

游戏产业的未来和国际战略性合作方案

The Strategies for Future Game Industry & Global Cooperation

禹種植

韩国游戏产业开发院 院长

Woo Jongsik

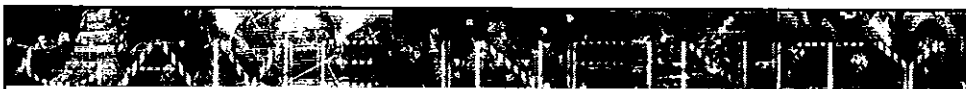
Chairman of the Board, Korea Game Development & Promotion Institute



游戏产业的未来和国际 战略性合作方案

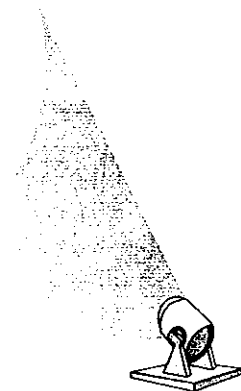
2005. 10

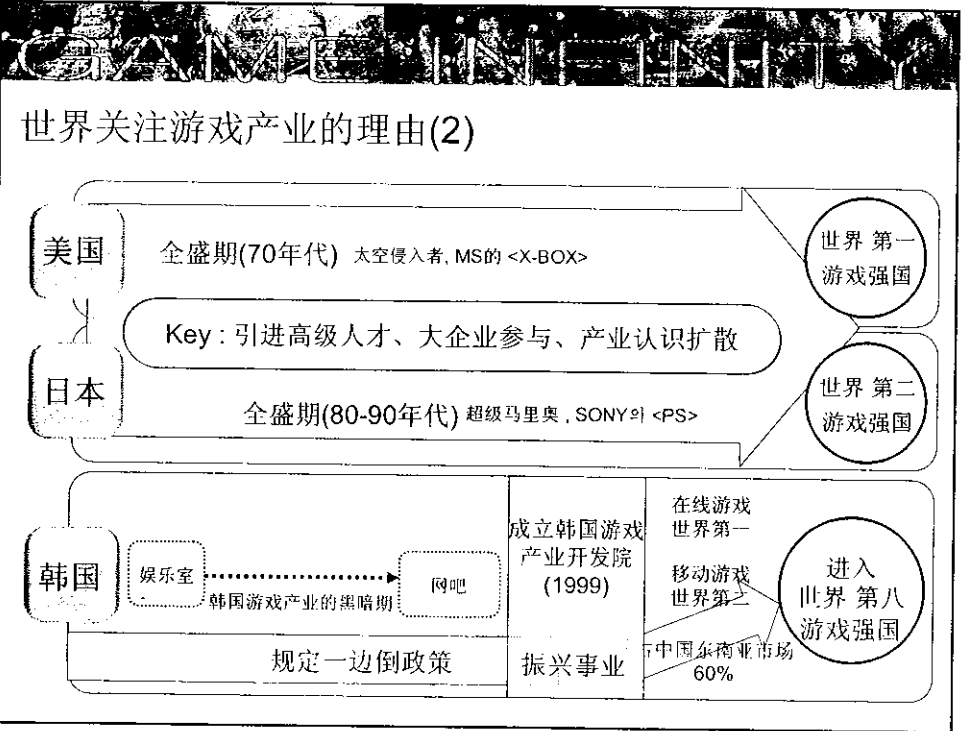
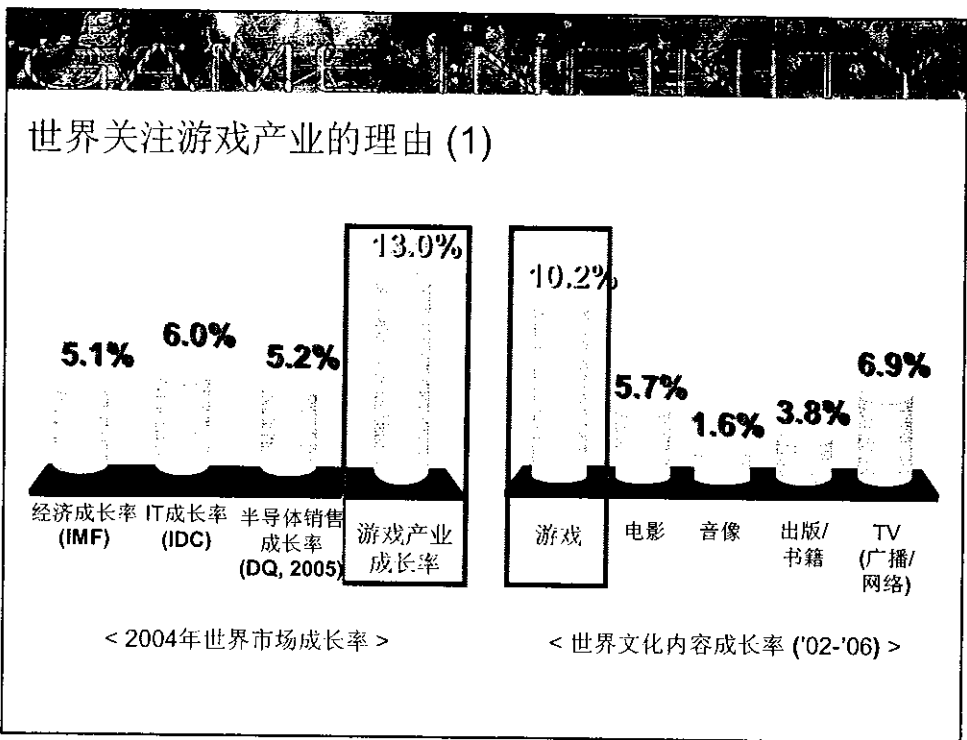
韩国游戏产业开发院



