

MINISTRY OF CULTURE SPORTS AND TOURISM

2010年



韓国コンテンツ  
産業政策と  
グローバル展開

文化体育観光部

発行 ビスタ ピー・エス

## 発刊のことば

「2010年コンテンツ産業白書」の発行を心からお慶び申し上げます。今日、コンテンツ産業は21世紀の産業を牽引する新しい成長動力となっております。その意味において、この白書がコンテンツ産業のさらなる発展につながる土台になることと確信いたします。

韓国は、'60年代の鉄鋼をはじめとして'70年代の自動車、'80年代の半導体、'90年代のITなどを国家の主力産業として発展させてきました。その結果、世界から注目を浴びるほどの高い水準の競争力の確保と輸出およびGDPの成長を成し遂げました。

21世紀を迎え、国家経済のパラダイムは、成長からサービス業の比重が高くなるソフト化された経済へと変わりつつあります。特に、オンライン化、グローバル化などでサービス部門の貿易が拡大しており、創意性・知的財産・感性などを基にした創造経済と創造産業が出現して来ています。すでに、多くの学者が「経験経済、ドリームソサエティー、ハイコンセプト時代」などと称して新経済を予測しております。

世界コンテンツ市場の規模は、2009年に1兆3200億ドルであり、自動車市場(1兆2000億ドル)、ITサービス市場(8000億ドル)より大きい市場を形成しています。もちろん、世界のコンテンツ市場は、アメリカ(32.4%)、日本(12.3%)、ドイツ(6.7%)、中国(5.7%)、イギリス(5.5%)が5大国をなしています。今後、世界のコンテンツ市場は、年平均5%の成長が見込まれ、その中でも、次世代分野であるスマート領域では、今後、3年間に400%の高成長が見込まれています。

韓国のコンテンツ産業は、2009年を基準に売上が69兆ウォン、輸出が26ドル、従事者が52万人の市場規模を形成しています。また、年平均('05～'09年)の成長率も売上額が4.5%、輸出額が18.9%、従事者が1.4%の成長傾向が続いています。このなかで、20～30代の従事者が全体の約80%を占めるなど、コンテンツ産業は典型的に青年層から好まれており、就業予定者の31.3%がコンテンツ産業を有望職種として認識(1位)しているという結果も出ています。

特に、コンテンツ産業は、付加価値の誘発係数、一人当りの付加価値、付加価値率が他の産業より高いという特長を持っています。また、2010年を基準に、韓国のコンテンツ上場会社(81社)の売上額と営業利益は、全上場会社(561社)より少ないけれども、営業利益率の面においては19.9%であり全上場会社より約3倍高い水準であります。これは、コンテンツ産業が高付加価値産業であることを明確に示す事例だと言えます。

## はじめに

最近、K-POPを中心に、日本やヨーロッパなどに広がっている新韓流は、韓国のブランド高揚と製造業およびサービス業の同伴成長の効果を産み出しています。この状況についてBBCは、「韓流は、サムスンに代わる韓国の国家ブランド」と評価し、香港の亜州週刊は、「IT産業の成功は、韓国の実力を世界に認知させ、韓流文化は、韓国の魅力を裏付けている」と報道しました。実際に、外国人を対象(31ヶ国、8230人)にして、韓国を代表する産業に対するイメージを調査した結果、1位の自動車をはじめ、4位がドラマ、8位が映画、11位がオンラインゲーム、13位がアニメーションなど、多くのコンテンツ産業分野が高順位に含まれていました。

このような理由をもって、コンテンツ産業は、韓国の17大新成長動力('09.5.)、未来3大食べ物産業('11.1.)に選ばれ、韓国の重要政策として認識されています。今後、コンテンツ産業は、文化芸術を基盤にしながらかジャンルを越える連携と、著作権、通商、技術(CT)、金融など、隣接システムとの統合的連携が強く求められます。したがって、韓国経済を導いていく国家戦略産業としてコンテンツ産業を選び、汎国家的努力を傾ける必要があります。

韓国政府は、汎国家的コンテンツ産業の育成のために、コンテンツ産業振興基本計画を発表(2011.5)しました。今後、政府の全ての部署が協力して、韓国のコンテンツ産業がもっている問題点をチャンスに変えていき、国際競争力を高めて世界進出を拡大するために、創作と製作および流通の循環環境を正していかなければなりません。このすべての計画は、政府、公共領域、そして民間企業が互いに協力し合いながら進めてこそ可能であります。

毎年発刊されるコンテンツ産業白書は、韓国のコンテンツ産業の状況をまとめ、未来の座標として使えるように関連分野の資料を収録しています。「2010年度コンテンツ産業白書」は、国民、企業、政府のもつコンテンツ産業発展への意志や成果をまとめた報告書であります。したがって、前年の成果を基に足りないところを点検と分析を行い、コンテンツ産業発展のための羅針盤として活用されることを期待するところです。最後に、白書発刊に参加された多くの方々の苦勞に感謝いたします。

2011年8月 文化体育観光部 長官  
鄭柄國(チョン・ビョングク)