※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

# 게임 산업에 대한 전망

## (NPD: Behind the Numbers, November 2009)

매트 매튜스(Matt Matthews)

가마수트라 등록일(2009. 12. 14)

http://www.gamasutra.com/view/feature/4214/npd_behind_the_numbers_november_.php

*[가마수트라는 11월의 미국 NPD 게임 판매량에 대한 깊이 있는 분석을 통해 현재까지 보여진 게임 산업의 흐름, 플레이스테이션 3에 대한 Xbox 360의 놀라운 반전, Wii의 2009년 탑 10 리스트 제품 등에 대해 살펴 보았다.]*

매년 11월이면 비디오 게임 산업계의 대형 퍼블리셔들은 저마다 연말 대목을 노리고 야심작을 내놓고, 각국의 판매 업체들은 이 시기의 소비자들을 끌어들이기 위한 할인이나 사은품 전략을 짜내기도 한다.

플랫폼 제작사들은 추수감사절 이후에 그들의 제품이 날개 돋친 듯 팔려나갔다고 호언장담하는 블랙 프라이데이 이후의 보도자료를 내놓고, 소비자들은 새로운 게임 타이틀을 구매하는 데 돈을 쓴다.

경기가 별로 좋지 않았던 2009년의 11월에는 지난 몇 달간보다는 판매량이 늘어나기를 모든 기업들이 바라고 있었다.

최근 들어 유례가 없는 화제작이었던 Call of Duty: Modern Warfare 2의 상당한 판매량에도 불구하고 게임 산업계는 작년 11월만큼의 매출을 올리지 못했다. 시장에서는 1650만 대 이상의 콘솔이 판매되었지만, 월 소프트웨어 판매량은 3390만 개에서 3220만 개로 5% 감소하였다.

NPD Group의 이번 달 미국 판매량 조사 결과와 더불어 본 기사에서는 최근 하드웨어 판매 경향

과 마이크로소프트의 플레이스테이션 3에 대한 판매량 역전에 대해 살펴볼 것이다. 그 다음에는 닌텐도의 소프트웨어 판매량이 2008년에 비해 감소하면서 선두자리를 마이크로소프트에게 내준 사실에 대해 알아볼 것이다.

마지막으로는 올해 12월의 탑 10 소프트웨어 타이틀에 대해 살펴보고 연말 게임 산업계에 대한 데이터를 검토할 것이다.

**주요 제품의 경향**

전체적인 경향을 살펴보기에 앞서 2009년 11월의 수익 관련 데이터를 살펴보자.

2009년 11월의 하드웨어 분야는 작년에 비해 13% 감소하면서 어려움을 겪었다. 앞서 설명한 대로 판매량 감소와 가격인하는 수익 감소를 가져왔고, 11월에도 이는 마찬가지였다. 하드웨어 수익은 35-42% 선을 몇 달간 유지하고 있다.

컨트롤러나 온라인 구매를 위한 포인트카드와 같은 항목을 포함하는 액세서리 분야는 상대적으로 올해 선전한 편이지만 작년에 비해 소프트웨어보다 판매량이 큰 폭으로 감소했다. 하지만 액세서리 분야는 시장에서 차지하는 비중이 크지 않기 때문에 수익 감소에 큰 영향을 미치지 못했다.

9월에 소프트웨어 수익이 작년에 비해 소폭 상승한 것을 제외하면 미국 내 게임 콘솔 소프트웨어 판매는 2009년 2월부터 항상 두 자리 수 하락을 기록해 왔다. 이런 면에서 볼 때, 11월의 전년 대비 3% 수익 감소는 긍정적인 신호로 해석될 수 있다.

| 2009 년 11 월 수익에 대한 NPD 데이터 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 200 년 11 월 | 2009 년 11 월 | 2008 년 총 수익 | 2009 년 총 수익 |
| 전체 | $2,912.2 | $2,698.2(-7.6%) | $16.077.2 | $14,108.1(-12%) |
| 하드웨어 | $1,212.0 | $1.050.0(-13%) | $5,940.9 | $4,992.0(-16%) |
| 소프트웨어 | $1,451.0 | $1,406.0(-3.1%) | $8,225.6 | $7,323.7(-11%) |
| 액세서리 | $256.2 | $242.2(-5.5%) | $1,910.7 | $1,792.4(-6%) |
| 단위: 백만 달러 | | | 자료 제공: NPD Group | |

위 데이터는 NPD Group의 대부분의 다른 데이터와 마찬가지로 온라인 서비스를 통한 비디오 게임 판매, 다운로드 컨텐츠, 구독료를 제외한다.

