
デジタルパンク通信 第二十話

Q パチンコでしょうか。パソコンでしょうか？

A パソコンです。

やるじゃん、と思ったわけです。ソウルの新市街をうろつく若い衆のファッションセンスです。ポロシャツの着こなしにしろ、チノパンの選び方にしろ、東京のキッズたちより洗練されているように見えるんです。

あつという間に来てるって感じ。国が勃興してるって感じですよ。15年前には音楽市場に占める韓国産アーティストの比重が10%に過ぎなかったのに、いまや70%が国産なのだそうです。尋常ではない気配を感じるわけです。

韓国はブロードバンドで日本のうんと先を行ってます。どうやってこうも急にブロードバンド大国になれたのか。ソウルで会う人ごとに片っ端から聞いてみたんです。答えはさまざま。集合住宅が多くてインフラ整備が安上がりだった。97年の金融危機・IMF体制でヒエラルキーが崩壊しIT産業が突破口となった。徴兵制免除で優秀なベンチャーが生まれた。

なるへそ(死語)。金融危機と徴兵制か。それなら小泉さんもやるかもね。いやしかし、いま日本でそんなこと実施しても、突破口はITじゃないですね。バイオとかロボットとかでしような。しかし、使う側はどうなんでしょ。なぜみんなインターネットを使うんでしょ。

これも答えはさまざま。みな教育熱心で、子供のためにはまずパソコン。同類意識が強くて、隣が買ったらうちもパソコン。ソウルの集合住宅群を眺めると、画一化された生活風土の中で子供の尻を叩く団地妻たちのIT熱が立ち上っている感じがします。でも、どうもピンと来ない。すると、在韓大使館の書記官がつぶやきました。「韓国は、娯楽が少ないんすよ」。そうか。テレビのチャンネルが少ないしつまらない。日本文化禁止でテレビゲームもない。パチンコもない。だからPC房でオンラインゲームなんですね。じゃあ、日本はブロードバンドがないからといって、そう悲観することもないわけですね。娯楽だらけでもんね。

安心して、地下街のPC房をのぞいてみると、オンラインゲームの大会が行われていました。ゲーマーの腕を比較すると、いまや韓国が断トツで世界一なんだそうです。二位がアメリカ、日本は三位で、もう韓国の足下にも及ばないそうです。対戦ゲームの構想力、戦術力、操作力すべてで劣るらしいです。これは、ゆゆしき事態じゃないですか。だって、文化や表現をクリエイトする力は、鑑賞したりやりこなしたりする力の層に左右されますから。コントローラーの操作力が創造力を形成しますから。これから韓国のキッズはデジタル表現の力を存分に発揮しはじめるに違いありません。日本はクリエイティビティの面でも追いかける側に回ることになるかもしれません。でもね。韓国が先に行くのはいいことなんじゃないですかね。そうじゃないと日本は本気にならないから。両国の文化や風土の違いを保って、ぶつかりあって、それが次のパワーを生めばよい。そう思いました。
