

LOS VIDEOJUEGOS, PARTE DE LA CULTURA DE COREA DEL SUR

Por Michelle Martha Charotti

INTRODUCCIÓN

El hallyu fue creciendo de modo que no solo abarca los dramas y la música pop, hoy en día tanto como la literatura hasta la tecnología es parte de ello. Ya que está muy bien aceptado por la sociedad, tanto jóvenes como adultos mayores de Corea del Sur. La “ola coreana” es una valiosa fuente de ingreso para el país.

La tecnología de Corea del Sur es muy avanzada, hoy en día es un país desarrollado en varios sentidos. Desde mediados de los años 70, Corea del Sur importaba videojuegos de Estados Unidos y Japón. Debido a la popularidad de los mismos que fueron creciendo durante los años, empezaron a desarrollar, introduciendo el modo “free to play” al mercado, en el 2002. Actualmente se obtienen grandes ingresos por este sector.

Gracias a la popularidad de los videojuegos online se formaron competencias donde diversos países participan y pueden ganar premios.

Finalmente también se aborda no solo las ventajas de la utilización de los videojuegos, sino también sus contras por el exceso de los mismos.

CONTEXTO: SUS INDUSTRIAS CULTURALES

Corea del Sur ha hecho grandes inversiones para poder levantar al país, después de los sucesivos conflictos bélicos. Los expertos económicos denominaron al extraordinario crecimiento económico que experimentó entre los sesenta y los noventa: “el milagro del río Han”. En este contexto de gran desarrollo tecnológico y económico, alto consumo y fuerte protección de la economía nacional, los dramas de tv y música pop ganaron popularidad en la comunidad china. Debido a esto se originó el nombre de “Hallyu” (ola coreana).

Hubo un gran crecimiento cultural, actualmente sus compañías de entretenimiento pueden financiar programas y películas con los valores de producción de más altos estándares de Asia. Tienen temas en los que todas las audiencias pueden relacionarse socialmente sin importar la cultura o la localización geográfica. Las interpretaciones de

los cantantes coreanos son hábilmente producidas y a menudo con espectacular producción y puesta en escena. Que arrasaron dentro y fuera del país.

Sin embargo, se fue expandiendo a medida que nuevos intereses culturales iban apareciendo. Por eso, a la “oleada coreana” no tardaron en sumarse la moda, las comidas, la literatura, el arte, la danza y los videojuegos.

El hallyu, cuyos inicios se sitúan en un momento en el que la economía se encontraba inmersa de lleno en la llamada crisis asiática, se convirtió pronto en una valiosa fuente de ingresos para el país. Hasta el turismo se ha visto reforzado por este fenómeno, y son numerosos los destinos de viaje que surgen relacionados con estos productos de entretenimiento. El aumento del estudio de la lengua coreana, el Hangul, en el extranjero; se ha relacionado también con el éxito que ha tenido la emisión de estas producciones en otros países. Todo este fenómeno se puede entender, en suma, como una prueba de la capacidad de Corea del Sur para desarrollar una potente industria cultural que consigue altísimos niveles de consumo interno, lo cual resulta deseable por parte de cualquier otro país, pero es que además consigue exportar esta industria cultural al exterior.

En los años 2008 y 2012 las exportaciones de esos sectores crecieron un US\$ 2.274 millones.

TECNOLOGÍA, VIDEOJUEGOS Y SU CULTURA

Corea del Sur es líder en la tecnología de comunicaciones con una estupenda infraestructura de comunicación. Cuenta con las conexiones de internet más rápidas disponibles en la actualidad. Actualmente está instalado dos redes de 4G a lo ancho y largo del país utilizando las tecnologías de WiBro (es una tecnología de banda ancha móvil de internet) y LTE (Long Term Evolution). Usando tecnología de fibra óptica, un usuario urbano desde su casa puede disfrutar de conexiones sumamente veloces. Debido a esta infraestructura, el comercio exterior de productos vinculados a la tecnología de TIC (Tecnología de la Informática y Comunicación) registró un superávit mayor a US\$ 700 millones en 2011 y 2012. El país tiene una sólida competitividad en celulares, semiconductores, computadoras y periféricos, y sigue esforzándose para mantener su posición de líder en esos sectores, respondiendo a las necesidades de la industria de TIC.

