携する 制作支援

ゲーム、アニメーションなどの
ジャンルに基づく
メタバースコンテンツの制作支援



海外進出への支援

新技術融合コンテンツの
海外マーケットへの参加支援

新技術融合コンテンツ産業の成長インフラの構築



光化門一帯に 常設展示体験館の運営 (Kカルチャースクエア)



国内外の観光客向けの 仁川空港内展示館の運営 (Vivid Space)



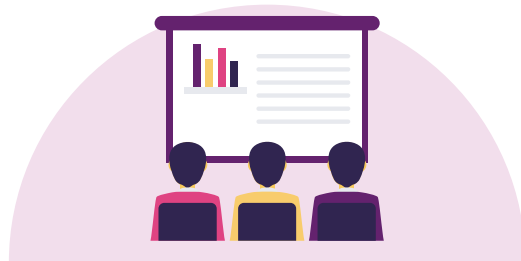
新技術融合コンテンツを 活用した海外展示館の構築

文化体育観光R&D生態系の全周期支援

コンテンツ(文化)・著作権・スポーツ・観光・R&D統合支援により、ガバナンスを確立し、革新成長の基盤を構築します。

文化体育観光技術振興センター

1部処当たり1R&D専担という機関方針により、コンテンツ(文化)、著作権、スポーツ、観光R&Dを統合し、韓国コンテンツ振興院付設機関としてスタート(2021年11月)



核心技術R&D(指定公募)

コンテンツ(文化)、著作権、スポーツ、観光産業技術基盤の高度化、中長期技術開発支援による競争力強化及び新サービスモデルの創出



産業現場カスタマイズ型R&D(自由公募)

ESG価値を創出する技術開発、優秀課題の後続開発支援など、中小企業中心の技術開発による産業活性化



地域革新R&D

地域所在の公共文化空間及びコンテンツの活性化を支援し、地域R&D生態系を育成



R&D人材育成

芸術、科学、ゲーム、著作権分野における核心R&D専門人材及び現場の実務人材を育成

融・複合 未来人材の育成

コンテンツ産業を牽引するカスタマイズ型人材を育成し、産業力量を高めます。

新技術基盤の融・複合型創意人材の育成支援

現場のニーズに応える創意的人材

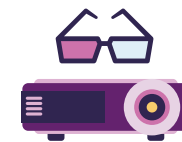
- 産・学・研・官が協力する融合プロジェクト教育の支援
- 創意的人材の創作能力の開発とコンテンツ産業界への進出支援
- ジャンルの多様性に基づく創意工夫を持つ産業需要に合わせた人材の育成
- 産業の環境変化を反映した現役従事者向けのスキルアップ教育及び教育格差の解消

新技術融・複合専門人材

- コンテンツの企画・制作と先端技術のスキルを備えた核心的な専門人材の育成
- メタバース、NFT、AI、デジタルヒューマンなど、現場適合度の高いプロジェクト基盤の新技術融・複合教育過程(中長期)の運営

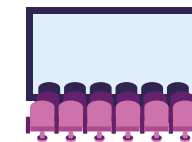


コンテンツ教育・デモンストレーションインフラの運営



コンテンツ人材キャンパス

融・複合型人材の育成及び教育インフラの運営



コンテンツ文化広場

融・複合コンテンツのデモンストレーションを行うインフラ・代館の運営



ゲーム人材院

ゲーム産業の専門人材を育成する現場中心型教育及びインフラの運営

地域主導 産業生態系の造成

地域コンテンツ産業の育成により、
均衡発展と国民の文化享受の拡大に貢献します。

地域拠点機関の統括管理

地域主導のコンテンツ産業成長を支援するため、
16の広域市・道に拠点機関を運営



地域育成ガ バナンスの 構築・運営

- 地域拠点(16か所)中心の地域別特化育成戦略の策定及び政策の発掘
- 地域の創作者及び企業を成長させる地域支援施設の造成及び運営支援
- 地域コンテンツ産業の成長を促す生態系づくりに向けた協力及び協業事業の発掘及び推進

地域における 創作・起業の 活性化

- 地域別コンテンツKorea LAB(15か所)の運営を支援し、地域のコンテンツ創作者を育成し、創業を支援
- 初期段階にある企業の市場進入及び定着のために、地域別コンテンツ企業支援センターの造成(2か所)及び運営(9か所)
- 地域企業の成長を支援し、地域コンテンツ産業の売上拡大及び雇用創出

