

I. 韓国コンテンツ産業の現状と展望 -----	1	2) 主要統計概要 -----	116
1. 2015年韓国コンテンツ産業の動向と課題 -----	1	3) 分野別主要コンテンツ産業統計概要 -----	119
1-1. グローバル放送市場をリードする「ビッグキラーコ ンテンツ」発掘支援 -----	1	II. コンテンツ産業育成政策動向及び戦略 -----	135
1) 概要 -----	1	1. 第2次コンテンツ産業振興基本計画(2014~2016) -----	135
2) 分野別制作支援リスト -----	2	1-1. 基本計画の概要 -----	135
1-2. 2015年優秀クリエイター発掘支援事業 -----	5	1) 創造パラダイムの到来 -----	135
1) 概要 -----	5	2) コンテンツ産業の市場規模と展望 -----	137
2) 支援内容 -----	5	3) コンテンツ産業の成果と課題 -----	140
1-3. 地域特化文化コンテンツ選定 -----	6	4) 政策ビジョンと推進戦略 -----	143
1) 概要 -----	6	1-2. コンテンツ産業育成課題 -----	144
2) 選定結果 -----	7	1) 投融資・技術基盤の造成 -----	144
1-4. ゲーム産業振興事業推進 -----	9	2) コンテンツ創業、創職の活性化と創意人材の 育成 -----	150
2. 2014年韓国コンテンツ産業の分野別現況と2015年の 展望 -----	11	3) グローバル市場進出の拡大 -----	155
2-1 2014年韓国コンテンツ産業決算 -----	11	4) 健全な生態系の造成と利用の促進 -----	159
1) 包括的現況 -----	11	5) 分野別コンテンツ競争力の強化と協力システム の強化 -----	163
2) 出版市場 -----	13	1-3. 期待効果 -----	169
3) 漫画市場 -----	20	1) 定量的期待効果 -----	169
4) 音楽市場 -----	26	2) 定性的期待効果 -----	169
5) ゲーム市場 -----	30	1-4. 詳細推進課題の実践計画(Action Plan) -	171
6) 映画市場 -----	34	1) 投融資・技術基盤の造成 -----	171
7) アニメーション市場 -----	38	2) コンテンツ創業・創職の活性化と創意人材の 育成 -----	172
8) 放送市場 -----	41	3) グローバル市場進出を拡大 -----	173
9) 広告市場 -----	44	4) 健全な生態系の造成と利用促進 -----	174
10) キャラクター市場 -----	47	5) 分野別コンテンツ競争力の強化及びコンテンツ 産業育成協力システムの構築 -----	175
11) 知識情報市場 -----	51	2. 2015年度コンテンツ産業振興施行計画 -----	176
12) 公演市場 -----	54	2-1. 2015コンテンツ産業振興施行計画の主要な 内容 -----	176
2-2. 2015年の韓国コンテンツ産業の展望 -----	57	1) 投融資・技術基盤の造成 -----	176
1) 総合展望 -----	57	2) コンテンツ創業・創職の活性化と創意人材の 育成 -----	180
2) 出版市場 -----	57	3) グローバル市場進出拡大 -----	183
3) 漫画市場 -----	62	4) 健全な生態系造成及び利用促進 -----	187
4) 音楽市場 -----	66	5) 分野別コンテンツの競争力強化及び協力システ ムの構築 -----	190
5) ゲーム市場 -----	71	2-2. 課題別所要予算 -----	195
6) 映画市場 -----	76	3. 実感型コンテンツの未来成長動力化戦略 -----	196
7) アニメーション市場 -----	80	3-1. 概要 -----	196
8) 放送市場 -----	86	1) 概念及び範囲 -----	196
9) 広告市場 -----	90	2) 2020年の核心商品とサービス -----	198
10) キャラクター市場 -----	95	3-2. 実感型コンテンツ市場の現況 -----	199
11) 知識情報市場 -----	98	1) 国内外の産業環境の変化 -----	199
12) 公演市場 -----	103	2) 市場展望 -----	199
3. 韓国コンテンツ産業の主な動向及び成果 -----	108		
3-1. 2014年韓国コンテンツ産業の主な動向 ---	108		
1) 2014年コンテンツ産業分野の8大成果 ----	108		
2) 2014年文化産業ファンド1兆ウォン突破 ---	111		
3-2. 2014コンテンツ産業統計調査結果(13年基準) 発表 -----	114		
1) 概要 -----	114		

