



※ 본 기사는 CMP MEDIA LLC와의 라이선스 계약에 의해 국문으로 제공됩니다

NPD: 2010년 10월 분석
(NPD: Behind the Numbers, October 2010)

매트 매튜스(Matt Matthews)

가마수트라 등록일(2010. 11. 19)

http://www.gamasutra.com/view/feature/6210/npd_behind_the_numbers_october_.php

NPD Group 의 최신 데이터에 따르면 소프트웨어 판매가 거의 6% 증가하기 시작하면서 미국 비디오 소매 산업은 마침내 10 월에 활기를 띠기 시작했다. 작년 대비 소프트웨어 판매 증가가 이루어진 달은 세 달 정도밖에 되지 않는다.

그러나 2010 년의 비디오게임 산업 축소로 인한 여러 가지 문제가 여전히 남아있으며, 전체 산업 판매량은 190 억 달러에 미치지 못할 것으로 전망된다. 이는 2009 년의 195 억 달러 보다 감소한 결과라 할 수 있다.

이달의 최신 데이터를 검토하여, 우리는 소프트웨어 시장에서 자금이 어디로 사라졌는지를 알아볼 것이다. 또한 음악 게임 시장의 붕괴에 대해서도 알아보려고 한다.

그리고 나서 현재 콘솔 가격을 알아보고, wii 시장에 관한 몇 가지 논의를 하고자 한다.

개요

2010 년 10 월의 희소식은 소프트웨어 수익이 작년 대비 5.6% 증가하였다는 것이다. 이는 지난 달 대비 23%의 증가이다.

9 월의 Halo:Reach 의 론칭 이후에도 소프트웨어 판매량이 떨어지지 않았기 때문에 지난 달 대비 증가 기록은 특히 훌륭하다고 할 수 있다.

또 다른 희소식은 액세서리 판매인데, Xbox 360 의 1600 포인트 카드가 꾸준히 최상위 판매량을 기록하고 있고, Sony Move 의 컨트롤러가 그 다음이다. 전반적인 액세서리 부문은 4% 정도 증가하였고, MS Kinect 액세서리가 이 경향을 11 월에도 이어갈 것으로 보인다.

(Sony Move 와 MS Kinect 는 콘솔과 함께 패키지로 구성될 경우 하드웨어 판매의 일부분으로 집계될 것이다. 그러나 번들 게임이나 날개로 판매될 경우는 액세서리로 집계될 것이다.)

아래의 표는 2010 년 10 월의 핵심 수치를 보여주고 있다.

October 2010 Retail Data – At a Glance				
	October 2009	October 2010	YTD 2009	YTD 2010
Overall	\$1,073.5	\$1,026.7 (-4.4%)	\$11,439.8	\$10,507.4 (-8.2%)
Hardware	\$380.7	\$280.0 (-26%)	\$3,947.9	\$3,372.8 (-15%)
Software	\$572.7	\$604.7 (+5.6%)	\$5,935.0	\$5,518.7 (-7.0%)
Accessories	\$120.0	\$142.0 (+18%)	\$1,556.9	\$1,615.9 (+3.8%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

NPD Group 은 소매 판매량에 관한 수치만을 공개하고 있다. 모바일게임, 다운로드 콘텐츠와 캐주얼게임 및 기타 다른 부문의 게임을 포함하고 있다.

누가 무엇을 잃었나?

2010 년 10 월 소프트웨어 수익이 작년 대비 6% 증가하였다 하더라도 지금까지 전체적인 소프트웨어 수익은 여전히 7% 감소하였고, 4 억 달러 줄었다. 무슨 일이 일어나고 있는지를 알아보기 위하여 우리는 다양한 방식으로 소프트웨어 수익을 분석하였다.

예를 들어, 개별 시스템의 1 년 수익이 얼마나 변했는지를 고려해 볼 수 있을 것이다.

