

# 일본 게임시장 결산 및 전망

## 일본 온라인게임 시장의 최신 동향

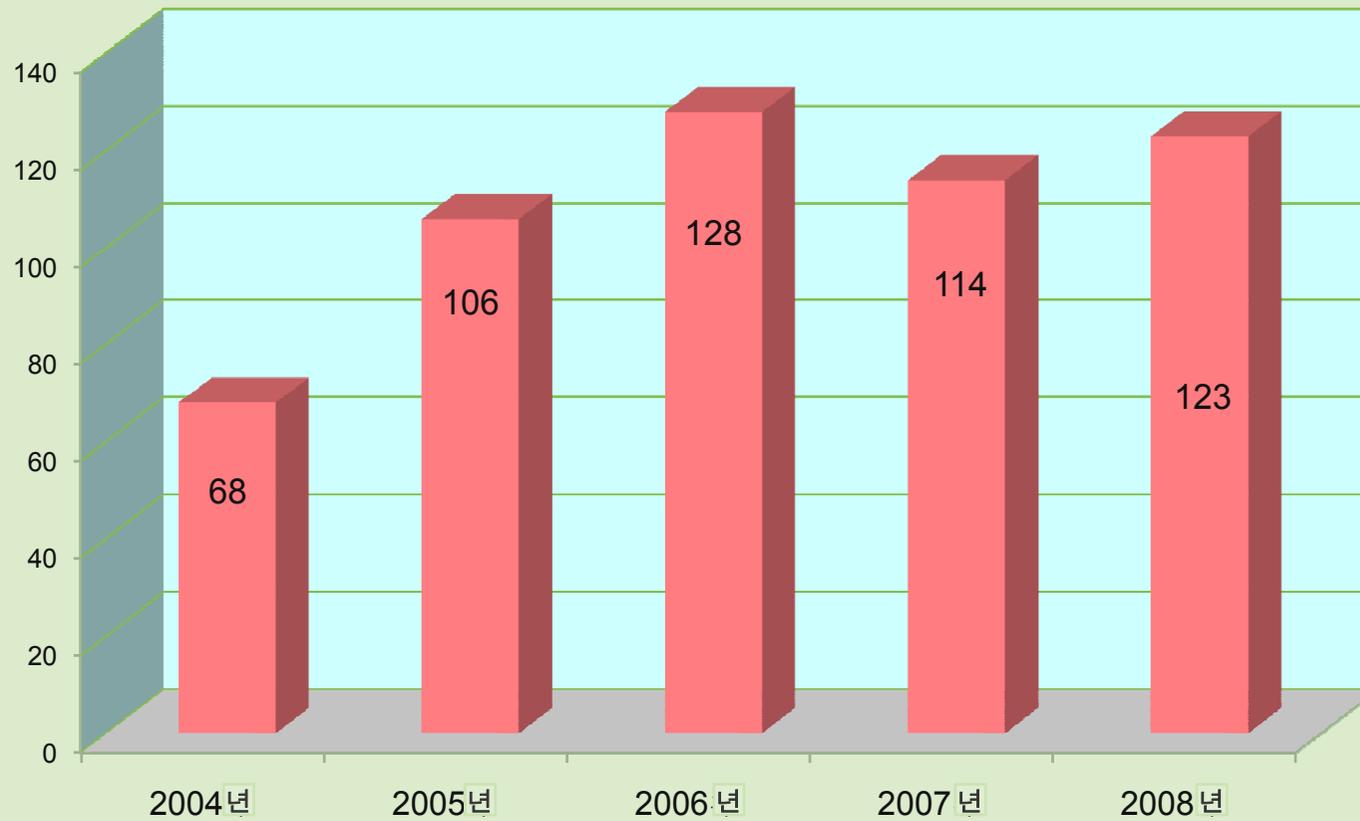
**Yoji Kawaguchi**

