

韓国のインターネット状況 —高速通信網普及に成功した韓国から何を学ぶべきか—

辛 在 卿

はじめに

1999年から2000年にかけて、韓国は高速通信網が普及に成功した。ブロードバンドと言われている1 Mbps以上級回線が600万以上の一般家庭に普及した。その時も今も日本の家庭では、遅いISDN回線を使ってインターネットに接続している。

ブロードバンド回線の普及も話題になるが、韓国ではその回線をどのように利用しているかが注目すべきである。日本も2001年になって、ADSL回線が話題になり、現在で約100万回線が普及している。

韓国では高速回線を使い、インターネット上で何をしているか、それを利用することで何が変わったか、その問題点は何かを見ることで、今後の日本のインターネット利用状況に大きな参考になると思う。本論文は、韓国の先例を検証することで今後の日本のインターネット利用状況を考えてみたい。

1. インフラの状況

インターネットのインフラは、今までの他のインフラと違った形態である。道路や港湾、空港などは、行政の計画のもとで建設され管理されている。各種公園などの形で建設・管理される場合も多いが、国の管理であると言えよう。

しかし、インターネットのインフラは、設置・管理が今までのインフラと違った形である。インターネット回線は行政の管理ではない。主に通信業者やプロバイダーの責任である。

韓国のインターネットのインフラを論じる場合は、回線の普及も重要であるが、PC房の普及も重要であると考えられる。どこでもいつでも手軽に利用できる設備が社会の各場所にあることはインターネットの利用に大きな便利さを提供してくれる。

・インターネット利用の現状

韓国のインターネット利用者は、2000年末で1,904万人、2001年10月で約2,412万人で、2000年と2001年10月まで1,326万人が増えている¹⁾。これは韓国人口の約50%以上がインター

ネットを利用していることである。利用職別には学生が一番多く全学生の79%がインターネットを利用している。小学校高学年以上の学生はほぼ全員がインターネット利用者として考えられる。また、日本と比較になるのが主婦の利用率も全専業主婦の20%以上がインターネットを利用していることである（2000年末の時点基準）。

世帯のパソコン普及率は71%になるが、インターネット接続率は49.8%で、全世帯の半数弱がインターネットと繋がっている。日本の接続率は2000年11月の時点で23%である²。主にインターネットを利用する場所は、家庭内が59.2%であるが、PC房（インターネット喫茶にあたる）で利用する場合も15.8%である。しかし、家庭内での利用は増加の傾向、PC房での利用は減少の傾向である。また、未利用者の42%がインターネットを利用したいと答えているから、全体利用者が韓国人口の3/4になる日もそんなに遠くない。

携帯電話普及率は、韓国は73.9%、日本は69.8%である³。携帯電話を利用したインターネット接続は、2000年10月の時点で662万人であるが、同じ時点で日本のNTT DoCoMoのiモードが1,400万人、2001年3月で2,000万人である。

インターネットの月間利用時間は、韓国が16時間17分と日本の7時間56分の二倍以上である。ネットサーフィン一回当たりの利用時間も韓国が46分で、日本の29分を大きく上回った⁴。

・高速インターネット通信回線

2001年3月の時点で、高速インターネット通信回線の数は、500万を越えた。この数値は、加入者大部分が一般家庭であることを考えると、韓国全世帯（1,600万世帯）の約1/3が高速回線を利用している。家庭の中で二人が利用する場合1,000万人であり、韓国インターネット利用者の約50%になる。

高速インターネット通信回線の種類別としては、ADSL加入者が280万、CATV加入者が175万、集団住宅（アパート団地）でのLAN方式での加入者が約50万である。特に集団住宅でのLAN方式とは、韓国は日本よりもっとアパートが普及しているし、数十軒のアパートが群れを作り団地を形成していることも珍しくない。その団地の中にサーバーを置き、各家庭のパソコンがLANの端末になる。

