



2010 세계 게임시장 전망 세미나

국내 모바일게임 시장 결산 및 전망

2010/01/28

(주)게임빌 송재준 마케팅이사

1. 2009년 국내 모바일게임 시장 결산

- 1.1. 국내외 모바일게임 시장 규모
- 1.2. 특정장르 편중화
- 1.3. 터치폰 대중화
- 1.4. 가격 차별화
- 1.5. 글로벌 오픈마켓 진출
- 1.6. 국내 스마트폰 & 오픈마켓 등장

2. 2010년 국내 모바일게임 시장 전망

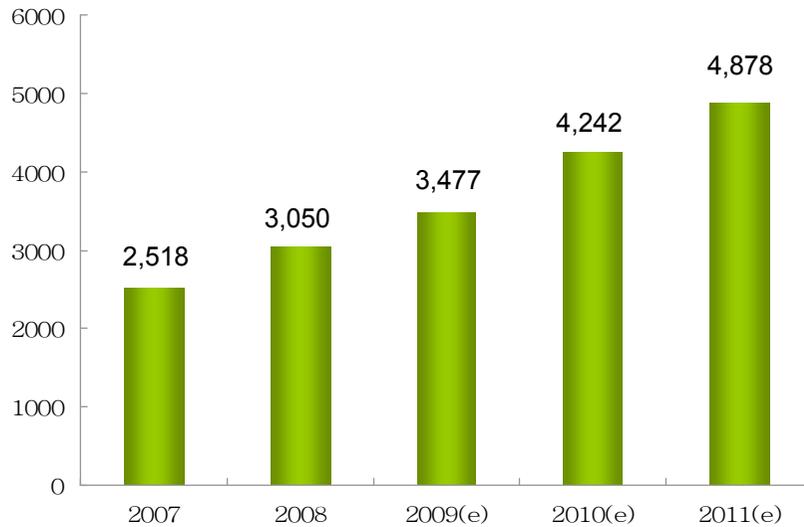
- 2.1. Smartphone
- 2.2. Open Market
- 2.3. Digital Distribution

2009년 국내 모바일게임 시장 결산



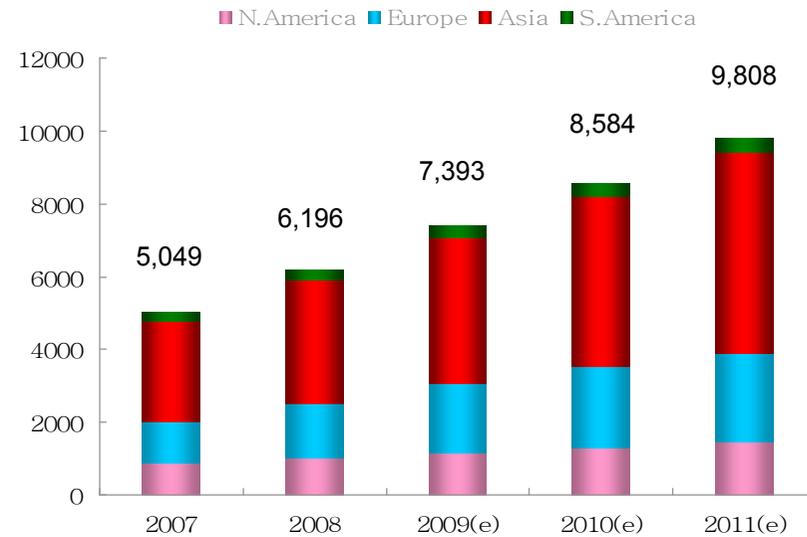
Korea

(unit : 억원)



Global

(unit : mill U\$)



- 모바일게임 시장은 세계 전 지역에서 지속적으로 상승할 것으로 전망
- 2009 → 2010 (국내 시장 ▲ 22%, 글로벌 시장 ▲ 16%)
- 고사양 스마트폰의 보급에 의한 성장 지속
- 글로벌 오픈마켓을 통한 시장 확대