위와 같은 수익 관련 자료는 NPD Group 등의 업체들에 의해 조사되고 있지만, 디지털 배포 판매

에 대한 대부분의 데이터는 아직 공개되지 않았으며, 여기에는 해당 자료가 포함되지 않았다. 여기에 제시된 NPD Group 데이터 중 공식적으로 발표된 것은 아니지만, 총 수익 감소에서 큰 비중을 차지하는 데이터는 위의 표에 적용되었다.

**주요 3사의 하드웨어 판매**

이번 달 통계에서 가장 흥미로운 점은 Xbox 360과 플레이스테이션 3의 판매량 역전이다. 우리를 비롯한 EEDAR과 Wedbush Securities에서는 플레이스테이션 3가 Xbox 360을 앞지를 것으로 예상했으나, 결국 마이크로소프트가 10만 대 이상을 더 판매한 것으로 조사되었다.

기본적으로 소비자들은 가격대비 효율이 가장 좋은 콘솔을 구매할 수밖에 없다. 처음에 소니는 플레이스테이션 3의 성능에 집중하다 보니 가격을 낮출 수 없었지만, 올해 8월에는 슬림 디자인의 새로운 제품을 300달러에 내놓을 수 있었다.

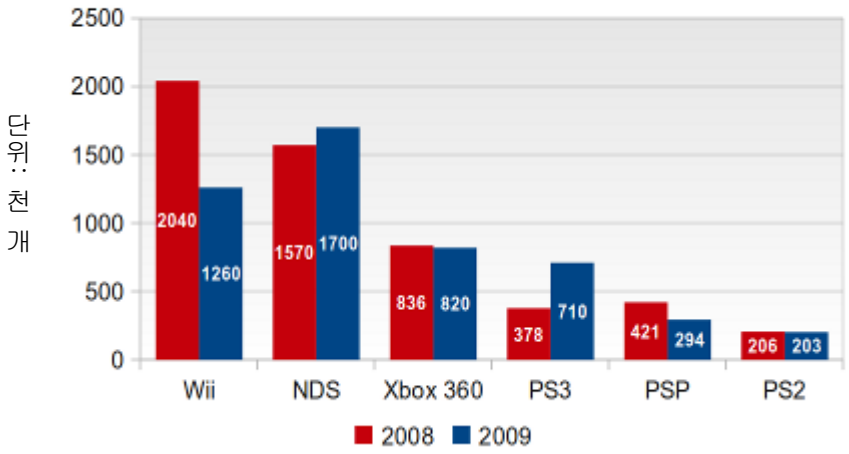
최근 Xbox 360의 300달러짜리 제품의 판매량이 보다 저렴한 제품을 능가했다는 점을 고려할 때, 우리는 소비자들이 비슷한 가격대의 플레이스테이션 3 슬림을 보다 가치 있는 것으로 볼 것이라고 생각했다. 9월과 10월 플레이스테이션 3의 판매량이 Xbox 360을 앞지르면서 이러한 예상은 들어맞았다.

그렇다면 11월에는 무슨 일이 일어났는가? 또한 12월 이후의 상황은 어떻게 변해갈 것인가? 2009년 11월의 흐름을 결정 지은 주요 요소는 Call of Duty: Modern Warfare 2의 발매였다. 확실히 Xbox 360은 이 게임에 대해 선호되는 플랫폼이며, 마이크로소프트는 멀티플레이어 게임을 만들고, Xbox Live를 핵심 판매 제품으로 내놓는 전략을 세웠다.

