



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

미국 게임 판매량: 2008년 12월 수치 분석  
(NPD: Behind the Numbers, December 2008)

매트 매튜(Matt Matthews)  
가마수트라 등록일(2009, 1, 19)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/3906/npd\\_behind\\_the\\_numbers\\_december\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3906/npd_behind_the_numbers_december_.php)

*[가마수트라 독점으로, 2008년 전체 미국 게임 하드웨어 및 소프트웨어 수치를 분석하여, 놀라운 복수년도 성장 비교와 시장점유율 변화를 알 수 있다.]*

NPD 그룹이 지난 주 목요일 발표한 산업 수치에 따르면 미국 비디오게임 시장은 2008년에 213억 달러까지 성장하였다. 이는 2007년에 세운 180억 달러라는 기록의 거의 19%의 증가를 보이는 것이며, 2005년 연간 수익의 두 배이다.

그러나, 산업분석가인 아니타 프래지어는 NPD 그룹 발표에 따른 코멘트에서 “모두가 그 혜택을 본다는 의미는 아니다”라고 말했다.

아래 세부적인 수치들이 보여주겠지만, “모든 제조 및 발매자가 동일하게 그 증가를 즐기고 있는 것이 아니다.”

#### 하드웨어 판매대수

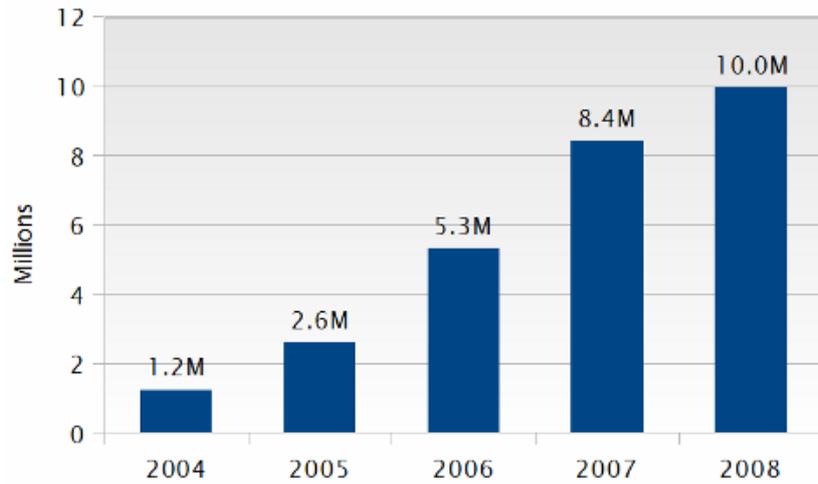
닌텐도의 양대 플랫폼인 위 콘솔과 소형 닌텐도 DS가 다시 한 달 동안 하드웨어 매출을 독점했다.

12월에 팔린 위 시스템은 215만 개로 많은 분석가들의 기대에는 크게 미치지 못 하는 반면, 전년대비 59% 증가한 것으로 여전히 경쟁에서 훨씬 앞서 있었다. 작년에 위 시스템의 매출은 2007년 630만 개에서 올라 1,020만 개로 증가했다.

300만 개가 넘는 소형 닌텐도 DS가 12월에 팔렸고, 연간 DS 매출은 다음과 같다:

<닌텐도 DS 연간매출> - 2004년 11월 출시

## Annual Nintendo DS Sales Launched November 2004



닌텐도의 12 월 DS 집계는 단일개월 시스템 한 개의 월간매출로는 산업 기록에 해당하는 것이었고, 2007 년 12 월부터는 전년대비 23%의 증가였다. (이전 단일개월 하드웨어매출 기록은 2002 년 12 월 소니 플레이스테이션 2 가 세운 270 만 개였다.)

