

## 特別レポート「韓国ブロードバンドを読み解く」～走りながら考える国～

同じアジアにありながら、日本とは全く違う文化、政治基盤、民族意識をもつ韓国。そして街中に薄暗い低層の狭苦しいビルと73階建ての超高層の高級マンションやベンチャービルが同居する韓国。PC房が2万店を超え、600万世帯が1Mbps級の高速網に接続されている韓国。1997年にIMFから援助を受けた韓国が数年で世界のブロードバンド大国になるうとは、誰も想像していなかったはずである。なぜ韓国では数年で膨大な数のベンチャーが立ち上がり、そしてネット不況で打撃を受けた今なお、ブロードバンドビジネスに向けての動きは活発なのか。今回は、その成り立ちの基本的部分に目を向けて、日本とは違う韓国ブロードバンドビジネスの裏側を読み解いてみようと思う。

### 1. ビジネス環境上の決定的違い

ネットビジネスを起こす上で、日本と韓国の決定的違いは幾つか在るように思われる。以下に、ビジネス環境上大きな影響を及ぼすと考えられるものを幾つか挙げてみた。

#### 【走りながら考える】

一番の違いは「走りながら考える」という意識である。日本のように失敗したら借金に追われ、社会的敗者としてしおれてしまうようなカルチャーではない。失敗しても懲りずにまたベンチャーを起こす。最初は政府のベンチャー基金に頼ることも出来るが、失敗すれば2度目はない。資金が無ければ、一旦大企業に就職して資金を稼いで、また再開するということもあるという。少なくとも、代表取締役社長の名刺を持つことは憧れであり、それは大企業の部長職で一生終るよりも社会的には誇らしいことであるようだ。一国一城の主を目指すあたりは、米国ベンチャーと共通する部分である。失敗しても元代表取締役という肩書きを背負って、また別の事業を起こせばよいと考えるのである。事業計画を考えるのに長い時間をかけるよりも、思いついたらまずやってみてうまくいかなければその時に考えればよい、というわけだ。これはベンチャー創立時に限らず、韓国国民に共通する意識のようなものかもしれない。

#### 【教育熱心な韓国人】

韓国は良くも悪くも学歴社会である。韓国人にとっては、地縁・血縁で結ばれた一族の中から人材を輩出し、他の一族よりも優位に生活することは重要なことだ。教育こそが個人の地位と生活を変えるものだと信じている。企業の中で這い上がっていくためには学歴が大きくものをいうため、半数近くの親は子供を大学院まで入れたいと考える。そして、企業人になってもなお、自己への教育投資は必要と考える人は多い。以前は大企業であれば縁故・学閥で待遇は保証されていたが、今では生き残るために継続的な自己研鑽が要求される時代になった。韓国には兵役があり、2年間は修行のような軍隊生活をおくることを強

いられるが、特別な技術を有すると判断された人は兵役の代わりに企業実習のような形を選択することも出来る。優秀な頭脳はより知識基盤を創出する産業で生かそうということであり、優秀なネット企業の安い労働力としても歓迎されている。

#### 【「群れ」を好む生活スタイル】

韓国人は昔から集団で動く、集団で団結して取り組むということを当然のように行ってきた。これは韓国民族の成り立ちの基礎である地縁・血縁と密接に関連している。地縁・血縁での結びつきは韓国においては生活上非常に重要である。数百年前の同一祖先の子孫である韓国人同士は数万人、数百万人の単位で存在し、それ自体一つの巨大なファミリーのような存在である。事実、1997年7月の法改正までは、この数万人単位の一族全体の中で婚姻は禁止されていた。この一族は様々な生活場面で協力し、相互扶助をする関係が成り立っている。事故や病気、企業の資金など経済的な様々な支援が一族で協力して行われる。韓国では保険産業が大きく発展しないのも頷ける。

このファミリー意識にみられるように、韓国人は「群れ」を好む。血縁・地縁で群れることは勿論、学閥で群れ、企業で群れる。集団で食事に行き、1人で食べることは稀である。そしてゲームで群れ、コミュニティで群れる。自分が気に入った人とはすぐ「お兄さん」「お姉さん」を呼ぶ関係になる。外部の人間にとってはこの「群れ」に入るまでは非常に居心地が悪いかもしれないが、一旦「群れ」に身をゆだねれば暮らしやすい生活であるともいえる。