El país se está esforzando en los contenidos de los videojuegos, visto como un sector prometedor que combina técnicas cineásticas, tecnologías de computación, diseño e ideas creativas. Corea es el país con tantos cibercafés (también llamados PC bang) en todo el territorio y donde tantos jóvenes se dedican a los videojuegos como pasatiempo. Los PC bang son centros de juegos LAN donde los clientes pueden jugar multijugador, juegos de ordenador y navegar por Internet por una pequeña tarifa por hora. A pesar de que la penetración per cápita de computadoras y acceso a Internet de banda ancha es muy alto en Corea del Sur, los PC bang siguen siendo populares, ya que proporcionan un lugar social de encuentro para los gamers (jugadores, especialmente en edad escolar) para jugar con sus amigos. Además, el hardware del ordenador utilizado

por los PC bang puede ser más poderoso que los sistemas disponibles en los hogares de los jugadores. La mayoría de los PC bang permiten a los jugadores comer, beber y fumar (a menudo con secciones de fumadores y no fumadores) mientras juegan. Es decir que los videojuegos pasaron de ser solo una industria a formar parte de la vida cultural de la sociedad coreana.

En 2008 se registraban unas 3.317 empresas desarrolladoras y 1.256 de distribución. El número de trabajadores en la industria del videojuego se calcula en 43.365, distribuido en áreas como diseño gráfico, programación, administración, marketing, ingeniería, sonido, guion y desarrollo.

El mercado de videojuegos alcanzó en 2010 los 7 billones de wones. Esta cifra supone un crecimiento del 12,9% respecto al año anterior. En 2012, la industria generó casi KRW 10 trillones en ventas internas y KRW 2.853,2 mil millones de exportaciones. La industria de contenidos culturales realiza una contribución muy significativa para la economía nacional en términos de exportación y creación de puestos de trabajo, y tiene un potencial de crecimiento inmenso por lo que es considerado un sector prometededor para el futuro.

HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN COREA

En 1975, tres unidades del videojuego Pong se instalaron en la tienda Departamento Midopa en Seúl. Las "salas de entretenimiento electrónico" se extendieron rápidamente por todo el país, a pesar de la feroz oposición de los padres conservadores, los medios y el régimen. En 1980, sólo 43 establecimientos de arcade fueron aprobados por el gobierno, mientras que cientos se abrieron ilegalmente. La industria del juego de Corea comenzó como todo un mercado de importación, conseguir máquinas de Japón y los EE.UU.

En 1983, los ordenadores domésticos comenzaron a ser accesibles a los ciudadanos. Empresas como Samsung comenzó a ofrecer computadoras a las escuelas para levantar una generación experta en informática. Estas mismas empresas podrían albergar competiciones de software, pero la mayoría de los programadores preferían usar sus conocimientos para software más requeridos o puestos de trabajo. En 1984, los modelos de computadoras se volvieron más estandarizada, con casi todos los modelos nuevos basados en cualquiera de MSX (Microsoft extended) o Apple II son un estándar de computadoras domesticas de 8 bits. Esto hizo que fuera más fácil para importar y copiar juegos extranjeros, ya que no había ley de derechos de autor en Corea.

En diciembre de 1985, Daewoo lanzó el Zenmix, una consola de videojuegos con sede en MSX. Fue el primer hardware de juegos de éxito, gracias a la enorme cantidad de importados. En julio de 1987, se promulgó una ley que protege la propiedad de los derechos de autor de programas de computadoras. Esto llevó a la creación de pequeñas empresas con la intención de producir y publicar juegos. Primer juego de computadora de pleno derecho del país fue Sin'geom-ui Jeonseol, también conocida como Legend of the Sword, lanzado para la plataforma de la computadora Apple II. Fue pro-

gramado por Nam In-Hwan y distribuido por Aproman, siendo influenciado principalmente por la "Ultima", es una serie de videojuegos de rol de mundo abierto.

Zemina, fue la primera compañía en publicar un título de liga, Brother Adventure, un Mario Bros clon. Sin embargo, la ley de derechos de autor sólo cubría el código en sí, lo que permite la adaptación del videojuego de juegos extranjeros. La mayoría de los juegos coreanos originales fueron realizadas por equipos independientes, "Mickey Soft's Kkoedori" y "New Age Team's Legendly Night". La empresa coreana Topia fue uno de los primeros en comenzar a producir juegos de acción de rol, uno de los cuales era pungnyu Hyeopgaek, para MS-DOS (es un sistema operativo para x86 basados en computadoras personales), en 1989. Fue el primer título de Corea publicado para una PC compatible con IBM y ambientada en la antigua China.