우리는 Modern Warfare 2가 포함된 Xbox 360 제품의 수량에 대해서는 알 수 없지만, Xbox의 평균 가격이 11월의 평균 가격을 상당히 상승시켰다는 것을 알 수 있다.

이는 상당수의 소비자들이 Modern Warfare 2 번들 제품, 또는 온라인 게임을 위한 300달러짜리 Xbox 360 Elite를 구매했다는 것을 뜻한다.

2008, 2009년 11월 하드웨어 판매량




위의 표를 살펴보면, (언제나 판매량에서 강세를 보였던) 플레이스테이션 3가 과대평가되었다기보다는 Xbox 360이 과소평가되었다고 볼 수 있다. 12월에 접어들어 Modern Warfare 2의 효과가 감소하면 Xbox 360의 판매량도 그만큼 줄어들 것으로 보인다.

2009년 9월, 우리는 플레이스테이션 3의 8월 판매량을 고려하여, 소니의 현세대 콘솔이 2009년 4분기에 2백만 대에서 2백 5십만 대의 판매량을 달성할 것으로 예상한 바 있다. 12월에 접어들면서 이미 절반 정도의 판매고를 올렸기 때문에 플레이스테이션 3의 판매량은 2백만 대에 이를 것으로 보인다.

닌텐도 Wii의 연간 판매량은 28% 감소하였다. 200달러로 가격이 인하되었음에도 불구하고 올해 11월의 수요는 작년 11월의 기세에는 미치지 못했다. 그러나 11월 한 달 동안 120만여 대가 판매되었다는 점을 고려해볼 때, Wii의 미래가 어둡다고 생각할 수는 없다. 12월에는 2백만여 대가 팔려나갔으므로 누구든지 앞으로 상황이 안 좋아질 것이라고 생각하지는 않을 것이다.

우리는 여전히 소니의 PSP 판매 전략에 당황스러워 하고 있다. 새로운 모델이 출시되면서 소매와 온라인 판매 면에서 소프트웨어 마케팅이 활발하게 진행되고 있으며, 소비자들에게는 적어도 약간의 장점은 부각되리라고 예상했다. 하지만 판매량은 올해 34% 감소했고, 위의 표에서 볼 수 있듯이 11월에만 30% 이상 감소했다.

**닌텐도의 부진, Xbox 360 소프트웨어의 강세**

놀라운 Wii의 성장은 2008년 말까지 소프트웨어 판매 급증의 주요 요인이었다. 2009년 부진의 일부분은 이러한 면에서의 실패 때문인 것으로 보인다.

Wedbush Securities의 분석가인 Michael Pachter에 의하면, Wii의 2009년 11월 소프트웨어 수익은 2008년 같은 달에 비해 18% 감소했다고 한다. 하락세가 보다 뚜렷한 소니의 플레이스테이션 2와 PSP의 판매량은 각각 69%, 21% 감소했다.

이는 분명히 소니의 오랜 역사를 가진 콘솔과 불운한 휴대용 게임기가 심각한 상황에 처했다는 것을 뜻하며, 특히 업계를 이끌어온 플레이스테이션 소프트웨어도 이에 못지 않은 판매량 하락을 보인 것은 걱정되는 일이 아닐 수 없다.

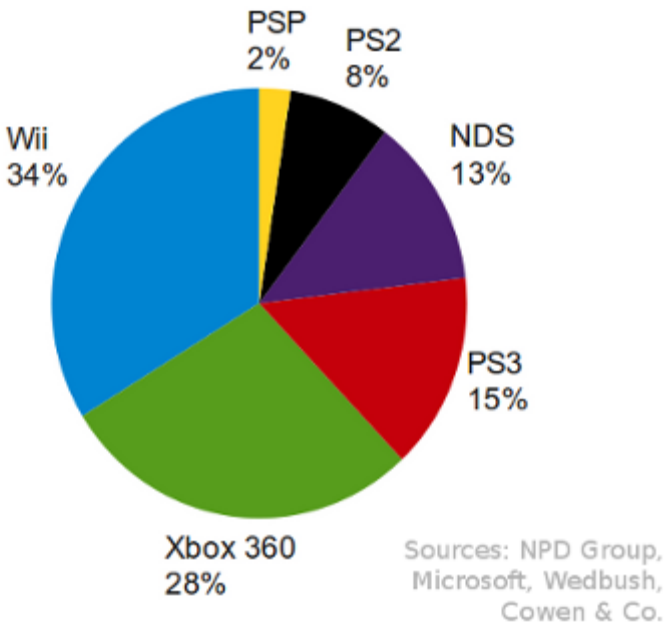
이와 달리 Wii의 소프트웨어 판매량은 2008년과 2009년 사이에 큰 차이는 없다. 평균적으로 해당 소프트웨어 가격이 지난 해보다 하락했다는 점을 고려하면, Wii의 소프트웨어 판매 감소량은 10-15%로 큰 차이를 보이지 않았다.

