



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

NPD: 2009년 8월 수치의 의미
NPD: Behind the Numbers, August 2009

맷 매튜(Matt Matthews)
가마수트라 등록일(2009. 9. 14)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4131/npd_behind_the_numbers_august_.php

지난 목요일 NPD 그룹은 2009 년 8 월의 미국 내 비디오 게임 판매에 대한 최신 추정 데이터를 발표했다. 많은 애널리스트들이 예상했던 바와 같이 2008 년도 8 월에 비해 판매고는 또 낮아졌지만 비디오 게임 산업이 변곡점, 아니면 최소한 부분적인 최저점을 지나고 9 월에는 성장세로 돌아설 조짐이 나타나고 있다.

이번 달에는 몇 가지 핵심 부분에 초점을 맞추고자 한다. 콘솔 하드웨어, 특히 소니의 플레이스테이션 3 의 가격에 대해 알아보고 마이크로소프트와 닌텐도의 향방을 살펴본다. Madden NFL 10 판매고가 예상보다 낮았던 점을 살펴보고 액티비전(Activision)의 위(Wii) 용 Call of Duty 4 의 포트 판매 상황을 점검하고자 한다.

마지막으로 올해의 게임 업계가 2008 년도의 213 억 달러보다 적은 200 억 달러 수입을 달성하지 못할 것 같이 된 경위를 설명하고 올해 나머지 달의 전망에 대한 의견을 제시한다.

개략적으로 살펴 본 게임 산업

2009 년 8 월의 게임 산업의 총 수입은 2008 년도의 같은 달에 비해 1 억 7600 만 달러가 감소했으며 이는 17%에 해당한다. 수치만 보면 어마어마하게 느껴지지만 2008 년도 7 월보다 무려 29%에 해당하는 3 억 4000 만 달러가 감소했던 7 월의 상황과 비교하면 실제로는 상황이 개선된 것이다.

절대적 수치나 상대적 수치 모두 손실이 줄어들면서 게임 업계는 7 월보다 8 월에 사정이 나아졌다. 이런 수치들은 9 월의 예상 판매고가 턴어라운드가 될 것이라고 믿게 하는 근거가 된다.

개략적으로 본 2009년 8월의 NPD 데이터				
	2008년 8월	2009년 8월	2008년 연간	2009년 연간
전체	\$1,085.0	\$908.7(-17%)	\$10,575.0	\$9,058.6(-14%)
하드웨어	\$395.3	\$297.6(-25%)	\$3,734.0	\$3,088.9(-17%)
소프트웨어	\$552.0	\$470.3(-15%)	\$5,460.2	\$4,695.7(-14%)
액세서리	\$137.7	\$140.8(+2.3%)	\$1,380.9	\$1,274.0(-7.7%)
모든 금액의 단위는 백만 달러임.			출처: NPD Group	

게임 산업의 한 분야인 액세서리 분야는 2008 년도에 비해 증가세를 기록했지만 그 외 모든 부문의 수치는 감소했으며 특히 거의 1 억 달러나 감소한 하드웨어 부문에서 고전을 면치 못했다.

소프트웨어 판매는 8 월 기준으로 약 8000 만 달러가 감소하면서 15%가 줄었다. 이 중 1/4 에 해당하는 2000 만 달러는 이론적으로 분석하면 그 달에 대대적으로 출시했던 소프트웨어인 Madden NFL 10 의 실망스러운 판매 결과에 기인한 것이다.

여기서 사용한 NPD 그룹의 데이터는 소매 판매고만 포함한 것으로 최신 콘솔이나 휴대기기에서 각각 온라인으로 판매되는 콘텐츠나 소프트웨어 판매고는 포함되지 않았다는 점에 다시 한번 유의하기 바란다.

공격적인 소니

2009 년 8 월 18 일에 소니는 마침내 300 달러로 가격이 책정된 플레이스테이션 3 슬림 모델(Playstation 3 Slim model)을 새로 발표했다. 가장 최근에 플레이스테이션 3 의 가격이 인하된 것은 2007 년 11 월에 플레이스테이션 2 와 호환되지 않는 40 기가바이트짜리 모델을 출시했을 때였다.