Las empresas extranjeras como Sega y Nintendo tuvieron dificultades para entrar en el mercado, por lo que las licencias de sus consolas se las dio a las empresas coreanas. Samsung tomó de Sega Master System, que luego fue lanzado en abril de 1989 como la "Samsung Gam * Boy". La mayoría de los juegos fueron lanzados en Corea en sus idiomas originales, siendo Phantasy Star el primer juego en ser totalmente traducido al Hangul. Un año más tarde, la Mega Drive llegó con el nombre de "Super Gam * Boy", que en 1992 todas las consolas Samsung cambio el nombre a "Alladin Boy". Samsung también produjo su propio juego, un shoot 'em up (es un género de videojuegos, en el que el protagonista combate a un gran número de enemigos disparándoles mientras esquiva el fuego de estos) llamado "Uju Geobukseon". Hyundai fue el responsable de la liberación de los NES, nombrados Comboy. Sin embargo, no tenía ningún juego traducido.

El desarrollo de los sistemas comenzó lento, ya que el software necesario no estaba tan disponible como los ordenadores domésticos. Dos empresas, Daou Infosys y Open Producción, bajo la etiqueta Jaem Club, fueron responsables de un flujo constante de los juegos nacionales para las consolas Gam * Boy. Daou era conocido por su juego con licencia de la serie de animación de TV Agi Gongnyong Dooly, que tenía un juego lanzado para MSX. Open Production, por el contrario, fue el principal responsable de juegos originales, aunque la mayoría de ellos eran de plataformas similares a otros juegos famosos, sin embargo, tienen sprites, niveles y jugabilidad completamente originales.

Para 1990, la emoción de los juegos realizados en Corea se fue. La falta de habilidad, el presupuesto y la mano de obra hace que sea difícil para los desarrolladores nacionales para competir con los juegos importados de Japón y Estados Unidos. Sin embargo, los juegos de PC comenzaron a subir. Hasta 1992, la mayoría de los juegos para PC eran puertos o adaptaciones de tradicionales juegos de mesa o juegos de cartas. Cuando las computadoras fueron capaces de mostrar gráficos de colores, se hicieron más comunes, la industria comenzó a producir juegos que podrían competir con las consolas en el mercado internacional. Las grandes empresas comenzaron a invertir en el desarrollo de juegos y Goldstar (ahora LG) abrió un instituto educativo para desarrolladores de juegos. La localización de los juegos a la lengua coreana también se volvió más frecuente.

Alrededor de enero de 1993, las consolas caseras en Corea del Sur se estimaron que estuvo presente en una de cada cuatro casas. La caída de la consola se inició con una histeria epilepsia propagado con éxito por los medios de comunicación de Corea. No bien el ataque epiléptico inicial fue demostrado estar relacionada con intermitente sensibilidad a la luz, los periódicos informaron casos nuevos o antiguos, conectándolos con los videojuegos. Las ventas de videojuegos fueron dañados, y Samsung reportaron una disminución del 71,4%, y Hyundai el 33%. La industria comenzó a recuperarse lentamente, pero se vio frenado por la decisión del Ministerio de Cultura y Deportes, para revisar la regulación de la censura, el 1 de julio de 1993, por lo que los videojuegos en CD-ROM o cartucho tienen que pasar una evaluación realizada por el Korea Public Performance Ethics Committee. El sistema de clasificación de la Comisión fue considerada una de las más estrictas del mundo en los años 90.

En el 1994 se vio el lanzamiento de dos grandes juegos de rol de Corea: Astonishia historia, y una nueva versión mejorada Ys II Special, en MS-DOS, desarrollado por Mantra. Ambos juegos fueron un éxito en Corea.

Nexus: The Kingdom of the Winds, diseñado por Jake Song, fue lanzado comercialmente en 1996 y, finalmente, ganó más de un millón de suscriptores. Fue uno de los primeros juegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPGs).

Durante el 24 a 27 de febrero de 1993, se realizó el Computer Edutainment and Game Software Festival, la primer expo de videojuego en Corea, se llevó a cabo en el complejo de la tienda de electrónica en Yongsan, Seúl. La primera edición del festival tenía grandes expositores perfil como Hyundai, pero en los años siguientes sólo pequeños desarrolladores continuarían para llevarlo hasta su extinción en 1996. Por otro lado, la exposición Amuse World comenzó como un pequeño evento y fue creciendo de manera constante, evolucionando a la actualidad como la GStar, el mayor evento de la industria de juegos en Corea.

En 1998 NCsoft desarrollo Lineage un videojuego de fantasía medieval de tipo MMORPG para PC, llegando a ser muy popular entre los gamers.

