



韓国のケータイゲーム事情 ～GPANG (KTF) と GXG (SKT)

🕒 記事のポイント

サマリー

韓国のKTFとSKTは“次世代ケータイゲーム”といった位置付けのゲームサービスを昨年より開始している。特に、SKTは国内のゲームショウに自社のケータイゲームサービスを出展するなど、サービスの露出を強化している。そこで本稿では、両社のサービス概要や専用端末などについてレポートする。

主な登場者 KTF SKT

キーワード モバイル コンテンツ ゲーム

地域 韓国

執筆者 KDDI総研 第2市場分析室 齋藤 豪助 (gosuke@kddi.com)

1 次世代ケータイゲームの登場

日本で、かつて、ケータイゲームといえば、単なる暇つぶしのゲームが多く、認知度も利用度もいまひとつであった。ところが最近では、かつて家庭用ゲーム機などで人気を博したゲームタイトルが忠実に移植されるなどし、通勤電車などでもケータイゲームに興じるユーザーの姿が頻繁に見かけられるようになってきた。

韓国でも日本と同様、かつては、ケータイゲームといえば、データ容量や携帯電話端末の機能の制約から、極めてシンプルなゲームが主流であった。しかしデータARPUの向上やデータ料金の定額制^①(脚注)の普及を狙う大手モバイルキャリアが“次世代ケータイゲーム”の提供を開始することで、この流れが変わりつつある。



① (脚注)

SKTは「NATEフリー」(月額14,000ウォン=約1,700円)、KTFは「GPANGフリー」(9,800ウォン=約1,200円)といったケータイゲーム向けのデータ料金の定額プランを用意している。

(換算率) 100ウォン=12.22円 (2006年9月1日東京市場TTMレート)

携帯電話に高性能グラフィックチップを搭載し、ゲーム容量も100MB以上などに拡大することで、家庭用ゲーム機並みのゲームが携帯電話で楽しめるよう進化してきている。しかも、携帯電話端末を縦に持ち、親指中心で操作する日本のケータイゲームとは違い、韓国では、【写真1】のように、Sonyの「PSP®」を思わせるようなスタイルをしたケータイゲーム専用端末が多数登場している。

【写真1】 韓国のケータイゲーム専用端末（端末名：サムスン電子SPH-G100、ゲーム名：Mr.Driller）



（SKT「U-Zone」^{（脚注1）}にてKDDI総研撮影）

2 モバイルキャリア直営のケータイゲーム配信サイト

こうした“次世代ケータイゲーム”は、韓国では『3Dゲーム』と一般的に呼ばれており^{（脚注2）}、KTFとSKTは2005年4月より、それぞれ「GPANG」、「GXG」という名称のケータイゲーム配信サイトを運営している。ユーザーはこのサイトを通じて、携帯電話ネットワーク経由、あるいはインターネット経由でゲームコンテンツを購入することができる。

ブロードバンドの普及が進んだ韓国では、携帯電話ネットワーク経由ではなく、インターネット経由でゲームコンテンツをダウンロードし、その後USBケーブルでパソコンと接続した携帯電話端末へゲームコンテンツを転送する方法が、一般的なゲームの購入方法となっている。



（脚注1）



「U-Zone」とは、SKTが2005年8月に仁川国際空港内に開設したフラグシップショップの名称である。「U-Zone」では、SKTの各種サービスや端末を直接手にとって体験することができる。

（脚注2）

『3Dゲーム』といっても、赤と青の3Dメガネをかけることで画像が飛び出して見えるといった意味ではなく、従来のケータイゲームと比較すると、立体的かつリアルなゲームであるという意味合いでこの名称が使用されている。

ちなみに、ゲームコンテンツの価格は、1,500ウォン（約200円）～7,000ウォン（約900円）が中心の価格帯となっており、日本のケータイゲームとほぼ同じか、若干高めといったところである。中には、12,000ウォン（約1,500円）といった高額ของเกมコンテンツも存在する。