NPD 그룹이 당사에게만 제공한 평균 판매 가격(ASP: Average Sale Price) 데이터에 따르면 판매 가격은 소니의 하드웨어 판매에서 직접적이고 극적인 영향을 주는 것으로 나타났다.

간단히 말하면 플레이스테이션 3 는 NPD 그룹이 추적했던 2 주 동안은 400 달러로 팔렸으며 그 후 2 주 동안은 300 달러에 판매되었다(첫 두 주간에 팔린 500 달러짜리 시스템의 판매는 무시할만한 수치라고 추정되었다).

8 월 말에 소니의 PS3 는 시스템당 평균 335 달러로 판매되었다. 이는 시스템의 65%가 300 달러에 판매되고 나머지는 400 달러에 판매된 결과였다.

플레이스테이션 3 평균 소비자 가격	
2009년 1월	\$407
2009년 4월	\$411
2009년 8월	\$335
출처: NPD 그룹	

소니에 따르면 “대형 판매점”에서 9 월 첫 주(이 주의 데이터는 아직 최신 NPD 데이터에서 다뤄지지 않았다) 동안 플레이스테이션 3 의 판매가 가격 인하가 발표되기 전인 8 월의 주간 판매에 비해 300% 증가되었다고 한다. 쉽게 말하자면 NPD 그룹이 다루는 모든 판매점에서도 같은 결과가 나타난다면 주당 100,000 개가 팔리게 될 것이라는 뜻이다.

나아가 이제는 소니의 비즈니스에 대한 물음은 “언제, 얼마만큼 플레이스테이션의 가격을 인하할 것인가”에서 “플레이스테이션의 새로운 기준 판매 수준은 얼마이며 얼마나 지속될 것인가”를 물어야 할 단계가 되었다. 이에 고려할 수 있는 몇 가지 단서가 있다.

2007 년 11 월에 400 달러짜리 플레이스테이션 3 이 출시되었을 때 이 시스템의 판매는 이듬해 중반부터 본격화되기 시작했다. 특이한 것은 2008 년도 전반기 중 4 달 동안 더 비싼 가격으로도 주요 경쟁 제품인 마이크로소프트의 Xbox 360 의 판매를 능가했다는 것이다.

고려해볼 또 다른 단서는 2008 년도 9 월에 Xbox 360 의 아케이드(Arcade) 모델이 280 달러에서 200 달러로, 프로(Pro) 모델은 350 달러에서 300 달러로, 엘리트(Elite) 모델은 450 달러에서 400 달러로 인하되었다는 것이다. 소비자들은 지난 12 개월 동안 Xbox 360 를 지난해 대비 8% 더 많이 구매함으로써 가격 인하에 반응을 보였다.

각각의 가격 인하는 효율적으로 기능했으며 판매고는 그 후 8 개월에서 12 개월이 지난 뒤에 효과가 나타났다. 이에 비추어보면 플레이스테이션 3 의 가격을 300 달러로 인하한 효과는 최소한 2010 년 5 월이 되어야 판매고에 영향을 줄 것이라고 예측할 수 있다.

가격 인하는 얼마나 판매고를 늘릴 것인가? 2009 년도 마지막 분기에 플레이스테이션 3 의 판매는 200 만에서 250 만 대로 증가할 것으로 기대되고 있다. 그 전 기록은 2007 년도의 마지막 분기의 140 만 대였으며 2008 년도 마지막 분기의 103 만 대가 그 뒤를 이었다. 2007 년도 마지막 분기에 비슷한 가격을 책정했던 Xbox 360 는 240 만대가 판매되었다.

이 질문에 대한 대답은 NPD 그룹이 9 월의 판매 결과를 발표한 후에 답하는 것이 더 좋을 것이다. 9 월의 수치는 PS3 의 월 판매 결과가 어떻게 2010 년 1 월과 2 월로 이어질 것인지를 알려주는 단서가 될 것이다.

