



**ICT • DIGITAL CONTENT INDUSTRY IN SEOUL**  
SEOUL METROPOLITAN GOVERNMENT

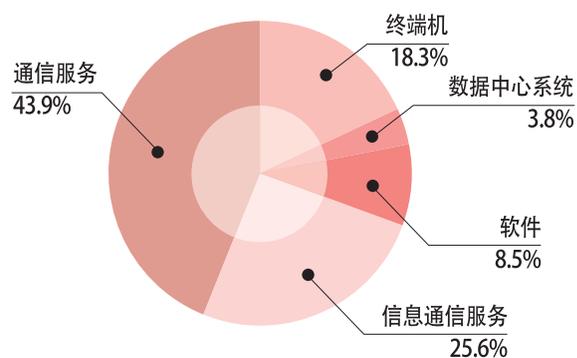
## 全球ICT产业动向

在世界经济走势仍不明朗的情况下，全球ICT市场不断增长，ICT市场模式也发生新变化。随着从有线通信转变为无线通信，网络环境也急速转变为移动网络，已经深入到我们的日常生活中。移动成为日常生活必不可少的一部分，在ICT环境也发生了很大的变化。

据Gartner的统计显示，2013年全球ICT市场规模达到3.6540万亿美元，2014年规模有望达到3.7710万亿美元，同比增加3.2%。

据预测，得益于智能手机和平板PC的增长，硬件市场将保持增长态势，SW和IT服务市场也将呈现恢复趋势。尤其是移动通信高速发展将会带来通信服务市场的大幅增长。

国际IT市场各领域的比重 (2013年)



资料：Gartner (April 2014)



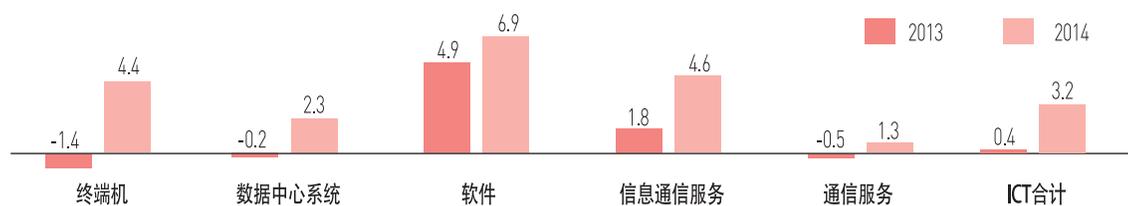
2013年在整体ICT市场中约占45%的通信服务有所下滑，终端机 (Devices) 领域也一蹶不振。据分析，这主要原因在于移动设备的普及率已经饱和、中国的语言通话下降、欧洲的通信支出减少等。

换句话说，随着世界经济的不确定性依然十分突出，PC市场大幅缩小，智能手机市场增速也大幅回落，硬件市场有所倒退。

软件市场是增长率最高的领域，达到2,990亿美元，同比增长4.9%。为有效的营销，加大对大数据分析和活用的投资，这些措施带来软件市场快速增长的机会。得益于无限数据通信市场仍在扩大，通信服务市场有所恢复。



国际ICT市场各领域的增加率



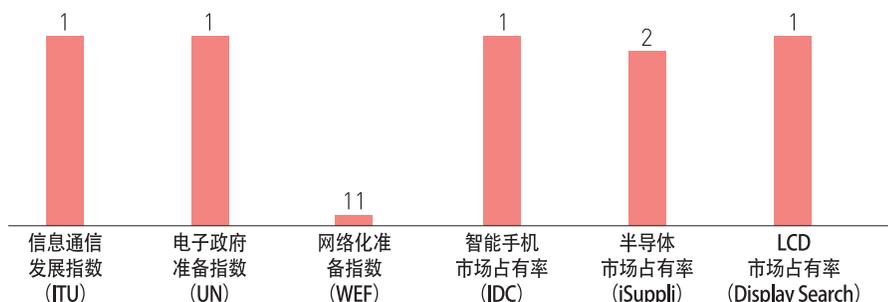
物联网 (Internet of Things)、大数据、云计算、3d打印、穿戴式装置 (Wearable Device) 等成为2014年最受瞩目的尖端技术，据预测，从2014年开始全球ICT市场以这些技术为中心，ICT领域将不断发展。

## 韩国ICT产业竞争力

2000年以来韩国的ICT产业竞争力大幅提高，在全球市场上所占比重快速增加。

从ICT相关主要国际指标来看，韩国的网络利用率、移动超高速宽带普及率占据世界首位。在ITU（世界通信联合）的信息通信技术发展指数和UN电子政府指数中，长期保持全球首位。得益于这些基础设施的发展，在韩国随时随地都能够使用超高速无线网络，可以使用Wi-Fi上网。

### 在ICT产业相关主要国际指标上韩国排名



韩国的ICT制造业领域的竞争力也逐年提高，尤其是在半导体、平板显示器（FPD）、数字电视、智能手机等领域不断降低成本。不仅如此，通过不断提高研发能力，韩国的技术水平达到世界一流水平。尤其是在半导体领域，2013年超过日本，仅次于美国，确保世界第2大市场占有率。

但是从韩中日三国的技术水平来看，中国与韩国的技术差距日益缩小，中国的技术发展速度令人吃惊，因此韩国必须找到新的增长动力。

### 韩中日ICT领域技术水平

技术	2011年			2013年		
	韩国	日本	中国	韩国	日本	中国
半导体	86	98	69	85	97	72
移动通信	87	89	74	90	90	79
信息家电	89	93	70	86	89	69
显示器	95	100	68	91	100	71

## 首尔ICT产业竞争力

### 亚洲ICT商务的核心地区

首尔市韩国的首都，也是亚洲ICT商务的核心地区，就成为创新型知识产业的枢纽。首尔不仅在金融及物流方面具备强大的优势，还具有尖端ICT产业及知识基础产业的强大竞争力，扮演亚洲商务枢纽的角色。据预测，SNS将会引领网络产业，韩国NAVER的LINE以变化速度很快的创新性为武器，在东亚和第三世界地区正在掀起一场热潮。

### 具有丰富的优秀人才, 适合ICT等知识基础产业

首尔面积仅占国土面积的0.6%，韩国ICT公司的43%都集中在首尔，总ICT人员的31.4%也在首尔。从中可以看出，优秀人才很丰富，有利于培育知识基础产业，因此首尔受到很多外国人投资者的瞩目，并积极进行投资。

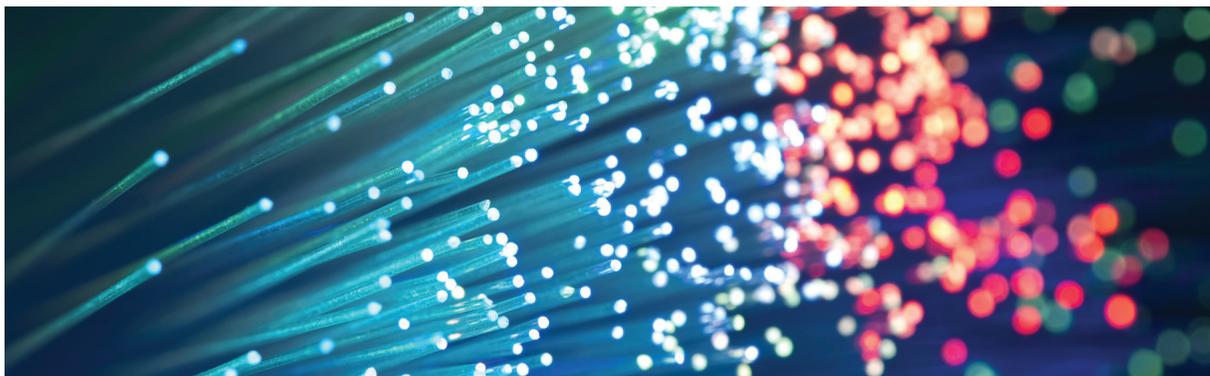


资料：KAIT、2013年ICT情况调查（2013.12）、风险企业人才统计系统（'14.7）

### 扩大ICT产业集群

首尔数字园区（前，九老工业园区）是在2014年迎来50周年的韩国第1个产业园区，也是具有代表性的ICT集群，首尔通过首尔数字园区、圣水IT产业开发振兴地区等各种产业生态系统，大力培育有关企业。

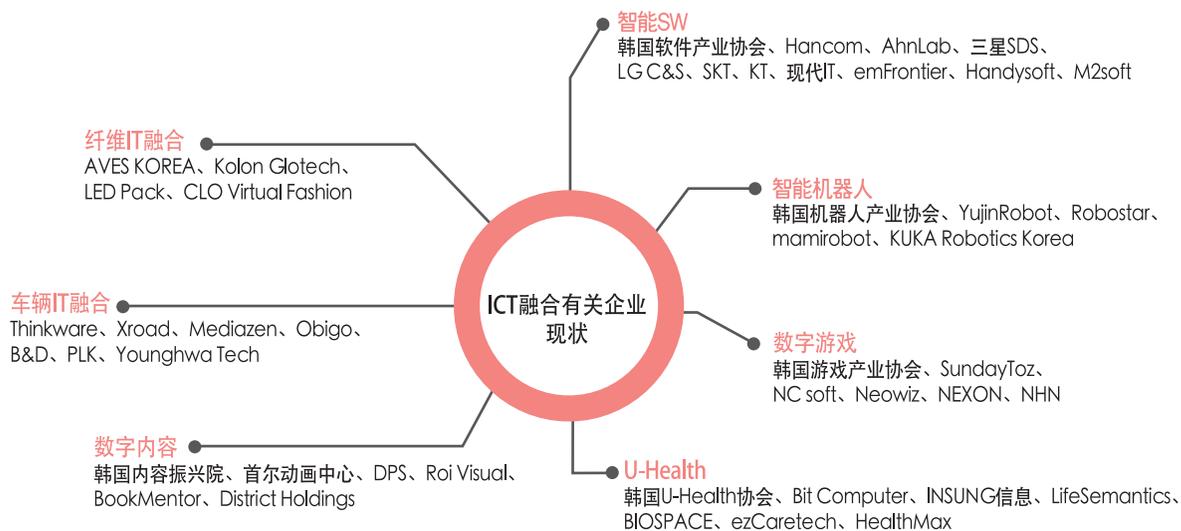
首尔是最大的产业枢纽城市，打造新产业创业摇篮，年轻人只要有点子和创新心态，就可以创业。可以说，首尔地区将会成为像美国硅谷一样的创业摇篮，也将成为像德国阿德勒斯霍夫一样隐形冠军小企业的枢纽。



