

<산업> 2005년의 평가와 2006년의 전망

비디오 게임 판매가 2005년 6% 올라

NPD 그룹의 시장분석 보고서에 의하면, 비디오게임 산업이 지난 2005년 전체 수입면에서 6%가 상승하여 105억 달러의 규모로 성장하였다. 이 수치는 2002년 103억달러를 넘어서면서 비디오게임 산업이 최초로 100억 달러를 능가한 것과 비교해서도 기록적인 수치이며, 2004년도의 99억 달러대의 규모에 비하면 무려 6억 달러가 성장한 수치이기도 하다. 비디오게임 산업의 이같은 성장은 휴대용 하드웨어와 게임들의 강세에 의해서 이루어졌다. 그러나 비디오게임 고유의 콘솔과 이와 관련된 소프트웨어들은 줄어든 것으로 발표되었다.

소니가 생산한 플레이스테이션 포터블의 휴대용 기기, 액세서리, 그리고 소프트웨어들, 닌텐도가 생산한 경쟁 상품들의 판매는 지난 금요일 NPD 그룹이 발표한 보고서에 따르면, 향후 콘솔 시장에 감소를 가져오는 요인이 될 것이라고 이야기하고 있다. NPD 그룹은 워싱턴에 그 본사를 두고 있는 시장조사 회사이다.

미국에서 소매 판매에서 거의 2/3 이상의 통계치들을 소유하고 있는 NPD는 소니의 플레이스테이션 2, 그리고 마이크로소프트의 엑스박스과 같은 하드웨어의 판매가 3% 감소하였으며, 이것은 콘솔게임 소프트웨어 판매를 12% 감소시켰다고 발표하였다.

반면에, 휴대용 하드웨어의 판매는 지속적인 성장을 보여주고 있는데, 거의 2배 이상의 성장률을 보여주고 있다. 휴대용 소프트웨어는 판매면에서 42%의 성장을 보여주었다. 휴대용 기기의 전체 시장은 올해에만 14억 달러의 규모로 성장하였다.

이같은 판매면에서 새로운 기록을 기록한 것은 강력한 휴대용게임 시장의 성장에 기인한 것으로 분석되었다. 이 강력한 휴대용게임 시장은 콘솔 시장의 감소를 가져온 요인이기도 하다. 단지 휴대용게임 시장이 본격적으로 시장에 출시된 지 단지 2년 만에 휴대용 소프트웨어 게임 타이틀은 10억 달러 대를 기록하며 약진을 보이고 있으며, 미국 내의 휴대용 게임 하드웨어, 소프트웨어, 그리고 기타 부수 액세서리 범주까지 모두 합쳐서 14억 달러의 규모를 만들어내고 있다.

이를 좀 더 구체적으로 살펴보면, 이것은 2004년과 비교해서 휴대용 하드웨어 시장에서 96%, 휴대용게임 소프트웨어 시장의 42%, 그리고 액세서리 시장의 88%가 상대적으로 증가한 시장규모를 보여주고 있다.

“올해 비디오 산업계의 가장 큰 이야기는 다소 나이든 플레이어들을 타겟으로 한 휴대용 게임기 시장의 확대이다.”라고 NPD의 아니타 프레저(Anita Frazier)는 말했다. 덧붙여, “아마도 추측하건데, 휴대용 게임 시장은 2006년엔 콘솔 시장의 판매의 일부를 잠식할 것으로 보인다”

콘솔시장은 그다지 평안하지 않았는데, 그 이유는 하드웨어 판매량이 급속히 줄어든 것에

있다. 실제로 콘솔 하드웨어 판매량이 줄어든 것은 높은 사양의 소프트웨어 게임타이틀과 소비자가 관심을 가지고 있는 차세대 게임 콘솔 하드웨어 출시의 연기가 영향을 미친 것으로 보인다. 2005년 동안에, 콘솔 하드웨어, 소프트웨어 그리고 액세서리들은 각각 3%, 12%, 8%의 2004년과 대비해서 감소를 보여주었다.

게임보이 어드밴스(GameBoy Advance : GBA)의 약진

닌텐도 DS, 소니의 PSP의 하드웨어와 소프트웨어, 액세서리 등의 강력한 판매는 비디오게임 산업이 새로운 기록을 세우며, 기존 기록을 깨뜨리는데 도움이 주었던 것만은 분명하다. 실제로 휴대용 시장의 표본으로서의 역할은 닌텐도의 GBA가 주도하였다.

