

Sector de Videojuegos en Corea del Sur

“PLAY IN KOREA”

**PRESS
START**



Jose Serrano
Gestor de Innovación
ACCIÓ Corea del Sur

Sesión Informativa
Barcelona, Catalunya
Marzo 2018



**Catalonia &
Trade & Investment**



Generalitat de Catalunya
Government of Catalonia

CataloniaConnects

catalonia.com



NIVEL 1: PANORAMA DE LA INDUSTRIA

NIVEL 2: LA MISIÓN G-STAR 2017

NIVEL 3: OPORTUNIDADES EN 2018

NIVEL 1: PANORAMA DE LA INDUSTRIA

GET READY!





SEÚL

CAPITAL DE COREA DEL SUR



GAMERS
50%
DE LA
POBLACIÓN

RPG
EL GÉNERO MÁS
POPULAR



50.5
MILLONES
DE HABITANTES



63%
MERCADO PC-ONLINE

34%
MERCADO MÓVIL

33 052 €

GDP PER
CAPITA PPP



1. Alta Velocidad de Internet

- ✓ Velocidad media de **Internet Fijo**: **1ª posición** con 26.3 Mbps. *(España: 14.5 Mbps).* *1
- ✓ Velocidad media de **Internet Móvil**: **10ª posición** con 11.2 Mbps. *(España: 13.4 Mbps).* *1
- ✓ Usuarios de Internet: **14ª posición** con el **92.8% de la población**. *(España: 80.6%).* *2
- ✓ Número de suscripciones de banda ancha por cada 100 habitantes: **5ª posición**. *(España: 20ª).* *3



2. Uso de Dispositivos Móviles

- ✓ Penetración de uso de **Smartphones**: **4ª posición** con el 72% de la población. *4
- ✓ Suscripciones de **LTE/4G**: **1ª posición** con el 96% de cobertura. *5
- ✓ Excelente red de telecomunicaciones en el transporte público. Casi la mitad de la población de Corea, reside dentro del área metropolitana de Seúl.

*1Fuente: Akamai, Q3 2016

*2Fuente: International Telecommunications Union, 2016

*3Fuente: OECD, 2016

*4Fuente: Newzoo's Global Mobile Market Report, 2017

*5Fuente: OpenSignal.com, 2017

3. Dominio de Empresas Locales

DISPOSITIVOS MÓVILES



80% Samsung / LG (Android)

vs

12% Apple (iOS)

JUEGOS ONLINE



>



STEAM no opera en Corea ya que el sistema no se adapta a la regulación coreana para control de acceso de jugadores menores de edad.

MOTORES DE BÚSQUEDA

50% Naver

vs

37% Google



REDES SOCIALES

49 Millones MAU KakaoTalk

vs

17 Millones MAU Facebook



Fuente: Onavo Insights. Junio, 2016

4. Importancia de E-sports



- ✓ Hay más de 1 000 jugadores profesionales.
- ✓ En 2014, hubo **9 torneos** dedicados a League of Legends.
- ✓ Grandes empresas del país actúan como sponsors: Samsung, Korean Air, Asiana Airlines.

5. Fenómeno de PC-Rooms / PC-Bang / Internet Café / VR-Rooms / Game-Rooms



- ✓ Hay más de **12 500 PC-Bangs (2015)** ubicados por el país.
- ✓ Nuevo concepto: **VR-coffee rooms** donde se fusiona el cibercafé, la cafetería, y el lugar de experiencia de realidad virtual:
 - Cuentan con un tamaño medio de 220m2 y con tecnología de Oculus, HTC, Samsung y LG.
 - Existen más de 10 en Corea.

