

ジェトロ 地域・分析レポート
韓国コンテンツ産業の現在地を語る
図1：第3次コンテンツ産業振興基本計画の骨子

ビジョン	グローバルコンテンツ4大強国へ飛躍（2027年）
方向	○グローバルコンテンツ産業リーダー国へ飛躍 ○経済的価値の創出と良質な雇用の創出 ○世界の日常文化への浸透
目標	（K-コンテンツ売上高）2022年151兆ウォン→2027年200兆ウォン （K-コンテンツ輸出額）2022年132億ドル→2027年250億ドル （K-コンテンツ関連雇用）2022年64万人→2027年74万人
戦略	推進課題
K-コンテンツを国家戦略産業に育成	(1)K-コンテンツ複合文化団地、コンテンツ産業の今後30年間を見据えたメガビジョン (2)5兆ウォン台のコンテンツ政策金融の供給 (3)グローバルコンテンツ4大強国へ飛躍するための推進計画の改編
コンテンツ企業の成長を通じた雇用創出	(1)未来コンテンツ産業をリードする新技術・IP支援 (2)中小・地域コンテンツ企業の育成を通じた強固な産業基盤の構築 (3)企業成長の支援のための法・制度の改善
海外進出を越え、グローバル主流文化へ飛躍	(1)世界各地から来場者を集めるK-コンテンツフェスティバルの開催 (2)K-コンテンツと関連産業がともに成長することによる輸出拡大 (3)K-コンテンツのグローバル地位にふさわしい著作権保護体制の構築
主要ジャンルへの集中支援による経済的価値創出	(1)（ゲーム）コンソールゲームの集中育成で、K-ゲームのレベルアップ (2)（ウェブトゥーン）韓国のプラットフォームがグローバルプラットフォームへ成長 (3)（映画）映画市場の産業化を通じた第2の「パラサイト」発掘 (4)（音楽）K-ポップを越え、K-ミュージックへ。「K-ポップシン드ローム」の持続性確保 (5)（放送）IP確保・輸出支援で持続するK-ドラマの黄金期の実現

出所：韓国文化体育観光部プレスリリース（2024年6月18日付）