



NPD: 숫자 뒤의 것들, 2011년 6월

작성자: 매트 매튜스(Matt Matthews)
가마수트라 등록일 : 2011년 7월 18일

[가마수트라 분석가 매트 매튜스는 2011년 미국 물리적 비디오 게임 소매의 첫 6개월 동안의 동향과 점점 중요한 디지털 모델의 조명을 조사하고 다음과 같은 광범위한 질문을 던진다. "비디오 게임 산업은 쇠퇴하고 있는가?"]

지난 주 목요일 소매 추적자 NPD 그룹은 미국에서 하드웨어 및 패키지 소프트웨어 시장에 대한 최신 추정치를 발표했다. 표제는 끔찍했다: 총 소프트웨어 하락과 함께 총 매출 10% 감소 쇠퇴는 예상치 못한 것은 아니었다. 왜냐하면 코웬(Cowen)과 회사의 더그 크레츠(Doug Creutz)와 같은 분석가들은 공식적인 수치가 발표되기 전 소프트웨어의 쇠퇴에 대해 정확하게 예견했었기 때문이다. Wedbush의 Michael Pachter은 "Battlefield 3"와 "Call of Duty"와 같은 타이틀일 때 산업 회복과 함께 남은 여름 시즌 매출은 감소할 것이라고 예상한다: *Modern Warfare 3*이 올해 출시된 후 마이크로소프트와 소니 같은 하드웨어 판매 회사들은 콘솔 가격 인하로 소비자들을 유도한다.

우리는 2011년 상반기 동안 대량의 데이터에 있어서 몇 가지 가시적인 긍정적 경향을 추가할 것이고, 우리는 다음과 같은 경향들을 조명하기 위해 노력해 왔다. 특히, 2011년 현재까지 수익의 관점에서 실제로 성장하고 있는 두 부문의 산업(하드웨어 및 액세서리)에 대해 보여줄 것이다.

또한, 올해 Wii의 소프트웨어 판매 수량은 아마 감소할 것이다. 하지만 Xbox 360과 플레이스테이션 3 소프트웨어 판매는 매출 손실을 가져왔다. 결국, NPD 그룹의 최근 추가 소매는 비전통 비디오 게임 콘텐츠 시장에서 매우 왕성한 성장을 보여줄 것으로 추정하고 그 성장은 소매의 약점을 일부 상쇄해 줄 것이다.

산업 중간 정산

2011년 6월 월별 수치를 처음 보면, 시장은 전년 대비 모든 부분에 있어 하락세에 있다. 액세서리 부문에서조차, 1월부터 4월까지 밝은 부분으로 표시되었다가 두 번째 달엔 연속으로 둔화되었다. 우리는 또한 액세서리가 11%까지 하락되었다는 사실에 놀랐고, 올해 1분기 동안 획득한 상당한 금액을 없애고 있다.

6월의 하드웨어 수입은 30% 이상 떨어졌고, 9%의 하락한 반면 소프트웨어는 6천만 달러 또는 12%의 하락을 보인다. 총 하드웨어 부문은 170만을 넘어 190만 가까이 하락했지만, 비교적 덜 저렴한 플랫폼(소니의 플레이스테이션 2와 휴대용 플레이스테이션, 또한 닌텐도의

Wii) 중요성의 하락은 2011년 판매된 시스템의 평균 가격이 2010년 6월에 판매된 가격보다 실제로 높다는 것을 의미한다.

지난 1년 동안의 수치는 아주 약간 고무적이다. 왜냐하면 결과들이 보다 긍정적일 때 그 수치들은 그 해보다 몇 개월 전의 것들을 포함하기 때문이다. 특히, 2011년 총 하드웨어 수입은 21.6억 달러까지 조금 상향되었고, 2010년 동 시간 때보다 2% 이상 증가되었다. 총 하드웨어 부문은 2010년 1,000만 달러에서 올해 950만 달러로 하락했고, 하드웨어 평균 가격은 다시 증가되었다.

2011년 액세서리 부문은 8.4% 올랐고, 총 수입은 11.5억 달러인 반면, 소프트웨어는 전체 32.6억 달러로 하락했다.

아래 표는 비교의 용이를 위한 수익 수치를 보여준다.