- ✓ Transformación tecnológica y apuesta del sector TIC como motor para el desarrollo económico del país.
- ✓ Democratización del **acceso a Internet en los años 90.**
- ✓ Organización del **evento internacional G-Star.**
- ✓ En el 2000, la creación del evento de e-sports **World Cyber Games (WCG)** por parte del Ministerio de Cultura y el Ministerio de TIC con sponsors de Samsung y Microsoft.
- ✓ **Concepto de Economía Creativa:** marco colaborativo de trabajo de diversas industrias (incluyendo el gaming): empresa privada, start-ups, media, centros universitarios...
- ✓ Inversión intensiva del gobierno de Corea y autoridades locales en **gaming hubs.**
- ✓ **Estricta regulación** para control de la adicción al juego.

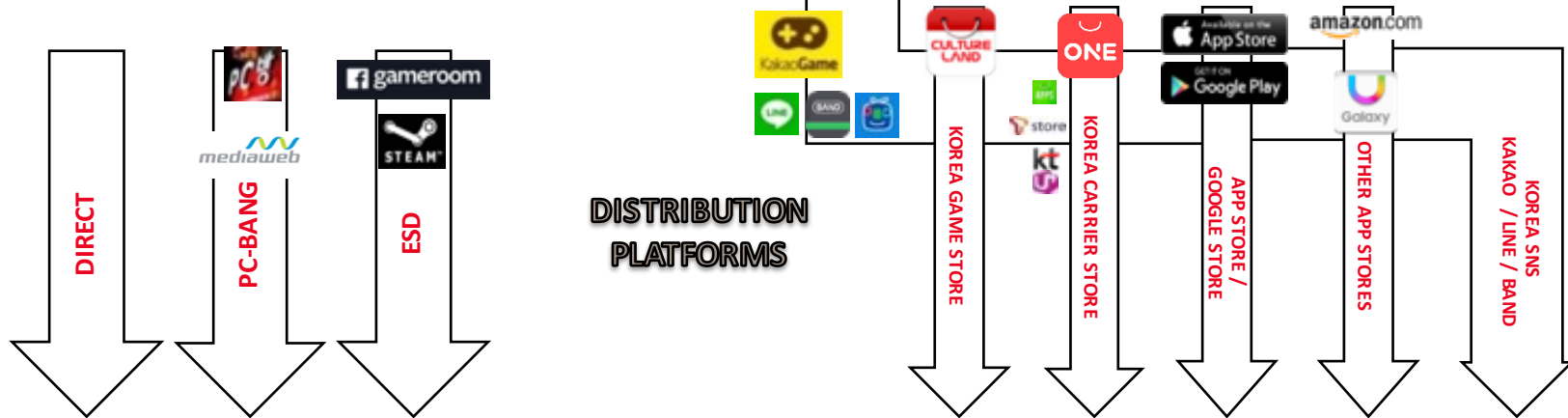


K<Startup

DEVELOPERS

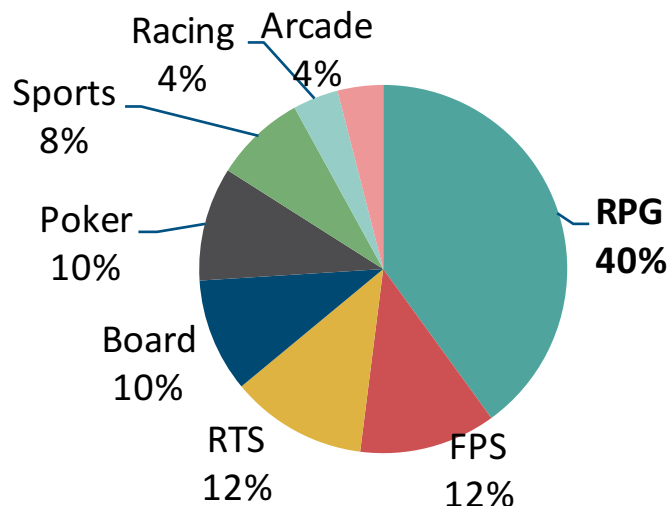
PC ONLINE

MOBILE

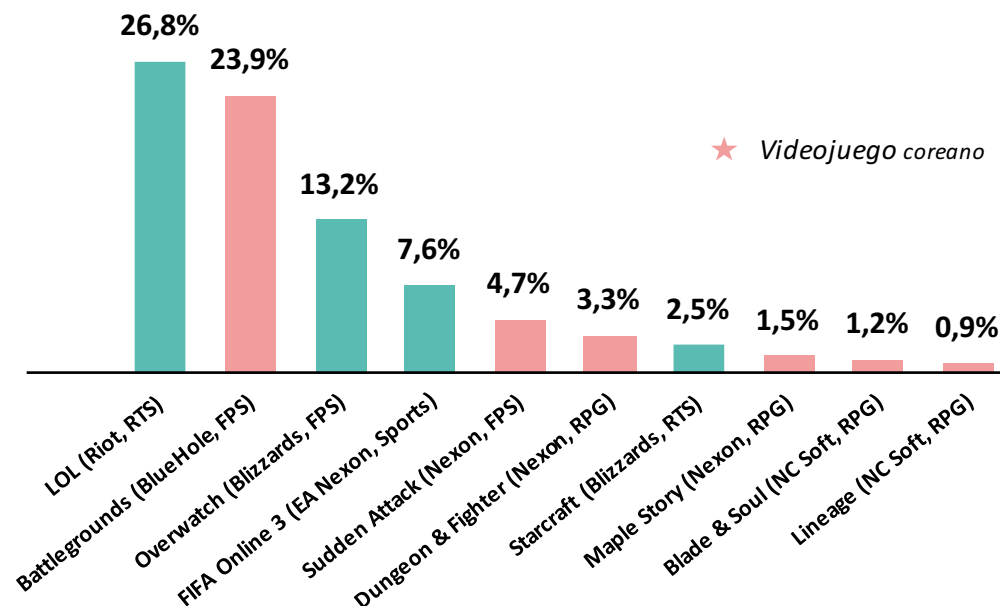


USERS (KOREA MARKET)

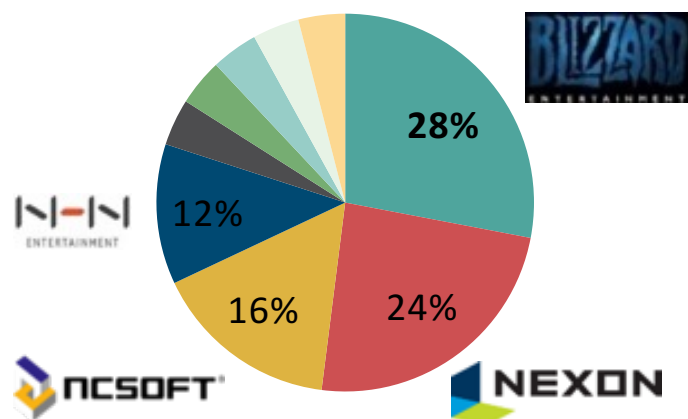
Género de los Top 50 Juegos Online



Market Share de los Top 10 Juegos Online



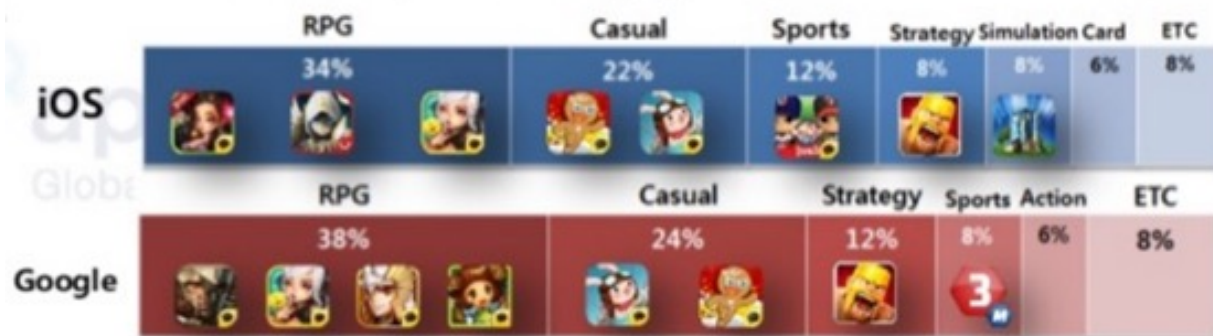
Desarrolladores de los Top 25 Juegos Online



