



GAMASUTRA
The Art & Business of Making Games

※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의
라이선스 계약에 의해 국문으로
제공됩니다

2010년 5월, NPD
(NPD: Behind the Numbers, May 2010)

매트 매튜스(Matt Matthews)
가마수트라 등록일(2010. 07. 06)

http://www.gamasutra.com/view/feature/5887/npd_behind_the_numbers_may_2010.php

5 월은 2010 년 상반기 미국 소매 콘솔 게임 업계에 밝은 빛을 줄 것으로 기대되었다. 그러나 소프트웨어 판매량이 2009 년 5 월이래 3.5% 상승한 반면 하드웨어 판매량은 20%나 감소하면서 업계 전체는 5%의 하락세를 기록하였다(월간 수익 8 억 2,350 만 달러)

이 수치(5% 하락)는 시장을 추적조사하는 NPD Group 이 5 월 소매 비디오 게임 판매량에 대한 추정치를 발표한 이후 헤드라인을 장식해왔다. 이러한 사실은 Wedbush Securities 의 분석가 Michael Pachter 씨가 “영원히 계속될 침체 상태”라고 묘사한 대로, 소매 집중적인 게임 업계가 잠시 주춤한 것이 아니라 실제로 계속해서 위축되고 있다는 견해를 한층 더 뒷받침해 준다.

우리는 이러한 견해를 더 깊이 조사해 보고 그에 대한 찬반양론을 비교 검토해 볼 것이다. 또한 현재 하드웨어 플랫폼의 성공에 대해 검토해 보고 소프트웨어 판매량을 더욱 자세히 살펴본 다음, 탑 20 차트에 올라 있는 타이틀에 대해 좀 더 면밀한 검토를 수행해 보기로 하겠다.

업계 - 간단히 살펴보기

지연된 보고서에 따르면 2010 년 5 월 전체 비디오 게임 업계의 소매 수익은 8 억 2,350 만달러로 떨어졌는데, 이는 작년의 8 억 6,570 만 달러에서 4.9% 감소한 수치이다.

이러한 하락은 전적으로 하드웨어 부문에 의한 것인데, 전체 유닛 판매량이 145 만대에서 120 만대로 떨어짐에 따라 판매액 또한 3 억 3 만달러에서 2 억 4,150 만달러로 떨어졌다.

반대로 소프트웨어 부문은 4 억 6,630 만달러의 수익을 기록했는데, 이는 작년 5 월의 4 억 5,040 만달러보다 3.5% 증가한 수치이다. 이러한 성장은 콘솔 소프트웨어에 의한 것인데, 여기서 핸드헬드 소프트웨어 판매액은 거의 20% 연간베이스 증가율까지 수축했다.

여느 때와 마찬가지로, 액세서리 부문은 월별 연간베이스 증가율과 현재까지의 수치 측면 모두에서 성장을 보인 유일한 부문이다. 5월 동안 액세서리 판매액은 3% 상승했는데, NPD 분석가 Anita Frazier 씨에 따르면 Xbox Live 1600 Point Card 가 여전히 잘 팔리는 품목(3월, 4월 모두)인 것으로 나타났다. 올해의 지금까지, 액세서리 부문은 2009년 동기 대비 2%의 상승률을 보이고 있다.

May 2010 NPD Data – At a Glance				
	May 2009	May 2010	YTD 2009	YTD 2010
Overall	\$865.7	\$823.5 (-4.9%)	\$6,155.5	\$5,536.4 (-10%)
Hardware	\$303.0	\$241.5 (-20%)	\$2,133.4	\$1,711.4 (-20%)
Software	\$450.4	\$466.3 (+3.5%)	\$3,176.7	\$2,962.4 (-6.7%)
Accessories	\$112.3	\$115.7 (+3.0%)	\$845.4	\$862.6 (+2.0%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

이러한 수치는 엄밀히 말해 소매 판매량 추정치로, 구독이나 다운로드가능 콘솔 게임(예: Xbox Live Marketplace), 구독 기반 MMO(예: 미국에서 거의 수천만달러의 월별 수익을 달성한 World Of Warcraft) 또는 소셜 네트워킹 게임에서 발생한 기타 수익은 포함하지 않는다.

비소매 수익은 신용카드나 직불카드 또는 PayPal 같은 서비스를 통해 개인이나 개인 소유 회사에 의해 직접 수집될 수 있으므로, 평가하기가 훨씬 더 어렵다. 따라서 우리는 더 이상 전체 업계 수익에 대한 종합적인 실태 파악은 하지 않기로 한다.

하드웨어 침체에 관한 조사

NPD Group 이 2010년 5월 추정치를 발표했을 때 헤드라인은 잔인하게 들렸다. 업계 수익이 전반적으로 떨어졌을 뿐 아니라 소프트웨어 판매량은 분석가 추정치에 미치지 못했다(여기서 추정치는 일부 경우에서 퍼블리셔 발표문에 따라 이미 수정되었음).

