



目 次

第 I 章コンテンツ産業政策概要	
第1節 コンテンツ産業政策のビジョンおよび目標	3
第2節 コンテンツ産業振興戦略	6
1. コンテンツ産業グローバル競争力確保基盤づくり	6
2. メディア環境変化にともなうグローバル・コンテンツ育成および支援	7
3. 創造環境づくりを通じた創造的人材養成	9
4. コンテンツ享受機会拡大および利用文化の改善	10
第3節 2010年文化体育観光部コンテンツ産業振興予算	12
第2章 2010年国内外コンテンツ産業動向	
第1節 韓国コンテンツ産業の現況	19
1. 韓国コンテンツ産業の売上現況	19
2. 韓国コンテンツ産業企業および従事者現況	26
3. 韓国コンテンツ産業の輸出入現況	30
4. 韓国コンテンツ産業の付加価値現況	35
第2節 世界コンテンツ産業の現況および動向	37
1. 世界コンテンツ産業の市場規模現況	37
2. ジャンル別市場規模および展望	43
第3章 2010年主要政策推進成果	
第1節 コンテンツ産業基盤づくり	61
1. ストーリー創作活性化支援	61
2. 専門人材養成および雇用支援	68
3. 制作インフラ支援	75
4. 次世代コンテンツ育成支援	80
5. 利用者保護の活性化	87
第2節 文化技術(CT) R&D拡充	94
1. 文化技術(CT)の戦略樹立	94
2. CT技術開発支援	100
3. CT活性化	105
第3節 コンテンツ企業競争力向上	116
1. OSMUキラーコンテンツ制作支援	116
2. 1人創造企業支援	119
3. 韓国文化原形のデジタル	127
4. コンテンツ産業投資および流通支援	137
5. 地域文化産業育成	145
第4節 コンテンツ産業海外市場進出支援	157
1. 海外進出支援(海外見本市など)	157
2. 現地マーケティング活性化支援(海外事務所など)	173
3. 国際交流および協力強化	182
第5節 著作権保護および公正な著作物利用文化確立	191

1. 著作権政策および教育・広報	191
2. 著作権国内外保護	204
3. 著作物利用活性化	214
第6節 コンテンツ産業政策推進体系の再整備	224
1. コンテンツ関連政策	224
2. コンテンツ関連法制度の改善	229
第4章2010年コンテンツ産業部門別の成果および展望	
第1節 映画	247
1. 現況	247
2. 主要政策	266
3. 展望	274
第2節 アニメーション	277
1. 現況	277
2. 主要政策	293
3. 展望	299
第3節 音楽	301
1. 現況	301
2. 主要政策	311
3. 展望	314
第4節 ゲーム	317
1. 現況	317
2. 主要政策	330
3. 展望	338
第5節 キャラクター	340
1. 現況	340
2. 主要政策	345
3. 展望	349
第6節 漫画	350
1. 現況	350
2. 主要政策	359
3. 展望	359
第7節 出版(書籍)	361
1. 現況	361
2. 主要政策	375
3. 展望	399
第8節 定期刊行物(新聞、雑誌)	408
1. 現況	408
2. 主要政策	421
3. 展望	424
第9節 放送	427
1. 現況	427
2. 主要政策	431
3. 展望	438
第10節 広告	439
1. 現況	439
2. 主要政策	444

韓国コンテンツ産業政策とグローバル展開(2010年)

3. 展望	455
第11節 知識情報	458
1. 知識情報産業市場現況	459
2. 支援事業および成果	460
3. 展望	462
第12節 ファッション文化	464
1. 現況	464
2. 主要政策	467
3. 展望	472
第5章2011年コンテンツ産業政策の主要業務	
第1節2011年コンテンツ産業分野の予算総括	479
第2節コンテンツ産業振興計画	487
1. コンテンツ産業のグローバル競争力確保基盤づくり	488
2. 国家創造力向上を通じた青年の雇用創出	489
3. グローバル市場進出拡大	490
4. 同伴成長生態系づくり	491
5. 制作・流通・技術など核心基盤強化	492
[付録]制作・流通・技術など核心基盤強化	
1. 2010年コンテンツ産業関連言論報道事例	495
2. 2010年国内外コンテンツ産業関連主要行事	499
3. 国内コンテンツ産業関連学会/団体(2011. 3 基準)	525