En noviembre de 2001, fue lanzado Ragnarok Online, producida por Korean Company Gravity Corp. Aunque desconocido para muchos jugadores occidentales, el juego tomó Asia por la tormenta como Lineage había hecho. El desarrollador se ha cobrado más de 25 millones de suscriptores del juego, aunque este número se basa en la cantidad de usuarios registrados (en lugar de suscriptores activos). En 2002 también se vio el lanzamiento de MapleStory, que era completamente "free to play", en lugar de cobrar una cuota mensual, los ingresos generados por la venta de "mejoras" del juego. MapleStory pasaría a convertirse en un juego importante en el nuevo mercado de los MMORPG free to play (generando enorme los números de las cuentas registradas a través de sus múltiples versiones), si no introdujo el mercado por sí mismo.

El free to play da la posibilidad de que el jugador pruebe el videojuego sin necesidad de pagar, esta modalidad se rige ante un modelo llamado freemium el cual es un modelo de negocios que funciona ofreciendo servicios básicos gratuitos, mientras se cobra por otros más avanzados o especiales.

En octubre de 2003, Lineage II (la secuela de Lineage) se convirtió en el último MMORPG de lograr gran éxito en toda Asia. Recibió el Premio Presidencial en los premios del juego de Corea 2003, y ahora es el tercer MMORPG más popular del mundo. A partir del primer semestre de 2005 Lineage II conto con más de 2,25 millones de suscriptores en todo el mundo, con servidores en Japón, China, América del Norte, Taiwán y Europa.

ACTUALIDAD: VIDEOJUEGOS ONLINE, E-SPORT

Hoy se puede clasificar los videojuegos en función de la tecnología utilizada en:

- Offline o tradicionales: aquellos en los que se juega con una PC o una consola, que puede estar conectada a una pantalla, pero sin acceso a Internet. Normalmente se juegan de forma individual o en grupos muy reducidos de personas.
- Online o en Red: aquellos en los que se juega mediante una conexión a la red de Internet, bien mediante un PC o bien mediante una consola que permita dicho acceso. Aunque algunos se pueden jugar en solitario, su atractivo principal reside en la posibilidad de compartir escenario con un gran número de personas gracias a una conexión a Internet.

En la actualidad los videojuegos online son un éxito en Corea del Sur, son conocidos por el gaming profesional de eSports (deportes electrónicos o programing en Corea), tiene un seguimiento muy importante en el país.

La industria gamer cambió el paradigma de los juegos a nivel mundial. Millones de jugadores se reparten entre los distintos títulos que salen año a año o clásicos que se mantienen vigentes y competitivos. Los géneros más comunes de videojuegos relacionados con los deportes electrónicos son: RTS (Real-Time Strategy), fighting (combate), FPS (First-Person Shooter), MMORPGs (Massively multiplayer online role-playing games) y MOBA (Multiplayer Online Battle Arena).

El gamer profesional surge de un acto tan simple como jugar por diversión. Pero de a poco, las ganas de ganar y medirse contra otro jugador o equipo que también tenga las mismas aspiraciones. Pasan varias horas practicando todos los días, sin embargo, hay unos pocos que pueden dedicarse a jugar de forma profesional. Los jugadores pueden llegar a vivir única y exclusivamente de dicho videojuego, ya sea por premios ganados en efectivo o por el dinero obtenido gracias a patrocinadores.

En 2013, se estimó que aproximadamente 71,5 millones de personas en todo el mundo observaron los deportes electrónicos. La creciente disponibilidad de plataformas streaming media por internet, particularmente Twitch.tv, se ha convertido en fundamental para el crecimiento y la promoción de las competiciones eSports. Demográficamente, MLG (Major League Gaming, es una organización profesional de eSports) ha informado la audiencia que es aproximadamente el 85% hombres y 15% mujeres, con un 60% de los espectadores entre las edades de 18 y 34. Los jugadores femeninos dentro de la industria están sujetos al sexismo significativo y negativo estereotipos. A

pesar de esto, algunas mujeres dentro de los eSports tienen la esperanza sobre la evolución general en la superación de estos problemas.

Para que un juego sea considerado e-Sport este debe tener ciertas características como:

- ✓ Por regla general para que un videojuego se convierta en un juego de competición, tiene que tener una cierta participación en masa y ser conocido en varios países.
- ✓ Todos los eSports son exclusivamente videojuegos en línea o para varios jugadores, competir contra un ordenador no se considera deporte electrónico.
- ✓ Los partidos han de estar sometidos a un reglamento, establecido por el campeonato en el que se participe.