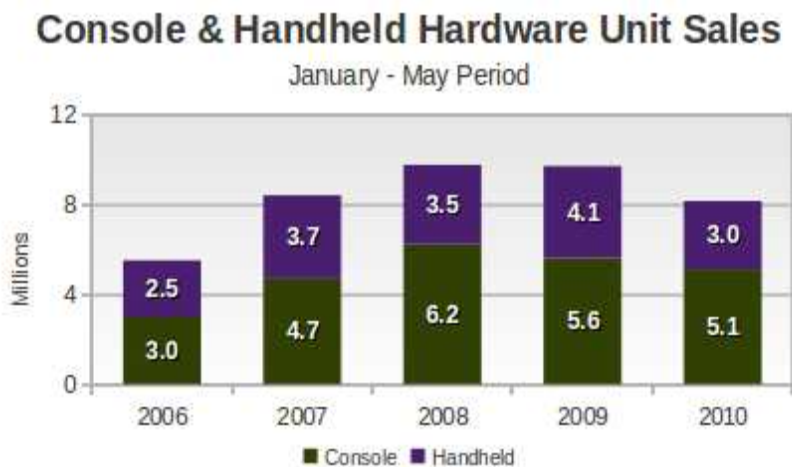
우리는 여기서 한 걸음 물러나 몇 가지 아주 독특한 질문들을 해 보겠다. 이러한 하락은 어느 부문에서 발생하고 있는가? 하드웨어와 소프트웨어 측면 모두에서, 개인 플랫폼이 이러한 하락에 얼마나 기여하는가? 마지막으로, 제기되고 있는 기대사항은 무엇이며 어떻게 해야 우리가 수행한 평가와 이 기대사항이 일치하는가?

첫 번째 질문은 전체 부문에 대한 것으로, 상당히 직선적이다. 예를 들어, 콘솔과 핸드헬드를 하위 부문으로 놓고 하드웨어 부문을 조사한다고 해보자.

아래에 나와 있는 그래프와 다음 그래프 중 몇 개에서는 2006년부터 2010년까지의 각 첫 5개월을 비교하고 있다. Nintendo DS Lite가 2006년 이 시기 직후 도입되었으며 2007년 1월 Wii 판매 붐은 원활히 진행되고 있었다. 이것은 2006년에서 2007년까지 핸드헬드와 콘솔 하드웨어 판매량 수치에서의 엄청난 상승을 설명해 준다.

여기서, 한 해 중 첫 5개월 간의 콘솔 하드웨어 판매량은 2008년에 정점을 찍었는데 이는 주로 엄청난 판매량을 올린 Wii와 Wii보다는 덜하지만 PlayStation 3의 판매량에 기인한 것이었다. 이 5개월 간의 핸드헬드 판매량은 2007년에 증가했다가 2009년 다시 Nintendo DS Lite와 Nintendo DSi의 판매량으로 인해 증가했다.

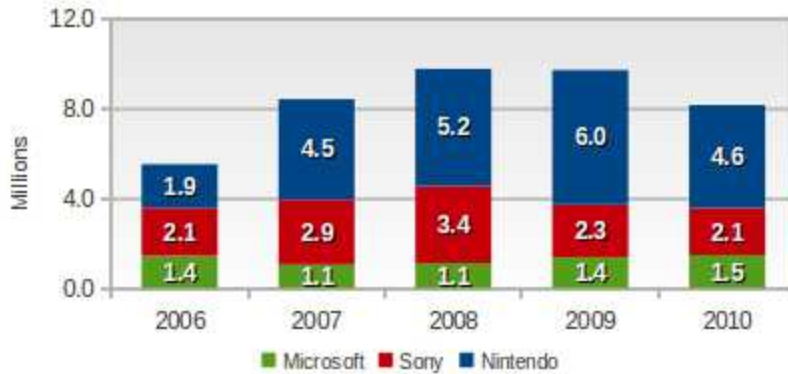
그러나 Nintendo Wii 판매량(콘솔 부문)과 DS 판매량(핸드헬드 부문)이 주춤해진 것이 2010년 하락으로 이어졌는데, 이는 PlayStation 2와 PlayStation Portable(PSP) 시스템이 모두 장기적으로 쇠퇴함에 따른 영향도 있었다.



동일하지만 제조업체에 의해 분할된 데이터를 나타내는 다음 수치는 Microsoft의 하드웨어 판매량(1~5월)이 지난 5년 동안 거의 고정되어 있다는 것을 명확히 보여준다. 오리지널 Xbox의 판매가 종료됨에 따라, Xbox 360이 원활하게 판매되었고 지난 3년간 소폭의 상승세를 이어왔다.

