



※ 본 아티클은 CMP MEDIA LLC와의  
라이선스 계약에 의해 국문으로  
제공됩니다

## 2009년 중 비디오 게임 산업 동향 및 2010년 전망 (NPD: Behind the Numbers, December 2009)

매트 매튜스(Matt Matthews)  
가마수트라 등록일(2010.1.18일)

[http://www.gamasutra.com/view/feature/4247/npd\\_behind\\_the\\_numbers\\_december\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/4247/npd_behind_the_numbers_december_.php)

지난 2005~2008 년중 美 비디오 게임 산업의 연간 소매 매출은 지속적으로 증가해 왔다. 동기간 중 콘솔 및 핸드헬드 비디오 게임 시장의 규모는 105 억 달러에서 214 억 달러로 두 배 이상 성장하면서 연간 소매 매출이 완만한 감소세를 보였던 2003~2004 년의 기억을 희미해지게끔 만들었다.

시장조사기관인 NPD Group 은 주요 플랫폼 홀더들의 2009 년 4/4 분기 및 연간 매출 실적 잠정치를 공개하면서 2009 년중 美 비디오 게임의 소매 매출은 전년대비 7.9%가 감소한 199 억 6,000 만 달러에 그쳤다고 전했다. 경제여건의 악화를 감안할 때 매출감소는 사실상 불가피해 보였으며, 이는 2009 년 4/4 분기가 시작되기도 전부터 이미 기정사실화되어 있었다. 이에 따라, 시장의 관심은 온통 매출의 감소폭이 얼마나 클 지 여부에 맞추어져 있었다.

금번 경기침체의 영향에 대해서는 향후에도 수년간 깊이 있는 토론이 이어질 것이다. 그러나, 지금 당장으로서 이들의 2009 년중 잠정 매출 실적에 집중해 보도록 하자.

우선, 주요 게임 플랫폼 홀더중 하나인 소니의 지난해 美 시장 매출이 PS3 하드웨어 및 소프트웨어 판매 대수의 증가에도 불구하고, 전년대비 13 억달러나 감소한 것으로 나타났다. 이에 가마수트라는 소니의 매출이 급감한 배경을 분석하고 금년도 실적을 전망하는 한편, 2009 년 4/4 분기중의 소프트웨어 매출 동향과 함께 3 대 주요 플랫폼 홀더들의 소프트웨어 매출에 있어서의 추세적 변화들을 점검해 보려고 한다.

### 2009 년중 비디오 게임 산업 동향

2009 년중 플랫폼 홀더들의 소매 매출이 전년동월대비 증가했던 때는 1 월, 2 월, 9 월, 12 월의 4 개월뿐이었다. 크리스마스 특수가 있었던 12 월에도 이들의 매출은 전년동월대비 약 4%가 증가하는데 그쳤으며, 그나마도 모든 부문에서 증가세를 보인 것은 아니었다.

하드웨어와 액세서리의 매출은 증가했지만, 시장규모가 가장 큰 소프트웨어의 매출은 1 억 9 천만 달러 이상 급감했다. 코웬 & 컴퍼니의 더그 크로이츠에 따르면, 콘솔 소프트웨어 매출의 감소폭이 1 억 7,300 만 달러, 핸드헬드 소프트웨어 매출의 감소폭이 1,900 만 달러였다.

2009 년 12 월 매출동향 - 요약				
	2008 년 12 월	2009 년 12 월	2008 년 전체	2009 년 전체
합계	\$5,323.9	\$5,530.2(+3.9%)	\$21,400	\$19,660(-8.1%)
하드웨어	\$1,890.0	\$5,190.0(+16%)	\$7,830.9	\$7,182.0(-8.3%)
소프트웨어	\$2,770.0	\$2,580.0(-6.9%)	\$10,995.6	\$9,903.7(-9.9%)
액세서리	\$663.9	\$760.2(+14.5%)	\$2,574.6	\$2,552.6(-0.9%)
단위: 백만 달러			자료 출처: NPD Group	

