

報道関係 各位

2005年7月21日

NHN Japan 株式会社

NHN Corporation、米国現地法人を設立

～アジア市場に続き、米国市場へ進出～

<<< 韓国 NHN Corporation 発表資料抄訳 >>>>

韓国 NHN Corporation (本社：韓国ソウル、CEO：金範洙)は、日本及び中国に続き、米国市場進出に向け、現地法人 NHN U.S.A. (仮)を設立することを発表致します。

NHN U.S.A.設立に伴い、NHN Corporation のゲーム開発子会社である NHN Games の代表を務める文泰植が NHN U.S.A.の代表(予定)となり、米国市場での事業展開を本格的に推進して参ります。

米国市場進出に向け、2005年4月よりプロジェクトチームを発足させ、市場調査及び事業検討を実施して参りました。今後 NHN Corporation は、NHN U.S.A.を通じて米国での事業戦略の策定、人材採用など米国での事業を本格的に展開する準備を行っていく予定です。

韓国 NHN Corporation の CEO である金範洙は「市場調査を実施した結果、米国はブロードバンドの普及率に比べて、インターネットゲームサービスは初期段階であり、今後成長が見込まれる分野であることが判明致しました。現在 NHN が展開するサービス規模は、韓国・日本・中国での総同時接続者数が100万人規模に達しており、今後成長が見込まれる米国市場においても十分競争力があると判断し、本格的な米国進出を決定致しました。」と語っています。

NHN は今後1年程度の準備期間を経て、米国にてインターネットゲームポータルサイトを開設し、ゲームとコミュニティを融合したサービスを展開していく予定です。

Access Media International 社の調査によると米国のインターネット利用者数は、2004年末時点で1億8,250万人(世界第一位)に達しています。また2005年5月に米国ロサンゼルスで開催された世界最大のゲーム見本市である E3 においても、次世代ゲーム機と同様、インターネットゲームサービスが話題となり、今後更なる市場拡大が見込まれるものと期待されています。

記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

プレスリリースに記載されている内容は発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。予めご了承ください。