## ICT融合行业的创业的创业不断增加

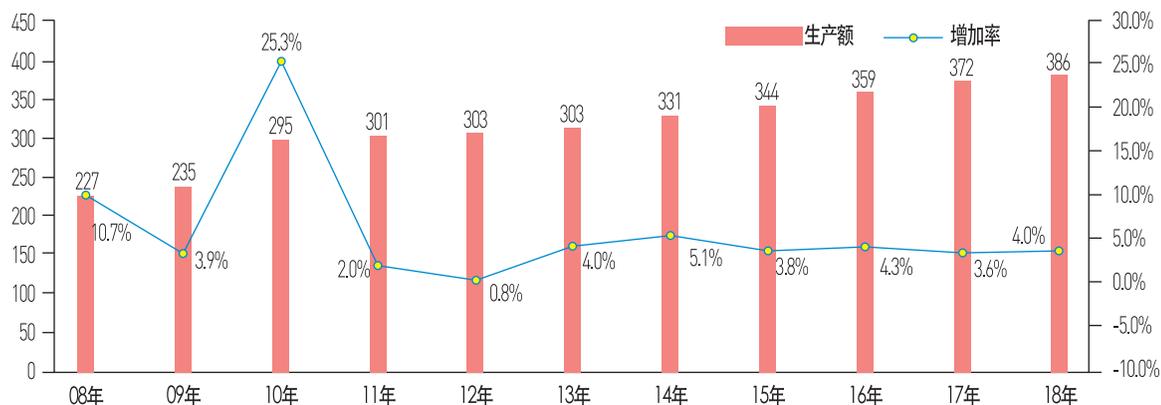
首尔在以知识为基础的尖端ICT领域具有优势，尤其是ICT基础融合行业的创业不断增加。例如，在智能机器人、SW、数字内容、数字游戏、U-Health、R&D中心等很多领域出现创业热潮。

## 首尔地区ICT融合有关企业现状



## 韩国ICT产业现状及展望

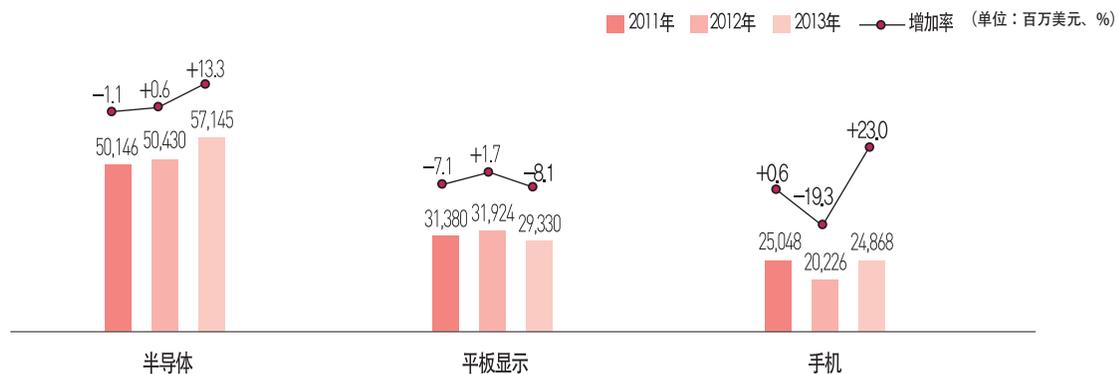
### 韩国ICT产业的生产业绩及展望



资料：产业通商资源部、“构建健康的电子产业生态系统”（2013.03）

2013年韩国的ICT出口同比增长9.1%，达到1,694亿美元，取得了前所未有的成果。同时，ICT贸易收支也达到886亿美元，实现了贸易顺差，创纪录新高。

### 韩国主要ICT领域的出口现状



资料：韩国贸易协会、KITA.net

虽然全球经济萎靡不振，韩国ICT出口之所以不断增加，是因为完善智能手机、平板PC、半导体、DTV等主要出口项目的价值链 (Value Chain)，并确保强大的竞争力。

据预测，今后韩国ICT产业生产领域将得益于全球经济复苏、新兴市场智能设备普及率提高，在2013~2018年期间年均增长率将达4.15%。

## ICT朝阳产业

首尔之所以在技术创新速度很快的ICT领域具有很多新事业创业机会。是因为具备完善的产业基础设施和丰富的优秀人才。尤其是世界ICT企业为了在韩国市场实现“韩国梦”，越来越多的企业在首尔设立R&D中心，子公司或合资法人。这些企业进军SW、半导体设计、通信装备等很多领域，针对韩国市场扩大事业范围。世界ICT企业为了抢占市场积极开展营销活动，营销对象不仅包括原有的市场，还包括朝阳领域市场。

世界ICT行业之所以关注韩国市场的理由，是因为韩国是ICT强国，也是很大的需求市场。韩国在智能手机·TV·汽车等方面具有比任何国家更多的制造业市场。新的机会和需求也随之增加。因此国际ICT企业的目光集中在韩国市场。

很有前途的ICT领域	
主力产业	半导体、显示器、5G移动通信、光传输设备及终端机
未来新产业	下一代终端机、u-Health、数字内容、3d打印
基础产业	SW、IoT (物联网)、ITS (智能交通系统)、云计算、灾难防治、大数据分析



## 主力产业ICT领域

主力产业ICT包括半导体、显示器、5G移动通信、光传输设备及终端机等领域。三星电子、LG电子、SKhynix等大企业通过技术创新引领主力产业的国际市场，因此这些企业有利于进军基础不牢、需求不断扩大的半导体设计、装备、核心零部件素材等市场。这是因为韩国脆弱的部分将会成为外国人企业能够发展的一个机会。换句话说，韩国的生产规模越大，有关企业获得机会的可能性越大。

### 半导体

在半导体领域中智能半导体、半导体设计等行业的前景和乐观，Qualcomm、Intel、MediaTek、Synopsys、Fairchild Korea等为企业进军这一市场展开激烈的竞争。

### 显示器

除了传统强者三星、LG以外，很多OLED领域的风险企业也不断开创显示器领域的新局面。

### 5G·光传输设备领域

下一代朝阳通信领域——5G及光传输设备行业，得益于政府的支持政策，大企业和风险企业展开激烈的竞争。由于首先在首尔建立5G移动通信，海外企业为了把首尔当作测试平台（Test-bed）做出不懈努力。

行业	ICT朝阳领域的国内外企业
半导体	三星电子、SKhynix、Alphachips、Qualcomm、Intel、MediaTek、Synopsys
显示器	三星、LG、comtronics、Melfas、日近显示器、Duksan Hi-Metal
5G移动通信	三星、LG、SK、KT、ntels、Wave Electronics、Innowireless
光传输设备及终端机	三星、LG、P&TEL、RFTech、e-litecom



## 未来新产业ICT领域

目前，智能手机市场已经饱和，因此在未来新产业ICT领域中下一代产品穿戴式智能设备（Wearable Smart Device）等形成新的市场。下一代终端机、u-Health、下一代内容、3d打印等成为新的朝阳行业。

### 下一代终端机

从下一代终端机领域来看，三星、LG以及中小风险企业进入到模块或零部件领域。

### U-Health

U-Health领域是政府推出的创造经济政策的一环，受到政府的大力支持。得益于政府的培育政策，国内外企业在具备高水平的ICT技术、丰富的高级人才的首尔地区进军各个领域。Siemens、GE Health Care等外国企业进入了这行业。

### 数字内容

在数字内容方面来看，风险企业挖掘艺术文化产业等丰富多彩的商业模式，积极开展事业活动。尤其是以ICT技术为基础引发人的感觉和认知，让人感觉类似于实际的经验和感情的参与型下一代内容开发成为主流行业，这领域可以应用到娱乐·文化·教育·医疗的很多行业。

### 3D打印

据预测，3d打印行业得益于政府的培育政策，将会成为能与智能手机相媲美的热门产品，国内外很多企业也非常关注这一点，纷纷进入到这一市场。有关企业有carima、INSTECH、Corentec、Sindoh等。

行业	ICT朝阳领域的国内外企业
下一代终端机	三星、LG、P&TEL、Brilliantts、Kworks、EDAM信息通信
U - Health	Siemens、GE Health Care、三星、LG、Huvitz、INSUNG信息、LifeSemantics、BIOSPACE、ezCaretech、HealthMax、Infopia、CU Medical
数字内容	DPS、Roi Visual、BookMentor、District Holdings、CLO Virtual Fashion
3D 打印	carima、INSTECH、Open Creators、TPC、Protec、SMEC、Hy Vision System、Corentec、Sindoh



## 基础产业ICT领域

在基础产业ICT领域中SW、IoT（物联网）、ITS（智能交通系统）、大数据分析等领域成为朝阳产业。韩国的制造业实现了均衡发展，世界ICT企业为了与韩国制造业进行融合而开拓新市场进军韩国市场。从智能手机·家电到汽车，需要ICT技术的产业空间很广阔，所以首尔受到外国ICT企业的广泛关注。不仅如此，目前韩国企业已经发展到引领尖端技术潮流的水平。因此首尔作为跨国企业，已经超过单纯提高销售额的水平，就成为能够证明最新成品功能的优秀测试平台。

### SW

Oracle、MS、谷歌、IBM、三星、LG、AhnLab等国内外企业进军SW市场，在软件领域展开激烈竞争，获得巨大的收益。

### 物联网

以前认为物联网（IoT）是遥远未来的朝阳产业，但是最近得益于无线通信技术的发展，物联网进一步接近现实，国内外企业进入这领域而积极形成价值链。例如，Cisco Korea、SKT、KT、现代BS&C等企业。

### ITS

ITS（智能交通系统）是为交通安全、缓解交通堵塞、传达信息等引进的系统。尤其是首尔的ITS在世界市场上最著名的系统，经常来很多外国人参观交流以及要引进到本国的人。