December 2009 NPD Data - At a Glance				
	December 2008	December 2009	Full Year 2008	Full Year 2009
<b>Overall</b>	<b>\$5,323.9</b>	<b>\$5,530.2 (+3.9%)</b>	<b>\$21,400</b>	<b>\$19,660 (-8.1%)</b>
<b>Hardware</b>	<b>\$1,890.0</b>	<b>\$2,190.0 (+16%)</b>	<b>\$7,830.9</b>	<b>\$7,182.0 (-8.3%)</b>
<b>Software</b>	<b>\$2,770.0</b>	<b>\$2,580.0 (-6.9%)</b>	<b>\$10,995.6</b>	<b>\$9,903.7 (-9.9%)</b>
<b>Accessories</b>	<b>\$663.9</b>	<b>\$760.2 (+14.5%)</b>	<b>\$2,574.6</b>	<b>\$2,552.6 (-0.9%)</b>
<b>All dollar amounts in millions.</b>			<b>Source: NPD Group</b>	

2009 년 12 월에는 하드웨어 매출이 증가하면서 액세서리 매출도 반등세를 보였다. 특히, 동기간 중 닌텐도는 380 만개의 Wii 전용 액세서리를 판매하는 선전을 보였다. NPD Group 의 애니타 프레이저는 “2009 년 12 월중 액세서리 판매대수 Top 10 에서 Wii 전용 제품이 7 개에 달했다.”고 전했다.

2009 년 중 총 하드웨어 매출은 2008 년 대비 8% 이상 감소했지만, 동기간 중 액세서리 매출은 1% 이내의 감소율을 보이며 2008 년과 거의 유사한 수준의 매출을 기록했다.

한편, 2009 년중 소프트웨어 매출은 9 개월간 전년동월대비 감소세를 보이면서 전년대비 10% 가까이 감소했다.

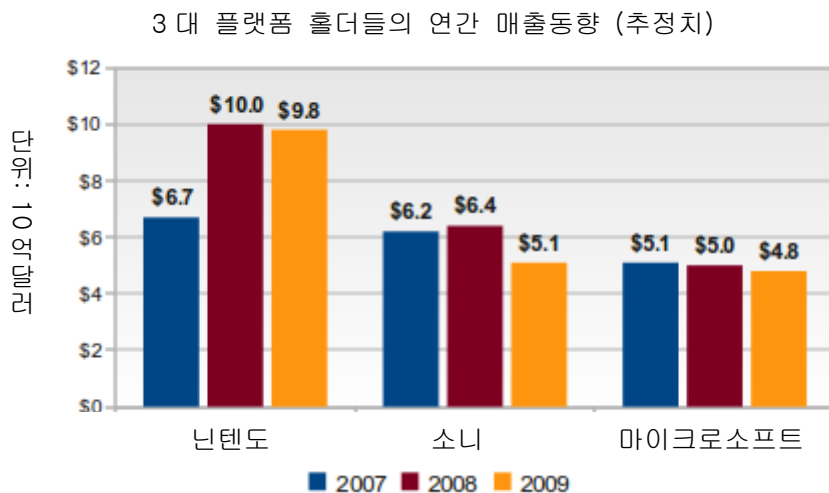
워드버시 모건 증권의 마이클 파처를 비롯한 다수의 분석가들은 2010 년 1/4 분기중 게임 소프트웨어들이 대거 출시를 앞두고 있는 점을 들어 소프트웨어 매출의 반등을 예상하고 있다. 가마수트라 역시 1/4 분기에는 소프트웨어 매출이 반등할 것으로 기대하고 있다. 다만,

소비자들의 게임 소프트웨어 구매가 크리스마스 연휴 등에 집중되면서 1/4 분기중 소프트웨어 매출이 기대만큼 개선되지 않을 수도 있다고 우려하고 있다.

## 소니, 2009 년도 매출 10 억 달러 이상 감소

지난 주, 마이크로소프트와 소니는 NPD Group 이 공개한 수치를 토대로 2009 년중 퍼스트파티 하드웨어 및 소프트웨어, 써드파티 게임, 액세서리 등의 매출에 대한 긍정적 전망을 담은 보도자료를 내놓았다.

가마수트라는 이들 주요 플랫폼 홀더들의 2009 년중 매출 동향을 2007 년 및 2008 년 중 매출 동향과 비교함으로써 그간 이들의 매출에 어떠한 변화가 있었는지를 살펴보고자 한다.