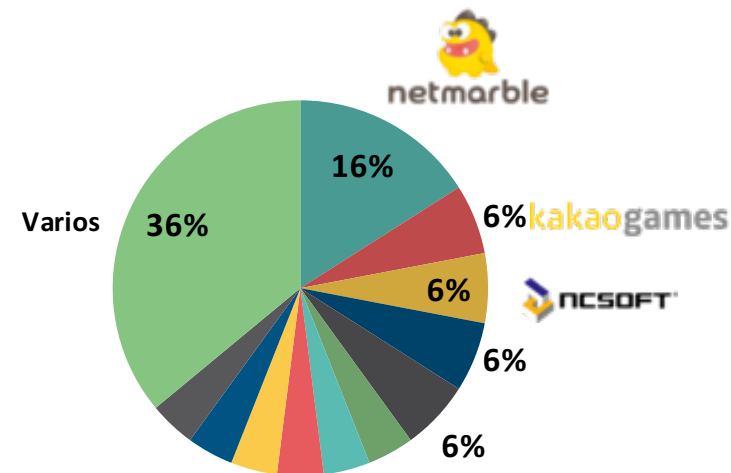
- ✓ Los juegos **RPG** dominan el mercado.
- ✓ **League of Legends, Battlegrounds y Overwatch** ocupan más del 60% del mercado.
- ✓ Rápido crecimiento de la empresa coreana BlueHole.
- ✓ **3 grandes developers/publishers coreanos:**



Genres of Top 50 iOS/Google games



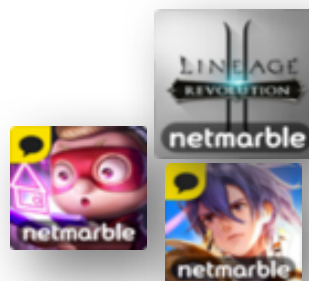
Publishers de los Top 50 Juegos para Móvil



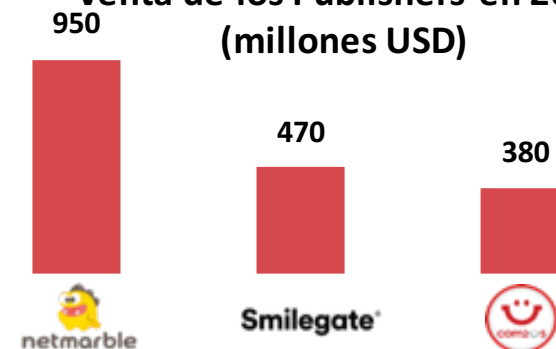
Fuente: AppAnnie. Mayo 2016.

- ✓ Mercado dominado por Android:
 - **Corea (21%)**, junto a Japón (36%) y EEUU (18%), generan el 75% de ingresos de GooglePlay (Fuente: AppAnnie, Enero 2014).

- ✓ Importancia de la **plataforma Kakao**: 15 de los top 50 juegos (grossing apps) en la GooglePlay de Corea son distribuidos a través de Kakao.



Venta de los Publishers en 2015 (millones USD)



NIVEL 1: PANORAMA DE LA INDUSTRIA

GET READY!

NIVEL 2: LA MISIÓN G-STAR 2017

YOU WIN!