May 2011 Retail Data – At a Glance				
	June 2010	June 2011	YTD 2010	YTD 2011
Overall	\$1,110.7	\$995.0 (-10%)	\$6,690.2	\$6,575.9 (-1.7%)
Hardware	\$401.7	\$366.6 (-8.7%)	\$2,113.3	\$2,160.8 (+2.2%)
Software	\$531.3	\$469.5 (-12%)	\$3,512.2	\$3,261.3 (-7.1%)
Accessories	\$177.7	\$158.9 (-11%)	\$1,064.7	\$1,153.8 (+8.4%)
All dollar amounts in millions.			Source: NPD Group	

NPD 그룹은 이제 다른 방법을 통해 판매된 비디오 게임 콘텐츠의 소매 매출 수치를 분리하기 위해 그들의 보도자료를 명확하게 분류하고 있다. 그들은 다른 부문들과 함께 모바일 게임, 다운로드 할 수 있는 콘텐츠, 그리고 캐주얼 게임들을 포함한 추가 소매 판매의 분기별 추정치를 제공하고 있다. 하지만 우리는 그 수치들을 추후 부문에 고려하고 있음에도 불구하고 그들 수치들은 위의 수치들에 포함되어 있지 않다.

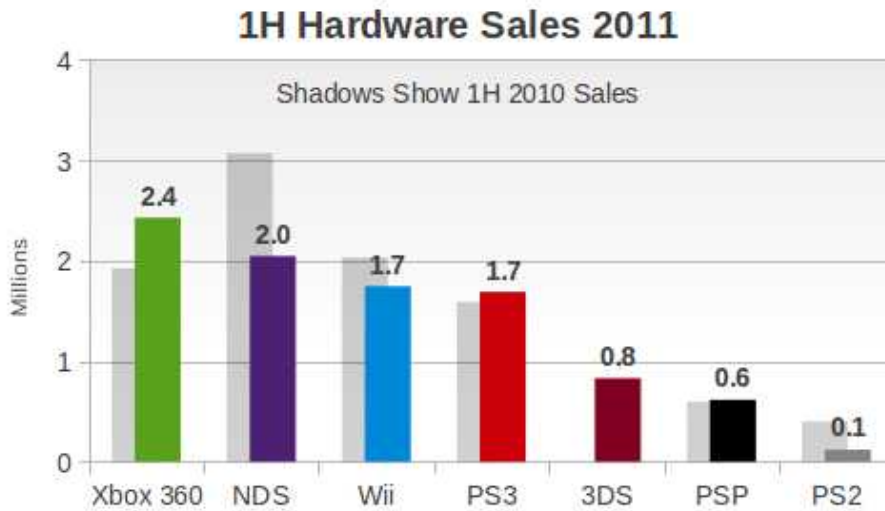
우리는 올해 현재까지 소프트웨어 판매가 860 - 870만 부로 작년 같은 지점의 거의 비슷한 900만 아래로 판매된 것으로 집계하고 있다. 우리의 집계에 따르면, 2011년 상반기에 판매된 소프트웨어 1부의 평균 가격은 2010년 상반기 동안 판매된 가격보다 약1달러 이상 적은 가격으로 판매되었다.

우리는 Wedbush 분석가 Michael Pachter 에게 소프트웨어 평균 가격 하락에 대한 문의를 했고, 그는 이것은 대부분 월별 수치를 만드는 소프트웨어의 혼합에 기인한 것이라고 언급했다. 특히, 2010년 상반기 *God of War III* 와 *Red Dead Redemption* 이 출시되기 전까지 빅히트 상품이 없었다.

같은 맥락으로, 우리는 NPD 그룹의 월간 top 10의 자리에 4개월간 연속으로 머문 LEGO제품 (LEGO 캐러비안 해적과 LEGO 스타워즈 III: 5월의 클론 전쟁 차트를 포함) 과 함께 2011년 LucasArts는 큰 성공을 거두어왔다는 사실에 주목할 것이다. 또한, 두 개의 상호작용 취합은 이것의 NBA 2K11제품은 올해 매월 top 10에 링크되는 스포츠 제품에서의 놀라운 위업을 달성했다.

액티비전(Activision) 사의 콜 오브 듀티(*Call of Duty*): 블랙옵스(Black Ops)는 2011년 매월 인기순위표에 올랐다. 위(Wii)용 우비소프트(Ubisoft) 사의 저스트 댄스 2(*Just Dance 2*)는 단일 플랫폼 제품으로는 유일하게 올해 지금까지 인기순위 top 10에 5번이나 오른 이례적일 정도로 매우 우수한 제품이다.