또한 그 때가 되면 마이크로소프트 독자적인 가격 전략, 즉 Xbox 360 프로를 없애고 엘리트 모델의 가격을 300 달러로 낮추는 전략이 소비자의 호응을 얼마나 얻었는지에 대해서도 보다 더 잘 파악할 수 있을 것이다.

마이크로소프트... 그리고 닌텐도의 가격 전략

프로(pro) 하드웨어 판매가 중단되자 2 년 전 엘리트(Elite) 모델이 출시된 이래 처음으로 마이크로소프트의 시스템은 시장에서 두 개의 주요 사양만을 갖게 되었다.

Xbox 360 평균 소비자 가격	
2009년 1월	\$268
2009 4월	\$270
2009 8월	\$260
출처: NPD Group	

NPD 그룹이 독점적으로 제공해주는 데이터에 따르면 Xbox 360 의 2009 년도 8 월 평균 소비자 가격은 260 달러로 올해 초 270 달러에 비해 약간 인하되었다. 이 평균가격은 현재 더 떨어졌을 가능성이 있으며 300 달러에 공급되던 프로/엘리트 모델에 비해 200 달러에 판매되는 아케이드(Arcade) 모델이 얼마나 인기를 끌게 될지를 분석할 수 있게 되길 희망한다.

닌텐도 이야기를 해보자면 닌텐도의 Wii 는 2006 년 11 월에 출시된 이후 약 3 년간 별 움직임이 없었다. 올해 첫 분기의 폭발적인 판매 이후 이 시스템의 판매 열기는 급격하게 식었으며 지난해 같은 기간에 비해 21% 넘게 판매가 감소되었다.

이런 판매 감소의 원인 중 일부는 데이터에서 2008 년 내내 Wii 시스템이 경험해 온 정말 놀라운 판매 실적과 비교했기 때문이다. 현재의 Wii 판매가 정상적이라는 것은 쉽게 알 수 있으며 Wii 는 아직도 매달 플레이스테이션 3 이나 Xbox 360 보다 많이 팔리고 있다.

그렇지만 250 달러짜리 시스템을 사려는 소비자의 수요 규모를 감안하면 가격이 인하될 경우 소비자의 구매가 다시 폭발할 것이라고 예측할 수 있다.

하드웨어 판매에서의 문제는 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어 구매로 이어진다는 사실을 주목해야 한다. 워드버시 모간 시큐리티스(Wedbush Morgan Securities)의 파처(Pachter)씨에 따르면 2009 년 8 월의 Wii 소프트웨어 판매는 2008 년 8 월에 비해 감소했으며 닌텐도가 Wii 의 가격을 내리지 않는 한 계속 판매가 줄어들 것으로 예상된다.

(공평하게 말하자면 소프트웨어 판매가 감소한 회사는 닌텐도만이 아니다. NPD 그룹의 애널리스트인 애니타 프라지에(Anita Frazier)씨는 “플레이스테이션 3 만이 소프트웨어 총 판매고가 늘어난 유일한 플랫폼이었다” 고 밝혔다.