상기 그래프에 따르면, 2009 년중 이들 플랫폼 홀더들의 매출은 모두 지난해 대비 감소했다. Xbox360 이 유일한 플랫폼인 마이크로소프트의 경우, 매출이 2 년 연속 감소세를 보였다.

이후에 다시 다루겠지만, 2009 년중 마이크로소프트의 하드웨어 및 소프트웨어 판매 대수는 2008 년에 비해 많았다. 따라서, 2009 년중 마이크로소프트의 매출 감소는 대부분 Xbox360 시스템의 가격인하에 따른 것으로 판단된다. Wii 시스템의 가격인하 역시 닌텐도의 매출 감소에 크게 영향을 미친 것으로 보인다. 그러나, 무엇보다 주목할만한 부분은 2009 년중 소니의 매출이 13 억 달러나 감소했다는 점이다.

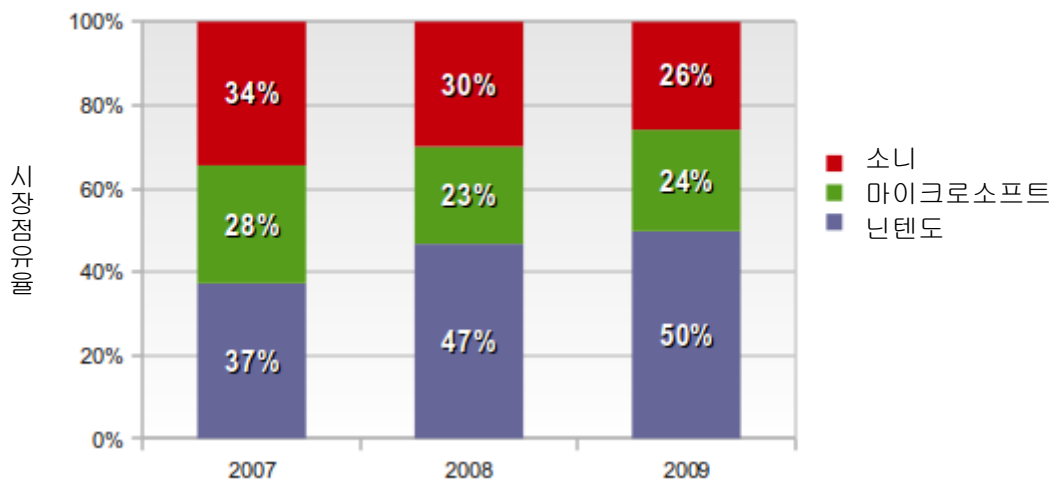
워드버시 증권사의 파처에 따르면, 2009 년중 소니의 PS2 전용 소프트웨어의 매출은 2008 년 대비 7 억 달러 가까이 감소한 것으로 추정되는데, 이는 2009 년중 총 매출 감소분의 절반에 해당하는 수치다. 하드웨어 가격 인하에 따른 매출 감소 효과는 1 억 5,000 만 달러로 추정된다.

나머지 2 억 2,500 만 달러 이상의 매출 감소는 PSP 하드웨어 매출의 감소에서 비롯됐다. 코웬 & 컴퍼니의 크로이츠에 따르면, 2009 년중 핸드헬드 소프트웨어 부문의 총 매출은 2008 년 대비

2 억 달러가 감소한 것으로 추정되는데, 가마수트라는 이중 PSP 소프트웨어 매출의 감소분이 적어도 절반 이상을 차지하는 것으로 보고 있다.

추가적인 자료가 없는 한 매출 동향을 더욱 자세히 분석하기에는 어려운 감이 있다. 그러나, 전반적인 그림은 분명하다; PS3 시스템의 매출은 최근의 가격인하에 힘입어 증가세를 이어가고 있으나, PS2 와 PSP 매출 감소의 영향이 워낙 커 총 매출이 부진을 면치 못하고 있다는 점이다.