**JOGA 사무국장**

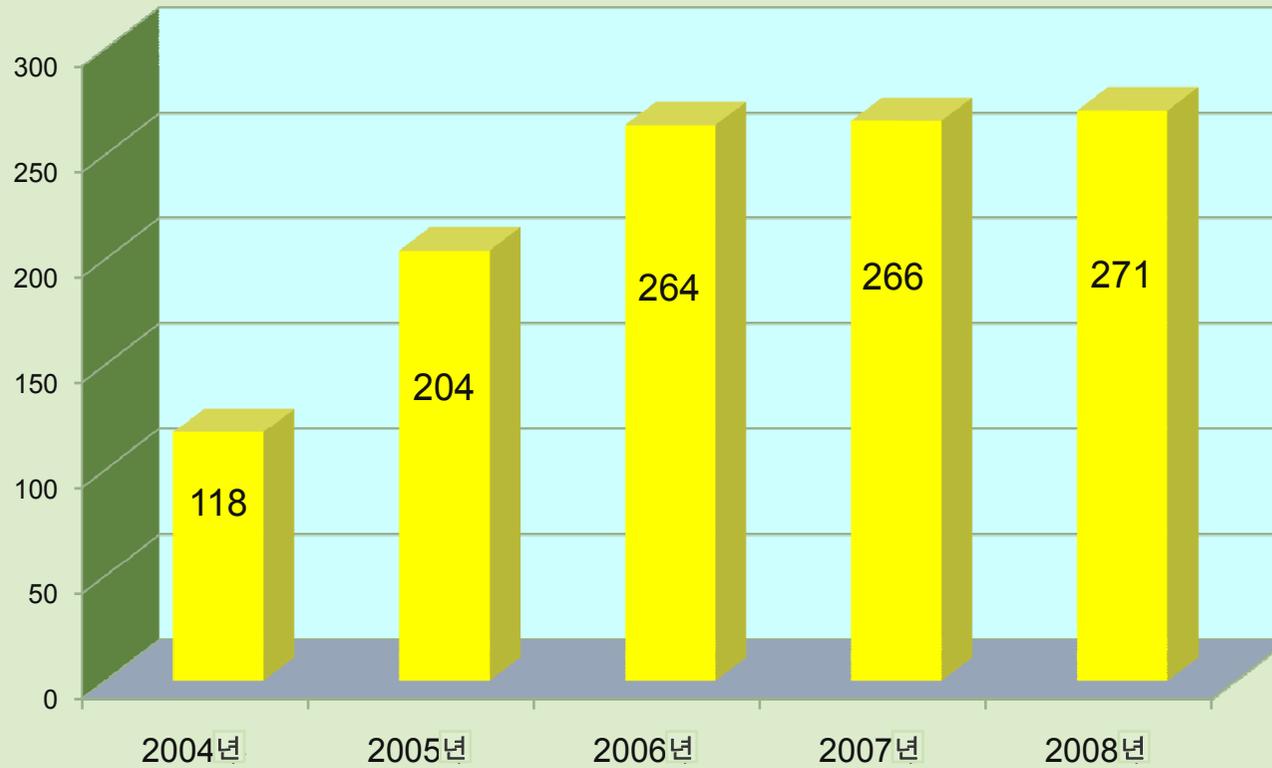
# 일본 온라인 게임 시장의 최신 동향

일본온라인게임협회 川口洋司(Kawaguchi Yoji )

