



韓国のオンライン決済市場

株式会社クララオンライン
コンサルティングチーム

<要約と結論>

韓国は政府がクレジットカードの利用を後押ししていることから、カードの所有率は世界的に見ても非常に高くなっている。インターネットショッピングにおいては全体の約 8 割がクレジットカードによる決済となっており、オフラインでは百貨店やスーパーマーケットはもちろん、コンビニでも気軽に利用されている。

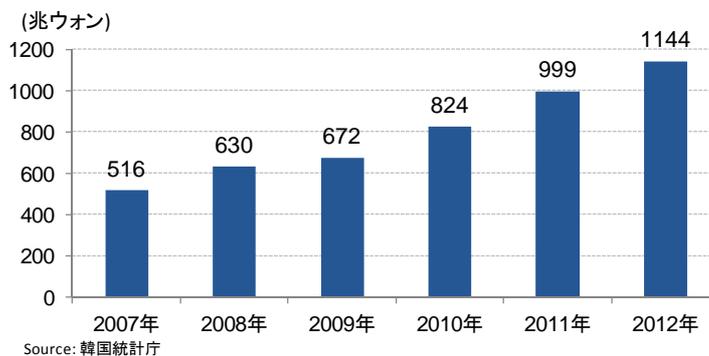
現金以外の決済手段としては、クレジットカードのほか、銀行口座の残高内で決済するデビットカード、電子マネー、モバイル端末を使った各種モバイル決済がよく利用されている。電子マネーは Suica に似た交通系の「T-money」が一般的で、日本のように様々な種類の電子マネーがあるわけではない。一方、モバイル決済はスマートフォンの普及が追い風となり様々な方式が普及している。最もよく用いられている携帯電話少額決済 (Phone bill) は、インターネットショッピングや音楽ダウンロード、ゲーム課金といったオンラインでの決済が中心で、Web サイトや携帯電話の種類を問わず利用できる。オフラインでは、おサイフケータイのように携帯電話を読み取り端末にタッチする支払い方法が登場しているが、日本とは方式が異なり、クレジットカード会社や通信キャリアが発行する専用の SIM に交換する必要がある。さらに決まった金融機関やクレジットカードしか利用できない制約から、業界の予想通りには普及していない模様だが、現在販売されている端末はほぼすべてが NFC(近距離通信技術)に対応しており、普及に向けたベースは整いつつある。

韓国のインターネットショッピング市場は、スマートフォンの普及とソーシャルコマースの登場で急拡大を始めただけだ。特にスマートフォン向けのソーシャルゲーム市場は今後さらなる成長が期待されており、グルーポンを代表とするソーシャルコマースも一気に花開いたことから、オンライン決済を利用する場面はこれから一層増えることが予想される。未成年の高額課金や偽造クレジットカードといった問題はありますが、業界は対策を強化する方針を掲げており、2013 年以降も EC 及びモバイルゲーム市場の拡大に伴って、オンライン決済市場は順調な成長を続け、新たな決済手段が登場すると期待される。

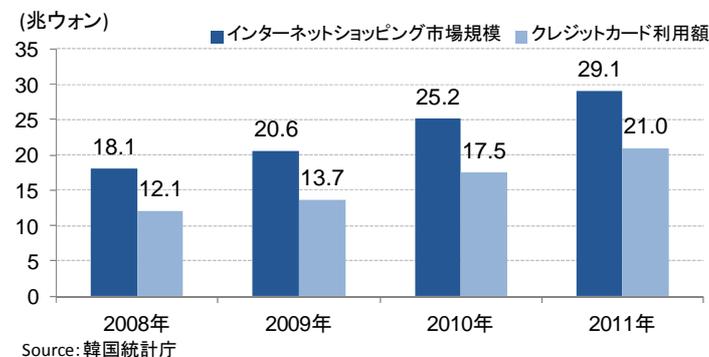
1. 韓国のオンライン決済サービス概要

韓国はクレジットカードの所有率が非常に高いことから、インターネット上の決済手段としても大変よく用いられている。2011年の韓国の電子商取引（B2B、B2G、B2C、C2Cを含む）総額は約999兆ウォン（約91兆円）で、このうちインターネットショッピングの市場規模は29.1兆ウォン（約2.7兆円）だった。クレジットカードによる支払いは、この約8割にあたる21兆ウォン（約1.9兆円）で、比率は年々上昇している。

