

## 2

1		
1.	「 」	55
2.	· · ·	59
2		
1.		61
2.	· ·	62
3.	2003	64
4.		66
5.	2004	70
6.		72



**1**



CESA가

가

가

가

가

30

가

「

」 「

가

가

가

가

1. 「가  
가

( : , )」

~ 「가」

「

」 :

「

/

」

가

「

」

가

TV

「가

「

」,

」

「가

」

「TV

가 (Video Game) 가 (console) PC console PC 가 \* : PC 가 consumer 가 \* : ?

2. (mobile) (mobile) 1. 가 가

3 ( PDA )

」

「 . (mobile) 」

1)

2)

3) +

4) +

5) +

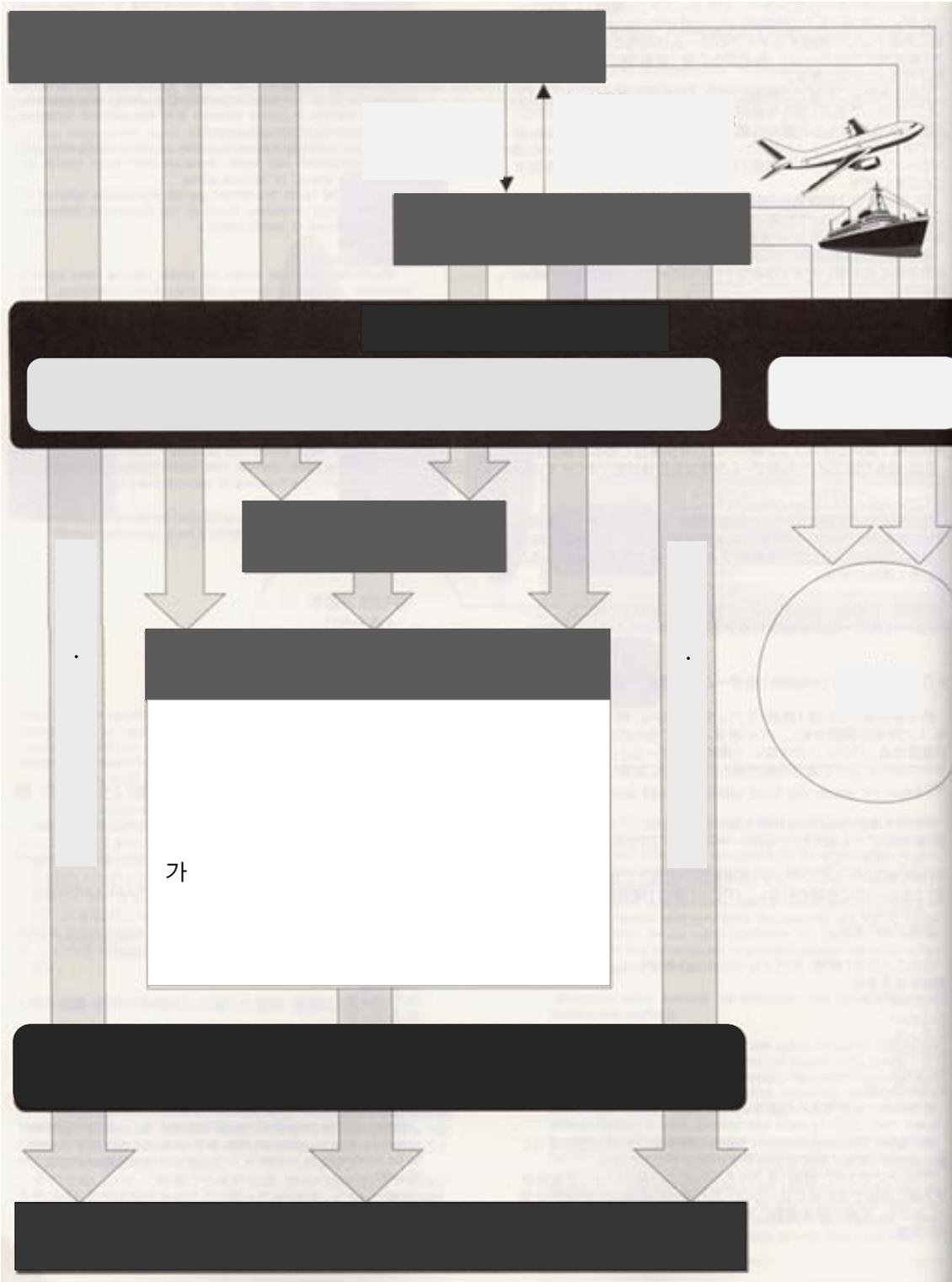
6) + +

「 mobile 」

「 . (mobile) 」

..

