

# 韓流パワーと海外で消費される韓国 コンテンツ産業の躍進について —ゲームを中心に1—

専修大学経営研究所

2026年3月10日

---

教授 金成洙

# 発表の構成

---

1. はじめに
2. 韓国ゲーム業界の概要と現況
3. グローバルゲーム市場と韓国ゲーム市場の位置付け

# 1. はじめに

- **1970年代**に日米からアーケードゲーム機の輸入をきっかけに、ゲームの歴史。
- しかしゲーム会社は、**1990年代半ば迄**は違法複製や流通で混乱し、零細産業。
- ところが**1990年代後半**になると、インフラの整備などに伴い、韓国のゲーム産業は急速に発展。
- 個人のPCがのネットワークに接続されるようになり、**1人のユーザーから、ユーザー同士がゲーム。**

- 韓国のゲーム産業は、過去最高の16,060億ドルの売上高(2023年)を記録し、アメリカ(22.4%)、中国(20.9%)、日本(9.0%)に次ぐ**第4位(7.8%)**。
- 特に**オンラインPCゲーム分野**では、韓国は2018年まで中国に次ぐ2位だったが、**2019年以降は米国に次ぐ3位**(『2024 大韓民国ゲーム白書(2025)』)。
- **しかし**、こうした著しい成長にもかかわらず、韓国のゲーム産業については十分に検討されてきたとは言い難く、特に**近年ではほとんど取り上げられていない**。

- 本研究は、韓国ของเกม産業に焦点を当て、その現状と課題を明らかにする。
- まず、韓国ゲーム業界の概要と現況をはじめ、グローバルゲーム市場と韓国ゲーム市場の位置付けを明確にする。
- その上で、韓国ของเกม産業がどのように成長や展開されてきたのか、どのような課題を抱えているのか、そして今後どのような成長戦略が考えられるのか。

## 2. 韓国ゲーム業界の概要と現況

### (1) 韓国ゲーム業界の概要

- 韓国のゲーム産業についてプラットフォーム別。
  - 1) 「モバイルゲーム」
  - 2) 「オンラインPCゲーム (PCバンを含む)」
  - 3) 「コンソールゲーム」
  - 4) 「アーケードゲーム」に分類される (『韓流白書 (2023)』、『2024 大韓民国ゲーム白書 (2025)』)。

## 1) モバイルゲーム (Mobile games)

- スマートフォンやタブレットでプレイできるゲーム(例: モンスターストライク、ポケモンGOなど)。
- **いつでもどこでも隙間時間に気軽に楽しめる点が特徴。**  
多くは無料でプレイ可能⇒収益は課金要素。
- スマートフォンの普及⇒モバイルゲーム市場は順調に成長。
- 主なデバイス・OS(提供企業):
- **例:** iPhone (Apple)、iPad (Apple)、Android (Google)など。

## 2) オンラインPCゲーム (Online PC games)

- eスポーツの普及⇒PCゲームを始めるユーザーが増加。
- PCゲームには、日本では一般的でない韓国特有の施設「PCバン(PCルーム)」。
- PCバンは、個室はなく、時間単位でパソコンを利用し、オンラインゲームなどを楽しめる。
- 多くの店舗が24時間営業で、友人やカップル同士で一緒にゲームをプレイできる。
- 店内のパソコンは、プロゲーマー仕様の最新グラフィックボード、高速CPU、大容量メモリなどが搭載。
- 利用料金は1時間あたり1,000～2,000ウォン。パソコンから飲食の注文も可能。

### 3) コンソールゲーム (Console games)

- 大きく2つのタイプに分類。
- 1つは、「家庭用コンソール」。
- **例**: ソニーの PlayStation、任天堂の Nintendo Switch など。
- もう1つは、「携帯型コンソール」。
- **例**: PSP、ニンテンドーDS、Nintendo Switch Lite など。
- 韓国ではあまり普及していない。
- 主なデバイス・OS (提供企業) ⇒ **例**: PlayStation (ソニー)、Nintendo Switch (任天堂)、Xbox (Microsoft) など。

## 4) アーケードゲーム (Arcade games)

- 業務用ゲーム機によって提供されるゲーム。
- 料金体系は1プレイごとの支払いが一般的。
- 体感ゲーム、ビデオゲーム、メダルゲームなど。
- 気軽に立ち寄って遊べる点、1プレイあたりの料金が比較的安価である点も、アーケードゲームの魅力。
- アーケードゲームの代表的な初期作品⇒Pong(アタリ社)、ポンترون(セガ)、Space Invaders(タイトー)など。
- 図表1は、プラットフォーム別のゲーム分類と主なデバイス・OS(または代表的な作品と提供企業)。

