

한국의 게임산업



SEONGHO.PARK
Director / Regulation Cooperation Department / NHN
psh@nhn.com

목차

I. 한국게임산업
넓게 바라보기

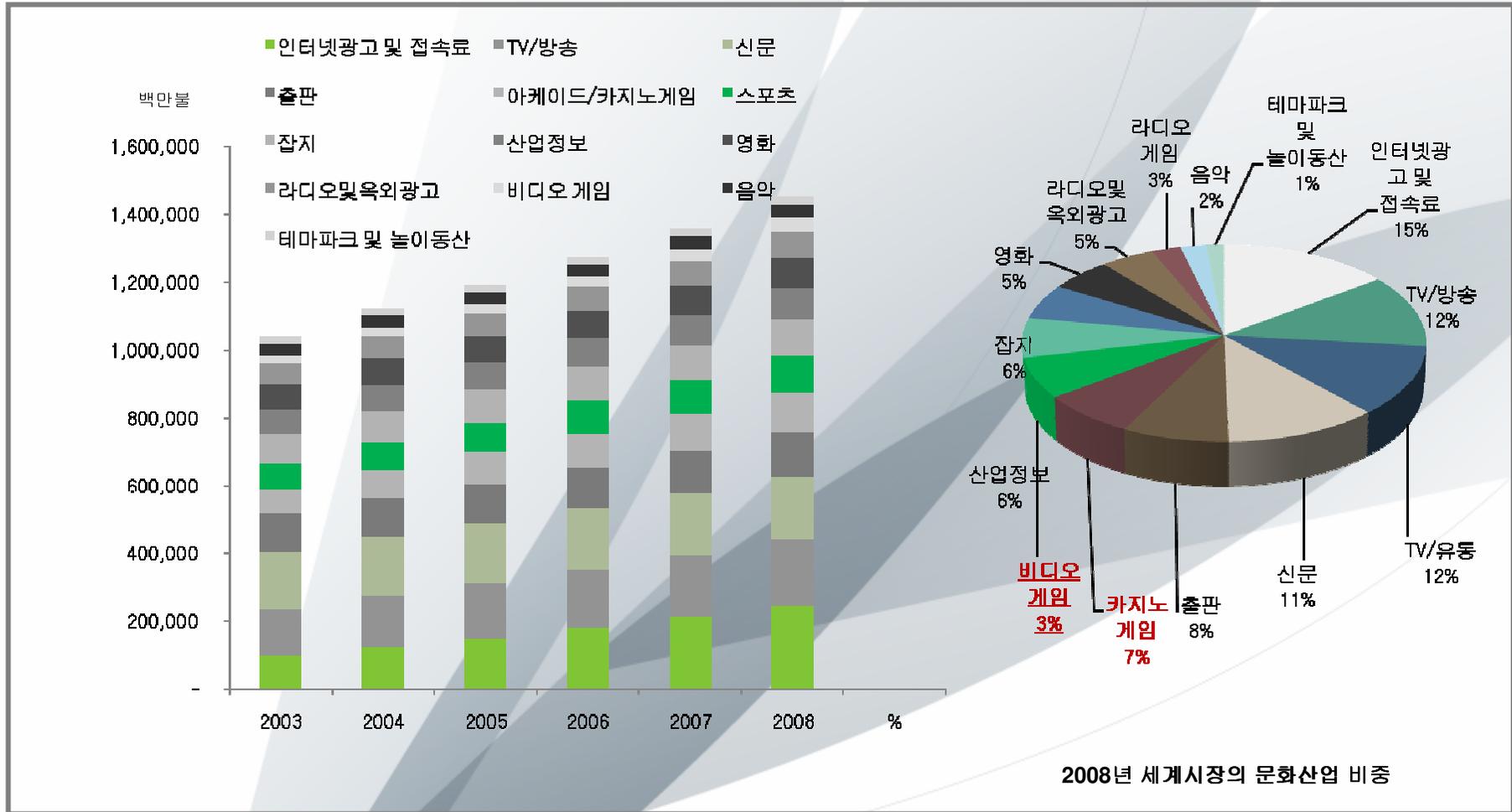
II. 한국게임산업
자세히 바라보기

한국 게임산업

넓게 바라보기

I-1. 세계 문화산업 분야별 시장 현황

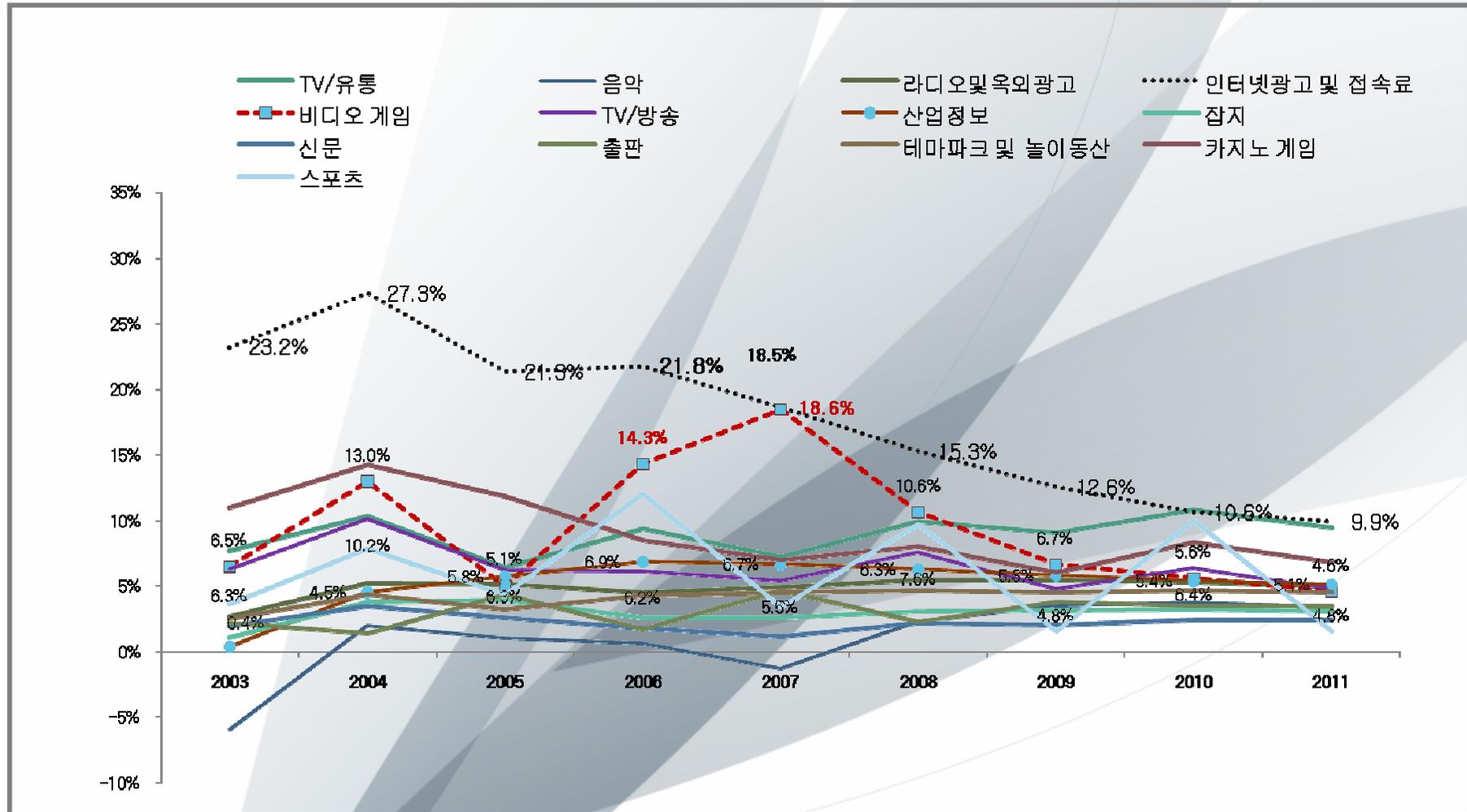
그림 1. 연도별 문화산업 분야 세계시장 규모



출처 : PricewaterhouseCoopers <Global Entertainment and Media Outlook:2007-2011>