#### 【トップダウンで政策を実現する政府】

過去、韓国は軍閥と財閥がはびこる規制だらけの国であった。80年代から歴代大統領が規制緩和・経済振興をかかげてきたものの、規制緩和は徹底的に実行されることは無かった。このあたりは、日本の事情とよく似ている。しかし、1997年の金大中大統領の就任以後、規制緩和の政策は劇的に打ち出され遂行されていった。韓国では大統領令で緊急の政策は迅速に実施されることができるといった事情もある。こうして規制緩和も進み、IT国家創設のシナリオは政策により着々と実現されつつある。ベンチャー基金や最新で格安のベンチャービルディングなどもその一部。ソウル内ではベンチャービルディングやベンチャータワーなど、それらしき名前がついた近代的高層ビルをあちこちに見かけることが出来る。ドラスティックな規制緩和によりベンチャーの参入できる間口を広くし、インフラ敷設を推奨し、基金や場所の提供など直接的支援も行うといった産業振興の環境を作り上げることで、韓国のブロードバンドビジネスの成長基盤が出来上がったともいえるのだ。

## 2. 各種ビジネスにみる韓国の特性とビジネスの特徴

### コミュニティビジネス

#### 【根底に「群れる」気質】

日本ではなかなか収益の見通しが立たないコミュニティビジネスであるが、韓国のコミュニティトップサイトでは、ある程度その悩みをクリアしつつあるように思える。韓国では20代~30代を中心として実に多くの人々がコミュニティに参加している。「群れる」ことを好むのは韓国国民の特性とも言えるかもしれない。血縁で群れ、地縁で群れ、学閥で群れる。そして、ゲームで群れ、コミュニティでも群れる。PC房は群れる韓国人だからこそ大ヒットしたともいえる。その群れが大きくなればなるほど現実でもネットの上でも力を持つ事になるのだ。日本のように群れるとはいえ希薄な関係を好むのとは訳が違う。

#### 【No1 サイト「フリーチャル」の実態】

##### エリート集団が仕掛けたコミュニティ

Freechal.com は、2001年9月時点で700万人の会員を抱え、総コミュニティ数65万個を誇る韓国No1コミュニティサイトである。再訪問率50%、1日2万人が加入するという非常に活発なサイトであり、GEキャピタルから韓国で初の投資をもぎ取ったという意味でも有名である。創業時メンバーの8割はソウル大学出身者で残りも元財閥系大企業出身者、その後の人員補給もソウル大学を主とするからか、ビジネスに対しても周到に戦略を練って準備をしてから手堅く仕掛けているような印象を受ける。創業から1年間はビジネスを開始するためのソリューション開発やビジネスモデル策定、特許出願などに時間をかけ、決済、物流、4クリックで会員用ホームページを作成するような機能を自社開発、CRM部分はブロードビジョン社の仕組みを数億円かけて導入する等ビジネスの下地を固めてきた。

##### 絡み合うビジネスモデル

同社の基本的ビジネスモデルは、まずはコミュニティで人を集めることに始まる。ファミリー、カップル、学校、街などの切り口で快適に群れてもらう空間を提供、2001年9月時点で総コミュニティ数は65万個に上る。このコミュニティの中でコミュニケーションをとろうとする700万人の利用者の動きが収益源の一つとなる。まずは自分のサイバークラクター（アバター）に対して様々な特徴あるファッションの一部を、有料で提供している。また、自分のメッセージをサイト内で目立つように表示してくれる電光板サービスもあり、グループのイベント告知、愛の告白、結婚の告知などに利用されている。また音声を利用した書き込みや内容確認のサービスをコミュニティに追加することもできる。これらはそれぞれ数円~1000円程度の範囲での有料化であり、各個人やコミュニティが積み上げた小銭を集約すると、ある程度の収入にはなる。コミュニケーションの次はショッピングである。フリーチャルでは、コミュニティの中の人々に対しロゴ入りのTシャツ購入や、会費管理のサービス提供などで手数料を稼ぐことはできる。しかし、これらに企業からの広告