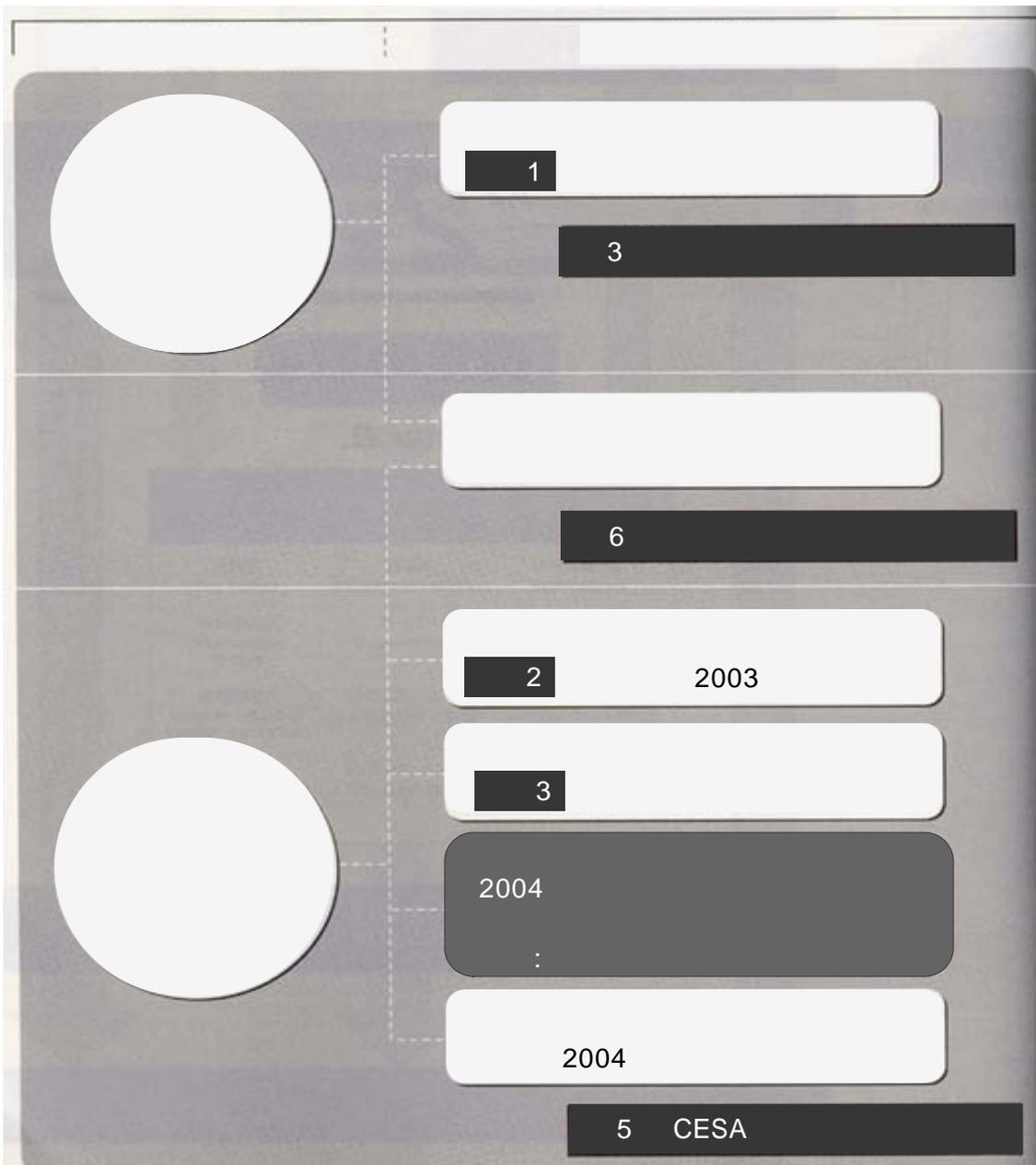
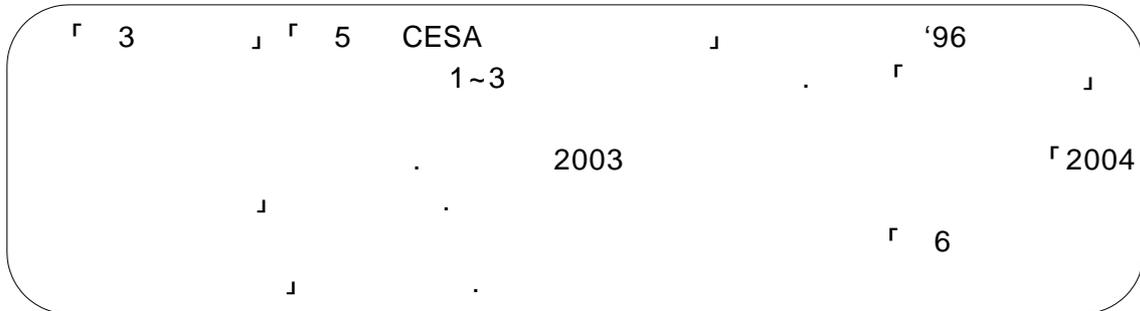
## 1-2 게임의 유통 구조