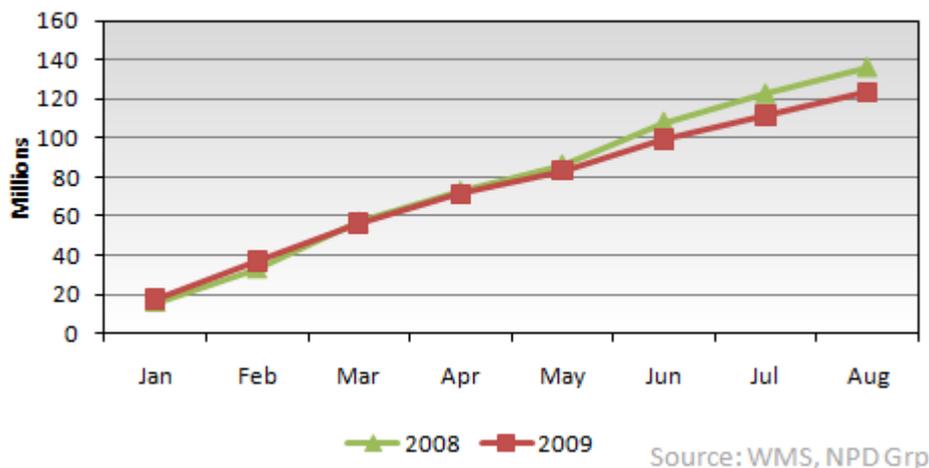
2009 년도 업계의 수입 감소

NPD 그룹에 따르면 2008 년도의 비디오게임 업계의 총 수입은 213 억 달러였다. 2009 년도의 총 수익은 아마도 10 억 달러 이상 감소할 것으로 보인다.

이렇게 예상하는 근거는 다음과 같다.

소프트웨어 판매 개수의 감소: 소프트웨어 판매 개수를 보면 2009 년도 8 월 말 현재 비디오게임 업계는 2008 년도 8 월말보다 1250 만 개를 적게 판매했다. 규모로 보면 이는 마리오 카트 위(Mario Kart Wii), '대난투 스매쉬 브라더즈 X(Super Smash Bros. Brawl), Xbox 360 버전의 그랜드 테프트 오토 4(Grand Theft Auto IV)의 판매 수치를 합한 것보다 많다.

Year-to-Date Software Unit Sales



(그림 설명)

연중 소프트웨어 부문 판매

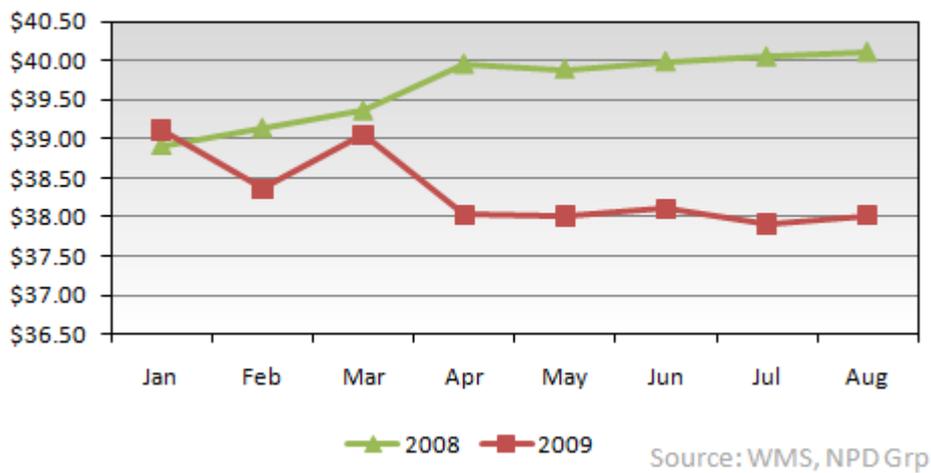
출처: WMS, NPD 그룹

단위: 백만

연말 시즌에 백만 개 이상 판매될 것으로 보장된 게임이 있긴 하지만 판매자들이 1250 만 개를 보충할 만큼 많은 소프트웨어를 팔 수 있을 것 같지는 않다. 참고로 2008 년도 전체로는 2 억 6800 만 개의 소프트웨어가 판매되었다.

소프트웨어 가격의 하락: 평균 판매 가격(ASP)은 2009 년에 극적으로 낮아졌다. 액티비전(Activision)의 Guitar Hero World Tour 가 출시되었을 때가 최고 정점으로 그 후 소프트웨어 가격은 가끔 대작이 출시될 때 잠깐 가격이 상승되는 것을 제외하고는 점차 낮아지게 되었다.

Year-to-Date Software ASP



연중 소프트웨어 ASP

출처: WMS, NPD 그룹

판매 개수의 감소와 판매 가격의 하락이 겹치면서 2009 년도 소프트웨어 수입은 크게 악화되었다. 2008 년도의 같은 기간에 비해 업계의 소프트웨어 총 판매고는 7 억 6500 만 달러에 미치지 못했다.