사실, 2005년도의 휴대용 게임기 시장의 확대에는 GBA의 역할이 주도적이었다. 2005년에 GBA 소프트웨어는 전체 휴대용 소프트웨어 판매 단위의 64%를 점유하고 있으며, 판매액 면에서도 전체 휴대용 소프트웨어 판매액의 52%를 차지하고 있다.

“엑스박스 360의 출시는 2005년 비디오게임 산업의 사건으로 기록될 것이다. 그러나 이것은 차세대 콘솔이 소비자 시장에서 지난해가 끝날때까지 획기적이고, 강력한 영향력을 미친 것으로 평가될 수는 없지만, 미국 소매시장에서의 소니와 닌텐도의 비디오 게임 콘솔이 인기를 끈 것만은 분명하다.”라고 NPD Group의 산업 애널리스트인 아니타 프래저(Anita Frazier)는 말했다.

“2005년도의 전체 시나리오는 휴대용 게임기의 놀라운 확장에 있다. GBA는 점진적으로 지속적으로 판매되어질 것이다. 그리고 닌텐도 DS와 소니의 PSP는 기존의 나이든 게이머들을 휴대용게임 포맷에 끌어당기는 시장의 효과를 가져왔다.”

콘솔게임들을 위한 시장은 소니와 마이크로소프트, 닌텐도와 같은 거대 하드웨어 제조사들을 다치게 하는 현상을 야기시킬지도 모른다. 특히, 이들의 새로운 하드웨어 플랫폼의 이동 과정에서 이 같은 일이 발생할 가능성이 높아 보인다.

NPD의 자료는 무선이나 혹은 PC 게임들의 판매를 포함하고 있지 않다. 그리고 무선이나 PC게임 시장을 포함했다면, 아마도 전체 판매의 10%가 상승한 것으로 분석되었을 것이다.

“우리는 2005년 캘린더를 분석하고, 이를 토대로 예측해 보는 과정을 통해서 2006년도 상반기에는 다소 느슨한 판매가 나타날 것으로 예측하고 있다.”라고 이 보고서는 투자자들을 위한 평가에서 Prudential Securities의 브렌트 툴(Brent Thill)이 기술하고 있다.

2005년의 상위 10개 게임

2005년 초에는 소니의 플레이스테이션 2 하드웨어의 출시가 소프트웨어 판매의 기세를 꺾어 놓을 전망이다. 반면, 하반기에 이르면 발행업자들은 Electronic Arts의 “대부(The Godfather)”, Take-Two Interactive Software와 같은 매우 높은 기술력을 갖춘 게임들이

더욱 확실한 게임의 질을 보장받기 위해서 출시를 연기하기도 했다. 크리스마스 연휴 시즌에 마이크로소프트사의 새로운 엑스박스 360 콘솔의 출시는 일부 소비자들에게 새로운 게임을 구매하는 것을 연기하도록 만들기도 했다. 소니와 닌텐도는 새로운 하드웨어의 출시를 2006년으로 늦추기도 했다.

2005년도의 이러한 추세는 크리스마스 연휴 기간에 더욱 극명하게 드러났다. 시장의 선두 발행업자인 Electronic Arts와 Activision은 12월에 끝나는 그들의 3번째 실질적 분기의 판매와 이윤이 그들이 이번 연휴 시즌에 기대했던 판매액보다도 낮은 성장세를 보여주었기 때문에 실망을 할 수밖에 없었을 시기에, 대부분의 발행업자들은 연휴 시즌동안 인기를 끌 것으로 보이는 게임의 가격을 감소시켰다. Electronic Arts와 Activision사는 모두 이런 사례들을 주의 깊게 보았어야 할 것이다.

비슷한 경우이지만, Take-Two Interactive Software는 최근까지 2006년 첫 분기에 감소될 것이라는 전망을 보여주고 있다. 이 예측에는 연휴 기간 동안의 판매에서의 부진도 포함되어 있다. 결국, 이런 현상은 게임 산업 전체에 해당되고 있다.

최근 발표된 리서치 기관의 조사들과 애널리스트들의 분석에 의하면, 콘솔과 휴대용 게임을 위한 비디오게임 판매는 12월달에 4% 하락세를 보여주었다.

심지어 비디오게임의 주식도 관련된 나쁜 뉴스에 따라서 즉각적으로 바닥을 치기도 하는 과정을 계속해서 반복했다. 애널리스트 팀은 지난 3월 산호세에서 열린 게임 개발자 컨퍼런스(Games Developers Conference) 이후에 몇몇 긍정적인 촉매제들이 있기도 했지만, 이것은 소수였으며, 2005년은 비디오게임 산업에게는 어려움을 헤쳐 나가야 할 고난의 시절이었다고 말하고 있다.