3대 플랫폼 홀더들의 美 시장 점유율 (추정치), 단위: 달러



그러나, 이 같은 추세를 되돌리기는 어려울 것으로 보인다. PS2 의 매출 기여도는 이미 크게 감소했다. (파쳐는 “2010 년에는 PS2 관련 매출이 더 이상 의미를 갖지 않을 것”이라고 까지 말했다.) 가마수트라는 PS2 는 물론 PSP 의 하락세 역시 되돌리기 어려울 것으로 보고 있다. 적어도 소매시장에서는 말이다.

2010 년 중반까지는 소니가 PSP 플랫폼을, 특히, 프리미엄급인 PSP Go 모델을 계속해서 생산할 것인지 여부가 더욱 분명해 질 것이다. 가마수트라는 2010 년중 소니가 1 세대 PSP 소프트웨어와의 후방 호환성 및 최신 모바일 기기들 못지 않은 네트워크망을 지원하는 PSP 후속작을 내놓을 가능성을 작지 않게 보고 있다.

### 하드웨어 부문

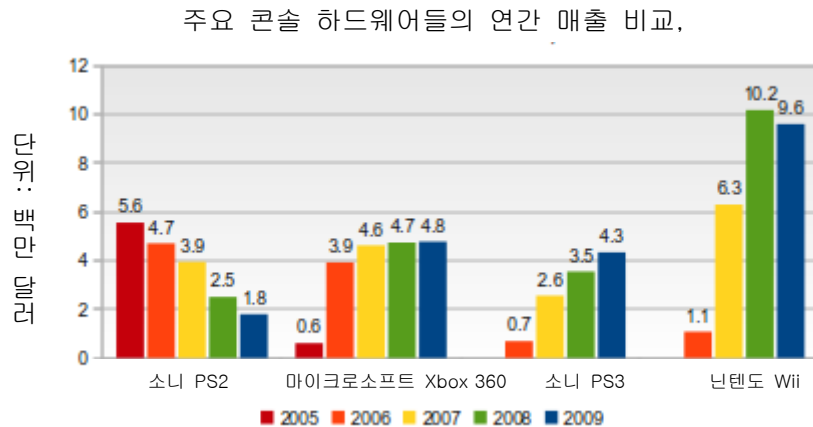
소니는 2009 년 8 월 PS3 Slim 을 발표함으로써 사실상 PS3 플랫폼을 새롭게 다시 선보였다. 당시 가마수트라는 소니가 4/4 분기중 250~250 만대 상당의 PS3 를 판매할 수 있을 것으로 예상했었다.

솔직히, 가마수트라는 소니의 PS3 판매량이 200~250 만대 범위의 하단에 위치할 것으로 예상했었으나, 실제 판매대수는 239 만대로 당사의 예상을 상회했다. 소니에게는 그야말로 오랫동안 고대해 왔던 성과라고 할 수 있겠으나, 가마수트라는 소니가 드디어 소비자들에게 다가갈 수 있는 적당한 가치 대비 가격수준을 찾은 것으로 보고 있다.

한편, 동기간 중 소니의 주요 경쟁사인 마이크로소프트의 Xbox360 판매 대수는 238 만대로 소니와 비슷한 수준이었다. 2008 년 4/4 분기중 마이크로소프트의 Xbox360 하드웨어 판매 대수는 265 만 대였다.

이 같은 매출감소는 Xbox360 하드웨어 제품군의 축소와 일부 제품의 가격인하에도 불구하고 것으로써, 마이크로소프트는 지난 8 월 Xbox360 Pro 모델을 단종시키는 한편, Elite 모델의 가격을 300 달러로 인하했다. 다만, Arcade 모델의 가격은 200 달러로 유지했다.

다음 그래프는 모든 콘솔 하드웨어들의 2005 년 이래의 매출 추세를 비교한 것이다;



마이크로소프트의 경우, 매출의 성장모멘텀 둔화를 막아야 한다는 압박감이 상당할 것으로 보인다. 소니는 지난 2 년간 가격 인하를 통해 적극적으로 콘솔 하드웨어 매출의 신장을 꾀해 왔으며, PS3 의 가격은 결국 250 달러 이하로 떨어질 것이다.