일부 원인은 고가 제품의 판매가 무너졌기 때문이다. 예를 들어 음악 관련 게임 - 특히 기타 히어로(Guitar Hero)와 록 밴드(Rock Band)는 2008 년도 8 월의 총 판매고에 비해 올해 현재까지 4 억 달러 넘는 액수가 적은 실적을 보이고 있다.

하드웨어 가격의 하락: 장기적인 관점에서 보면 모든 가격이 인하되는 것이 좋을지도 모르지만 새로운 시스템을 보유한 소비자가 많은 소프트웨어를 사기 시작하기 전까지는 총 수입에 부정적인 영향을 줄 것이다.

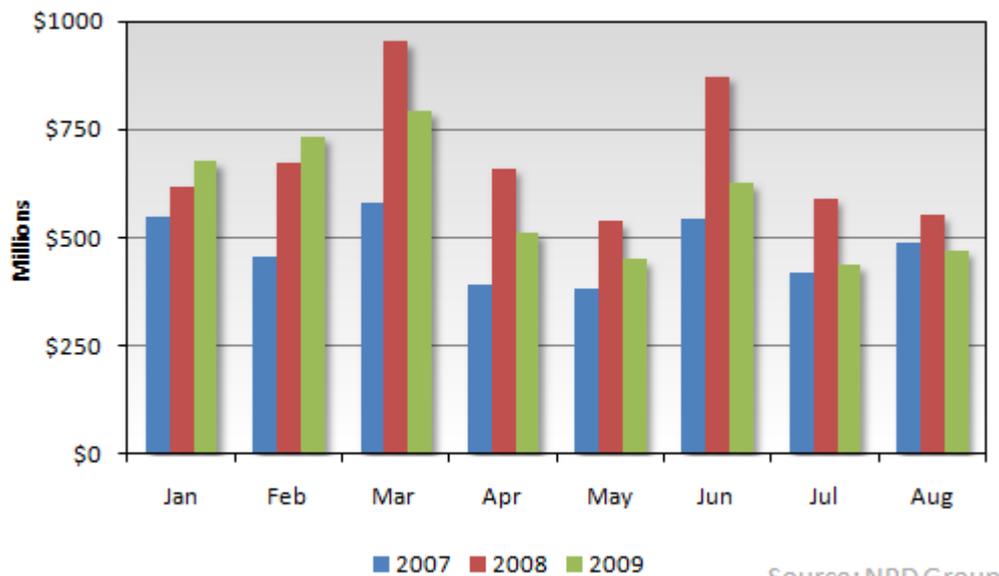
예를 들어 플레이스테이션 3의 평균 가격은 400 달러 넘던 가격이 9월 들어 300 달러로 떨어지면서 하드웨어 수입이 25% 감소했다. 닌텐도가 자사 제품의 가격을 200 달러로 낮추면 하드웨어 수입도 20% 감소할 것이다.

각 시스템의 판매가 2009년 10월에서 11월 동안에 2008년도와 비슷하게 이루어지고 가격은 낮아지게 된다면 게임 업계의 전체 수입은 3억 7500만 달러가 될 것이다.

올해 마지막 분기에 PS3 시스템이 200만 개 넘게 팔릴 것이라는 예상하에 소니는 감소된 수입을 판매량으로 보충하려 할 것이다. 플레이스테이션 3 소프트웨어 판매 성장세가 이대로 계속된다면 올해의 소니의 PS3 총 수입은 강력한 수치를 보일 것이다.

그렇지만 닌텐도는 2009년도 마지막 분기에도 작년과 같이 5백만 대 이상의 Wii 시스템을 판매할 것이라고 장담하지 못한다. 이는 하드웨어 수입이 떨어진다는 것을 의미하며 소프트웨어 부문에서의 약세가 계속된다면 문제는 커질 것이다.

