

유럽사무소

『03-3. 주간 심층 이슈』

온라인 콘솔 게임 시장

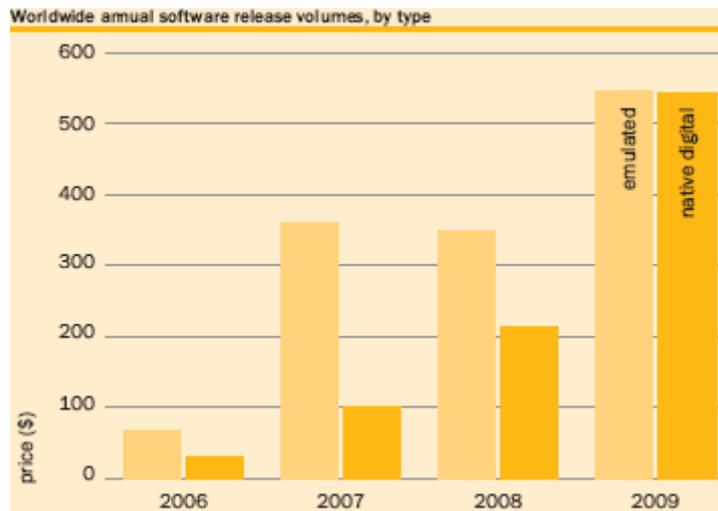
○ 출처 : 스크린 다이제스트 (2010/03)

주요내용

- 기존의 하드웨어 세대와는 다르게 모든 종류의 게임 콘솔들은 현재 다운로드가 가능한 게임을 적극적으로 공급함
 - 에뮬레이션 콘텐츠는 기존의 오래된 출판사들이 수십 년 동안 직접적으로 백 카탈로그를 활용할 수 있도록 함
 - 에뮬레이션 콘텐츠의 출판과 새로운 디지털 게임의 제작 부분의 선두국가는 일본
 - 소니(Sony) 콘솔의 백 카탈로그는 많은 양의 다운로드가 가능한 게임들을 제공해 왔고 앞으로 더 많이 제공할 예정임
- 소니, 마이크로소프트(Microsoft) 그리고 닌텐도(Nintendo)가 제공하는 모든 게임 장치에 온라인 이용 기능과 가능성이 계속해서 개선되고 발전하면서 기존의 콘솔 하드웨어 세대들에게 중요한 요소로 떠오르고 있음, 소니의 온라인 서비스는 플레이스테이션 네트워크(Playstation Network(PSN))이고 마이크로소프트의 서비스는 엑스박스 라이브(XBL) 그리고 닌텐도의 서비스는 와이파이 커넥트(WiFi Connect(WFC))로 다양한 접근 이용 방식과 형태로 각기 다른 시장들을 대표함
- 시장에서 이루어지는 게임 콘텐츠의 거래는 크게 전체 게임 다운로드(full game download)와 게임 확장 카테고리 나눌 수 있음, 전체 게임 다운로드는 온라인 서비스를 통해서 다운로드를 할 수 있는 총 게임을 포괄하고 게임 확장 카테고리는 새로운 레벨, 지도, 음악 게임 음원 팩 등과 같

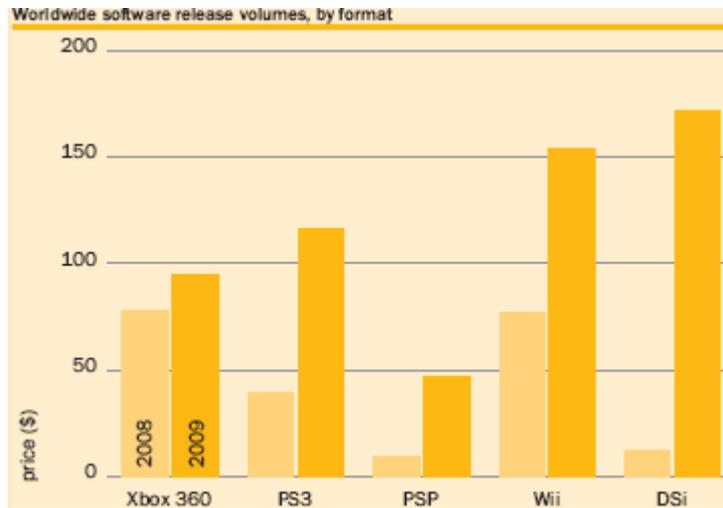
이 기존 게임에게 꼭 필요한 추가 게임 요소들과 다운로드가 가능한 추가 콘텐츠를 의미함