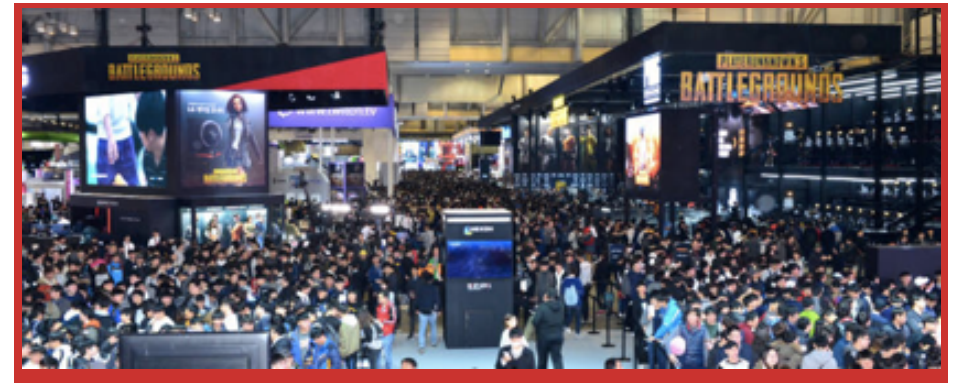
LA MISIÓN EN CIFRAS



2
CIUDADES

5
DÍAS

5
START-UPS



CataloniaConnects
Gaming Mission to Korea
G-Star 2017

November 13th-17th, 2017

Catalonia & Investment

Generalitat de Catalunya
Government of Catalonia



bibold
bi, mobility & cloud

3
REUNIONES
GRUPALES CON
AAA
PUBLISHERS



15
REUNIONES
INDIVIDUALES

5
REUNIONES CON
INVERSORES

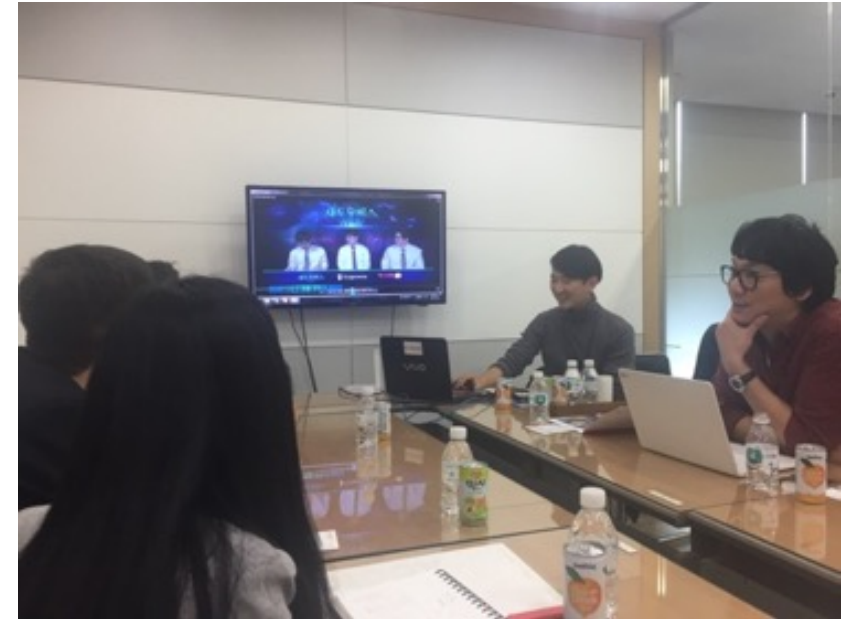
+25
REUNIONES
B2B G-STAR



5
EVENTOS DE
NETWORKING

+100
NUEVOS
CONTACTOS

- ✓ Introducción al mercado coreano.
- ✓ Cena de bienvenida con expertos del sector.
- ✓ Organización de Reuniones Individuales.
- ✓ Organización de Reuniones Grupales.
- ✓ Visita a VR-Room.