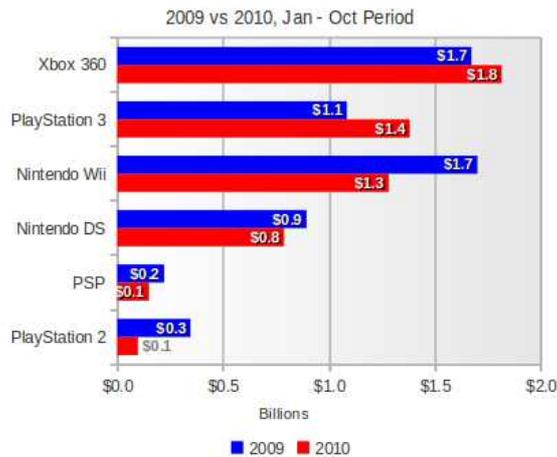
Sony PS2, 3, Portable, Nintendo Wii, DS, MS Xbox 360 의 6 가지 핵심 시스템이 있다.

각각의 시스템의 변화를 고려하여 개별 시스템에 대한 예측을 하고자 한다.

아래의 표는 2009 년과 2010 년의 소프트웨어 수익을 분석한 것이다.

(이 수치는 2009 년과 2010 년 모두 1 월부터 10 월까지의 집계이다. 2009 년은 12 개월의 전체 집계가 가능하지만, 비교를 위하여 같은 기간을 설정하였다.)

Estimated Software Revenue - By System



세로축 아래부터 시작해서, PS2 는 70% 가량 수익이 하향했다.

PSP 는 시장 출시 5 년-5 년 반 정도의 이력을 가지고 있으며, 올해 소프트웨어 수익이 30% 가량 감소하였다. PS2 에 비하면 감소율이 적은 편이지만, 전체 소프트웨어 시장에서는 3%에 미치지 못하는 규모로 전락했다.

Nintendo DS 플랫폼의 소프트웨어 수익은 2009 년에서 2010 년 사이에 12% 감소하였다.

상위 3 위 소프트웨어 수익 발생기기는 현세대의 콘솔게임기로, 수익 증가분이 발생하였다. 2009 년 10 월 wii 가 싱글 시스템으로 대부분의 소프트웨어 수익을 발생시켰으나 2010 년에는 PS3 에 뒤 이은 3 위 자리를 차지하였다.

반면, Xbox 360 은 Halo:Reach 의 판매량 덕분에 8% 이상 수익이 증가하였다. PS3 는 25% 성장으로 흔히 하는 말로 이보다 더 좋을 수는 없는 상태이다.

이 수치는 인스톨 되어 있는 하드웨어 기반을 고려해 볼 때 조금 더 충격적이다. Nintendo wii 는 3 천만개 이상의 하드웨어가 판매되었는데, 이는 PS3 가 1 천 3 백만개에 비하여 2.2 배에 달한다.

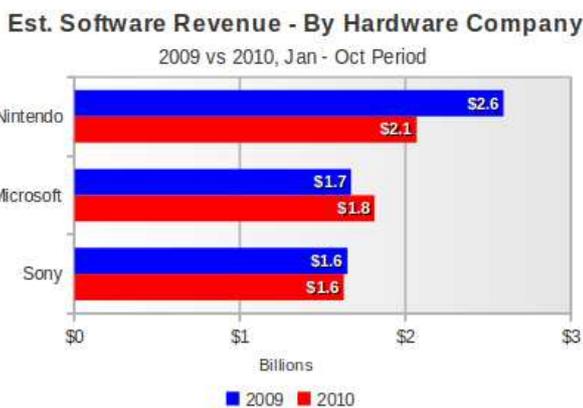
이를 토대로 볼 때, PS3 가 wii 보다 1 억 달러의 소프트웨어를 더 판매했다는 것은 주목할 만한 일이다. 간단히 생각해서, 평균적으로 PS3 구매자는 wii 구매자 보다 더 많은 돈을 소프트웨어에 소비하고 있다는 것이다.