I-2. 세계 문화산업 분야_ 시장성장률

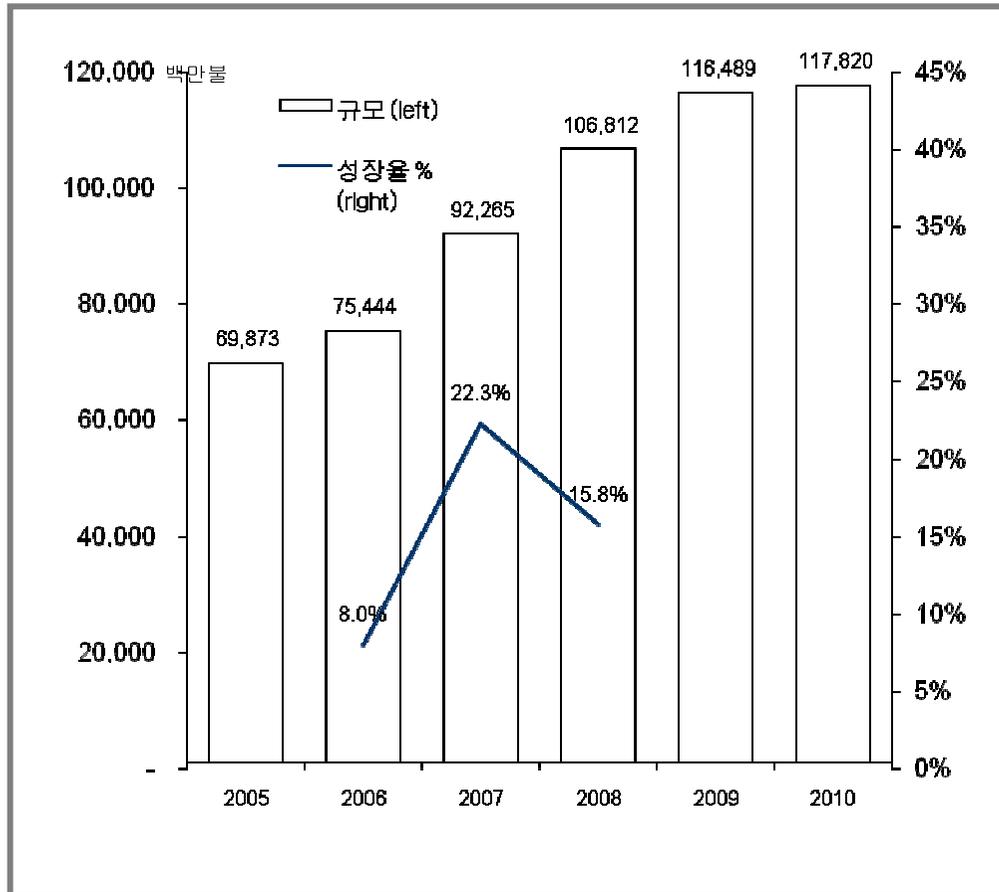
그림 2. 연도별 문화산업 분야 세계시장 성장률



출처 : PricewaterhouseCoopers <Global Entertainment and Media Outlook:2007-2011>

I-3. 세계게임시장 현황

그림 3. 연도별 세계 게임시장 규모 및 성장률



2005~2010 CAGR =11.0%

- 전세계 게임 시장 규모 (2008)

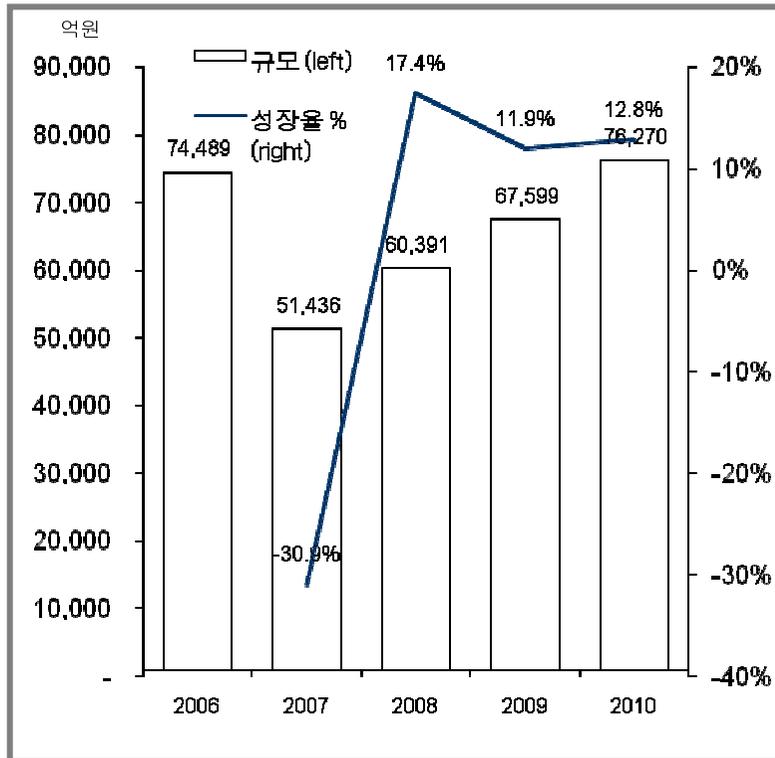
- 전체 : 약 1,060 억불

- 전세계 게임 시장 성장률

- 22.3% (2007)