目 录

关注游戏产业的世界
世界游戏产业现状
韩国游戏产业现状
在线游戏的成功要素
游戏产业的未来
国际化合作方案





世界游戏产业的现状

单位: 百万美元

分类	2004	2005(E)	2006(E)
PC	3,520	3,386	3,236
电视	17,078	17,706	21,424
街机	3,358	4,683	6,342
移动	1,504	2,249	3,192
其他	30,697	32,452	33,911
合计	56,157	60,476	68,105

Source: DFC Intelligence 2002-2004, Informa Media Group 2002-2004, Juniper 2004, NPD Group 2004, IDC 2003, OVUM 2004, Frost & Sullivan 2003

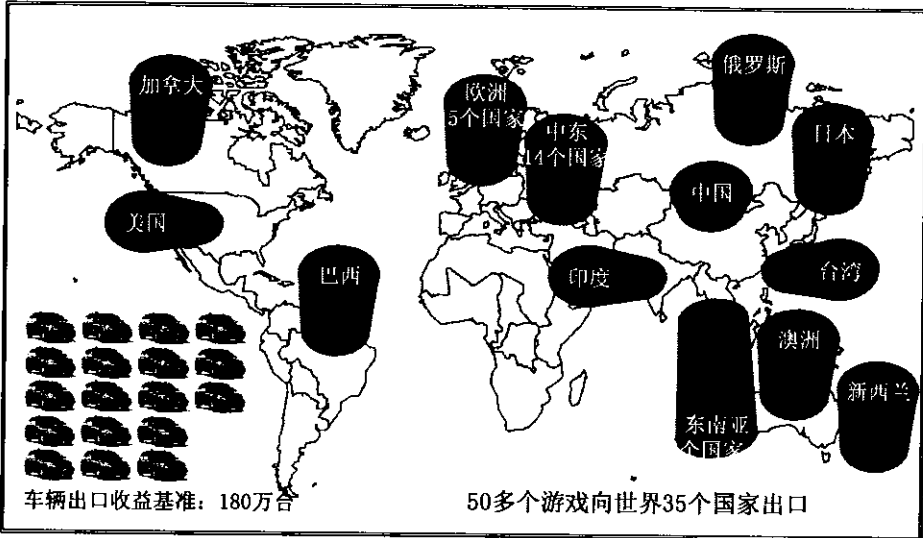
韩国游戏产业现状(1)

