

韓国のゲーム文化産業

皆さん、こんにちは、私は韓国のゲーム文化産業というタイトルで発表することになったチェヨンファンと申します。

皆さん、ゲームという単語を聞くと何が思い浮かびますか？色んな思いがあると思いますが、

友達と遊ぶことを思うか、ただストレスを解消するための娯楽と思う人もいるでしょう。だから大人になってもゲームをしていたら、母に「あんた、大人になってもゲームかい」と叱れるかもしれません。

しかし、韓国で持っているゲームの価値は少し違います。ここで面白い点は、韓国は日本やアメリカのように Wii、プレイステーションみたいに一人や家族でする形のゲームではなく、パソコンゲーム、つまりオンラインゲームが発達していることです。

このような差はゲーム機で一人で楽しむことではなく、皆が一緒に楽しむゲームの形になり、

またインターネット普及と共にもっと速く、もっと簡単にネットワークサービスや SNS の利用ができるように見られます。実際私もゲームで知り合った人に出て、友達になることも多いのです。

このようなゲーム産業は単純に子供のストレス解消のためではなく、韓国の中で非常に大きい産業となりました。

皆さんご存知の K-POP も韓国のゲーム産業と比べたらこのくらいで、ゲーム産業が K-POP よりなんと 11 倍くらい上回っていて、付加価値は 26 億ドルになるのです。このような韓国の流れに従って仕事もだんだん変わっているのです。

例えば、ゲーム選手として活躍するプロゲイマー(Pro Gamer)や

個人が自分の部屋でゲームやコンテンツを放送する放送 BJ などがあります。

日本のゲームのやり方と、韓国のゲームのやり方が少し違うので韓国のゲームがあまり流行っていない感じがありますが

いつか韓国のオンラインゲームが日本でも流行ることになって、時空を超えて、日本の皆さんとも、世界の皆さんとも一緒にネットでゲームができるようになり、ゲームを通じて仲良くなりたいと願っています。

これで発表を終わりにしたいと思います。ご清聴ありがとうございます。