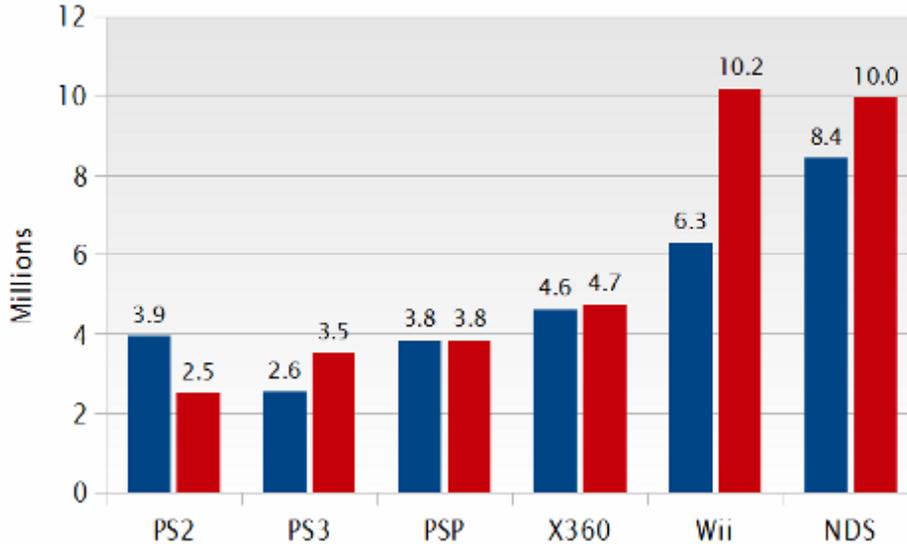
경쟁에 관해서, 소니는 플레이스테이션 2 와 플레이스테이션 3 등 양대 콘솔뿐 아니라 소형과 플레이스테이션 포터블도 지휘하고 있다.

시장에 나온 지 만 8 년째 되는 해에 250 만 개의 PS2 시스템이 팔려서, 전년도의 390 만 개에서 36% 하락했다. 2008 년 12 월의 월간매출은 더욱 참담한 41 만 개로 63% 감소했다.

다음은 가마수트라가 특별히 작성한 2007 년과 2008 년 모든 시스템의 연간 하드웨어 매출이다.

<2007년 2008년 전체 연간 하드웨어 매출 비교> - 플랫폼 별(단위 백만)

### Total Annual Hardware Unit Sales 2007 vs. 2008, By Platform



거꾸로 보면, PS3의 연간매출은 2008년에는 260만 개에서 350만 개로 증가하여, PS2 매출의 손실을 어느 정도 보충하였다. 그러나, 그해 마지막 달 PS3 매출은 2007년 79만 8천 개에서 2008년 72만 6천 개로 사실상 감소한 것이었다.

소형 PSP 매출은 전년대비 380만 개로 변동이 없어 2008년 총 3개 플레이스테이션 중에 베스트셀러가 되었다.

3위 플랫폼 홀더인 마이크로소프트는 Xbox360 콘솔이 12월에 126만 개에서 144만 개로 올라 전년대비 14% 이상의 상승을 보였다.

그러나 Xbox360은 2007년에 460만 개에서 겨우 올라 2008년에는 470만 개였다. 2008년 마이크로소프트의 가격인하 이후 극적인 매출 상승이 없어, 이 시스템은 2007년보다 2008년에 오히려 더 낮은 매출을 기록했다고 할 수 있다.

#### 하드웨어 달러매출

소니에 의하면, 2008년에 플레이스테이션 하드웨어(PSP, PS2, PS3) 부문에서 25억 달러 이상이 팔렸고, 미국에서는 그해 전체 하드웨어 달러매출의 약 32%였다.

플레이스테이션 2 하드웨어의 매출하락과 플레이스테이션 3 하드웨어의 평균판매가격(ASP) 하락으로, 달러수치는 2007년보다 완만히 상승한 것을 보여준다. 비록 시장점유율의 비율은 하락하였지만.

그와 비교해, 닌텐도는 닌텐도 DS에서 13억 달러 상승한 것과 더불어 위 하드웨어에서만 2008년간 거의 25억 달러가 판매되었다.

이와 더불어, 이 플랫폼들은 당해 하드웨어에 소비된 전체 달러의 거의 50%를 차지한 셈이다. 게다가, 닌텐도 하드웨어 매출은 2007 년보다는 2008 년에 적어도 10 억 달러를 더 가져왔다. 이전 달에서 자세히 보듯, 8 월 동안의 Xbox360 하드웨어 가격할인은 시스템의 평균매출가격을 심각하게 감소시켰다.

여전히 Xbox360 은 2008 년 동안의 하드웨어 매출에서 14 억 달러 이상을 차지한 것으로 추정하며, 지금은 평균 소매가가 275 달러 대이다.

2008 년 중반까지의 수명을 통틀어 Xbox360 의 평균 판매가격이 375 달러를 웃돌았던 것을 고려하면, 마이크로소프트는 2007 년에 더 높은 하드웨어 수익을 보았던 것으로 보인다.

