

# 韓国のメタバースブームを支える政策と市場トレンド

一般財団法人マルチメディア振興センター（FMMC）

ICT リサーチ&コンサルティング部 シニア・リサーチディレクター

三澤 かおり



## 概要

国を挙げてメタバース産業・活用促進に取り組む韓国は、幅広い分野でのメタバース活用定着に向けた試金石として世界から注目を集めている。韓国政府と市場のメタバースに対する取り組みを概観することで、メタバースブームを支える要素を整理し、日本への示唆を考えてみたい。

## 1. はじめに

現在日本ではメタバースブームが続いているが、韓国では日本よりも早くから国を挙げてメタバース産業育成とサービス普及に力を入れており、世界で最もメタバースに力を入れている国といえる<sup>1</sup>。韓国では従来のゲームやエンタメ分野ではなく、生活密着分野と産業・公共分野でのメタバース活用活性化に力を入れていることが大きな特徴である。そのため、世界的に韓国のメタバースサービスとの提携や導入取り組みに対する関心が増えている。本稿では現在の韓国メタバースブームを支える国の政策と業界の取り組みを概観し、日本への示唆を考えてみたい。

## 2. メタバース政策

### （1）メタバース促進政策

コロナ禍の2021年初めから、新たなコミュニケーションプラットフォームとして韓国ではメタバースブームが訪れていた。国産デジタルプラットフォームの育成・強化に力を入れる政府は、動画配信サービス（OTT）とメタバースを次世代最有力デジタルプラットフォームと目し、同年からメタバースを戦略サービス分野に指定して積極的な政策支援を開始した。2022年1月には政府横断国家戦略として「メタバース産業育成総合戦略（以下、総合戦略）」が発表された。メタバース産業振興を政府で体系的に進めるために、メタバース特別法も今後制定する。

メタバースに対して具体的にどのような政策支援があるのか、総合戦略の概要を表1に示す。生活・経済活動における重点10分野を中心にプラットフォーム開発と早期導入に向けた実証事業、人材育成や専門企業育成等幅広い政策支援を進めることで、2026年までにメタバース大国化を

<sup>1</sup> 韓国のメタバース分野の政策・市場動向詳細については弊財団調査報告書「5G/6G時代を見据えた仮想空間活用サービスの最新動向－メタバース、デジタルツインなど諸外国の取組みを中心に」（2022年12月）を参照されたい。<https://www.fmmc.or.jp/activities/achievement/itemid488-006484.html>

目指す。初年度の 2022 年度事業予算は 5,560 億ウォン（約 556 億円）であり、力の入れ具合がわかる。

表 1 総合戦略で実施する主な事業

取り組み分野	主な支援内容
1. メタバースプラットフォーム開発	<ul style="list-style-type: none"> <li>生活密着及び経済活動領域（観光・医療・教育・公共サービス等 10 分野）での革新的プラットフォーム発掘支援事業</li> <li>メタバース韓流コンテンツ制作支援</li> <li>地域活性化につながる地域特化型メタバース普及促進</li> </ul>
2. 人材育成	<ul style="list-style-type: none"> <li>専門大学院開設、実務型専門教育の人材育成アカデミー開設、専門修士・博士課程支援等</li> <li>メタバース活用と底辺拡大支援</li> </ul>
3. メタバース専門企業育成	<ul style="list-style-type: none"> <li>地域ごとのメタバースハブ拡充等インフラ整備</li> <li>ユニコン輩出に向けたワンストップ支援</li> </ul>
4. 倫理原則と法制度整備	<ul style="list-style-type: none"> <li>メタバース倫理原則、規制基本原則の確立、利用者保護、著作権等デジタル資産保護、国際的議論のリード</li> </ul>

出所：科学技術情報通信部発表を基に作成

## （2）メタバースへの規制アプローチ

メタバースの倫理・規制側面については、総合戦略の四つ目の取り組み分野として 2022 年から議論が段階的に進められている。まず、政府のメタバース倫理原則が 2022 年秋に発表された。科学技術情報通信部（部は省に相当）がまとめた倫理原則には法的拘束力は無いが、業界への普及を今後図っていく。さらに、政府はメタバースの規制方針として、新産業の特性を考慮して民間中心の自主規制、最小規制、先制的規制革新の三原則を 2023 年 2 月に打ち出している。これにより、政府横断で優先的に取り組む規制課題が洗い出され、アバターへのセクハラ関連制度整備、メタバース内の個人情報保護原則及び処理基準明確化等が早期に進められる計画である。

## 3. メタバース活用動向

### （1）主なプラットフォーム

国内のメタバース有力プラットフォームとして、IT サービス・通信事業・ゲーム等複数のプレイヤーが存在するが、インターネットサービス最大手 Naver の子会社 Naver Z の ZEPETO と、移動通信最大手 SK テレコム の ifland が圧倒的 2 大プラットフォームである。