마이크로소프트 역시 보급형 모델인 Arcade 모델에 한해 판매가격을 175 달러까지 인하하는 것이 가능할 것으로 보인다. 소니가 더 이상의 추가적인 가격 인하 조치를 내놓지 않을 것으로 예상되는 가운데, 마이크로소프트는 자사의 강력한 소프트웨어 라이브러리를 들어 Arcade 모델의 제품 가치에 비해 저렴한 가격의 이점을 강조할 수 있을 것이다.

닌텐도 Wii 의 경우, 2009 년중 콘솔 하드웨어 매출은 2008 년에 비해 감소했지만, 향후 전망은 긍정적이다. 이 같은 전망의 근거는 바로 타이밍에 있다. 2009 년 3/4 분기말 당시 Wii 의 연초 이후의 누적 매출(YTD) 2008 년 같은 기간 대비 22%나 감소했었으나, 2009 년중 총 매출은 지난해 대비 5.7% 감소하는 데 그쳤다.

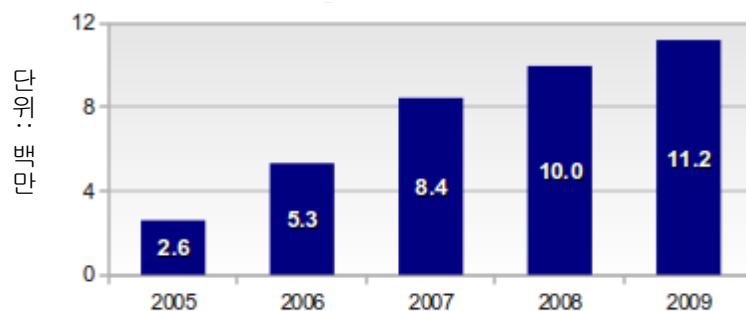
여기서 주목할 점은 적정 수준의 가격 인하가 시장의 판도를 크게 바꾸어 놓을 수 있다는 점이다. 닌텐도는 가격 인하를 통해 Wii 콘솔 하드웨어의 매출의 감소폭을 -22%(YTD)에서 -5%(YOY)로

크게 축소시켰다. 소니 또한 PS3 Slim 의 출시를 통해 7 월 말 당시에는 2008 년 같은 기간 대비 32%(YTD)나 감소했던 매출을 연말에는 전년대비 22%(YOY) 증가로 돌려놓았다.

한편, 핸드헬드 하드웨어 부문에서는 정 반대의 현상이 나타났다. 닌텐도가 DSi 를, 소니가 PSP Go 를 선보였는데, 두 모델 모두 기존 모델에 비해 판매가가 높게 책정된 것이다.

과거 기사에서 가마수트라라는 닌텐도 DSi 가 출시 이후 총 280 만대가 판매된 것으로 추정하면서, 2009 년 말에는 총 판매 대수가 500 만 대에 달할 것으로 전망했었다. 2009 년 11~12 월중의 판매 호조를 감안할 때 DSi 의 판매 대수는 500 만대를 넘어선 것으로 보인다.

닌텐도 DS 의 美 시장 판매 대수 추이  
Original, Life and DSi 를 모두 포함



상기 그래프에서도 보여지듯이, 2009 년중 닌텐도 DS 는 총 1,120 만대가 판매되면서 핸드헬드와 콘솔 부문을 통틀어 가장 기록적인 성장세를 보였다. 한편, 금년도 전망과 관련하여 가마수트라라는 닌텐도 DS 의 판매 대수가 2 년 연속 1,100 만대 수준에 머물러 있을 것으로 보기는 어려운 일이나, DSi 의 가격 인하가 가져올 수 있는 효과를 지나치게 확대 해석하는 것은 경계하고 있다.

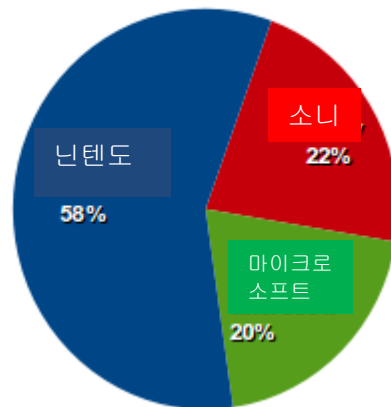
## 소프트웨어 부문

가마수트라라는 2009 년 3/4 분기말 당시 Wii 의 연초 이후 판매 대수(YTD)를 2008 년 같은 기간과 같은 수준인 것으로 추정했었다. 그러나, 2009 년 4/4 분기중의 잠정 매출과 위드버시 증권의 위드버시 증권의 마이클 파처의 상세한 분석을 감안할 때, 2009 년중 Wii 의 소프트웨어 매출은 전년대비 소폭(1.0~1.5%) 증가한 것으로 추정된다.