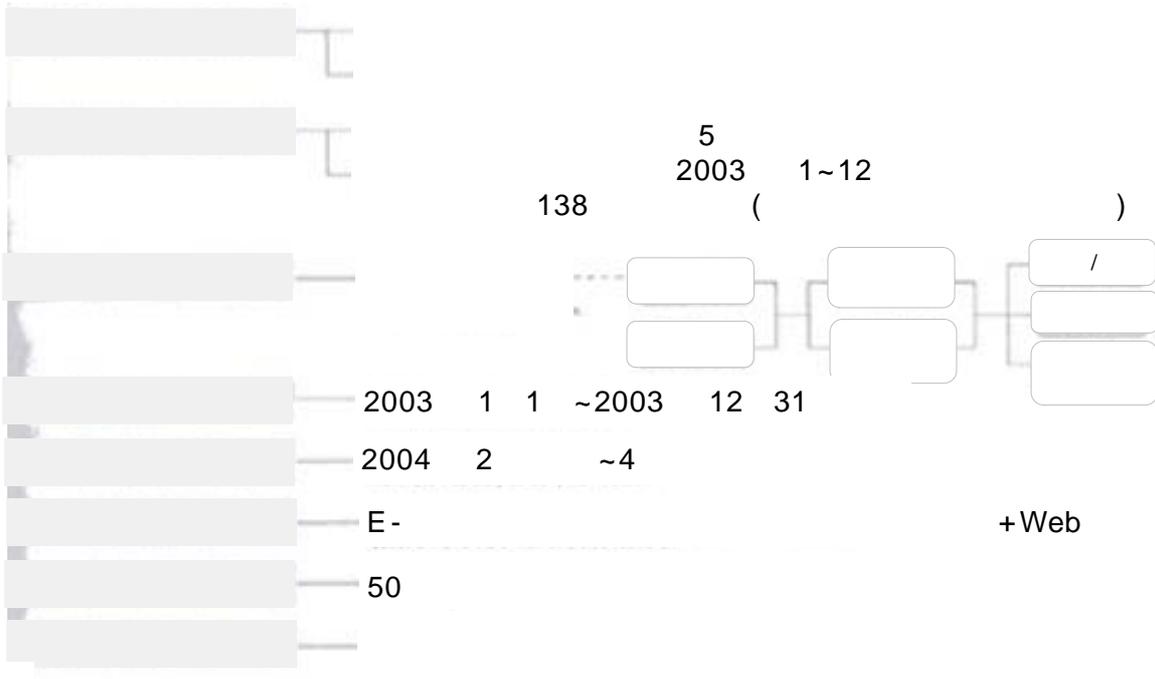
2

## 2-1 조사의 목적 및 종류



## 2-2 개발업체의 출하 실적 조사

1.



2.