I-4. 국내 게임시장 현황

그림 6. 연도별 국내 게임시장 규모 및 성장률



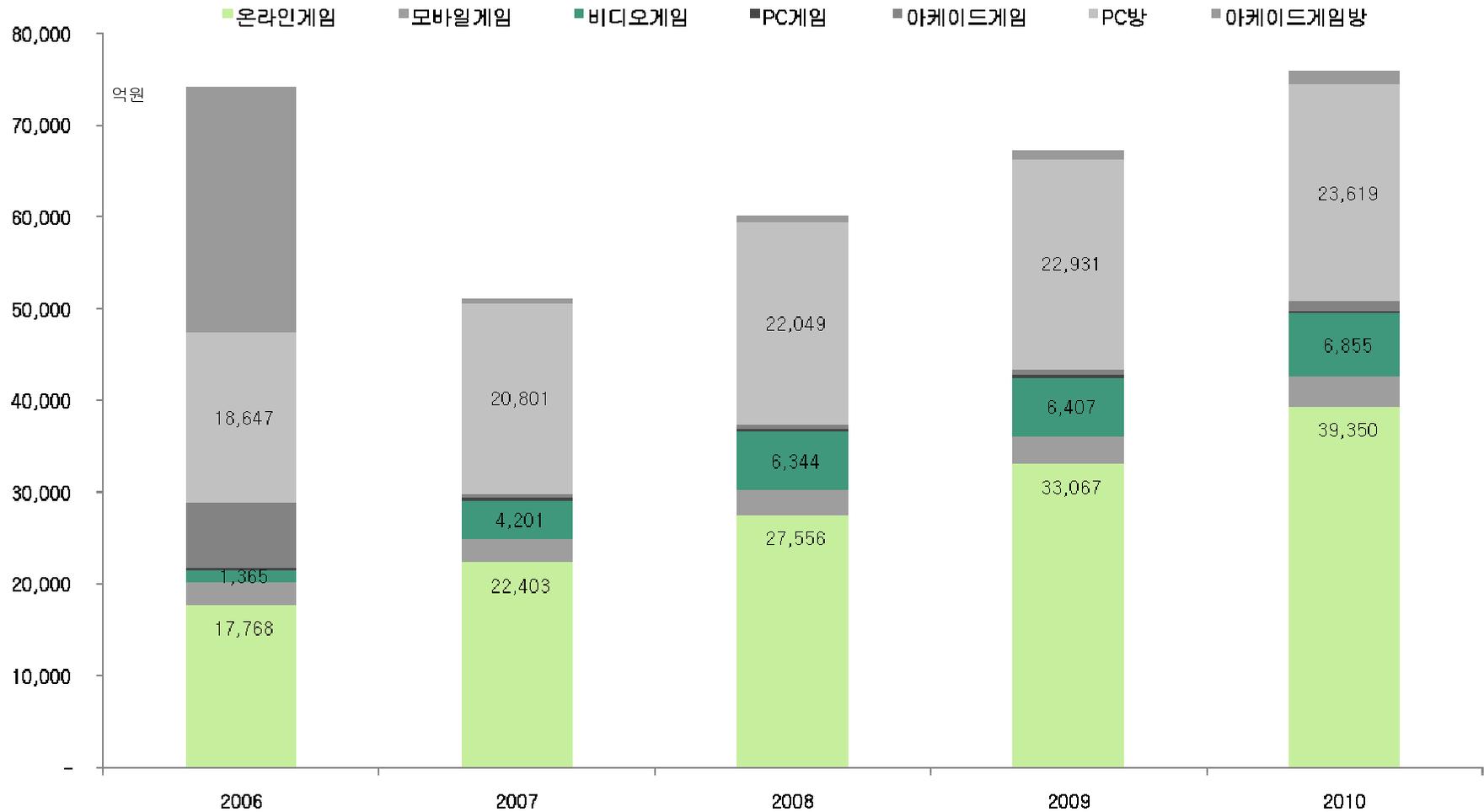
- 국내 게임 시장 규모 (2008)
 - 전체 : 약 6조원 상당

2006~2010 CAGR =0.6%

2007~2010 CAGR =14.0%

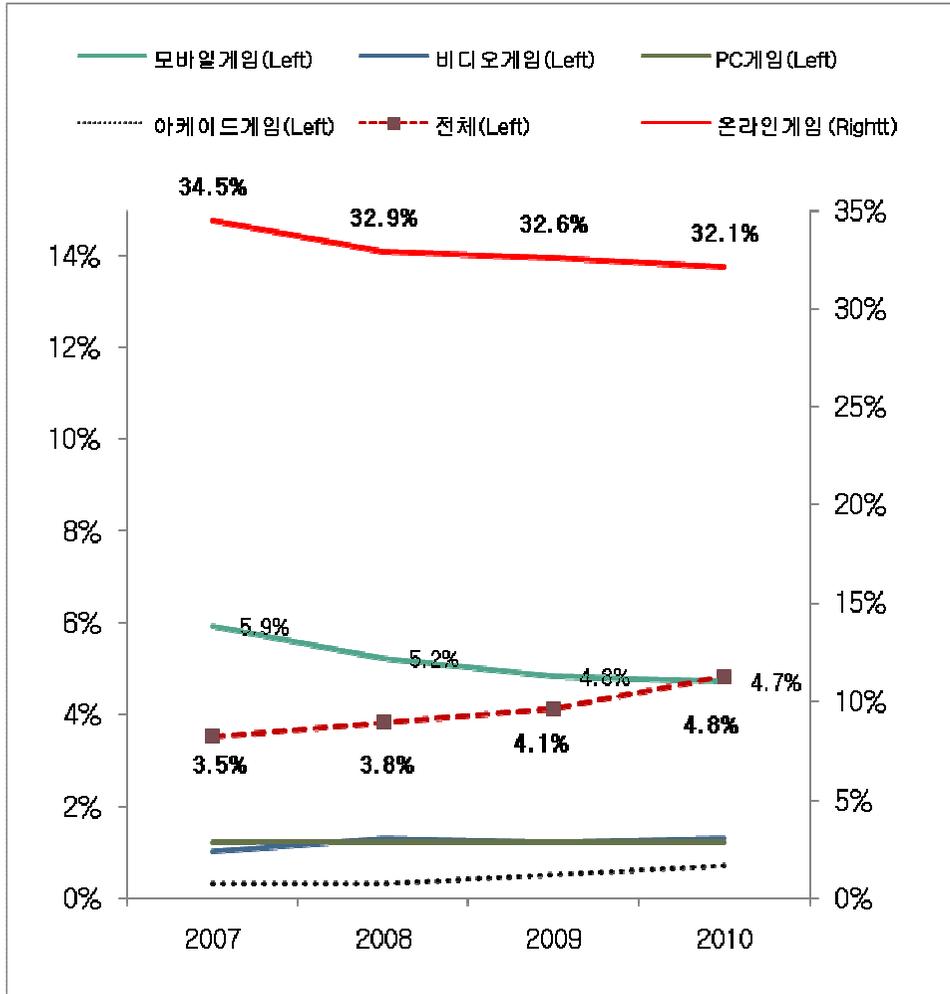
I-5. 국내 게임시장 현황 _ 플랫폼 분야별 시장규모

그림 7. 분야별 국내 게임시장 규모



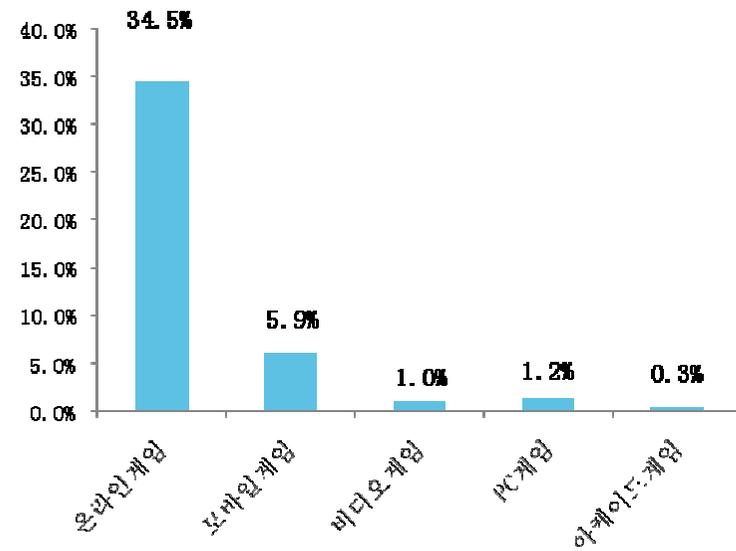