Hardware Unit Sales by Manufacturer

January - May Period

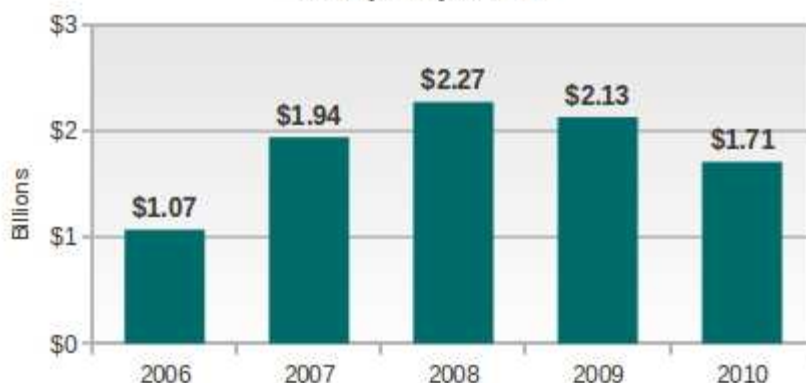


Sony 의 상황은 약간 복잡하다 PlayStation 2 에서 PlayStation 3 로의 전환이 원활하게 진행되지 않았으며 2009 년 1~5 월 그리고 2010 년 1~5 월 동안만 PS3 판매량이 PS2 의 빈 자리를 채웠을 뿐이다. 이 기간 동안 PSP 는 상승했다 다시 하락했으며, PS3 는 2009 년 9 월 처음으로 Sony 의 주요 플랫폼이 되었다. 출시 후 거의 3 년만이었다.

물론 유닛 판매량이 하드웨어 시장을 볼 수 있는 유일한 창이다. 시스템 가격이 떨어질수록(또는, Nintendo DS 의 경우 상승할수록) 하드웨어 부문에서 발생하는 수익은 유동적이었다. 아래의 수치는 2009 년 첫 5 개월 간 하드웨어 판매량이 안정적으로 유지되었음에도 불구하고(2008 년에 비해), 판매에 의해 발생한 수익은 실제로 감소했음을 보여주고 있다.

Total Console & Handheld Hardware Sales

January - May Period



2008 년에서 2009 년까지 6%가 하락한 원인이 바로 Nintendo DSi 의 출시에 있다는 사실은 상당히 놀라운 것이다. DSi 의 유닛 판매량은 업계 하드웨어 총계를 2 년 동안 안정적으로

유지하는 데 도움이 되었다. 170 달러라는 가격은 업계 전체의 평균 하드웨어 가격보다 낮은 가격이었기 때문에 강력한 안정세에도 불구하고 총 수익은 감소할 수 밖에 없었다.

2010년 초, Nintendo Wii와 Sony PS3의 가격은 각각 20%와 25% 정도 하락했다. 이것은 올해 첫 5개월 동안 총 하드웨어 수익이 20% 하락한 것과 잘 맞아떨어지지만, 수익 상황의 기본적인 역학은 다소 복잡하다. PS3 판매량은 가격 삭감에도 불구하고 시스템이 대략 같은 양의 수익을 발생시킨 2010년 첫 5개월에 상당히 많이 증가한 것으로 보인다.

다른 한편으로 Wii는 더 낮은 가격과 판매량을 보이는데, 이것이 곧 올해의 하드웨어 수익 하락의 원인이 되었다(약 4억 달러).

2010년 하드웨어에 대한 총결산: Wii의 가격 삭감과 이후 이어진 1~5월간의 판매량 하락이 엄청난 수익 저하를 야기하는 동안, PS3는 PS2와 PSP의 유닛 판매량 및 수익의 장기적인 감소를 더 이상 감당해내지 못했다. Microsoft는 유닛 판매량에서 적정 수준의 성장을 유지했는데, 최소한 하드웨어 수익의 하락에 의한 것으로 보고 있다.

소프트웨어 침체: 번영의 이동

만일 하드웨어 수익이 감소하지 않았다면, 업계가 고전하고 있다는 인식이 그렇게까지 심하지는 않았을 것이다. 결국, 소프트웨어 수익은 2010년 5월에 연간베이스 증가율을 증가시켰고 현재까지의 실적은 단 6.7%까지 떨어졌다.

그러나, 표면 아래에서는 여전히 많은 움직임이 있으며 좀 더 자세히 수치들을 살펴보아야 할 것이다.