地域ゲーム 産業の育成

- 地域別グローバルゲームセンターの造成(1か所)及び運営(11か所)を通じて、地域ゲーム企業の育成
- 地域ゲーム企業の制作・流通・海外進出の支援による成功事例を引き続き創出
- 地域内のeスポーツ競技場の造成・運営による地域のeスポーツ産業の裾野を拡大

地域コンテンツの 活性化

- 地域ならではの独創的な文化や素材に基づく地域特化コンテンツの制作及び事業化支援
- 地域別音楽創作所(17か所)の運営による地域ミュージシャンの発掘及び育成
- 地域の公共キャラクターを活性化させるために、「わが町のキャラクター大賞」の授与及び支援

コンテンツ産業 政策機能の強化

コンテンツ産業の未来トレンドに基づき、
変化と危機に先手を取って対応する政策と戦略を策定します。



政策懸案対応及び中長期計画策定

- 政策の策定を支援する基礎資料の提供及び懸案の深層分析
- 急変するコンテンツ産業の環境変化に対応する機能・ジャンル別の中長期発展方向の研究



機能・ジャンル別の政策研究及び 実態調査

- 機能・ジャンル別の主要懸案の発掘及び政策研究の推進
- コンテンツ産業の動向分析及び実態調査



白書・刊行物の発刊

- ジャンル別産業白書の発刊(放送映像、ゲーム、音楽、アニメーション、キャラクター、漫画)
- コンテンツ産業の最新懸案とトレンドを反映した刊行物の発刊



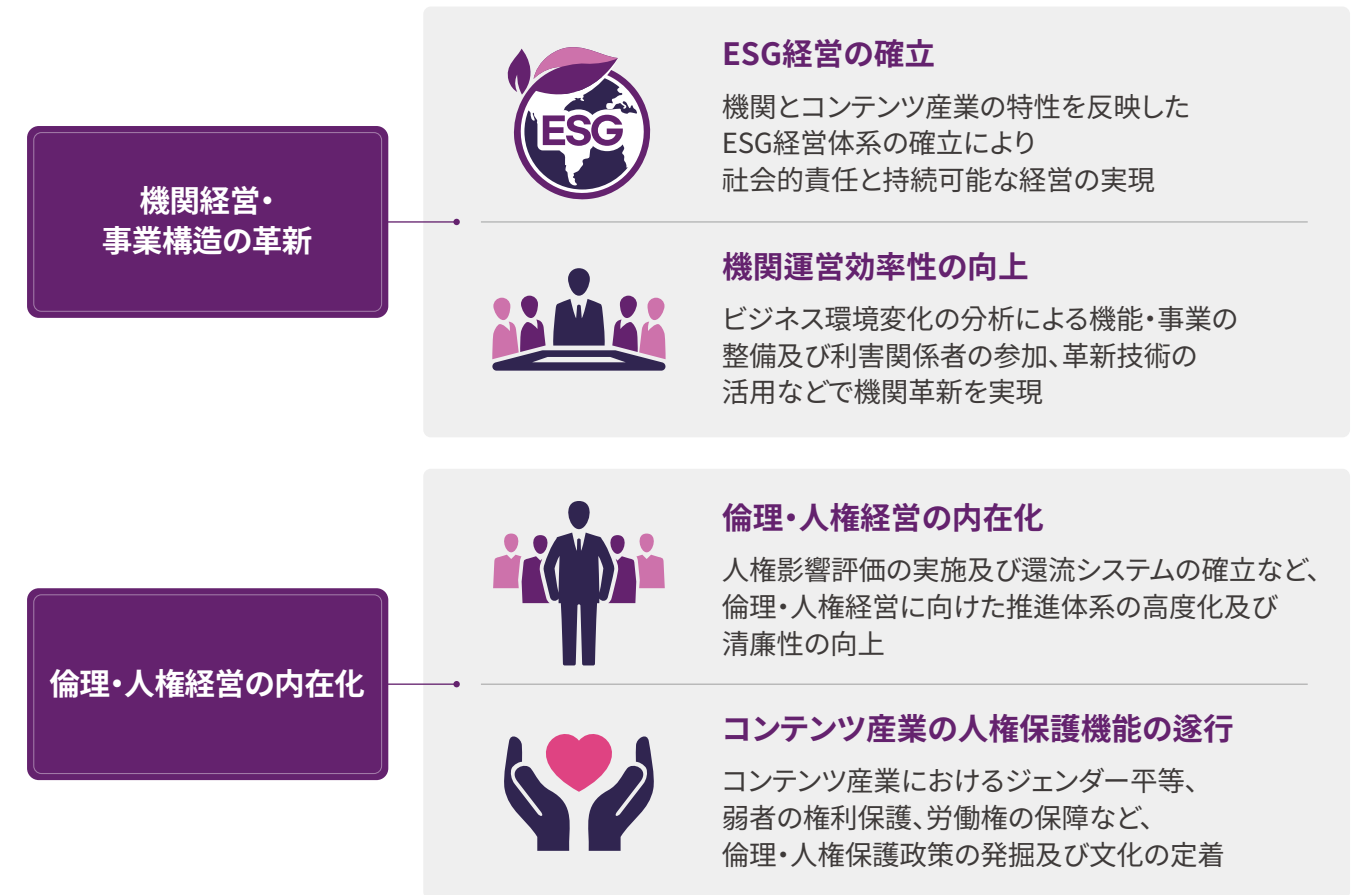
政策課題の発掘及び拡散

- コンテンツ産業の主要懸案と政策関連セミナー及びフォーラムの開催(コンテンツ産業決算と展望セミナー、コンテンツ産業フォーラムなど)
- 現場の意見傾聴及び政策企画のために政策協議ネットワークの運営

持続可能な 経営体系の確立

持続可能な 経営体系の確立

コンテンツ産業の特性を反映したESG経営体系の確立、
倫理・人権経営の内在化で持続可能な
韓国コンテンツ振興院を目指します。



持続可能な経営体系の確立

| 倫理・人権経営の内在化


**コンテンツ
公正相生センター**
コンテンツ
産業における公正な