결론적으로, 우리가 소프트웨어 판매 및 추가 소매 소스의 수익 아래에 있는 세부 사항들을 보기 전에, 우리는 2011년 상반기의 두 가지 다른 매출 시각화를 고려한다. 우리의 수치는 2011년 상반기의 각 주요 플랫폼에 대한 하드웨어 매출을 보여준다.

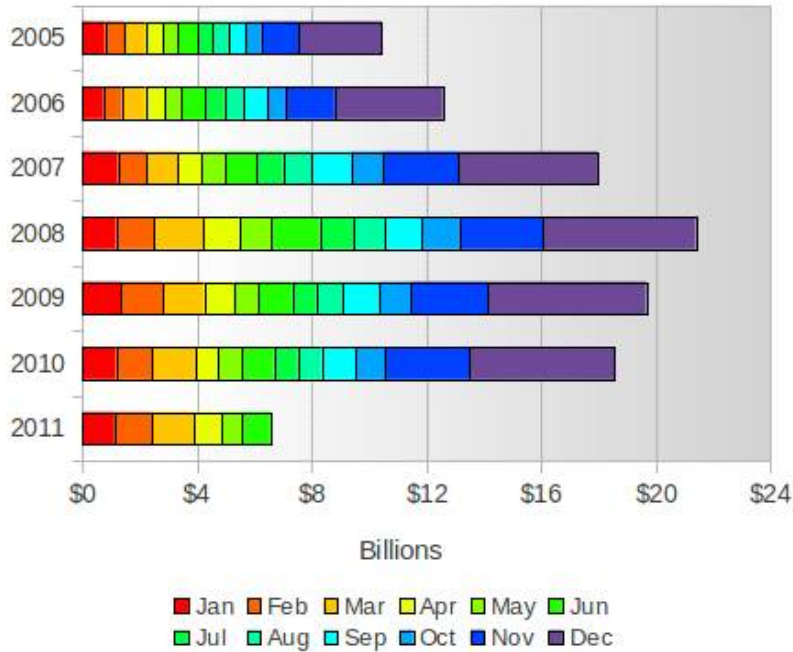


비교를 위해 컬러 막대 뒤의 음영 부분은 2010년 상반기의 매출을 나타낸다. 엑스박스 360(Xbox 360)과 플레이스테이션 3(PlayStation 3) 후자보다 전자가 훨씬 더 빨리 지속적으로 성장하고 있고, 모든 다른 주요 플랫폼들은 하락했다. 우리가 예상하지 못한 결과이지만 3월 가격이 인하됐음에도 불구하고, PSP 하드웨어 매출은 작년과 비교해 본질적으로 평평한 것은 우리에게 매우 흥미롭다.

전망에 전체 수익 사진을 삽입하여, 2005년부터 현재까지 매년 산업의 수익을 보여주는 표준 그래프로 돌아왔다.

Industry Revenue, 2005 - 2011

Subdivided by Monthly Revenue



그림이 보여주는 것처럼, 2011년 현재까지의 수익은 2010년과 동등하고 2007년 생산된 산업 보다 앞선다. 하지만 여전히 2008년과 2009년의 수익 기록보다 뒤쳐진다. 추가 소매 소스를 통해 우리가 어떻게 그 수익을 설명하기 시작할 것인지에 대해 설명할 때 보다 낮은 이 차이점을 다루려 시도할 것이다.

Xbox 360의 소프트웨어 주도

닌텐도 위(Nintendo Wii)에 대한 초기 주문 쇄도 기간에, 하드웨어 및 소프트웨어의 소매 판매는 모두 매우 높았다. 초기의 위 소프트웨어의 반응이 얼마나 뜨거웠는지를 입증하려면, 우리는 몇 역사적 수치들을 검토해 볼 것이다.

2007년 1월에서 6월까지, 200만 이상의 위(Wii) 시스템이 판매되었고(단지 300만 이상 설치 기반을 가져옴), 우리의 추정에 의하면 거의 800만 부수의 소프트웨어가 판매되었다.

2007년 1월부터 6월까지의 같은 기간 동안, 단지 125만의 엑스박스 360 콘솔(Xbox 360 console)이 판매(580만 설치 기반을 가져옴) 되었지만 소프트웨어 판매는 1,100만 부수를 넘어섰다. 이 시점에서는 위(Wii) 소프트웨어보다 엑스박스 360이 보다 많이 판매되었다.