料を上乗せしても、膨大なコミュニティを支えるに十分ではない。

フリーチャルでは、サイト内に e ブランドサービスというブランド企業の出店の場を設けることで、企業からの収入源も確保している。企業は製品を割引価格などで提供し、新製品マーケティングやブランド企業同士のマーケティング、そして 10~30 代で 7 割という若い世代の利用者に向けた認知度アップのために利用する。利用企業に対するデータはフリーチャルが導入したブロードビジョン社のソリューションによりあらゆる角度で分析され、若い世代に向けたマーケティングを行いたい企業を強力に支援する。そして、これらフリーチャルが持つコミュニティベースや運営ノウハウ、EC に必要な各種機能は ASP 事業の一環として他社に提供されており、コミュニティ機能を持ちたいポータルや大手企業などから引き合いがあるという。バナー広告や決済手数料だけに頼ったコミュニティ運営ではなく、B2C,B2B 等あらゆるところに収益源となる仕掛けを張り巡らせ、ソリューションとして纏め上げる計画性が同社の強みと言えるかもしれない。

#### 今後の思惑

今後同社では、コミュニティの利用者をこれ以上増やすことよりも、最訪問率を上げ一人当たり利用者の財布をどう緩ませるかに注力するという。既に日本進出も計画に入っているが、基本的なところでの検討課題も存在すると思われる。少なくとも個人が社会保障番号を入力の上参加することが当然の韓国コミュニティでは、男女の性別や個人の確定が容易であり限定付の匿名性であるともいえるが、日本でのそれはネチズンの良識に任される部分である。あとは日本の利用者が「群れる」ための枠組みをどこまで演出できるかという問題もあるだろう。いずれにせよ、こうしたフリーチャルの取組みはブロードバンドだからということではなく、会員が増えるほど運営費用が膨れ上がるコミュニティビジネスの収入源をどうするかという問いに対する一つの答えであると言えるかもしれない。

#### 浸透する e ラーニング

##### 【子供の教育にも大人の教育にも熱心な国民】

韓国人の家計支出の 50%~60%を占めるもの、それは教育費である。韓国人は血縁に守られ団結し、地縁という郷土のために働き、新たな時代のリーダーを競って輩出するため、教育には非常に熱心である。優秀な学歴は社会的地位の確立を助けることに大きく貢献するからである。子供にどこまで教育を受けさせたいかという問いに対し「大学院までの教育を受けさせたい」と回答した親は、韓国人で 46%、米国人 43%、日本人 1.8%であったという。大学院の修士・博士課程の卒業は当然のものとして期待をされる。

そしてこの「教育費」には子供のための費用だけでなく親自身の教育費用も含まれている。もともと教育に関心の高い韓国人にとって、ネット上で 24 時間受けられる教育は非常に魅力的に映るのかもしれない。韓国のオンライン市場規模は 2000 年の 500 億ウォンから 2001 年には 5000 億ウォン、更に 2002 年には 1 兆ウォン程度になると予測されており、様々な

分野からの参入が相次いでいる。放送業界からは教育放送、ゲーム業界からは教育ゲーム、専門学校や大学などはサイバー教育、など熱心に取り組んでおり、オンライン教育を実施している教育機関を合わせると、その数は 6000 を超える。

#### 【学校教育環境の整備とサイバー大学】

もちろん、いわゆる学校教育における IT 利用についても、政府として推進の枠組を出している。ネット通信費用の 5 年間免除、256Kbps までのネットワーク利用は無料、それ以上の速度では料金の 2 割を支払うに留まるといふ。教師の情報化教育にも力を入れており、毎年教師全体の 25%以上が教育を受け、2000 年には教師の 33%にあたる 11 万四千人が教育を受けているという。こうした地道な政府支援の結果、2001 年には韓国国内の 1 万四千の学校が全てインターネットに接続されるようになった。大学に関しては、インターネットのみの授業で単位を認めるサイバー大学も 2001 年に 9 校オープンし、受講生は計 4800 名に上る。私立のキョンヒ大学もその一つ。キャンパスを持ちながら、2001 年からサイバー大学としても単独で学科を持っている。学内の地下にスタジオを持ち、そこでウェブに流す講義コンテンツを作成、単位管理から申込み、宿題まで全て顔をあわさずに進めることが出来る。リアル授業での出席にあたる Web コンテンツ参照の進捗管理も自動的に大学側で把握できる。しかし、期末試験だけは別で、本人確認の意味を込めて学内に足を運んでもらいとり行うという。費用はリアルの大学に比較してさほど安くはなく約 3/5 程度であるが、地方から上京して下宿する費用を節約できることや、講義を何度も聞きなおしたり、逆に熟知している部分を飛ばすこともできる効率を考えるとメリットは大きいという。しかし Web コンテンツがあるとはいえ、提出された課題の採点や進捗の管理、テストの採点などの負荷がかかるため、無制限に学生を受け入れることは難しく定員を設けざるをえないという。