3) 国内外の主要企業の動向 -----	200	2) 海外eスポーツの主な動向 -----	279
4) 国内産業の競争力 -----	201	3. スマートメディア産業育成計画(2015~2020)	
5) 主要国の政策現況 -----	202	-----	281
3-3. 総合分析及び推進戦略 -----	203	3-1. スマートメディア概要 -----	281
1) 総合分析 -----	203	1) スマートメディアの定義及び主な産業 ----	281
2) 推進戦略 -----	204	2) 5大スマートメディア市場の範囲と展望 ----	281
3-4. 目標及び段階別推進戦略 -----	206	3) スマートメディア5大基盤技術 -----	284
3-5. 戦略別推進内容 -----	206	4) 平昌オリンピックスマートメディア試験サービス例	
1) 実感型コンテンツ生態系基盤の造成 ----	206	-----	287
2) 他産業との連携による融複合コンテンツ事業の		5) スマートメディア産業の競争力の分析 ----	289
活性化 -----	210	3-2. 5大戦略と16課題推進戦略 -----	295
3) グローバル市場進出 -----	215	1) グローバルメディアベンチャーの育成 ----	295
3-6. 推進ロードマップ -----	219	2) 新興メディア成長基盤を強化 -----	300
3-7. 推進課題別担当省庁(部署)及び事業 ----	220	3) メディアインフラR&Dを先導して推進	
1) 概要 -----	224	(未来創造科学部) -----	304
2) ホログラムの概念と範囲 -----	224	4) メディアの生態系の共存と開放化 -----	308
3-8. ビジョン及び推進計画 -----	225	5) 融合産業の制度化の用意 -----	312
1) ビジョン及び推進計画 -----	225	3-3. 期待効果 -----	315
2) 主要な研究成果と公聴会出品作 -----	228	1) スマートメディア市場の拡大と雇用創出 --	315
III. コンテンツ関連産業育成戦略と政策動向 ----	231	2) スマートメディア産業の波及効果 -----	315
1. ゲーム産業振興中長期計画(2015~2019) ----	231	3-4. 推進日程 -----	316
1-1. 概要 -----	231	1) [戦略 1] グローバルメディアベンチャー育成	
1) 推進背景 -----	231	-----	316
2) 主要な成果及び限界 -----	234	2) [戦略 2] 新興メディア成長基盤強化 ----	317
3) ゲーム産業育成ビジョンと目標 -----	235	3) [戦略 3] メディアインフラR&Dの先導的推進	
1-2. 3大推進戦略と11大推進課題 -----	236	-----	318
1) 戦略-1:次世代ゲーム産業の新領域の創出		4) [戦略 4] メディアの生態系の共存と開放化	
-----	236	-----	318
2) 戦略-2:ゲーム産業の再飛躍基盤を用意 -	242	5) [戦略 5] 融合産業に対する制度化の用意	
3) 戦略-3:ゲーム認識を向上させ価値の再発見		-----	319
-----	247	3-5. 所要予算 -----	320
1-3. 推進日程と所要予算 -----	255	1) [戦略 1] グローバルメディアベンチャーの育	
1) 推進日程 -----	255	成 -----	320
2) 所要予算 -----	256	2) [戦略 2] 新興メディア成長基盤強化 ----	320
2. eスポーツ振興中長期計画(2015~2019) -----	257	3) [戦略 3] メディアインフラR&Dの先導的推進	
2-1. 概要 -----	257	-----	320
1) 推進背景 -----	257	4) [戦略 4] 共存開放の生態系造成 -----	321
2) 主要な成果と限界 -----	258	5) [戦略 5] 融合産業に対する制度化法案の用	
3) eスポーツ振興ビジョンと目標 -----	261	意 -----	321
2-2. 3大推進戦略と7大推進課題 -----	262	4. 放送産業発展総合計画(2013~2017) -----	321
1) 戦略-1:eスポーツ産業基盤造成 -----	262	4-1. 概要 -----	321
2) 戦略-2:eスポーツ享受文化の拡散 -----	265	1) 推進背景 -----	321
3) 戦略-3:eスポーツグローバルリーダーシップの		2) 放送産業概要 -----	322
強化 -----	270	4-2. ビジョン及び政策課題 -----	324
2-3. 所要予算(案) -----	273	1) ビジョン -----	324
2-4. 国内外eスポーツの主要な現況 -----	274	2) 政策目標 -----	325
1) 韓国eスポーツの主要な現況 -----	274	4-3. 課題別推進戦略 -----	326
		1) 放送産業規制の革新 -----	327

2) 放送コンテンツ市場の活性化 -----	329	1) 戦略 1-放送産業規制革新 -----	339
3) スマートメディア産業育成 -----	332	2) 戦略 2-放送コンテンツ市場の活性化 -	339
4) 次世代放送インフラ構築 -----	334	3) 戦略 3-スマートメディア産業育成 ----	341
5) グローバル市場進出拡大 -----	336	4) 戦略 4-次世代放送インフラ構築 -----	342
4-4. 期待効果 -----	338	5) 戦略 5-グローバル市場進出拡大 ----	343
4-5. 戦略別推進日程 -----	339		