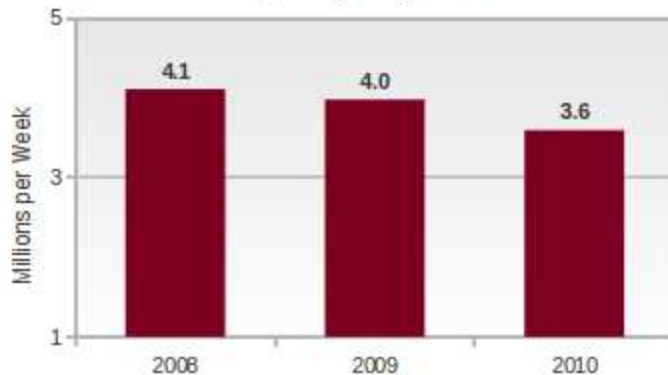
먼저, Wedbush의 Pachter 씨 설명에 따르면 소프트웨어 유닛 판매량은 2009년 5개월보다 2010년 첫 5개월 동안 좀 더 감소한 것으로 보인다.

아래 수치와 같이, 2009년 1~5월 동안의 평균 주간 소프트웨어 유닛 판매량은 단 3.2% 떨어진 반면(이전 해와 비교해), 2010년 동기 간 평균 주간 소프트웨어 유닛 판매량은 9.5% 더 떨어졌다. (Caveat: 아래 수치에서는 비율의 차이를 강조하기 위해 세로축 범위를 1.0~5.0로 하였음)

절대 기간에서 이러한 차이는 얼마나 큰가? 다음 방법을 통해 알아 볼 수 있다. 2010년 5월 중 탑 10 안에 든 각 게임이 3배 더 판매되었다고 가정할 경우, 2010년 업계는 소프트웨어 유닛 판매량의 수준을 여전히 따라잡지 못하고 2009년 5월 현재의 실적을 달성했을 것이다.

Average Weekly Software Unit Sales

January through May Period



총 소프트웨어 수익은 올해 단 6.7%만 감소했는데, 이는 10% 하락한 유닛 판매량보다는 훨씬 나은 것이다. 물론, 소비자들이 약간 더 비싼 게임을 구매함으로 인해 평균 판매 가격(ASP)은 높아지고 감소하는 유닛 판매량이 총 수익에 포함되는 데 따른 타격이 줄었다는 차이점은 있다.

Wedbush의 Pachter 씨에 따르면, 현재 상황은 Nintendo의 Wii와 PlayStation 3의 성공이 반전된 매우 흥미로운 상황으로 보인다. 사실상 최근 9개월 동안은 Wii 소프트웨어 수익이 연간베이스 증가율을 두 자리수 비율로 하락시켰다. 다른 2개월의 경우 Wii는 10% 상승(2009년 12월)했다가 7% 감소(2010년 3월)했다.

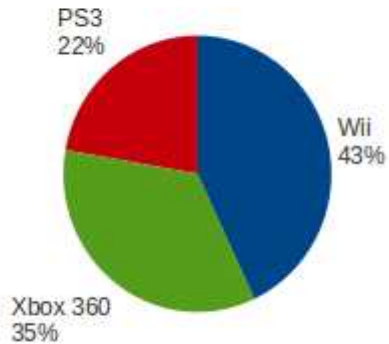
반면 PlayStation 3는 사실상 최근 9개월 동안 두 자리수의 소프트웨어 수익을 실현했으며 다른 달(2009년 12월)의 경우 연간베이스 증가율이 단 8% 상승했을 뿐이다.

같은 기간 동안 Xbox 360은 어떤 점에서는 놀랍고(2009년 11월과 같이, *Call of Duty: Modern Warfare 2*를 출시한 시기) 또 어떤 점에서는 침울한 달(2010년 1월과 같이, 연간베이스 증가율 소프트웨어 수익이 60% 이상 하락한 시기)을 보냈다.

그림을 보면 더 명확하게 이해할 수 있다. 다음은 우리가 추정한 2009년 첫 5개월 동안의 현재세대 콘솔 소프트웨어 수익이다.

Console Software Revenue

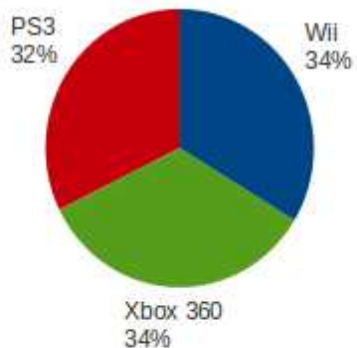
January - May 2009



이제 이것을 2010 년의 내역과 비교해 보겠다.

Console Software Revenue

January - May 2010



엄청난 변화를 확인할 수 있다. Sony 의 PlayStation 3 가 Nintendo Wii 에서 양보한 시장점유율을 모두 흡수했다. 아마도 중요한 것은 다음 사실일 것이다. PS3 는 2010 년 첫 5 개월에 Wii 만큼의 많은 소프트웨어 수익을 발생시켰지만, Nintendo 콘솔의 설치 하드웨어 기반 중 단 40%에서만 그러했다는 점이다.