### 云计算及大数据分析

从云计算及大数据领域来看，韩国IT基础设施水平很高，每天产生庞大的SNS等个人信息及电子政府等公共信息。因此这商务模式的主要业务是通过收集·加工·分析数据的一系列过程，提供有针对性的服务。IBM、Oracle、谷歌等跨国企业和三星、LG、NHN等韩国企业进入这行业，最近风险企业的创业快速增加。

行业	ICT朝阳领域的国内外企业
SW	Oracle、MS、谷歌、IBM、三星、LG、emFrontier、Handyssoft、EST Soft、MDS Tech、AhnLab、Igloo Securuty
IoT（物联网）	Cisco Korea、SKT、KT、韩国PLANT管理、Q Stech、现代BS&C
ITS（智能交通系统）	PLK、Mediazzen、Obigo、B&D、Younghwa Tech
云计算	NHN、SKC&C、三星SDS、Infraware、Feelingk、IBM、谷歌
灾难防治	SUM Engineering、现代通信、Coregleam、Hidea Solutions、DM Enertech
大数据分析	Riacoms、三星、LG、现代汽车、TeraData、IBM、Oracle、NHN、谷歌

## 外国人投资企业成功事例

### Cisco Systems, Inc.

思科系统公司总部位于美国加利福尼亚州圣何塞。1984年由斯坦福大学计算机工学研究员夫妻伦·波沙克 (Len Bosack) 和桑迪·勒纳 (Sandy Lerner) 成立后, 迄今为止不断取得新的发展。思科系统公司在2013年 (会计年度从2012年8月到2013年7月) 总销售额竟达到486亿美元, 以2014年第一季度为标准, 在全球拥有75,136名雇员。

#### 思科韩国简介

- 公司名称: 思科韩国 (Cisco Systems Korea)
- 成立日期: 1994年9月
- 代表: Jeong Gyeongwon 社长 (President, Cisco Korea)
- 职员: 500余名 (以2014年2月为标准)
- 主要业务: 提供网络系统、合作、音频及视频、保安、数据中心、移动/无线等有关解决方案及服务
- 特点: 网络基础IT领域的龙头企业、提供可信的End-to-end解决方案、持续开发技术、提供有系统的组织及万锭的技术
- 合作公司: 800余家公司



Cisco Systems Korea在“基于思科固有的万物互联 (Internet of Everything, IoE) 价值提升顾客的价值”的旗帜下, 为国内顾客及合作公司提供创新型价值的技术解决方案, 重视与顾客及合作公司的合作。

不仅如此, 为国内ICT产业发展与政府及企业合作进行各种活动, 同时在培育国内风险企业方面也扮演着一定的角色。Cisco为进行国内风险投资及ICT产业传信支持, 于2009年组成以Skylake Incuvest为运营公司的Skylake Global Incuvest第4号 (SGI4), 在约达1千亿韩元的基金投资400亿韩元。另外, 2011年11月KT和Cisco为引领国际市场发表通信-ICT融合战略, 并设立智能空间事业专门公司——Centios (前, kcsc)。



## 外国人投资企业成功事例

### Qualcomm Inc.

Qualcomm CDMA Technologies(QCT)和Qualcomm Korea进军韩国市场。

QCT是向韩国的三星、LG、KT、SKT、泛泰等有关通信的所有公司提供技术和营销服务的公司。例如，向终端机制造公司(三星电子、LG电子、泛泰、SK Teletech等)供应手机终端机的核心零部件——MSM (Mobile Station Modem)芯片，并提供工程服务。

Qualcomm Korea的主要任务是无线通信商务、宣传、行政管理，并运营R&D中心。高通网络服务事业部(Qualcomm Internet Service)是开发无线网络平台、应用及提供服务的部门。Qualcomm Korea与高通网络服务事业部一起积极开发以移动多媒体技术为核心的下一代移动解决方案。



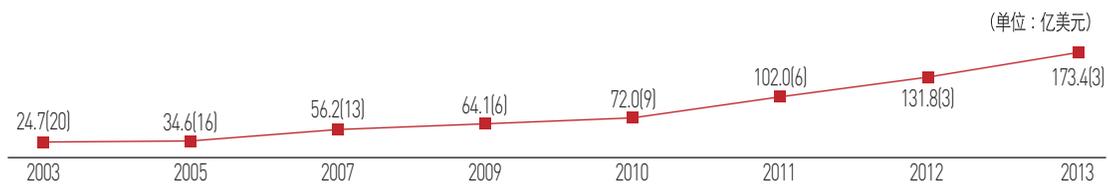
1994年4月高通(Qualcomm)开始与韩国企业进行有关CDMA技术的许可业务，从此开始在韩国开展事业。当时高通(Qualcomm)只不过是很小的风险企业，但是目前高通之所以能够成为世界一流的通信用半导体公司，这得益于韩国通信产业。

使用高通CDMA数据机芯片的公司向高通(Qualcomm)支付5%的专利费，高通在韩国市场获得了巨大的技术费利益。CDMA技术方式是仅在韩国采用的标准，因此三星电子和LG电子在手机市场实现飞跃发展的时候，高通(Qualcomm)也能成为移动芯片组市场的领头企业。

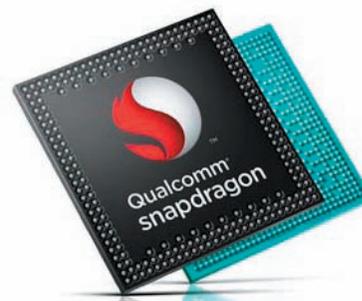
2012年高通(Qualcomm)的销售额达132亿美元，成为继英特尔、三星电子之后的世界第三位。特别是在无晶圆厂(Fabless)领域，继续保持世界第一的位置。到目前为止，没有一个比得上高通(Qualcomm)的数据机芯片公司。

Qualcomm Korea高级副总裁说，“对高通(Qualcomm)来说，韩国通信市场具有很大的意义，在韩国运营R&D中心的理由也是因为韩国市场非常重要”。(2013.12)

### Qualcomm的销售业绩及行业排位



资料：iSuppli



## 外国人投资企业成功事例

### Fraunhofer-Gesellschaft

德国4大国家研究所 (Fraunhofer•Max Planck•Helmholtz•Leibniz) 之一。

Fraunhofer 设立于1949年, 在德国具有67个研究所和设立的23,000多名的职员, 是德国最有代表性的捐助研究机构, 也是欧洲最大的应用科学技术研究机构。大部分职员是优秀的自然科学家及工学家, 以2012年为标准, 一年预算约达19亿欧元。

每年预算的约三分之一是德国政府支持的资金, 其他三分之二的预算是按照委托研究的结果, 民间及公共领域的合作伙伴提供的资金。Fraunhofer 在欧洲、美国、亚洲地区进行多方面的科学合作。

Fraunhofer Representative Office Korea (Fraunhofer 韩国代表办公室, Kim Juhwan 代表) 设立于2007年, 在德国67个 Fraunhofer 研究所与韩国合作伙伴之间的委托研究、共同研究或许可模式的技术转让等事业领域提供事业合作服务。

于2014年3月, Fraunhofer 研究所与韩国电子通信研究院 (ETRI) 对于物联网 (Internet of Things)、5G (第5代移动通信) 技术等7个领域推进共同研究签订了融合技术共同研究谅解备忘录。





ICT产业现状

SEOUL METROPOLITAN GOVERNMENT

## 政府及首尔的ICT支持政策

2013年中央政府基于「创造经济实现规划」，将科技和ICT行业就融合、扩大到各产业而创造新的产业及工作岗位，为此政府推进创造经济政策。

因此政府为“通过科技和ICT的融合创造出新产业、新市场的增长动力”进行大力投资。为实现这一目标，将SW、内容产业培育成核心产业，迅速应对物联网、大数据等新产业领域，积极改善阻止科技、ICT应用的限制。尤其是为了积极进行科技·ICT与其它产业之间的融合，正在推进“创造维生素项目”。这就是在农业(A)、文化(C)、环境(E)、食品(F)、政府(G)、基础设施(I)、安全(S)等各领域挖掘可以提升有关产业的活力及竞争力的课题，进行与ICT的融合化。

打造「创业→增长→回收→重新挑战」的良性循环的创业生态系统，就营造中小企业、风险企业不断诞生的环境。为此，加大对初期创业企业、中小企业、中坚企业的金融支持力度，积极进行风险企和中小企和的企业并购、培育国际专门企业等，为了解决有关课题积极采取措施。

首尔市之所以占电子政府第1位、巴士信息系统获得世界大众交通协会(UITP)的模范事例奖，是因为具备完善的ICT基础设施。首尔市为了建立世界各城市之间电子政府合作体系，担任WeGo(World e-Governments Organization)主席国。

首尔市为发展成为U-City，更加强化优秀的ICT基础设施，推出扩大公共无线网络(WiFi)基础设施、建立首尔型大数据共享·利用平台等各种政策。



首尔科技园

## 为引进ICT国际总部及R&D中心做出努力

目前，很多外国人投资企业在韩国运营R&D中心。MS、Motorola、IBM、3M、Oracle、Siemens等世界一流企业开展研发活动，各个企业扮演着自己的角色，针对各企业特性进行研究。



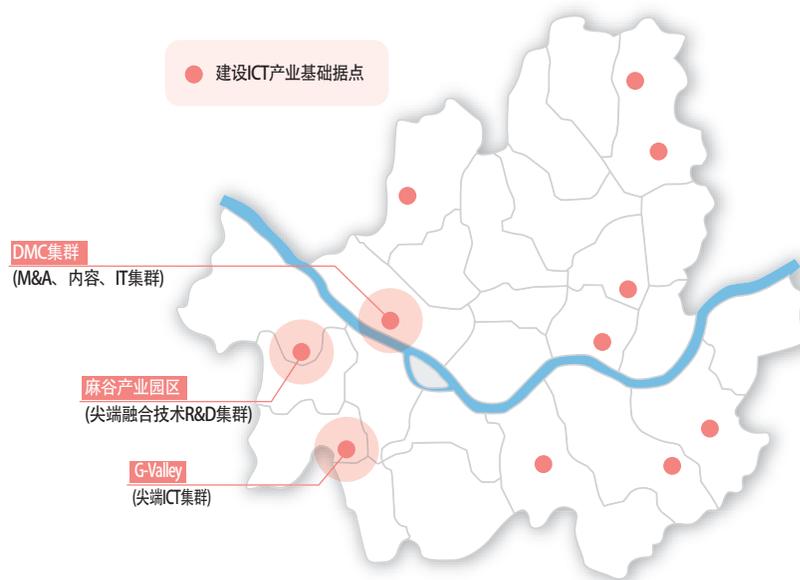
为了引进跨国企业的总部及R&D中心，提供现金支持、减免租赁费用等针对性优惠，大幅改善外国人的生活环境。同时，为了确保海外优秀的技术人才，延长了在外国人投资R&D中心在职的外国人技术人员的所得税减免有效期。