닌텐도로서는 불행하게도 닌텐도 DS의 11월 소프트웨어 판매량 또한 감소했다. 결과적으로 소프트웨어 시장에 대한 닌텐도의 총 점유율은 상당 부분 감소하게 되었다.

마이크로소프트가 발표한 자료와 분석가들의 견해에 따르면 11월 소프트웨어 시장의 그림은 다음과 같다. 도표상의 숫자에서 볼 수 있듯이 닌텐도의 2가지 주요 플랫폼인 Wii와 DS는 2008년 11월 전체 소프트웨어 시장의 47%를 차지하고 있다.

2008년 11월 소프트웨어 수익

플랫폼 별 점유율

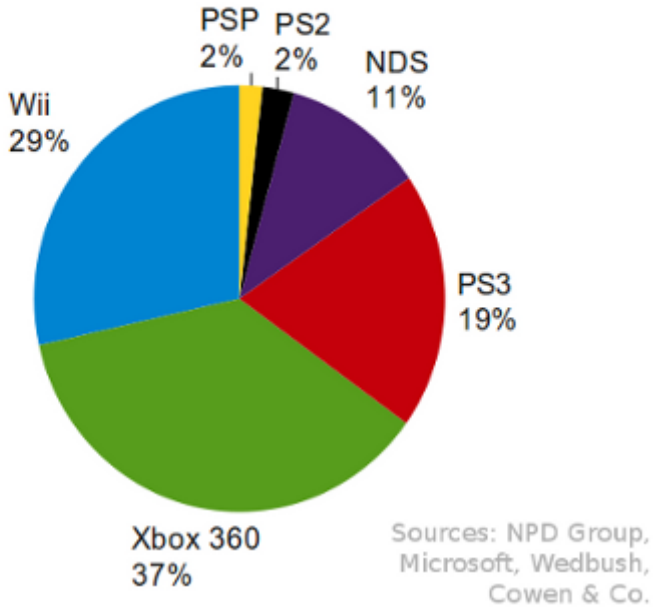


Xbox 360은 28%, 소니는 플레이스테이션 3, 플레이스테이션 2, PSP로 25%를 차지하고 있다.

12개월 후, 이 그림에는 상당 부분 변화가 생긴다. 다음 그림에서 볼 수 있듯이 Wii의 소프트웨어 점유율은 30%가 안 된다. DS 소프트웨어를 포함해도 닌텐도의 사장 점유율은 지난 해보다 7% 하락한 40%에 그치고 있다.

2009년 소프트웨어 수익

플랫폼 별 점유율




2009년 한 해 플레이스테이션 3의 소프트웨어 판매 성적은 개선되었으며, Xbox 360과 더불어 전년대비 11월 판매 점유율이 늘어난 2가지 플랫폼 중 하나가 되었다. 소니로서는 불행히도 플레이스테이션 2 소프트웨어 수익에 대해서는 이제 거의 기대할 것이 없어지게 되었다. 2009년 11월 소니의 시장 점유율은 23%로 다소 줄어들었다.

마이크로소프트의 Xbox 360은 경쟁사의 시장을 파고들었고, 11월의 소프트웨어 시장에서 2008년에는 28%였던 점유율을 2009년에는 37%로 10% 가까이 끌어올렸다.