I-6. 국내 게임시장 현황 _ 플랫폼별 세계시장 점유율

그림 5. 플랫폼 단위별 국내 게임의 세계 시장 점유율



3.8%

그림 5-1. 플랫폼 단위별 국내 게임의 세계 시장 점유율(2008)



I-7. 다른 국내문화산업과의 게임산업 비교 포지셔닝

한국에서 게임산업이란

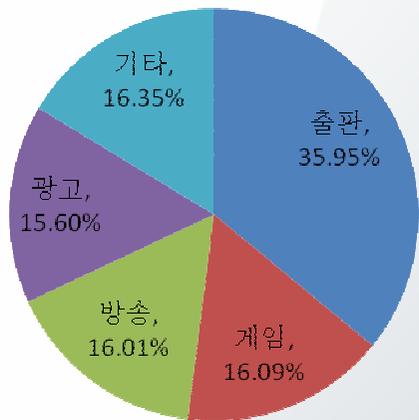
한국 게임산업

자세히 바라보기

게임보기 - 문화산업 중 게임산업의 비중 증가

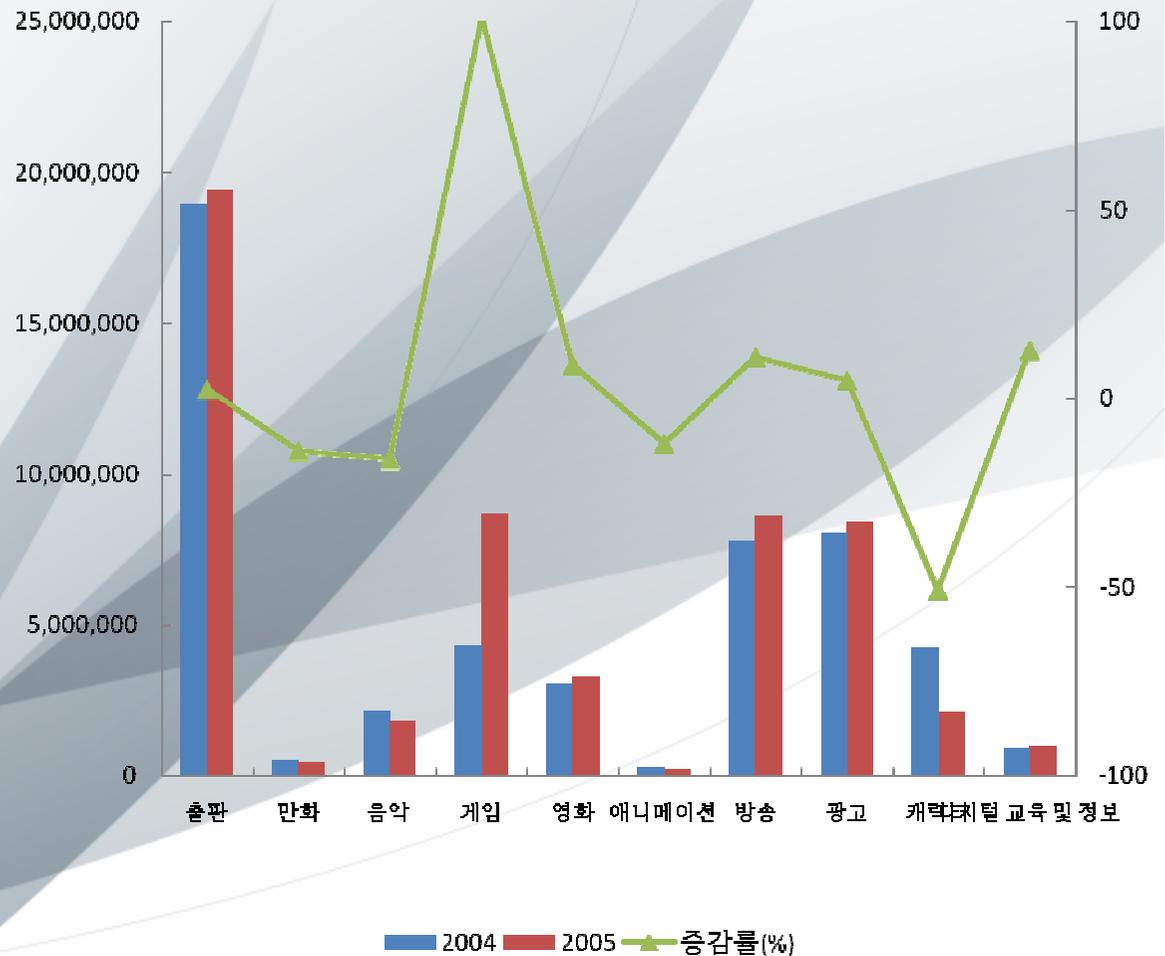
매출규모로 보았을 때 우리나라의 문화산업 중에서 게임산업이 차지하는 비율이 증가함