특정 장르 편중화

리듬액션



RPG

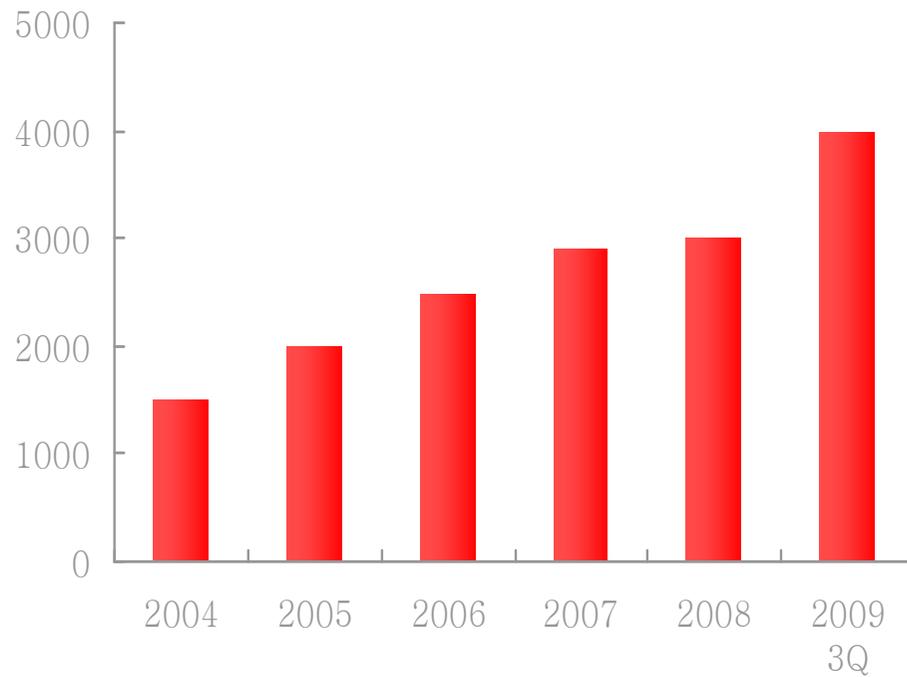


야구

아케이드



가격 차별화





Apple US
App Store
RPG
[2009.12.20]