만일 Wii 판매량이 떨어졌고 핸드헬드 소프트웨어 판매가 위축되었다면, 이것은 소매상에서 판매된 소프트웨어의 가격 상승 증대를 설명하는 데 큰 도움이 된다. 콘솔 소프트웨어보다 전통적으로 가격이 낮았던 핸드헬드 소프트웨어를 제외하면, PlayStation 2 와 Wii 는 소프트웨어 ASP 가 가장 낮은 콘솔에 속한다.

PS2 가 이제 소프트웨어 시장의 5% 미만(수익)을 차지하고 앞서 말한 바와 같이 Wii 소프트웨어 판매량이 하락하면서, Xbox 360 과 PlayStation 3 가 소프트웨어의 평균 판매 가격에 더 크게 기여하게 되었다. Pachter 씨에 따르면, 소프트웨어는 2010 년 5 월에 41.17 달러의 평균 가격에 도달했는데 이 가격은 올해의 지금까지 가장 높은 가격이다.

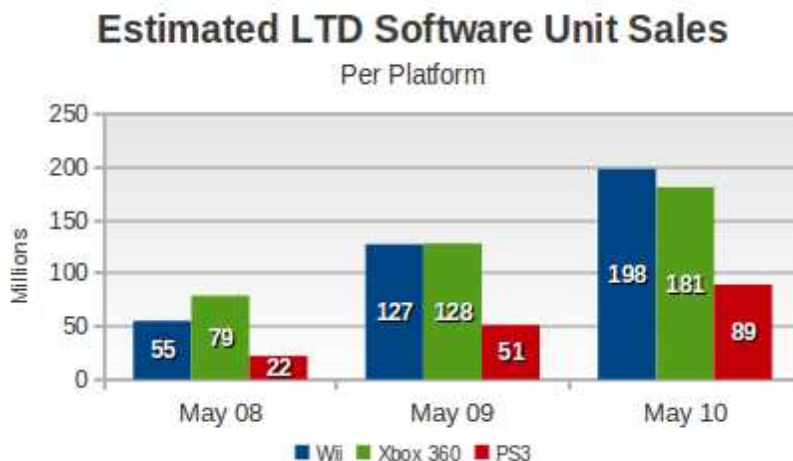
Wii 가 침체하고 있는 동안, 플랫폼은 엄청난 양의 소프트웨어를 계속해서 시장에 내놓았다. 미국 소매상에서 지금까지 Wii 소프트웨어가 얼마나 판매되었는가를 살펴보기 위해, 우리는 각 현세대 콘솔에 대한 이자보상비율(tie ratio) 수치를 검토하였다(Gamasutra 에만 독점 제공).

May 2010 Tie Ratios		
Xbox 360	PlayStation 3	Wii
9.0	7.2	6.8
Source: NPD Group		

Xbox 360 은 다른 두 플랫폼보다 1 년 더 시장에 출시되어 있었기 때문에, 2009 년 5 월의 이자보상비율과 비교하는 것이 이치에 맞다.

NPD Group 의 분석가 Anita Frazier 씨는 이러한 수치가 “*Wii Sports* 팩(하드웨어에 포함)을 고려하지 않고 있다”는 점을 경고했다. 또한 더 새로워진 Wii 하드웨어에 번들로 포함되는 *Wii Sports Resort* 의 카피본도 포함하지 않을 예정이다.

이러한 수치와 각 플랫폼의 설치 하드웨어 기반 규모를 이용해 보면 우리는 각 시스템의 총 소프트웨어 판매량을 추정할 수 있다. 아래의 표를 만들기 위해, 우리는 지난 몇 년 간 NPD Group 과 하드웨어 제조업체에서 발표한 이자보상비율 수치를 활용했다.



2009 년 5 월쯤, Wii 소프트웨어 유닛은 Xbox 360 유닛과 대략 동일한 대수가 판매되었다. Xbox 360 이 1 년 더 시장에 출시되어 있었음에도. 이제 2010 년 5 월 Wii 는 약 1,700 만대의 유닛을 달성할 것으로 보인다. 같은 기간 동안 PlayStation 3 는 두 플랫폼에 훨씬 못 미쳤다.

PlayStation 3 소프트웨어의 상황이 변하고 Wii 또한 침체했음에도 불구하고, Sony 의 플랫폼은 판매된 총 소프트웨어 측면에서 다른 플랫폼들과 비교하기에는 아직 이른다.

마지막으로 우리는 NeoGAF 게시자 JoshuaJSlone 씨의 게시물에서 처음 알게 된 다음 메트릭인 게임 구매에 걸리는 평균 주를 검토해 보았다. 기본 개념은 특정 플랫폼 소유자들이 얼마나 자주 새 게임을 구매하는지를 추정하는 것인데, 계산법은 플랫폼의 총 소프트웨어 판매량을 각 플랫폼을 소유하고 있는 주의 수로 나누는 것이다(선형 함수 t 를 이용해 설치 기반 $p(t)$ 의 합성으로 계산됨).

