

韓国オンラインゲーム産業を牽引する二人の企業家

安倍 誠

二〇一一年二月一四日に韓国のオンラインゲーム会社であるネクソンが東証第一部に上場した。約九八〇億円と同年の日本国内市場では最大規模の新規上場であった。世界のゲーム産業において韓国企業のプレゼンスが高まっていることを端的に示すニュースと言える。本稿では成長を続ける韓国オンラインゲーム産業を牽引してきた二人の企業家を紹介したい。

●ネクソンのキムジョンジュ

ネクソンを率いるキムジョンジュは一九六八年生まれ、高校生の頃からパソコンに親しんでいたキムジョンジュはソウル大学コンピュータ学科に入学、卒業後は理工系大学院である韓国科学技術院(KAIST)に進学した。ソウル大、KAISTを通じた同期生にソンジエギョンがいた。ソ

ンジエギョンは在学中からパソコン通信によるテキスト形式のオンラインゲームの開発で頭角を現していた。二人はグラフィックゲームの開発で意気投合し、卒業後しばらくしてネクソンを立ち上げた。キムジョンジュは社長としてプロジェクト全体の統括や国内初のウェブ制作事業の立ち上げなどにより予算獲得に奔走し、副社長のソンジエギョンはプログラミングおよびグラフィック制作を行ったという。一九九六年、ついにネクソンは世界初のMMORPG(Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)である「風の王国」を完成させた。風の王国はパソコン通信の世界で爆発的なヒットを記録した。

能を開花させた。まずパソコン通信を基盤としていた風の王国をリニューアルしてインターネット版を発表した。一九九七年の通貨危機直後、韓国ではブロードバンドでつないだパソコンを揃えた「PC房」と呼ばれるネットカフェが安価でゲームを楽しめる場所として急速に普及したが、PC房のコンテンツとして風の王国は大ヒットを記録した。

さらに、この時期に生まれた多くのゲーム会社がひとつのゲームを時間をかけて製作、販売していったのに対して、ネクソンは幅広いユーザーを獲得するために多様なゲームを短期間にリリースする体制を目指した。そのために自社の組織、人員を整備して「闇の伝説」、「エランシア」といったMMORPGだけでなくチェーシングゲーム「カートレイダー」、ク

イズゲーム「クイズクイズ」などを次々に開発するとともに、中小のゲームメーカーを次々に買収していった。そして自社のポータルサイトにアクセスすれば誰でも自分の嗜好にあったゲームを楽しめるような体制を整えた。ネクソンはこのビジネスモデルを日本、中国など海外でも展開して成功をみせている。積極的な企業買収の結果、ネクソンは多くの系列企業を抱えたグループとなり、キムジョンジュは持株会社ネクソンの会長として個々のゲーム開発にはタッチせず、グループ全体を統括する立場にある。

●NCソフトのキムテクジン

一九六七年生まれのキムテクジンはアップルIIをいじるのに夢中な高校時代を過ごした。ソウル大学電子工学科に入学後、はやくもワープロソフト「アレアハングル」の開発に参加するなどコンピュータプログラミングの世界で頭角を現した。大学院卒業後に現代電子に入社、アメリカで研修期間を過ごした後はポータルサイトの開発などを行っていた。一九九六年に独立してNCソフトを設立、創業まもなくは大企業向けのインター

ネット環境の構築サービスなどで事業を拡大したが、新規事業としてゲーム開発に乗り出すためにパートナーを探していた。ちょうどこのとき、ネクソンを離れたソングエギョンがアイネット社で新たなMMORPG「リネージュ」の開発をスタートさせていたが、通貨危機により経営不振に陥った

アイネット社は開発打ち切りを決定してしまった。「アレアハンダール」の開発などを通じてソングエギョンと知己であったキムテクジンは、自らの会社でリネージュの開発を行うためにソングエギョンを含むアイネット社のゲーム開発チームを買収した。

NCソフトはパソコン通信基盤であったリネージュをインターネット基盤に再構築し、そのためにキムテクジンはサーバ関連の開発に没頭した。一九九八年にリネージュが完成すると、PC房で楽しめる新たなコンテンツとして受け入れられ、大ヒットを記録した。ソングエギョンはやはりしばらくしてNCソフトを去るようになるが、NCソフトは企業としてその後も成長を続けた。NCソフトが成長した最大の要因はオンラインゲーム産業の収益モデルを確

立したことである。NCソフトはPC房を事実上の販売代理店・加盟店として定額料金を徴収する方法を初めて取り入れた。さらにアイテムと呼ばれるゲーム上のキャラクターに課金するシステムを導入してゲーム自体を無料化する道を開いた。

ネクソンと同様にNCソフトも積極的に海外展開を行った。事業開始当初から海外市場に目を向けていたキムテクジンは二〇〇一年にはリネージュの北米でのサービスを開始した。さらに同年にアメリカでロールプレイングゲーム製作の第一人者であるリチャード・ギャリオットを迎え入れることに成功した。ギャリオットの支援の下で買収したアレネットが製作した「ギルドウォーズ」は世界で六〇〇万枚を超えるヒット作となった。他方でNCソフトは社長キムテクジン自ら陣頭指揮して「リネージュ2」、「タワーオブアイアン」を開発して北米、さらにオンラインゲーム市場が急拡大をみせた中国で大ヒットさせ、MMORPG分野で世界有数の企業にまで成長を遂げるようになった。

● ネット第一世代の緊密な人的ネットワーク

ここで紹介したキムジョンジュとキムテクジン、それにネクソンとNCソフトのデビュー作品の製作で大きな役割を果たしたソングエギョン（現在はXLゲームズ代表）は同世代であり、ソウル大

やKAISTなど同じ大学を卒業したエンジニアである。彼ら以外にも、例えば韓国のポータルサイト一位「ネイバー」の運営会社で傘下にゲームポータル「ハンゲーム」を持つNHNのイヘジンCSOもやはり一九六七年生まれでソウル大コンピュータ工学科を卒業し、キムジョンジュとはKAIST

Tの学生寮でルームメイトだった。NHNが外資の攻勢にさらされたときにネクソンは出資の支援を行っている。ハンゲームの創業者で現在はショートメッセージサービス「カカオトーク」を運営しているカカオ社のキムボンス代表は一九六六年生まれでソウル大産業工学科卒業である。この世代は一〇代の多感な時期にパソコンに触れることのできた最初の世代であり、大学院や社会人間もない時期にインターネットの勃興を目のあたりにしている。彼らは一定の

社会経験を経て一九九〇年代後半に創業し、インターネットの急速な普及のなかで一気に時代の寵児として躍り出た。お互いをよく知るエンジニア同士であり、情報交換を頻繁に行うなど協力関係も密であるときれる。創業者の二世、三世が経営する財閥が支配を続けている韓国経済界のなかで、自らの力で立身出世を遂げた彼らネット第一世代は異彩を放っている。しかし、いまや彼らが育てた企業があまりに巨大化、「財閥化」してしまい、次の世代が育っていないとの批判の声も上がっているのも事実である。

インターネットの急速な普及のなかで成長を遂げた韓国のオンラインゲーム産業だが、スマートフォンやタブレットPCの急速な普及によりモバイルゲームの急成長が見込まれるなど産業を取り巻く環境は大きく変化している。韓国のゲーム各社は変化にうまく対応して新たな成長の時代を迎えることができるのか、企業家たちの手腕が改めて問われている。

（あべ まこと／アジア経済研究所在ソウル海外研究員）