世界で 3300 の大学が実施している\*ことに比較すると韓国のサイバー大学の取組みは 2001 年から開始されたばかりであるが、韓国教育部では e ラーニングビジネスの普及の為の枠組作りを急いでおり、今後の巻き返しを狙うものと思われる。

#### 積極的に e ラーニングを活用する企業

##### 【追い詰められる社員】

韓国の財閥系大企業をはじめとした企業は古くから、年功序列や血縁・地縁・学閥人事にどっぷりと浸った世界であった。就職時に自分と繋がりのある有名人をリストアップして人事に提出するなど、その名残は現在でも残っているが、IMF 危機を境に財閥系大企業の人事や賃金体系はかなり能力主義志向に切り替わったようだ。社員の自己啓発を重んじ、その環境や教育メニューを企業側でできるだけ提供する代わりに、教育を受けない社員はその分評価されないという昇進人事を取り入れるようになった。1 日の中で仕事もする、そ

してその後教育も受けて資格を取る、そして取得した資格は明文化されていないものの、仕事上の成果と並んで人事評価の対象になるという。能力がある人ほど教育を受けて証明しろというスタンスである。受講しないという選択はリストラの最初の対象になる可能性が上がるということの意味する。上司は部下に教育を受けさせることが自分の評価に繋がるために協力する。韓国企業の社内教育の特徴は、厳しい課題提出と終了試験であり、期間の延期は落伍者となることを意味するため、仕事との両立を必死ではからざるを得ない。専門課程やエリート養成課程は学会論文級を求められる。このように、三星など大手財閥に勤める社員は、仕事上での成果に加えて教育での自己研鑽をどれだけ積んだかを問われるという極めて厳しい状況の中に置かれているともいえよう。

#### 【社員教育に力を注ぐ経営者】

もともと社会人の教育に対する関心が強い国でもあるとはいえ、ここまで社員を追い詰め教育に力を注ぐのは、近年、財閥の経営者がスタンフォードやハーバードなど有名大学のMBAを持つ人材に世代交代した影響も大きいと思われる。GEなど手厚い企業教育システムを有する企業を横目で見れば、企業成長のためには従業員のレベルアップに投資すべきという発想にも傾くのかもしれない。そして経営者自身が欧米の大学で厳しい教育を受けたように、社内の人材に居ながらにして質のよい企業教育を受けさせることの必要性を強く感じたゆえの行動とも受け取れる。また、別の見方をすれば、年間5000社がベンチャーとして設立される状況においては、優秀な人材が3年で企業を飛び出し独立することも頻繁に起こりうる。こうした面においても、短期間で優秀な人材を育て上げる仕組みは必須であるだろう。

#### 【社内教育はいずれeラーニングに移行】

こうして特に大手財閥系企業は、24時間受講可能なサイバー教育の企業内活用に力を入れることになった。インターネットが繋がる環境があれば場所を選ばず受講できることも、業務時間外に受ける教育ということでは必須となるのかもしれない。現時点ではオフラインの企業教育も残っているが、大半はeラーニングに移行しつつある段階であるらしい。とはいえ、自宅の回線では遅い、または集中して勉強に専念できないという社員のために、会社側ではPC房の一角に企業社員専用コーナーを設けている。社員は会社のIDを提示してそこを利用し、ネットを通じて教育コンテンツの膨大なデータベースにアクセスしながら利用するのである。

企業の中では個人の学歴、経歴、資格、各人の提出した論文内容などの情報が公開されており、どのような資格を持った人が昇進しているのか、誰がどのような実力を持っているのかを推し量ることも出来る。もともと自己の教育に関心の高いお国柄でということもあり、昇進とある程度リンクした仕組みを用意してその成果物を公開していくことで、企業内の受講のモチベーションはかなり高いものになると思われる。IMFを潜り抜け激変した