이러한 계산의 결과를 제시하기 전에, 이 수치들은 시스템이 노후화될수록 거의 항상 상승한다는 사실을 기억해야 한다. 따라서 소유자 기반이 활발한 새 시스템의 경우 새 소프트웨어 구매에 걸리는 평균 시간이 매우 짧을 수 있다. 분명한 사실은 결국 시스템이 유효 수명에 도달하면 구매에 걸리는 평균 시간이 더 늘어난다는 것이다.

우리의 계산에 따르면, 각 Xbox 360 소유자는 2008 년 5 월에 평균 8.1 주마다 새 게임을 구매했다. 2010 년 5 월까지, 이 주기는 12.2 주로 늘어났다(시스템 출시 시간으로부터 측정된 Xbox 360 소유자들의 전체 모집단을 대상으로 함).

Wii 에도 동일한 메트릭을 적용한 결과, Wii 소유자 기반은 2008 년 5 월 평균적으로 매 6.7 주마다 새 게임을 구입했으나, 2010 년 5 월 현재 구매에 걸리는 시간은 12.3 주로 늘어났다. PS3 의 경우 2008 년 5 월에는 7.6 주, 2010 년 5 월에는 11.1 주마다 새 게임을 구매하는 것으로 나타났다.

위에서 우리가 검토해 본 다른 모든 메트릭에 따르면, 상기의 수치들은 다음의 같은 결론을 이끌어낸다. Wii 소프트웨어 판매량은 떨어지고 있으며, 다른 플랫폼들보다 더 빠른 속도로 떨어지고 있다.

2010 년 소프트웨어에 대한 총결산: 여러 가지 척도(연간베이스 증가율, 이자보상비율 및 게임 구매에 걸리는 평균 주)로 볼 때, Wii 소프트웨어 시장은 급격하게 둔화되고 있는 것으로 보인다. PlayStation 3 가 시장점유율을 늘리고 Wii 로 인한 손실 중 일부를 상쇄했음에도 불구하고, 이것은 소프트웨어 부문의 수익 하락의 원인이 되었다. Xbox 360 은 계속해서 확실하게 소프트웨어 수익을 발생시키고 있다.

5 월의 탑 셀링 소프트웨어

NPD Group 은 금요일 2010 년 5 월의 탑 20 베스트 셀링 게임 목록을 발표했다. 그 이후 몇 가지 추가 정보가 입수되었다.

Wedbush 의 Pachter 씨에 따르면, 5 월 중 13 개의 타이틀이 100,000 대 이상의 유닛에 대해 판매되었는데, 이는 1 년 전 10 개 타이틀에서는 상승한 것이지만 2010 년 4 월 14 개 타이틀에 비해서는 감소한 것이다.

차트를 만들지 않았던 유명 타이틀에 대한 더 자세한 내용이 NPD Group 에 의해 언론에 공개되었으며 이에 대한 분석가들의 논평이 이어졌다.

Bizarre Creations 에서 만들고 Activision Blizzard 에서 퍼블리싱한 레이싱 타이틀 *Blur* 의 경우 NPD Group 에서 측정한 5 월 중 단 31,000 대의 유닛만이 판매되었다.

여기에는 Xbox 360 과 PlayStation 3 의 단 5 일 간의 판매량이 포함되는데, 그렇다 해도 여전히 수치는 기대치에 크게 부합하지 못한다. 작년에 Activision 에서는 “Call of Duty 가 슈터들에게 했듯이 레이싱에 대해서도” *Blur* 가 그렇게 해주기를 기대했다고 말했다.

Black Rock Studio 가 만들고 Disney Interactive Software 가 퍼블리싱한 단독 레이싱 타이틀 *Split/Second* 는 Xbox 360 과 PlayStation 3 에서 12 일 동안 86,000 대의 유닛으로 좀 더 우수한 판매량을 보였다.

Microsoft Game Studios 에서 Xbox 360 독점으로만 퍼블리싱한 Remedy 의 *Alan Wake* 는 5 월 동안 145,000 대의 유닛이 판매되었다.

Ubisoft 의 *Prince of Persia: The Forgotten Sands* 의 경우 12 일 동안 5 개 플랫폼에 대해 100,000 대에 못미치는 유닛이 판매되었다. Wedbush 의 Pachter 씨는 이것을 “혹독한 신고식(difficult debut)”이라 표현했다.

5 월에 제출되지 못한 지난 달의 차트에서 유명 타이틀로는 Ubisoft 의 *Splinter Cell: Conviction*(April 월에 1 위)과 *Battlefield: Bad Company 2*(이전에 7 위 15 위를 기록)가 포함된다.