- 기술적으로 오늘날의 온라인 콘솔의 동향은 2005년 말 엑스박스 360이 런칭 되면서 생긴 것이지만 해마다 엑스박스 360은 전체 다운로드 게임에 대한 작업과 관심을 최소화 할 것임, 엑스박스 360, PS3, 위(Wii)와 같은 모든 주요 콘솔들은 2008년과 2009년 사이에 전 세계적으로 활발히 런칭 되고 유료 콘텐츠들의 카탈로그의 발전에 기여하면서 온라인 콘솔의 미래에 대한 가장 확실한 예측을 제공함
- 다운로드가 가능한 게임은 크게 디지털 게임과 에뮬레이션 게임으로 구분할 수 있음, 디지털 게임은 디지털 시장으로 출시되는 목적으로 제작되는데 주로 제작자와 배급자들이 제작 초기부터 거의 모든 부분들을 담당하는 반면 에뮬레이션 게임들은 오프라인 판매점들의 실제 소매 게임 제품들의 복제품들로 제작 과정이 필요하지 않고 배급자들이 담당해야하는 일도 매우 적음



- 아래의 그래프는 온라인 콘솔을 위해 각 해마다 출시된 에뮬레이션 게임과 디지털 게임의 양을 비교한 것으로 총 2,388개의 게임들이 출시됨
- 아래 그래프는 게임 포맷에 따라서 비교한 전 세계적으로 출시된 소프트웨어의 양을 나타냄, 닌텐도의 하드웨어 장치를 이용하는 사용자들은 2개로 분리된 각기 다른 스토어에 접속해서 게임을 구매하면서 닌텐도의 Wii가 2008년과 2009년에 가장 급격히 성장함, 위웨어(WiiWare)라는 스토어는 새로운 디지털 게임을 제공하는 중심지이고 버추얼 콘솔(Virtual

Console)의 카탈로그는 전체적으로 슈퍼 NES(Super NES)와 같은 16비트 콘솔 등의 과거의 이전 게임들로 구성됨



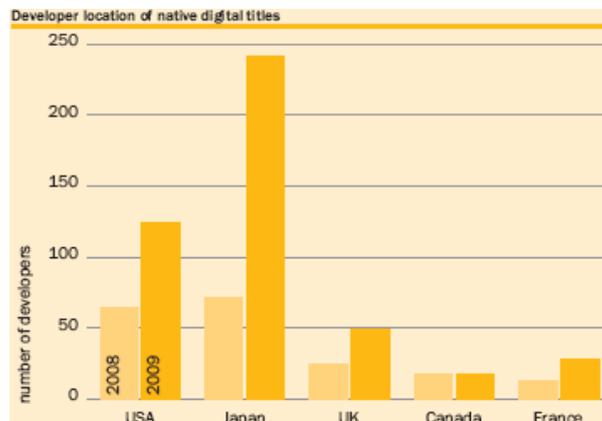
- 소니는 PSN을 통해서 디지털 게임과 에뮬레이션 게임들을 제공하는데 닌텐도와 다르게 소니는 예전부터 현재까지의 카탈로그에 저장되어 있는 PS1 게임 포맷(PS3와 PSP에서 이용 가능)과 PSP 게임 포맷(PSP에서만 이용 가능)들을 이용해서 많은 양의 에뮬레이션 게임들을 생산하고 제공함
- 마이크로소프트는 에뮬레이션 게임보다 디지털 콘텐츠에 더 집중적으로 초점을 맞춰왔지만 게임 게임즈 온 디맨드(Games On Demand) 시장 덕분에 에뮬레이션 게임 라이브러리는 점차 확장되어 가고 있음, 게임즈 온 디맨드 시장은 원래 엑스박스 게임들을 이전의 하드웨어 세대들로부터 분리시키기 위해서 이용된 것으로 소수의 게임들만 이 채널을 통해서 런칭되었으나 2009년에 마이크로소프트가 엑스박스 360 게임 제품들을 디지털로 재출시를 시작하면서 보다 활발히 이용됨