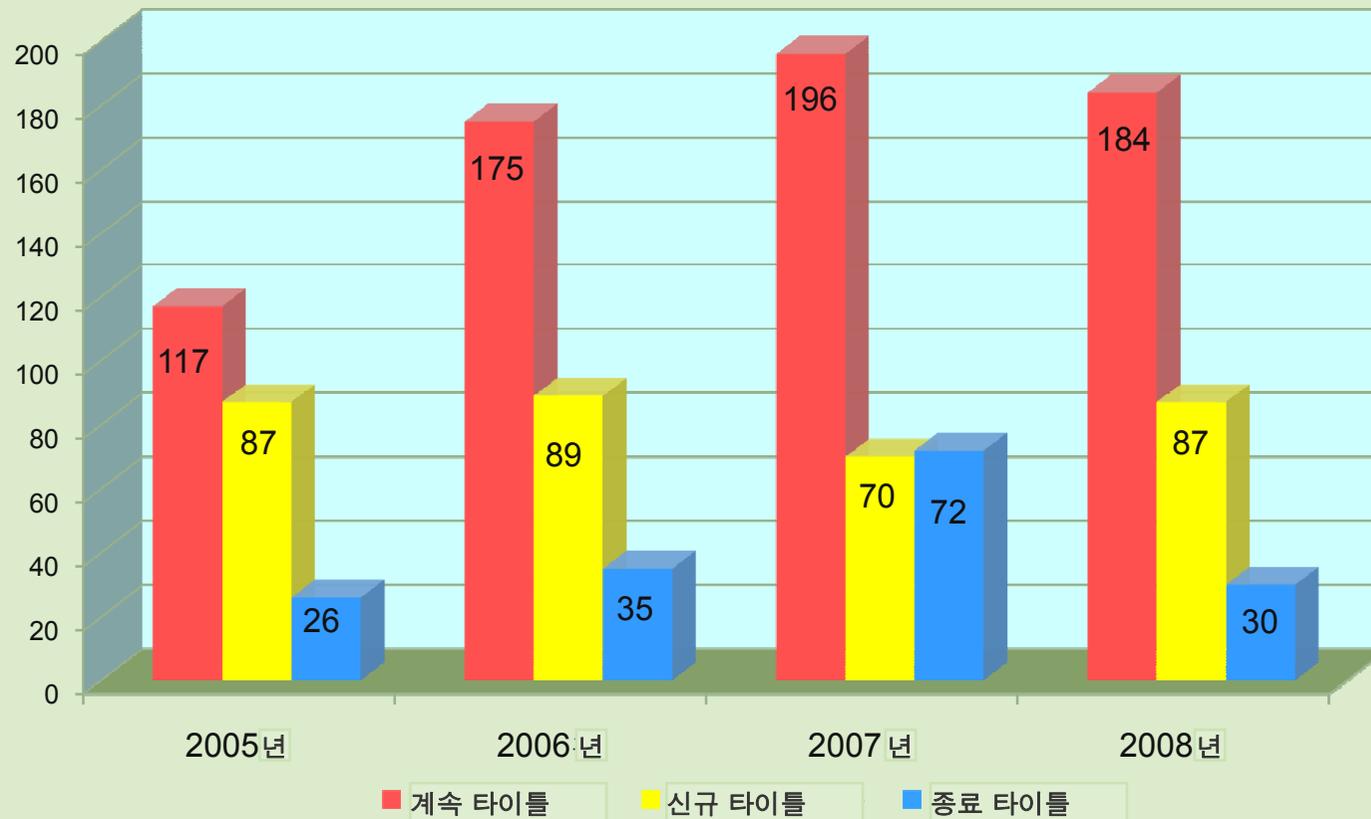
# 온라인 게임업체 수 추이 : 2004-2008



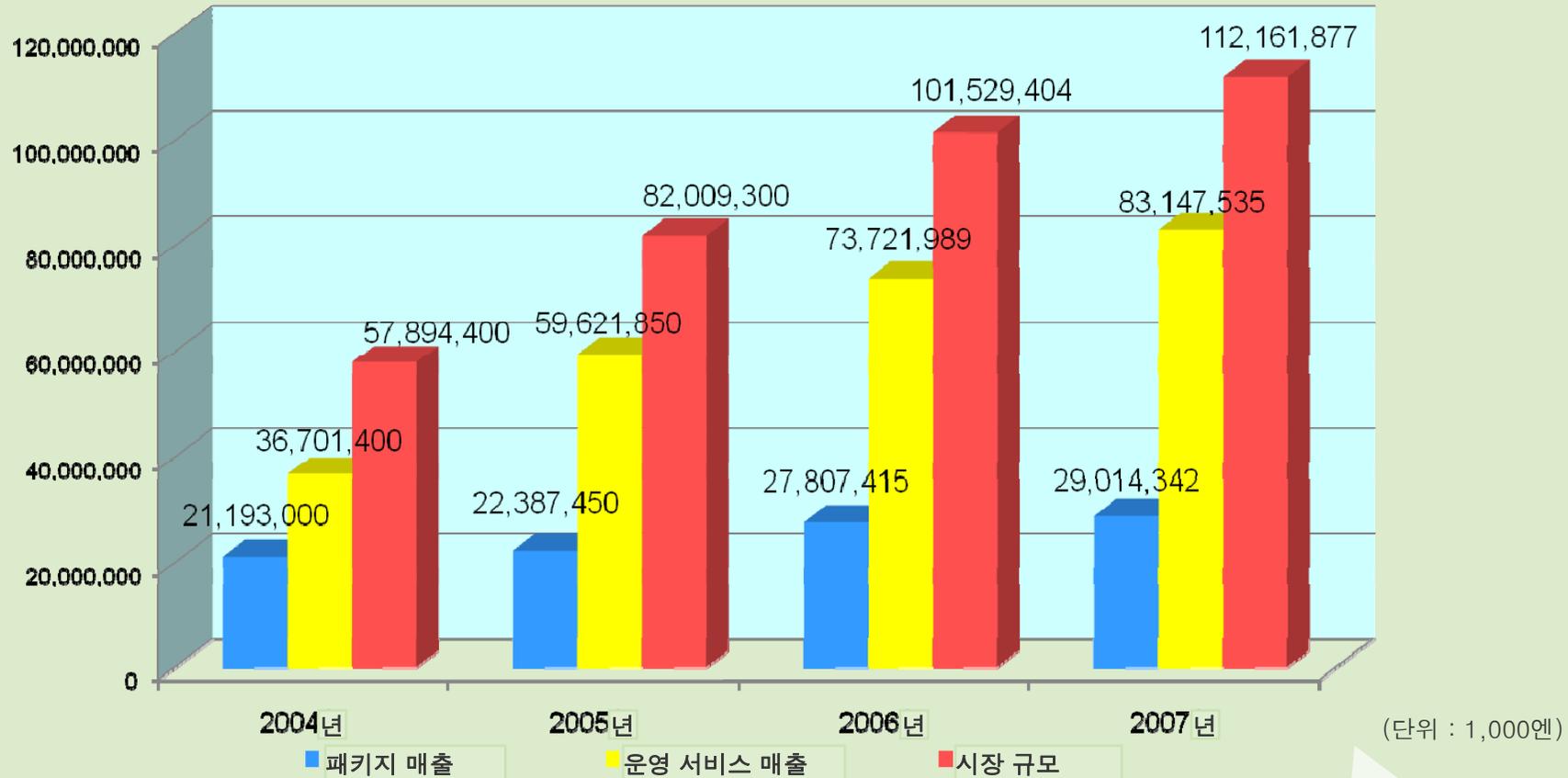
# PC 온라인 게임 타이틀 출시 추이 : 2004-2008



# PC 온라인 게임 타이틀의 추이 : 2005-2008

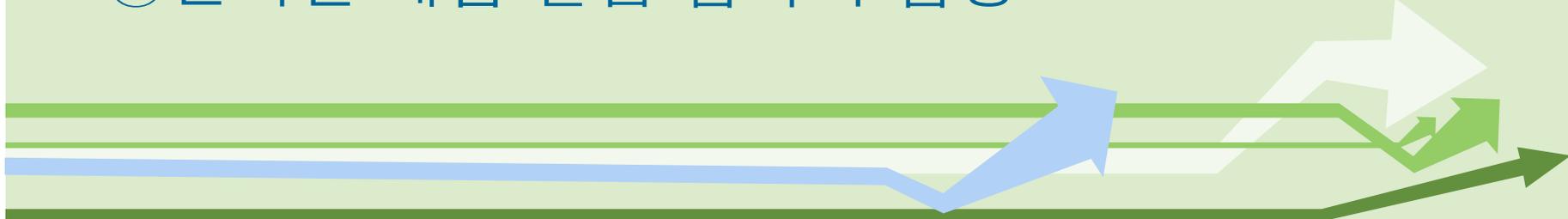