이는 대략 1억 달러 이상의 증가를 나타낸다. Call of Duty: Modern Warfare 2의 Xbox 360 버전이 적어도 2억 6천만 달러의 수익을 거둬들였다는 점을 고려하면, 마이크로소프트 소프트웨어의 총 수익 증가는 Xbox 360이 올해 가장 많이 팔린 게임에 가장 적합한 플랫폼이라는 점에서 기인한다.

**우위를 지키고 있는 닌텐도**

2008년에서 2009년으로 넘어오면서 닌텐도의 플랫폼이 다소 힘을 잃은 것은 사실이지만, Wii와 닌텐도 DS의 타이틀은 꾸준히 잘 팔리고 있다. 이 소프트웨어들은 매달 10위권에 드는 것은 아니지만 오랜 기간 일정 수준 이상의 판매고를 올려 왔다.

우리는 이러한 현상을 올해 중반 경 각 플랫폼에 대한 최다 판매 탑 5 타이틀을 조사하면서 목격한 바 있다. LEGO Star Wars: The Complete Saga가 2009년 닌텐도 Wii의 5번째 최다 판매 타이틀이었는데, 이 타이틀은 첫 분기에만 모든 포맷용 소프트웨어 탑 20에 겨우 걸쳐 있다가 이내 사라진 바 있다.

닌텐도는 2009년, 4개월 동안 최다 판매 소프트웨어 타이틀을 내놓았는데, 이 중 3가지가 Wii Fit 소프트웨어 및 밸런스보드 패키지를 위한 것이었다.

게다가 다른 1가지 타이틀조차 영향력 있는 소프트웨어 패키지에 대한 업데이트인 Wii Sports Resort였다. 물론 이 2가지 타이틀도 연간 판매량 탑 10 리스트에 올랐다.

NPD Group은 아직 공식적인 연간 탑 10 소프트웨어 리스트를 발표하지 않았다. 하지만 닌텐도는 어떤 타이틀이 리스트에 있는지를 발표했고, 우리는 이를 이용해 최종 리스트를 예상해볼 수 있었다.

(다음 표의 원본은 닌텐도의 보도자료에 의한 것이다. 여기서 닌텐도는 Pokémon Platinum을 6위에 올려 놓았으나, 실제로는 7위를 차지했으므로 다음 표에는 이점이 반영되었다.)

| 2009년 11월 최다 판매 소프트웨어 타이틀 탑 10 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 순위 | 타이틀 | 플랫폼 | 퍼블리셔 | 발매일 | 판매량* |
| 1 | Call of Duty: Modern Warfare 2 | X360 | Activision Blizzard | 09 년 11 월 | 4.2 |
| 2 | Wii Fit | Wii | Nintendo | 08 년 5 월 | 3.5 |
| 3 | Wii Sport Resotr | Wii | Nintendo | 09 년 7 월 | 2.4 |
| 4 | Mario Kart Wii | Wii | Nintendo | 08 년 4 월 | 2.2 |
| 5 | Wii Play | Wii | Nintendo | 07 년 2 월 | 2.1 |
| 6 | Halo 3: ODST | X360 | Microsoft | 09 년 9 월 | 1.9 |
| 7 | Pokémon Platinum | NDS | Nintendo | 09 년 3 월 | 1.9 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | Call of Duty: Modern Warfare 2 | PS3 | Activision Blizzard | 09 년 11 월 | 1.9 |
| 9 | Madden NFL 10 | X360 | Electronic Arts | 09 년 8 월 | 1.4 |
| 10 | New Super Mario Bros. Wii | Wii | Nintendo | 09 년 11 월 | 1.4 |
| * 단위: 백만 | | | 자료 제공: NPD, Nintendo, M. Mattews | | |

위 목록에는 닌텐도 게임이 6가지 있는데, 이들 중 3가지가 2009년 이전에 발매된 타이틀이다. 앞서 언급한 Wii Fit(2008년 5월 발매)와 더불어 닌텐도의 Mario Kart Wii, Wii Play는 각각 2008년 4월, 2007년 2월 발매된 이후 월간 탑 20 목록에 빈번히 등장하고 있다.