不仅如此，根据规定，外国人投资入地支援范围限于工厂用地，因此对于以建筑设施为核心的R&D行业不能提供支持。但是今后除了工厂用地以外，建筑租赁也包括在R&D中心的入地支援对象范围内。同时在R&D中心建立国内网络也提供支持，就让R&D中心参与国内产学联和共同研究及国家政策。



## 建设ICT产业基础设施

首尔市为了创业企业、外国人投资企业等，建设首尔数字产业园区、麻谷产业园区、圣水IT综合中心、圣水IT产业开发振兴园区、首尔生产型创业培育中心、DMC(Digital Media City)事业、首尔游戏内容中心、首尔科技园、洪陵风险谷、首尔产业振兴院等产业基础设施，并打造首尔研究院等智囊团。



### 麻谷产业园区

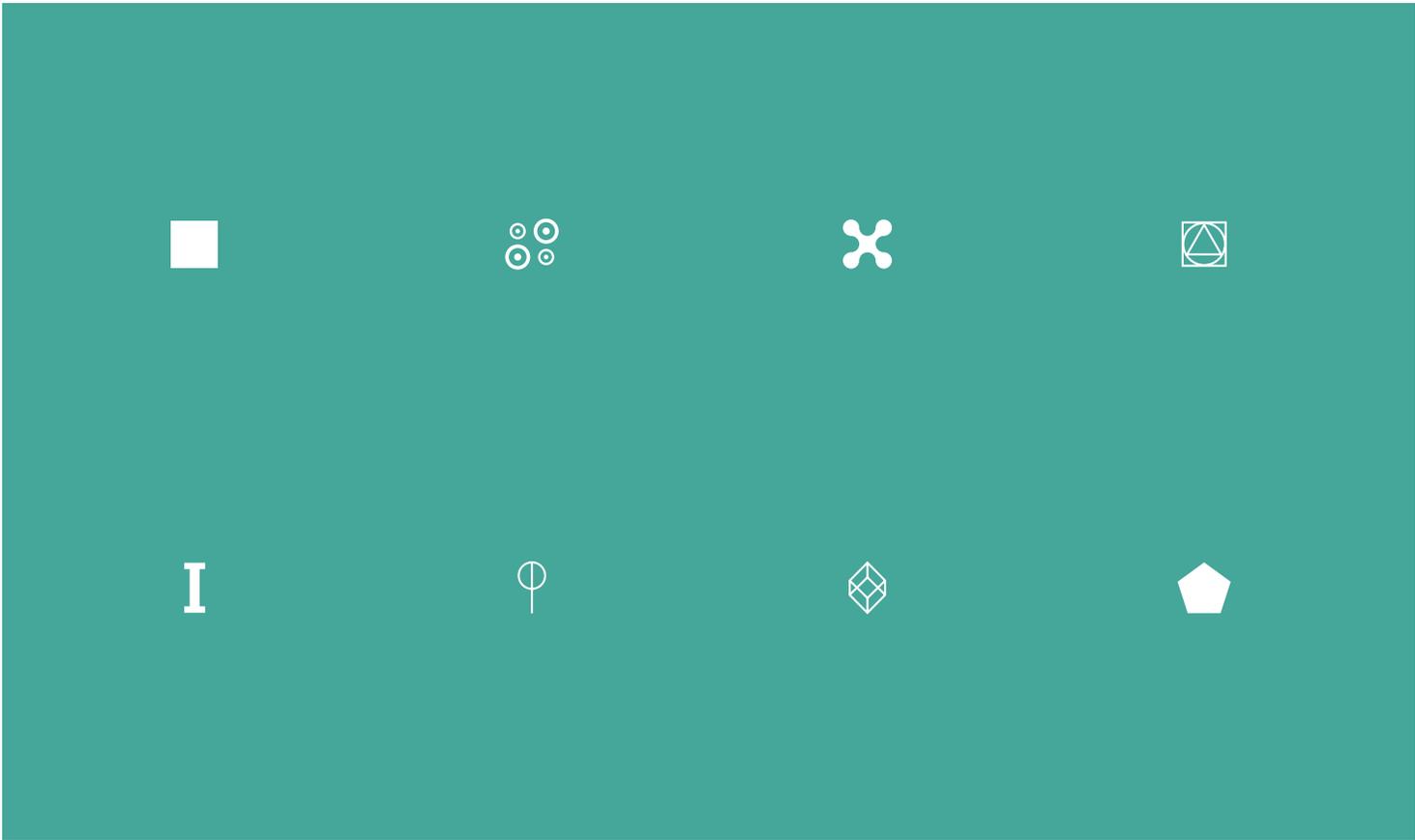
作为尖端融合技术 (ICT、BT、GT、NT) R&D集群及新技术产业的孵化器，为了培育下一代增长动力产业，选定了麻谷产业园区。主要招商行业是有关尖端技术的研发领域。目前，LG、大宇造船、可陵、Access Bio等企业入驻麻谷产业园区。

### DMC事业

DMC是由垃圾填埋场兰芝岛及其周边一带改为绿色环境未来型模式的，是世界顶级水平的数字媒体及娱乐集群，成为环境与技术、文化与产业、投资与创新相结合的尖端内容开发·生产·流通园区。DMC将会扮演韩国优秀的ICT技术、人力资源、韩流热潮的文化娱乐产业领域相结合的核心角色。

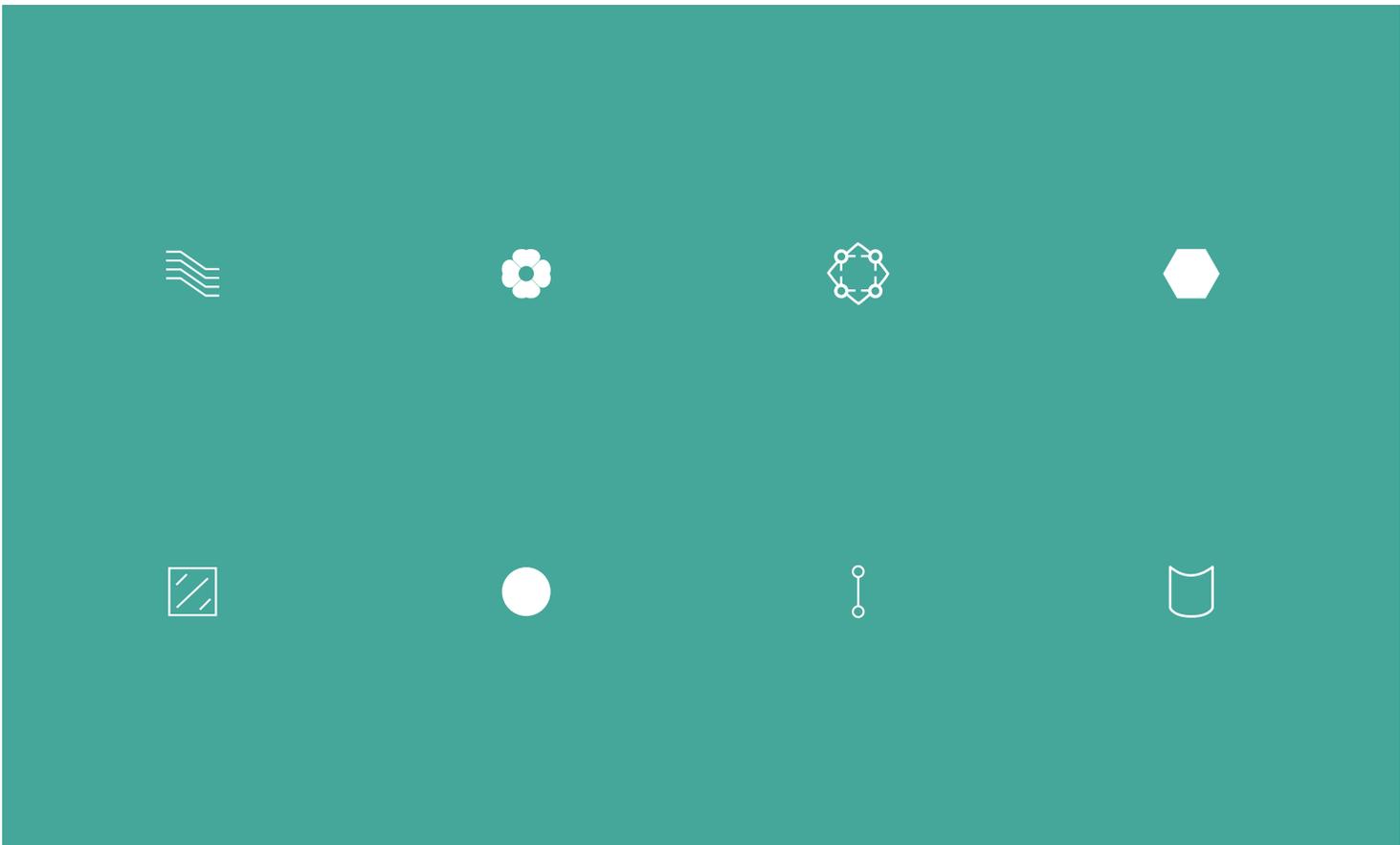
### G-Valley

首尔市对原有的韩国产业园区进行大幅度的改善，建设首尔数字产业园区，引进高附加值的尖端产业、信息知识型产业，大企业研究所、风险企业等入驻，以建设风险企业为核心快速发展成为尖端城市型产业园区。