【図表1】 GXG、GPANGのサービス概要（2006年5月現在）

キャリア名	KTF	SKT
サービス名	GPANG（ジパング） 	GXG（ジー・エックス・ジー） 
サービス開始時期	2005年4月11日	2005年4月4日
対応端末数	<u>2機種</u> ・KV3600（LG電子） ・SPH-G1000（サムスン電子）	<u>7機種</u> ・SV360（LG電子） ・SCH-G100（サムスン電子） ・IM-8300（Pantech & Curitel） ・PH-S6000（Pantech & Curitel） ・PH-S6500（Pantech & Curitel） ・MS-550（Motorola）
ゲームタイトル数	52タイトル	55タイトル

（各社のホームページをもとにKDDI総研作成）

3 サービスに対応する専用携帯電話端末

『3Dゲーム』の対応端末としては、2006年5月現在、KTFが2機種、SKTが7機種発売しており、主な端末としては【図表2】の機種を挙げることができる。

注目に値するのは、かつて話題を呼んだNokiaのゲーム専用携帯電話端末「N-Gage[®]」のように、ゲームに特化しすぎている点である^④（脚注1）。

すべての『3Dゲーム』対応端末はSonyの携帯型ゲーム機「PSP[®]」のように端末を横向きにし、あたかもゲーム専用機であるかのごとく使用することができ、ゲー



④（脚注1）

「N-Gage」は、Nokiaによる初の本格ゲーム機能付携帯電話端末の名称である。鳴り物入りで登場し、注目を浴びた割には、ゲームに特化しすぎたため、使い勝手が悪くあまり市場に受け入れられなかった経緯がある。「N-Gage[®]」の詳細については、KDDI総研R&A（2003年11月号）「Nokia、GAMEBOY ADVANCE型の新型携帯電話端末で携帯電話とゲームの融合を狙う」（中村、齋藤）を参照されたい。




韓国のケータイゲーム事情
～GPANG (KTF) と GXG (SKT)～

ム使用時の操作性が考慮されている。しかし、いざ携帯電話として使用する際には、端末のスライドを開き、縦向きに持つことで、通常の携帯電話となんら変わらぬ大きさと使い勝手が保持される形状となっている。

この他、高画素数のデジタルカメラ機能やMP3機能なども搭載することで端末自体の付加価値を高め、ゲーム目当てでないユーザーも取り込むことも可能な端末の仕上がりとなっている。

このように韓国のケータイゲーム用端末は、ゲームの専用端末でありながらも、ゲームに特化し過ぎることなく、その他の付加機能も充実させることで、幅広いユーザー層を取り込める可能性を秘めている。この点が、ユーザーのみならず、キャリアや端末メーカーにとっても魅力があるのではないかと思われる^④（脚注2）。

【図表2】 サービス対応の主要端末

サービス名 (キャリア名)	『GPANG』 (KTF)	『GXG』 (SKT)			
端末画像					
機種名 (メーカー名)	SPH-G1000 (サムスン電子)	SCH-G100 (サムスン電子)	SKY-IM8300 (Pantech&Curitel)	LG-SV360 (LG 電子)	PH-S6000 (Pantech&Curitel)
特記事項	<ul style="list-style-type: none"> ・113(L) × 55(W) × 28(H) ・2.2 インチ QVGA 液晶画面 ・148g ・130 万画素カメラ搭載 ・内部メモリー：容量 44MB ・TV 出力可能 	<ul style="list-style-type: none"> ・113(L) × 55(W) × 28(H) ・2.2 インチ QVGA 液晶画面 ・148g ・130 万画素カメラ搭載 ・内部メモリー：容量 44MB ・TV 出力可能 	<ul style="list-style-type: none"> ・108.4(L) × 49.2(W) × 25.5(H) ・2.2 インチ QVGA 液晶画面 ・141.17g ・200 万画素カメラ搭載 ・MP3 搭載 ・内部メモリー：容量 70MB 	<ul style="list-style-type: none"> ・109(L) × 51(W) × 25(H) ・2.2 インチ QVGA 液晶画面 ・150g ・130 万画素カメラ搭載 ・MP3 搭載 ・TV 出力可能 ・IC レコーダー機能 ・内部メモリー：32MB ・ステレオスピーカー 	<ul style="list-style-type: none"> ・100(L) × 47.8(W) × 22.8(H) ・2 インチ QVGA 液晶画面 ・116g ・130 万画素カメラ搭載 ・Bluetooth 機能搭載