Monthly Software Revenue



월간 소프트웨어 수입

출처: NPD 그룹

단위: 백만

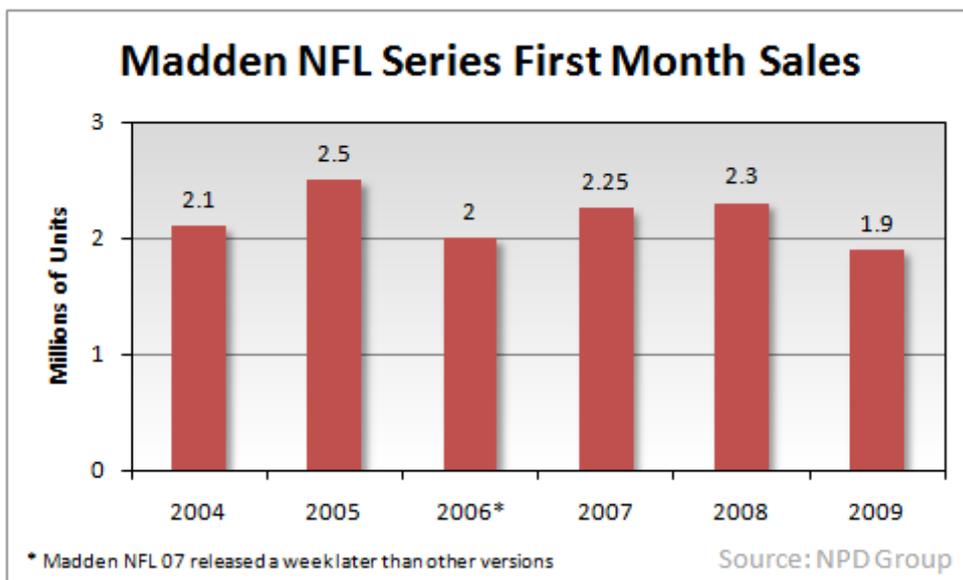
결론을 내리자면 다음과 같다. 2007 년도에 비해 2008 년도에 발표된 판매 수치와 수입은 놀라웠다. 또한 2007 년도에 비해 2009 년도에 발표된 판매고와 수입은 정상적인 성장세를 보이고 있다. 2009 년도 나머지 분기가 2007 년도에 비해 대폭적인 성장세를 보인 2008 년도 말의 상황과 완전히 똑같다고 해도 결과는 건전한 성장세를 나타낼 것이다.

장밋빛 전망으로 보더라도 업계는 2009 년도 말에 200 억을 돌파하지는 못할 것이다. 2009 년도의 200 억에 조금 못 미치는 총 연간 수입이 현재 게임 업계의 상황이다.

Madden 의 일격

8 월마다 일렉트로닉 아트스(Electronic Arts)와 EA 스포츠 부문은 자사의 유명한 미식 축구 게임인 Madden NFL 에 관한 기록을 각각 발표한다. 게임 업계가 하향세를 보이는 상황에서 Madden 과 같은 대표적인 제품을 기준으로 업계 동향을 알아보는 것은 자연스러운 일이다.

내부적인 EA 메모에서 볼 수 있듯이 Madden NFL 10 의 판매는 작년의 Madden NFL 09 에 비해 낮아졌다. 특히 Madden NFL 09 는 2008 년도 8 월에 230 만 개 팔린 것에 비해 Madden NFL 10 은 올해 같은 기간 동안 190 만 개가 팔리는데 그쳤다. 이는 약 18%가 하락한 것이다.



Madden NFL 시리즈의 첫 달 판매고

* Madden NFL 07 은 다른 버전보다 일주일 늦게 출시되었음.