表目次

表 1-3-1	コンテンツ産業部門の予算推移	12
表 1-3-2	2010年度コンテンツおよびメディア産業部門の分野別予算支援現況	14
表 2-1-1	韓国コンテンツ産業売上額	19
表 2-1-2	形態別コンテンツ産業事業売上額現況(2009年基準)	23
表 2-1-3	地域別コンテンツ産業売上額現況(2009年基準)	24
表 2-1-4	オンラインおよびデジタル文化コンテンツ売上規模現況	26
表 2-1-5	韓国コンテンツ産業の従事者現況	27
表 2-1-6	地域別韓国コンテンツ産業従事者現況(2009年基準)	28
表 2-1-7	職務別韓国コンテンツ産業の従事者現況(2009年基準)	29
表 2-1-8	韓国コンテンツ産業の輸出入現況	30
表 2-1-9	コンテンツ産業の地域別輸出現況(2009年基準)	32
表 2-1-10	コンテンツ産業地域別輸入現況(2009年基準)	33
表 2-1-11	コンテンツ産業の海外進出形態	34
表 2-1-12	コンテンツ産業の海外進出経路	34
表 2-1-13	コンテンツ産業の付加価値現況	36
表 2-2-1	部門別世界コンテンツ市場規模および展望	37
表 2-2-2	圏域別・部門別世界コンテンツ市場規模および展望	40
表 2-2-3	世界の映画市場規模および展望	43
表 2-2-4	世界アニメーション市場規模および展望	45
表 2-2-5	世界の音楽市場規模および展望	46
表 2-2-6	世界のゲーム市場規模および展望	47

表 2-2-7	世界のキャラクター市場規模および展望	49
表 2-2-8	世界の漫画市場規模および展望	50
表 2-2-9	世界の出版市場規模および展望	51
表 2-2-10	世界の放送市場規模および展望	53
表 2-2-11	プラットフォーム別世界の放送市場規模および成長率推移(2005~2015)	55
表 2-2-12	世界の広告市場規模および展望	56
表 2-2-13	世界の知識情報コンテンツ市場規模および展望	58
表 3-1-1	2010大韓民国ストーリー公募展受賞作	61
表 3-1-2	2010大韓民国ストーリー公募展受賞作品の事業化現況	63
表 3-1-3	地域ストーリーテラー養成支援事業現況	66
表 3-1-4	希望と肯定のストーリー発掘事業現況	67
表 3-1-5	2010年人材養成事業の主要事業実績	71
表 3-1-6	総合人材情報システムの主要実績	74
表 3-1-7	就職支援行事による就職実績	75
表 3-1-8	放送会館制作センターの主要施設	76
表 3-1-9	制作センターの主要施設	77
表 3-1-10	2010 次世代コンテンツ育成支援事業	80
表 3-1-11	2010コンピュータ グラフィック産業支援事業	82
表 3-1-12	2010年のバーチャルリアリティコンテンツ支援事業	83
表 3-1-13	2010年のインタラクティブ融合コンテンツ支援事業	83
表 3-1-14	2010年のバーチャルワールドコンテンツ支援事業	84
表 3-1-15	2010年のDCバリューチェーン強化支援事業	85
表 3-1-16	2010年のモバイルコンテンツ支援事業	86
表 3-1-17	DC利用者の主要被害類型	90
表 3-1-18	2010コンテンツ利用保護相談事例分類表	90
表 3-1-19	2010年度のコンテンツ事業者約款遵守モニタリングの結果	92
表 3-2-1	文化技術の概念と用語の背景	94
表 3-2-2	文化技術の事例および技術開発の必要性	95
表 3-2-3	次世代融合型コンテンツ産業分類および20大スターコンテンツ	98
表 3-2-4	2009年指定公募継続課題	101
表 3-2-5	2009年の指定公募	102
表 3-2-6	2009年の自由公募	102
表 3-2-7	2010年の3D立体映像の戦略分野	103
表 3-2-8	文化技術共同研究センター	104
表 3-2-9	地域別特化支援文化技術研究所	104
表 3-2-10	CT R&D政策推進性と代表性および現況	108
表 3-2-11	CT主要課題専門レポート目録	111
表 3-2-12	技術事業化コンサルティングおよび特許情報調査事業の推進現況	113
表 3-2-13	技術移転および事業化促進支援事業の主要内容	114
表 3-2-14	2010年の技術移転および事業化促進支援事業の主要成果現況	115
表 3-3-1	2008年~2010年OSMUキラーコンテンツ制作支援選定課題現況	117
表 3-3-2	コンテンツ別アイデア商業化受付課題対象分析	120
表 3-3-3	コンテンツ別アイデア商業化最終選定対象分析	120
表 3-3-4	年齢別アイデア商業化最終選定対象分析	121
表 3-3-5	性別アイデア商業化最終選定対象分析	121
表 3-3-6	1人創造企業優秀事例	123
表 3-3-7	1人創造企業法と他の法律との比較	124