取引秩序に関する相談、
コンサルティング支援

BORA
**コンテンツジェンダー
平等センター
(BORA)**
コンテンツ産業の
ジェンダー平等
環境づくりに関する
相談、教育支援


**大衆文化芸術
支援センター**
大衆文化芸術企画業の
登録及び教育、
従事者の圏域保護と
法律・心理相談の支援


**コンテンツ
紛争調整委員会**
コンテンツの
公正な取引及び
流通秩序の確立、
利用者を守るための
調整支援

持続可能な 経営体系の確立

安全・環境水準の向上と同伴成長文化の拡散を通じて、持続可能な成長を目指します。

安全・環境水準の向上



安全・環境経営の実行基盤の体系化

安全・環境経営を推進するシステムの高度化及び安全経営を先導する機関としての地位確立



コンテンツ産業における安全・環境水準の強化

安全点検、重大災害予防に向けた支援による安全な職場環境の造成、コンテンツ産業における環境配慮・カーボンニュートラルの拡散に向けた新規事業の発掘及び支援強化



環境配慮経営の実行基盤の体系化

役職員が参加する環境に配慮した業務プロセスの高度化及び環境配慮経営に関する推進体系の確立

同伴成長文化の拡散



同伴成長の推進体系の高度化

コンテンツ企業・協力会社・地域社会との協力を拡大するための同伴成長推進計画の策定



公正取引及び大・中小企業の 同伴成長への支援強化

コンテンツ産業における不公正慣行の改善及び公正環境の造成、共存協力型同伴成長支援事業の推進



同伴成長文化の内在化強化

同伴成長を内在化する教育及び協力会社への支援により、同伴成長文化の拡散

社会的価値創出センター(駅三)運営

コンテンツ産業従事者の勤労条件の向上、人権保護、社会的弱者保護など、ESG価値事業の統括管理

対国民の民願センターの運営

コンテンツ統合支援 センター(イウム) (1566-1114)

コンテンツの企画・制作・流通過程で発生する問題やトラブルの解決支援

企業成長応答 センター

コンテンツ企業向けの規制に係わる苦情の解消及び解決支援

情報公開請求 ポータル

(www.open.go.kr)