문화산업 매출규모 비중



■ 출판 ■ 게임 ■ 방송 ■ 광고 ■ 기타

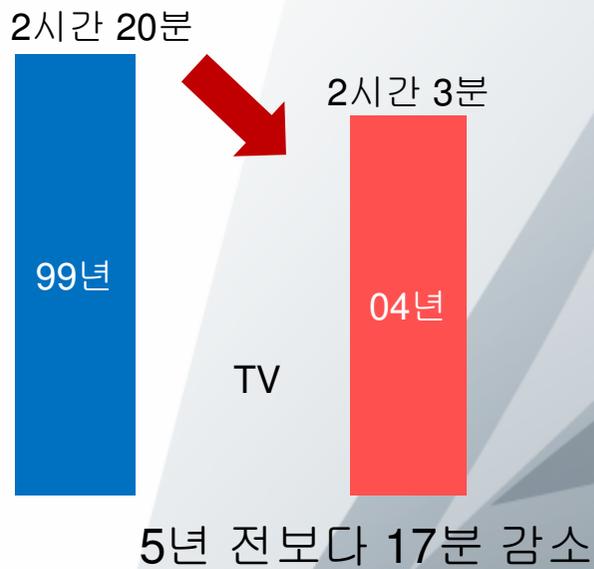
문화산업별 매출액 증감률



출처 : 2006년 문화산업통계보고서

게임보기 - 게임 이용 시간

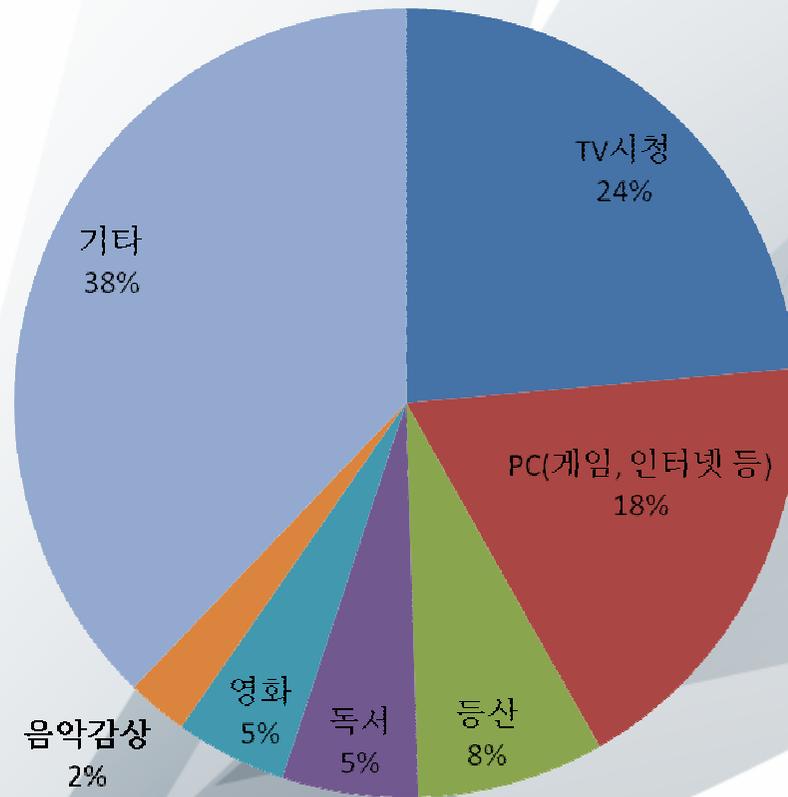
TV



Game

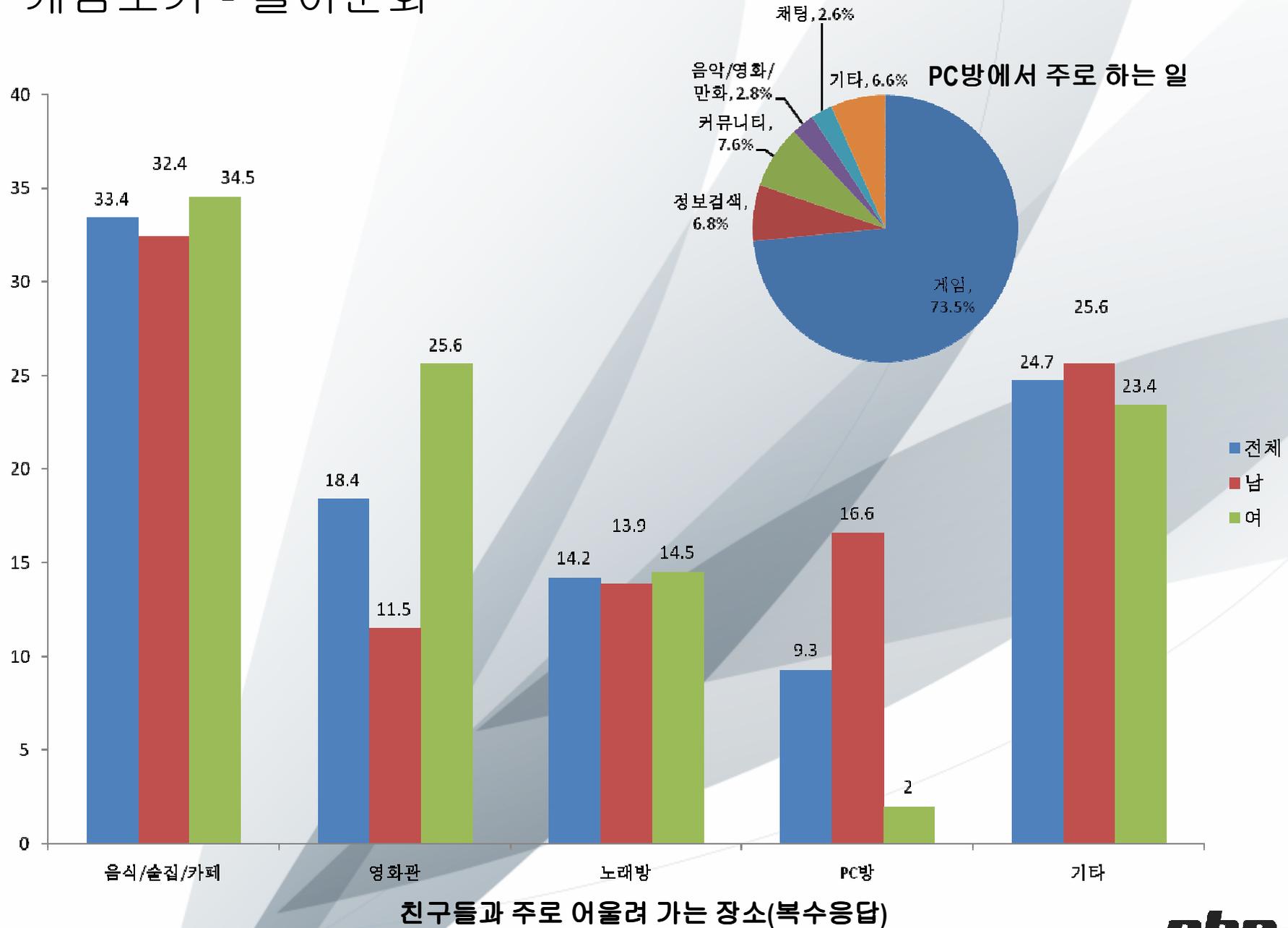


게임보기 - 여가활동 (2006)