# 数字内容产业现状

DIGITAL CONTENT INDUSTRY IN SEOUL / SEOUL METROPOLITAN GOVERNMENT



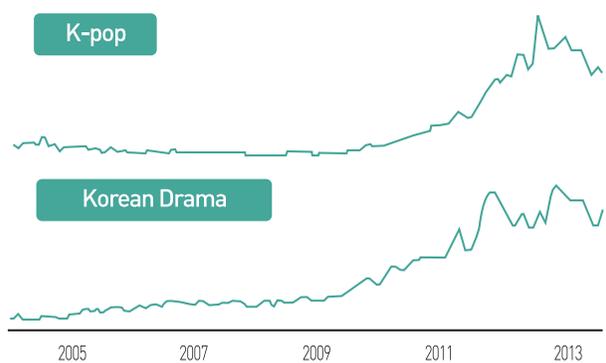
## 内容产业

社会经济结构从产业经济、知识经济转变为以创新、想象力、科技相互融合为核心的创造经济模式。创造经济是想象力、创新能力与科技（ICT）相结合，开拓新产业市场的经济模式。这时，内容产业成为创造高附加值的核心产业。

创造经济成为经济可持续发展的新增长动力，发达国家积极投资在文化、内容等创造产业领域。UNCTAD将创造产业（Creative Industry）分为13个领域：电影、音乐、广告、游戏、广播、演出、时装、软件、设计、出版、美术、建筑、工艺。美国、英国、日本、德国、法国等人口超过5千万，人均国民收入为3万美元以上的发达国家，这些国家作为创造产业大国，为了发展有关产业做出积极努力。

### 韩流和内容产业

得益于韩流，内容出口从2008年的23.3亿美元增加到2012年的46.1亿美元，竟增长了97.8%。随着韩流热潮的高涨，对韩国文化的兴趣和偏好度不断上升，进一步提升韩国国家形象，对韩国产品的偏好度也随之提升，对出口起到积极作用。



资料来源：谷歌趋势搜索频度



## 全球内容产业动向

2013年全球内容市场规模达1.7332万亿美元，得益于智能媒体的扩散，高增长趋势将继续下去。据预测未来5年期间，年均增长5.6%，到2016年将提高到2.0464万亿美元。

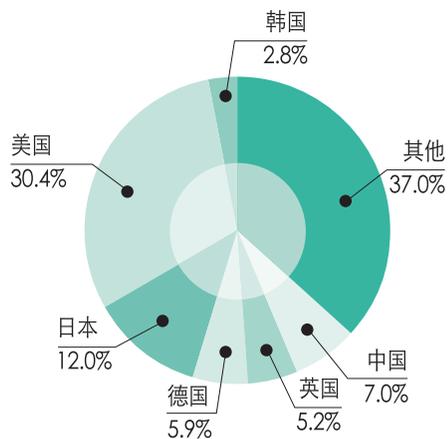
2008年爆发金融危机之后，贸易规模减少12%，但是内容产品和服务出口却年均增长14%。在欧洲、美洲、亚洲等地区，内容产业的增长率比经济增长率还高，这一点值得瞩目。

以英国为例，2011年经济增长率仅为0.8%，连1%都不到，但是内容产业增长率达1.3%。中国经济仍处在高速增长时期，经济增长率达9.3%，但中国的内容产业增长率超过经济增长率，竟达14.0%。

## 韩国内容产业动向

2012年韩国内容市场规模达87.2716万亿韩元，与2011年相比增长了5.2%。据预测，2013年达91.5万亿韩元（推算），年均增长率为7.2%，到2016年将达到约112.6万亿韩元。

2011年内容产业产生的附加值占GDP的2.7%，同比增长0.1p，由此可以看出，内容产业在国家经济所占的比重日益增加。同时，韩国内容产业的全球市场占有率为2.7%，亚洲第三位，全球第7位。



全球娱乐&媒体产业占有率 (2012P)

排位	国家	市场规模
1	美国	489.9(30.4%)
2	日本	191.6(11.7%)
3	中国	115.3(7.0%)
4	德国	97.4(5.9%)
5	英国	85.5(5.2%)
6	法国	69.7(4.3%)
7	韩国	45.1(2.8%)
8	意大利	42.6(2.6%)
9	巴西	42.5(2.6%)
10	加拿大	41.5(2.5%)

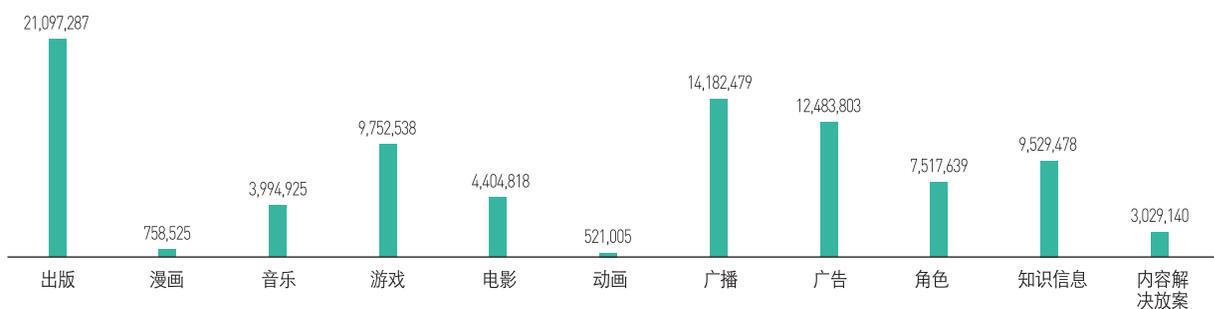
资料来源：PWC (2013) 「Global Entertainment and Media Outlook 2013-2017」

尽管世界经济依然低迷不振，但韩国内容产业在销售、出口、雇佣市场上仍在不断增长。2012年销售额达87万亿韩元，年均增长率为8.2%。出口为46亿美元，年均增长率为18.5%，从事人员有61.1万名，年均增长2.7%。

## 各领域的市场规模

在韩国内容产业中市场规模最大的行业是出版产业，出版产业在内容产业销售总额中占24.2%，达21.0973万亿韩元。之后依次为广播为14.1825万亿韩元（16.3%）、广告为12.4838万亿韩元（14.3%）、游戏为9.7525万亿韩元（11.2%）。

### 韩国内容产业各领域的销售额现状

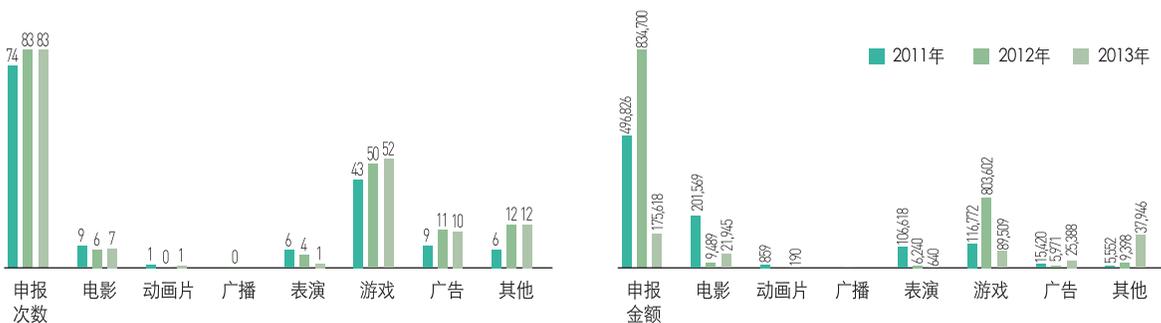


资料来源：2013年内容产业统计调查，文化体育观光部

## 在内容产业中外人投资现状

最近3年以来，在7个产业领域中，投资次数和投资额最多的领域是游戏（游戏软件开发业），投资次数达到145次（60.4%），投资额为10.6亿美元，投资比重竟达到70.3%。

3年以来，从（2011年~2013年）投资次数来看，在2012年增加16.3%（43→50次），在2013年再增加4%（50→52次），呈现不断增加的趋势。据预测，今后也将继续保持一定的投资次数和投资额，内容产业的资本流入将继续增加。



资料来源：2013年内容产业外国人直接投资动向，韩国内容振兴院

游戏、电影等领域已具有国际竞争力，对外投资仍保持稳定，今后也有望进一步扩大投资。以前韩流热潮不断扩散的美洲和欧洲国家的投资逐渐减少。目前在亚洲地区（中国、日本、新加坡、香港）重新掀起韩流热潮，韩流影响力日益扩大。

## 具体领域的市场现状

### 游戏产业

游戏主要分为在线游戏、电视游戏、手机游戏、PC游戏、街机游戏等。2012年韩国游戏市场实现坚实增长，比上年同期增长10.8%，成为引领韩国内容产业发展的火车头，做出很大贡献。

过去，在游戏产业中在线游戏所占的比重过高，这难免让人忧虑。但现在，这比重下降到70%以下。与此同时，随着手机游戏产业的急速增长，占8.2%。

在全球媒体集中在智能手机、平板PC等移动媒体的情况下，韩国手机游戏市场迅速崛起，让韩国游戏领域的发展前景更加明朗。

另外，2012年游戏出口同比增长11%，超过26亿美元，进口则减少12.6%，不超过2亿美元。截至2000年，韩国是进口外国游戏的游戏进口国，以进口为主发展游戏产业。但目前，韩国游戏产业从进口型转换为出口主导型。

据预测，手机游戏市场将持续发展，与在线游戏一起在游戏市场将起到有力推动作用。据此推算，2013年韩国游戏市场规模将超过10万亿韩元，在未来3年韩国游戏市场将继续增长。