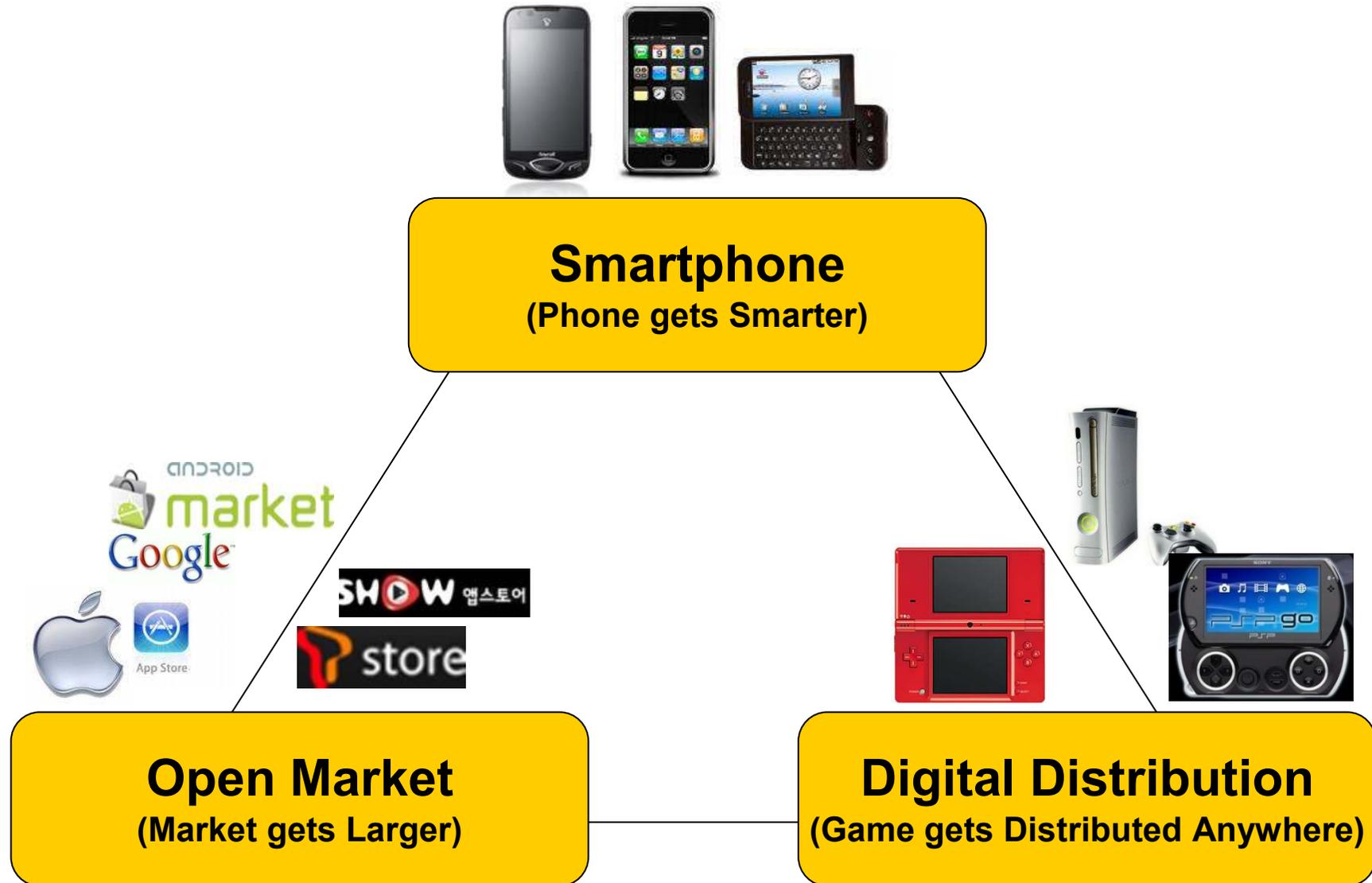
국내 스마트폰 & 오픈마켓 등장



2010년 국내 모바일게임 시장 전망



3 Keywords in 2010



Smartphone & Open Market

SAMSUNG Application Store About Top Apps Support

TOP APPS

- Games
- Entertainment
- Health/Life
- E-Book
- Productivity
- Reference
- Social Networking
- Utilities
- Handmark

Games HOME > Top Apps > Games

NOT

- Prince of Persia HD - OMN
- 3D Speed City
- Guitar Hero World Tour
- 3D Volcano Island
- Zingmagic Chinese Chess
- Prince of Persia HD - ACM
- The Final Battle (PPC3)
- Block Breaker - Deluxe 2
- ZENO Om
- Pearakia (PPC3)
- Frutakia (PPC3)
- Snake (PPC3)

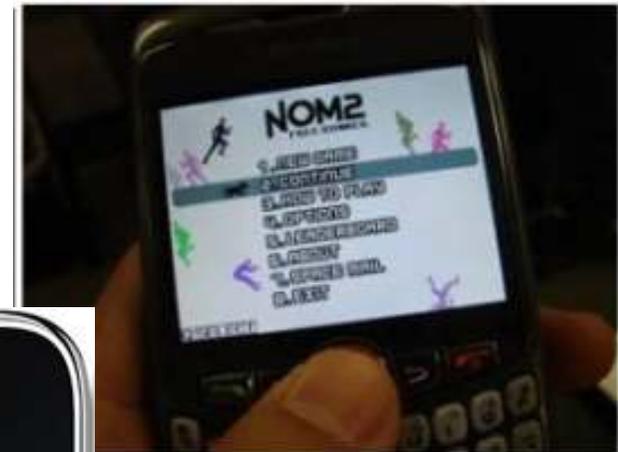
ZENONIA for Omnia2

Gamevil
£ 3.50
★★★★★
View Details

"The legendary journey has begun!"

Related Sites: Samsung Mobile Devices Samsung Mobile Innovator

Privacy Policy | Terms and Conditions | Site Map | Become a Partner
Copyright © Samsung Electronics Co. Ltd. All rights reserved.