아래에서 상세한 차트를 확인해 볼 수 있다.

Top 20 Software, May 2010				
Rank	Title	Plat.	Publisher	Units
1	<i>Red Dead Redemption</i>	X360	Take 2 Int.	945.9K
2	<i>Red Dead Redemption</i>	PS3	Take 2 Int.	567.1K
3	<i>Super Mario Galaxy 2</i>	Wii	Nintendo	563.9K
4	<i>UFC 2010: Undisputed</i>	X360	THQ	221.1K
5	<i>UFC 2010: Undisputed</i>	PS3	THQ	192.3K
6	<i>Wii Fit Plus*</i>	Wii	Nintendo	--
7	<i>New Super Mario Bros. Wii</i>	Wii	Nintendo	183.0K
8	<i>Alan Wake*</i>	X360	Microsoft	145.0K
9	<i>Pokémon SoulSilver Version</i>	NDS	Nintendo	144.0K
10	<i>SKATE 3</i>	X360	Electronic Arts	--
11	<i>Lost Planet 2</i>	X360	Capcom	--
12	<i>New Super Mario Bros.</i>	NDS	Nintendo	--
13	<i>Pokémon HeartGold Version</i>	NDS	Nintendo	--
14	<i>God of War III*</i>	PS3	Sony	<100K
15	<i>Just Dance</i>	Wii	Ubisoft	--
16	<i>Mario Kart w/Wheel</i>	Wii	Nintendo	--
17	<i>Super Street Fighter IV</i>	PS3	Capcom	--
18	<i>Modnation Racers</i>	PS3	Sony	--
19	<i>Call of Duty: Modern Warfare 2*</i>	X360	Activision Blizzard	--
20	<i>Wii Sports Resort*</i>	Wii	Nintendo	--

* Includes Collector's, Limited, Legendary, Bundles (Controller) Editions

Source: The NPD Group

소매 업계는 이제 어떻게 해야 하는가?

몇 주 전에 개최되었던 E3 2010 시사회의 운택함과 2010년 5월 판매량의 불편한 현실 간에는 명백한 긴장감이 있다. 우리는 위에서 하드웨어 판매량이 하락하고 있고 소프트웨어 수익과 유닛 판매량이 기대치에 부응하지 못했다는 사실을 이미 확인했다.

또한 Wii 시장의 변화가 큰 혼란을 부추겼지만, *Blur* 및 *Alan Wake*와 같은 타이틀이 확고한 판매에 박차를 가하지 못해도 아무도 설불리 Nintendo를 탓할 수 없다는 것도 확인했다.

다시 말해, 우리는 어떤 내부 수치가 2008년을 2009년과 다르게 그리고 2009년을 2010년과 다르게 했는지 확인했지만, 소비자의 습성을 이끌어 내는 것이 무엇인지, 이러한 소비자들을 어떻게 유인해야 하는지에 대한 진지한 질문들은 여전히 남아 있다.

우리는 이에 대한 답을 갖고 있는 척 하는 것이 아니라 우리가 확인한 의견과 생각하고 있는 것들을 상세하게 설명할 수 있다.

비디오 게임 업계는 현재 과도기적인 상태에 있다. 소비자들은 어느 때보다 더 많은 선택권을 가지게 되었으며 상대적으로 간단한 패키지였던 소프트웨어 모델은 iPhone 과 스마트폰, 캐주얼 게임(웹 기반) 게임으로 보완되었고(대체라고는 할 수 없음) 심지어 전통적인 콘솔과 핸드헬드도 직접 온라인 배포가 가능하게 되었다.

예를 들면, 지난 주 Sony 는 기존에 Blu-Ray 미디어에서만 이용할 수 있었던 PlayStation 3 게임인 *LittleBigPlanet* 과 *inFamous* 를 PlayStation Store 에서 판매하기 시작했다.

배포 채널이 변하는 동안, 패키지 상품 채널의 이상적인 타이밍은 계속해서 불투명한 상태로 유지되고 있다. 2008 년에는 꼭 찬 휴가 시즌으로 인해 *Dead Space* and *Tomb Raider: Underworld* 와 같은 타이틀의 판매에는 활기가 없었다.

퍼블리셔들이 2009 년 말 *Call of Duty: Modern Warfare 2* 를 피하기 위해 자신들의 런칭에 틈을 들이고 있을 때, 2010 년 상반기 출시 일정도 마찬가지로 복잡해졌다. 우리는 이에 대해(늦어지는 것) 다음과 같이 우려를 표했다. “저희는 충분히 가치 있는 게임조차도 마니아들에게 외면을 받았던 2008 년 가을의 상황이 반복되는 것을 원치 않습니다.”

