주제 – 모바일 게임산업 독점으로 인한 양극화

제목 –

For kakao 게임에 대한 인식 (구글 설문 등 이용)

모바일 게임 산업의 극 초기 (앵그리버드, 플랜트앤좀비, 스왐피, 바운스볼, 컷더로프) – 향수

카카오톡의 등장 - 카카오가 게임 산업에 참여

초기엔 애니팡 등 큰 호응 얻음

For kakao 게임들이 차트를 점령하기 시작

재미가 없는 kakao 게임들이 비 kakao 게임들보다 높은 순위를 차지하는 현상 발생 **(양극화)**

점점 사람들이 for kakao에 거부감 갖게됨 (독점 많이했음을 강조)

*+ kakao가 게임산업을 독점하지 않았더라면 사람들이 더 재밌는 게임을 할 수 있지 않았을까? 하는 의문 제기*

현 실태 -> 차트 50위안에 for kakao가 3개 밖에 없음

결국 자업자득으로 붕괴 후 -> 현재 게임 차트를 봐도 깨끗하고 공정한 시장은 아님(게임 산업 전체에 악영향을 미침) – 여전히 해결해야할 과제가 많음