(1)

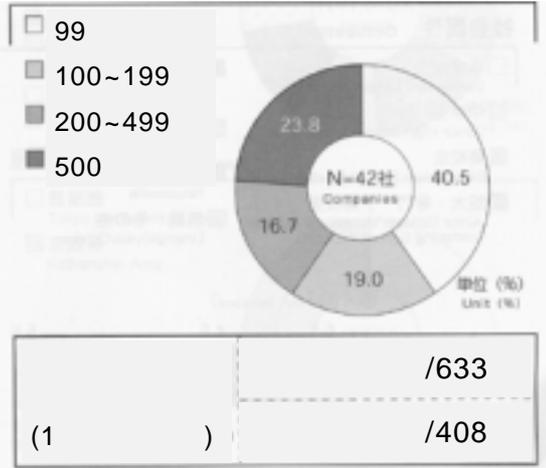
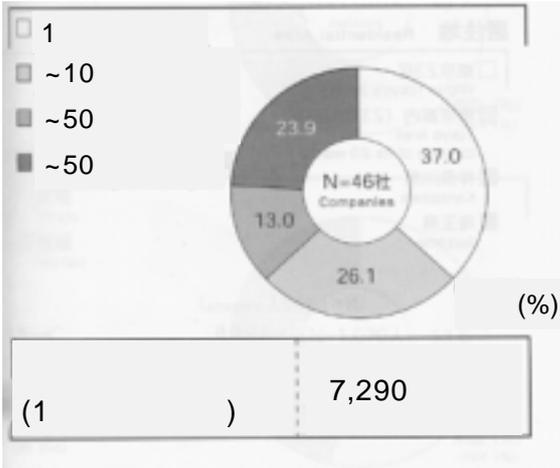
4 ( 1) 2003

1) 가, , , , ,

(2)

( 2)

2) ( ) 「 」 「 」 「 」 「 」 ,

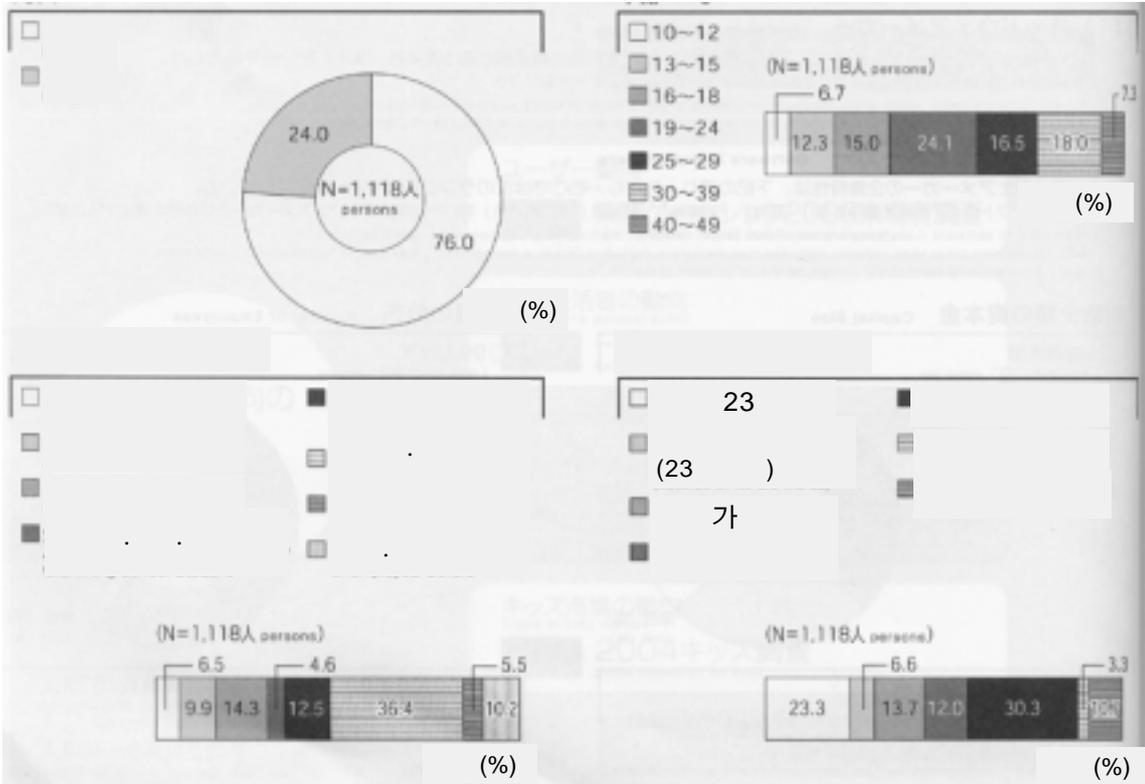


## 2-3 동경게임쇼 2003 방문자 조사

1.

	----	3
	----	(卷末)
	----	2003 9
	----	2003 9 28 ( ) AM 10:00~PM 5:00
	-----	
	----	1,118
	----	2003, 2001 가

2.