### **소프트웨어 판매대수**

워드부시 모건 증권의 분석가 마이클 패치터가 발표한 수치에 따르면, 2008 년에 전년도에서 15% 상승하여 2 억 6 천 8 백만 개의 콘솔과 소형 소프트웨어가 판매되었다. 평균적으로 초당 8.5 개의 소프트웨어가 2008 년에 판매되었다.

닌텐도가 최근 보도자료에서 밝힌 바에 의하면, 그해에 1 억 3 천 2 백만 개의 소프트웨어가 시스템용으로 판매되었고, 2008 년에는 모든 소프트웨어수의 49%를 갓 넘는 수량이 판매되었다. 1 억 3 천 2 백만 개 중에서 7 천만 개 이상은 닌텐도 위였고, 나머지 6 천만 개의 대부분은 닌텐도 DS 였다. 게임보이 어드밴스로는 1 백만 개 가량이였다.

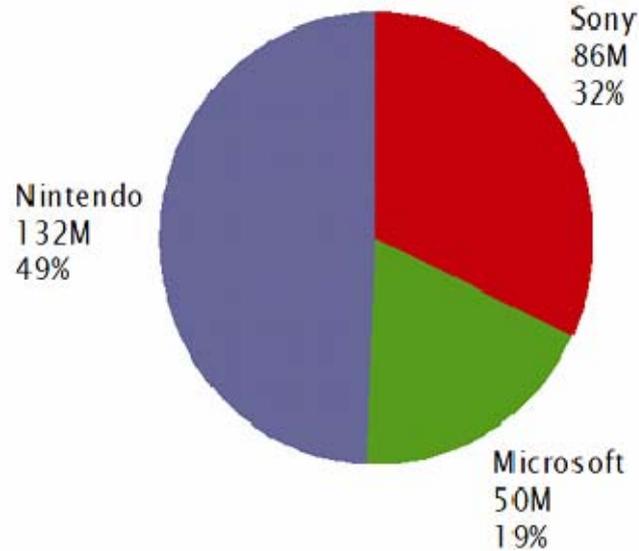
위 소프트웨어 이자보상비율은 시스템당 6.0 게임에 이르는 것으로 보인다. 참고로 매치터 씨는 위가 2008 년 12 월 전체 소프트웨어의 37%를 차지해 2003 년 12 월에 플레이스테이션 2 가 세운 기록을 능가했다고 밝혔다.

다음은 위의 정보를 가지고 가마수트라가 작성한 2008 년 하드웨어 제조사별 단위총액으로 본 전체 게임매출이다.

<2008 년 추정 소프트웨어 판매대수> -전체 2 억 6 천 8 백만 개

## Estimated Software Unit Sales 2008

Total: 268 Million Units



흥미롭게도, 마이크로소프트는 자사 보도자료에서 Xbox360 을 종종 성가시게 권했지만 2008 년 12 월 동안에는 그러기를 거부했다.

결과를 부족한 정보에 두는 것은 종종 논리적으로 의심스러운 것이나, 마이크로소프트로부터의 설명이 없다는 것과 9 월부터 11 월까지 변함없는 8.1 의 이자보상비율은 12 월 시스템의 이자보상비율에도 변함이 없거나 심지어 약간 낮아졌다는 의심을 하게 한다.

이자보상비율이 변함없다고 가정하면, 마이크로소프트는 12 월에 1,200 만 개 가량을 판매하였을 것이며, 2008 년 전체로는 4,800 만 내지 4,900 만 개 근방의 Xbox360 을 팔아, 2007 년의 약 4,100 만 개에서 증가한 것이다.

소니의 소프트웨어 매출수치에 따르면, 2,700 만 개가 넘는 PS3 소프트웨어가 2008 년에 팔린 것으로 보이며, 2007 년에 판 것으로 추정되는 1,250 만 개의 PS3 소프트웨어의 두 배가 넘는 것으로 보인다.

시판 날짜로 거슬러 가면 대략 4,100 만 개의 소프트웨어, 플레이스테이션 3 시스템 1 개당 평균 6.0 개의 소프트웨어가 팔렸다. 나머지 5,700 만 개의 소프트웨어는 주로 플레이스테이션 2 에, 그보다 더 적은 일부는 PSP 에 해당된다.

### 소프트웨어 달러매출

NPD 수치에 따르면, 미국 소비자는 2008 년에 콘솔 및 소형용 소프트웨어에 109 억 달러를 소비했고, 이것은 전년도의 26% 증가이다.