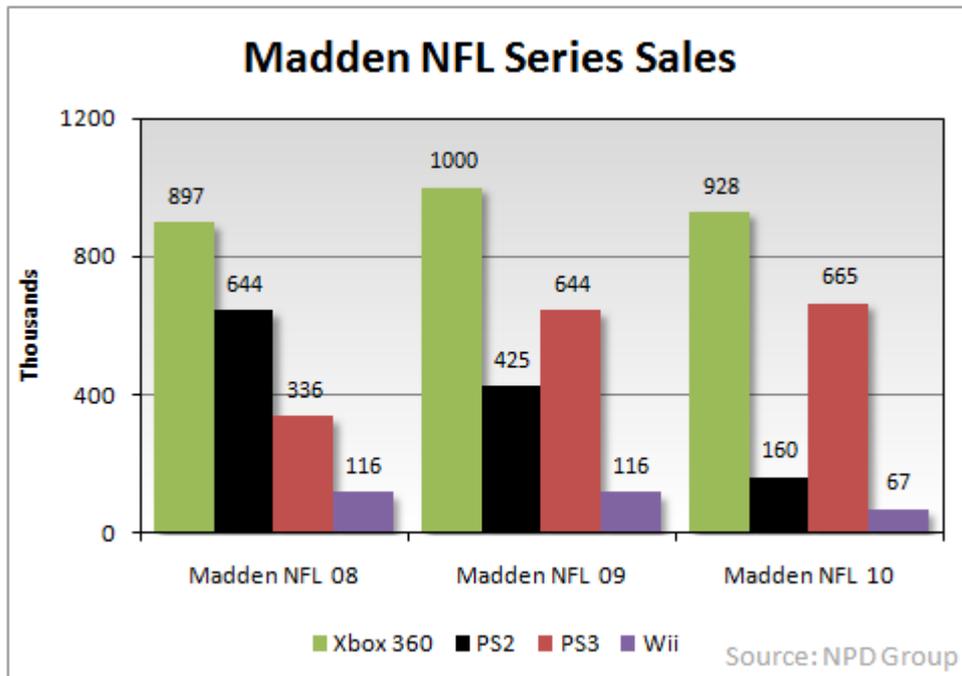
출처: NPD 그룹

단위: 백만 개

2008 년도와 2009 년도의 Madden 판매가 어떻게 달라졌는지 분석하는 것이 유용할 것이다 이를 보면 우선 실질적으로 모든 시스템의 판매 수가 감소했음을 알 수 있다.

Xbox 360 버전의 판매 개수는 7%만 감소한 반면 Wii 버전은 42%, 플레이스테이션 2 버전은 62%나 감소했다. PSP 버전의 판매는 EA 가 닌텐도 DS 버전을 출시하지 않겠다고 하는 동안 PSP 의 판매도 감소했다.

모든 제품의 감소세 속에서 플레이스테이션 3 버전은 3%가 증가하면서 선전했다.



Madden NFL 시리즈 판매

출처: NPD 그룹

단위: 천

Madden NFL 08

Madden NFL 09

Madden NFL 10

Xbox 360

PS2

PS3

Wii

플랫폼 제조업체에게는 혼란스러운 뉴스이다. Xbox 360 버전의 판매 개수는 감소했지만 마이크로소프트가 Madden NFL 의 판매에서 취하는 몫은 이제 핵심 라이벌인 소니의 몫보다 많아지게 되었다.

PS3 가 다양한 플랫폼에서 유일하게 판매가 증가되고 있는데 반해 플레이스테이션 2 의 판매고는 침체되면서 이 게임 소유자들이 새로운 소니 플랫폼으로 업그레이드하는 현상은 나타나지 않았다.

닌텐도로서는 비록 Wii 버전이 다른 버전보다 연말에 더 많이 팔리는 경향이 있긴 하지만 Madden 열기가 Wii 에서는 사그라진 것으로 보인다.

여기서 드는 중요한 의문은 Madden NFL 10 이 게임 업계의 전반적인 하락세 속에서 게임의 역량에 비해 올해의 판매가 비정상적으로 약세를 보였는가 하는 점이다. 이는 Madden NFL 이 20 년 넘게 판매되면서 오는 피로현상일 수 있지만 첫 달의 판매가 18%나 감소했다는 것은 이를 감안해도 정상이 아닌 것처럼 여겨진다. 특히 여러 달 동안 이어진 소프트웨어 판매 개수의 약세 후의 일이라서 더욱 그렇다.