2007-2012年韓国の電子商取引市場規模

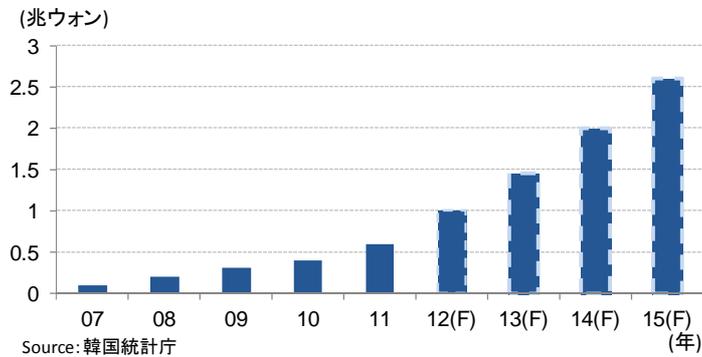


2008-2011年韓国インターネットショッピング市場規模



インターネットショッピング市場は、2010年に百貨店とスーパーマーケットの売上規模を追い抜き、現在も引き続き成長を続けている。特に近年はスマートフォンと4G通信サービスが普及したことから、モバイル端末を利用したモバイルショッピング市場が急拡大しており、2013年末には市場規模が1.5兆ウォン（約1380億円）を超えると見込まれている。

2007-2015年 インターネットショッピング市場規模



なお 2011 年時点の韓国のインターネットユーザー数は約 3718 万人、インターネット普及率は 10 代から 30 代の世代において 99%を超えている。

2. 利用が増える現金以外の決済手段

① クレジットカード

前項でも触れたように、韓国は世界トップクラスのクレジットカード普及率を誇る。これは 1997 年のアジア通貨危機をきっかけに、韓国政府が個人消費の拡大と小売店の脱税防止対策を目的としてクレジットカードの利用促進政策を展開したためで、年間の利用額に応じて税金が控除されることから、インターネットショッピングの決済はもちろん、コンビニで数百円の買い物をする場合にも気軽に利用されている。

2012 年のクレジットカードの利用総額は 436 兆 5000 億ウォン(約 40 兆円)に達し、民間総消費支出の約 60%を占めた(韓国与信金融協会調べ)。なおインターネットショッピングの決済に限ればクレジットカードの利用は 80%に迫る勢いで、2013 年は 26 兆ウォン(約 2.4 兆円)になると見込まれている。なお韓国では、海外では利用できない国内専用カードも多く発行されている。



韓国の主要クレジット発行会社のカード例。左から LG Uplus、新韓(Shinhan)、BC、国民銀行(KB)

② デビットカード

銀行の口座残高内で決済する「デビットカード」は、クレジットカードを持ってない未成年者や高齢者を中心に使われている。日本ではデビットカードの決済時に暗証番号を入力するのが一般的だが、韓国では一部の IC 付カードを除いてクレジットカードと同様にサインをするという特徴がある。

2012 年の新規発行枚数は 1050 万枚以上で、利用総額は 82 兆 2000 億ウォン(約 7.5 兆円)に上るが、2012 年末に朴槿恵（パク・クネ）新政権が、個人負債対策の強化の一環としてデビットカードの利用を促進する方針を発表しており、今後さらに利用が増えるものと思われる。

③ 電子マネー

Suica のようなプリペイドタイプの電子マネーとして「T-money」が普及している。これはソウル市が出資するスマートカード社が発行・管理する交通機関用電子マネーで、地下鉄・路線バス・タクシーのほか、主要観光施設やコンビニ、自動販売機などで利用できる。プラスチックのカード型のほか、携帯電話などに取り付けられるストラップ型など様々なデザインのものがあり、駅券売機やコンビニで購入・チャージできる（上限 50 万ウォン）。2004 年のサービス開始以来、発行枚数は 8000 万枚以上。



カード型は 2500 ウォンで購入できる



様々なデザインがある



店頭の読み取り端末

④ モバイル決済

スマートフォンなどのモバイル端末を使った決済は、携帯電話の通話料金と合算して請求されるタイプ、クレジットカードで請求されるタイプ、銀行口座から即時引き落とされるタイプに分けられる。