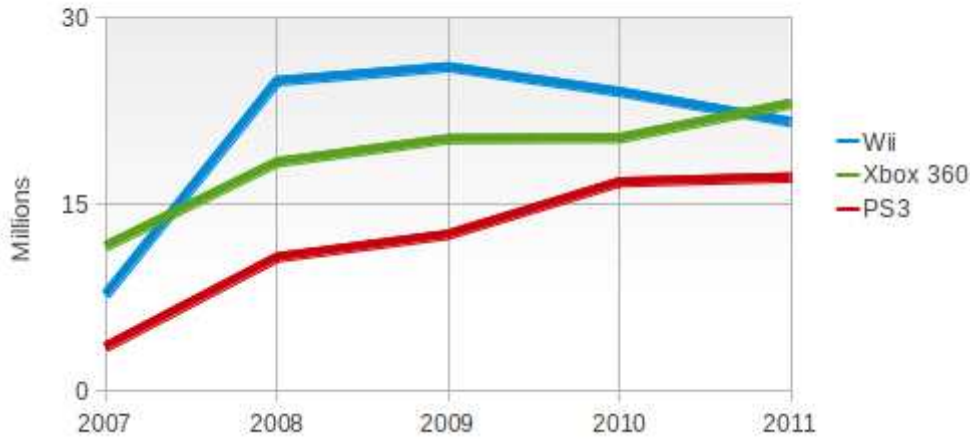
그러나 일년 내에, 위(Wii)의 하드웨어 기반은 3배 이상 상승 할 것이고, 2008년 1월부터 6월까지의 위(Wii)의 소프트웨어 매출은 2007년 비율의 3배 이상이 될 것이다. 2008년 말까지, 위(Wii)는 Xbox 360의 설치 기반을 능가했고(1년 이상 늦게 출시된 후발 시스템임에도 불구하고), 위(Wii)의 소프트웨어 매출은 설치 기반과 비교해 30% 높았다.

아래의 수치는 2007년부터 2011년 기간 동안의 각 연도의 닌텐도 위(Nintendo Wii), 마이크로 엑스박스 360(Microsoft Xbox 360), 그리고 소니 플레이스테이션 3(Sony PlayStation 3)의 상반기 소프트웨어 소매 매출에 대한 우리의 추정치를 보여준다. 이것은 NPD 그룹 공식

데이터, 회사 보도 자료, 그리고 닌텐도 투자자들이 제출한 데이터 등 다양한 소스로부터의 데이터를 합성을 나타낸다.

Estimated 1H Software Unit Sales

Jan - Jun for 2007 - 2011



위의 수치들이 보여주는 바와 같이, 2011년까지 매년 PS3와 Xbox 360 소프트웨어 부문 매출은 Wii에 뒤처져있다. 당분간 Wii 소프트웨어는 매년 달러 베이스로 감소하고 있었다는 것을 우리는 알고 있지만, 2007년 이후 6개월 동안 Wii 소프트웨어 부문 매출이 Xbox 360 소프트웨어 부문 매출 아래로 떨어진 것을 명확하게 나타낸 것이 처음이었다.

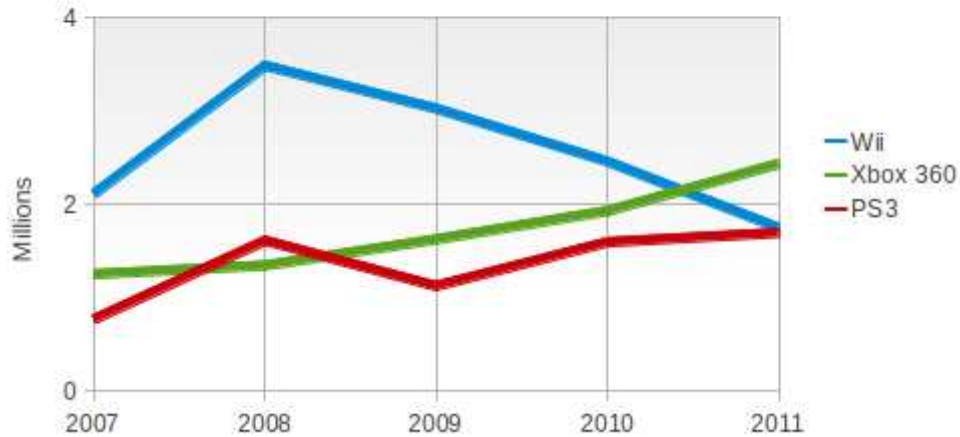
여기에 플레이에 대한 두 가지 역학이 존재하며, 각 역학은 2011년 남은 기간에 관해 무엇을 제안하는지에 주목할 만하다.

