

海外事務所
だより

韓国におけるゲーム産業 支援とeスポーツ

ソウル事務所所長補佐 高橋 誠 (静岡県派遣)

ソウル事務所

はじめに

日本ではあまり発展していないもの一つに、オンラインゲームがあります。これまで日本でオンラインゲームが発展しなかった理由の一つとしては、プレイステーション2などの家庭用ゲーム機の人気が挙げられます。

しかし、韓国ではインターネットの発展とともに瞬く間に人気になったものが、このオンラインゲームです。韓国はオンラインゲーム強国であり、最近では、オンラインゲームを中心としたeスポーツを、国が積極的に支援したり、ゲーム産業の発展にも力を注いでいます。

今回は韓国のeスポーツの現状とゲーム産業支援策、eスポーツ大会の様子についてご紹介します。

eスポーツとは？

eスポーツとは、Electronic Sportsの略語で、従来のスポーツとは異なる、パソコン上のスポーツ、すなわちネットワークゲームの腕前を競い合う競技のことです。

日本ではまだあまり知られていませんが、世界に目を向けると、中国やロシアなどを含む二五カ国では国家レベルで推進されているといわれます。韓国もその一つです。

韓国におけるeスポーツの現状

韓国内でのeスポーツはPCバン(インターネットカフェ)の広がりと同時に、一九九八年にアメリカのブリザード・エンターテインメント社が発売した「スタークラフト」の国内流通と興行という相乗効果から発達し

ました。「スタークラフト」は宇宙での三つの種族間の戦争がテーマのリアルタイム戦略ゲームで、日本でこそ振るいませんでしたが、世界中で大ヒットしました。韓国ではこのころからeスポーツという言葉が使われています。

最初はPCバンのフランチャイズ会社と各PCバンが固定客の確保と売上拡大を目的に、小規模のゲーム大会を開催し始めましたが、次第にさまざまな全国大会・リーグが開催されるようになりました。

以後、二〇〇〇年上半期に入り、K I G L (Korea Internet Game League)などの三大プロゲームリーグが定着し、自社広報のための企業のイベントも多くなり、二〇〇〇年の一年間だけで計八四回に及ぶ大小のゲーム大会およびリーグが開催されました。

この時期からゲーム放送局で各種リーグと大会を開催し始め、現在、それらは青少年たちを夢中にさせる大会となっています。

政府によるこれまでの ゲーム産業支援

韓国政府のゲーム産業支援は、一九九六年から「音盤及びビデオ物に関する法律」に基づく新しい「映像物」としてゲームを文化体育部の振興施策の対象にすることに より始まりました。しかし一九九九年以前においては、ゲーム関連政策は青少年文化政策、余暇文化政策などと統合され、包括的な文化政策の一部として推進されてい ました。

ゲーム関連政策が本格化するのには、一九九九年にゲーム総合支援センター(現・韓国ゲーム産業開発院)が設立されてからです。このセンターは、ゲーム輸出振興、ゲーム創作支援、ゲーム人材養成、ゲーム関連情報提供、ゲーム技術研究などゲーム関連全分野を包括するワンストップ支援システムを構築し、国内ゲーム産業の成長のための各種業務を担当しました。

現在まで推進されてきた主要ゲーム関連政策はいくつかに分類することができます。

まず、ゲーム関連の法令や制度の改編が挙げられます。韓国では「文化産業振興基本法」を制定してゲーム産業を文化産業に分類し、「音盤・ビデオ及びゲーム物に関する法律」を制定して、ゲーム産業の振興に 関する法的根拠をより現実化しました。