# 온라인 게임 시장규모 추이 : 2004-2007



## 2008년 온라인 게임 이슈



- ① 온라인 게임업체의 양극화가 가속
  - ② 한국 타이틀 뿐만 아니라 일본, 중국, 대만 타이틀도 히트
  - ③ 온라인 게임 비즈니스 모델이 다른 게임 비즈니스로 확산
  - ④ 온라인 게임 불법 접속이 급증
- 

# 온라인 게임업체의 양극화



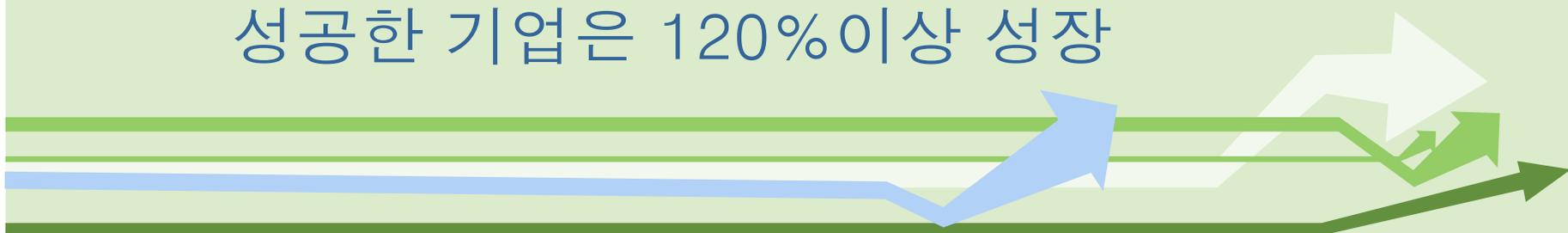
- 유저 수요에 맞는 콘텐츠
- 유저 수요에 맞는 질 높은 서비스
- 유저 변화에 대응한 마케팅