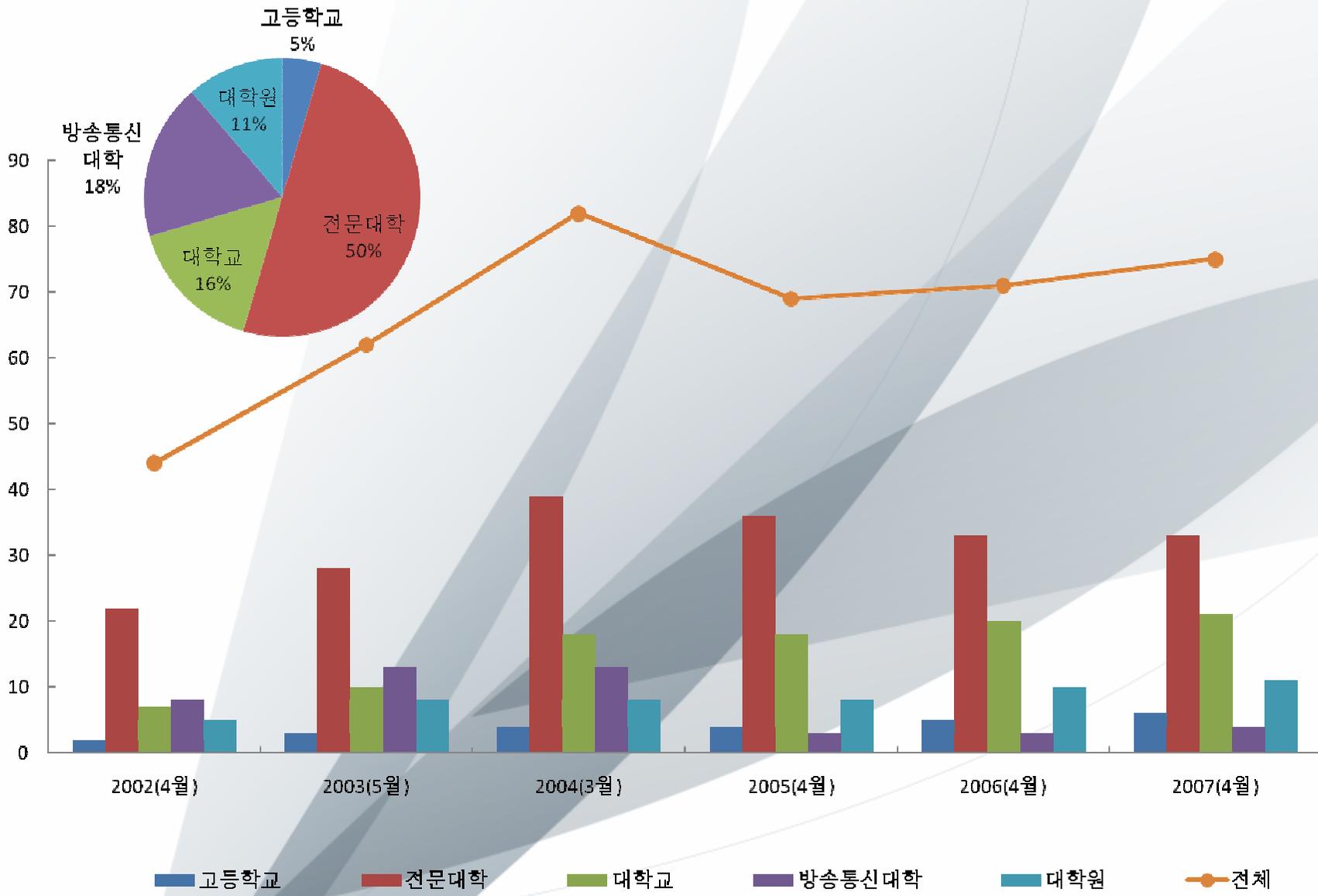


출처 : 한국인의 미디어 이용과 지출행태의 변화,
한국방송영상산업진흥원, 2007.2.15

게임보기 - 놀이문화

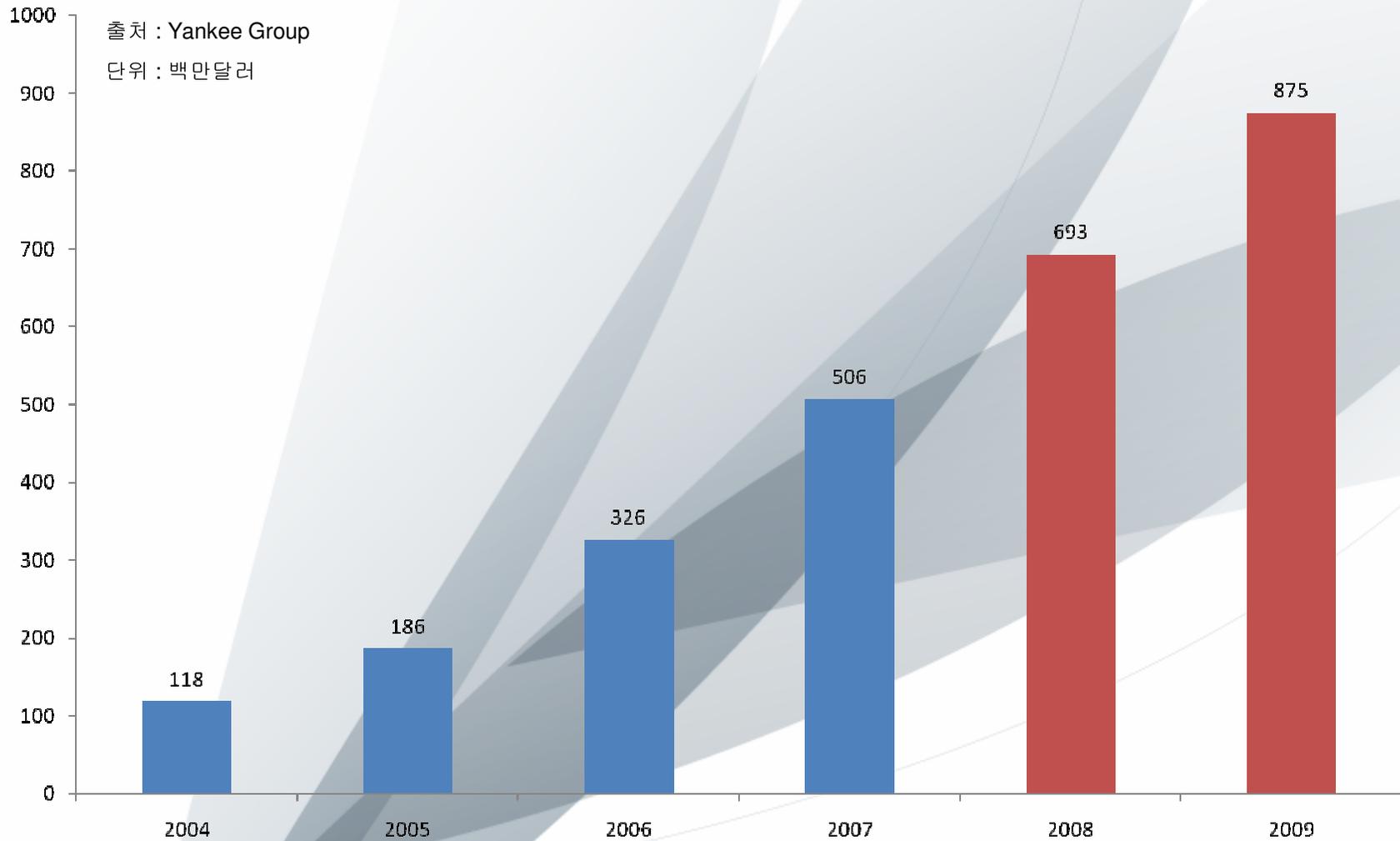


게임보기 - 게임관련 인력의 고학력화