韓国コンテンツ産業政策とグローバル展開(2010年)

表 3-3-8	2010年の文化原形創作素材の開発選定課題現況	128
表 3-3-9	2002～2010年文化原形創作素材開発選定課題現況	128
表 3-3-10	2010年文化原形コンテンツ活用実績	131
表 3-3-11	文化原形コンテンツの主要活用事例	132
表 3-3-12	2010年の文化原形を活用した‘デジログ4Dパフォーマンス’現況	134
表 3-3-13	年度別母胎ファンド助成現況	138
表 3-3-14	コンテンツ分野別投資現況	138
表 3-3-15	代表投資成功事例	139
表 3-3-16	UCI識別体系の発給現況(2010.12.31基準)	143
表 3-3-17	コンテンツ中小企業の売上げ現況	144
表 3-3-18	地方文化産業支援センター設立現況	149
表 3-3-19	文化産業団地現況	151
表 3-3-20	文化産業振興地区現況	151
表 3-3-21	文化産業クラスター比較	152
表 3-3-22	地域映像メディアセンターの全国設立現況	155
表 3-4-1	2010年グローバルコンテンツセンター海外情報調査および研究内訳	160
表 3-4-2	海外事務所グローバルマーケティング商談実績	161
表 3-4-3	2010年国内開催主要国際カンファレンスおよびコンテンツマーケット	162
表 3-4-4	2010年ジャンル別マーケティングおよび法律コンサルティング利用現況	163
表 3-4-5	輸出商談の効果	164
表 3-4-6	2010年の主要海外見本市開催現況	165
表 3-4-7	海外マーケット参加企業の顧客満足度調査結果	166
表 3-4-8	2010年度国内コンテンツ現地化再制作支援現況	167
表 3-4-9	大韓民国ストーリー公募大展受賞作現況	168
表 3-4-10	海外事務所運営現況	170
表 3-4-11	グローバルコンテンツセンターコンサルティング実績	170
表 3-4-12	グローバルコンテンツセンターの役割および機能	171
表 3-4-13	海外事務所のグローバルマーケティング商談実績	182
表 3-4-14	言論および文化界オピニオンリーダーの招待現況(2010年)	184
表 3-4-15	映像物の交流現況(2009年)	185
表 3-4-16	2009年学術交流行事現況	187
表 3-4-17	2009年の国内外文化行事の交流現況	188
表 3-5-1	著作権法の制定および改正の沿革	191
表 3-5-2	著作権法改正案議案係留現況	194
表 3-5-3	年度別著作権研究学校運営現況	197
表 3-5-4	年度別体験教室運営現況	197
表 3-5-5	年度別教員職務研修運営現況	198
表 3-5-6	2010年の教科内容反映現況	199
表 3-5-7	著作権アカデミー運営現況	201
表 3-5-8	年度別著作権文化学校修了数推移	202
表 3-5-9	年度別著作権訪問教育の運営現況	202
表 3-5-10	年度別・市場別オンライン/オフライン侵害規模	204
表 3-5-11	年度別・流通経路別合法市場侵害規模	205
表 3-5-12	不法複製率推移および被害規模	206
表 3-5-13	オンライン上の不法複製物削除などは正勧告現況	208
表 3-5-14	不法複製物の回収・廃棄および削除措置現況	209
表 3-5-15	「ソウルクリーン100日プロジェクト」取り締まり現況	210