これとともに、韓国ゲーム産業開発院を

中心に二〇〇〇年に入ってからにはゲーム技術開発と関連する各種インフラ支援や海外マーケティングのための各種情報提供などが推進されました。また、創業支援施設を通じて、新生ゲーム企業のためにインキュベーションを推進したり、ゲームコンテンツの開発およびマーケティング支援のための投資推進支援制度を実施してきました。このほかにも、「今月の優秀ゲーム」「大韓民国ゲーム大賞」「優秀シナリオ公募、支援」など優秀コンテンツの発掘のためのゲームおよびシナリオ支援制度を推進し、ついには二〇〇〇年一月、韓国ゲーム産業開発院傘下に「ゲームアカデミー」を設立して、年間二五〇余名の専門人材を輩出するなど多方面においてゲーム産業を支援する政策を推進しています。

また、一九九八年からは海外の有名ゲーム展示会への参加を支援、約二二六企業に海外進出の場を用意してきました。特に毎年「大韓民国ゲーム白書」および「政策報告書」を発刊するなど新しい情報および分析資料発刊を拡大していきつつ、二〇〇三年からはゲーム産業についての総合情報システムである「GITISSU」(www.gitissu.org)を構築して国内外関連情報を提供しています。二〇〇一年からはWCG(World Cyber Games)を開催、毎年四〇〇五〇カ国から二万人余りが参加することで名実ともに世界的なゲーム祭として名前を轟かせています。

最近の政府支援事業

政府は二〇〇五年度もこれまでと同様の政策を実行してきました。その中でも特にeスポーツの活性化に関しては、二〇〇四年に作られた「eスポーツ発展政策ビジョン(二〇〇五～二〇〇七年)」を土台にして、ゲームリーグの開催、eスポーツインフラの構築および教育プログラム開発などeスポーツ活性化事業を本格的に推進しています。

二〇〇五年一月一日から一三日まで京畿道高陽市のKINTEX(韓国国際展示場)で開催された国際ゲーム展示会「G☆(ジースター)2005」の開催も、二〇〇五年度の目玉事業でした。これは国内に散在していたゲーム展示会を統合した初めての試みで、その点ではかなり評価され、観覧客数一五万人という素晴らしいものでしたが、外国における認知度が弱く、マイクロソフト、任天堂、ブリザードなどの海外企業の出展や国内一部有力企業の出展を得られなかったこともあり、また東京ゲームショーなどには及ばない感はあるとの指摘もあります。この「G☆」は、二〇〇六年度も開催される予定です。

そのほかにも親子が一緒に遊べる余暇文化としてのeスポーツの推進も行っています。二〇〇五年度は、青少年を含んだ家族単位の一チームで出場する形で、「家族と共にする全国eスポーツリーグ」を実施しました。

さらに障害者の余暇文化改善などの面から、官民共同で「全国障害者eスポーツフェスティバル」を開催しました。

地方自治体とゲーム産業

韓国ではこのように国を挙げてゲーム産業を基幹産業の一つとして育成しており、またeスポーツに積極的に取り組んでいます。しかも国だけではなくありません。地方でも

積極的に取り組んでいる地域があります。

大田(대전)広域市もその一つです。大田は元来サービス産業中心の経済構造を持っています。廉弘喆(廉弘喆)市長は職員への年頭のあいさつの中で、映像、通信などの先端産業発展の必要性について言及しています。

それら先端産業のうちゲーム産業については、エキスポ科学公園内の空いた空間を活用して同地をeスポーツの中心地に育成する計画であると述べ、オンラインゲームをオフラインゲームとして誘致し、ハイテクとエンターテイメントで結合するマルチテーマパークをつくる計画とのこと。関連企業も高い関心を見せており、プロジェクトの中心である非営利財団法人ハブシックスは、年間四〇〇〜五〇〇万人の観覧客を見込める画期的なプログラムを検討しています。

eスポーツ大会

二〇〇六年二月二十六日(日)、ソウル三成(삼성)

洞COEXモール内でeスポーツの大会が行われるというところで、観戦して来ました。

この時は「カートライダー」という有名なレーシングゲームのリーグが開催されており、スタジオの後部中心

には大きなテレビカメラが配置され、その映像はゲーム専門チャンネルで生放送されているとのことでした。出場者は皆実際にレースを行うかのようにレーシングスーツを着用し、多くの若者がそれぞれのレーサーを応援します。