### 主要企业



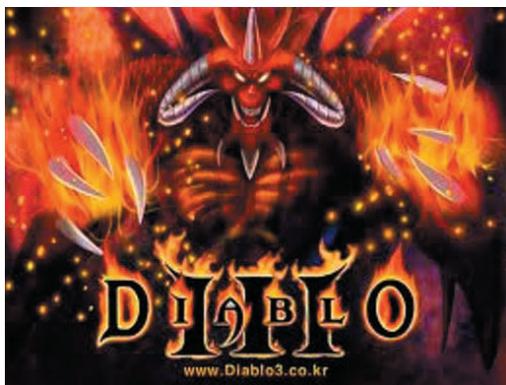
## 在线游戏

在线游戏市场规模达6.7369万亿韩元，这相当于韩国游戏市场的69.6%。在线游戏在以稳定的基础设施为基础的内需市场有很多玩家。虽然目前因中国游戏市场的爆发性增长，韩国“冠军地位”被中国夺去。但是韩国仍作为全球第二大市场，具有强大的市场竞争力。

## PC游戏

网吧市场是仅次于在线游戏的第二大行业。2012年网吧的销售额达1.7932万亿韩元，在整个游戏市场中占有率为18.4%。随着市场模式的变化，网吧市场规模呈下降趋势，但2012年同比增长4.5%。据分析，《暗黑破坏神3》等游戏大作上市就吸引很多玩家，《英雄联盟》等游戏持续走红，这些因素对于网吧市场起到积极作用。

2011年PC游戏的销售额仅为96亿韩元，到2012年其销售额达680亿韩元，则大幅增加，在整个游戏市场所占的比率达0.7%。这都是在全球掀起热潮的游戏销售带来的效果。今后游戏市场能否可持续发展，这将取决于继续开发和销售后续游戏。



## 手机游戏

2012年手机游戏市场规模同比增长89.1%，销售额竟达8,009亿韩元，市场占有率也同比增长3.4p，为8.2%。随着智能媒体的普及和扩大、功能升级、移动广告的发展，手机游戏的发展将持续下去。



## 电视游戏

2012年电视游戏市场规模为1,619亿韩元，与上年相比减少40.1%，市场占有率为1.6%。目前没有生产新的视频游戏控制台（电视游戏）。与此相反，在智能媒体方面积极开发各种运用模式和新的软件。因此电视游戏大大落后于知智能媒体，销售成绩也不好。因而电视游戏市场呆滞现象更加严重，今后一段时期，这些现象将继续下去。



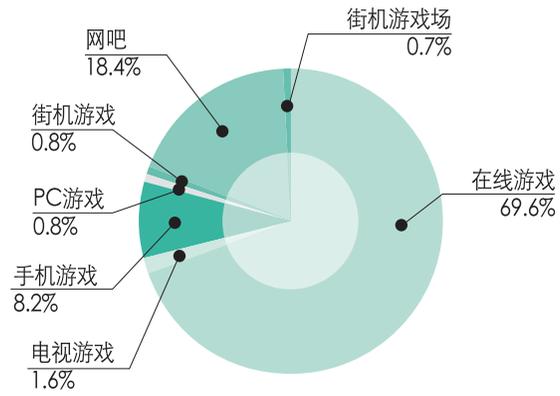
## 街机游戏

街机游戏市场规模为791亿韩元，占有率为0.8%。街机游戏的销售额为665亿韩元，占有率为0.7%，街机游戏的市场规模逐步扩大，尽管如此，街机游戏很难追赶整个游戏市场的发展速度。再加上，街机游戏场纷纷关门，因此这市场规模不断减少。



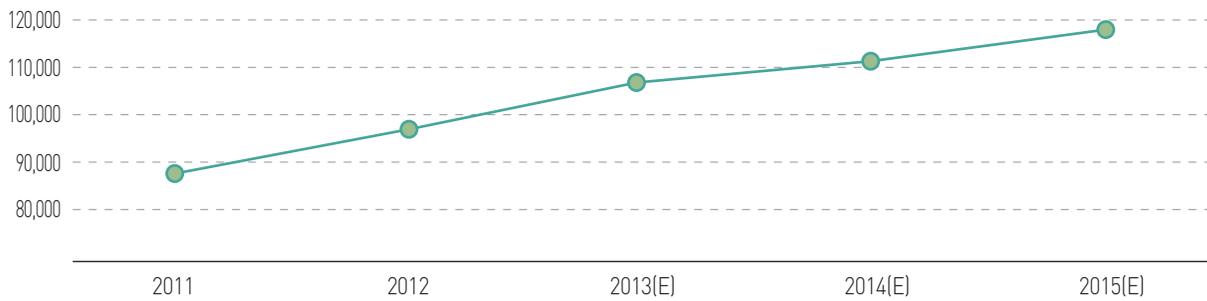
据预测，2013年韩国游戏市场规模将达10.7183万亿韩元，与2012年相比增长9.9%。同时，与2012年相比，在线游戏、手机游戏、街机游戏、网吧市场将分别增长8.1%、51.4%、1.2%、3.8%。与此相反，电视游戏和PC游戏将同比下降5.6%和70.9%。

2012年韩国游戏市场中各领域所占的比重



资料来源：2013内容产业统计调查，文化体育观光部

韩国游戏市场的规模和展望 (2011~2015)

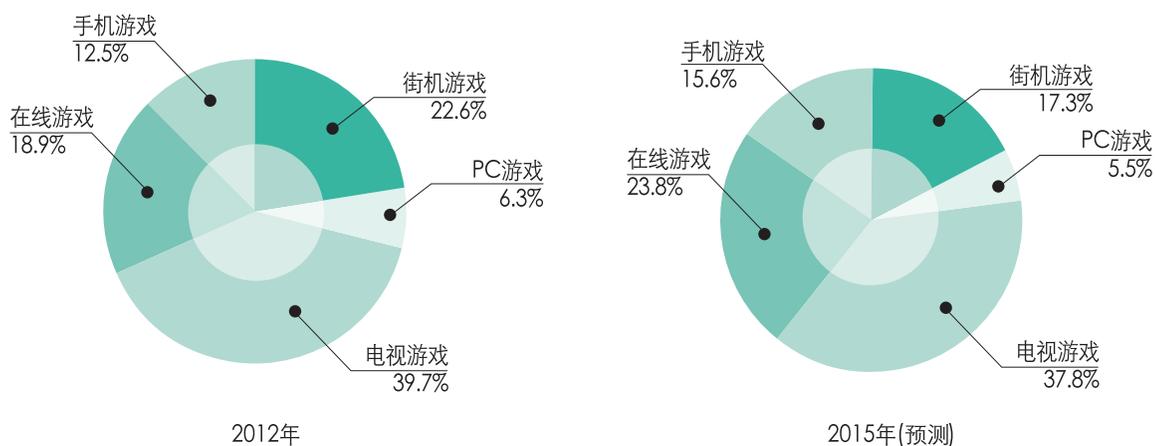


资料来源：2013内容产业统计调查，文化体育观光部



据统计, 2012年全球游戏市场规模与上年相比减少0.4%, 为1117.5亿美元。2011年全球游戏市场规模与上年同期相比增加10.6%, 有鉴于此, 2012年全球游戏市场有所萧条。这主要原因在于市场规模最大的电视游戏和街机游戏呈缓慢趋势。然而在线游戏不断增长, 手机游戏市场也大幅增长, 因此即使市场模式将发生变化, 但在整个游戏市场来看, 也不会发生急剧下降的现象。

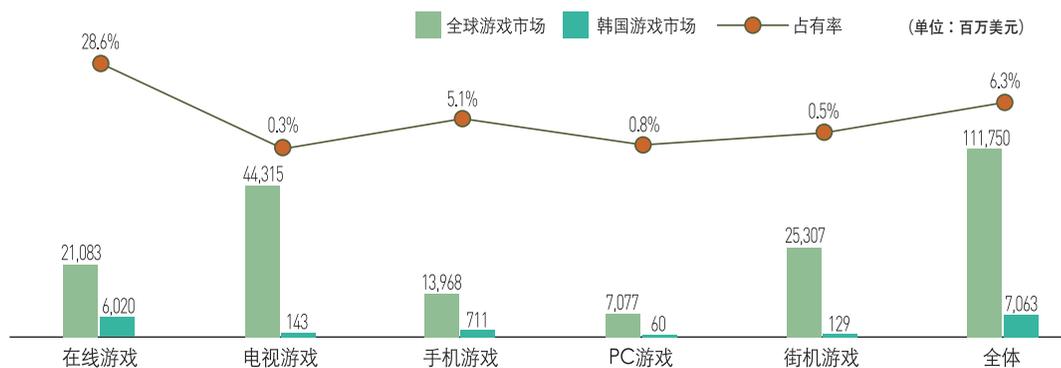
### 在全球游戏市场中各领域的占有率



资料来源: 2013内容产业统计调查, 文化体育观光部

以2012年市场规模为标准, 韩国游戏市场规模为70亿6,300万美元, 占6.3%。同比增长0.4p, 在全球游戏市场所占的比重日益上升。最近, 在线游戏市场逐渐步入稳定发展期, 手机游戏市场呈快速增长。考虑到这一点, 在全球游戏市场上韩国游戏产业所占的比重将会持续增加。

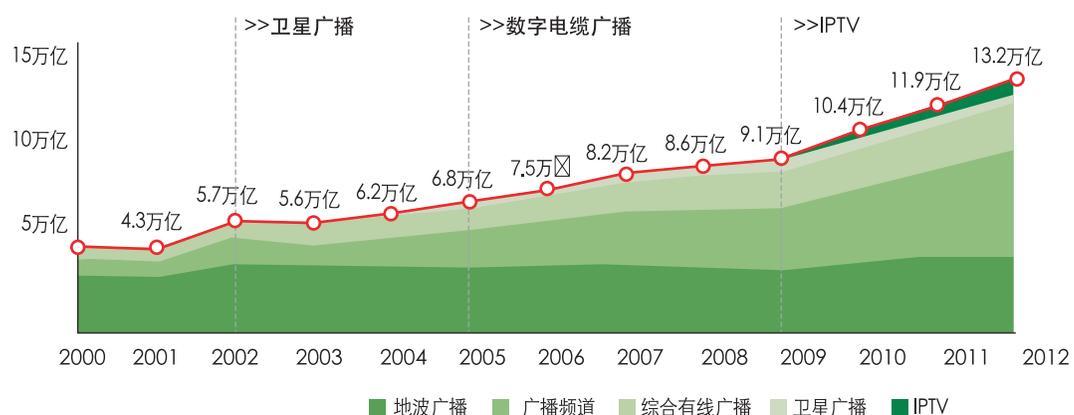
### 在全球游戏市场中韩国游戏市场的占有率 (以销售额为标准)