表2 主なメタバースプラットフォーム

事業者 (業種)	サービス名等 (開始年)	概要
Naver Z (IT)	ZEPETO (2018年)	世界 200 国にサービス提供でアプリ DL 数 3 億。 うち月間アクティブ利用者 (MAU) 2,000 万人台。 中華圏・東南アジアの利用者が多い。仮想通過 ZEM 販売とブランド広告費のビジネスモデル
SKテレコム (通信)	ifland (2021年)	通信事業者自主開発のメタバース成功事例として 世界的に注目される。MAU 135 万人。今後 HMD 版も提供予定。2022 年から海外展開開始
LG U+ (通信)	ターゲット別特化型メタバ ース (2022年)	大学特化型メタバース提供。2023 年上期に子供向 けメタバース「キッズトピア」のβサービス開始。

出所：各種資料を基に作成

コロナ禍の韓国では、大学や企業のイベント、講義等でメタバースに対するニーズが高まった。これまでは既存の大手プラットフォーム上に専用スペースを開設する形が多かったが、現在は大学等の機関ごとに専用メタバースプラットフォームを構築するケースも増えつつある。後発プラットフォームの通信事業者 LG U+ は、先行事業者との差異化を図るために大学・企業・子供等のターゲット別特化型メタバースを提供している。

SKテレコムのメタバース ifland は通信事業者の新プラットフォーム展開成功事例として世界的に注目されている。ifland は先進技術力を活かして絶えず機能アップグレードを続け、国内では企業や各種団体との提携を拡大し、2022 年 11 月には 49 か国でのメタバース同時海外進出、2023 年上半期には米州・欧州・東南アジアのグローバル通信事業者との提携による海外展開計画も発表している。日本では NTT ドコモとの提携を通じてメタバースのコンテンツやサービス領域等で協力している。

今後の有力プラットフォーム候補として、2023 年になってから、総合通信最大手の KT、大手インターネットサービス事業者カカオがそれぞれβサービス開始、サービス準備段階にある。

## (2) 世界初の地方自治体本格メタバース

政府のメタバース総合戦略では重点プラットフォーム開発分野の一つに地方自治体等による公共メタバース立ち上げも支援する。これを受けて複数自治体が政府実証事業を活用するなどメタバース立ち上げを計画しているが、先陣を切ったのはソウル市で、2023 年 1 月に「メタバースソウル」を開始した。自治体が独自プラットフォームで公共サービスを提供するケースはメタバースソウルが世界初であり、海外からも大きく注目されている。モバイルアプリベースのメタバースソウルは 2026 年までに三段階で経済・文化観光・教育・各種申請等の行政サービスを拡充する。まず、第一段階サービスとして経済・教育・税務・行政・コミュニケーション

ンの5分野でサービスを提供する。具体的サービス例として、青少年メンタリング仮想相談室、民願（行政への苦情や要望等）チャット相談、住民謄本等各種証明書申請、税金チャットボット相談等がある。第一段階の現時点では利用可能なサービスが限定的なこともあり、利用者数はまだ少ないが、今後のサービス充実と活性化に期待したい。

#### 4. 終わりに

今回のメタバースブームを受けて、メタバースの幅広い活用が定着するのを見極めるには、韓国の取り組みが一つの大きな試金石となるであろう。韓国のメタバースブームを支える背景には三つの要素が挙げられる。一つ目は、グローバル展開ができる有力なデジタルプラットフォームを積極的に支援する政府の姿勢。二つ目は、新プラットフォームビジネスに果敢に挑戦する通信事業者等の存在。三つ目は、新技術活用のプラットフォームを積極的に取り入れたい機関や一般のニーズ、である。この三つの要素がうまく絡み合っただけで現在のブームが形成された。

韓国 ICT 分野ではこれまでも政府が特定サービスを積極的に推すことがよくあるが、日本では政府が民間に対して特定サービスを推すことをためらう。そのため、韓国の政策展開のスピードは大変速い。

現在日本のメタバースブームに対し、関係省庁が検討会開催等で課題洗い出し等に着手しながらどのようなアプローチができるかウォッチしている段階であるが、韓国政府の取り組みははるかに先を行く。メタバースの幅広い活用が定着するかは今年が大きな分水嶺になりそうである。韓国政府のような特定サービスへの「推し」は日本では難しくても、有望なサービス分野への支援を実証事業やコンテスト等の形で機動的に拡大してみることも一つの手段ではないであろうか。日本でのメタバースは従来のゲームや娯楽のイメージが強いため、ニッチの域を出て、幅広いプラットフォームとしての活用が定着するには、生活・経済・公共の分野でメタバースならではのサービスや活用法の早期確立が必要である。そのためには当然いろいろな模索が続きそうである。メタバースブームの日本と韓国から、世界にアピールできるユースケースが出てくることに期待したい。