单位: 百万美元

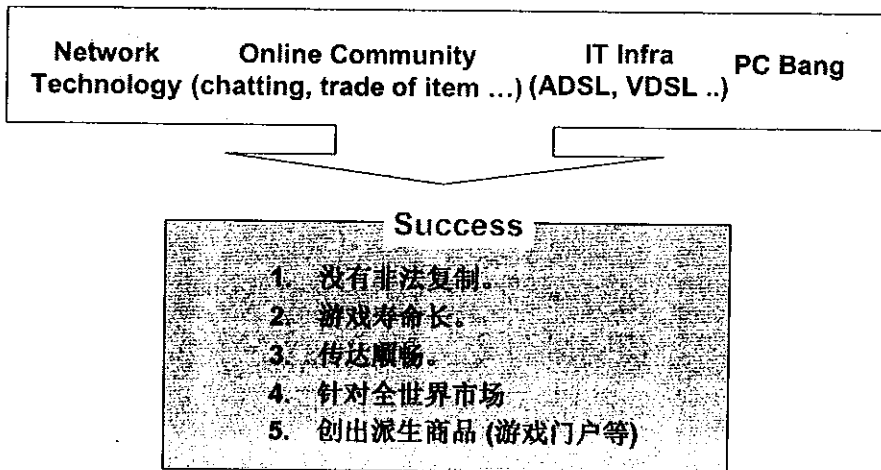
分类	2004	2005(E)	2006(E)
PC游戏	44	35	32
视频游戏	156	179	224
在线游戏	849	1,104	1,380
移动游戏	135	166	199
其他	187	178	181
合计	1,371	1,662	2,016

Source: 2005 THE RISE OF KOREAN GAMES (KOREAN GAME WHITE PAPER)

韩国游戏产业现状(2)



韩国在线游戏的成功因素(1)



* 有关在线游戏团体: 471,656(Daum cafe)

韩国在线游戏的成功因素(2)

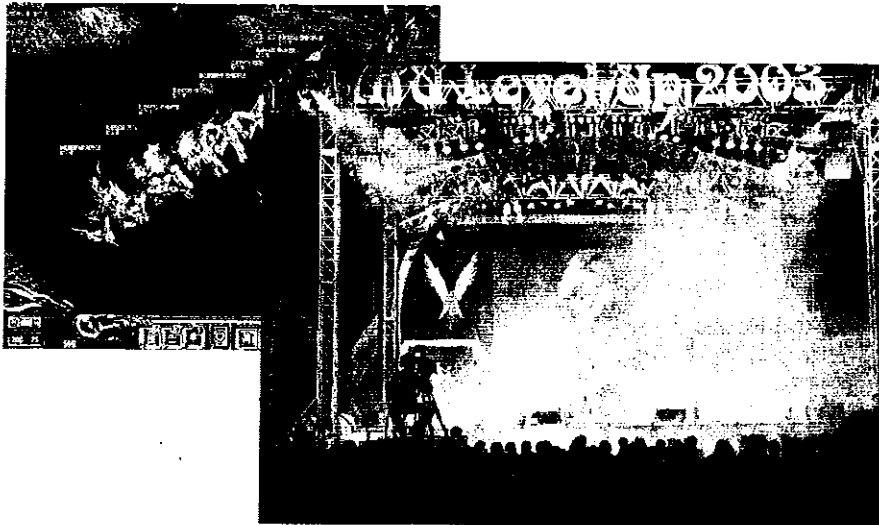
在线团体 (聊天、同友会等) 在线交易 (e购物、以物换物等) 生活空间引向虚拟空间 (培育化身、物品等)

