

미국 게임업계에서 주목해야할 세가지 트렌드

□ 소셜 게임에서 부는 통폐합 바람

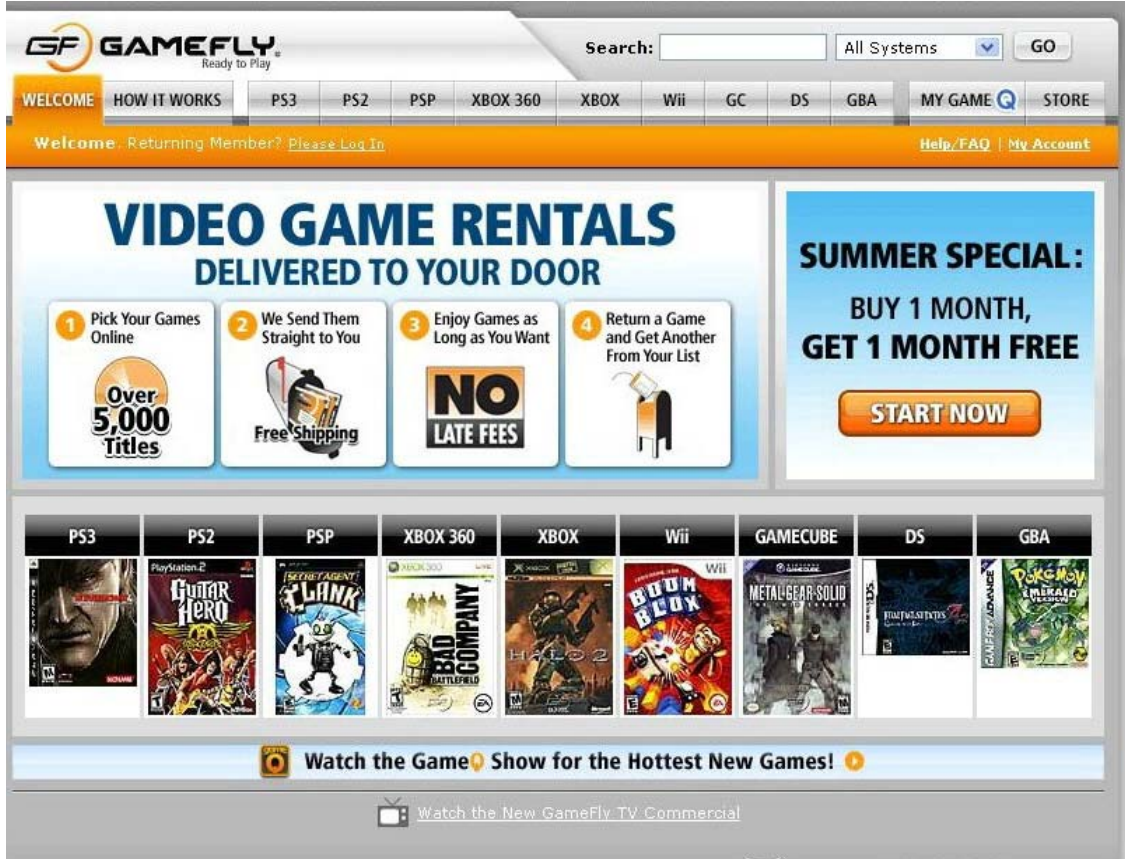
- 새로운 산업이 형성되면 빠르게 성장하는 과정에서, 매수, 합병, 대기업 자본의 참여 등으로 인해 경쟁이 자연히 3강 구도로 좁혀지면서 성숙해짐
- 지난 1년간 큰 관심을 모았던 소셜 게임 역시 Zynga, Playfish, Playdom으로 업계 선두 그룹이 자리를 잡으며 통폐합이 이루어지고 있음
- EA는 Playfish를 \$3억 달러 규모로 인수해, 대기업 게임 퍼블리셔로써 가장 적극적인 움직임을 보이고 있음
- 또한 간판 타이틀인 “Madden NFL”을 이용한 스포츠 소셜 게임 출시를 예정하고 있음