그러나 이것이 PS3 가 더 많은 소프트웨어를 판매하고 있다는 것을 의미하지는 않는다. 단지 수익을 더 많이 내고 있다는 것 뿐이다. 각 플랫폼의 소프트웨어 평균 가격차이 때문에, wii 는

의심의 여지 없이 2010 년에도 더 많은 소프트웨어 판매고를 보였지만, PS3 소프트웨어에 더 많은 돈을 소비하였다는 것이다.

소프트웨어 수익에 대한 분석을 요약해 보면, wii 를 포함한 세 개의 가장 오래된 시스템이 소프트웨어 수익에서 하락세를 보였고, Xbox 360 과 PS3 가 증가세를 나타냈다.

제조사 별로 플랫폼을 그룹화 하면, 아래의 그림과 같이 소프트웨어 수익의 다른 면을 볼 수 있다.



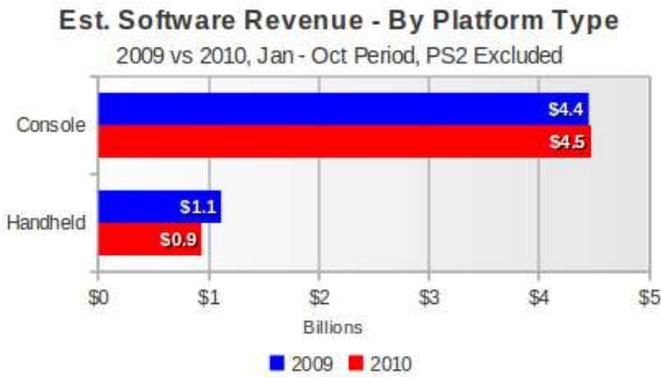
MS 가 Xbox360 플랫폼 밖에는 가지고 있지 않지만, 1 억 달러 이상의 소프트웨어 수익 성장을 이루었다는 점에서는 큰 차이점이 없다.

Sony 는 이른바 PlayStation 패밀리라 불리는 시스템을 여러 개 가지고 있는데, 대략 2 천만 달러의 수익 감소세를 보였다. PS2 와 PSP 의 소프트웨어 손실을 극복할 콘솔 게임기로 수요를 발생시키고 있다.

그러나 이러한 시스템은 말기 궤도를 보이고 있으며, 2011 년에 수익이 거의 발생하지 않는다면, PS3 가 이 간극을 채울 수 있을지에 귀추가 주목된다.

그러나 위의 표의 수치에서 읽을 수 있는 더 큰 의미는 Nintendo 플랫폼의 소프트웨어 수익이 5 억 달러 감소했다는 것이다. 산업 전반적으로 소매 비디오게임 소프트웨어 수익이 4 억 달러 하락하였으나 Nintendo 의 시스템은 그 이상의 감소세를 보였다. 올해 강력한 Xbox360 소프트웨어 수익이 없었더라면, 하락세는 더 커졌을 것이다.

아래의 그림에서는 PS2 의 수익 포션이 너무 적고 이례적이어서 이를 배제하고, 콘솔(Xbox360, PS3, wii)과 핸드 헬드(PSP, NDS)의 소프트웨어 수익을 비교하였다.

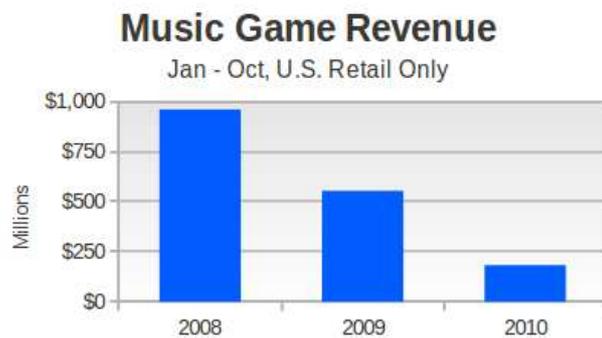


수치가 보여주듯이, 현세대 콘솔은 2009 년에서 2010 년에 약간 소프트웨어 수익이 증가하였다. 이 증가는 Xbox360 과 PS3 가 wii 감소보다 조금 더 컸기 때문인 것으로 분석할 수 있다.

