

韓国ゲーム産業データブック = 市場動向及び企業案内 =

B5判 401頁 ISBN4-939153-53-3 C3033 定価 36,750円(35,000円+税)

【本書構成】

第1部 データ編

1. ゲーム産業総括

- 1-1 ゲーム産業の市場規模
- 1-2 輸出入現況及び韓国市場規模

2. ゲーム別市場規模及び現況

- 2-1 オンラインゲーム
- 2-2 ビデオゲーム
- 2-3 モバイルゲーム
- 2-4 PCゲーム

3. ゲーム関連企業現況

4. デジタルコンテンツ産業

5. 技術開発動向

6. ゲーム等級分類及び事由別統計

7. 世界のゲーム市場

- 7-1 世界のゲーム市場現況
- 7-2 米国
- 7-3 ヨーロッパ圏
- 7-4 アジア及び中華圏
- 7-5 東南アジア圏

第2部 韓国のゲーム産業支援政策

第3部 企業編

ゲーム産業はITや映画と同様に韓国が国をあげてその育成に力を注いでいる産業である。文化観光部、各種新聞社、韓国ゲーム産業開発院等の主催で毎年各分野で多くにコンペや大会が開催されています。ゲーム競技はe-スポーツとも称せられ、高い人気を集めています。これらは開発、産業振興、教育、文化、国際展示会、人材養成等多岐に渡っており、優秀者には賞金や各種の助成及び支援が行われています。また、海外進出も積極的に推進しています。韓国においてゲーム産業は代表的なベンチャービジネスの1つとなっています。

書店名 番線	注文数	客注
韓国ゲーム産業データブック = 市場動向及び企業案内付 = ISBN4-939153-53-3 C3033 定価 36,750円(本体 35,000円)		
発行 ビスタ ピー・エス		取扱：官報販売所

ビスタ ピー・エス 〒410-2418 静岡県伊豆市堀切 1004-263

Tel/Fax : 0558-72-6809 e-mail: customer@vistaps.com <http://www.vistaps.com>