Wii 소프트웨어의 전년동월대비 매출은 10~11 월중에는 감소세를 보였으나, 12 월중의 매출 호조가 동 여파를 상쇄한 것으로 보인다. 가마수트라라는 2009 년 4/4 분기중 3,000 만 개 이상의 Wii 소프트웨어가 판매된 것으로 추정하고 있다.

이를 2009년 4/4 분기중 마이크로소프트와 소니의 소프트웨어 판매 대수와 비교해 보면, 소프트웨어 부문에서의 닌텐도의 독보적 지위는 더욱 분명해 진다. 동기간 중 3 대 주요 플랫폼 업체들의 소프트웨어 판매 대수를 종합해 보면, 소니(3 개 플랫폼 보유)와 마이크로소프트(1 개 플랫폼 보유)의 소프트웨어 매출은 각각 전체의 22%와 20%로, 나머지 58%은 닌텐도의 소프트웨어 매출이 차지하는 것으로 나타났다.

2009년 4/4 분기중 주요 플랫폼 홀더들의  
소프트웨어 판매 수량 비교(추정치)



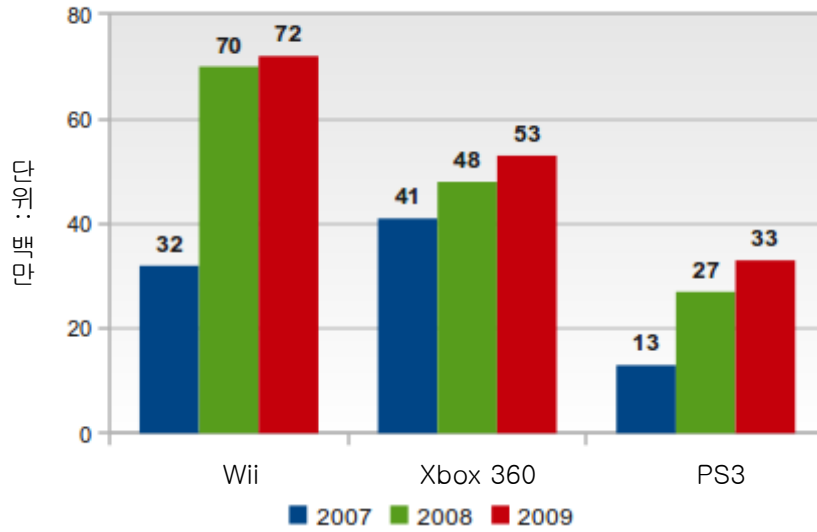
이보다 더욱 눈길을 끄는 점은 아마도 닌텐도 Wii 소프트웨어의 누적 판매 대수(life-to-date sales)이 마이크로소프트의 Xbox360 소프트웨어의 누적판매량을 넘어섰다는 점일 것이다. Xbox360 은 Wii 와 PS3 에 비해 1 년 먼저 출시되었음을 기억하자. 이 같은 유리함 덕분에 마이크로소프트는 그간 상대적으로 높은 하드웨어 1 대당 소프트웨어 판매 수량(tie ratio)를 자랑할 수 있었다. 마이크로소프트의 최근 보도자료에 따르면, Xbox360 은 출시된 지 50 개월이 지난 지금 총 1 억 6,400 만 개의 소프트웨어가 판매되어 8.8 의 tie ratio 를 갖고 있는 것으로 나타났다.

그간 닌텐도 Wii 는 줄곧 상대적으로 낮은 tie ratio 을 보여 왔었는데, 최근 하드웨어 판매 대수가 급등하면서 소프트웨어 판매 대수가 동반 상승하는 성과를 얻었다. 가마수트라는 Wii 가 출시 후 38 개월이 지난 지금까지 1 억 7,500 만개 이상의 소프트웨어를 판매한 것으로 보고 있다.

