

研究結果

韓国のコンテンツ産業支援策の焦点は、コンテンツ産業を知識経済の核心産業として育成することに合わせており、韓国政府はコンテンツ産業を 21 世紀における国家基幹産業の一つとして映画、音楽、ゲーム、アニメーションなど各分野の基盤施設を拡充し、専門人材の養成と高付加価値商品の開発、コンテンツ産業の海外展開によるコンテンツ産業の国際競争力の強化など、多様な面で支援政策を推進してきた。

韓国コンテンツ産業の市場規模は、年々増加している。2004 年には 50 兆ウォンの市場規模が 2007 年には 17% 増加し、58.6 兆ウォンとなった。

一方、日本のコンテンツ産業の国内市場規模はアメリカに次いで世界 2 位である。しかしながら、ここ数年は微増に留まっている。日本のコンテンツ産業の市場規模は、2005 年 13.7 兆円であり、国内総生産の 3% に過ぎない。また前年度と比べそれ程増加していないのが現状である。日本は国内市場が大きいため、海外進出が遅れ、せつかく優秀なコンテンツ制作能力を持っていても、その能力の活用不足により、十分な市場確保ができない状態である。ネットワーク環境の整備、技術革新、流通経路の多様化などは、コンテンツ市場が大きく拡大する可能性を示している。日本政府は、コンテンツ産業を日本経済の牽引役果たすべき次世代の成長産業に位置づけ、今後 10 年間で、コンテンツ産業の市場規模を現在より 5 兆円増加させることを目標としている。こうした目標を達成するためには、コンテンツ産業のグローバル化を促進することによって海外市場を拡大していく必要があることは明白である。

究成果公表について（予定も含む）

口頭発表（題名・発表者名・会議名・日時・場所等）

題名：コンテンツ産業に関する日韓比較研究
－映画・音楽・ゲーム・アニメーション産業を中心に－

発表者名：鄭 守 源

会議名：韓国日本近代学会

日時：2009年6月13日

場所：韓国済州大学

論文（題名・発表者名・論文掲載誌・掲載時期等）

題名：コンテンツ産業に関する日韓比較研究
－映画・音楽・ゲーム・アニメーション産業を中心に－

発表者名：鄭 守 源

論文掲載誌：東西大学

掲載時期等：2010年3月

書籍（題名・著者・出版社・発行時期等）