(各社のホームページをもとにKDDI総研作成)



④ (脚注2)

Telecom Korea (<http://www.krtele.com>) の記事 (2006年2月9日) によると、2005年12月末現在、GPANG (KTF) 向けの端末は全2機種で合計7万2,000台、GXG (SKT) 向けの端末は全7機種で合計32万台販売されたという。端末ごとの内訳は不明であるが、Pantech & Curitel (韓国大手携帯電話端末メーカー) の担当者 (プロダクト企画、技術企画) は、「携帯電話の普及が飽和点に近づいている韓国では近年、10万台以上の販売実績があれば成功といえる傾向にあり、その点を踏まえると、『3Dゲーム』対応端末の販売実績はまずまずの成功と考えていいだろう」と語っていた (KDDI総研のインタビューによる)。

【コラム①】 「TV-OUT」 機能

韓国の『3Dゲーム』対応端末には、「TV-OUT」という機能を搭載した機種が発売されている。この機能は、携帯電話端末と家庭用のテレビを専用ケーブルで接続することで、家庭用のテレビでケータイゲームを楽しむことができる機能である。

【写真2】は、実際に、「TV-OUT」機能を利用し、家庭用のテレビでケータイゲームを利用している様子である。GPANG (KTF) 向けには、「SPH-G1000 (サムスン電子)」、GXG (SKT) 向けには、「LG-SV360 (LG電子)」などの端末にこの機能が搭載されている。こうした遊び方ができるのも、韓国のケータイゲームならではの魅力なのかもしれない。

【写真2】「TV-OUT機能」を利用した様子



(出典) GXGホームページ

4 主なゲームのラインナップ

肝心のゲームのラインナップについては、「GPANG」が52タイトル、「GXG」が55タイトルを提供しており（2006年5月現在）、日本のケータイゲームと比べると、さほど多くのタイトルを揃えているとはいえない。しかしながら、両社とも、かつてパソコンや「PlayStation®」などで人気のあったタイトルやオンラインゲームなどを中心にゲームの開発・移植を進めており、“量よりも質”といった戦略で着実にタイトル数を拡大しつつある。

この他、「GPANG」、「GXG」の両サービスには共通して、日本でも馴染みのあるゲームタイトルが数多くラインナップされており（【図表3】参照）、日本のケータイ

ユーザーとしてみても是非試してみたいタイトルが揃っている^④(脚注)。

【図表3】「GPANG」、「GXG」の主なゲームタイトル

ゲーム画像	タイトル (ジャンル)	対応サービス	価格
	バイオハザード (アクション)		12,000ウォン (約1,460円)
	真・三国無双 (アクション)		10,000ウォン (約1,210円)
	Ridge Racer (スポーツ)		10,000ウォン (約1,210円)
	機動戦士ガンダム (アクション)		7,500ウォン (約910円)
	EVANGELION 2 (アクション)		7,500ウォン (約910円)
	RAGNAROK (RPG)		7,000ウォン (約850円)

(各社のホームページをもとにKDDI総研作成)



④ (脚注)

各社のホームページでは、各種ケータイゲームのデモムービーやデモ画像を視聴することができるので、是非一度覗いてみることを推奨する。

- ・「GPANG」ホームページ：<http://gpang.magicn.com/index.asp>
- ・「GXG」ホームページ：<http://www.gxg.com/>

【コラム②】「G★ (ジー・スター) 2005」とSKTの「GXG」

「G★2005」とは、韓国情報通信部、韓国文化観光部の後援による韓国最大の国際ゲームショーであり、日本の「東京ゲームショー」に匹敵する規模の国際見本市である。昨年、11月10日～13日の4日間、ソウルに隣接する高陽市の韓国国際展示場 (KINTEX) において開催された。

「G★2005」は、NCSoft (代表作「リネージュ」)、GRAVITY (代表作「RAGNAROK」)といった韓国国内の大手ゲームメーカーや日本を含む海外のゲームメーカーを中心に156社が参加し、4日間で合計約16万人の観客が来場する大規模なものであった。