支払い方法	区分	利用場所
通話料金と合算	携帯電話少額決済 (Phone bill)	オンライン
	モバイルT-money	オフライン
クレジットカードで請求	モバイルクレジット	オンライン/オフライン
	バーコード・QRコード	オフライン
	電話 (ARS)	オフライン

※サービスによって銀行口座からの即時引き落としにも対応している

(1) 携帯電話少額決済 (Phone bill)

最もよく利用されているのは、通話料金と合算して請求される「携帯電話少額決済」で、主に有料のデジタルコンテンツやインターネットショッピングの決済に利用されている。使い方は全ての Web サイト・通信キャリア共通で、事前の利用登録も不要だ。



具体的な利用手順は、サイト上の決済画面で少額決済を選択し、携帯電話番号と住民登録番号を入力する。すると携帯電話に SMS (ショートメッセージ) で使い捨ての暗証番号が送られてくるので、この番号を有効期限内 (発行から 1~3 分以内) に画面に入力すれば決済が完了する。購入代金は通話料金と合算して後日請求される。




大手決済会社ダナル (Danal) の決済画面例

(2) モバイル T-money

交通カード「T-money」のモバイル版で、専用アプリをダウンロードした後、カードタイプと同じように専用読み取り機にタッチして決済する。商品の決済代金が通信料金と合算して請求される点も同様。ただし利用するには、通信キャリアから T-money 機能のついた専用 SIM を入手する必要がある。



(3) モバイルクレジット

日本で NTT ドコモが展開するクレジットによるポストペイ型電子マネー「iD」に似たシステムで、クレジットカード会社が発行する専用 SIM を入れた携帯電話を店頭での読み取り機にタッチして決済する。決済代金はクレジットカードで請求され、毎月の決済額によって携帯電話料金が割引されるサービスもある。現在販売されている携帯端末はほぼすべて NFC(近距離通信技術)を搭載している。

(4) バーコード・QR コード

携帯電話で専用アプリをダウンロードした後、本人認証と暗証番号を設定する。使い捨ての決済用バーコードが表示されるので、有効期限内(5 分程度)にレジでバーコードを読み取れば決済が完了する。決済代金は携帯電話の通話料と合算して請求される場合と、登録した銀行口座から即時引き落とす場合とがある。バーコードリーダーがあれば、自宅でインターネットショッピングの決済に利用できる。

韓国の大手決済会社 Danal のバーコード決済システム「Bar Tong」は、コンビニやファストフード店を中心に全国 1 万 3000 力所以上で利用できる。



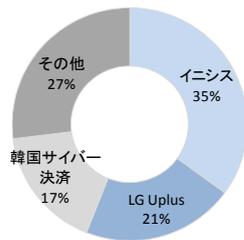
(5) 電話決済 (ARS 方式)

ARS 決済の Web サイトで事前に銀行口座の情報を登録し、公的証明書による本人確認を行う必要がある。買い物際には、レジの専用端末に自分の携帯電話番号を入力すると、すぐに携帯電話に電話がかかってくるので、音声案内に従って携帯電話に暗証番号を入力すれば、登録した口座から代金が即時引き落としされる。

3. 韓国の決済市場を支える PG と VAN

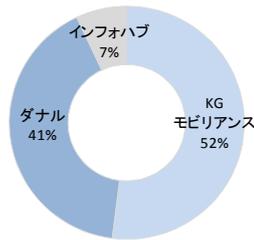
韓国の決済代行（PG、ペイメントゲートウェイ）市場は、クレジットカードにおいてはイニシス、LG UPlus、韓国サイバー決済の3社が約70%を、モバイル決済においてはKG モビリアンス、ダナル、インフォハブの3社がほぼ100%のシェアを持つ。