図表1プラットフォーム別のゲーム分類と主なデバイス・OS (提供企業)

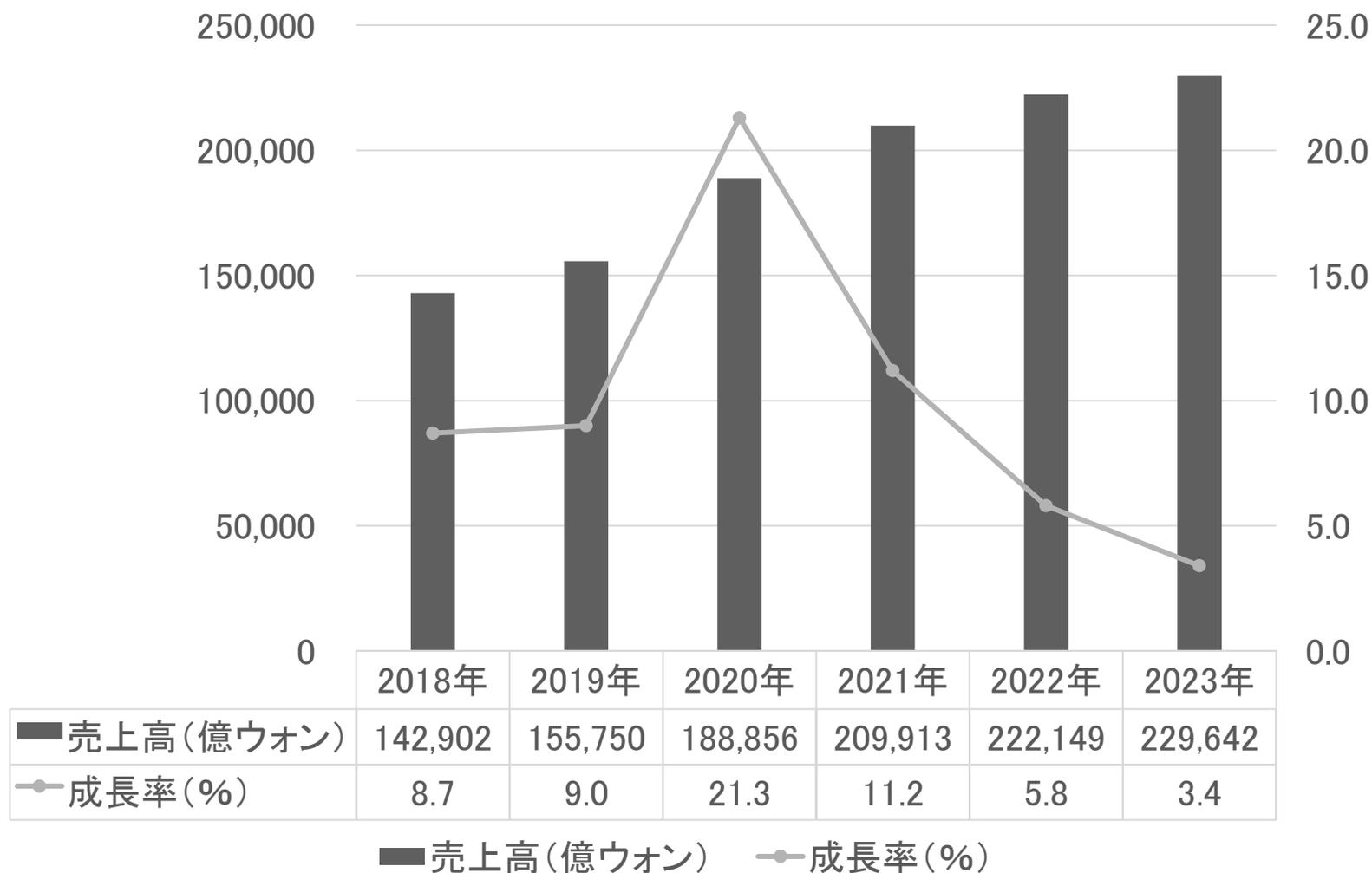
デバイス種別	主なデバイス/代表的な作品 (提供企業)
モバイル(スマートフォンやタブレット端末)ゲーム	iPhone (Apple)、iPad (Apple)、Android (Google)など
PCゲーム	Windows (Microsoft)、Mac (Apple)、Chrome (Google)など
コンソールゲーム	PlayStation (ソニー)、Nintendo Switch (任天堂)、Xbox (Microsoft)など
アーケードゲーム	Pong (アタリ社)、ポントロン (セガ)、Space Invaders (タイトー)など