企業スタンスと従来の教育熱が融合している韓国と、日本の企業教育の取組み環境の差は大きい。

## ネットゲーム

### 【群れる性質を反映するオンラインゲーム】

なぜ韓国ではネットゲームが流行るのか。その明確な答えを出すのは難しいが、その条件に一つが「群れる」ことを好む国民性に在るとは言えないだろうか。同じゲームで遊ぶとしても韓国と日本とでは遊び方が変わると思われる。韓国では、自宅で黙々と一人で画面をクリアしていくゲームよりも、友人知人等仲間の誰かと共にゲームを競う方が好まれるようだ。孤独な一人遊びは韓国人気質には合わないのかもしれない。「大韓民国ゲーム白書2001」(財団法人ゲーム支援センター編)によると、韓国のゲーム産業は、売上額としてアーケード・ゲーム(大規模なゲームセンターなど)が61.4%、オンラインゲーム(PC房など)が22.9%、PCゲーム(CD)が13.9%、ビデオゲームが1.5%、モバイルゲームが0.3%の割合になっている。オンラインゲームによる売上額は1914億ウォンとなっており、韓国におけるオンラインゲームはゲーム市場では大きな売上を上げるまでに成長した。特に株式ブームが若干下火になり、教育ユーザーの何割かが家庭でのブロードバンドに移行したおかげで、PC房は一層、ゲーム目的の利用者で膨れ上がることになっている。先のゲーム白書によると、PC房の利用者でゲーム利用と応えたのは、男性の76.6%、女性の42.0%であり、9歳~14歳の利用者層では82.5%を占めているという。

### 【ネットの海で群れる】

韓国のゲーム市場の特徴は、日本のようにゲーム機とゲームソフトの組み合わせによる市場が存在しないことである。みんなでゲームを愉しむことはあっても、部屋で一人ゲームに熱中するという事はないのである。韓国人の気質から考えれば、みんなで楽しめる大規模なゲームミュージアムか、PC房でネット・ゲームをするという方が好まれ、国民性にも合っている。日本のゲーム産業が韓国に進出して、ゲーム機やソフトを売るためには相当てこずるだろうということは韓国人の文化や気質を考えれば十分に理解できる。

インターネットの最大の強みは、ネットの海で群れる場所があるということである。群れが大きくなれば、ネット上でも力を持つことになる。韓国人の気質はまさに群れることにある。コミュニティの冒頭で述べたように、ゲームで群れるだけでなく、血縁で群れ、地縁で群れ、学閥で群れるのであり、群れのサイトは限りなく膨張していく。ショッピングでは共同購入で群れ、楽しみのためにゲームで見ず知らずの人間達が加速度的に群れていく。3000人同時アクセスのネット・ゲームなど日本では考えられない状況である。韓国のゲーム産業界では、今後もネット・ゲームの売上が、加速度的に伸びていくと見込まれている。すでに20Mbpsを超えるPC房が存在し、政策により2005年までに全世帯の8

4%の1350万世帯に20Mbps(E-Korea計画)のインフラ整備を計画していることから、ネット・ゲームの環境は十分にあるといえる。今後は高画像デジタル・ネット・ゲームのコンテンツ制作が重要との認識も強まっている。韓国のゲーム産業は、放送局やアニメーション分野からの参入や教育分野からの教育ゲームなど、ブロードバンド・インフラの整備が完了する過程で爆発的な発展をする産業として注目され始めている。BSデジタル放送に負けない品質のネット・ゲームが、韓国で出現する日は近いかもしれない。

### 広がるオンライントレード

#### 【オンライントレードに至る背景】

韓国ブロードバンドで、ゲーム、教育と並んで有名なのが、株取引である。とはいえ、昔から今のような形式の株取引にそう熱心であったというわけではない。韓国では個人の資金を血縁や地縁の「群れ」の中で集め、まとめて投資をしてきたという経緯がある。個人の投資すらこの血縁、地縁を通して行われてきた。日本人が定期預金をするように、韓国では一族の金を集めて運用することで、銀行金利よりも高い金利を稼いでいたのである。多くの韓国人が投資の対象として株式に注目し始めたのは、IMF以降のことだ。ベンチャー企業が年間5000社も創業されるという状況の中、個人の資金は積極的にベンチャーに流れこみ始めたのである。特にIMFで職を失った中でも資金に余裕のある富裕層の人々は、投資手法や収益分析手法を学び、専門のトレーダーに匹敵するような投資収益を上げ、一方、裕福でない人も国のIT教育でリテラシーを身につけ、株投資にのめりこんだ。こうして韓国人が株式投資に熱を上げかけた頃、韓国全土にPC房が出現したのである。オンライン取引専用のソフトのダウンロードや企業収益分析のための膨大なデータダウンロードや参照のためには、PC房の環境は必要不可欠であった。そうしてゲーム熱、株熱と呼応するように、PC房はその数を2万店以上にまで膨れ上がらせることになる。