독립 소프트웨어 게임 타이틀 중에서, 플레이스테이션 2와 엑스박스용인 Electronic Arts'의 "Madden NFL '06"은 스포츠분야의 게임 판매량 면에서 선두를 유지했으며 예년에 비해 2900만개 이상을 판매하였으며, 상위 4개 게임을 합친 것보다 상대적으로 1200만개 이상을 더 판매하였다.

닌텐도의 게임보이용의 'Pokemon Emerald'은 2위를 차지하였는데, 플레이스테이션2용의 "Gran Turismo 4"가 그 뒤를 이어 3위를 기록하였다. 이 두게임은 2005년 6월까지 가장 잘 팔린 게임들이다.

Activision, Take-Two, 그리고 THQ은 이번 자료에 따르면 게임판매 상위 10개 안에 회사들의 게임을 하나도 진입시키지 못하고 있다.

또한, NPD는 마이크로소프트가 60만개의 엑스박스360을 판매하였으며, 이것은 2005년 11월 22일 출시한 이후에 집계된 수치이다. 하지만 소니는 단지 12월 동안에 1500만개의 플레이스테이션 2를 판매하였다.

마이크로소프트는 최근까지 전세계적으로 2006년 6월달이 끝날 때까지 4천5백만 개에서 5천5백만 개의 엑스박스360을 판매하겠다는 목표를 달성하겠다는 계획을 가지고 있다고 밝혔다.

애널리스트인 Thomas Weisel사의 콜린 세바스티안(Colin Sebastian)은 그들의 연구 보고서에서 이번 크리스마스 휴가시즌을 맞았음에도 엑스박스360은 그다지 많은 판매를 하지 못했다는 점을 지적하고 있다. 그는 아마도 엑스박스360의 성장세는 2007년도가 되어서야 확실한 산업적 성장률을 보이게 될 것이라고 예측하고 있다.

2005년 미국 비디오 게임 타이틀 상위 10위

순위	타이틀명	플랫폼	발행업자	출시일	단가
1	MADDEN NFL 06	PS2	ELECTRONIC ARTS	AUG-05	\$46
2	POKEMON EMERALD	GBA	NINTENDO OF AMERICA	APR-05	\$34
3	GRAN TURISMO 4	PS2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	FEB-05	\$49
4	MADDEN NFL 06	XBX	ELECTRONIC ARTS	AUG-05	\$47
5	NCAA FOOTBALL 06	PS2	ELECTRONIC ARTS	JUL-05	\$48
6	STAR WARS: BATTLEFRONT II	PS2	LUCASARTS	NOV'05	\$47
7	MVP BASEBALL 2005	PS2	ELECTRONIC ART	FEB-05	\$29
8	STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH	PS2	LUCASARTS	MAY-05	\$47
9	NBA LIVE 06	PS2	ELECTRONIC ARTS	SEP-05	\$44
10	LEGO STAR WARS	PS2	EIDOS	MAR-05	\$37

출처 : The NPD Group / Point-of-Sale

2006년의 차세대 게임콘솔에 대한 기대

연말에 선보인 마이크로소프트의 엑스박스360의 출시라는 초강력 비디오게임 산업의 환경 변화 덕분에, 우리는 2005년에 엄청난 영향력을 미칠 것이라고 예상했었다. 분명한 사실은 엑스박스360의 출시는 차세대 게임콘솔의 출시라는 면에서 2005년도에 기록할 사건임에는 분명하다. 하지만, 이들의 출시가 판매액이나, 시장 전체에 판매에는 기록적인 영향력을 미치지지는 못했던 것으로 평가되어지고 있다.

기존의 콘솔들이 여전히 생명력을 가지고 있음에도 불구하고, 새로운 콘솔이 착륙을 시도한 변동의 시기에는 항상 아직 미성숙된 사춘기로 표현될 수 있다. 많은 게임제조사들은 이

미 판매된 그리고, 가정에 있는 방대한 양의 기존 게임 시스템에 최적화하려고 노력할 것이다. 그러나, 반짝이는 새로운 것을 기대하고 발굴해내는 것을 그리워하고도 있다.