出所:筆者作成

## (2) 韓国ゲーム産業の現況

- 『2024大韓民国ゲーム白書』(2025)によると、2023年韓国ゲーム市場規模は前年比6.0%成長した22兆9,642億ウォン。
- 同年の韓国の経済成長率(2.6%)を考慮⇒非常に高い成長率。
- 近年、ゲーム産業は毎年安定した成長。コロナ禍のピークであった2020年以降⇒成長率がやや鈍化。依然として堅調な推移(図表2参照)。
- また、韓国ゲーム市場のプラットフォーム別に現況や特徴を見ると、モバイルゲームは、安定的に成長。
- モバイルゲームの売上高は、順調に拡張しており、2023年の全体ゲーム市場の中で、一番大きいシェア(59.3%)、図表3と図表4参照。

図表2 韓国ゲーム市場の規模と成長率  
(2018—2023年)



出所:文化体育観光部・韓国コンテンツ振興院(2025)『2024 大韓民国ゲーム白書』  
p.32を参考に筆者作成。

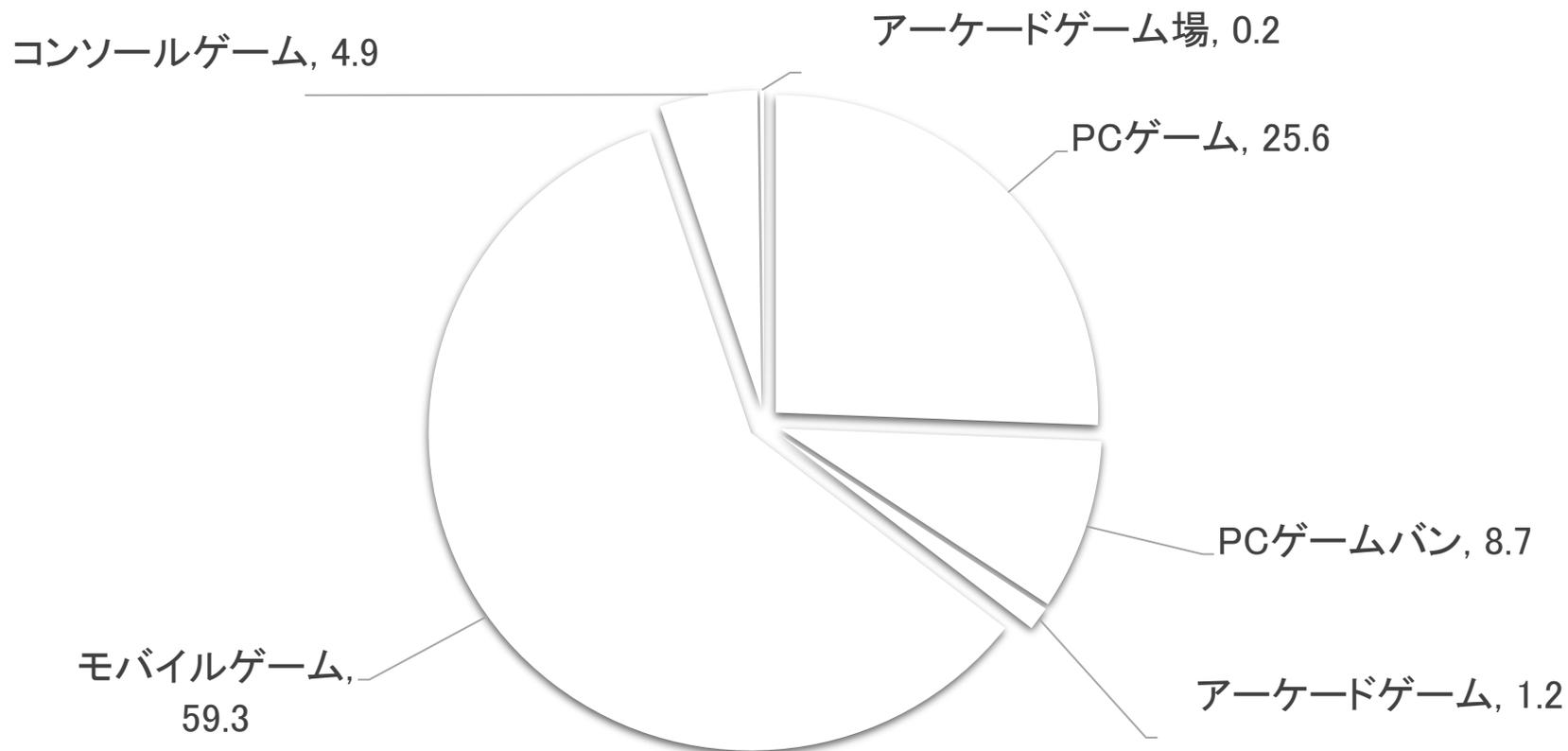
図表3 韓国ゲーム市場のプラットフォーム別売上高と成長率（単位：億ウォン、%）

区 別	2020年	2021年	2022年	2023年
モバイルゲーム	108,311(39.3)	121,483(12.2)	130,720(7.6)	136,118(4.0)
PCゲーム	48,012(2.0)	56,373(15.0)	58,053(3.0)	58,888(1.4)
コンソールゲーム	10,925(57.3)	10,520(-3.7)	11,196(6.4)	11,291(0.8)
アーケードゲーム	2,272(1.6)	2,733(20.3)	2,976(8.6)	2,852(-4.2)
PCゲームバン	17,970(-11.9)	18,408(2.4)	18,766(1.9)	19,994(6.5)
アーケードゲーム場	365(-48.1)	396(8.6)	438(10.4)	500(14.2)
合 計	188,855(21.3)	209,913(11.2)	222,149(5.8)	229,642(3.4)

注：図表3では、図表1のPCゲームを「PCゲーム」と「PCゲームバン」に、アーケードゲームを「アーケードゲーム」と「アーケードゲーム場」に分類し、それぞれの売上高および成長率を算出している。

出所：文化体育観光部・韓国コンテンツ振興院(2025)『2024 大韓民国ゲーム白書』p.34を参考に筆者作成。

図表4 2023年の韓国ゲーム市場のプラットフォーム別シェア(%)



出所:文化体育観光部・韓国コンテンツ振興院(2025)『2024 大韓民国ゲーム白書』p.33を参考に筆者作成。

- アーケードゲーム場の売上高は、2020年は365億ウォン(-48.1%)へとコロナの影響によってマイナス成長。2021年からは順調に成長。