그러나 핸드 헬드 측면에서는 이야기가 많이 다르다. 이 하락세는 Wedbush Securities 인 Michael Patcher 가 지적하듯이, 핸드 헬드 시장은 모바일 엔터테인먼트의 공습에 대항하지 못하고 있다는 점에서 비롯되었다.

올해 지금까지 베스트 셀러인 Nintendo DS 는 평균 하락세인 7% 보다 5%가 더 많은 12%의 감소세를 보였다. Sony 의 PSP 는 2010 년 지금까지 소프트웨어 수익과 하드웨어 판매가 모두 1/3 로 줄어들었다.

몇 달 전 우리는 이러한 감소세를 음악 게임 부문에서도 보았는데, 이번에 지난 번의 상황을 다시 재조명하겠다. 아래의 그래프에서, 음악 게임 판매는 2008 년 이래로 하락했음을 볼 수 있다.



위의 수치는 1 월에서 10 월까지 집계한 것만 도식화 한 것이지만, 2008 년과 2009 년은 12 개월 데이터를 다 가질 수 있다. 2008 년의 음악 게임의 전체적인 수익은 16 억 달러 이상이었다.

2009년에는 8억 7천만 달러까지 감소하였고, 2010년에는 음악 게임이 4억 달러를 넘지 못했다.

어디로 가야 할까?

비디오게임 소매 시장의 통계치는 암울하다. 하드웨어 판매가 15%(2백 7천만개) 감소하였고, 판매 금액은 5억 7천 5백만 달러 감소하였다. 이처럼 소프트웨어 판매량은 약 10%로 1천 4백만개가 감소하였고 수익은 4억 달러인 7% 정도 감소하였다.

이런 상황에서 현재의 하락세를 벗어날 수 있는 방법을 찾을 수 있을까?

한가지 방법은 더 많이 하드웨어를 판매하는 것이다. 가능한 한 그렇게 하여 소프트웨어 판매량을 늘이는 것이다. 그러나 하드웨어를 더 많이 팔기 위해서, 번들 상품을 기획하고 가격을 지속적으로 유지하는 등의 방법만으로는 충분하지 않을 것이다.

모든 제조사가 이런 방식을 취하고 있다. Wii는 새로운 컨트롤러인 모션 플러스와 wii Sports와 wii Sports Resort 2개의 타이틀을 번들로 묶어 판매하고 있지만 가격은 200달러로 유지하고 있다.

Xbox 360은 가격 구조를 비슷하게 유지하고 있지만 Kinect 카메라와 소프트웨어 번들을 포함한 기기를 300달러에서 400달러로 조금 인상하였다. Sony는 다양한 계층에서 Move 컨트롤러, Eye 카메라, Sports Champion 등을 번들로 포함하여 다양한 모델을 400달러에 제공하고 있다.

그러나 이러한 번들은 200달러 이상을 주는 대신 150달러에 시스템을 사기를 바라는 사람들의 욕구를 깨뜨리지 못한다. 이전의 컬럼에서 언급했듯이, 200달러 (또는 300달러나 400달러)를 소비할 만한 여유가 없는 소비자는 더 많은 것을 상자에 포장해서 판다고 해도 구매할 여유가 없다.

Wedbush Securities 인 Michael Pachter 는 wii 와 같은 시스템의 가격을 얼마나 낮추어야 소비자가 반응을 보일까라는 질문에 2009년 12월의 판매 상황을 지적했다. 그 때, 월마트는 공격적으로 wii 마케팅을 펼치고 있었고, 150달러에 구매하는 효과를 낼 수 있도록 구매자에게 상품권을 제공했다. 이에 다른 소매업자는 wii 를 사는 소비자를 끌어들이기 위해 다른 제안을 제공했다.

2009년 마지막 달에 소비자는 정말로 wii 를 많이 구매하였고, 3백 8천만개라는 경이로운 판매고를 기록하였다.

2010 년 10 월 주요 콘솔 하드웨어 판매 가격은 아래와 같다.