## 2-4 일반인 조사

1.

[ ] 50km 3~59  
 [ ] 50km  
 1,500

24 88  
 9,500

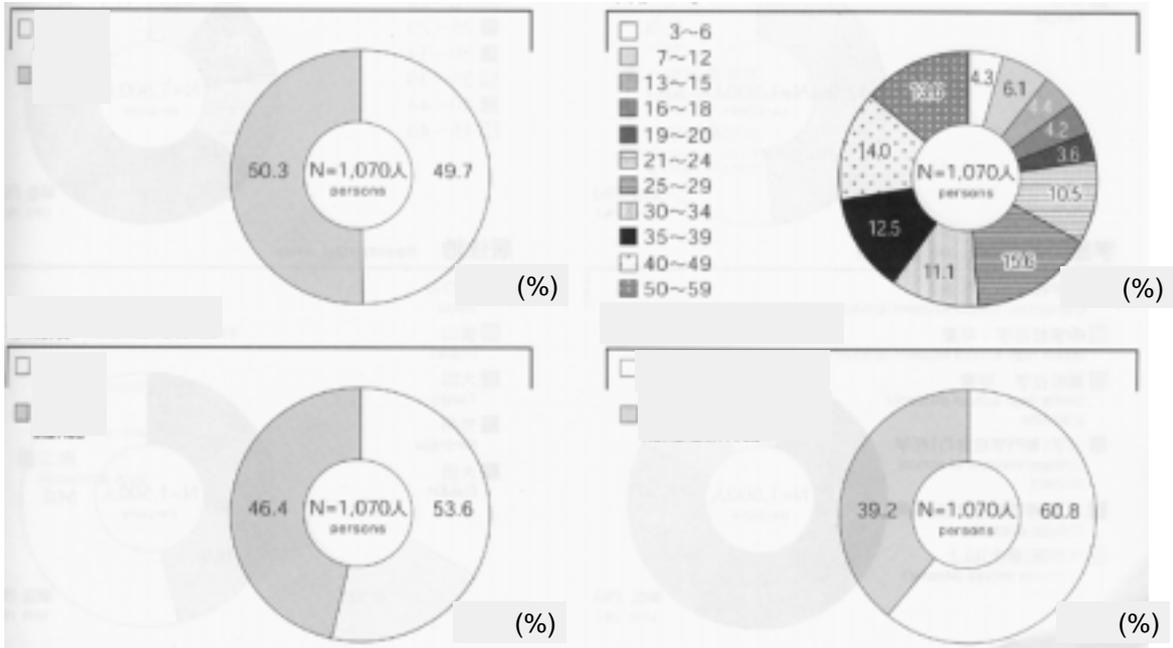
「2004 CESA  
 & ~」  
 2004 1  
 ( 2003 1 1 ~2003 12 31 )

---

1,070 ( 71.3%)