高速インターネット通信回線の普及が急速に拡散した理由としては、政府の大胆な規制緩和と市場原理の導入である。政府は光、ADSL、CATVなど多様な技術を積極的に韓国社会に導入するとともに、新規業者を許可することで低価額が定着し、低価額を追求するための企業内の技術競争およびサービス競争を誘発した。

ADSLは1999年4月ハナロ通信が、半年遅れで韓国通信公社が参入し経営体力が勝る韓国通信公社が5割のシェアを獲得している。最大の時期100万以上も言われた待機者は短期間で解消され、今は電話一本で2～3日で開通するまで到了。料金も加入時は接続モデムを入れて無料、月

利用料40,000ウォン以下という安さである。日本では接続モデムが何万円と加入料などの高い初期費用と、最低一週間待ちなどを考えると比較にならない。

アパートの集団住宅にも、政府が検証し基準に合格した住宅だけに高速インターネット回線設置済みと宣伝できるようにし、一般加入者保護をはかっている。

韓国が高速インターネット通信回線に適したもう一つの理由は、国土と集落の関係にもある。小さい面積で集落が集まっているからである。ある地方電話局から半径5kmの円を書いて韓国全体を集合してみると、全住宅の90%が半径5km内に収まるといふ。今のADSLなどの回線に適している国土環境である。

韓国政府は、2005年にほぼ全世帯に高速通信回線の普及を目指している。

ADSL事業社は8社であるが、一番大手の韓国通信が242万、ハナロ通信が128万の加入の順である。しかし、過当競争でかなり厳しい経営状況である。ハナロ通信の場合でもADSL事業では赤字で、加入数250万が損益分岐点であると発表している⁵。

・PC房（インターネット喫茶店）とオンラインゲームの拡散

韓国のどこに行ってもPC房はある。2000年末の時点で約2万1千店舗が営業している。料金も一時間約千ウォンで比較的安い。入ってみると半数以上が高校生以下の学生で、年齢に関係なしに人々が楽しんでいる。画面を見ると半数以上がゲーム画面である。韓国は日本のように家庭ゲーム機がそんなに普及していない。その分PC房でゲームを楽しんでいる。そのゲームも、日本のゲーム機のようにオフラインで楽しむのではなく、高速通信線を利用してインターネットで見知らぬ人とオンラインで楽しんでいる。

PC房当たりの平均パソコン台数は約30台で、一店舗当たりの平均投資金額は約1億ウォン、2000年PC房全体の投資金額は約2兆3千億ウォン、売上高を中心とした市場規模は約1兆3千億ウォン、2001年の売上高は1兆3千5百億ウォンに予測されている⁶。PC房の利用者の利用目的は、ゲームが71%でチャットが15%の順である。特に男子学生は91%がゲームの目的である。台湾も2000年9月で全国約8,000店舗が営業している。

2000年12月一ヶ月間、インターネット上でゲームをした人は全利用者の約半数を超えたといふ。アジア各国が10%未満であることを比較するとかなりゲーム好きである。

II. インターネット利用状況

家庭でのインターネット利用時間は日本（約8時間/月）より韓国（約16時間/月）が2倍である⁷。日本から見ると、日本の約倍の時間に何をしているかが興味深い。

2000年6月の調査によると、お金を払っても利用したいコンテンツとしては、映画（44%）、

教育 (35%)、音楽 (28%)、ゲーム (26%)、証券 (23%) の順である⁸。

本論では、ユーザーが望んでいる有料コンテンツを中心に、その内容を検証する。

・インターネット・ゲーム

インターネットゲームは、不法コピーが不可能で、連続性と持続性の特徴を持っているし、高速通信網が必要である。韓国の通信網が飛躍的な普及をもたらしたのは、このインターネットゲームであると思われる。韓国政府も、ゲーム産業を国際競争力がある産業として認識し育成している。民官の各種イベントも開催されているが、特に第一回情報通信部長官牌有・無線オンラインゲーム大会 (国内産ゲームだけ) も2000年12月に開催された。