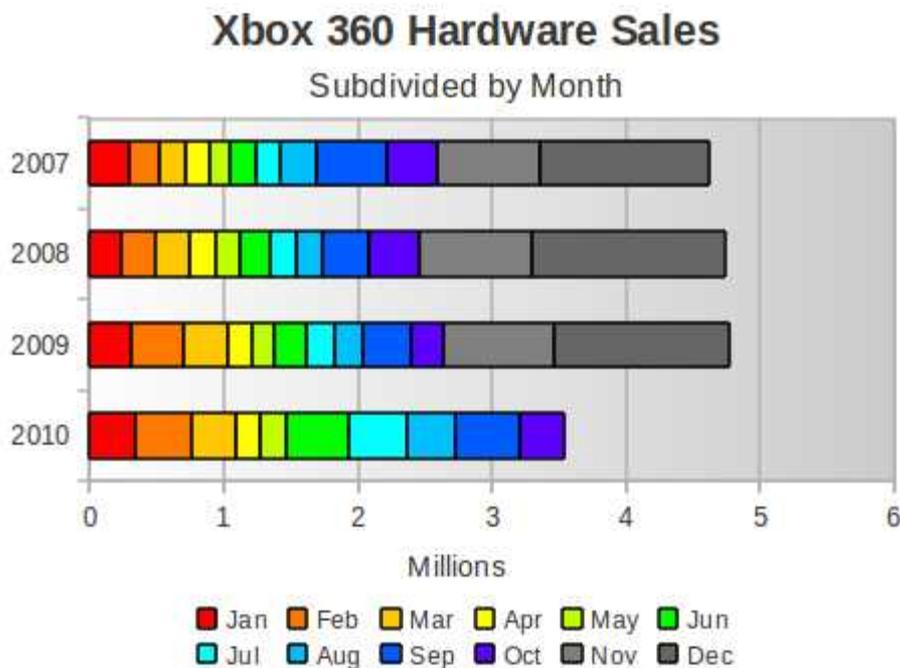
Average Hardware Prices October 2010		
Xbox 360	PlayStation 3	Wii
\$256	\$333	\$194
Source: NPD Group		

10 월에 Kinect 가 론칭되지 않았기 때문에, 대부분의 Xbox360 하드웨어가 200 달러에서 300 달러로 판매되었다고 생각한다. 이는 다른 번들 상품에 비해 약간 비싼 가격이라고 할 수 있다.

그러나 Xbox360 소비자는 더 비싼 하드웨어를 선호하거나 MS 가 그만큼 성능을 가진 기계에 적당한 가격을 책정한 것이라는 생각을 하는 경향이 있는 것으로 나타났다.

올해 6 개월 간의 MS 의 콘솔 하드웨어 판매 실적의 우위로, 그들은 2011 년 초까지 가격을 내리는데 성공하지 않을 것이다. 그들은 가격을 하락시켜 판매량을 촉진시킬 수 있지만 아마도 현재 판매 모델의 이익률과 판매 수준에 꽤 만족하고 있다.

아래의 그래프에서 볼 수 있듯이, MS 는 올해 기록적인 성장을 하였고, Xbox 360 S 의 론칭 효과를 2010 년 데이터에서 확실히 볼 수 있다.