En Corea del Sur se creó una organización para gestionar los deportes electrónicos, el Korea eSports Association o KeSPA. Fue fundada en 2000 después de la aprobación del Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo. Su objetivo oficial es hacer eSports un evento oficial deportivo y solidificar la posición comercial de los eSports en todos los sectores. La organización gestiona la emisión de eSports, la formación de nuevos acontecimientos, y las condiciones de trabajo de los gamers, así como fomentar la reproducción de videojuegos por la población en general. KeSPA regula la difusión por canales de deportes electrónicos como Ongamenet, MBC Game (pero después fue reemplazado por un canal de música MBC Music), GomTV y Pandora TV, así como 23 correos deportivos periodistas y más de doce equipos de deportes electrónicos. Además, han creado un sistema de clasificación.

En mayo de 2012 después de una serie de anuncios de KeSPA respecto a la transición entre StarCraft: Brood War y StarCraft II, se anunció que iban a ser asociados con Major League Gaming (MLG), una organización de eSport con sede en Estados Unidos, para enviar jugadores KeSPA a eventos MLG. A partir de junio KeSPA fue la entidad gestora para 25 deportes electrónicos.

En 2014 junto a Riot Games y Ongamenet, emitió un comunicado de prensa declarando nuevas políticas de bienestar dirigidas a los profesionales jugadores de eSports de Corea. Algunos de los principales cambios incluyen un salario mínimo para los jugadores eSports profesional que sea competitivo con los deportes tradicionales populares, y el establecimiento de un mínimo de 1 año para los contratos entre los jugadores y los equipos a partir de la temporada 2016. Había también muchos cambios específicos en el videojuego de League of Legends, que incluyen a las empresas a limitar a tener un mínimo de 10 jugadores por equipo.

Una de las más destacadas en este terreno la constituyen los World Cyber Games, considerados los “juegos olímpicos” de los videojuegos, que pueden reunir hasta un millón de visitantes. La convocatoria, que surgió en Seúl en 2001 con el apoyo de la empresa Samsung, y desde 2006 también de Microsoft. En ellos participan selecciones de diferentes países, alojados en una ciudad anfitriona que se va alternando cada año, al estilo de las Olimpiadas. Hasta la fecha, más de setenta países han tomado parte, donde se compite por el título de “mejor jugador del mundo”, con medallas de oro, plata y bronce, tras una ronda de eliminatorias, finales nacionales y campeonatos pre-

vios. En febrero de 2014, el director ejecutivo Brad Lee anunció el cese de todos los torneos y eventos relacionados a esta marca.

DESVENTAJAS

Tanto los videojuegos offline como los online pueden presentar una serie de efectos negativos hacia los usuarios que se exceden al uso de los videojuegos. Puede provocar los siguientes problemas:

1. Adicción u obsesión por el juego.
2. Una confusión e incluso sustitución de la realidad por la ficción virtual.
3. Pueden constituir el origen de contactos no deseados.
4. Reemplazan a otras actividades de ocio más saludables.

Por esto se han desarrollado políticas contra esto. El 29 de abril de 2011, la asamblea nacional de Corea del Sur aprobó una nueva versión de la Ley de Protección Juvenil. Se quiere evitar que los adolescentes de menos de 16 años se pasen la noche jugando. Para ello, argumentando que pretende combatir la adicción a los juegos, ha publicado una ley por la que los menores no podrán jugar desde la medianoche a las seis de la mañana.

También se han abierto centros de tratamiento para la adicción, como el Game Addition Center en Seúl (JoongAng University Hospital), con aportaciones económicas de las compañías de videojuegos.

El 8 de enero de 2013, el miembro del Partido de las Nuevas Fronteras In-chun Son lideró los proyectos de ley de prevención de la adicción a los videojuegos y de construcción de un centro de cura de la adicción a los videojuegos para ampliar el alcance del régimen regulatorio actual de los juegos online. Si el proyecto de ley de Son se aprueba, será ilegal para los jóvenes coreanos jugar a videojuegos pasadas las 10 de la noche y la industria de los videojuegos online en Corea tendrá que aportar el 1% de sus ganancias al apoyo del establecimiento de centros de cura en todo el país. Por otra parte, Byung-hun Jun, miembro del partido democrático de la oposición, ha preparado un proyecto de ley rival que pretende anular la política actual de cierre de los juegos online.