마이크로소프트의 Xbox360 의 경우, 출시 38 개월 후(2008 년 12 월)의 소프트웨어 누적 판매량은 1 억 1,200 만개 정도였다.

하단의 그래프는 Wii 가 어떻게 이 같은 성과를 얻었는지를 분명하게 보여준다. Wii 는 지난 3 년간 여타 경쟁업체들 대비 수 천만 대를 상회하는 소프트웨어를 판매해 온 만큼 Xbox360 의 누적 소프트웨어 판매 대수를 추월하는 것은 시간문제나 다름없었다.

연간 소프트웨어 판매 대수 (추정치)



한편, 동기간 중 PS3 의 누적 소프트웨어 판매 대수는 약 7,500 만 대인 것으로 추정되어, Wii 소프트웨어의 판매가 PS3 소프트웨어의 판매를 1 억대 이상 앞질렀음을 알 수 있다.

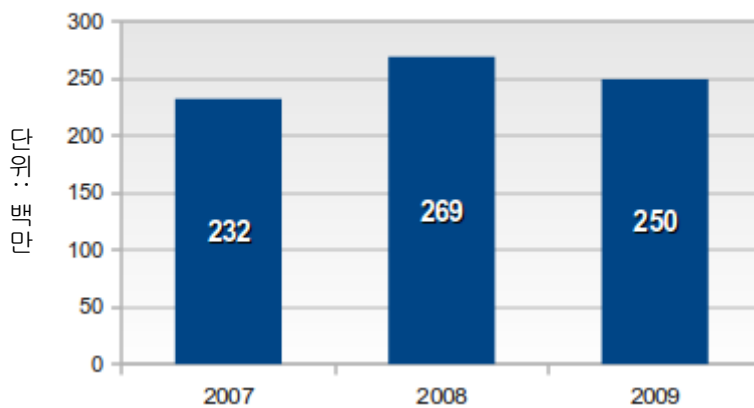
마이클 파처가 지적하는 것처럼 하드웨어 판매의 증가는 소프트웨어 판매의 증가로 이어질 수 있다. 2009 년 말 PS3 와 Wii 의 소프트웨어 판매는 하드웨어 판매가 증가하면서 동반 증가세를 보였다. 2010 년 초에도 PS3 와 Wii 의 하드웨어 판매 호조세가 이어진다면, 소프트웨어 판매도 호조세를 이어갈 것으로 보인다.

Xbox360 역시 방대한 하드웨어 보유자 기반을 감안할 때 2010 년에는 소프트웨어 판매가 회복세를 보일 것으로 예상된다.

이를 종합해 볼 때, 2010 년중 총 소프트웨어 매출은 전년대비 증가할 전망이다.

총 연간 소프트웨어 판매 대수 (2007~2009)

콘솔 및 핸드헬드 전용 소프트웨어 모두 포함





상기 그래프에서도 알 수 있듯이, 비디오 게임 업계는 2009 년중 소프트웨어 판매 대수의 감소를 경험했다. 그러나, 감소폭은 5% 정도로 완만한 수준이었으며, 2010년에는 무난히 2008년 수준을 회복할 수 있을 것으로 보이며, 그 이상 증가하는 것도 가능해 보인다.

다만, 온라인 스토어를 통한 소프트웨어 판매, 즉, 디지털 보급망의 부상이 소프트웨어 판매의 회복세를 제한할 가능성이 우려된다. 현재 닌텐도 DS Lite를 제외한 모든 플랫폼이 소프트웨어의 다운로드를 허용하고 있기 때문이다.

가마수트라는 금년중 누군가 - NDP Group 이 아니라면 개인 퍼블리셔나 플랫폼 홀더들이라도 - 단순한 다운로드 Top 10 순위가 아닌 디지털 보급망을 통한 판매에 대한 좀 더 깊이 있는 정보를 제공할 수 있기를 진심으로 바라고 있다.