소니는 2008 년 동안 32 억 달러의 플레이스테이션 브랜드 시스템용 소프트웨어가 판매되었다고 설명했다. 게다가 마이크로소프트의 수치로 보아 2008 년 동안 약 27 억 달러가 Xbox360 용으로 팔린 것을 알 수 있다.

따라서 이러한 수치는 닌텐도가 2008 년 동안 소프트웨어에서 대략 48 억 내지 49 억 달러어치를 팔았음을 보여준다.

이 수치는 평균 판매가격이 40 내지 50 달러 사이인 위 소프트웨어와 평균 판매가격이 20 내지 30 달러 사이인 닌텐도 DS 와 일치하는 것이다.

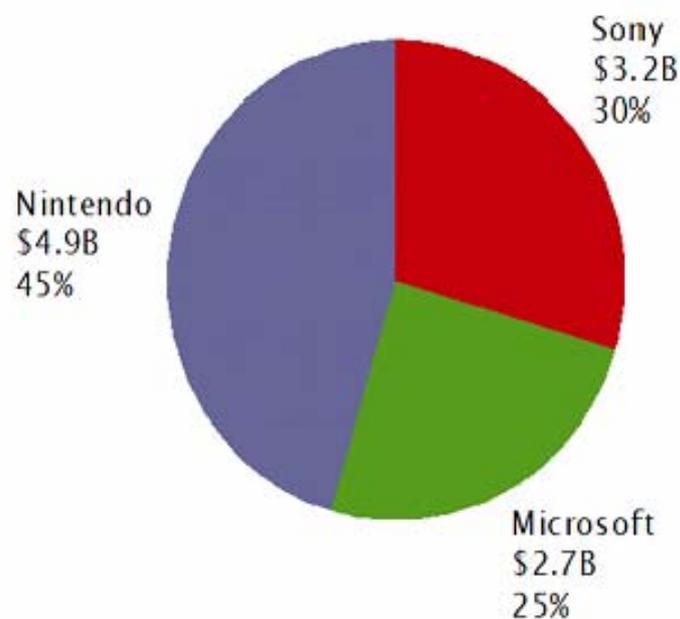
다음은 가마수트라가 추정하는 달러액수로 구분한 2008 년 전체의 각 제조사별 게임매출이다.

앞서 본 차트와 같이, 이것은 1/3 인칭 게임 매출을 모두 포함한 것이다.

<2008 년 추정 소프트웨어 매출> - 전체 109 억 달러

## Estimated Software Dollar Sales 2008

Total: \$10.9 Billion



### 총 시장점유율: 닌텐도 승

2008 년 1 월에, 닌텐도의 보도자료에 따르면 닌텐도 플랫폼들은 2006 년에서 2007 년까지 43% 성장한 산업성장률의 60%를 담당하였다고 주장했다. 그 기간에 산업성장이 55 억달러인 것에 비추어 보면, 닌텐도는 전년대비 약 33 억 달러의 성장을 주장하고 있는 것이었다.

지난 주에 닌텐도는 비슷한 주장을 하면서, 닌텐도가 2008 년 산업성장이익의 99%-약 33 억달러-를 담당하였다고 밝혔다. 2007 년과 관련한 주장은 주목할 만했지만, 이듬해 전체 산업성장의 99%를 생산했다는 것은 거의 믿을 수 없는 일이다.

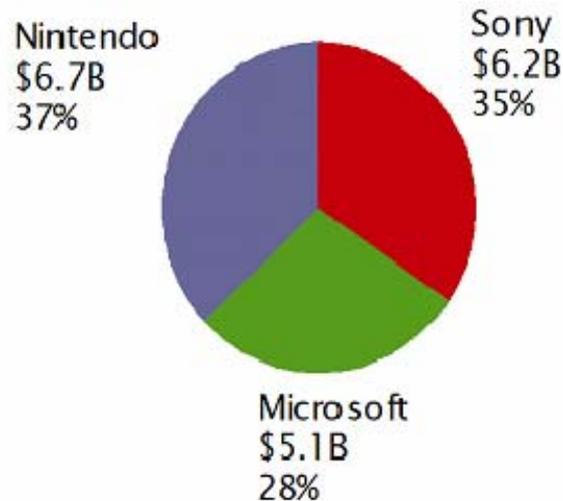
우선 소니, 마이크로소프트, 닌텐도가 제공한 자료를 이용해, 2007 년에서 2008 년까지 단순히 시장점유율이 얼마나 변했는지 하는 것을 한데 껴어 전체 그림을 살펴보자. 비록 유쾌하지 않은 세부사항이 아래에 달려 있지만, 그래프가 시사하는 바가 있다.