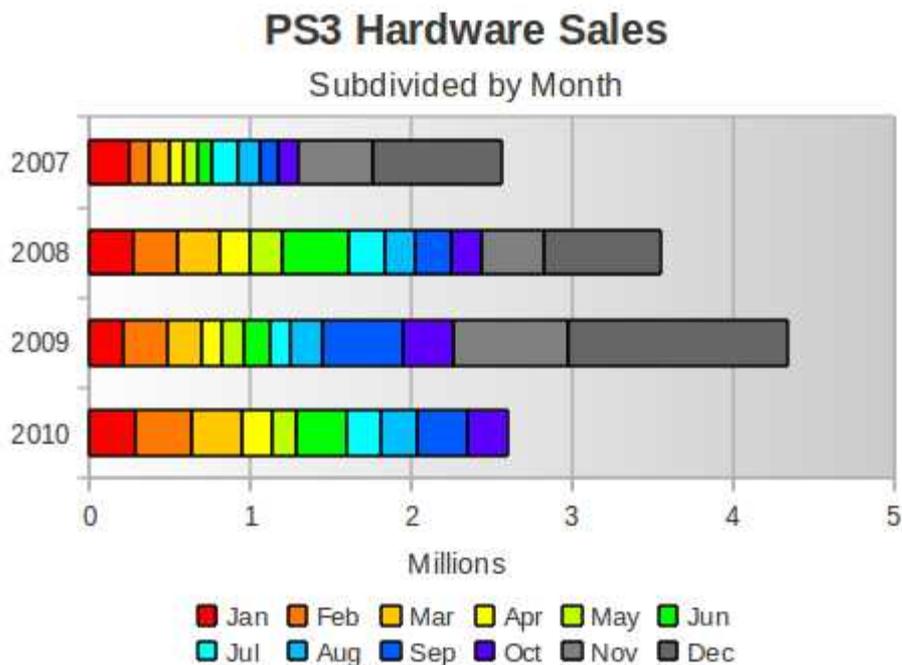


Sony 의 PS3 는 작년 대비 감소하였지만, 300 달러의 PS3 판매 초기와 현재를 비교해 보면, 현 상황이 더 암울하다. 그러나 평균 333 달러의 가격은 비싼 경향이 있어서 소비자가 다소 가격이 낮아지기를 기다리고 있다고 할 수 있다. 게다가, PS2 와 PSP 하드웨어 판매가 무의미해졌고, 소프트웨어 판매를 지속적으로 올려나가야 하는 상황에 처해 있다는 것이 중요한 고려점이라고 할 수 있다.

만약 Sony 가 가격을 280 달러로 낮춘다면, 판매량은 의미심장하게 증가할 것이다. 이렇게 된다면 Xbox 360 을 300 달러나 그 이상을 주고 구매하겠다고 마음 먹은 소비자를 유인할 수도 있을지 모른다.

그러나 현실적인 관점으로 돌아와서, Sony 는 200 달러에 가까운 가격을 설정해야만 한다. Sony 는 이미 두 차례의 가격 하락 정책을 실시했다. 2007 년 11 월 40GB 의 PS3 를 400 달러에 판매했고, 2009 년 8 월에는 PS3 Slim 을 300 달러에 판매했다. 이러한 변화는 거의 2 년에 한번씩 이었다. 만약 Sony 가 200 달러로 가격을 하락시킨다면 이는 1 년이 조금 지난 시점에서의 변화 추구가 될 것이다.

이러한 가격 하락의 효과는 아래의 그래프에서 쉽게 구별된다. PS3 판매량은 위의 Xbox360 판매량 경향과 같다.



가격 하락이 없다면, Sony 의 콘솔은 내년 이 즈음까지 2 천 만개 이하의 판매실적을 가질 것이다. 이미 PS2 가 4 천 6 백 만개 판매되었고, PSP 가 1 천 8 백 만개 판매되었다는 점은 심각한 핸디캡으로 작용하고 있다.

Wii 의 문제점

Wii 하드웨어는 평균 가격이 194 달러로 200 달러의 MSRP 아래에 있으며, 소매업자는 이미 특별한 판매 프로모션을 실시하였다.

소매업자가 12 월에 더 공격적이 된다면, 평균 가격은 더 떨어질 것이고 판매량은 오를 것이다. 그러나 어느 정도까지 가능할까? 이것이 Nintendo 의 주요 고민이다.

안타깝게도 Nintendo 에게 wii 의 콘솔 시장 점령의 시기는 끝났다. Xbox 360 S 모델의 론칭 이후인 올해 5 월 이후로 wii 는 더 이상 베스트 셀러가 아니었다.

사실, Nintendo 의 콘솔은 올해 약 24%까지 판매량이 감소하였고, Xbox360 이 1 위 자리를 차지하였다.