• 디지털 게임

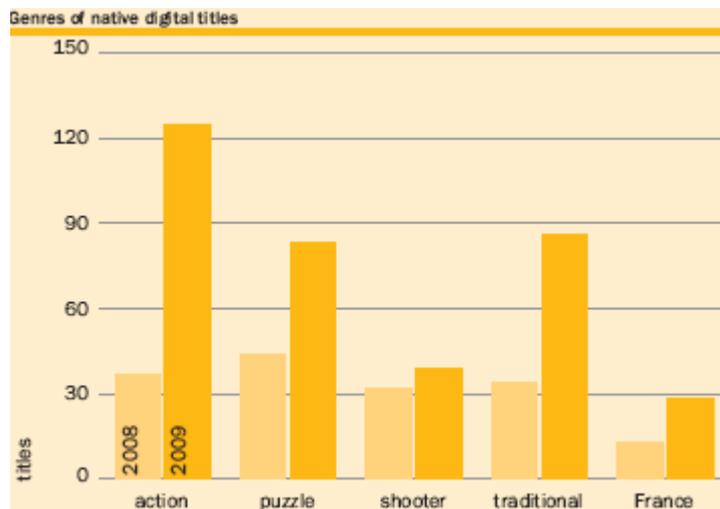
- 디지털 게임은 섬세하게 제작된 게임으로 특히 온라인 콘솔 시장으로 런칭 되는 게임은 종종 처음의 기초적인 것부터 제작되기도 함, 이 시장은 앞으로도 계속 확장될 가능성이 높은 기대가 큰 시장이지만 특별히 오프라인으로 판매되는 게임 제품 판매에 영향을 주지는 않을 것임
- 이 하드웨어 세대는 온라인 콘솔을 위한 큰 변화의 시기로 디지털 게임이 계속 진화하고 영향력이 커지며 차세대의 게임 콘솔로 발전하면서 각기 다

큰 종류의 콘솔의 계획에 다운로드가 가능한 콘텐츠가 중요한 요소로 잡을 것임, 2009년에 이 시장은 수백만 개의 판매가 예상되는 게임들을 제작하기 시작함

- 디지털 게임들은 주로 정품 패키지 게임보다 더 작고 저렴하며 실용적이지만 온라인 콘솔 게임의 큰 야망과 주요 콘솔 프랜차이즈의 파생물(파급 효과)로 인해 크기와 범위, 판매 가격 면에서 점점 더 확장되기 시작함
- 소니의 PSN, 마이크로소프트의 XBL 그리고 닌텐도의 WFC가 전달하는 온라인 서비스들 중 가장 큰 사용 성장률이 있었던 부분은 닌텐도의 WFC 이었는데 여기에는 두 가지의 이유가 있음, 첫 번째로 **DSi웨어(DSiWare) 스토어의 런칭**으로 사용자들이 주로 \$2~\$5의 저렴한 판매 가격으로 제공되는 닌텐도 DSi 핸드헬드 장치용의 작은 게임들을 쉽고 편리하게 구매할 수 있도록 함, 두 번째로는 **다른 포맷으로 출시되는 많은 양의 오리지널 소프트웨어를 잘 조정하고 지지했기 때문**, 위(Wii)와 DS의 도움으로 게임 시장의 선두주자에 위치한 닌텐도를 위해서 다운로드 채널 성장과 발전을 위한 출판사의 지원은 점점 더 빠르고 강해지고 있음
- 닌텐도가 디지털 방면에서 크게 성장하는 동안 마이크로소프트는 게임 출시 절차 과정 부분에 계속 초점을 유지하고 있음, 닌텐도와 소니 같은 경우 각 주요 부분에서 게임 출시를 위한 과정 절차가 분리되어 있어서 종종 지역간의 게임 출시가 엇갈리고 차이가 나는 반면 **마이크로소프트는 모든 게임 출시를 하나의 단독적인 절차 안에서 해결하여 문제를 최소화함**
- 아래의 그래프는 디지털 게임 콘텐츠들을 가장 활발히 제작하는 국가와 각 국가의 2008/09 게임 제작자 수를 비교한 것으로 여기에는 **미국, 일본, 영국, 캐나다 그리고 프랑스**가 있음