Blur 및 *Prince of Persia: The Forgotten Sands* 와 같은 게임의 평범한 판매량이 영향을 미칠 것으로 본다. Activision Blizzard 및 Ubisoft 와 같은 써드 파티들이 앞으로 다가올 달에 무엇을 하는지 살펴보다 보면, 이들의 활동으로부터 흑독했던 2010 년 상반기에 이들이 얻은 교훈이 무엇이었는지를 알 수 있을 것이다. 언젠가, 퍼스트 퍼블리셔와 게임을 공급하는 써드 파티 업체들은 *Alan Wake* 나 *Heavy Rain* 과 같은 독점적인 판매량을 확인하고 독점권을 위해 자신들이 무엇을 해야 할 것인가에 대한 철학을 바꿀 것이다.

어떤 종류의 게임을 만들어야 하는지 그리고 어떻게 이러한 게임을 만들어야 하는지를 다시 고찰해봄과 동시에, 개발자들 및 퍼블리셔들은 첫 주 또는 첫 달을 훨씬 넘어 게임 판매량을 현금화하는 방법에 대해서도 실험하고 있다. Activision Blizzard 가 한 예가 될 수 있는데, *Modern Warfare 2* 는 출시 후 반년 간 맵 팩으로부터 수익을 계속해서 끌어내고 있으며 *World of Warcraft* 는 구독 및 마이크로트랜잭션에 지속적으로 의지하고 있다.

실제로 Wedbush 의 Pachter 씨가 느끼기로는 *Modern Warfare 2* 가 오늘날의 시장에 대해 지배적인 영향을 미치고 있는데, 왜냐하면 멀티플레이어 컴포넌트가 하드코어 비디오 게임 소비자들의 시간을 점령하고 있어 2010 년 6 월 판매량이 “감소세로 진입”할 수 있다라고 까지 말해지고 있기 때문이다.

멀티플레이어 및 DLC 또한 EA 의 온라인 패스 생성에 포함되는데, 이것은 10 달러짜리 코드를 통해 중고 게임에서 기능과 보너스를 온라인으로 이용할 수 있게 하는 것을 말한다. THQ 가 *UFC 2010: Undisputed* 를 출시하면서 이와 유사한 영역으로 진입하게 되었는데,

중고 게임을 입수하는 소비자들이 모든 게임 콘텐츠에 액세스하기 위해서는 5 달러짜리 코드를 구매해야 하기 때문이다.

이러한 움직임은 일부 제품이 중고 게임 시장에 진입하는 것을 차단하기 위한 의도라고 볼 수 있다. Cowen & Co.의 Doug Creutz 씨가 최근 발표한 연구에 따르면, 중고 게임 시장 특히 GameStop 이 지난 2-3 년 간 Xbox 360 과 PlayStation 3 소프트웨어의 부진으로 간주했던 것에 대한 주요 원인이 될 수 있는 것으로 밝혀졌다.

그리고 Microsoft 와 Sony 의 새로운 모션 센싱 기술 Kinect 와 Move 가 임박해 있다. 이에 더하여 우리는 또한 Nintendo(Nintendo 3DS 핸드헬드)와 Sony(PlayStation 3 및 일부 TV 와 호환가능한 3D 안경 기술) 모두에 의해 제시된 3D 기술을 내던질 수 있다.

위의 각 요인들 자체는 다음과 같은 더 큰 비디오 게임 시장의 작은 일부분이다. 배포 채널 확장, AAA 게임 부진, 장기적인 현금화, 중고 게임 시장 및 검증되지 않은 새 기술과의 상충. 우리의 견해로는, 미래는 오래 동안 그랬듯이 불명확할 것이므로 우리는 과연 해결책이 무엇인가에 대해 계속해서 질문하면서 업계를 이 과도기에서 빠져 나오게 하는 것이라면 어떤 것이든 연구할 것이다.

여느 때와 마찬가지로, 매달 비디오 게임 업계 데이터를 공개해 주시는 NPD Group 에게 진심으로 감사드리며, 특히 지원을 아끼지 않는 David Riley 씨와 분석을 제공해 주시는 Anita Frazier 씨에게 깊은 감사를 포함합니다. 또한 질문에 대한 친절한 답변과 견해를 제공해 주신 Wedbush Securities 의 분석가 Michael Pachter 씨에게도 감사드립니다. 아울러 이 보고서를 준비하면서 Doug Creutz of Cowen & Co.에게도 자문을 구했는데, 깊은 통찰력을 제공해 주신 데 대해 진심으로 감사를 드립니다. 마지막으로, Gamasutra 의 동료들과 유익한 토론을 해 주신 NeoGAF 의 논평가분들(특히 JoshuaJStone 씨)에게 깊은 감사의 마음을 전합니다.]