表 3-5-16	大学街出版物不法複製取り締まり現況	210
表 3-5-17	著作権登録実績	216
表 3-5-18	統合著作権メタDB構築およびICN付与現況	217
表 3-5-19	2011年に推進する新規R&D課題	219
表 3-6-1	コンテンツ産業中長期基本計画の主な内容:コンテンツ産業振興法第5条(基本計画)	228
表 3-6-2	5大戦略推進体系および15大重点課題	229
表 4-1-1	年度別韓国映画産業主要指標	248
表 4-1-2	韓国映画投資および制作部門の収益率推移	249
表 4-1-3	年度別3D映画観客数および売上額	250
表 4-1-4	最近5年間の多様性映画観客数	250
表 4-1-5	年度別映画産業企業数	251
表 4-1-6	年度別韓国映画の制作本数および平均制作費現況	252
表 4-1-7	年度別外国映画の輸入および封切り本数	252
表 4-1-8	2010年封切映画等級分類別本数	253
表 4-1-9	年度別全国映画館およびスクリーン数	254
表 4-1-10	2009～2010年のマルチプレックスの現況	255
表 4-1-11	2010年映画配給会社別占有率	256
表 4-1-12	年度別韓国および外国映画ボックスオフィス主要指標	258
表 4-1-13	2010年上位10位圏興行作品	259
表 4-1-14	年度別映画振興委員会出資映像専門投資組合の現況および投資実績	260
表 4-1-15	2010年の韓国映画封切り作品投資収益率(推定値)	261
表 4-1-16	韓国映画完成作品の年度別輸出額構成	262
表 4-1-17	2009～2010年の韓国映画完成作品の地域別輸出実績	263
表 4-1-18	2009～2010年の韓国映画完成作品の輸出版権類型比較	264
表 4-1-19	2010年の韓国映画サービス分野の地域別輸出現況	264
表 4-1-20	企画開発エージェンシー投資実績	268
表 4-1-21	不公正契約改善主要事例	272
表 4-1-22	3D立体映画インフラ強化事業の主要成果	273
表 4-2-1	アニメーション産業の売上額現況	277
表 4-2-2	アニメーション制作業の小分類別売上額現況	278
表 4-2-3	アニメーション産業の輸出および輸入額現況	279
表 4-2-4	アニメーション創作輸出および下請けの輸出比較	279
表 4-2-5	地域別アニメーション産業輸出額現況	280
表 4-2-6	小分類別アニメーション産業従事者現況	280
表 4-2-7	付加事業の連係現況	281
表 4-2-8	2009年国内および海外アニメーション総放映時間	282
表 4-2-9	2009年韓国アニメーションの新規放映時間	283
表 4-2-10	2009年韓国アニメーションの新規放映および再放映時間	283
表 4-2-11	2009年各放送局のアニメーション総放映時間	284
表 4-2-12	2008～2009年各チャンネルの新規および再放映作品数	284
表 4-2-13	2008～2009年各放送チャンネル別海外アニメーション放映時間変化	285
表 4-2-14	2009年アニメーション専門チャンネルのアニメーション放映現況	286
表 4-2-15	ケーブル/衛星アニメーション専門チャンネルのアニメーション放映現況	287
表 4-2-16	アニメーション専門チャンネル別韓国アニメーション総放送対比構成比率	287
表 4-2-17	2009年アニメーション専門チャンネル別韓国アニメーション放映作品数	287
表 4-2-18	2009年アニメーション専門チャンネル別韓国アニメーション放映時間および作品数	288

韓国コンテンツ産業政策とグローバル展開(2010年)