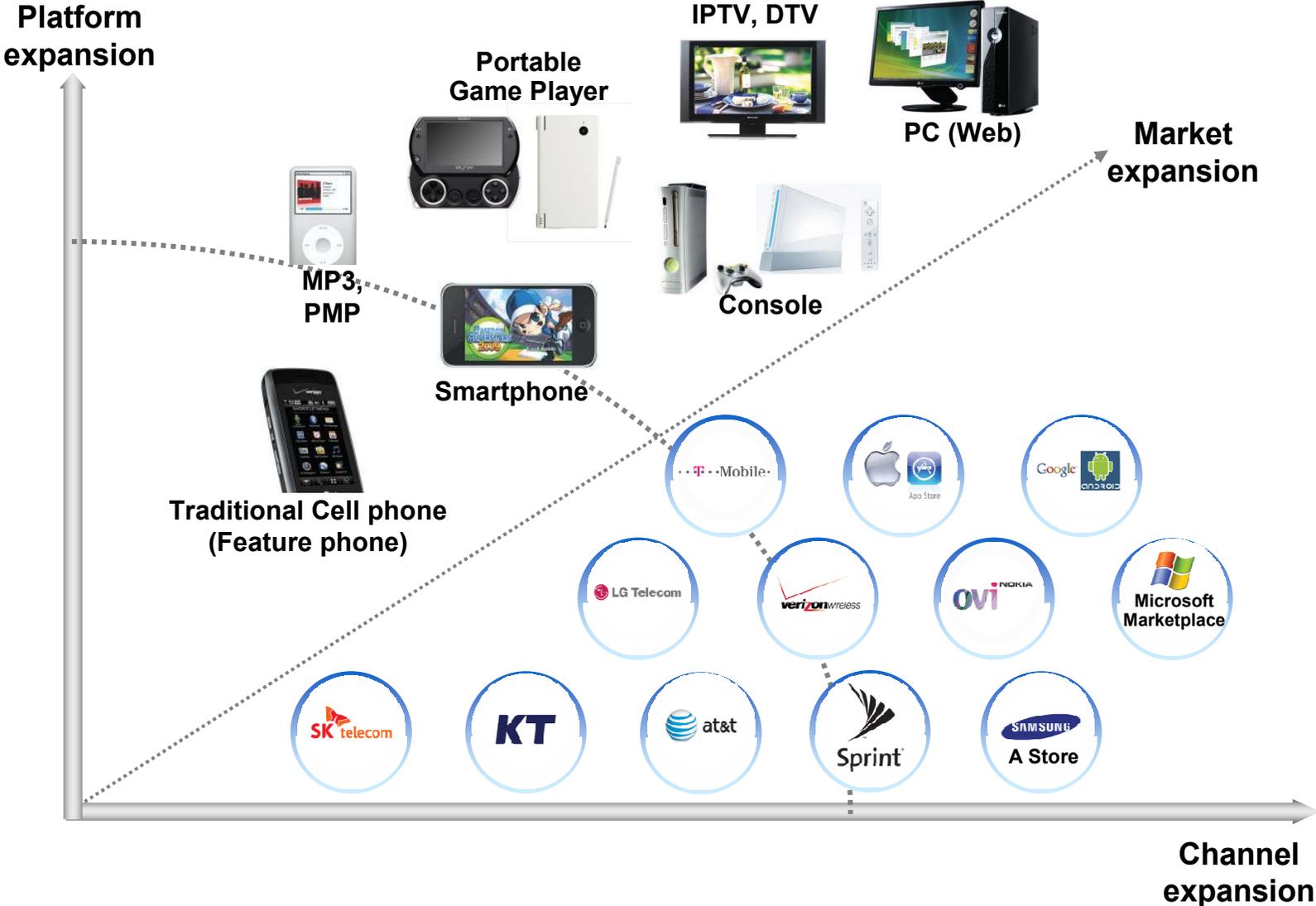


Digital Distribution

휴대전화 단말기, MP3 플레이어, PMP, 휴대용 게임기 등 Device가 Convergence되고, 이들 콘텐츠 마켓이 Digital Distribution 되면서 콘텐츠 유통 마켓의 Convergence가 확대되고 있다.
Convergence 시대에서 '모바일 게임'의 정의(Definition)는?



Market Expansion





Thank You!

jjsong@gamevil.com
송재준 마케팅이사