金額的には韓国国内で、1998年約61億ウォンから、99年200億ウォン、2000年1,000億ウォン、2001年1,800億ウォンの予測である。世界の2000年市場は53億ドルであるから、韓国国内分が占める割合は僅かである⁹。

産業としての位置は僅かであるが、インターネット利用目的はゲームが主な目的では無いかと思われる。その分、インターネットゲームが韓国の青少年に与えている影響は少なくない。PC房で深夜までゲームを楽しむ青少年が社会問題になっているし、日本では見られないプロゲーマーも存在している。また、ゲームに勝った時には戦利品がオンライン上で獲得できるため、その戦利品の点数が学生達の間話題になり、戦利品をハッキングする事件が起こり、ハッキングした学生は実社会の法律を適用されるまでになった¹⁰ 例もある。

・インターネットを利用した音楽配信

韓国のインターネットユーザーは音楽を買わないという声がある。2000年はアメリカのNapsterが違法か違法ではないかと問題になった年である。そのNapsterに似た韓国版の音楽配信サイトが多数出現し、mp3形式ファイルの音楽が無料と同じようにダウンロードが可能である。また、高速回線で、一曲当たりの時間もほんの数分でダウンロードが可能である。(http://www.soribada.comなど)

このようなサイトの出現は、韓国の既存の音楽産業に大きな影響を与えているとともに、インターネット音楽配信という新しい産業への発展にも問題として存在している。各サイトの中身を見ると不法コピーの疑いがあるサイトも多数存在している。

既存の音楽産業は、インターネット時代にマッチした内部構造変革が必要ではないかと思われる。不法適法だけを指摘するのであれば、健全な音楽配信産業は発展できない。不法サイトあるいは不法疑いがあるサイトはインターネット上では存在する可能性がある。ユーザーはそのサイトにアクセスするのは当然かも知れない。だから不法適法の問題よりもっと利用者の利便性を考えたビジネスモデルを創出すべきであると思われる。

・インターネットを利用した動画配信および映画配信

高速インターネット回線を利用すれば、スムーズに映画が見られる。特に見逃した過去のテレビの番組も簡単に見られる。インターネットを利用した動画配信分野は今後その発展が注目されると思われる。そのためには、コンテンツの量と質が沢山揃わないとできないし、著作権契約などの法的問題もクリアしなければならない（しかし、その法的問題は邦画より外画などにも及ぶことになる）。映画一つ一つに対し売上に関係なしに先に著作権料を支払い権利を確保しなければならない。その分リスクも大きい。しかし最近映画製作社がインターネット映画配信に関心を持ち、ビューごとに売上を計算、利益を分けるケースの契約など、映画製作社もインターネット配信を認めている動きが出ている。その分固定費の支出から楽になることで今後、注目される。

また、インターネット専用の映画製作の動きもあり、30万ビュー以上を記録したコンテンツもある。現在月20万ビューの水準で、ビデオ約100億ウォン規模の1/20の以下。映画の利用順は、映画館、ビデオ、インターネット、VCDの順であるが、ビデオとインターネットの順位が変わることも、2～3年の間であると見ている。

ビジネスとしては、約30のサイトがあり、月売上約1億ウォンのサイトも存在している。代表的なサイトは、ウェブシネマ (<http://www.webcinema.co.kr>)、保有映画約2,300本。映画一本当たり利用料1,000ウォン。

・インターネットを利用した教育（サイバー教育）

受験勉強好きな韓国民族性のせいもあり、サイバー教育は今後大きな発展が期待されると思われる。韓国教育開発院によれば、2000年は500億ウォン、2002年は5兆ウォン、2005年には15兆ウォンと爆発的な成長が期待されていると報告している。