表	4-2-19	2009年アニメーション専門チャンネル別海外アニメーション放映現況	290
表	4-2-20	2009年アニメーション専門チャンネルの国別海外アニメーション放映現況	290
表	4-2-21	2009年映画館用アニメーション現況<観客数基準>	291
表	4-2-22	最近10年間の映画館用アニメーション上映本数及び観客数	292
表	4-2-23	2009年主要乳児用アニメーション作品	294
表	4-2-24	2009年核心商品アイテムが同時に企画された主要作品	295
表	4-2-25	年度別アニメーション支援現況	297
表	4-2-26	グローバルアニメーションプロジェクト発掘支援事業の主要選定作品	298
表	4-2-27	アニメーション専門投資組合結成現況(2009年)	299
表	4-3-1	2009年韓国音楽産業の売上げ現況	301
表	4-3-2	韓国レコード市場において10万枚以上販売レコード推移	303
表	4-3-3	2001年～2010年上半期基準ベスト10歌謡レコード販売量推移	304
表	4-3-4	オンライン音楽流通業売上推移	306
表	4-3-5	音楽公演事業の売上額推移	307
表	4-3-6	2008年～2009年のジャンル別公演数	308
表	4-3-7	2009年～2010年上半期の音楽公演チケット購入者現況	308
表	4-3-8	2009年～2010年の音楽公演チケット購入者の年齢帯別分布	309
表	4-3-9	2007年～2009年のカラオケ産業規模および登録事業体数の変化推移	309
表	4-3-10	韓国音楽産業輸出および輸入額推移	310
表	4-3-11	2010年のグローバル新人スター、優秀インディーミュージシャン選定結果	313
表	4-3-12	韓国ポピュラー音楽海外公演事業	314
表	4-3-13	2010年韓流指数調査結果	315
表	4-4-1	2009年韓国ゲーム市場総規模	318
表	4-4-2	韓国ゲーム市場輸出入現況および展望	319
表	4-4-3	2009年韓国ゲームの世界市場占有率(売上額基準)	322
表	4-4-4	業務形態別ゲーム産業従事者数現況	323
表	4-4-5	ゲーム教育機関現況:2004～2010	324
表	4-4-6	分野別就職現況	325
表	4-4-7	主要eスポーツ種目のプロゲーマーおよび準プロゲーマー現況	326
表	4-4-8	プロゲーム団の現況:スタークラフト	328
表	4-4-9	プロゲーム団の現況:スペシャルボス	328
表	4-4-10	年度別国内外eスポーツ大会の現況:2006～2009	329
表	4-4-11	韓国ゲーム市場の規模と今後の展望	339
表	4-5-1	キャラクター産業規模	340
表	4-5-2	キャラクター人気度ベスト10(2008年、2010年の選好度の変化)	341
表	4-5-3	キャラクター産業従事者数推移	341
表	4-5-4	キャラクター産業輸出現況	343
表	4-5-5	キャラクター産業輸入現況	343
表	4-5-6	2010年キャラクター戦略商品開発支援	346
表	4-5-7	優秀キャラクターデザイン高級化および商品化支援	346
表	4-5-8	2010年の大韓民国キャラクター大賞受賞作品	348
表	4-6-1	2009年以後の漫画原作のOSMU現況	351
表	4-6-2	2009年の漫画産業市場規模	352
表	4-6-3	2009年漫画産業のバリューチェーンによる売上額	352
表	4-6-4	2009年漫画出版業売上額現況	353
表	4-6-5	2009年オンライン漫画制作・流通業の売上額	353
表	4-6-6	2009年漫画卸および小売業の売上額	353