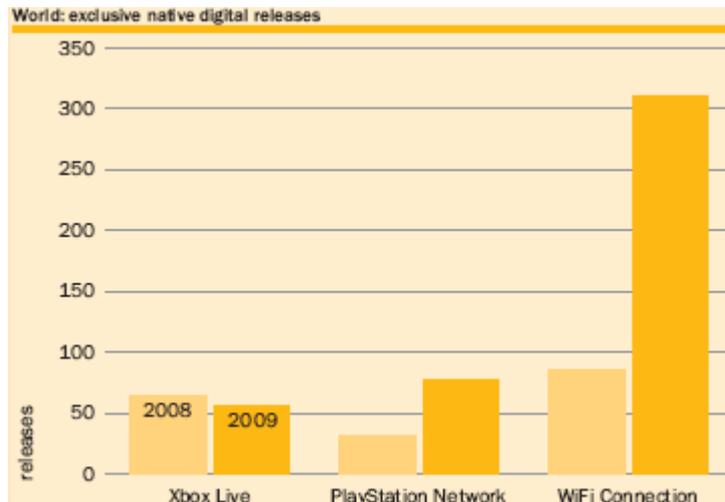
- 일본은 2008년도와 비교했을 때 2009년도에 게임 제작자의 수에 급격한 증가가 있는 반면 캐나다와 프랑스에서는 아주 작은 성장률이 있었음, 앞에서 말했듯이 닌텐도의 우수한 설치 베이스와 DSi웨어 서비스의 런칭으로 인해서 일본은 제작 방면으로 더 깊이 작업하고 발전에 노력을 함, 프랑스는 주로 닌텐도의 포맷에 초점을 두는 게임로프트(Gameloft)의 노력으로 인해서 약 2배 이상의 성장률이 있었음
- 아래 그래프는 디지털 게임을 각 장르별로 나누어서 비교한 것임, 장르별로 보았을 때 보드게임, 카드게임, 안방게임 등과 같은 정통 게임 부분에서 가장 큰 성장이 있어서 오프라인으로 잘 판매되지 않던 이런 캐주얼 콘텐츠 게임을 위한 다운로드 채널의 적합성을 높히 증명함