講座当たり1万ウォン～3万ウォンの講座料を払い入会すれば学ぶことができる。トップサイトと言われている <http://www.baeoom.com> には、小中高生向け講座から成人用の講座まで揃っている。また、大学もこの事業に関心を持ち、オンライン上の授業と大学での授業を組み合わせ、社会人向け講座に活用している。

<http://www.baeoom.com>は2000年1月に会社の設立、自己資本140億ウォン、社員数約60人、ヤフーKorea、SKテレコムなど韓国大手企業の投資を受けている。

サイバー大学を運営している大学も14大学である（2000年の夏の時点）。主に一般人を対象に教育コンテンツを制作し運営しているし約2千人の受講生が集まっている。

今後、この分野での成功とビジネスモデルは日本の教育産業にも大きな参考になると思われる。

・インターネット放送

韓国にはインターネット放送サイトが約900カ所ある。扱っているコンテンツは約65%が音楽

関連であるが、収益モデルの構築が難しく小規模である。話題のサイトとしては、クレジオ (<http://www.crezio.co.kr>) がある。音楽と動画など総合コンテンツを扱っている。KBSと提携関係であるため、韓国のKBSの過去の番組が再生できる。このように既存の放送局と連携したサイトは、既存の放送の弱点を補うことにインターネットの利点を活用することでは評価できる。

しかし、音声放送サイトは、今後FMラジオ放送と同じように、収益とは関係なく一般人が集まるサイトとして今後の発展を注目したい。

・電子商取引

情報通信政策研究院の調査では、2000年の電子商取引の総額は約7.0兆ウォン（競売2,800億、E-Marketplace2900億、B to C 1兆4000億、B to B 3兆、インターネット金融2兆）と推定した。また、2001年の予測としては、総額約12兆5千億ウォン（競売8253億、E-Marketplace3兆1千億、B to C 1兆8千億、B to B 4兆、インターネット金融が2兆2,690千億）である¹¹。この統計から見ると、B to CとB to B、インターネット金融の伸びは大きくない。但し、競売は約3倍以上、E-Marketplaceも約10倍以上の伸びである。

2000年4月の韓国のインターネットショッピングモールは1951サイト、売上高は2,524億ウォン、B to C規模は1,810億ウォン、オンラインとオフライン並行は1,373サイト、オンライン専門578サイト、販売品目は、パソコン関係が約30%、家電・電子・通信が22.4%、書籍が6%、旅行予約サービスが5.2%。販売先は一般消費者が86.6%、産業使用者が9.6%、政府機関も0.2%である。また67.6%がクレジットカードで決済である¹²。また、韓国国内の利用と海外との比率は、91%：9%の比率である。

B to BのE-Marketplaceは韓国で170サイトがあるが（2000年8月時点）、稼働中は約70サイト、取引実績があるのは24サイトである。主に企業の事務用品や消耗品など間接財を扱うことが多く、企業内の費用と手間を省く性質を持っている関係で、今後その発展が注目される。e-競売は手数料という安定的な収入源があるため今後発展する部門であると見られる。しかし上位の3社が全体の売上の96%を占めている。

・証券および銀行

全株取引の66%がインターネットを通じて取り引きされている。一般個人のインターネットを利用した株取引は、全インターネット利用者の5.3%にすぎない。しかし、インターネット株取引経験者の34%がほぼ毎日、71%が一週間で一回以上の取り引きしていると答えている。

2000年末で韓国のすべての銀行（産業および輸出銀行は除外）はインターネットバンキングを実施している。登録数も409万名である。インターネットバンキングの利用が活発な銀行の場合、窓口業務処理量の約10%、カードディスペンサ処理の約15%を上回る処理がインターネッ