表 4-6-7	2009年漫画レンタル業売上額	354
表 4-6-8	漫画産業の地域別輸出額現況	355
表 4-6-9	漫画産業の地域別輸入額現況	355
表 4-6-10	漫画産業の海外輸出方法	356
表 4-6-11	漫画産業の海外進出形態	356
表 4-6-12	漫画産業の正規職と非正規職の従業員数	357
表 4-6-13	職業別漫画産業従事者数	357
表 4-6-14	学歴別漫画産業従事者数	358
表 4-6-15	年齢別漫画産業従事者数	358
表 4-7-1	出版産業売上額現況	361
表 4-7-2	年度別出版社数増加推移(2000年～2010年)	362
表 4-7-3	2010年地域別出版社数現況	363
表 4-7-4	2010年発行実績別出版社数分布	363
表 4-7-5	年度別無実績出版社の比率(2000年～2010年)	364
表 4-7-6	年度別図書発行種数および発行部数推移	364
表 4-7-7	分野別発行種数・発行部数の現況	365
表 4-7-8	平均図書発行部数・平均定価および平均ページ数	367
表 4-7-9	分野別翻訳図書発行種数	368
表 4-7-10	翻訳図書出版比重推移	369
表 4-7-11	2010年分野別・主要国別翻訳出版現況	369
表 4-7-12	年度別印刷会社数推移(2000年～2010年)	370
表 4-7-13	2010年地域別印刷会社現況	371
表 4-7-14	年度別書店数推移	371
表 4-7-15	2009年規模別書店現況	372
表 4-7-16	売上額規模別書店売上額(2006～2009)	372
表 4-7-17	インターネット書店の売上額推移	373
表 4-7-18	電子出版産業市場規模推移	374
表 4-7-19	電子出版物発刊現況	374
表 4-7-20	2010年文化体育観光部優秀学術および教養図書の分野別選定現況	383
表 4-7-21	2010年度文化体育観光部国民読書文化振興事業実績	386
表 4-7-22	刊行物審議実績	390
表 4-7-23	2010年媒体別刊行物審議実績	391
表 4-7-24	2010年ソウル国際図書展参加規模	394
表 4-7-25	2010年海外国際図書展韓国館設置現況	395
表 4-8-1	年度別定期刊行物登録現況	408
表 4-8-2	分野別雑誌現況	409
表 4-8-3	2006～2010年雑誌登録および廃刊現況	411
表 4-8-4	印刷媒体別売上額推移(2007年～2010年)	412
表 4-8-5	新聞種別売上額推移(2007年～2010年)	413
表 4-8-6	総合日刊紙売上額推移(2007年～2010年)	413
表 4-8-7	経済紙の売上額推移(2007年～2010年)	414
表 4-8-8	スポーツ紙の売上額推移(2007年～2010年)	414
表 4-8-9	地域日刊紙売上額推移(2007年～2010年)	415
表 4-8-10	雑誌媒体売上額推移(2007年～2010年)	416
表 4-8-11	雑誌産業の売上額および人材現況	416
表 4-8-12	文化体育観光部が選定した優秀コンテンツ雑誌現況	417
表 4-8-13	印刷媒体別営業利益推移(2007年～2010年)	417

韓国コンテンツ産業政策とグローバル展開(2010年)

表	4-8-14	新聞種別営業利益推移(2007年～2010年)	418
表	4-8-15	総合日刊紙の営業利益推移(2007年～2010年)	418
表	4-8-16	経済紙の営業利益推移(2007年～2010年)	419
表	4-8-17	スポーツ紙の営業利益推移(2007年～2010年)	420
表	4-8-18	地域日刊紙の営業利益推移(2007年～2010年)	420
表	4-8-19	雑誌の営業利益推移(2007年～2010年)	421
表	4-9-1	事業者別放送産業の平均売上額および従事者別平均売上額の現況	427
表	4-9-2	放送産業従事者現況	428
表	4-9-3	2009年の従事者規模別独立制作社の従事者現況	429
表	4-9-4	2009年の媒体別施設現況	430
表	4-9-5	2010年放送映像コンテンツ制作支援実績	432
表	4-9-6	2010年の放送映像コンテンツ制作支援(ミニシリーズ部門)成果	433
表	4-9-7	地上波チャンネルで編成された単幕劇の目録	434
表	4-9-8	放送映像コンテンツフォーマット制作支援	435
表	4-9-9	2010年ジャンル別支援作品数および支援額	436
表	4-9-10	2009年共同制作番組および放映情報	437
表	4-10-1	国別広告費の順位	439
表	4-10-2	媒体別韓国広告費現況	440
表	4-10-3	放送局別広告費推移	441
表	4-10-4	2010年の業種別4大媒体広告費	442
表	4-10-5	広告業種別取り扱い額の比較	443
表	4-10-6	性別・雇用形態別従事者数比較	444
表	4-10-7	各議員の発議法案比較	448
表	4-10-8	2010年の広告市場展望	456
表	4-11-1	知識情報分野の産業分類と定義	458
表	4-12-1	ファッションインダストリーの概念的範囲	464
表	4-12-2	デザイナーファッション産業の定義	465
表	4-12-3	年度別ファッション産業規模	466
表	4-12-4	年度別ファッション産業輸出入規模	467
表	4-12-5	韓国ファッションを活用した国際文化交流協力政策	470