첫째로, 다음은 가마수트라가 집계한 2008 년 시장점유율 그래프로, 플랫폼 오너 당 하드웨어, 1/3 인칭 소프트웨어, 1/3 인칭 액세서리를 모두 더한 것이다.

(닌텐도의 시장점유율에는 Wii, DS, 게임보이 어드밴스의 추정액, 소니에는 PS2, PS3, PSP, 마이크로소프트에는 Xbox30, Xbox 의 추정액이 포함됨을 밝혀 둔다.)

<2007 년 추정 미국 시장점유율> - 플랫폼 오너별

## Estimated U.S. Marketshare 2007 By Platform Owner

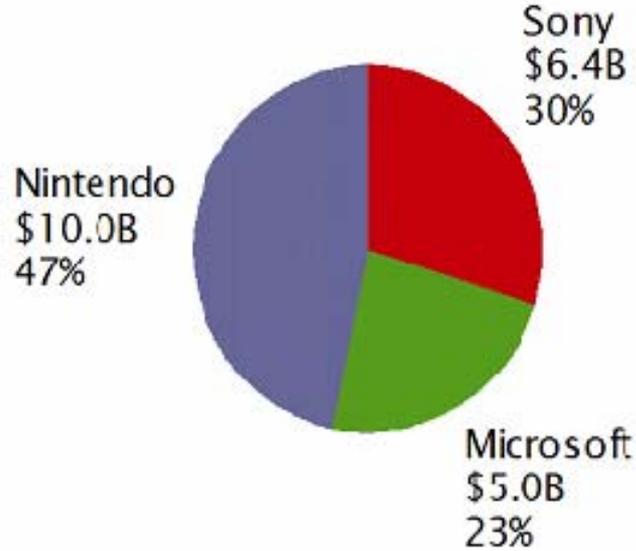


다음은 2008 년 미국 시장점유율 그래프이며, 압도적인 닌텐도의 해였던 덕분에 주목할 만한 변화가 있었음을 일부 알 수 있다.

<2008 년 추정 미국 시장점유율> - 플랫폼 오너별

# Estimated U.S. Marketshare 2008

## By Platform Owner



다음은 숫자의 이면을 정당화한 것이다. 소니에 의하면, 자사의 플랫폼이 2008 년 전체에 걸쳐 64 억 달러를 차지했다.

게다가, 2007 년 1 월에서 11 월까지의 기간 동안, 자사 플랫폼은 산업수익 중 약 46 억 달러를 차지했고, 2007 년 12 월에는 하드웨어와 소프트웨어에서 15 억 달러를 더 차지했다. 액세서리 매출을 계산에 넣은 후에는 2007 년 수익이 대략 62 억 달러로 향한다.

마이크로소프트에 따르면, Xbox360 은 2007 년에 48 억을 차지했고, 오리지널 Xbox 의 소프트웨어를 감안하면 2007 년 전체에 51 억 달러를 생산한 것으로 추정된다.

마지막으로, 2007, 2008 년부터 알려진 산업총계(각각 179 억 7 천만 달러, 213 억 3 천만 달러)를 이용하여, 닌텐도가 2007 년 67 억 달러를, 마이크로소프트가 2008 년 49 억달러를 차지한 것을 추정할 수 있다.

여기에서 중요하게 확인되는 것은 마이크로소프트의 시장점유율이 달러와 비율에서 모두 아주 약간 줄어든 것이다. 소니의 달러 점유율은 약간 증가한 반면, 결과적으로 시장 비율에서 산업규모 상의 전체적인 증가는 사실상 감소했다.

물론 잃은 점유율은 모두 닌텐도 쪽으로 옮겨갔고, 이제 닌텐도는 자체 하드웨어 및 게임 매출, 게다가 그에 따른 3 인칭 판매 면에서까지 거의 50%의 시장점유율로 향하는 것으로 보인다.

### 세부적 소프트웨어 차트

산업수익 수치와 함께, NPD 그룹은 두 가지 중요한 차트도 발표하였다: 2008 년 12 월 10 대 게임과 2008 년 전체 10 대 게임.