资料来源: 2013大韩民国游戏白皮书, 文化体育观光部、韩国内容振兴院, 2013

## 广播产业

全球广播市场规模达3,728亿美元，与2,993亿美元的半导体或2,643亿美元的家电市场相比，具有更广阔的市场，因此未来发展空间也很大（PWC, Gartner '11）。同时，通过广播可以生产和流通广告、电影、音乐、游戏等创新型内容，广播可以成为主导内容产业的核心平台，能够引领有关产业的发展。显示器全球占有率第一位、广播内容出口量增加、韩国广播装备确保国际竞争力等，取得实质性成果。2012年广播服务销售额达13万亿韩元，最近5年来年均增长10%。包括有关产业在内的韩国广播市场规模竟达54万亿韩元。



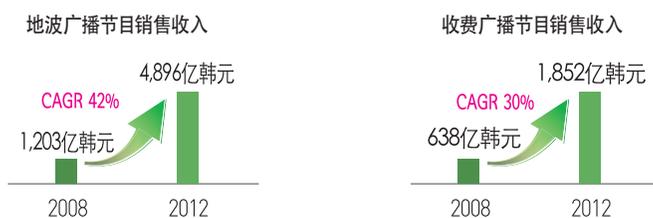
资料来源：为『广播产业发展综合计划』的公开讨论会，未来创造科学部、广播通信委员会、文化体育观光部，2013

2008年数字广播收音器普及率达到38.7%之后不断上升。2011年下半年，这数据就上升到96.7%。据统计，各领域的全国普及率如下：数字电视61.7%、收费广播机顶盒44.0%（卫星广播6.7%、IPTV9.0%、数字电缆广播28.3%）、数字广播收音机顶盒0.1%、数字转换器0.4%、数字广播收音调频视频录像机（PVR）0.5%。



资料来源：为『广播产业发展综合计划』的公开讨论会，未来创造科学部、广播通信委员会、文化体育观光部，2013

同时，广播内容制作竞争力也日益增强，地波广播和收费广播领域的节目销售利润显著增长。随着新媒体的影响力不断扩大，广播内容的流通渠道持续增加，因而广播内容的价值将更提升。



资料来源：为『广播产业发展综合计划』的公开讨论会，未来创造科学部、广播通信委员会、文化体育观光部，2013

另外，收费广播的VOD市场逐渐成为国内外电影产业的主要利润来源。2012年收费广播VOD销售额达2,628亿韩元，同比增长40.5%。以电影VOD为例，从2009年的262亿韩元到上升到2012年的1,310亿韩元，年均增长率竟达71%。据预测，今后广播领域将发展成为流通电影、动画、游戏、数码内容等各种内容的综合性内容流通平台。

### 主要企业



## 知识信息产业

知识信息产业的分类体系是2010年包括在内容产业统计里面的，具体分为以下几类：e-learning领域、其他数据库及网络信息提供领域、门户网站及其他网络信息媒介服务领域、虚拟世界及虚拟现实领域。随着高增长高收益模式日益成熟，有关公司的企业化、大型化现象日益突出。同时，以网络为基础的信息提供服务已经成为必不可少的因素，再也不是选择。在线和离线的一体化、开拓海外市场等积极扩大领域的现象也随之出现。最近，亚马孙金读、苹果iPad等智能媒体的普及率急剧攀升，出现知识信息内容多元化的趋势，人们对市场复苏的期待日益高涨。

2012年知识信息产业规模为9.5294万亿韩元，同比增长5.3%，在2010年~2012年期间，年均增长率达到14.7%。

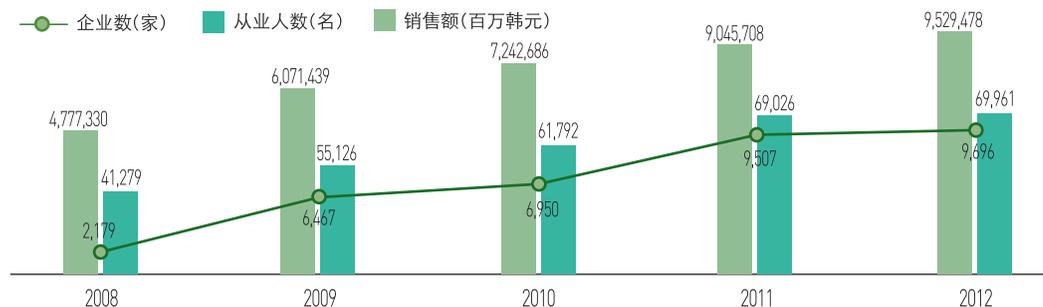
从销售额来看，门户网站及其他网络信息媒介服务领域的销售额达4.4476万亿韩元，占46.7%，位居首位。之后依次于e-learning，e-learning领域的销售额为2.5271万亿韩元，占26.5%。

从各事业领域的销售额来看，流通、发行领域的销售额在整个销售额中占74.8%，创作、制作领域的销售额占23.3%，流通、发行领域的销售额规模最大。

另外，韩国知识信息产业的出口额年均增长9.9%，但进口额年均增长率仅为4.0%。韩国知识信息产业成为出口比重很高的出口主导型产业。不仅如此，附加值的年均增减率为12.6%，人工费和经常利润也继续上升，知识信息产业是名副其实的高附加值产业。

知识信息产业是销售额、出口额、附加值等不断升上的产业，今后知识信息产业继续发展，将成为韩国内容产业的核心产业。

### 韩国知识信息产业现状(2011~2015)



### 主要企业



## 内容产业培育政策和展望

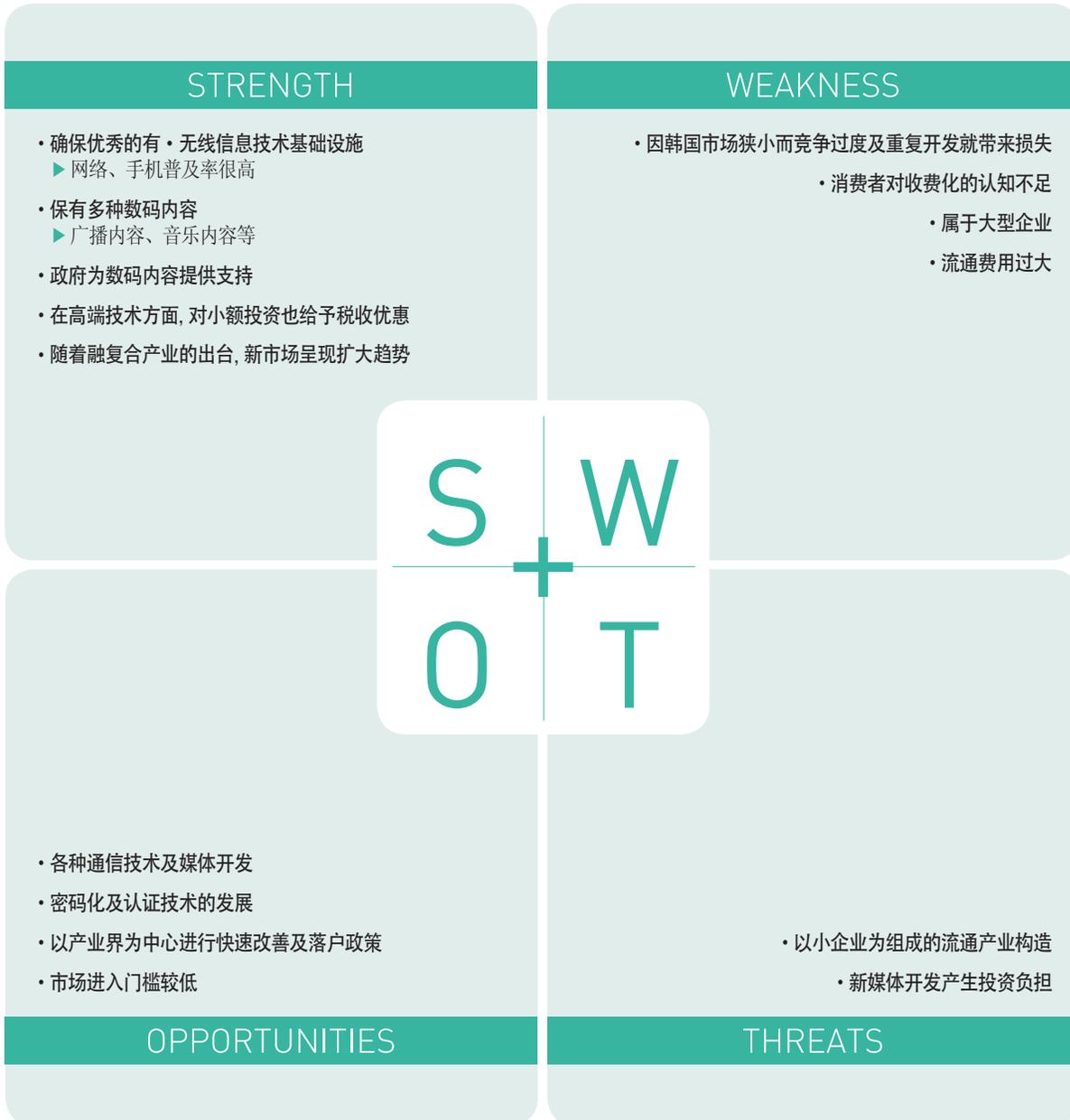
韩国政府为了将内容产业培育成引领创造经济和国民收入3万美元时代的核心产业之一，出台“内容产业振兴计划”。同时，为了改善内容企业的制作环境，将会扩大建设制作合作中心，让企业共享有关装备，以内容产业基础较为脆弱的地区为对象，将建设支援中心。另外，为了制作、分析有关内容产业的信息，针对市场变化改善商务环境，制定、修改法律和制度，继续保持政策方面的支持力度。