游戏门户商务活性化

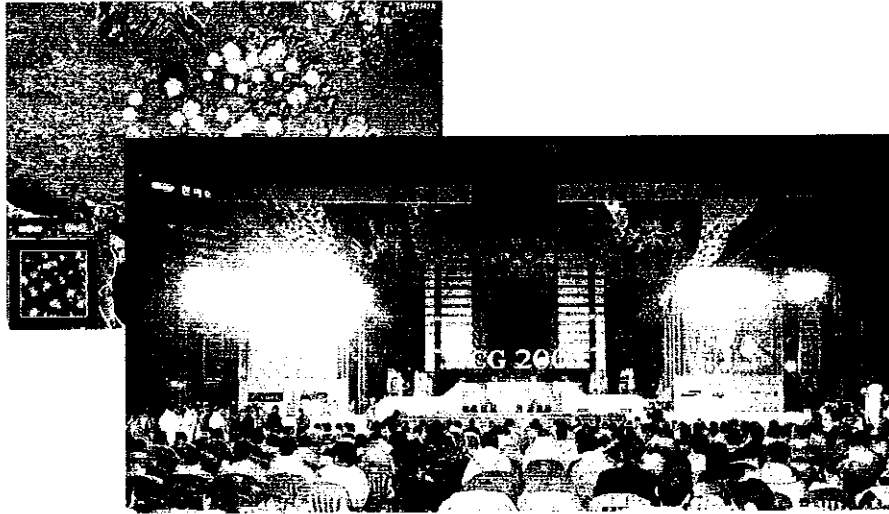
1. board游戏、RPG等游戏服务
2. 游戏门户内在线购物
3. 游戏化身及物品交换/交易
4. 可以进行各种同友会、聊天、会面
5. 电影、动画等内容服务
6. 游戏出版商务

牵引在线文化
主导在线游戏产业

游戏产业的未来(1)_文化



游戏产业的未来(2)_e-sports



游戏产业的未来(3)

- 体感型高新技术拱廊游戏机的登场, 视频游戏竞争的深化。
 - X-Box 《光晕2》24小时在美洲市场24小时销售了240万张(1,500亿韩元)
- 高速通信网络的扩散和游戏网络化带动在线游戏持续成长。
 - 预计 '05年比前一年在线游戏增长40%, 移动游戏增长50%。
 - X-Box Live, PS BB 服务扩大, 中国/日本及东南亚网吧出现扩大的趋势。
- 游戏产业的中心正在向Asia-Pacific 市场、 在线游戏中心移动。
 - Asia-Pacific 市场占据了'05年世界市场的40% (中国、韩国、日本为主导)
 - 韩国为起点, 中国和日本正在扩张超高速通信网和在线化
- 具有合并有、无线网络和界面的倾向。
 - 界面和内容的融合: 卫星 TV网络游戏、有无线互动游戏。
 - Microsoft和 Sony正在努力开发多媒体家庭娱乐机器。



国际化合作方案

- 组成亚洲游戏产业协会，发展为世界游戏产业协会。
 - 制定世界游戏产业标准 (ex: IEEE, ISO)。
 - 游戏文化普及扩散及世界 e-sports 大会扩大发展。

- 游戏文化普及扩散及世界 e-sports 大会扩大发展。
 - 落户引导数字文化的游戏文化及扩散 e-sports 。

- 预防游戏中毒等逆作用及为杜绝而进行的世界性努力
 - 各个国家成立游戏逆作用预防中心及国际化联系
 - 为解除游戏逆作用准备全球化基金。

- 为游戏创作、技术开发等组成研究基金。
 - 为了未来游戏产业的发展，组成全球化研究基金。



THANK YOU
FOR YOUR ATTENTION