위의 조건을 갖춘 회사는 성장

2006년 ⇒ 2007년

온라인 게임 운영 매출 평균 113% 증가  
성공한 기업은 120%이상 성장



한국 타이틀 뿐만 아니라  
일본, 중국, 대만 타이틀도 히트



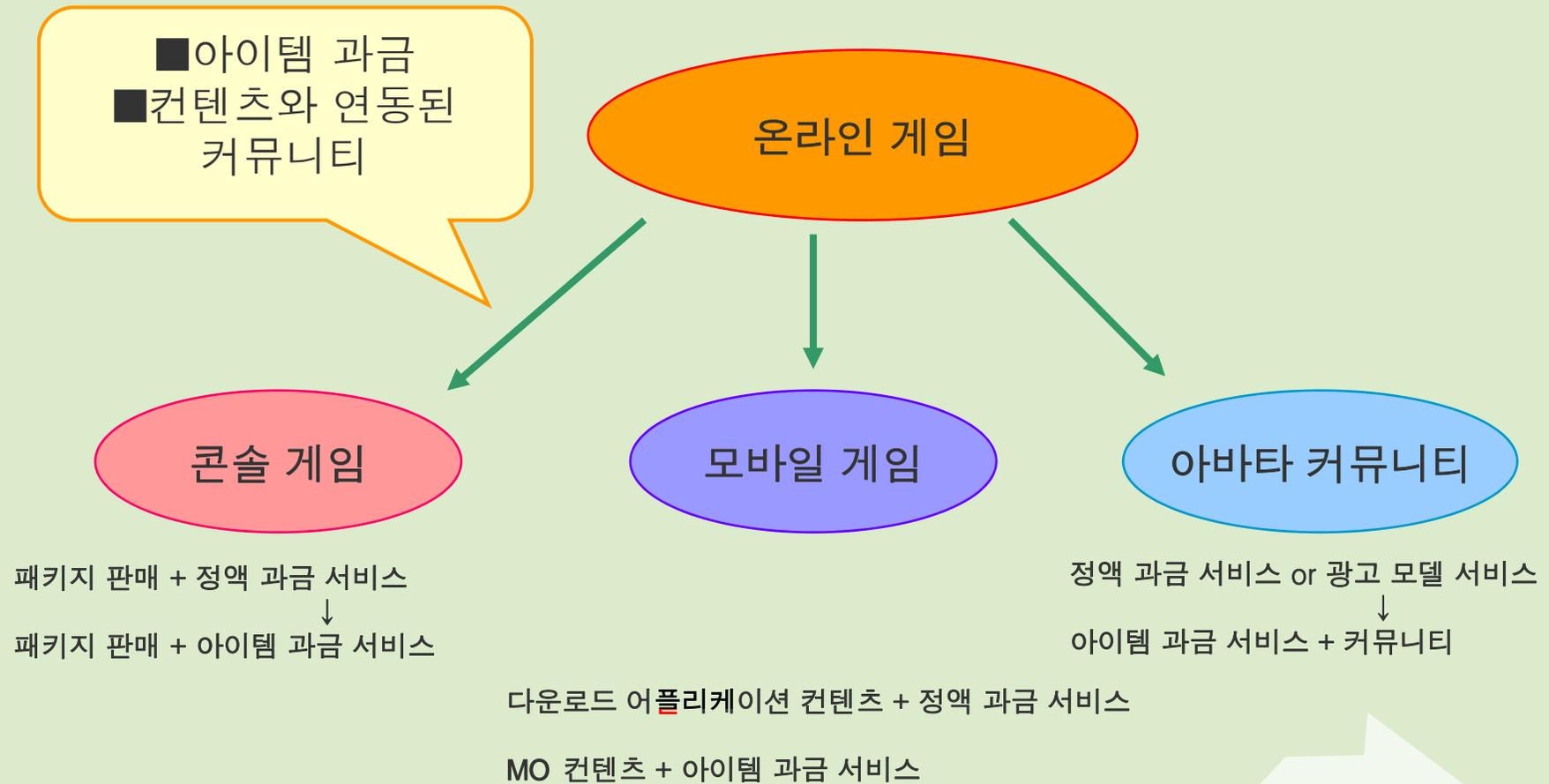
2001년~2006년 히트 타이틀은 대부분  
한국에서 개발된 게임

PC온라인 게임의 약 60%가 한국 타이틀



2007년~2008년에는 일본, 중국, 대만  
게임 타이틀도 히트

# 온라인 게임 비즈니스 모델의 파급효과



# 온라인 게임 불법 접속 급증



2007년~2008년 인터넷 개인인증 및 결제인증에서  
온라인 게임과 관련된 문제가 급증



JOGA

●개인인증

회원기업 공통의 개인인증 보안대책을 검토

●결제인증

- 신용카드사와 연계하여 **신용카드사가 권장하는** 전자결제인증시스템을 적극 도입
  - 현재 **도입율**은 전체 인터넷 통신판매/서비스 사이트 중 최고 수준
- 