



일본 게임 시장 동향

위기설에도 불구하고 일본 게임시장은 여전히 중요한 시장...DFC Intelligence

전세계 게임 시장에서 일본 시장의 중요성

- ◆ 시장조사업체인 DFC Intelligence는 최근 일본 퍼블리셔의 감소 등으로 제기된 일본 게임시장의 위기설에도 불구하고, 일본 시장은 여전히 세계 게임 시장의 향후 트렌드를 전망할 수 있는 바로미터라고 강조
 - 일본은 70억 달러의 시장규모를 지니고 있어, 미국에 이어 세계 2위 게임 시장을 형성하고 있음
 - 특히 2005년 출시된 Nintendo DS와 Wii의 재도약은 일본 게임 시장이 세계 게임 시장에서 가지는 중요성을 여실히 보여준 사례

Sony의 약진

- ◆ Sony의 PSP가 지난 3월 Nintendo DS의 판매량을 추월했고 ‘Monster Hunter’ 등의 인기 게임 타이틀에 힘입어 7월까지 줄곧 선두를 지켜낸 것으로 알려지면서, 일본 게임 시장에서 Sony의 약진이 주목 받고 있음
 - 아직까지 PSP의 일본 누적 판매량은 Nintendo DS의 절반 수준에도 못 미치지만 지난 7월 PSP 역시 1000만 대 이상의 누적 판매량을 기록했고, 차기 모델의 선전과 인기 게임 타이틀에 힘입어 재도약할 가능성도 충분한 것으로 예상
- ◆ 올해에는 Sony의 일본 내 승리가 확정적이며 PSP와 Nintendo DS, PlayStation3와 Nintendo Wii의 일본 누적판매량 격차가 좁혀질 것으로 전망
 - PSP와 DS의 누적 판매량 격차의 경우 현재 1:2.4에서 향후 5년간 1:2 수준까지 좁혀질 것으로 예상
 - PlayStation3 역시 Nintendo Wii 대비 1/3 수준인 누적 판매량을 2012년까지 1/2 수준으로 높일 수 있을 것이라 예상

향후 일본 게임 시장 전망

- ◆ 그러나 DFC Intelligence는 2008년 일본 게임 시장에서 Sony의 약진이 두드러지지만 과거의 PlayStation2가 누렸던 만큼의 위상을 가진 플랫폼이 등장하기는 어려울 것으로 전망했으며, 일본이나 전세계 게임 시장의 대대적인 판도 변화를 예상할 만한 전조 또한 없는 것으로 전망

日 상반기 콘솔게임 시장규모 전년대비 21% 감소

● 상반기 일본 콘솔게임 시장규모 - 2,390억 엔(24억 달러)

- ◆ 日 시장조사업체인 Enterbrain의 조사에 따르면, 일본 상반기(2008년 4월~9월) 콘솔게임 시장규모는 2,390엔(24억 달러)으로 전년동기대비 33% 하락
- ◆ 콘솔게임기 시장은 전년동기대비 33% 하락한 950억 엔(9억 달러) 규모에 달했으며, 판매량 또한 33.5% 감소
 - 상반기 콘솔게임기 판매량은 Sony PSP 158만 대, Nintendo DS 131만 대, Nintendo Wii 110만 대, Sony PS3 35만 대, Microsoft Xbox360 14만 대로 집계
 - ‘Monster Hunter’의 영향으로 PSP판매량이 급증, DS 판매량을 앞지른 것으로 나타남
- ◆ 콘솔게임 타이틀 시장은 전년동기대비 10% 하락한 1,440억 엔(15억 달러) 규모로 조사됐으며, 판매량은 10.3% 줄어든 것으로 나타남
 - ‘Mario Kart Wii’, ‘Monster Hunter Portable 2nd G’, ‘Pocket Monster Platinum’, ‘Dragon Quest V’와 같은 100만 장 이상 판매된 타이틀들의 영향으로 게임 타이틀 시장은 콘솔게임기 시장에 비해 감소세가 덜한 것으로 나타남
 - 지난 2007년 통틀어 100만 장 이상 판매된 타이틀이 총 8개인 것을 감안하면, 상반기에 4개 정도를 배출한 2008년의 타이틀 판매량은 저조하지는 않은 편임

● 감소 원인 및 전망

- ◆ PSP와 DS는 모두 출시된 지 4년이나 되어 라이프사이클상 판매량 감소가 예상되며, 출시 예정인 신모델도 판매량 감소를 둔화시킬 수는 있으나, 더 성장하긴 힘들 전망
- ◆ 반면 게임 타이틀의 경우 ‘Dragon Quest IX’, ‘Wii Music’, ‘new Resident Evil’과 같은 기대작들이 출시될 예정이어서 현재 판매량을 유지할 전망

Table 日 콘솔 SW 판매량 순위(2008.4~2008.9)

순위	게임명	플랫폼	판매량
1	Mario Kart Wii	Wii	1,744,387
2	Monster Hunter Portable 2nd Generation	PSP	1,602,386
3	Pocket Monster Platinum	DS	1,481,725
4	Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride	DS	1,152,229
5	Wii Fit	Wii	845,238
6	Rhythm Heaven	DS	804,493
7	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PS3	658,142
8	Phantasy Star Portable	PSP	606,480
9	Warriors Orochi 2	PS2	408,990
10	Super Robot Taisen Z	PS2	360,824