- これまでのプラットフォーム別の特徴を整理⇒
  - ①モバイルゲーム: 安定的、着実に成長。
  - ②PCゲームやコンソールゲームは成長が鈍化傾向。
  - ③アーケードゲームは成長が鈍化、または縮小。
  - ④PCバンやアーケードゲーム場は、一時的な下落を経て再び成長に転じた市場。

### 3. グローバルゲーム市場と韓国ゲーム市場の位置付け

#### (1) グローバルゲーム市場

- 2023年のグローバルゲーム市場規模は2,051億8,900万ドルと推定され、前年比2.0%増。
- 2022年は成長率が0%を踏まえると、2023年はわずかではあるが、確実な成長。
- 2022年はオンラインPCゲーム、モバイルゲーム、コンソールゲームともマイナス成長。
- PCゲームは2023年にもマイナス成長で、モバイルゲームとコンソールゲームは成長。
- 特に、コンソールゲームは、他のゲームと比べて、成長率が高い。
- 現在、ゲームプラットフォームの中で最も成長の余地があるのはコンソール。

- 2023年のアーケードゲーム市場は185億8,300万ドルと算定され、2022年の190億7,700万ドルから約2.6%の減少。
- 次のオンラインPCゲーム市場規模は、2023年に約342億3,100万ドルで、前年比0.2%の減少。
- 続いてコンソールゲームは2022年に590億120万ドルで、2.5%のマイナス成長を記録したが、2023年には622億8,100万ドルとなり、5.5%の成長。

図表5 グローバルゲーム市場の現況と展望(2021－2026年)  
(単位:百万ドル)

区分		2021	2022	2023	2024	2025	2026	23-26 CAGR
アーケード ゲーム	売上高	17,394	19,077	18,583	18,782	19,032	19,248	1.2%
	成長率		9.7%	-2.6%	1.1%	1.3%	1.1%	
オンライン PCゲーム	売上高	34,486	34,314	34,231	34,945	35,670	36,402	2.1%
	成長率		-0.5%	-0.2%	2.1%	2.1%	2.1%	
コンソール ゲーム	売上高	60,550	59,012	62,281	63,878	66,862	66,947	2.4%
	成長率		-2.5%	5.5%	2.6%	4.7%	0.1%	
モバイル ゲーム	売上高	88,882	88,837	90,094	94,530	99,808	105,052	5.3%
	成長率		-0.1%	1.4%	4.9%	5.6%	5.3%	
合 計	売上高	201,312	201,239	205,189	212,135	221,371	227,649	3.5%
	成長率		0.0%	2.0%	3.4%	4.4%	2.8%	