#### 【オンライントレードを後押しした政策】

株式投資を加熱させたのは、PC房のブロードバンドインフラばかりではない。目立たないが、企業情報整備のための政府の制度作りも一役買っている。金融監督院では、1999年4月より、上場企業全てに対し、年次報告書と半期報告書をデジタルデータで提出することを義務付けた。その情報はテンプレートに従って統一フォーマット化され、証券取引所にデータ保管されると同時にインターネットでも一般公開されることとなった。こうして株式投資のために必要な詳細な企業情報がインターネットで参照可能になり、個人投資家の株式投資熱に拍車をかけていったのである。

---

<sup>1</sup> 日本ではIT戦略会議が2005年までに、ブロードバンドユーザーを人口の10%までに



### 【学生に浸透したオンライントレード】

オンライントレードは、学生の間でも人気があり、未成年ながら既に10億ウォン以上の株式保有者も存在する。大学でも金融の実地勉強であるとして、実際に投資を行い科学的に研究するということが行われており、また、サークル活動としても盛んであるという。実際、延世大学や弘益経営学部では、25%の学生が実際に株式投資を行っているという。大学と証券会社との模擬株式投資大会も20以上の大学で開催されるようになり、財閥系の現代証券が1996年から開催している大会は、実に大学生12万人が参加する規模にまで膨れ上がっている。平均的な大学生の証券投資は1人約200万ウォン程度であり、中には5日で100万ウォン稼ぐ者もいる。韓国労働者の平均月収が170万ウォンであることを考えれば、リスクもあるが勉強にもなるアルバイトといったところか。一時期に比べてPC房で株式投資に熱を上げる社会人の姿は減ったものの、韓国のオンライントレードは確実に浸透している。1999年時点で、既に5大証券会社のオンライン証券取引額は180兆ウォンを超えようとしていた韓国では、証券市場の60%以上がオンライントレードに移行したと考えられている。未だ全取引の数%に留まる日本のオンライントレードとの差はあまりにも大きい。

### 進む電子政府、官民一体の産業振興

#### 【行政面でのIT化】

韓国は、行政面でのIT化を着々と進行させている。韓国企画予算部では2000年末を目処に、全ての中央官庁と地方自治体の申請書類の処理過程がインターネットで国民に公開される仕組みを構築してきた。そして2002年までには、行政上の処理・決済に係るあらゆる書類をデジタル化し、インターネットでの申請が24時間可能な仕組みを作り上げる予定であるという。各行政機関別に申請処理システムの構築をすることは予算の重複に繋がるとして、まず行政自治部で基本申請システムを構築し、各政府機関や地方自治体でそのシステムをカスタマイズする方式をとったという。行政処理システムは居住地域や窓口に関係なく、インターネット上、または官庁・金融機関・郵便局などに設置された端末から利用でき、いずれ端末からの証明書発行も24時間可能になる。B2Bの電子調達も政府利用ではある程度進んでいる。政府機関や地方自治体の物資調達の6割が電子入札など電子商取引に移行しているという。

#### 【農林部の産業振興策】

進んでいるのは行政利用だけではない。産業振興を裏から支える取組みも見逃せない。韓国農林部では、韓国全土の農家に対する出荷指示システムをインターネット上で公開している。ピーマンやイチゴなど韓国農家の主要な輸出品目に限り、日本の卸売市場の取引価格を時間単位でインターネット上に表示し更新しているのである。農家は刻々と変化する市場価格を農林水産部のサイトで確認し、日本のどの地方の卸売市場に出荷すれば一番高

---

普及させる計画をあげているが、同時期に韓国は20Mbpsの84%普及とでは、計画自体に

く売れるかを判断した上で出荷することが出来るというわけだ。産業振興のために、民間の 1 企業では手をつけにくいところに政府が手を貸すという官民一体の体制は、注目すべき取り組みではある。