이 3가지 타이틀은 모두 작년 탑 10 리스트에 등장한 바 있으며, 2009년 리스트에도 충분히 오를 것으로 보인다. 2007년에 발매된 닌텐도 DS의 Pokémon 타이틀도 리스트에 오를 것으로 예상된다.

물론 1위는 Activision Blizzard의 Xbox 360용 Call of Duty: Modern Warfare 2이다. 이 타이틀은 2009년에 1위를 차지할 뿐만 아니라 당분간 싱글 플랫폼에서의 판매량(420만 개) 면에서 우위를 차지할 것으로 보인다.

이 타이틀의 판매량은 플레이스테이션 3 포맷의 187만 개, Xbox 360에 번들된 수천여 개, 윈도우 PC 포맷의 17만 개, 파악되지 않는 Valve Steam의 배포 서비스를 통한 판매량까지 감안하면 상당한 숫자가 팔려나갔다는 것을 알 수 있다.

이 한달 동안의 탑 10 리스트에 포함된 또 다른 타이틀은 닌텐도의 New Super Mario Bros. Wii로서 140만 개가 팔려나갔다. 그 외에도 마이크로소프트의 Halo 3: ODST와 Electronic Arts의 Madden NFL 10이 Xbox 360 포맷의 타이틀로서 등장하였다.

이 리스트를 살펴보면 산업계 전반의 흐름을 살펴볼 수 있을 것이다. 여기에는 Call of Duty, Mario, Pokémon, Halo, Madden과 같은 다양한 게임이 존재한다. 이들 중 적어도 3가지는 1년 이상 리스트에 올라와 있었고, 나머지 두 게임은 열혈 게임 팬들뿐만 아니라 여러 계층으로 인기가 확대되고 있다.

이러한 사실은 2010년에는 퍼블리셔들이 어떤 상황에 처할지에 대해 암시하는 바가 있다. 모든 퍼블리셔들은 닌텐도의 Wii 포맷 타이틀처럼 꾸준히 팔리는 타이틀을 제작하기를 원할 것이다. 또한 Modern Warfare 2와 같이 큰 수익을 가져다 줄 대형 히트작을 만들어내기를 원할 것이다.

그리고 EA와 같은 회사들이 새로운 게임 개발보다는 안정적인 장르와 브랜드에 투자함에 따라

게임 산업계는 언제 어떻게 소비자들에게 새로운 게임을 제공할 것인가 하는 문제에 계속 직면하게 되었다.

2010년 1/4분기를 살펴보면 어떤 전략이 성공적인지에 대해 짐작해볼 수 있을 것이다. Wii의 New Super Mario Bros.가 또 다른 닌텐도의 장수 타이틀이 되어 다음 해의 탑 10 리스트에 오를 수 있을 것인지, 2010년 1/4분기에 발매되는 대작 게임이 연말까지 영향을 미칠 만큼 충분히 팔릴 것인지에 대해 예측이 가능해질 것이다.

하지만 지금까지 논의한 탑 10 리스트가 게임 산업의 전부는 아니다. 이 10가지 게임들은 올해 미국 내에서 소매로 판매된 전체 소프트웨어의 12.5%를 차지할 뿐이다. 10위권 아래에도 퍼블리셔에 수익을 안겨줄 밀리언 셀러들이 많이 있다.

**마지막 달인 12월**

2009년이 끝나감에 따라 연말 총 판매량에 관심이 쏠리고 있다. 공식 발표까지는 한 달이 남았지만 추측은 해볼 수 있을 것이다.

지난 3개월 동안 하드웨어 판매율이 2008년의 같은 기간에 비해 13% 감소했다. 이미 실행된 가격인하와 더불어 소매업자의 할인정책까지 더해져 연말까지 하드웨어 판매 수익률은 계속 낮은 수준을 유지할 전망이다.

소프트웨어 가격이 지난 8월부터 다소 올라서 2008년 말을 지나면서 약간의 이득이 있었지만, 이번 11월의 히트작으로 인한 게임 시장의 활기가 12월까지 이어지지는 않을 전망이다.