Por otra parte, otros consideran la industria como arte, por lo que se limitaría la libertad de expresión. Así como entorpecer el crecimiento de la industria de los videojuegos en Corea.

Los representantes del sector educativo señalan que la adicción no es culpa de los juegos sino del estilo de vida en general. Consideran que los estudiantes no gozan de mucho tiempo libre y con frecuencia van a los videojuegos para afrontar el stress.

VENTAJAS

Los videojuegos de rol online y, especialmente, los mundos virtuales, se suelen presentar como facilitadores de la socialización. Constituyen una de las mejores formas de entretenimiento, una fuente de creatividad e innovación y frente a lo que se tiende a pensar una nueva forma de socializar y hacer amigos. Es decir, aunque las críticas en torno a los videojuegos online normalmente se centran en la “adicción” que provocan algunos jugadores, y en muchas ocasiones se olvida el factor principal por el que muchas personas le dedican tanto tiempo: su componente social. En los videojuegos virtuales, los usuarios suelen interactuar con otros jugadores y, por tanto, proporcionan un entorno apropiado para la interacción social y la relación de las personas al margen de su vida laboral, los estudios, etc., En una sociedad como la actual en donde muchos individuos pasan la vida yendo y viniendo de casa al trabajo o a la universidad, estos “terceros lugares” juegan un papel de descompresión para combatir la monotonía y el aburrimiento. Diversos sociólogos (Oldenburg, Steinkuehler) creen que los videojuegos online desempeñan de modo virtual un papel similar al que los bares, las cafeterías, o los parques desempeñan en la vida real. Es más, estos espacios virtuales impulsan las relaciones sociales entre personas de orígenes y características muy distintas; más de lo que se encuentra en la mayoría de escenarios reales. Gente de raza, edad, formación, creencias religiosas, ideología política, valores y gustos diferentes se encuentran jugando o interactuando online. Por otro lado, estos mundos virtuales comparten hoy su espacio en Internet con las denominadas “redes sociales”, en donde cada persona puede crear su red de “amigos” y colgar datos personales acerca de sus gustos, aficiones, etc. Muchos de los jugadores utilizan estos medios como una fuente de ingresos, realizando gameplays, en donde muestra cómo juega, y los suben a plataformas como por ejemplo YouTube, donde depende de la cantidad de visitas que tienen sus videos puede ganar dinero.

Otros de los factores importantes de los videojuegos son que se utiliza en la educación. Muchos niños pueden aprender mientras se divierten, los estimula a tener intereses en las materias que se aprenden en las escuelas. Los chicos utilizan no solo sus conocimientos, sino que también su creatividad y habilidad para revolver problemas, lo que genera resultados mucho más completos de lo que se podría lograr con un libro de texto. Además los usos sociales de los Videojuegos en la educación, enmarcados en unas estrategias pedagógicas y como recursos didácticos.

CONCLUSIÓN

Corea del Sur tiene un avance tecnológico importante, esto permitió que también la industria de los videojuegos se desarrollara muy favorablemente. Especialmente los que son online porque gracias a la infraestructura que posee Corea les posibilita una buena interacción con los mismo, por ejemplo sin lag, es el retraso de las llegadas de los mensajes que el jugador hace al videojuego. Además los videojuegos son considerados como una importante actividad social, por ser la mayoría juegos cooperativos o competitivos, también pueden aliviar el estrés provocado por el día a día. Estos mundos

virtuales son una fuente de diversión y entretenimiento, que ayudan a dispersarse de los problemas de la realidad por un tiempo.

Asimismo los chicos no solo pueden divertirse sino también aprender, generando situaciones placenteras al jugar con fines de estudio.

Corea tiene una fuerte economía en Asia debido al desarrollo de las industrias creativas, se muestra que la industria tuvo un crecimiento del 12,9% en las ventas del 2010, esto refleja un creciente interés en los juegos online, especialmente en los jóvenes. Corea del Sur es uno de los líderes en los deportes electrónicos, en donde participantes de varios países compiten y tienen grandes premios disponibles.

Es evidente que los videojuegos se han convertido en mucho más que la actividad para el ocio.

BIBLIOGRAFÍA

Datos sobre Corea, Edición 2015, publicado por Servicio de Cultura e Información de Corea Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo.

HERRERO, Alfonso González. *La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales*: situación actual y efectos sobre los usuarios.

RODRÍGUEZ GARCÍA DE CORTÁZAR, Begoña. Los videojuegos como industria cultural en Corea del Sur.

White paper on Korean games, 2013, KOOCA.

Wikipedia