## 2010년도 비디오 게임 산업 전망

2010년이 시작된 가운데 마지막으로 2009년을 한 번 더 돌아보도록 하자. 2010년중 비디오 게임 산업의 매출이 성장세를 보일 것으로 기대되는 데는 몇 가지 이유가 있다. 가마수트라는 2010년중 게임 산업의 매출이 2008년 수준을 회복할 수 있을 것으로 보고 있으며, 그 이상의 증가세를 보이는 것도 가능하다고 보고 있다.

우선, 2009년 11월중 액티비전의 “콜 오브 듀티: 모던 워페어 2” 출시로 다수 게임들의 출시가 2010년 1/4 분기중으로 미뤄졌다. 이에 따라, 단기내 너무 많은 게임들이 쏟아져 나오면서 매출 경쟁이 불가피했던 2008년 말과 같은 상황이 재현되지 않도록 했다. 가마수트라는 2010년중 게임들이 적절한 시간차를 두고 출시되길 바라고 있다.

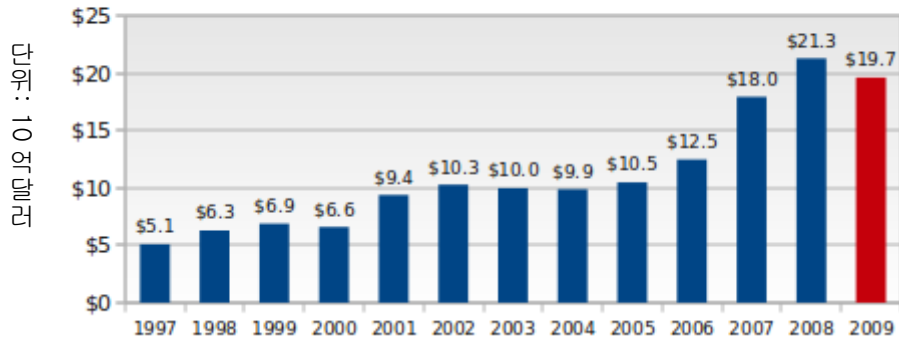
게다가, 2010년에는 일부 콘솔들의 판매 가격이 150달러의 벽을 깰 것으로 보인다. (위드버시 증권이 파쳐는 2009년 12월중 월마트에서 닌텐도 Wii가 50달러의 상품권 부록과 함께 200달러에 판매된 점을 들어 사실상 Wii의 가격이 150달러까지 하락했다고 주장했다.)

플랫폼 홀더가 하드웨어의 가격을 인하할 경우, 하드웨어의 판매 대수가 증가한다 하더라도 매출 증가세는 그에 못 미칠 수도 있다. - 가격 인하는 사실 100% 그와 같은 결과를 가져온다고 봐야 한다. - 그러나, 하드웨어 판매의 증가에 따른 소프트웨어 매출의 증가는 앞의 손실을 상쇄시키고도 남을 수 있다.

마지막으로, 금년에는 전반적인 경제여건이 개선될 것으로 예상된다. 美 실업률의 하락세 전환은 콘솔 및 핸드헬드 하드웨어 구매자들을 증대시켜 기존 하드웨어 보유자들과 더불어 소프트웨어 판매의 증대에 기여할 것이다.

다음 그래프는 1997에서부터 최근까지의 美 비디오 게임 산업의 매출 추이를 나타낸 것이다.

美 비디오 게임 산업의 연간 매출 추이  
 소매 매출만을 포함. 회원제 및 디지털 판매는 제외



1 년 후, 위의 그래프에 2010 년도 매출을 추가하게 될 때는 부디 2009 년보다 높은 막대 그래프를 그릴 수 있기를 바래 본다.

[매월 비디오 게임 산업 관련 데이터를 제공해 주는 NPD Group 에 많은 감사를 드린다. 특히, 이번 글과 관련하여 많은 도움을 준 데이비드 라일리와 애니타 프레이저에게 특별한 감사를 드린다. 그 외, 많은 정보 및 분석을 제공해 준 위드버시 모건 증권의 분석가인 마이클 파처와 코웬 & 컴퍼니의 더그 크로이츠에게도 감사를 드린다. 마지막으로, 가마수트라 동료들과 많은 도움을 준 NeoGaF 의 평론가들에게 많은 감사를 드리며 이 글을 마친다.]