

論文要旨

経営学研究科 経営学専攻
国際経営コース 2年 10Q5607
羅知殷 (ナ・ジウン)

ゲーム産業は韓国コンテンツ産業において輸出貢献度が高い産業であり、今後も成長が期待されている有望な産業である。しかし、韓国国内では「ゲーム中毒」問題など青少年に対する有害性が社会的に議論的となり、社会の否定的認識が産業としての成長に対して障害要素になっている。すなわち、韓国のゲーム企業においては、このような否定的認識を改善し克服することが企業の成長を持続するうえで重要な課題となっているのである。その際、「企業の社会的責任 (Corporate Social Responsibility、以下 CSR と略す。) 活動」によって社会の否定的な認識を改善し、産業の持続的な成長にもつながるような CSR 活動を行うべきであると考えられる。それに基づき本稿は、どのような CSR 活動が韓国社会のゲームに対する否定的な認識の対応策になる CSR 活動であるかについて韓国ゲーム企業が行なっている CSR 活動を事例として明らかにすることと、日本のゲーム企業の CSR 活動との比較を通じて韓国ゲーム企業の CSR 活動における示唆を得ることを研究目的としている。

第1節では、研究の背景として韓国ゲーム産業をめぐる韓国社会内の議論と否定的認識を概観した。第2節では、CSR と CSR 活動の定義、企業が CSR 活動を行なう理由、日韓の CSR 活動の比較研究について先行研究のレビューを行った。第3節では、文献調査による日本と韓国企業の CSR 活動の歴史と現状をまとめた。

第4節では、インタビュー調査と文献調査により得られた結果をまとめた。日韓ゲーム企業5社、韓国のゲーム関連2団体に対して行なったインタビュー調査では韓国社会のゲームに対する否定的認識の原因は何か、その否定的認識の原因の改善と解消に役に立つ CSR 活動とはどのような内容で、それが韓国ゲーム企業が行っている CSR 活動の中に実際含まれているのか、さらにその CSR 活動は実際有効であったのかを訊ねた。その結果、韓国の社会環境による原因が韓国社会のゲームに対する否定的認識の背景にあり、その原因を改善するための CSR 活動が実際行われていること、その CSR 活動は有効性が評価されていることが確認できた。

文献調査では日韓ゲーム企業20社の CSR 活動内容を分析し、両国ゲーム企業の CSR 活動にはどのような違いがあるのかをまとめた。両国の CSR 活動における一つ目の違いは CSR 活動の内容の違いであって、韓国ゲーム企業が慈善や寄付などの善良な市民企業としての社会貢献活動を主な CSR 活動として積極的に行っている反面、日本のゲーム企業は CSR 活動を社会貢献活動に限ることなく企業活動の一部として認識し行っていることが分かった。

二つ目には CSR 活動に関する情報の提供方法の差で、日本ゲーム企業は多くの企業が自社のウェブサイトに CSR カテゴリを設けて情報を提供しているが、韓国ゲーム企業の多くは自社のウェブサイトでなく、別途運営している CSR 活動専用のブログや SNS を通じて CSR 活動の情報を提供していることであった。三つ目には、CSR 活動における認識範囲の違いで韓国のゲーム企業の CSR 活動の認識が社会貢献活動に留まっている反面、日本のゲーム企業は商品の品質やサプライチェーン管理、企業としての社会規範遵守関連活動まで企業活動全般を CSR 活動として認識し行っていること、さらに、日本のゲーム企業では国際ガイドラインを参考にした CSR レポートを出している企業もあって CSR 活動に対するその認識の範囲は幅広いことであった。

第 5 節では以上の分析から得られた調査結果をまとめると共に、日本ゲーム企業の CSR 活動との比較から韓国ゲーム企業への示唆になる点を取りあげた。それは第一に、韓国ゲーム企業に対して自社ウェブサイトでの CSR カテゴリの設定もしくは別途運営している CSR 活動紹介のブログをより認識しやすくする必要性がある点、第二に、CSR レポートの発行も検討する価値がある点、第三には、CSR 活動における認識の範囲を企業活動全般にまで広げる必要がある点である。以上の結果より最後には韓国ゲーム企業の CSR 活動において「ゲーム中毒」という社会問題に対する CSR 活動の展開に留まらず、産業をめぐる問題の解決になる活動と持続的な成長を試みる企業としての取組みが両立できるような CSR 活動が必要になっていると、結論を提示している。