Wii 의 현재 문제점은 하드웨어 판매가 감소하였다는 점이며, 올해 말까지 판매가 지속적으로 어려울 것 같다는 전망이다.

아래의 그림에서 볼 수 있듯이, wii 하드웨어 판매는 2008 년 정점 이후 감소하고 있으며, 하락세는 몇 달 전부터 가속화되고 있다.



올해 11 월 및 12 월 wii 하드웨어 판매에 관해 특히 흥미로운 것은 우리가 여전히 트렌드가 어느 방향을 달라질지 모르기 때문이다. 작년에는 11 월과 12 월 두 달의 판매량이 다른 달의 2 배 이상이었다. 2008 년에도 이 두 달에 41%의 판매량이 증가하였고, 그 전년도에도 2 달 동안의 판매량이 37%에 달했다.

올해는 과연 어떨까? 2007 년과 2008 년과 같은 판매고가 다시 살아날까? 아니면 2009 년과 같이 거의 두 배가 될까?

적어도, Nintendo 는 2010 년의 마지막 두 달 동안 2 백만 8 천 5 백개의 하드웨어를 팔아야 할 것이다. 이 경우에는 마지막 두 달 동안의 판매량이 2010 년 판매량의 45%를 차지하게 된다.

Nintendo 가 wii 판매를 두고 200\$의 제안을 유지하는 이유는 무엇일까. 아마도 Nintendo 는 2011 년까지 기다리다가 소매업자에게 가격 하락을 허락하려고 하는지도 모른다. 또는 높은 엔화 환율 때문에 수익을 줄이는데 불편함을 느끼고 있는지도 모른다.

이와 상관없이, 소프트웨어 판매에 대한 이슈가 있다. Wii 는 하드웨어 판매와 소프트웨어 판매가 매우 관련이 있다. 작년의 Wii 의 강력한 소프트웨어 판매는 새로운 wii 구매자 덕분이었다. 올해 하드웨어 판매가 감소하기 시작하면서, 소프트웨어 판매 비율도 하락했다.

NPD Group 에서 제공한 비율과 Nintendo 가 공시한 자료를 비교해 보면, wii 소프트웨어 판매 비율은 거의 50% 정도 떨어졌다. 특히 1 월에서 5 월 까지의 기간 동안, 매주 평균적으로 약 1 백 만개의 wii 소프트웨어가 팔렸던 것으로 평가된다.

6 월에서 10 월까지의 기간 동안, 이 비율은 매주 50 십만개의 판매로 떨어졌다. 초창기의 판매율과 비교하여 판매율이 떨어졌을 뿐 아니라 2009 년 6 월-10 월 기간 동안의 평균 wii 판매인 89 만개와 비교해서도 좋아 보이지 않는 실적이었다.

Gamecube 에 활용했던 Player's Choice 선상과 같은 소프트웨어 가격 할인을 단행할 것인지가 여전히 궁금하다. Wii 하드웨어 판매가가 많이 하락한다면, 아마도 이용자는 소프트웨어를 거의 하지 않거나 중고 소프트웨어를 사려고 할 것이다.

중고 소프트웨어 수익은 NPD 그룹의 수치에 반영되지 않았다. 만약 재 발매된 wii 소프트웨어가 20-30 달러에 소개된다면, wii 소비자에게 소비를 부추길 수 있게 될 것이다.

사실 wii 소프트웨어 가격은 현세대 콘솔에 비해 싼 가격이긴 하지만, 써드 파티가 가격을 더 낮출 수 없을 것이라는 것은 아니다, 그러나 오히려 Nintendo 가 그러한 프로그램 뒤에 가중치를 더 부여한다면 더 많은 의미를 가질 수 있게 될 것이다.

회사가 wii의 생명 주기 동안 여러 번 써드 파티와의 성공을 옹호해야만 했다면, 써드 파티를
가시적으로 도울 수 있는 노력의 일환으로 재포장 하여 마케팅을 할 수 있게 해 주는 것이
오히려 자연스러운 스텝이 될 수 있을 것이다.