소비자들도 게임제조사들과 마찬가지로 2005년에는 같은 시기를 겪고 있었다. 추수감사절 연휴덕분에 올해의 가장 거대한 판매가 이루어질 것이라고 예측한 11월 게임 판매는 18% 낮아졌다. 이건 2004년 11월 달의 판매량과 비교하면 그렇다. 그리고 이 달에 마이크로소프트가 엄청난 기능을 부여하고 만들어낸 엑스박스360의 출시가 이루어졌다.

소니와 닌텐도는 그들의 새로운 콘솔을 2006년에 공개하겠다고 말하고 있다. 소니는 플레이스테이션 3를 준비하고 있고, 닌텐도는 레볼루션을 준비하고 있다. 분명 새로운 하드웨어가 시장의 궤도 안에 들어서 있음에도 불구하고, 소비자들이 여전히 플레이스테이션 2와 엑스박스용 게임들을 구매하는 것을 비난할 사람은 없을 것이다. 2005년 소비자들의 선택은 기존의 콘솔용 게임이었다.

2006년은 오랜 역사를 가진 비디오게임 분야에서 가장 멋진 한 해가 될 것이라는 것은 좋은 뉴스가 될 것이다. 엑스박스360이 가진 완벽한 장점을 가진 게임들은 2006년이 되어서야 발매될 것이다. 결국, 2006년이 되어서야 비로소 차세대 콘솔이 가진 장점을 누릴 수 있는 멋진 한 해가 펼쳐질 것이라는 점이다.

소니는 플레이스테이션 3가 언제 발매를 시작할 것인지를 디테일을 알려주지 않았으며, 또한, 이 시스템이 얼마의 가격으로 책정될 것인가에 대해서 아무것도 밝히지 않고 있다. 그러나 5월의 E3와 Consumer Electronics Show 주간엔 뭔가 변화를 보여줄 것으로 예측된다. 엑스박스360은 벤치마킹을 위한 가격으로 400달러를 제시하고 있다.

이런 차세대 게임콘솔의 경쟁 속에서 와일드카드인 역시 닌텐도의 레볼루션일 것이다. 레볼루션은 복잡한 컨트롤러에 염증을 느낀 게이머들에게 고전으로의 복귀를 보여줄 것으로 보이거나, 혹은 비게이머들이 새롭게 시장에 뛰어들도록 만들려고 할 것으로 보인다. 레볼루션은 리모콘과 비슷한 컨트롤러를 이용하고, 텔레비전과 당신의 관계를 조절해주는 역할을 할 것으로 보이며, 또한 당신이 위치하는 곳에서 언제든지 게임을 할 수 있도록 해줄 것이다.

닌텐도는 언제 이 시스템을 출시할 것인지와 새로운 게임을 출시할 것인가를 결정하지 못하고 있다. 아마도 추측컨대 2006년 하반기가 되지 않을까 싶다. 그러나 만약, 이들 중의 하나가 너무나 자주 출시가 연기되고 있는 "Legend of Zelda: Twilight Princess,"일 것임에는 분명하다. 다가오는 11월의 게임 판매는 올해 게임시장 만큼이나 먹구름이 잔뜩 끼어 있을 것으로 보인다.

- 소니의 플레이스테이션 3

판매 : 아마도 2006년 봄으로 예상됨.

목표 : 비디오게임 산업을 지배하려는 목표를 가질 것이다. 소니는 많은 마케팅 전략을 발휘하지 않고도 이미 거대한 판매량을 만들 정도의 브랜드 인지도를 가지고 있다.

상황 : 소니는 출시일에 플레이스테이션3에서 작동될 게임들을 많이 보여주지는 않을 것이다.

예상되는 기대 : 우리는 5월에 E3의 소비자 전자제품 쇼 주간에서 이미 많은 것을 볼 것이다.

- 마이크로소프트의 엑스박스 360

판매 : 현재, 판매중이다. 가격은 400달러선이다.

목표 : 놀라운 갈채 속에서 시장에 출시되었으며, 이 시스템의 강력한 장점을 가진 게임들이 출시를 기다리고 있다.

상황 : "Halo 3"가 엑스박스 360의 판매에 많은 영향을 미칠 것으로 보이지 않으며, 여전히 이 게임은 몇 달 뒤에나 출시될 것이다.

예상되는 기대 : 최초의 새로운 콘솔이 시장에 출시되었을 때, 이것은 실제로 현재가 아니라, 미래의 다가오는 몇 달 동안에 새로운 발걸음을 위한 시작에 불과하다.

- 닌텐도의 레블루션

판매 : 아마도 2006년 하반기가 되어야 출시될 것이다.