더욱이 가장 최근의 탑 20 리스트에 나타난 2가지 할인 소프트웨어 번들(각각 Wii 및 DS 포맷 소프트웨어)은 소비자들이 저렴한 소프트웨어를 찾고 있음을 보여준다. 2008년 11월 43달러 정도의 소프트웨어 평균 가격이 12월에는 40달러 이하로 떨어졌다.

소프트웨어 수익은 2008년 12월보다 10% 가량 감소하여 25억 달러 정도가 될 것으로 보인다. 이는 월별 소프트웨어 판매량에 있어 10% 가까이 감소한 것이다.

연간 총 수익은 189억 달러에서 191억 달러 사이가 될 것으로 예상되고 있다. 이러한 예상이 맞는다면 게임 산업계는 2008년에 비해 11% 정도 위축되었다고 볼 수 있다. 우리는 가장 최근인 지난 달에 이를 195억 달러로 예상한 바 있다.

190억 달러 정도의 수익이라면 2년 전인 2007년에 비해 연간 수익이 5% 이상 증가한 것이다.

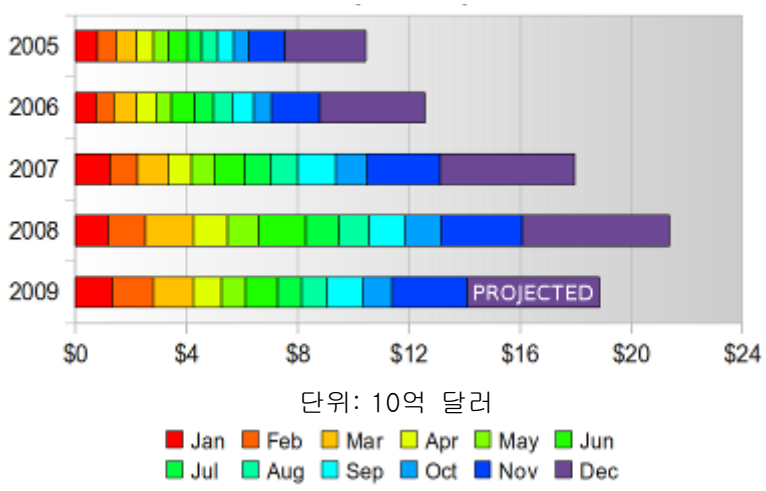
12월과 올해 전체 상황에 대해 비관적인 것은 우리뿐만이 아니다. Wedbush Securities의 Michael Pachter는 소프트웨어 번들(특히 Xbox 360의 경우)을 (신제품이 아닌) 타이틀에 대한 재고 처리로 보고 있다. 더욱이 그는 2008년에 강세를 보였던 뮤직 게임 소프트웨어의 판매 실적이 2009년에는 상당히 저조했다고 지적하고 있다.

Cowen & Company의 Doug Creutz도 12월의 소프트웨어 시장은 어려운 국면에 접어들었다고 지적하고 있다. 그는 Modern Warfare 2 판매량이 12월에는 상당히 감소할 것으로 예상하면서 작년에 비해 10대 중반들의 구매가 줄어들 것으로 내다봤다.

아래 표는 2005년 1월부터 2009년 11월까지의 월별 실제 수익을 나타낸다. 2009년 12월의 수익은 우리가 예측한 것이다. 이번 1월에 공식적인 최종 수치가 발표되면, 이를 검토하고 이것이 앞으로의 상황에 어떤 영향을 미칠지에 대해 논의할 것이다.

2005-2009년 게임 산업 수익

월별 수익 분할




*[매월 발표되는 비디오 게임 산업 데이터를 제공하는 NPD Group에 항상 감사 드린다. 또한 David Riley의 도움과 Anita Frazier의 분석에도 감사 드린다. 게임 산업에 대한 전망과 정보를 제공한 Wedbush의 분석가인 Michael Pachter와 Cowen & Company의 Doug Creutz에게 감사 드린다. 마지막으로 여러 가지 논의로서 도움을 준 NeoGAF의 여러분들과 가마수트라 동료들에게 감사를 표하고 싶다.]*