情報公開担当者と事業部署間の協力システム構築による緊密な対応

国民申聞鼓

オンライン連携システムを通じて、コンテンツ関連紛争にかかわる苦情を自動で紛争調整委員会に移送して速やかに解決

ESG主要成果 及び経営事例

E



環境配慮文化の拡散に関する コンテンツの制作支援

「フォレストアイランド」、
「プラントワールド」など
機能性ゲームの制作支援、
地域小学生が直接描いた環境関連童話
「地球あかすりタオル大騒ぎ」の発刊など



持続可能なファッションの 制作支援

環境に配慮するファッションブランド、
2021年の売上成長率58%達成、
2022年、定期事業化に成功

S



持続可能な雇用の創出

‘22年、未来青年雇用事業の
オンラインコンテンツ分野における
雇用創出及び支援に向けた業務提携、
「ゲーム人材院」によるゲーム分野の
雇用創出など



ESGアカデミーの運営

ESG経営に関する認識向上、
ESG成果創出に関する
戦略的アプローチ方法の共有

G



コンテンツ産業の 現場に合わせた革新戦略の発表

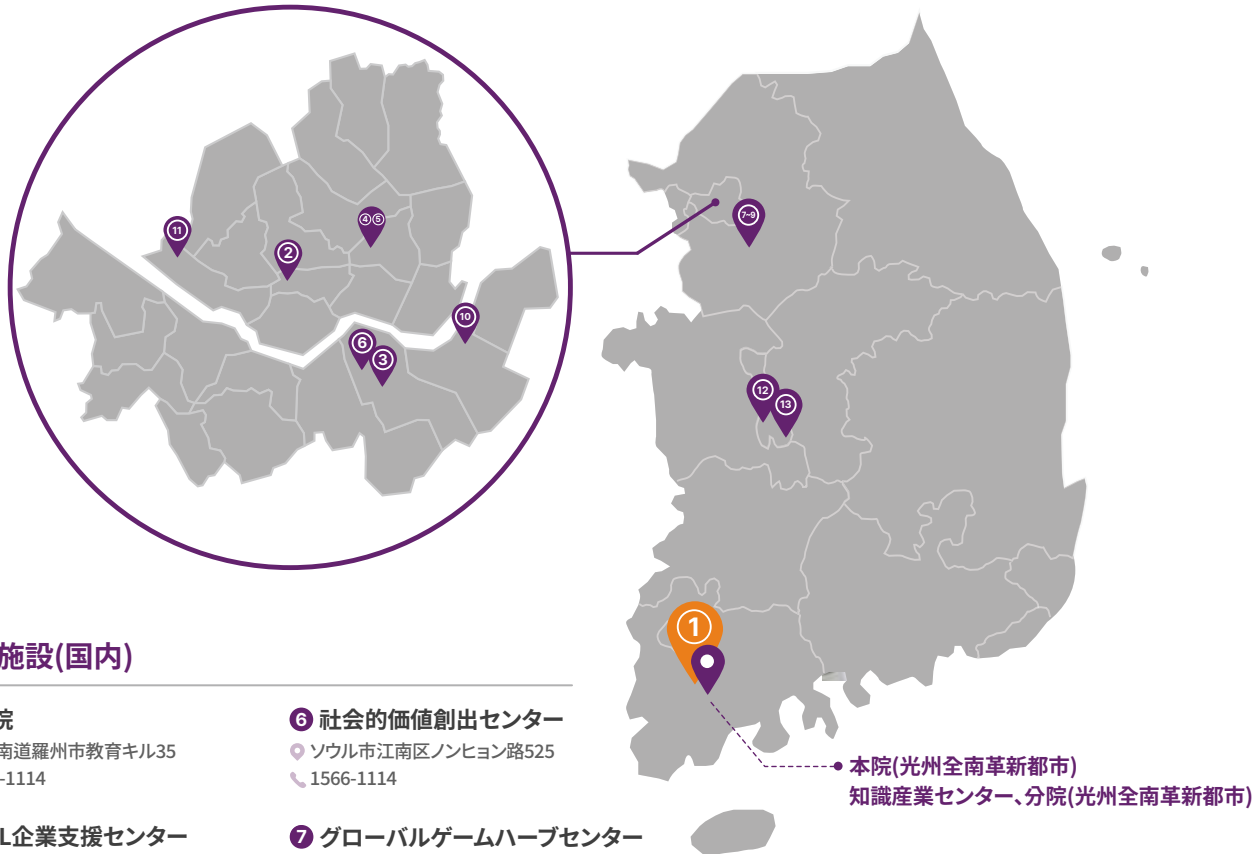
機関の経営及び事業の全面的な改編により、
コンテンツ産業の跳躍支援に関する
審査評価制度の改善、
支援規模の引き上げ、青年参加の拡大など



対国民向けのSNS運営

国民を対象に
韓国コンテンツ振興院が
保有する情報への
アクセス性の向上

機関主要施設の紹介



主要施設(国内)