[출처] Enterbrain, 2008.10

Nintendo, 경기침체에도 불구하고 3분기 순익 36% 상승

Nintendo 상반기 실적 발표

- ◆ Nintendo의 상반기(회계연도 기준 2008년 4월~9월) 순 수익은 1,448억 엔(15억 달러)로 전년동기대비 9.4% 증가한 것으로 나타남
 - Nintendo 상반기 매출은 8,369억 엔(86억 달러)로 최근 엔화 강세에도 불구하고 전년동기대비 20% 증가한 것으로 나타났으며, 유럽, 북미 등의 해외 매출이 88.5%를 차지한 것으로 발표
- ◆ Wii는 전 세계적으로 876만 장이 판매된 'Wii Fit'에 힘입어 1,010만 대가 판매됐으며, 누적 판매량은 3,455만 대에 달하는 것으로 나타남
 - Wii 소프트웨어는 전세계적으로 8,141만 장 판매
- ◆ DS는 출시된 지 4년이 넘었지만, 판매량이 꾸준히 증가해 올해 전년동기대비 3% 증가한 1,373만 대가 판매됐으며, 누적 판매량은 8,433만 대에 달하는 것으로 나타남
 - 이는 Game Boy Advance 누적 판매량인 8,136만 대를 넘어선 것이며, 대표작인 'Pokemon' 시리즈, 'Nintendogs'를 앞세워 게임 타이틀 판매량 또한 8,502만 장을 기록

2009년 실적 전망

- ◆ Nintendo는 2009년(회계연도 기준, 2008년4월~2009년3월)의 순수익을 3,450억 엔(36억 달러), 순 매출은 2조 엔(208억 달러) 규모로 전망
 - 이는 엔화 강세의 영향으로 달러 대비 엔화 기준 환율이 16% 낮춰진 추정치임에도 전년 대비 34% 증가
- ◆ 전 세계 Wii 예상 판매량을 1,000만 장 판매고를 올릴 것으로 예상되는 'Wii Fit' 등의 인기 게임 타이틀의 성공에 힘입어 기존 예상치에서 100만 대 상향 조정한 2,750만 대로 전망
 - 이는 Sony의 PlayStation3 예상 판매량이 1,000만 대에 불과한 데 비해 높은 수치
- ◆ DS 판매량 전망은 기존과 동일하게 3,050만 대로 전망했으며, 신모델인 DSi가 11월 초 일본에서 발매, 내년 초 해외에서 발매될 예정이어서 기대를 모으고 있음
 - Nintendo의 Satoru Iwata 사장에 따르면 “모든 가정 뿐 아니라 모든 개인에 DS를 판매하는 것이 목표”라고 강조했으며, “내년에는 아시아 시장 확대에 주력할 것”이라 발표

Table		Nintendo 3/4분기 하드웨어 및 소프트웨어 판매량				(단위: 만 대)	
게임기	구분	지역	3Q 07	3Q 08	누적 판매량	2009 FY 전망	
Wii	하드웨어	일본	167	101	691		
		북미	309	458	1,519		
		기타	257	451	1,245		
		합계	733	1,010	3,455	2,750	
	소프트웨어	일본	577	570	2,676		
		북미	1,900	4,288	12,225		
		기타	1,220	3,283	8,084		
		합계	3,697	8,141	22,985	20,000	
	신규타이틀	일본	36	42	195		
		북미	67	96	337		
기타		47	79	308			
Nintendo DS	하드웨어	일본	368	132	2,371		
		북미	432	524	2,763		
		기타	535	717	3,299		
		합계	1,335	1,373	8,433	3,050	
	소프트웨어	일본	2,001	1,375	12,875		
		북미	2,440	3,640	15,959		
		기타	3,109	3,488	16,628		
		합계	7,550	8,502	45,463	20,700	
	신규타이틀	일본	207	214	1,117		
		북미	121	172	739		
기타		138	202	806			
Game Boy Advance	하드웨어	일본	7	3	1,691		
		북미	55	(0)	4,164		
		기타	39	27	2,280		
		합계	102	30	8,136		
	소프트웨어	일본	22	11	7,283		
		북미	487	34	21,723		
		기타	129	2	8,706		
		합계	638	47	37,713		
	신규타이틀	일본	-	-	786		
		북미	18	-	1,021		
기타		11	-	921			

[출처] Nintendo, 2008.10

*주1: 신규타이틀의 Other지역에는 유럽과 호주가 포함

*주2: 상기 판매량에는 WiiWare나 가상콘솔용 게임타이틀은 포함되지 않음

*주3: 2009년(회계연도 기준) 판매량 전망치에는 콘솔게임기 번들용 게임 타이틀을 포함시키지 않음

STAT 日 콘솔 HW & SW 판매량(10월 둘째 주)

Table 日 콘솔 HW & SW 판매량(2008.10.6~10.12) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	Nintendo DS	-	Nintendo	31,914
	PSP	-	Sony	23,901
	Wii		Nintendo	22,877
	Xbox360	-	Sony	7,763
	PlayStation 2	-	Sony	6,982
	PlayStation 3	-	MS	5,734
SW	MAKUROSUJESUFURONTIA	Action	Namco Bandai	103,676
	Pokemon Platinum	RPG	Pokemon	85,880
	Rhythm Heaven Gold	Action	Nintendo	48,992
	Dynasty Warriors 5 Special	Action	Koei	47,633
	Super Robot Wars Z	Simulation	Namco Bandai	23,194
	Wii Fit	Etc	Nintendo	16,466
	Mario Kart Wii	Racing	Nintendo	9,523
	Jikkyou Powerful Pro Major League 3	Sports	KONAMI	8,196
	Dragon Ball DS	Adventure	Namco Bandai	8,134
	Daigasso! Band Brothers DX	Action	Nintendo	7,729

[출처] Media Create