トバンキングで行われていると推定されている¹³。

・インターネット産業の売上高および雇用

韓国のインターネット産業規模は、2000年に約40兆億ウォンと発表されている¹⁴。この発表では、・インターネット基盤産業（個人あるいは企業がインターネット産業に進入できるよう下部構造を構成しているハードウェア、ソフトウェア、ネットワークサービス）、・インターネット支援産業（インターネット活用産業に対して支援の役割を果たす技術支援、事業支援）、・インターネット活用産業（応用サービス、コンテンツ、電子商取引など）に分けて調査している。約40兆億ウォンは、鋳工業・卸小売り業・サービス業の売上高の約4.4%で、情報通信産業の生産額の約30%にあたる。

また、インターネット産業の雇用規模は8万6千人になっていると予測している。

インターネット産業売上高

(単位：100万ウォン)

	1999年	2000年	2001年
基 盤	19,638,716	28,140,721	36,976,877
ハードウェア	17,856,210	24,044,132	30,570,464
ソフトウェア	240,843	912,921	1,210,273
ネットワークサービス	1,541,663	3,183,668	5,196,140
支 援	1,957,162	3,826,693	5,232,144
技術支援	1,946,877	3,756,505	5,125,915
事業支援	10,285	70,188	106,229
活 用	3,037,218	7,884,553	13,980,846
応用サービス	196,909	616,300	929,484
コンテンツ	30,166	203,977	602,075
電子商取引	2,729,896	7,064,276	12,449,287
全 体	24,633,096	39,851,967	56,189,867

・インターネット教育およびデジタルデバイス

韓国の小・中・高校（合計約1万校強）に約百万台のパソコンが設置している。そのパソコンに、2000年9月に、韓国のすべての小中高校に専用インターネット回線を、256kbpsの線の場合は、今まで月約20万ウォンであった料金を無料に、その上の線に対しては正規の料金の2～8%で設置できるようにした。情報通信部は学校インターネット整備に今後5年間で1,500億ウォンを集中投資の方針である。

政府の一般国民への教育も大きな役割を果たした。政府は2000年4月に大統領主催の情報格差解消のための第4次情報化戦略会議で、2000～2002年で1千万人情報化教育を決定した。2000年には340万人が教育を受け、2001年には400万人を計画している。

その一つの例として、情報通信部は一般主婦200万人を目標にインターネット教育を実施している。全国で800ある私設のコンピュータ教習所を指定、30,000ウォン（日本円で3,000円相当）の受講料で20時間のインターネット課程が受けられる。受講者側も約85%が満足していると答えている。指定された私設教育教習所には政府の補助はもちろん専用線料金の特例など様々な補助がある。2001年からは、自営業者へのインターネット教育も実施している。条件および方法は、一般主婦と同じ条件で「自営業者インターネット教室」で受講できる。

今後、農業村、低所得層などに情報化投資を本格化すると発表した。その一つの例として、優秀で低所得学生5万名に無料でパソコンを供給する計画もある。

「パソコン購入積立貯金」という郵便局の貯金制度がある。1999年から始まったこの制度は、2回以上積立をすればパソコンが郵便局から購入できる制度である。日本であれば考えられない制度である。また、郵便局の中にパソコン施設をつくり、情報教育場として、無料利用ができる施設として活用している。それ以外に、区役所などの各公共施設にはインターネットに接続されたパソコンが常備されている。

学校名が「* * インターネット高校」がある。インターネットに対する韓国の意気込みが分かる。その成否によってはもっと増えることもまた学校名が無くなる危険性もある。

・話題のサイト

2000年の話題のサイトは、iloveschool (<http://www.iloveschool.co.kr/>) であろう。ホームページで、出身学校、卒業年度を記入し登録すれば自分の母校に、自分の卒業年度に入るようになり、既に登録してある懐かしい同期生の名前が見えるしメール交換もできる。短期間で700万人が登録した。ある人は自分の同期生360名の中、約半数が登録しているという。母校愛症候群という流行語まで誕生した。メール交換が頻繁にできるようになると同窓会が自然に増える。このサイトの誕生と成功で一番喜んだのはタクシー運転手だという。