## サイバーコリア 2 1 改革の背景

### 【金大中の大改革で復活した韓国】

1997 年 12 月、まさに IMF 危機の渦中に生まれた金大中政権の誕生が、韓国の改革を強力に推し進める原動力になったといっても過言ではない。北朝鮮との国交を回復したとしてノーベル平和賞を授与されたことで世界的に注目されたが、その手腕は外交だけではなく、国内の経済建て直しにも発揮されている。大統領の任期は 5 年。IMF 危機以降の苦しいどん底の 2 年間を乗り切って、現在の韓国は驚異的な復活の途上にある。大統領が行った改革はそれまで野放しであった財閥を改革することから始まり、金融、労働、公共など多くの分野においても推進された。特に規制改革については「既存規制 50%撤廃」という明確な数値目標を設定し、大統領自らが撤廃の指揮をとって断行させた点は大いに評価できるところである。が、数値と実行を重視するあまり、医療面などの必要な規制まで撤廃してしまうなど問題が無いわけではないが、少なくともこれまで遅々として進まなかった改革が大きく前進したことは間違いない。こうした政策を計画だけでなく実行できるのは、「大統領令」という切り札があるからだともいえる。韓国では日本式と米国式の政治のあり方を検討した結果、大統領制を選択し、その大統領に 5 年間強大な権力をもたせるという仕組みを採用した。大統領の器次第でその後 5 年間の国の行く末が決まるということは、国家としてのある種の賭けでもある。この仕組みが始めて効果的に生かされたのが、金大中政権であったといえるかもしれない。しかし、これは裏を返せば、政権が変わると同時に現在の政策も大きく変わる可能性があることも示唆しており、今後が注目される場所ではある。

### 【サイバーコリア 2 1 により高速基盤を整備】

金大中政権下における韓国の改革は数多くあるが、中でも現在のブロードバンド時代を築き上げるのに大きく寄与したのが、1999 年 3 月樹立された「サイバーコリア 2 1」計画である。これにより 2002 年までに知識基盤国家を建設し、世界 10 位以内の情報化先進国へ発展させることを目指すというものだ。

サイバーコリア 2 1 の推進目標は以下の通りである。政府はまず知識情報社会の基盤である情報インフラを早期に構築するという目標を設定、2002 年までに全国を超高速基幹網で結び、多様な方式で加入網を高度化する計画を立て必要な法律と環境を整備した。次に高速インフラや技術基盤を活用して、政府、企業、個人などあらゆる経済主体の生産性と透明性を高め、電子政府の実現や全国民の知識人化を推進する。そして最終的にはインターネット上に「第 2 の国土」を開拓し、既存産業と情報基盤により創出された新規産業との

均衡を保ちながら発展させることを目指しているという。そして情報インフラを活用した新規ビジネスや情報通信産業の活性化により、2002年には新たに70万人の雇用を創出するとしている。

#### 【基盤整備の次はeコリア】

2001年待つの時点で、これらの推進目標はかなりの割合で実現されつつある。そして、政府はサイバーコリアの主な目標であった情報基盤の整備がほぼ一段落ついたとして、新たに「eコリア」計画を発表した。これは、簡単に言えば、サイバーコリア21で築き上げた高度情報網の上に政府・行政の活動、産業活動、国民の生活といったあらゆる活動を載せていこうというものだ。作り上げたインフラをどう活用するか、現在のように、インターネットをゲーム、教育、証券など偏った業界のインフラとするのではなく、国民の生活インフラとして、企業のビジネス基盤として浸透させようということである。

#### 最後に

韓国ブロードバンドは日本からはある種羨望のまなざしで見られる一方、「特殊な国だから」の一言で片付けられることも多い。世界的にはブロードバンド大国として認知されているものの、単なるテストベッドのようにも見られている。確かに韓国において、発展したブロードバンド基盤の上でビジネスを行うネット企業が多大な利益を出しているわけではない。韓国政府は現在のブロードバンドの利用のされ方が、偏った分野でしかないことを自覚しており、だからこそeコリア計画を打ち出すに至ったものと思われる。

韓国のブロードバンドを見るときに、ネットビジネスのビジネスモデルや収益性だけに焦点を当てて評価を下すことはリスクである。ビジネスの後ろには、政府の壮大な計画の実践があり、韓国特有の文化や習慣が横たわっているからだ。ネットビジネスだけでなく生活全般の中にどうネットインフラを浸透させていくかという国の試みとしてみると、韓国ブロードバンドは非常に興味深い。