첫째, 우리는 Wii 소프트웨어의 판매는 최근 6개월 이내 획득한 새로운 소유자들에 의해 주도 되었다고 믿고 있다. 따라서 2007년에서 2009년까지의 Wii 설치 기반의 두드러진 증가는 시스템의 상응하는 뛰어난 소프트웨어 매출을 만들어냈다. 그러나 그 기간 이후, 이것의 하드웨어 매출은 가라앉았고, 우리는 2011년을 통틀어 이러한 경향은 계속될 것으로 전망한다. 닌텐도가 여전히 우리를 능가하는 반면, 내년을 통한 Wii 소프트웨어 출시 슬레이트는 플랫폼의 소프트웨어 매출의 침식을 늦추기 위해서는 불충분한 것으로 보인다.

둘째, 마이크로소프트는 자사의 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어의 매출을 촉진시키기 위한 승리 공식을 발견한 것으로 보여진다. 분명한 가격 인하 없이, 마이크로소프트는 매년 Xbox 360의 매출의 증가를 달성해왔고, 최근 일년 동안 매월, 2010년에서 최근 일년 누적하여 26%의 증가를 보인다. (아래의 수치는 2007년부터 2011년까지 매년 상반기의 하드웨어 매출을 보여준다.)

1H Hardware Unit Sales

Jan - Jun for 2007 - 2011



소매상들에는 기프트 카드를 지속적으로 제공해오고 있으며, 특히 최근 거래에서는 윈도우 7 컴퓨터 구입에 대해서 Xbox 360을 무료로 제공하고 있다. 후자 거래의 효과에 대해서는 평가하기 어렵기는 하지만, Wedbush 분석가 Michael Pachter의 분석에 따르면 6월 매출에 있어서 작은 상승세를 이끌었다는 것은 분명하다. 그의 의견에 의하면, 차이점은 그 달의 콘솔의 순위에 변화를 주지 못했고, Xbox 360의 판매 부수는 228,000로 제 2위의 플레이스테이션3를 앞질렀다.

이 두 경향에서의 어떠한 변화 없이(Wii 판매 약화, Xbox 360 강세), 부수 또는 달러, 하드웨어 또는 소프트웨어의 대부분의 어떠한 측정에 의해서 2011년을 통틀어 Xbox 360이 최고의 판매 콘솔일 것으로 보여진다. 또한, 현재 Wii와 Xbox 360용으로 판매된 소프트웨어 부수의 합계 사이의 간격은 점점 좁혀지고 있다. 2010년 말에는, Wii는 거의 1,700만 부수로 마이크로소프트의 콘솔을 넘어서서 리드했다. 하지만 지금은 단지 1,500만 부수로 추락했다. Wii 보다 더 많이 판매된 Xbox 360의 소프트웨어 부수의 실행이 미국에서 종료될 것으로 보여진다.

콘솔 하드웨어와 소프트웨어의 주제를 벗어나기 전에, 우리는 플레이스테이션 3가 올해 상반기까지 하드웨어 판매 1,700만 부수(2010년 보다 6% 증가)와 소프트웨어 매출의 약간의 증가(2% 증가)로 이제껏 이 제품의 최고의 개시를 보여준 것에 대해 주목해야 한다. 만약 소니가 자사의 소프트웨어 라인업을 강화하기 위해 2010년 God of War III의 주문에 있어 히트를 쳤었다면, 그것은 아마도 더 나은 결과가 있었을 것이나, 대신 소니는 *LittleBigPlanet 2*와 *inFamous 2*와 같은 낮은 키 출시의 일정을 잡았다. 두 제품은 각기 새로운 속성의 속편으로, 각 출시 한달 동안 최고 10위에 기록되었다.

비디오 게임 산업은 쇠퇴하고 있는가?