우선 12 월의 10 대 게임을 살펴 보자. 5 개의 친숙한 닌텐도 위 타이틀이 주도적인 소프트웨어를 점령하고 있다. <위플레이>(1 위), <위핏>(3 위), <마리오카트>(4 위), <기타히어로: 월드투어>(5 위), 그리고 <애니멀크로싱: 시티포크>(10 위).

여기서 놀랍게도 <위플레이>는 23 개월 연속 10 위권을 마크하고 있고, 그 기간 동안 모두 넘버원 셀링 타이틀로서 맨 위에 보인다. <위핏>은 올해 5 월부터, <마리오카트>는 4 월부터 차트에 올랐다.

위(Wii)의 <기타히어로: 월드투어>는 10 월에 차트 12 위로 데뷔했지만, 11 월과 12 월에는 10 위권에 올라섰다. <애니멀크로싱>은 전 달에 리스트에서 빠진 이후 처음 10 위권에 모습을 보인다.

다음은 전체 카운트다운이다:

2008 년 12 월, 판매량으로 본 10 대 소프트웨어				
순위	제목	플랫폼	발매사	단위
1	위플레이(w/리모트)	위	닌텐도	1460
2	콜오브듀티: 월드앳워	X360	액티비전 블리자드	1330
3	위핏(w/밸런스보드)	위	닌텐도	999
4	마리오카트(w/휠)	위	닌텐도	979
5	기타히어로: 월드투어	위	액티비전 블리자드	850
6	기어즈오브워 2	X360	마이크로소프트	745
7	레프트 4 데드	X360	EA	629
8	마리오카트	NDS	닌텐도	540
9	콜오브듀티: 월드앳워	PS3	액티비전 블리자드	533
10	애니멀크로싱 시티포크	위	닌텐도	497
† 단위 천 ‡컬렉터에디션, 번들 등은 포함, 시스템 번들 소프트웨어는 미포함			출처: NPD 그룹	

5 개의 위 타이틀 모두 주변장치 팩과 밀접한 관련이 있다는 것을 주목하라. <기타히어로>와 <위핏>의 경우, 하드웨어의 가격도 타이틀 가격을 유의하게 상승시킨다. (평론가들은 <위플레이>에 대해서도 같은 주장을 할 것이며, 이것은 널리 인정되는 묶어팔기의 흥미로운 면이다.)

나머지 세 타이틀은 Xbox360 이며 11 월 10 위권에도 모습을 보였다: <콜오브듀티: 월드앳워>(2 위), <기어즈오브워 2>(6 위), 그리고 <레프트 4 데드>(7 위) 순이다.

처음 2 개의 타이틀이 12 월로 접어들면서 매출 감소를 보인 반면, 세 번째 밸브의 <레프트 4 데드>는 사실상 11 월 수치에서 11 만 6 천 개의 증가를 보였다.

10 위권 내의 유일한(사실상 20 위권 내에서도 유일한) 플레이스테이션 3 타이틀은 <콜오브듀티: 월드앳워>였다. 소니의 선도 플랫폼으로서 유감스럽게도, PS3 버전 용의 매출은 11 월에서 12 월로 넘어가면서 Xbox360 버전보다 더 많이 하락했다.

마지막으로, 출시된 후 3 년이 넘는 닌텐도 DS 의 <마리오카트>가 8 위 자리로 다시 10 위권 차트에 복귀한 것이 지적되어야 할 것이다. 닌텐도에 따르면, 이 소형 레이싱 타이틀은 지금까지 미국에서만 430 만 개가 팔렸다.

몇 가지 잘 알려진 게임들이 12 월 10 위권에 들지 못 했고 심지어 20 위 권에도 없었다. 특히, 유비소프트의 <페르시아의 왕자>는 플레이스테이션 3 와 Xbox360 로 개인 플랫폼 10 위권에 진입했다. 하지만 싱글플랫폼으로 올포맷 20 위권을 해낼 정도로 잘 팔리지는 않았다. (월드부시 모건의 마이클 패치터에 따르면, 이 게임은 그달 기대치인 25 만 개의 거의 두 배를 달성했다.)

그 밖에, <툼레이더: 언더월드>는 기대치를 달성하지 못 한 것으로 보인다. 또한 소니의 <리지스턴스 2>나 <리틀빅플래닛> 역시 20 위 권을 깨지 못 했다. 마이트로소프트의 <반조카주이: 너트와 볼트> 역시 순위에 빠진 것으로 보인다.