同日、同じCOEXの展示場ではソウル国際eスポーツレジャー産業展が開催されており、こちらも観覧して来ました。

驚いたことに、こちらの会場でもプロゲーマーによるゲームの試合が行われ、特定のプロゲーマーのファンである女子中高生たちが舞台の下に陣取り、黄色い声を飛ばしていました。

私は日本でこういったゲーム大会やゲーム展示会を観覧したことはありませんが、この日、韓国のゲーム人気を根強く支える熱気を多くの観客、観覧者から感じました。

おわりに

私が今回このゲーム産業、とりわけeスポ



↑カートライダーリーグの様子

ーツを取り上げたのは、日本であまり注目されていないにもかかわらず、韓国では政府が積極的に支援している産業であるということとともに、韓流現象で今や普通にそこにある映画やドラマといった映像文化以外に、このような韓国の文化があるということを紹介したからです。

日本ではテレビゲーム、コンピューターゲームといえば、視力の低下やストーリーの残酷性など教育的に悪い面がしばしば指摘されるため、積極的な政府や自治体による支援というのは考えにくいように思います。

確かに韓国においてもオンラインゲーム中毒になり、PCバンで飲まず食わずでゲームをし続けた挙句に死亡した例などもあり、時々そういったニュースが話題になります。また、ゲーム内でのアイテムの売買などをめぐり、問題が起きることもしばしばです。

しかし、そういった社会現象が生じるほどに、韓国では若者を中心に多くの世代の多くの人々がゲームを生活の一部として取り込んでいる現実があります。それはやはり大きな産業であり、既に一つの文化として成立している証拠でもあります。

もちろん韓国ではこういったゲーム文化の逆機能(マイナス作用)についても対策を推進しています。しかしアグレッシブな政策を打ち出す韓国は、これからも逆機能への対策を講じつつ、積極的にゲーム産業、eスポーツの先進国として突き進んでいくことでしょう。

海外生活 だより

ソウル事務所

韓国のお風呂事情

ソウル事務所 所長補佐 西鶴 康代（鹿児島県派遣）

韓国といえば、焼肉やキムチと並んでアカスリが有名です。韓国に旅行に来る目的として、アカスリを挙げる人も多いのではないのでしょうか。また、日本ほど温泉が豊富ではない韓国ですが、お風呂を楽しむ方法が意外に多くあります。

日本人が観光に来てアカスリをしようとする時、六〇〇〇円以上かかるようなところに行く場合がほとんどですが、韓国人はもちろんそんなところには行きません。韓国人にとってアカスリは日常のものなので、毎回六〇〇〇円もするようなどころには行くはずもありません。では、現地の人はどんなところに行くのかというと、モギョクタン、サウナ、チムジルバンに行きます。

韓国の人は通常、家では簡単にシャワーで済ませ、週に一回程度、モギョクタンに行き、アカスリをします。

モギョクタンとは日本の銭湯に似ている公衆浴場で、入場料はだいたい三〇〇〇ウォン程度（一〇〇ウォン≒一円二角二〇〇六年三月現在）。男女別になっており、アカスリもできます。アカスリは一五〇〇ウォンくらいからしてもらえます。

ですが、家族や友達同士で来て、イタリータオルと呼ばれるアカスリ用のタオルを手に、相手の背中を念入りにごしごしやっている姿をしばしば見かけます。

浴場の一角には手術台のようなベッドが置かれており、その脇にはおばさん（女湯の場合です）が待機しています。そこがまさにアカスリ台です。一度アカ



↑明洞にあるチムジルバンの入口

スリ台に上がると「まな板の鯉」状態。黒い下着姿のおばさんがゴソゴソこすって頭の先からつま先まできれいにしてくれます。いろいろなどころでアカスリをしてもらいましたが、不思議なことにとどこに行ってもアカスリをしてくれるおばさんのコスチュームは黒い下着でした。