게다가 플레이스테이션 2 버전의 판매가 너무 철저하게 침체되었으며 다른 플랫폼에서도 어떤 회복의 실마리가 보이지 않는다는 것을 주목하지 않을 수 없다. 이는 이전에 플레이스테이션 2 를 갖고 있던 사람들이 아직도 업그레이드할 기회를 기다리고 있으며 새로운 플랫폼을 구매하기까지 Madden 게임의 구매를 미루고 있다는 것을 의미한다.

플레이스테이션 3 과 Xbox 360 의 가격 경쟁은 올해의 남은 기간 동안 Madden NFL 10 의 판매에 큰 영향을 줄 것이다. 신제품을 늦게 구매하는 사람들이 새로운 시스템을 갖게 되면 올해 후반에는 EA 의 미식 축구 제품 판매고가 다시 늘어날 수도 있을 것이다.

성숙된 Wii 지원을 기다리는 액티비전

액티비전의 Call of Duty: Modern Warfare 2 에 대한 관심이 고조되면서 제작사는 Wii 시장을 지켜보면서 보다 훌륭한 지원을, 그렇지만 시기는 늦은 지원을 검토하고 있다. 8월 초기에 Wii 용 Call of Duty 4: Modern Warfare 의 포트가 출시되었으며 이는 다른 플랫폼에서의 후속 작품과 동시에 나왔다.

이 타이틀은 지켜볼 만한 흥미로운 타이틀로 여겨진다. 강력한 브랜드 네임을 갖고 있고 숙련된 개발자(Treyarch)가 지원하고 후속작 출시를 둘러싸고 시장 내 모든 광고의 혜택을 받을 것으로 여겨진다. ESRB 는 이 타이틀에 대해 등급 M(Mature)을 주었으며 판매 환경이 좋지 않은 Wii 소프트웨어로 분류하였다.

예를 들어 세가의 Madworld 는 올해 3 월에 출시되면서 고작 66000 개가 판매되었다. 당시에는 시간이 지나면 판매가 늘 것으로 여기는 사람도 있었다. 2009 년 8 월의 Madworld 의 총 판매 수치는 123,000 개가 되었으며 이는 출시 후 1 달 당 평균 11,000 개가 판매된 수치이다.

폭력성이 있고 액션이 주제인 또 다른 세가 게임인 The Conduit 역시 2009 년도 6 월에 출시되었을 때 고작 72,000 개만이 판매되었다. 이 때 The Conduit 가 ESRB 로부터 T(Teen) 등급을 받았다는 사실에 유의해야 한다.

M 등급의 액션 게임도 Wii 에서 많이 판매될 수 있다는 증거가 많이 있는데, 이는 작년의 Call of Duty: World at War 의 판매를 보면 금방 알 수 있다. 독점적으로 제공받는 NPD 그룹의 데이터에 따르면 Wii 에서의 World at War 판매는 결국 750,000 개를 넘었다고 한다.

이것은 분명히 닌텐도 자체 개발 게임(모두 M 등급이 아님)과 같은 경우에 해당하지 않으며 또한 플레이스테이션 3 버전을 위한 Xbox 360 판매와 같은 경우도 아니다. 이는 M 등급의 내용을 배척하거나 심지어 적대적인 소비자가 있는 게임 환경에서 큰 성공을 거둔 M 등급의 게임이다.

Wii 용 Call of duty: Modern Warfare 은 앞으로도 판매가 잘 될 조짐을 보이고 있으며 2009 년도 말에도 지켜봐야 할 흥미로운 케이스이다.

[언제나처럼 비디오 게임 업계의 데이터를 다달이 발표해주는 NPD 그룹에 큰 감사를 드린다. 특히 데이비드 릴리(David Riley)의 도움과 애니타 프라지에(Anita Frazier)의 분석에 감사한다. 자신의 전망과 정보에 관해 알려준 워드버시 모간 시큐리티스의 애널리스트인 마이클 파처에게도 감사한다. 마지막으로 가마수트라와 동료들과 NeoGAF 에서 다양한 의견을 제시해 주신 분들께도 심심한 감사의 말을 전한다.]

