



¿Un modelo coreano?

Andrés Font

Director de Análisis y Prospectiva
Fundación Auna

Corea del Sur tiene la tasa más alta de penetración de ‘banda ancha’ del mundo. Para dar una idea de su magnitud baste recordar que en este país, con una población total de 48 millones de habitantes, en torno a 10 millones disponen de conexiones de ‘banda ancha’, aproximadamente el mismo número que en los EEUU, un país con cerca de 300 millones de habitantes.

Las causas del ‘milagro coreano’

¿Cuáles son las causas que explican lo que se ha denominado “el milagro coreano”? En primer lugar la política decidida y constante del gobierno de impulsar el desarrollo de la Sociedad de la Información. Tal como puede apreciarse en el gráfico siguiente, se trata de un esfuerzo continuado, que desde sus orígenes en 1985 con las primeras medidas para potenciar el sector de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), hasta las más recientes recogidas en el último plan “eKorea” demuestran sobradamente su visión y liderazgo estratégicos.

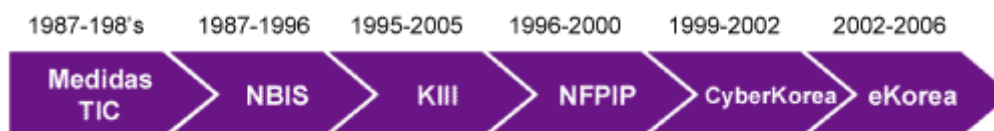




Otro factor que ha facilitado extraordinariamente el éxito de la banda ancha en Corea del Sur, al menos de su despliegue, ha sido su estructura demográfica y urbana. En este sentido, hay que destacar que se trata de uno de los países más densamente poblados del mundo con 480 habitantes por Km², en el que, y esto es lo esencial, el 70% de su población vive en 7 ciudades. Ello ha llevado a que el despliegue de las infraestructuras de banda ancha se haya visto enormemente beneficiada por estas ‘economías de densidad’.

Asimismo, hay que destacar que igualmente importante ha sido el diseño de una regulación que ha servido para desarrollar un mercado intensamente competitivo lo que se ha traducido en ofertas comerciales muy atractivas para los usuarios, tanto en contenido como en precio.

Por último, es necesario destacar un factor que podríamos denominar ‘cultural’ y que se ha manifestado en dos actitudes típicamente coreanas como son su inclinación al juego (*gaming*) lo que ha llevado a la proliferación de los “PC Bangs” especie de cibercafés que han servido para popularizar extraordinariamente no sólo el uso de internet, sino también el de un internet ‘lúdico’ intensivo en audio y video y , por lo tanto, que requiere de banda ancha. Junto a este aspecto, está también el énfasis de la sociedad coreana por la educación, y que una vez que ha entendido que el uso de estas tecnologías es parte esencial de la nueva educación que está requiriendo la sociedad de la información, la ha llevado demandar una intensa y extensa ‘alfabetización tecnológica’.



NBIS: National Basic Information System

KIII: Korea Information Infrastructure Initiative

NFPIP: National Framework Plan for Information Promotion



¿Sirve Corea como modelo?

La espectacularidad del caso coreano ha llevado a convertirlo justamente en referencia a nivel mundial. Ahora bien, ¿puede ser, además de referencia, a servir como modelo? En principio hay dos aspectos que plantean dudas al respecto: su peculiar estructura urbana, y la popularidad del juego como pasatiempo muy superior a la de la mayoría de países. Sin embargo, sí es posible a partir del caso coreano, elevando el nivel de reflexión estratégica, extraer una lección de aplicación general: el éxito de las estrategias de desarrollo de la sociedad de la información pasan por saber combinar instrumentos de oferta y de demanda, y ello lleva a, en cada país concreto, saber encontrar la *killer application* nacional, la ‘pasión por el juego’ en el caso de Corea del Sur.