クレジットカードPGのマーケットシェア



Source: 各社資料より作成

モバイル決済PGのマーケットシェア

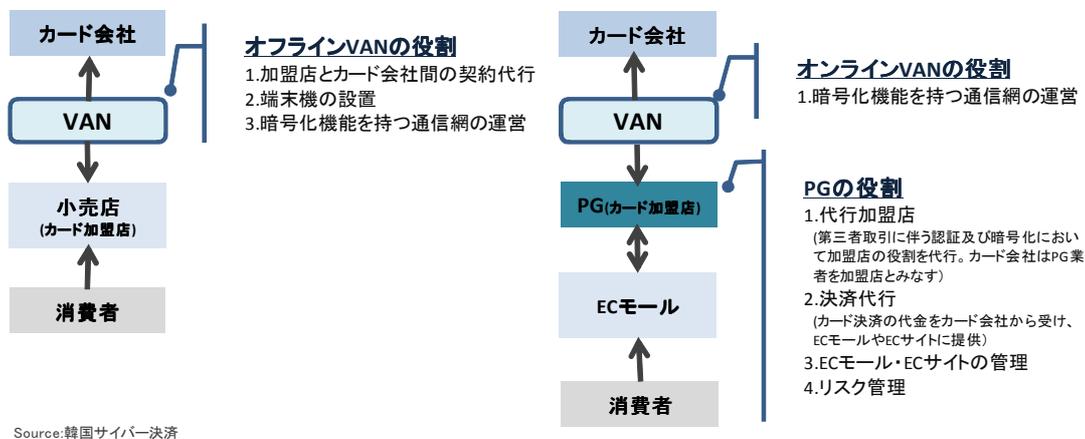


Source: 各社資料より作成

特にインターネット上でのオンライン決済は、ショッピングやゲームなどの市場が広がり通信セキュリティも向上していることから、今後ますます利用が増えると期待される。一方で、PG 事業は特許や加盟店確保に必要な営業ネットワークに加え、月間2000億ウォン以上の取引がなければ利益が生まれないといった構造上の理由から、その参入障壁は高い。通信キャリア側も安定したサービス提供を理由に PG 業者の過当競争を望んでおらず、近い将来も市場の様相が大きく変化することはなさそうだ。

また韓国では VAN (Value Added Network、付加価値通信網) 事業者が独自の専用セキュリティ網を用いて、オンラインやオフラインの加盟店(あるいは PG 業者)とクレジットカード会社の決済データ情報を中継するサービスを提供している。

PGとVANの役割



Source:韓国サイバー決済



4. 今後の見通し

韓国では近年、大手百貨店やスーパーマーケットが続々とオンライン販売事業に乗り出し、新たな顧客層を獲得している。さらにグルーポンやチケットモンスターといったソーシャルコマースが一気に花開き、売上は2010年の500億ウォンから2012年は2兆ウォンに成長。市場売上の90%を占める大手4サイト（グルーポン、チケットモンスター、クバン、We Make Price）を中心に更なる市場拡大が見込まれており、モバイル分野では、スマートフォンを使ったソーシャルゲームが急成長を始めたばかりだ。

オンライン決済を利用する場面は今後も増えることが確実で、特に決済はオンライン、サービスはオフラインで利用する機会が増えそうだ。新政権は、デビットカードについてクレジットカードよりも高い税金控除率を設定して普及を後押ししていることから、デビットカードにまつわる新たなサービスの登場も期待される。またモバイルクレジットなどNFCを利用した決済は、1つのSIMにつき決められた1銀行1口座1クレジットカードしか登録できないといった制限があるが、今後さらに消費者の利便性を高めれば早いペースで普及が進むだろう。

未成年の高額課金や偽造クレジットカードといった問題は存在するが、各PGは詐欺やウィルスなどのサイバー攻撃に対しても十分な対策を行っており、2013年以降もECおよびモバイルゲーム市場の拡大に伴い、オンライン決済市場は順調な成長を続け、新たな決済手段が登場すると期待される。

- 本レポートに含まれる情報は一般的なご案内であり、包括的な内容であることを目的としておりません。また法律・条令の適用と影響は、具体的な状況によって大きく変化いたします。具体的な事業展開にあたってはクララオンラインコンサルティングサービスチームより御社の状況に特化したアドバイスをお求めになることをおすすめいたします。また本書の内容は2013年5月28日時点で編集されたものであり、その時点の法律及び情報、為替レートに基づいています。

本書はクララオンラインコンサルティングサービスチームにより作成されたものです。クララオンラインの中国、台湾、韓国、シンガポールなどアジア各国のインターネットコンサルティングサービスに関するお問い合わせは以下の連絡先までお気軽にご連絡ください。

asia@clara.ad.jp または +81(3)6704-0776