ジョブ코리아 (<http://www.jobkorea.co.kr>) も話題のサイトである。求職求人専門のサイトとして韓国No.1のサイトである。

ポータルサイトとして人気のサイトがダウム (<http://www.fireball.co.kr>) である。ウェブ検索エンジンとディレクトリ検索エンジン両方で検索ができるが、他のポータルサイトに勝ち抜いて第一位の座にしている。その理由は全世界韓国語サイトの検索ができ、検索ロボットを利用接続可能のサイトであるかどうかを常にチェックしている。また加入者ナンバーワンの無料E-mail

のhanmailもこのサイトが運営している。

・インターネットの悪影響

インターネット最初最大被害者の第一号として、韓国歌手のB嬢を上げられる。ビデオフィルムがインターネット網を通じて、急速に拡散した例である。インターネットが大衆のメディアになった今、一步間違えば誰でも被害者になれる可能性が潜んである。

誰でもインターネットを通じて情報発信ができるというインターネットの利点が、悪点にもなる。無責任で非確認情報を発信し、人々を驚かせるケースもしばしばあるし、それに個人が被害者になる場合もある。

国語が可笑しくなっていると心配している声も出ている。インターネット上のチャットで使う簡略化した言葉が青少年の間で一般の言葉にもなる場合もある。また流行言葉として急速に拡散する。

ゲームを産業として育成することは、国民をゲーマーにする心配もある。青少年の貴重な時間をゲーム漬けにしていることは否定できない。また、特例入学の枠も設けて大学もある。

終わりに

2000年は、韓国のインターネットが大きな発展を成し遂げた年である。今まで経験できなかった新しいメディアに国民は酔ったという表現が相応しいかも知らない。

高速回線の普及で良いことも悪いことも韓国では経験している。健全な発展をするために、韓国国内の問題点として説明ができる部分もあるし、インターネット本質の問題点、また、世界が解決に取り込まないとできない部分もある。

映画配信、サイバー教育などは、韓国で成功したビジネスモデルは今後日本でも参考になるだろう。

音楽配信での著作権の課題は韓国だけで解決できることではない。世界が一緒に取り込まないと健全な発展ができない。音楽配信がインターネットを利用した有望の産業だと言われて数年、未だに確実なモデルが確定していない。

韓国が苦勞したのに実際利益を上げるのは外国になった場合もある。韓国で一番人気のゲームのサイトはアメリカにありアメリカ企業である。

実世界で人々が望んでいることをインターネット上でコンテンツ化し成功したの例はいくつもある。テレビ番組をインターネットで見られることは大きい。特に過ぎた番組を見られるのはインターネットの特性と一般人々の望んでいることを一体化した良い例であげられる。話題のサイトiloveschoolも良い例としてあげられる。

韓国での成功・失敗した例が必ず日本でも成功・失敗するとは言えないが、先例としていい参考になるに間違いない。

【注】

- * 1 KRNICから引用
- * 2 日本流通新聞 2001年1月9日
- * 3 日経産業新聞 2001年2月7日
- * 4 日経産業新聞 2001年3月5日
- * 5 日経産業新聞 2001年4月10日
- * 6 『2001年韓国インターネット白書』、韓国電算院
- * 7 日経産業新聞 2001年3月5日、調査会社の米ネットレイティングと米エーシーニールセンの共同調査による。
- * 8 『2001年韓国インターネット白書』、157ページ
- * 9 『2001年韓国インターネット白書』
- * 10 韓国中央日報 2000年5月29日
- * 11 インターネット金融とは、主にインターネットを通じた証券取引の手数料である。
2000年10月の時点でインターネットを通じた証券取引所は全取引の64%である。
- * 12 韓国統計庁の調べ。デジタルタイムズ2001年6月19日
- * 13 韓国銀行資料、kmicから入手
- * 14 韓国の情報通信部の資料。情報通信部の委託事業として情報通信政策院の調査である。
<http://www.mic.go.kr> から。