また、サウナは文字通りサウナのある施設です。ホテルの地下にあることが多く、少し前まではモギョクタンに比べると高級感があり価格も高かったようですが、最近では価格も下がり、モギョクタンと同じような感覚で行けるようになりました。

そして、チムジルバンとは、サウナの規模がさらに拡大し、休憩所、娯楽施設などを併設しているところですよ。

先日、ソウルで一番の繁華街である明洞（ミョンドン）のコーヒESHOPでコーヒを飲んでい



↑共有スペースでは思い思いにくつろいでいる

と、隣のテーブルに座っている若い女の子の二人組が、「今からどこに行く?」「映画でも見る?それともチムジルバンに行く?」と話していました。それほど、韓国の若者にも人気のあるスポットです。

先週、明洞にあるチムジルバンに行ってきました。受付に行き、入場料の六〇〇〇ウォンを支払うと、短パンとTシャツを渡されました。十数階建てのビルで、一五階が女性用のサウナ、一六階がチムジルバンになっていました。一五階の受付で渡された短パ

ンとTシャツに着替え、一六階のチムジルバンへと向かいました。

チムジルバンには、黄土サウナ、炭サウナ、酸素サウナなどのサウナと、共有スペースがあり、男女が一緒に利用することができようになっています。サウナのほかに、マッサージコーナー、飲料水や軽食を売っている売店、パソコンゲームコーナー、DVDが見られるようになっていいる部屋、仮眠室、食堂も備えてありました。

私が行ったときには、友達同士、夫婦、カップルなどでにぎわっていました。サウナの温度は六〇度くらいで、それほど熱くないため、サウナの中では寝ころんで漫画を読んだり、囲碁をしたり、チェスをしたり、おしゃべりしたりと思いいいに時間を過ごしていました。私もサウナから見えるソウルのまち並みを眺めたり、共有スペースでテレビを見たり、友達とおしゃべりしたりと、気が付けばあつという間に二時間が過ぎていきました。

途中、のどが渴いたので、売店でシッケを飲みました。シッケは米、麦芽、砂糖、シウガから作られている韓国の飲み物です。韓国の食堂では、食後のデザートとしてシッケを出すところもあります。味は日本の甘酒のもつとあつさりした感じの飲み物です。お風呂ではシッケが定番のようで、モギョクタンでもサウナでもチムジルバンでもメ

ニユーの一番上に載っています。

チムジルバンを堪能した後、一五階のサウナに移動しました。スチームサウナ、遠赤外線サウナ、お茶風呂、水風呂などと併せてアカスリコーナーもありました。入つてすぐに、アカスリコーナーに行き、ごしごしアカスリをしているおばさんに「アカスリをお願いします」と予約を入れました。「二人目だからお風呂に入つて来てください」と言われたので、とりあえず、お風呂に入りました。アカスリは、皮膚をよくふやかしておかないとアカが出ないためです。順番が来たのでアカスリを頼むと、おばさんが「なんでアカスリしないの。オイルマッサージまでしないと乾燥するよ」と言うのです。アカスリは角質を落とすことになるので、確かにそのとおりなのですが、アカスリだけだと二万ウォン、オイルマッサージだと四万ウォンになるため、どうしようかと考えていると、「今は、待っているお客さんがいないから、丁寧にやつてあげるから」とセールストーク。さらには「四万ウォンで顔パックまでつけるから」というので、結局オイルマッサージまでやつてもらうことになりました。

アカスリに始まり、シャンプー、顔パック、オイルマッサージまで所要時間は約一時間半。ツルツルピカピカになりました。

日本でもスーパー銭湯が話題になっていますが、韓国のチムジルバンはもっと気軽で市民に密着したもののようなようです。