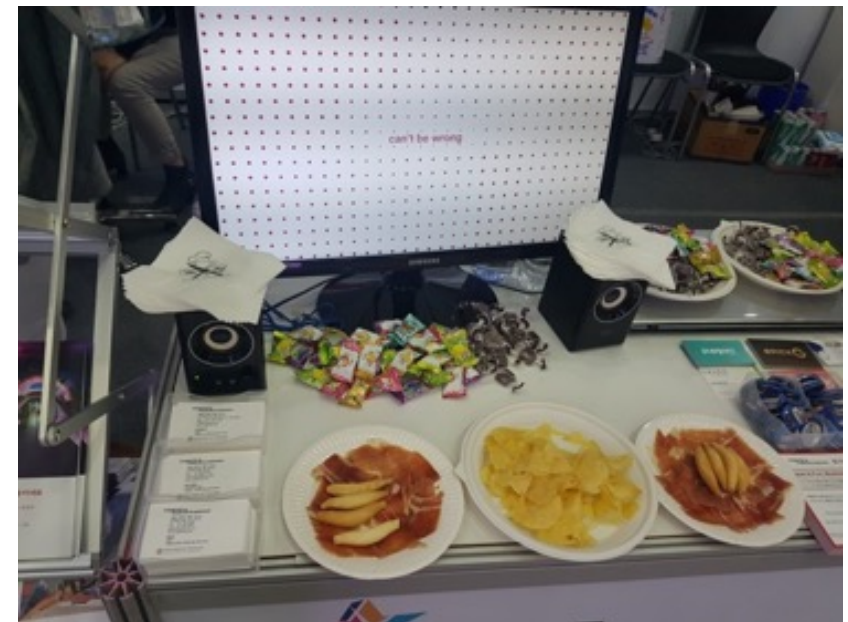




- ✓ Participación en G-Star 2017 con stand propio.
- ✓ Acceso a zonas B2B y B2C.
- ✓ Organización de Reuniones Individuales en la plataforma B2B.
- ✓ Participación en Evento de Inversores.



- ✓ Fiesta Oficial de Bienvenida.
- ✓ Networking Sessions en nuestro stand "Tapas & Fun".
- ✓ Asistencia a Networking Parties.



- ✓ Publicación de la entrevista a ACCIÓ previa al evento en el medio Inven (portal con más de 2 millones de visitas diarias).
- ✓ Reportaje de nuestro stand con entrevistas a los participantes y fotografías de nuestro evento de networking “Tapas & Fun”.
- ✓ Reseña de la misión incluida en el magazine de promoción del evento, compartiendo página con las grandes empresas nacionales e internacionales.

[인터뷰] 카탈루냐 무역투자청, “지스타 통해 게임 선진국 한국과 교류했으면”

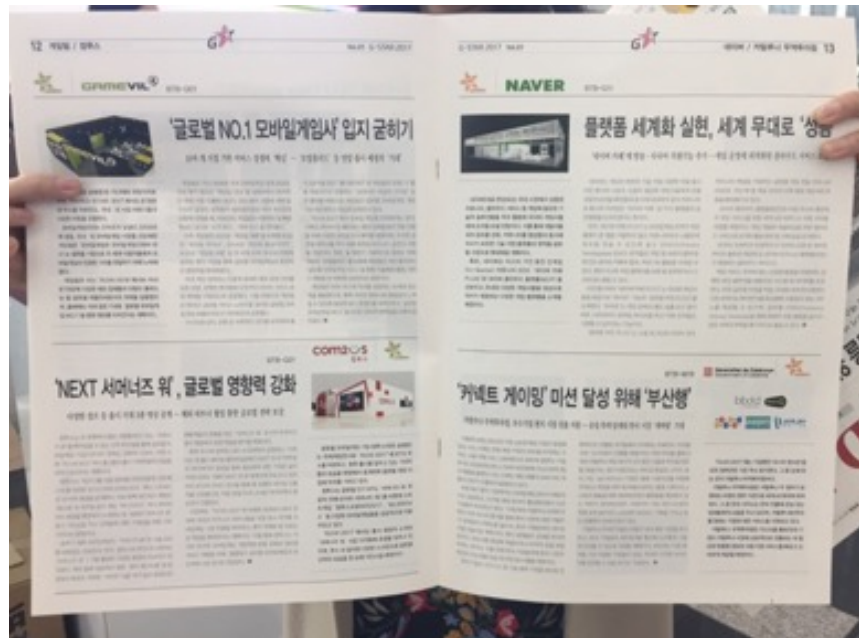
이현수 (hls@inven.co.kr)



▲ 카탈루냐 무역투자청 백장미 소장(左), 호세 세리노(José Serrano Molina) 이노베이션 과장(右)