【写真3】「G★2005」会場内の様子



(KDDI総研撮影)

「G★2005」の会場は、ゲームメーカーの展示ブースが大多数を占めているが、その中でも、SKTは、他のゲーム専門メーカーに引けを取らない展示規模で、ケータイゲームの「GXG」を前面に押し出して展示し、様々なパフォーマンスやケータイゲームのデモにより観客の注目を集めていた。

【写真4】SKTの展示ブースの様子



(KDDI総研撮影)

SKTは、単に「GXG」の対応端末やゲームのデモ展示に終始するのではなく、日常生活でのシチュエーションに合わせた「GXG」のデモ展示を行い、さりげなく「GXG」の楽しみ方・使い方をユーザーに提案し、展示の工夫を凝らしていた。

【写真5】は、バスや電車などの公共交通機関内において、実際に「GXG」を使用するシチュエーションを想定した「GXG」のデモコーナーである。

【写真5】 バス・電車内を模した「GXG」のデモコーナー



(KDDI総研撮影)

📖 執筆者コメント

韓国のケータイゲームは、端末の高機能化によりグラフィックの表現力が高まり、これまでのケータイゲームと比較すれば、『3Dゲーム』の名のとおり、立体的かつリアルなゲームの仕上がりになっている。しかしながら、一ゲームユーザーの視点から見ると、どうしても「PSP®」などのゲーム専用機と比較してしまいがちであり、こうなるとゲーム専用機のゲームのクオリティの高さに軍配を上げざるを得ない。

少々古いデータではあるが、韓国国内の報道によると、2005年6月時点での各社サービスの累計加入件数は、「GPANG」が2万8,000件、「GXG」が14万1,000件となっており（【図表4】）、ユーザー数はまだまだといったところである。今後、如何にしてゲーム専用機との差別化を図り、ユーザーを獲得していき、データARPUの向上につなげていくのか、モバイルキャリアとしての腕の見せどころといったところであろうか。

【図表4】各サービスのユーザー数、ダウンロード数、端末販売台数 (参考)

サービス名 (キャリア名)	GPANG (KTF)	GXG (SKT)
累計加入件数	28,000件	141,000件
ダウンロード数	27,000	75,000
対応端末販売台数	72,000台	320,000台

(図表注) 累計加入件数、ダウンロード数は2005年6月現在、対応端末販売台数は2005年12月末現在

(Telecom Koreaの報道資料などを参考にKDDI総研作成)

【著者紹介】

氏 名：齋藤 豪助 (さいとう ごうすけ)
 所 属：KDDI総研 第2市場分析室 研究主査
 専 門：欧米・アジアを中心としたモバイル・ブロードバンド分野
 主な業務実績：「著作権管理システムに関する調査研究」
 「サーバホスティングに関する調査研究」
 「地域情報化に関する調査研究」
 「各国（韓国・米国など）の端末デバイスに関する調査研究」
 「国内情報通信産業に関するマーケティング調査」
 「各国IP-TVサービスの実加入調査」

主 な 著 書：日本記号学会編「ケータイ研究の最前線」(共著) 慶應義塾大学出版会、2005

所 属 学 会：日本記号学会、情報通信学会、日本社会情報学会

【コメント】

本レポートに関わる詳細な調査をご希望の方は、追加調査を随時お受けいたしますので、ご相談ください。

Email : gosuke@kddi.com

電話 : 03-6716-1156

📖 出典・参考文献

- ・ GPANGホームページ (<http://gpang.magicn.com/index.asp>)
- ・ GXGホームページ (<http://www.gxg.com/>)
- ・ Telecom Korea (<http://www.krtele.com>) の記事 (2006年2月9日)
- ・ KDDI韓国報告書
- ・ 「Nokia、GAMEBOY ADVANCE型の新型携帯電話端末型で携帯電話とゲームの融合を狙う」 KDDI総研R&A 2003年11月号 (中村、齋藤)
- ・ 「ゲーム機能付複合型ケータイ N-Gageの波紋」 KRIレポート 2004年6月1号 (齋藤)
- ・ G★2005ホームページ (<http://www.gstar.or.kr/>)