목표 : 새로운 리모콘과 같은 컨트롤러를 가진 단순성에 착안한 이 콘솔의 목표는 비 게이머들을 게이머로 끌어들이는데 있거나 혹은 복잡한 컨트롤러를 없애는데 있다.

상황 : 출시일자에 대한 어떤 공식적인 발표도 없었으며, 새로운 게임에 대해서도 마찬가지로이다.

예상되는 기대 : 게임큐브(GameCube)의 "Legend of Zelda: Twilight Princess"는 레블루션의 기존 및 차세대 모델에서 모두 플레이가 가능할 것이다.

나가면서

Wedbush Morgan Securities의 애널리스트인 마이클 패처(Michael Pachter)는 2006년에도 올해의 크리스마스 연휴시즌에 보여준 것과 같은 슬럼프가 비디오게임 산업의 판매에 지속될 것이라는 전망을 했다. 이런 비디오게임 산업의 판매 분야에서 이런 슬럼프가 계속되는 이유로 현재의 게임콘솔에 대한 수요가 있으며, 차세대 게임콘솔의 부족, 그리고 이 두 콘솔에 적용될 게임의 상이성 등을 들었다. 마이클 패처의 전망대로라면, 아직 생명주기가

남은 기존콘솔에 대한 수요, 그리고 빠르게 진입한 차세대 게임 콘솔 간의 경쟁, 그리고, 이들 각 콘솔에 적합한 게임의 혼선 등으로 인해서 소비자 수요면에서나 시장 경쟁면에서나 슬럼프의 시기를 겪을 것으로 보고 있다. 이는 NPD의 보고서에서도 마찬가지로 지적하고 있는 상황이다. 물론 휴대폰 게임기 시장이 점차 비디오게임 시장을 잠식해 가는 것의 우려가 2006년에도 계속될 것으로 NPD 보고서는 보고 있지만, 마찬가지로 기존 콘솔과 차세대 콘솔 간의 세대교체의 원활함이 이루어지지 않는 과정에서 이루어지는 변동시기의 시장 미성숙을 지적하고 있다.

“비록 콘솔의 교체시기에 나타나는 영향이라고 이들 데이터들이 긍정적으로 예측될 수도 있으며, 또한 본질적으로 불확실하게 투자를 경감시키기도 할 수 있지만, 우리가 예측하건데, 현재 기존의 게임 콘솔을 위한 소프트웨어들의 판매가 19.4%가 감소했다는 것은 소프트웨어 판매면에서 매우 극적이며, 지속적인 감소를 보여주고 있다는 점에서 부정적인 요소를 지니고 있다. 이것이 지속될 것으로 보인다는 점이다.”라고 패처는 Wedbush Morgan Securities의 보고서를 통해서 말하고 있다.

패처는 엑스박스360은 2005년에 6개월 동안의 전체 판매량과 동일한 열세를 기록하고 있다는 점을 지적하고 있다.

“우리는 전체 미국 내의 2005년 1월에서 6월까지의 콘솔과 휴대용 소프트웨어의 판매가 대략적으로 23억6천 달러에 머물렀다는 점이 매우 중요한 시사점을 가지고 있다고 생각한다. 차세대 콘솔 소프트웨어 판매의 현재 추세도 엑스박스360 소프트웨어가 향후 6개월 동안에 20%보다 낮은 판매율을 기록할 것으로 예측되어지고 있다. 그리고 우리가 예측할 수 있는 미래의 기간 동안에 이같은 추세는 해가 거듭해갈 수록 판매가 감소될 가능성을 지니고 있다.”

NPD 보고서는 콘솔 하드웨어 판매는 2004년에 비해서 3%가 감소했으며, 소프트웨어 수입은 12%, 액세서리의 수입은 8% 감소했다고 발표했다. 하지만 휴대용 게임 콘솔은 거의 2배에 가까운 96%가 증가하였다고 발표했다. 이 수치가 말하고 있듯이, 2006년의 전망은 휴대용 게임 기기의 상승세에 있다.

일부 애널리스트들은 휴대용 기기는 매우 강력한 상승세를 이어갈 것이라고 전망하고 있다. 하지만 2006년은 콘솔 판매에서도 새로운 기회가 될 것이라고 말하고 있다. 특히, 크리스마스 시즌의 엑스박스의 활약은 2006년에 더욱 활기를 띠게 될 것이라고 전망하고 있다. 하지만 또 다른 애널리스트들은 모바일 게임기나, 콘솔의 시장확대보다는 오히려 인터넷을 통한 다른 게이머들과의 상호작용을 위한 ‘가입자모델’에 더욱 주목하고 있다. 네트워크로 연결된 온라인게임들의 수익은 매우 날카로운 상승곡선을 그려줄 것이며, 이들은 휴대용 기기와 초고속통신망에 연결된 콘솔 모두를 통해서 접속하게 될 것이다.