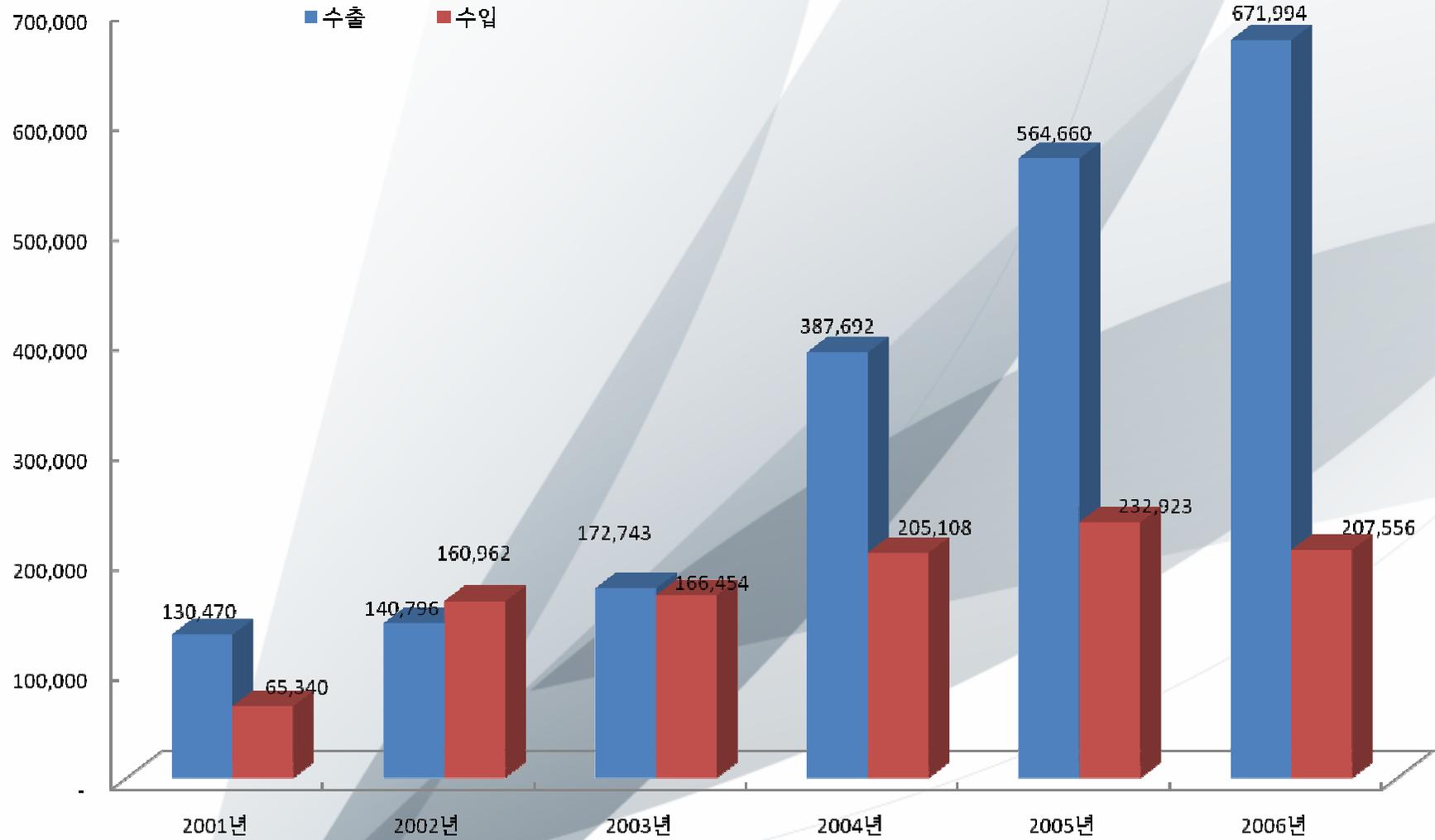


게임보기 - 게임과 광고산업

세계 게임 속 광고 시장 현황과 전망



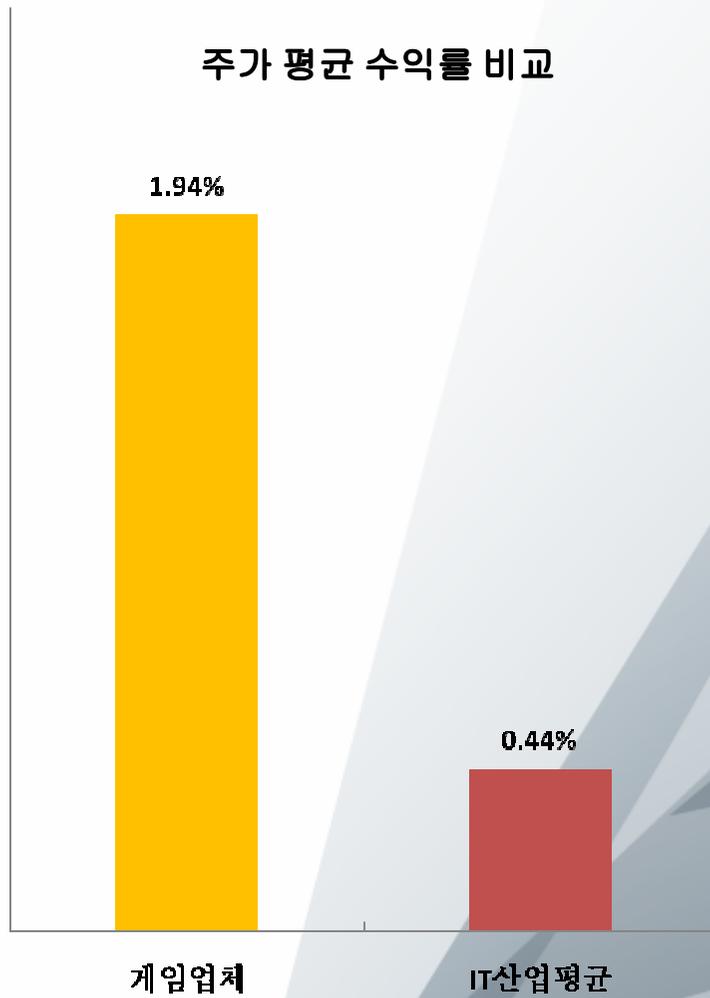
게임보기 - 수출입현황



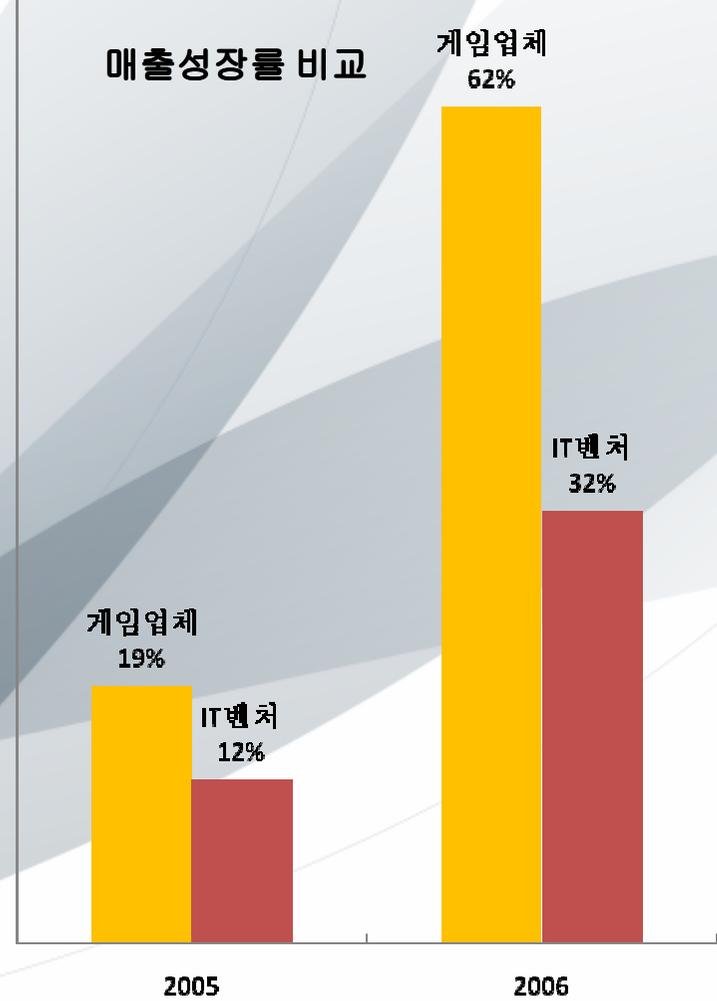