2009년도 말, Wedbush의 Pachter는 매년 월별 소프트웨어 매출의 하락은 투자자들이 이 산업이 장기적으로 수익 면에서 하락기 상태에 있다고 믿도록 주도할 수 있다는 그의 관찰과 함께 머리기사로 실렸다. 그 시점으로부터 18개월이 지났고, 그 기간의 월간 소프트웨어 매출의 하락은 13대 7로 매출 증가보다 우세하다.

그 사이, 여러 캐주얼, 사회적, 그리고 무료 진행 게임이 성공을 거둔 온라인 공간을 수익화하기 위한 보다 많은 산업의 시도들이 있어왔다. 예를 들어, 최근 초대형 출판사 일렉트로닉 아트에 의한 PopCap의 75,000만 달러의 유치를 보십시오. 동시에 전화기와 태블릿과

같은 모바일 디바이스의 애플리케이션 시장은 엔터테인먼트 콘텐츠 시장의 한 부분으로서 본연의 역할을 시행하기에 이르렀다.

전통 소매 시장의 하락과 디지털 상품 시장의 두 대립적인 경향이 얼마나 서로를 상쇄해 왔는지에 대한 점은 명확해지지 않았다. 전체 비디오 게임 시장은 성장하고 있는가 아니면 쇠퇴하고 있는가? 어떤 속도로 변화하고 있는가?

NPD 그룹은 실험적으로 게임 산업으로 대신 하였다: *총 소비자 지출 보고서*. 우리는 전체 보고서 내용에 대해서 잘 모르지만, NPD 그룹은 몇 세부 사항을 공개함으로써 우리는 전체 시장의 조금 더 세부적인 사진을 통해 충분한 정보의 부분을 함께 보게 되었다.

NPD 그룹에 의해 추정된 대로 2010년과 2011년 1/4분기의 모든 게임 산업 매출을 발생시킨 아래의 수치를 고려하십시오. 수치들은 콘솔 소프트웨어 소매 매출, 휴대용 소프트웨어 소매 매출, PC 소프트웨어 소매 매출, 그리고 모든 다른 형태의 콘텐츠 매출을 포함한다. 최종 카테고리는 몇 가지 소스를 포함한다: 중고 게임, 대여, 정기구독, 디지털 다운로드, 소셜 네트워킹, DLC 와 모바일 게임.



NPD 그룹의 수치에 따르면, 2011년 1분기에 비디오 게임 콘텐츠로 지출된 총 금액은 59억 달러로 커졌고, 작년 1/4분기 보다 1.5% 증가된 금액이다. 소매 시장의 크기에 대해 알려졌고, 사실상 2010년 1분기의 22억 달러에서 2011년 1분기의 20억 달러로 축소되었고, 우리는 같은 기간에 비디오 게임 콘텐츠에 지출된 모든 금액은 16억 달러에서 19억 달러로 증가되었다고 말할 수 있겠다.

전통적인 소매 시장은 그 가치의 10%의 손실을 본 반면, 나머지 시장은 약 17% 성장했다고 보고된다. 그 17%의 증가는 비디오 게임 콘텐츠에 지출된 총 금액에서 1.5%의 크지 않은 증가를 가져오게 했다.

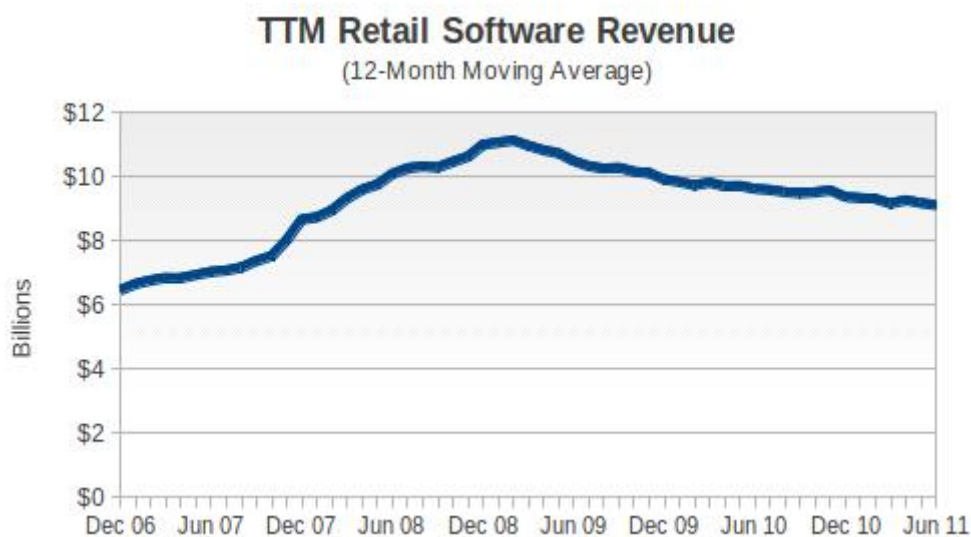
불행히도 그 금액이 모두 새로운 게임에 지출된 것은 아니다. 따라서 중고 게임들은 다른 범주에 속해있고, 19억 달러 중 일부의 금액은 비디오 게임 개발자들과 출판인들에게 직접적으로 이익을 가져다 주지 못했다. GameStop의 중고 제품 매출 수치에 관해 알고 있는 것을 기반으로, 우리는 19억 달러의 약 20%의 금액이 중고 게임에 지출된 것으로 추정한다. (우리는 기타 소매업자들은 중고 게임 판매에 참여하고 있지만, 그러한 기타 중고 게임 프로그램들은 보다 작은 규모라고 생각한다.)