일부 주요 게임 발행업자들은 사실 현재 어려운 시기를 겪고 있는데, 그들은 판매율이 낮을 것이라는 이유만으로 새로운 콘솔의 출시를 지연시키고 있다는 비난을 면치 못하고 있다. NPD 보고서는 엑스박스 360과 PSP를 포함하는 새로운 플랫폼의 게임 타이틀은 평균

게임 가격이 7% 상승하였다고 말하고 있다.

DFC Research의 회장인 데이비드 콜(David Col)은 E-Commerce Times와의 인터뷰에서 온라인, 휴대용 기기, 그리고 기존 콘솔에서 행해지는 상호작용 게임시장이 강력한 상승세를 보여주게 되었을 때, 2005년의 판매는 대략적으로 28억 달러선이었지만, 2010년이 되면 42억 달러에 이를 정도의 상승세를 보여줄 것이라고 예측했다.

“온라인게임의 성장은 과거와 비교하면, 매우 다양한 플랫폼을 통해서 광범위하게 이루어질 것이다.”라고 그는 말했다. 또한, 그는 과거에 새로운 기술이 시장에 소개되었을 때, 극심한 편차를 보였던 것과는 달리, 온라인 게임은 완만하며, 광범위한 성공을 보여줄 것이라고 예측했다.

그는 엑스박스 360의 출시는 확장된 가능성을 가진 게임 콘솔의 특성을 보여주는 일련의 상품들의 시초라고 덧붙였다. 이 기기의 가능성은 단지 게임의 질적 상승에 있는 것이 아니라, 이 장치가 사용하는 소프트웨어, 그리고 이것을 만드는 사람들의 가치를 더욱 높여줄 것이며, 또한 소비자들을 더욱 중요하게 만들어줄 것이라는 데 있다.

“게임 시장의 성장은 다양한 목적의 기능을 가진 도구들을 선호하게 만들 것이고, 이를 통해서 실현될 것이다.”라고 Yankee Group의 애널리스트인 마이크 굿맨(Mike Goodman)은 말했다. 예를 들어, 현재 가정에 있는 다수의 콘솔들은 현재도 판매되어지고 있거나, 혹은 영화를 다운로드하여 재생시킬 수 있는 PSP와 같은 휴대용 기기, DVD를 재생시킬 수 있는 기능을 가진 게임기기 시장이 성공을 하게 될 것이다.

“PSP와 같은 모바일 엔터테인먼트 장치는 Apple의 아이포드와 같은 유형에 포함되게 될 것이다.”라고 굿맨은 예측했다. 그는 또한 네트워크로 접속이 가능한 WiFi 게임을 제공하는 사람들은 스마트폰이나 혹은 유사한 장치들을 더욱 중요하게 취급하게 될 것이다. 라고 덧붙였다. 결국, 모바일 기기의 가능성은 네트워크에서도 그 빛을 발하게 될 것임에 분명하다.

NPD Group에 대해서

NPD Group은 1967년부터 광범위한 분야의 산업에서 소비자와 판매 정보를 제공하는 신뢰받는 그룹으로 합리적인 정보들을 제공하고 있다. 현재 이 회사는 1400개의 제조사들과 도매상들이 NPD의 보고서에 정보를 의존하고 있으며, 이들의 정보는 그들의 소비자, 상품 유형, 유통채널, 그리고 비즈니스에 관련된 가이드 등을 이해하기 쉽게 제공해주고 있다. NPD Group으로부터 제공되는 정보는 주요 산업영역에 관련된 종합적 정보를 제공하고 있다. 의류, 전기제품, 자동차, 화장품, 소비자가전제품, 음식, 식료품, 푸드서비스, 신발, 농장, 하우스웨어, 이메징, 정보기술, 음악, 소프트웨어, 장난감, 비디오 게임, 그리고 무선 분야 등, NPD Group에 관련된 더 자세한 정보는 홈페이지(www.npd.com)를 방문하기 바란다.

출처 : <http://www.marketwatch.com>, <http://news.yahoo.com/s/nf>
<http://www.physorg.com/news9943.html>, <http://www.grandforks.com>

<http://www.ecommercetimes.com>

번역 및 정리 ; 이 성 우 / 게임산업저널 미국통신원