- 에뮬레이션 게임

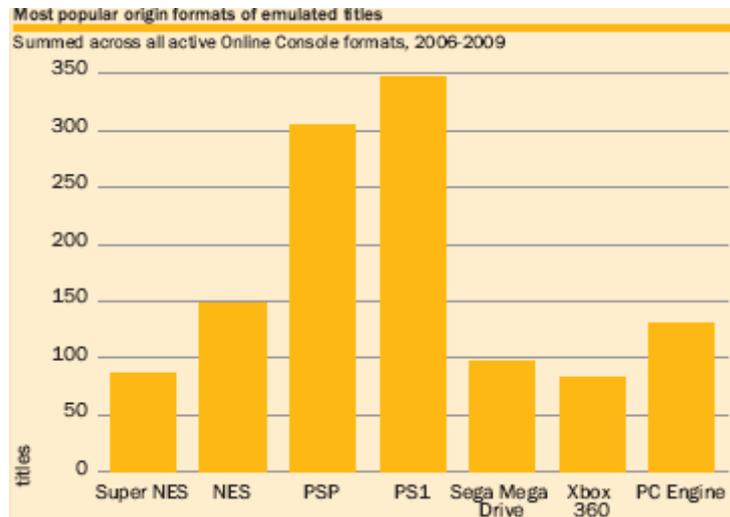
- 에뮬레이션 게임은 다른 부분에서 실제 게임 정품 혹은 다른 포맷으로 출시된 바 있는 게임들을 직접적으로 복제한 것으로 새로운 주요 하드웨어에 특별한 허가 없이 도매식으로 재출시 되는 게임임, 온라인 콘솔은 수십 년 동안 다양한 게임 하드웨어에서 기존의 IP를 잘 활용할 수 있고 이와 더불어 현대 게임에서 브랜드의 인식을 높일 수도 있지만 현대적인 관련성을 유지하기 위해서 이런 콘텐츠들을 신중하게 선택할 필요가 있음, 에뮬레이션 복고풍 게임들을 제한하는 요소들은 세계적인 출시 스케줄 면에서 미개발된 이전의 하드웨어 세대들로 인한 현지화(localisation)와 라이선스가 있음

- 가장 높은 판매율을 자랑하는 2개의 온라인 콘솔 스토어로는 위(Wii)의 버추얼 콘솔(Virtual Console)과 PSP의 플레이스테이션 스토어가 있음, 버추얼 콘솔은 지난 20년 동안의 모든 게임들을 제공하고 PSP의 플레이스테이션 스토어는 정품 게임 패키지를 에뮬레이션 게임으로 전환해서 제공하는데 특히 디지털로 전달되는 게임만 이용 가능한 핸드헬드 장치인 PSP Go의 런칭 후에 에뮬레이션 게임 공급이 더 활발해짐
- 아래 그래프는 엑스박스 라이브, 플레이스테이션 네트워크 그리고 와이파이 커넥션으로 출시되는 디지털 게임의 양을 비교한 것인데 2008년과 2009년 사이에 마이크로소프트의 엑스박스 360의 에뮬레이션 콘텐츠 출시가 감소된 이유는 내부에서 게임 부분을 축소했기 때문, 마이크로소프트는 게임 출시보다는 엑스박스 라이브 아케이드로 출시되는 모든 복고풍 게임들의 시각적인 부분을 업그레이드하고 새로운 게임 요소를 추가함, **2010년에 마이크로소프트는 에뮬레이션 콘텐츠의 부분을 확장할 것이고 클래식 게임들이 재제작되고 아케이드 부분에서 게임 이용이 가능한 엑스박스 라이브 게임 룸(Xbox Live Game Room)도 개발될 것임**



- 에뮬레이션 게임에서 가장 활발한 배급자는 모두 일본 회사들로 PSP와 위(Wii)로 출시되는 게임들이 많음(아래 그래프 참조), 세가(Seга), 코나미(Konami), 닌텐도(Nintendo) 그리고 소니(Sony)의 4개의 회사들은 각기 고유의 하드웨어 포맷을 제작한다는 공통점이 있음
- 아래 그래프는 하드웨어 제작 부분에서 소니(PSP, PS1)는 닌텐도와 같은 회사들보다 더 큰 존재감과 영향력을 가지고 있다는 것을 보여주는데 소

니는 PS1과 PS2보다 더 개발된 에뮬레이션 콘텐츠들을 보유한 PS2 카탈로그을 아직까지 활용하지 않음



- 더 저렴한 가격의 중고 게임 상품들을 구매하는 최근 소비자들의 구매 습관 동향의 결과로 약 \$20으로 판매되는 PSP와 엑스박스 360의 게임들이 온라인 콘솔 시장에서 \$10 혹은 그 이하의 가격으로 판매되기도 함, 콘솔 게임 산업에서 중요한 요소로 자리 잡으면서 이런 점이 디지털 배급에 큰 어려움이 되지만 앞으로 알맞은 판매 가격의 에뮬레이션 게임이 제공되면서 더 큰 영향력을 얻을 가능성이 높음