### 2008 년 최고의 소프트웨어

NPD 그룹에 따르면, 가장 많이 팔린 게임(단위 개수로)은 다음과 같다:

2008 년 1-12 월, 판매량으로 본 10 대 소프트웨어				
순위	제목	플랫폼	발매사	단위
1	위플레이(w/리모트)	위	닌텐도	5.28
2	마리오카트(w/휠)	위	닌텐도	5.00
3	위핏(w/밸런스보드)	위	닌텐도	4.53
4	수퍼스매시브라더스브롤	위	닌텐도	4.17
5	그랜드테프트오토IV <sup>†</sup>	X360	테이크 2	3.29
6	콜오브듀티: 월드앳워	X360	액티비전 블리자드	2.75
7	기어즈오브워 2	X360	마이크로소프트	2.31
8	그랜드테프트오토IV <sup>†</sup>	PS3	테이크 2	1.89
9	매든NFL 09 <sup>‡</sup>	X360	EA	1.87
10	마리오카트	NDS	닌텐도	1.65

† 단위는 백만  
‡컬렉터에디션, 번들 등은 포함,  
시스템 번들 소프트웨어는 미포함

출처: NPD 그룹

12 월 10 위권 중 똑같은 타이틀 몇 가지는 전체 년도의 10 대 판매 게임으로도 랭크되었다. <위플레이>는 1 위 자리를 차지했고 2007 년보다 2008 년에 더 많은 카피가 팔렸다. (주목할 것은 위 콘솔과 비교해 이것의 부착율은 적어도 어느 정도는 위모트 팩에 들어있는 덕에 여전히

50%이상으로 높았다.) <위플레이>에 이어 <마리오카트>가 2 위, <위핏>은 3 위, <수퍼스매시브라더스브롤>은 4 위였다.

다음으로 가장 근접한 게임은 Xbox360 의 <그랜드테프트오토 IV>로 <수퍼스매시브라더스브롤>보다 적어 거의 90 만 장이 팔렸다. 10 위권을 마무리 짓는 것은 Xbox360 의 <콜오브듀티: 월드앳워>(6 위), <기어즈오브워 2>(7 위), 플레이스테이션 버전 <GTA4>(8 위), Xbox360 <매든 NFL09>(9 위), 그리고 마지막으로(놀랍게도) 비교적 오래된 닌텐도 DS 의 <마리오카트>였다.

이 게임들이 창출된 달러로 등급이 매겨졌다 해도, 맨 위의 4 개의 타이틀은(모두 Wii)로 여전히 하나의 그룹으로 묶일 것이며, <위핏>은 프리미엄 가격정책덕분에 1 위 자리로 옮겨갔다.

### **결론: 역사적인 연간 산업 수익**

본 산업은 지난 3 년 간 엄청난 양적 성장을 해왔다. 2008 년의 최종 총계가 많은 사람들이 가능하리라 생각했던 220 억 내지 250 억 달러의 최고점에 도달하지 못 한 것은 사실이다.

하지만 본 산업이 여전히 두 자리수의 성장을 경험하고 있으며 다가올 해에 대해서 낙관적일 이유를 가지고 있다는 사실은 강조되어야만 한다.

이것은 가마수트라와 추가적인 2008 년 수치 분석에서 2008 년 후반기에 2006 년 전반기 이래 가장 둔한 수치인 겨우 10%만의 연성장율을 보인 것에도 불구하고 유효하다.