- | | | |
|--|--|---|
| ① 本院
全羅南道羅州市教育キル35
☎ 1566-1114 | ⑥ 社会的価値創出センター
ソウル市江南区ノンヒョン路525
☎ 1566-1114 | ● 本院(光州全南革新都市) 知識産業センター、分院(光州全南革新都市) |
| ② CKL企業支援センター
ソウル市中区清溪川路40
☎ 02-6441-3114 | ⑦ グローバルゲームハープセンター
京畿道城南市寿井区創業路54
☎ 031-759-2092 | |
| ③ ニューコンテンツ企業支援センター
ソウル市江南区駅三路217
☎ 02-6291-7000 | ⑧ ゲーム人材院1キャンパス
京畿道城南市寿井区創業路54
☎ 031-757-1500 | |
| ④ コンテンツ人材キャンパス
ソウル市東大門区回基路66
☎ 02-6310-0776 | ⑨ ゲーム人材院2キャンパス
京畿道城南市寿井区大旺板橋路815
☎ 031-757-1500 | |
| ⑤ コンテンツ文化広場
ソウル市東大門区回基路66
☎ 02-6310-0776 | ⑩ KOCCAミュージックスタジオ
ソウル市松坡区オリンピック路424、Kアートホール
☎ 1566-1114 | |
| | ⑪ DMS
ソウル市麻浦区ワールドカップ北路54キル12
☎ 02-300-5902 | |
| | ⑫ スタジオキューブ
大田広域市儒城区大徳大路480
☎ 042-719-6114 | |
| | ⑬ 文化体育観光技術センター
大田広域市中区中央路85
☎ 1566-1114 | |

主要施設(海外)

- | | | | | |
|---|--|---|--|---|
| アメリカビジネスセンター
5509 Wilshire Blvd. Los Angeles, CA 90036, USA
☎ +971-4-582-6010 | 中国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
☎ +86-10-6501-9951 | 中国深センビジネスセンター
Room 2318, 23F, Ying Feng Zhong Xin, No. 3378, Binhai Avenue, Yuehai Street, Nanshan District, Shenzhen, China, 518000
☎ +86-15013754010 | 日本ビジネスセンター
KOCCA Japan Office, Korea Center B/D 7F, 4-4-10, Yotsuya, Shinjuku-ku, Tokyo 160-0004, Japan
☎ +81-3-5363-4510 | 欧州ビジネスセンター
Centre Culturel Corean A Paris 20 rue la Boetie, 75008 Paris, France
☎ +33-1-42-93-02-83 |
| インドネシアビジネスセンター
KOCCA Indonesia, Lotte Shopping Avenue, 3F, Jl. Prof. DR. Satrio, Kav 3-5, Kuningan, Setiabudi, Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12940, Indonesia
☎ +62-21-252-3151 | 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
☎ +84-24-3202-2488 | UAEビジネスセンター
Office 1501, Aurora Tower, Dubai Media City, Dubai, UAE
☎ +971-4-582-6010 | タイマーケット
Unit 3065, Level 30, Bhiraj Tower at EmQuartier, 689 Sukhumvit Road(Soi 35), Klongtan Nuea, Vadhana, Bangkok, 10110, Thailand
☎ +66-02-651-0165~8 | ロシアマーケット
Cultural Center of the Embassy of the Republic of Korea 24 Arbat Street, Moscow, 119002
☎ +7-968-943-4571 |

主要ウェブサイト

- ① 韓国コンテンツ振興院：www.kocca.kr
- ② 韓国コンテンツ振興院のSNS：sns.kocca.kr
- ③ コンテンツ紛争調整委員会：www.kcdrc.kr
- ④ コンテンツ性平等センター・ボラ：bora.kocca.kr
- ⑤ 大衆文化芸術統合情報システム：ent.kocca.kr
- ⑥ コンテンツ価値評価センター：assess.kocca.kr
- ⑦ 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
- ⑧ CKL企業支援センター：www.ckl.or.kr
- ⑨ ストリウム：www.storyum.kr
- ⑩ エデュコッカ：edu.kocca.kr

韓国コンテンツ振興院の公式SNS



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

- | | |
|--------------|--|
| 発行処 | 韓国コンテンツ振興院
58326 全羅南道羅州市教育キル35
1566-1114
www.kocca.kr
sns.kacca.kr |
| 企画/制作 | 韓国コンテンツ振興院の
コミュニケーション広報チーム |

本書の著作権は韓国コンテンツ振興院に帰属し、無断複製と転載は禁じられています。

本書は、ESG経営を先導するために環境にやさしい紙に印刷されています。