図目次

図	1-1-1	2010年度コンテンツ産業政策のビジョンと目標および課題	4
図	2-2-1	世界の放送市場規模および成長率推移(2005-2015)	53
図	3-1-1	放送会館制作センター	76
図	3-1-2	DMS HDTV制作支援センター	78
図	3-1-3	利用環境改善のためのバナー広告	93
図	3-2-1	3Dコンテンツ分野の核心技術ロードマップ	97
図	3-2-2	企業付設創作研究所および専門担当部処認定制度の事業案内書	106
図	3-2-3	年度別R&D支援総合結果の推移	107
図	3-2-4	DC EXPO	109
図	3-2-5	技術移転説明会、技術移転セミナー、技術移転相談会	110
図	3-2-6	G-Star(中小企業館)	111
図	3-2-7	Siggraphアジア(文化技術共同館)	111
図	3-3-1	知識サービス分野アイデア商業化支援プロセス	120
図	3-3-2	ビジネスセンターコンテンツ特化教育(左)およびセンター全景(右)	122

図 3-3-3	法律条文体系図	126
図 3-3-4	年度別文化コンテンツドットコムのページ閲覧および訪問者数推移	131
図 3-3-5	文化原形‘デジログ4D’写真	135
図 3-3-6	教師研修関連写真	136
図 3-3-7	母胎ファンド助成および運用体系	139
図 3-3-8	文化産業専門会社運営構造	141
図 3-3-9	コンテンツ企業への金融機関貸出し時の課題	145
図 3-3-10	文化産業クラスター構成要素	147
図 3-3-11	文化体育観光部の地域文化産業政策	148
図 3-3-12	CRC支援類型および支援方向	154
図 3-4-1	輸出および海外進出経路	158
図 3-4-2	海外進出時に困難を経験する原因	158
図 3-4-3	海外進出時に困難を経験する原因(内需企業、輸出企業)	159
図 3-5-1	著作権フォーラム	195
図 3-5-2	2010年の教科内容への反映現況	199
図 3-5-3	著作権演劇公演ポスターおよび‘リアルファミリー’公演現場	201
図 3-5-4	著作権特別司法警察組織図	206
図 3-5-5	韓国著作権委員会組織図	207
図 3-5-6	(社)韓国著作権団体連合会の著作権保護センター組織図	207
図 3-5-7	技術的措置ガイドラインづくりのための協議体運営	221
図 3-5-8	放送コンテンツ特徴点抽出および配布サービス業務フロー図	222
図 3-5-9	著作権保護関連活動	223
図 4-1-1	企画開発エージェンシーのジャンル融合型コンテンツ産業体系	267
図 4-1-2	オンラインビジネスセンター(Kobiz)のサービス戦略	269
図 4-1-3	国際共同制作支援団の事業内容	270
図 4-2-1	アニメーション専門チャンネル別国内アニメーション編成分布図	289
図 4-2-2	アニメーション産業と関連する多様なハードウェア プラットホーム	299
図 4-3-1	韓国レコード産業規模推移	303
図 4-3-2	2009年業者別レコード産業規模	304
図 4-3-3	2001年～2009年のオンラインデジタル音楽市場規模推移	306
図 4-3-4	ジャンル別2009年音楽公演売上額現況	307
図 4-3-5	音楽産業地域別輸出額現況	310
図 4-3-6	地域別音楽産業輸入額現況	311
図 4-4-1	2009年韓国プラットフォーム別ゲーム輸出・輸入規模推移	320
図 4-4-2	2009年韓国ゲームの海外輸出国別比重	321
図 4-4-3	韓国ゲーム市場の世界市場占有比率展望:2009～2012	322
図 4-6-1	漫画産業輸出および輸入額現況	354
図 4-7-1	出版物類および公共図書館RFIDシステム導入ロードマップ	377
図 4-7-2	電子出版産業育成推進戦略と課題	380
図 4-7-3	注文型出版(POD)サービス概要図	401
図 4-7-4	電子出版コンテンツ管理センター概要図	401
図 4-8-1	印刷媒体別売上額の推移図(2007年～2010年、4年)	412
図 4-8-2	雑誌産業振興5ヶ年計画	426