注:

- 1) オンラインPCゲームは、オンラインゲームとPCゲームをまとめて集計したものである。
- 2) オンラインPCゲームの市場規模には、加入費やアイテム購入額が含まれるが、韓国においてはPCルームの売上高は含まれていない。
- 3) アーケードゲーム市場規模は、ゲーム機の販売額とゲーム場の運営収益を合算したものである。
- 4) 上記のデータは、PWC 2024; Niko Partners 2024; JOGA 2024; Enterbrain 2024; Playmeter 2016; Circana 2024を参考に作成。

出所: 文化体育観光部・韓国コンテンツ振興院(2025)『2024 大韓民国ゲーム白書』p.780。

- 一方、**2023年のモバイルゲーム市場**は900億9,400万ドルに達し、**2022年比で1.4%の成長**。
- とりわけ、モバイルゲームは世界的に900億ドルを超える規模となり、事実上**ゲーム業界最大の市場**であることが明らかになった。
- さらに、**モバイルゲーム**は2024年には4.9%、2025年には5.6%、2026年には5.3%の成長が予測されており、**高い成長可能性が見込まれている**。

## (2) 韓国ゲーム市場の位置付け—韓国ゲームの輸出—

- グローバルゲーム市場において、韓国は2023年、約16,060億ドル規模の7.8%のシェアを占め、**世界第4位の地位**を維持。
- 上位はアメリカ(22.4%)、中国(20.9%)、日本(9.0%)で、**韓国はそれに次ぐ位置**。
- これに5位イギリス(5.4%)、6位ドイツ(5.0%)、7位フランス(3.7%)が続いている(図表6参照)。

図表6 国別ゲーム市場の規模と韓国の位置づけ(主要10カ国、  
単位:億ドル)

順位	国名	市場規模	割合	順位	国名	市場規模	割合
1	米	45,954	22.4%	6	独	10,355	5.0%
2	中	42,927	20.9%	7	仏	7,526	3.7%
3	日	18,365	9.0%	8	加	5,360	2.6%
4	韓	16,060	7.8%	9	伊	4,762	2.3%
5	英	11,130	5.4%	10	濠	4,445	2.2%

出所:文化体育観光部・韓国コンテンツ振興院(2025)『2024 大韓民国ゲーム  
白書』p.809。

- 一方、グローバル市場における韓国のゲーム市場シェアを見ると、PCゲームが13.2%と最も高く、コンソールゲームとアーケードゲームはともに1.4%と最も低い(図表7参照)。
- 将来的な成長を見据えると、コンソールゲームとアーケードゲーム分野への対応は不可欠であり、重点的に取り組むべき領域といえる。

図表7 韓国ゲーム市場のグローバルシェア(2023年)(単位:百万ドル、%)

区 分	PC ゲーム	モバイル ゲーム	コンソール ゲーム	アーケード ゲーム	全 体
グローバルゲーム市場	34,231	90,094	62,281	18,583	205,189
韓国ゲーム市場	4,511	10,427	865	257	16,060
シェア	13.2	11.6	1.4	1.4	7.8

出所:文化体育観光部・韓国コンテンツ振興院(2025)『2024 大韓民国ゲーム白書』  
p.37。

## 〈参考文献〉

- 1) 文化体育観光部・韓国コンテンツ振興院(2025)『2024 大韓民国ゲーム白書』pp.808-810。
- 2) 同掲書、pp.70-72。韓国国際文化交流振興院(2023)『韓流白書』KOFICE、pp.159-165。
- 3) 「AUTOMATON」<https://automaton-media.com/articles/newsjp/20210826-173652/2025年8月22日参照>。
- 4) 『2024大韓民国ゲーム白書』  
(<https://www.kocca.kr/kocca/bbs/view/B0000146/2008086.do?menuNo=204154/2025年8月30日参照>。)
- 5) 韓国銀行(2024)「国内外の状況と展望」『韓国銀行経済展望報告書』p.10。  
<https://www.bok.or.kr/portal/bbs/P0002359/> 2025年8月30日参照。
- 6) 韓国国際文化交流振興院(2023)前掲書、pp.159-165。文化体育観光部・韓国コンテンツ振興院(2025)前掲書、pp.32-809。

• ご清聴ありがとうございました。