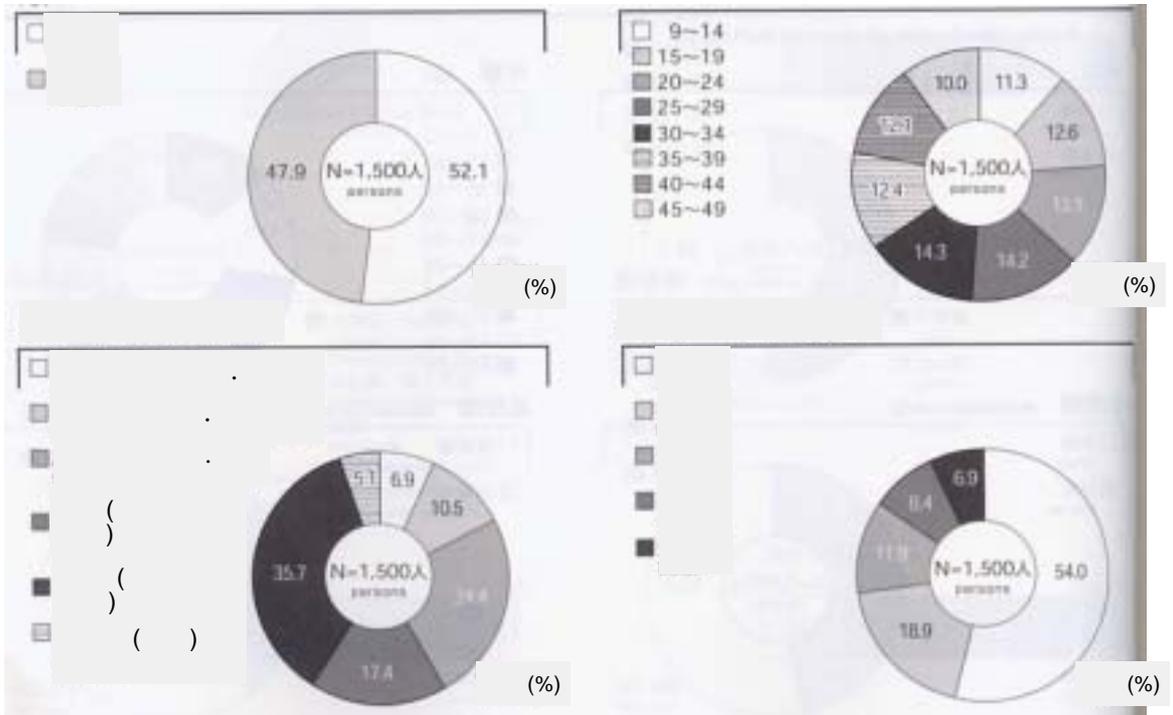
2002 , 2001

2.





2.



## 2-5 2004 어린이 조사

1.

----- 3 ~ 6 ( )  
 [ ] : 50km  
 [ ( ) ] : 50km  
 [ ] :

-----  
 702 , ,

----- 「2004 CESA」

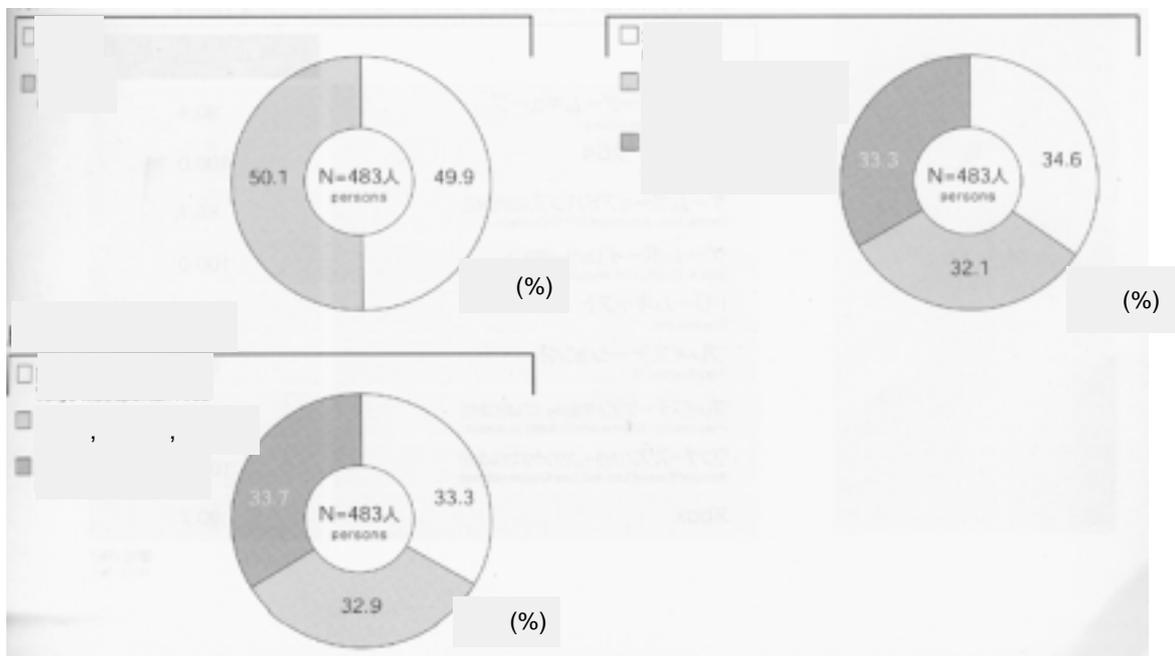
----- 2003 12 .

----- 2003 12 2 ( ) ~ 12 19 ( )

-----

----- . ,  
 2000 , 1997

2.



## 2-6 출하 규모와 시장 규모 데이터 추계 방법

1.

「 」

( =P47) 2003 1 ~12

2003 가

	80.4
64	100.0
(SP )	85.7
( )	100.0
	100.0
2	93.9
(PS1, COMBO )	97.0
( , )	100.0
Xbox	90.7

(%)

2.

