

Soo-Man Lee総括プロデューサー “新しい文化エコシステムP2C、クリエイターの創作活動が経済活動になる新たなクリエイター エコノミーの活性化” 第3回世界文化産業フォーラムにて基調演説

「誰もが創造活動を楽しむメタバースエンターテインメント世界の構築」「これからはWeb3.0時代、IPとコンテンツの時代に移行」「フィジカルメタバースとバーチャルメタバースが共存する韓流のメッカK-CITY構築、数億名のファンダムとクリエイターが集まる」というメタバース時代の新ビジョンを示す

SM ENTERTAINMENT Soo-Man Lee総括プロデューサーは7月7日YouTubeで生配信された第3回世界文化産業フォーラムで「メタバース時代を拓く新しいビジョン: メタバーシャル・オリジンストーリー」をテーマとした基調演説を行った。



©SM ENTERTAINMENT CO.,LTD

この日、Soo-Man Lee総括プロデューサーは、「未来のエンターテインメント世界の核心となる価値でありビジョンとして提示するSMのメタバース、SM Culture Universe(SMCU)は、K-POPと韓流がひとつの時代のブームではなく、永遠に愛されるコンテンツとなることを願い、長年準備してきた世界観、ビジョン、設計図だ。仮想と現実を行き来するSMアーティストたちの固有のストーリー、いわゆる世界観と呼ばれるものを越えた概念を『メタバーシャル・オリジンストーリー』と新たに名付け発展させている」と述べた。

さらに「ここでブロックチェーンとメタバースの技術を結合させ、SMのコンテンツに誰もが参加し創造できるリクリエイタブル(Re-Creatable)コンテンツとして再生産、無限拡張され、時間と空間を越えた文化として繋がる未来のエンターテインメント世界が実現するだろう。メタバースの世界で私とSMが作り出すオリジナルコンテンツであるキラーコンテンツは、世界中のK-POPファンダムとプロシューマーのリクリエイションを通して価値が極大化されるだろう。誰もが創造活動を楽しめるメタバースエンターテインメント世界にするため、私は未来の音楽、映像、デザイン、ゲームなど文化創造産業のための新しいビジョン、P2C(Play2Create)を提案し、カルチャーテクノロジーを拡張し、創造性を覚醒させ、創作を通じた経済活動が可能な新しいP2Cエコシステムを構築している」と明かした。

続けて彼は「P2CはキラーコンテンツであるIPを提供し、IPを基にした新しい創作ができるブロックチェーン基盤のエコシステムになるだろう。誰もが自由に使用でき、記録が残るため、全てのひとと著作権を共有することができ、誰もがオリジナルコンテンツであるIPを活用し、再び創造するリクリエーションの過程を楽しみながら、収益を創出することができる。クリエイターの創作活動がそのまま経済活動となる新しいクリエイターエコノミーが活性化するだろう。これからは、メディアと流通が中心だったWeb2.0デジタル転換時代から、Web3.0時代、すなわちIPとコンテンツの時代に移行する。仮想世界と現実世界が共存するバーチャルとフィジカルのメタバース世界で、文化の力は私たちに新たな可能性とクリエイターエコノミーを創出させるだろう」と強調した。

特に、Soo-Man Lee総括プロデューサーは、韓流とK-POPのブームで韓国が世界的に注目を集めた事例を紹介し、「カルチャー・ファースト、エコノミー・フォローイング・ネクストが起こり、桁外れの付加価値を創出したように、未来の世界においても同じだ。フィジカルメタバースとバーチャルメタバースが共存し創造される韓流のメッカ、K-CULTUREメタバースに韓国の各都市をミラーリングした仮想の都市を作り、そこに再びファンダムとプロシューマーたちが新しい空間とイベントを創造する未来のバーチャルK-CITYを作れるようにし、そうしたシミュレーションで作られたバーチャルK-CITYを再びミラーリングして、現実世界にもK-CITYを構築すれば、数億名のファンダムとクリエイターたちがこぞって韓国を訪れるだろう。メタバース世界で互いに違う国の都市を行き来し、文化交流を行うことで、想像を超える新しい空間・イベント・製品・コンテンツが創造される」とし、全く異なる新たな韓流のメッカとなるメタバース都市の構築へのビジョンを示し、注目を集めた。

さらに、「K-POPと韓流の究極のビジョンは、メタバースを通して神が人間に与えた人間固有の、そして一番の営みである『創造』に寄与すること。誰もが、創造の楽しみを享受できる世界。SMのオリジナルコンテンツは、再びプロシューマーたちが新しいコンテンツを作ることができるよう、リクリエイタブルコンテンツに変え、創造・創作の夢を実現させようとするたくさんの未来のアーティスト、クリエイター、プロシューマーのための礎となるだろう。また、人類の文化と平和に寄与する遺産として記録されることを願っている。いま、新しい創造の時間が始まった。ひとりひとりが創造活動を一緒にいき、創造の楽しみとともにSMのヒューマニティとスピリッツが全ての人に伝わることを望んでいる。Be Kind, Be Humble, Be the Love. 私とSMは、今後も未来のエンターテインメント世界を準備し、先駆者として一層努力する」と演説を終えた。

これ以外にもSoo-Man Lee総括プロデューサーは、フォーラムに参加した駐韓スウェーデン大使のダニエル・ボルベン氏と、ジェスファー・トルソン氏などスウェーデンの登壇者に歓迎の意を表し、「1999年スウェーデンの長官が全ての公式スケジュールに優先して私を招待してくださり、音楽について語り合ったという特別な思い出がある。20年以上前、既にスウェーデン政府は政策として、著作権管理センターを作り、自国だけでなくフィンランドなどヨーロッパの著作権者の情報を統合させ、支援していた。S.E.S.の『Dreams Come True』という曲も、私がスウェーデンの著作権管理センターからフィンランドの作曲家の連絡先を教えてもらい、直接訪ねて楽曲を購入して作った。韓国も著作権者を支援する政策と文化を学ぶ必要がある。皆が力を合わせて韓国が世界において文化強国になれば嬉しい」とスウェーデンとの長年の縁を明かし、韓国文化コンテンツ産業の発展の方向性も示した。

7月6日、7日に開催された第3回世界文化産業フォーラムは「メタバースの時代：音楽とエンターテインメント産業」をテーマに開催し、Soo-Man Lee総括プロデューサーと、SM ENTERTAINMENT共同代表であるLEE SUNG SUをはじめ、駐韓スウェーデン大使、THE SANDBOX COO、中国化学院自動化研究所研究員、Bell Partnerse CEOらが参加した。



©SM ENTERTAINMENT CO.,LTD

本件に関するお問い合わせ先

株式会社ストリームメディアコーポレーション エンターテインメント本部

TEL: 03-6809-6131 FAX: 03-6809-5804

E-mail: entertainment@streammedia.co.jp