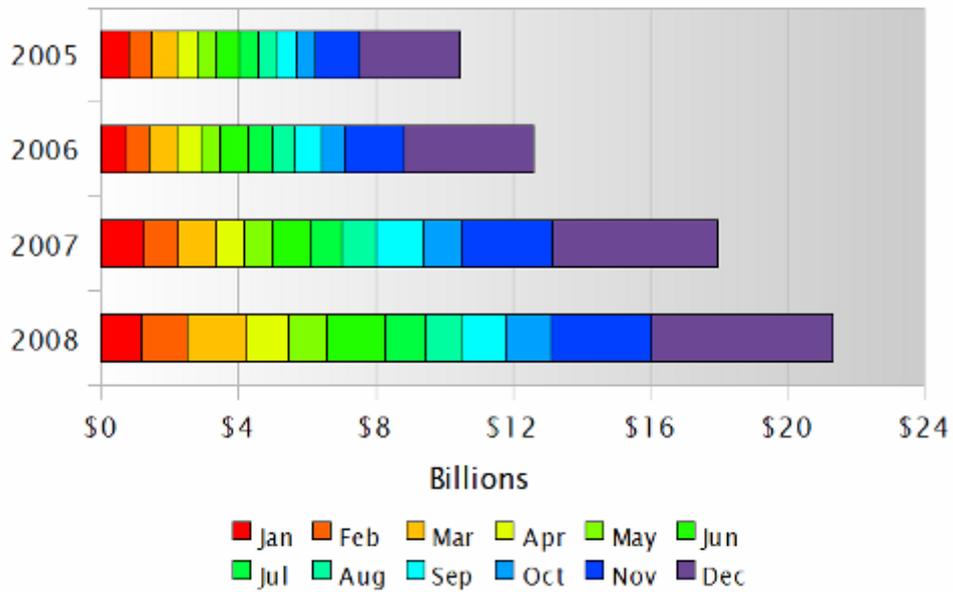
마지막으로, 본 산업이 2005 년에서 2008 년까지 얼마나 성장했는지 다음과 같이 매월 달리 구분한 색 막대로 나타낸 우리의 그래프는 면밀히 보여 준다.

뒤이은 도표를 통해서 본 산업의 급속한 성장을 쉽게 확인할 수 있다.

<2005-2008 년 산업 수익> - 월간 수익 별 추가 구분 (단위 10 억)

## Industry Revenue, 2005 – 2008

### Subdivided by Monthly Revenue



2008 년 말, 현 세대 콘솔의 총 인스톨베이스는 3 천 8 백만을 초과했다. 이것은 대략 미국 내 8 명 당 콘솔 하나라는 결론이다.

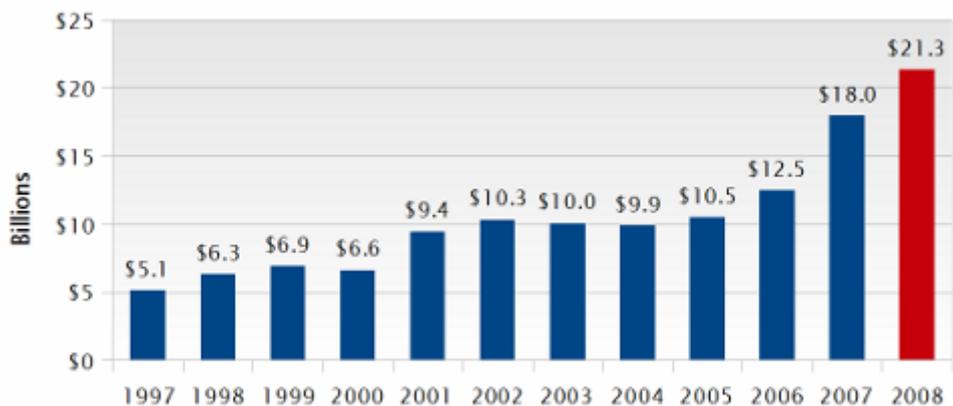
그러한 침투력으로, 본 산업은 미래 소프트웨어 매출을 구축하기 위한 견고한 기반을 가지고 있다 - 하지만 아직까지는 그렇게 대단한 침투로 볼 수 없어 성장에 의문이 제기되기 시작할지도 모른다.

끝으로, 다음은 가마수트라가 작성한 그래프로 1997 년 이래로 해마다 꾸며진 역사적인 미국 게임산업 수익을 보여주고 있다.

<연간 비디오게임 산업 수익> - 출처:NPD 그룹(단위 10 억)

## Annual Videogame Industry Revenue

Source: NPD Group



최근 2004년에는 미국 전체 비디오게임 사업이 연간 겨우 99억 달러였다. 4년 이내에 그 숫자는 두 배가 되었다.

본 산업이 2009년 연간 매출에서 250억 달러를 기록하지 못 할지 모르지만, 한편 현 경제 상황을 고려할 때, 2010년말까지는 그렇게 될 가능성이 상당히 있어 보인다.

*[늘 그렇듯, 매달 비디오게임 산업 자료를 발표하는 NPD 그룹에게 감사한다. 추가적인 내용은 웨드부시 모건 증권의 분석가인 마이클 패치터의 산업 분석에 의존한 것이다. 조슈아 J. 슬론, donny2112, 그리고 그 밖의 몇 분의 네오 GAF의 동료들과의 유용한 대화에도 감사인사를 더한다.]*