- 현재 매출 및 회원수 등의 지표로 1위로 평가되는 Zynga 역시 Microsoft의 MSN Games와 제휴해 소셜 네트워크를 넘어선 플랫폼 확장을 선언함
- 나아가, 원조 소셜게임 업체 Serious Business를 최근 매수하여 몸집 키우기에 나서고 있음. Zynga는 이미 \$2억 달러 매출의 예측은 넘어선 것으로 평가되며 Facebook보다 매출이 더 높아질 것으로 전망됨
- Playdom 역시 벤처캐피탈 및 대형 엔터테인먼트 업체로 부터 투자를 받고 있는 상황이며, Zynga와 유사하게 Green Patch 등 동종 업체를 인수하며 성장을 꾀함. 타 업체 대비 Myspace 플랫폼에서 절대적 우위를 보임
- 기타, Disney, Microsoft 역시 소셜 게임 분야에 상당한 관심을 보이며 적절한 시장 진입 기회를 꾸준히 검토 중임

□ 콘솔 시장 게임 타이틀 유통 모델의 혁신

- 미, 콘텐츠 시장에서 Netflix는 혁신적인 DVD mail delivery서비스로 가정용 영화 콘텐츠 배급 구조를 바꿔왔음 (Fig: Netflix share price - historical chart, Google Finance)
- 유사한 모델로 콘솔 게임 렌탈서비스 업체인 GameFly가 최근 IPO를 신청해 주목을 끌고 있음
- 2009년 매출은 \$8천3백만 달러이며, 서비스 타이틀 7,000종, 월 서비스 이용고객은 33만4천명을 넘어선 것으로 발표됨
- Netflix 모델의 꾸준한 성장세와 2013년까지 미국 게임콘솔 보급대수가 1억3천만 대를 넘어설 것이라는 전망에 근거, GameFly 역시 안정적인 성장을 보일 것으로 예상되고 있음
- 참고로 GameFly는 선두 벤처캐피탈 Sequoia Capital가 투자해 52%의 지분을 보유하고 있음



Source: GameFly 웹사이트

□ 2010 온라인 다운로드 서비스 확산의 원년

- Microsoft의 Xbox360은 Xbox Live 서비스를 통해 미국 소비자들이 콘솔에서의 다양한 온라인 서비스 체험에 적응하고 있음을 증명함
- 서비스 가입자수는 지난 2010년 1월 2천3백만 명을 돌파했으며, 동시접속자수 역시 2백30만명이라는 기록을 달성함
- 미디어 통계 전문 기업인 Nielsen은 Nintendo의 Wii가 더욱 많이 팔렸음에도 불구하고 Xbox가 미국에서 가장 많이 사용되는 콘솔이라고 보도
- Xbox Live는 이미 Netflix, Last.fm, Facebook, Twitter, Zune Marketplace 등 다양한 콘텐츠, 소셜미디어 서비스를 통합해 제공하

고 있으며, 최근 Game Room이라는 서비스를 발표 고전 아케이드 게임을 온라인 상에서 바로 즐길 수 있는 환경까지 제공 중임



Source: Xbox Live Game Room

- 한편, EA의 경우, 디지털 비즈니스를 통한 매출이 올해 \$7억5천만 달러에 이르며 이는 회사 전체 매출의 20%에 달할 것으로 전망
- 현재까지 미국 콘솔 게임 업체들이 수십 억 달러 매출을 벌어들이는 데 비해 디지털 비즈니스는 규모가 작아 집중 대상이 아니었지만, 최근 성장세를 바탕으로 온라인이 전략적 부문으로 부상하고 있음
- 마지막으로, 남성 콘텐츠에 특화된 Break Media (break.com 등 보유)는 최근 온라인 비디오를 넘어 게임 분야로 사업을 확장, 게임 콘텐츠 네트워크 업체인 FileFront를 인수함
- FileFront는 75개의 게임 관련 사이트를 지원하고 있으며 9백만이 넘는 월 순방문자수를 기록하고 있음



Source: FileFront 웹사이트

- 이미 동영상 콘텐츠로는 뚜렷한 지위를 확보하고 있는 Break Media는 최근 소셜게임 개발 스튜디오를 갖추고 적극적으로 게임분야에 확장
- 18-35세 남성층을 타겟으로 한 광고 네트워크를 주 수익원으로 삼아 지속적인 성장을 꾀하고 있음

□ 시사점

- 미국 게임 시장은 오랫동안 콘솔과 전통적인 유통만을 바탕으로 했지만, 소셜게임/ 디지털 디스트리뷰션 등 새로운 혁신을 통해 본격적인 재편의 기회를 맞이하고 있음
- 따라서 한국 및 해외 개발사의 경우, 전략적인 제휴/ 투자 및 미국형 온라인 배급에 적합한 사업 모델로 과거보다 낮아진 진입 장벽을 넘을 수 있을 것으로 전망됨