우리에게는 스페인의 카탈루냐 지방은 문주익의 영웅 황영조와 FC바르셀로나를 비롯한 축구팀 그리고 가우디의 사그라다 파밀리아 대성당 정도밖에 안 알려졌지만, 사실 스페인의 경제 상황과도 같은 곳이다. 카탈루냐는 스페인을 구성하고 있는 17개의 자치 주 중에서 경제/산업의 중심으로 스페인 전체 GDP의 25%를 차지할 만큼 스페인 경제에 큰 비중을 차지하고 있다.

영국의 파이낸셜타임스는 2016년 연차보고서를 통해 카탈루냐를 남부 유럽 내 가장 매력적인 투자지역으로 선정하기도 했다. 역사와 언어 등의 문제와 상관없이 카탈루냐는 주 정부 주도하에 중앙정부와는 별도로 무역 투자청을 운영하고 있다. 그리고 이번 지스타 2017에 카탈루냐 무역투자청은 B20관에 별도의 부스를 차렸다.



NIVEL 1: PANORAMA DE LA INDUSTRIA

GET READY!

NIVEL 2: LA MISIÓN G-STAR 2017

YOU WIN!

NIVEL 3: OPORTUNIDADES 2018

**HIGH
SCORE**

- **Experimentar el 4ª mercado mundial de videojuegos y su diversidad:**
 - **E-sports:** madurez del mercado coreano.
 - **Mobile games:** demanda de diversidad con mayor demanda de mid-core y hard core games.
 - **VR / AR:** demanda de contenidos.
 - **Serious games:** impulso de la industria para combatir la connotación negativa de los videojuegos.
 - **Indie games:** Crecimiento del Busan Indie Festival.

- **Aportar Creatividad y Diseño** en las historias de los videojuegos: Creative Economy Policy.



- **Explorar el mercado asiático de China, Japón y Corea.** Entender sus similitudes y diferencias culturales y del sector gaming.
- **Contactar con potenciales socios estratégicos** para la entrada de empresas coreanas al mercado Europeo.
- **Participar en G-Star 2018:** el principal evento de videojuegos en Asia.





INNOVATION



FINANCING



START-UPS



INTERNATIO
NALISATION



CLUSTERS



FOREIGN
INVESTMENT



Catalonia



South Korea

INTERNATIONAL GRANTS PROGRAMME "NUCLIS"

Financial support to Catalan companies with international technological cooperation projects with partners in Korea



MARIE SKLODOWSKA-CURIE RESEARCH FELLOWSHIP PROGRAMME

Mobility program that provides financial support to Catalan companies / TECNIO centres to offer 2-year employment contracts to experienced researchers in order to develop an applied research project.



GAME OVER

DO YOU WANT TO CONTINUE ?

▶ YES

NO



Contacto

Jose Serrano

Gestor de Innovación

Oficina de Corea

jserrano@catalonia.com

Teléfono

+82-2-782-8280

E-mail

seoul@catalonia.com

Ubicación

Edif. Leema, Jongno-gu
Seúl, Corea del Sur

ACCIÓN - Corea del Sur

Jang Mi Baek



Korea Office
Director

Sang Yoon Kim



Senior
Manager

Natalia Ha



Trade
Manager

Jose Serrano



Innovation
Manager

BARCELONA AMSTERDAM ACCRA BEIJING BERLIN BOGOTA BOSTON BRUSSELS BUENOS AIRES CASABLANCA COPENHAGEN
DUBAI HONG KONG ISTANBUL JOHANNESBURG LIMA LONDON MEXICO CITY MIAMI MILAN MONTREAL MOSCOW
MUMBAI NAIROBI NEW YORK PANAMA PARIS SANTIAGO DE CHILE SAO PAULO SEOUL SHANGHAI SILICON VALLEY
SINGAPORE STUTTGART SYDNEY TEHRAN TEL AVIV TOKYO WARSAW WASHINGTON DC ZAGREB-BELGRADE