게임보기 - 기업재무성과

게임업체들의 재무성과

주가 평균 수익률 비교

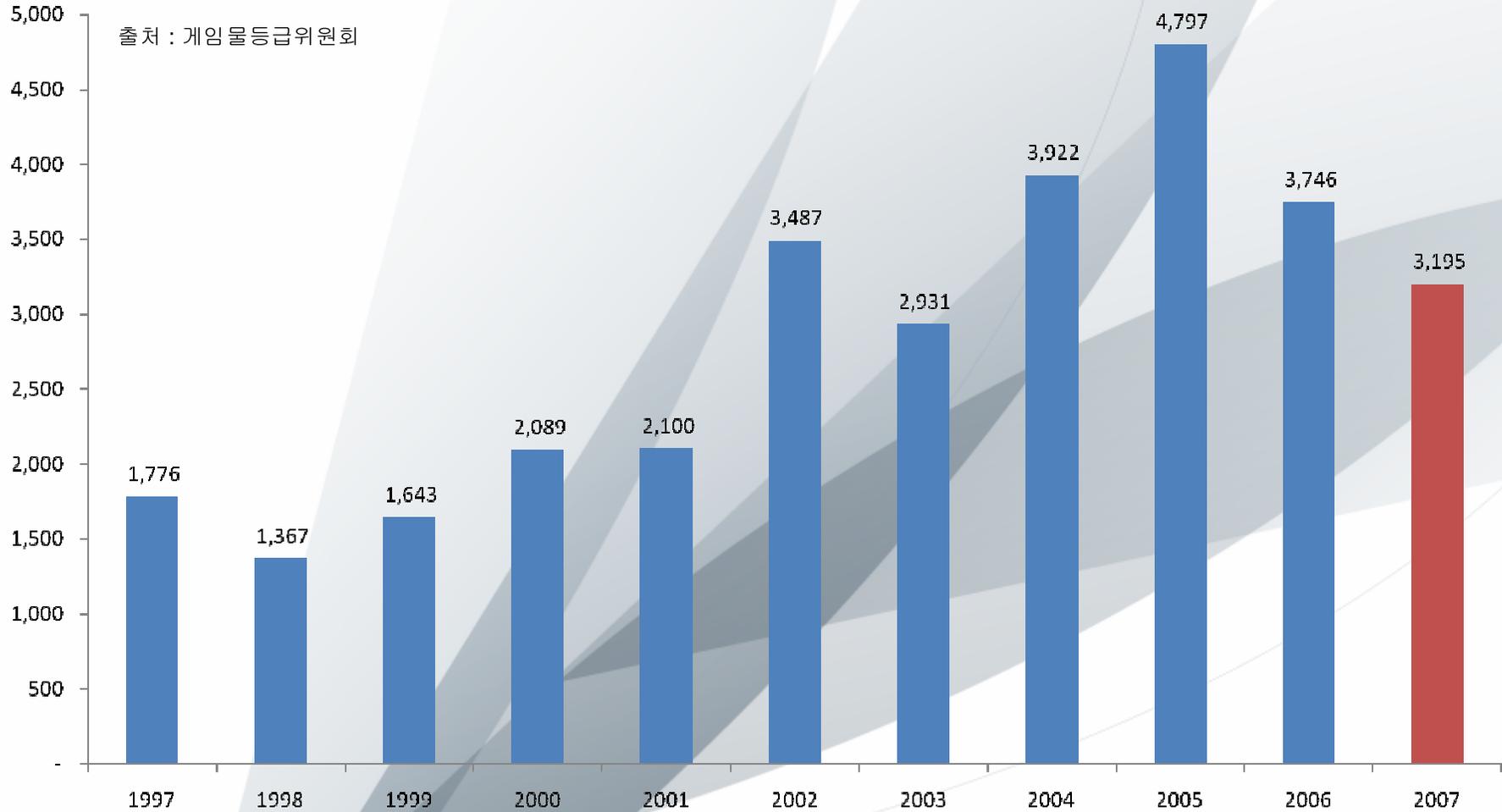


매출성장을 비교



게임보기 - 등급분류신청현황

등급분류신청현황



Thank You & Question

nhn.