GameStop에 있어 중고 게임 매출 증가율은 전체 "기타" 범주보다 느린 것과 관계없고, 따라서 정기 구독 비용, 디지털 다운로드, 소셜 네트워킹, DLC 및 비디오 게임은 실제로 보다 빠르게 성장하고 있다.

전체적으로 볼 때, 우리는 새로운 콘텐츠의 매출(소매와 소매 외부의 모두에서)은 확실히 증가하고 있다고 믿는다. 그렇지만 이것은 매우 빠르게 그리고 소매 부문에서의 침식이 다른 매출 소스들로 만족스럽게 대체될 수 있는지의 여부를 평가하기 위해 NPD 그룹의 보고서로부터 정기적으로 측정될 것이다. 또한, NPD 주장의 신뢰성에 대한 소니, 닌텐도, 마이크로소프트, 일렉트로닉 아트, 그리고 액티비전 익스프레스와 같은 회사들의 감각을 살펴보는 것이 도움이 될 것이다.

마지막으로, Wii 소프트웨어 매출 둔화와 음악 게임 장르의 완전한 붕괴를 고려해 볼 때 소매사업은 상당히 잘 해오고 있다고 우리가 생각하는 바를 덧붙이고 싶다. 2008년 음악 게임 부문은 새로운 소프트웨어 부분이 일환으로 소매 부문에서 160억 달러의 수익을 일으켰다.

현재 아래의 수치는 휴대 및 콘솔 시장에 대한 TTM(trailing-twelve-month) 전체 소프트웨어 매출을 보여준다. (예를 들어, 2011년 6월 위의 데이터 포인트는 2010년 7월부터 2011년 6월까지의 모든 소프트웨어 수익의 합계를 나타낸다.)



TTM 총 수익이 1,100억 달러에 도달했을 때 2009년부터 현재까지 소프트웨어 부문은 연간 수익 20억 달러의 손실이 있었다. 그 손실의 대부분은 음악게임 부문 단독 수익 손실로부터 직접적으로 영향을 끼친 것일 수 있다. 여전히 불안정하더라도 산업은 버스트 버블 종류로부터 회복하고 있기 때문에 수익의 감소는 상대적으로 가벼운 편이다.

[언제나처럼, 데이비드 라일리(David Riley)씨에 대한 특별한 감사와 함께 NPD 그룹의 월간 비디오게임 산업 데이터 출간에 대해 많은 감사의 뜻을 전한다. 특히, NPD 그룹의 분석가 애니타 프레이저(Anita Frazier)의 월간 노트와 리암 칼라한의 (Liam Callahan) 추가적인 통찰력에 대해 특별한 감사의 뜻을 전한다.

추가 신용은 Wednush 증권사 분석가 Michael Pachter의 전망, 유익한 대화, 그리고 즐거움을 주는 일화에 의한 것이다. 우리는 또한 회사와 코웬(Cowen)의 Doug Creutz의 의견들에 의지했고, 그의 전망에 대해 감사의 뜻을 전하고 싶다.

마지막으로, 특히 많은 도움이 되는 논의들에 대한 NeoGAP 상의 정기적은 논평들과 가마수 트라의 동료들에게 많은 감사의 뜻을 전한다.]