### 内容产业振兴计划重点推进战略

核心推进战略	内容
打造支持创新和想象力的创造基础	为支持制作创新内容, 加大投资、融资 将科技·ICT·文化相融合, 创造新市场 改善制度应对创造经济时代
搞活创业以及培养创新人才	营造创作和创业空间, 建立内容韩国研究室 大力支持内容领域创作和创业以及保障就业稳定 培养内容产业的创新人才
培育全球性内容以及增强各地区的基础	加大支持内容产业进军海外市场 培育具有竞争力的内容产业 培育地区内容产业
构建一个健康的内容生态系统	加强著作权, 建立商务环境 营造公平交易内容、同步发展的环境 营造更加快乐、安全的内容环境
建立内容培育管理系统	改善内容产业管理系统以及完善C-P-N-D连接合作体制, 修改有关内容产业的法律和制度等



## SWOT分析

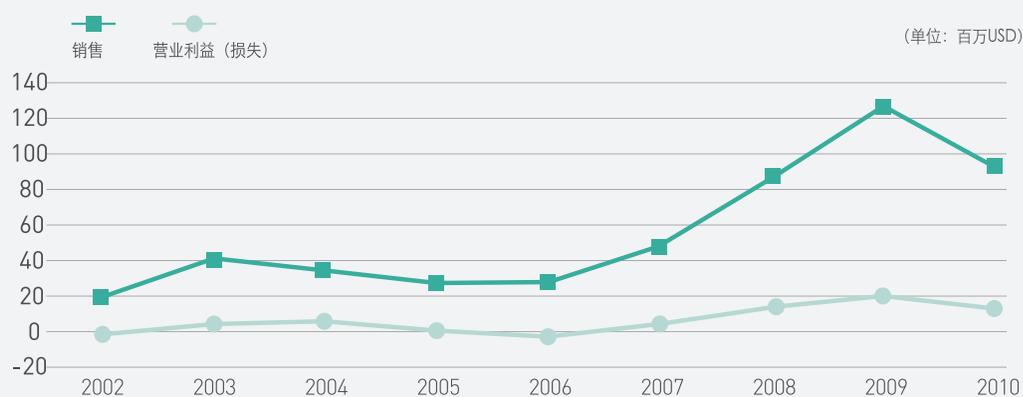




## 外国人投资企业成功事例:(株)Actoz Soft

### (株)Actoz Soft财务现状

(株)Actoz Soft是1996年成立于韩国的企业，作为中国盛大公司的子公司，提供在线游戏开发及服务。纯销售额呈现每年不断增加的趋势。



### (株)Actoz Soft代表理事金江眼中的韩国市场的潜力

游戏产业比其它的产业增长更快且多变。游戏产业也和其它产业一样，到达一定的增长轨道后会形成大型化的趋势。此种现象达到最大化后，各个企业会更加重视专业化作业。我公司作为1代在线游戏开发商正在亲眼见证可发挥这种能力的现状，我认为这种能力便是韩国具备的潜力。

2010年随着智能手机的迅速普及，我们正在体验着并享受着游戏平台的变化。这些基础设施的增长伴随而来的是多种游戏的开发，不仅国内，海外游戏出口的规模也逐渐扩大。此外若中南美、非洲、俄罗斯等第地的游戏网络环境成形的话，预计国内游戏的普及将更加充满活力。

# 数码内容支援事业

## 政策支援

### 文化产业基金

首尔市设立数码内容领域投资专项基金，集中培育首尔的新增长动力产业——数码内容产业。有关文化基金的总额为91.6百万美元，详细内容如下：

1号	设立金额	27.3百万美元
	投资领域	游戏(40%)、动漫(40%)、动漫形象及其它(20%)
2号	设立金额	29.5百万美元
	投资领域	动漫、动漫、电影等
3号	设立金额	34.8百万美元
	投资领域	设计内容、IT·设计新增长产业等创业初期产业

### 支援优秀游戏内容的制作

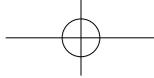
首尔市为消除游戏中毒、暴力等游戏的副作用，向有所低迷不振的功能性游戏、手机游戏提供制作支持，积极推进制作丰富多彩的游戏项目。以2012年为标准，首尔市在各个游戏领域中，对功能性游戏(3部)和手机游戏分别提供180千美元和567千美元的支持。

### 为漫画开发、制作提供支持

首尔市制定了目标，通过加大基础创作领域的支持力度，培养优秀的制作人才，提高韩国漫画的创作能力，针对国际市场开发优秀的漫画项目并提供制作支持。以2012年为标准，首尔市挖掘新的人才的，在创作漫画领域提供海外2部18千美元、国内5部89千美元、多平台企划漫画314千美元的支持。

### 动漫开发、制作支援

通过挖掘优秀的动画项目及提供制作支援，创造成功案例。为此目标，向长篇动画（3部、每部为380千美元）、动画前期制作（5部、每部为56千美元）、短篇动画（5部、每部为23千美元）提供支援。



## 设施支援

### 运营电影创作空间 (Producer's Zone)

除了部分制作公司所属人员之外，大部分制片人没有独立的创作空间，电影制作环境非常恶劣。为了解决这些问题，首尔市营造稳定的电影创作空间，培养具有竞争力和创意的电影制作主体（导演、制片人）。

- **位置:** 麻浦区上岩洞DMC尖端产业中心 (2层、8层: 企划开发空间, 5层: 制作空间)
- **支援:** 提供创作空间、共用设施 (研讨会室、商务支持室、会议室等)、创作开发 (开设课程, 提供企划开发费用、咨询服务等)

### 运营忠武路视频中心

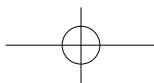
为强化视频文化空间的功能，为电影专业人员及现场的从业者提供实质性的帮助。扩大、搬迁原有的空间

- **位置:** 忠武路站地下1层
- **支援:** 有关电影制作的Photoshop、高级课程、教育、出租编辑设备、上映独立电影等、建立媒体网络

### 运营首尔游戏内容中心

首尔市运营首尔游戏内容中心，为入驻企业提供全方位的支持，打下中小游戏公司发展的基础。

- **位置:** 麻浦区上岩洞DMC尖端产业中心7层
- **支援:** 提供游戏开发空间 (支持租赁保证金、租金等)、运营支持项目 (提供游戏服务器、游戏引擎、开发软件、优惠、海外营销等支持)



## 运营首尔动漫中心

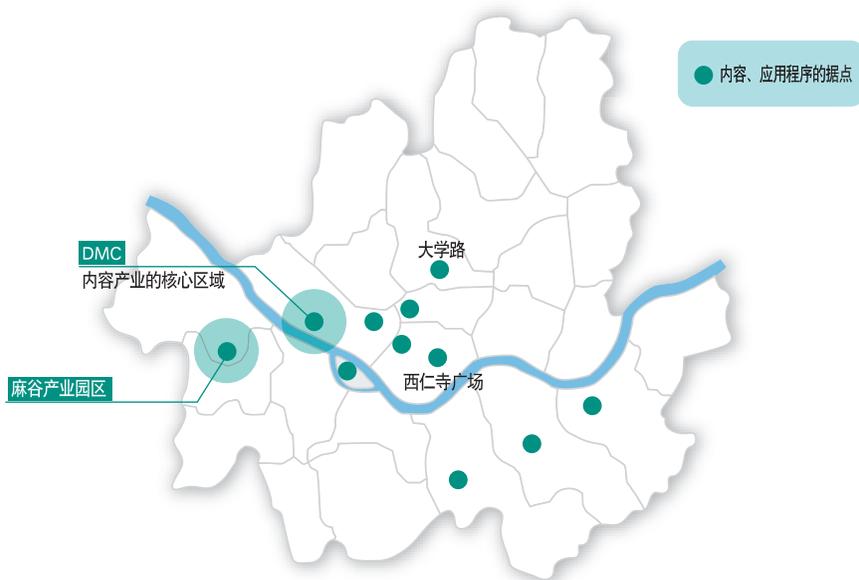
首尔市运营首尔动漫中心，巩固动漫产业综合支持设施的角色，今后将进一步发展到整个数字内容产业的支持设施。

运营图书、视频信息室	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 积累文化内容领域的资料以及提供针对各顾客的信息服务</li> <li>• 举办文化活动：与上一代、新一代作家的会面、举办caricature活动</li> </ul>
运营首尔动漫电影院	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 举办计划电影节：7次</li> <li>• 举办indie-anifest等与大学、产业合作的电影节</li> <li>• 上映国内外动漫作品，搞活动漫发行</li> </ul>
举办展览会及运营展览室	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 举办女性漫画展等多种形式的展览会</li> <li>• 购买文化内容真迹作品及举办年间常设的展览会</li> </ul>
改善动漫中心的环境	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 检查动漫中心的安全状况及建立动漫形象topiary主题公园</li> <li>• SCC (Seoul Cultural Center、上岩洞DMC里) 的体验馆等结构</li> </ul>
网络支持	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 为了给优秀创作人才提供所需的实质，建立、运营DB，并提供专业信息服务</li> <li>• 为了让残疾人更方便地使用网络，进行主页改编</li> </ul>
运营技术支持室	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 维修养护HD设备等、购买音响设备和音源、支持动漫后续工作</li> </ul>
文化内容专业教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 举办文化内容专家课程(再)教育、主题讨论、研讨会</li> <li>• 教育人员：8个专业教育课程、3次研讨会，一共711名</li> </ul>
文化内容基层扩大教育	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 文化内容体验教室/Kidstoon Aniteen School</li> <li>• 提供上门体验教育服务：参与文化弱势群体、学校及各种活动</li> </ul>



## 完善数字内容产业基础设施

首尔数字内容公司的一半以上都集中在永登浦区和江南区，在麻浦区设立DMC，这正在培育成东北亚数字内容产业的核心地区。



### 麻谷产业园区

作为尖端融合技术（ICT、BT、GT、NT）R&D集群及新技术产业的孵化器，为了培育下一代增长动力产业，选定了麻谷产业园区。主要招商行业是有关尖端技术的研发领域。目前，LG、大宇造船、可陵、Access Bio等企业入驻麻谷产业园区。

### DMC事业

DMC是由垃圾填埋场兰芝岛及其周边一带改为绿色环境未来型模式的，是世界顶级水平的数字媒体及娱乐集群，成为环境与技术、文化与产业、投资与创新相结合的尖端内容开发·生产·流通园区。DMC将会扮演韩国优秀的ICT技术、人力资源、韩流热潮的娱乐产业领域相结合的核心角色。

