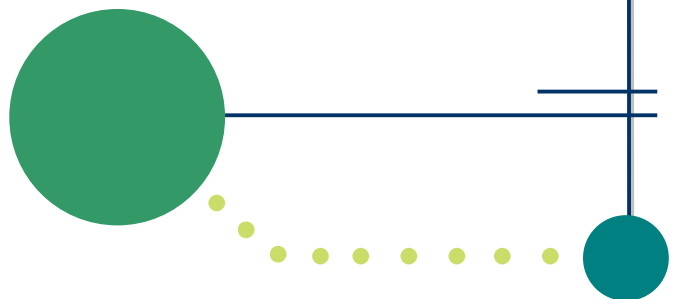




## 북미 게임 시장 동향

- 美 온라인게임시장에 빠르게 확산되는 부분유료화 모델
- 여성 게이머 부상, 업체들도 맞춤형 마케팅 활발
- 주목 받는 Blizzard의 신규 사업 모델
- YouTube, 자사 UCC 활용한 게임 및 음악 판매 개시
- 글로벌 게임광고업체 IGA, EA에 이어 Activision과도 독점제휴
- 게임업체 Midway, 2개 게임 개발중단으로 손실 2배 증가
- 캐나다 최대유통업체 Future Shop, 중고게임 유통 사업 개시
- **M&A** Amazon, 캐주얼게임 업체 Reflexive 인수
- **STAT** 글로벌 게임 퍼블리셔 Top 20
- **STAT** 美 콘솔 HW 판매량 (10월 둘째 주)
- **STAT** 美 콘솔 SW 판매량 (10월 둘째 주)
- **STAT** 美 PC게임 판매순위 (9월)



### 美 온라인게임시장에 빠르게 확산되는 부분 유료화 모델

#### ● 한국 부분 유료화 게임, 美 새 비즈니스 모델로 부각

- ◆ 넥슨의 메이플스토리가 콘솔 패키지 판매와 온라인게임 정액제가 일반화된 미국 게임 시장에서 부분 유료화 방식으로 성공함에 따라, 미국 게임업체들의 부분 유료화 모델에 대한 관심이 높아지고 있음
  - 넥슨의 메이플스토리는 2005년 진출, 지난 2007년 2월까지 북미 지역에서 약 60만 개의 아이템을 판매, 약 160만 달러의 수익을 올린 것으로 알려짐
  - 이 같은 넥슨의 성공은 2007년 미국 시장에 선불카드를 출시, 부분 유료화 게임의 핵심 이용자층이나 신용카드를 사용할 수 없는 청소년과 신용카드를 사용할 수는 있지만 보안에 매우 민감해 온라인 결제를 꺼리는 미국 성인들을 적절히 공략했기 때문

#### ● 미국 게임업체들도 잇따라 부분 유료화 도입

- ◆ EA, Sony 등 글로벌 게임 업체들도 부분 유료화 모델을 도입한 게임을 잇따라 선보일 것으로 알려짐
  - EA는 지난 5월부터 온라인 무료 다운로드 방식으로 배포한 FPS 게임 'Battle field: Heroes'에 부분 유료화를 적용해 서비스하고 있음
- ◆ 시장조사업체인 DFC Intelligence는 게임에 적응하기 전까지 무료로 즐길 수 있는 부분 유료화 게임이 게이머를 유인하는 데 유리해 미국 게임 시장에 상당한 파장을 일으킬 것으로 전망
- ◆ 넥슨이 美 대형 유통업체인 TARGET 등을 통한 선불카드 유통을 통해 부분 유료화 모델의 성공 가능성을 보이자, 국내 게임업체인 NHN, Outspark 등도 앞다투어 선불카드 출시를 통해 부분 유료화 게임 시장을 공략하고 있는 것으로 알려짐

### 여성 게이머 부상, 업체들도 맞춤형 마케팅 활발

#### ● 주목 받는 여성 게이머 시장

- ◆ 게임을 즐기는 여성 게이머가 증가하면서 여성 게이머 시장에 대한 게임 업계의 관심도 증가하고 있음
  - 美 시장조사업체인 IBISWorld에 따르면, 지난 5년 동안 미국 내 여성 게이머의 비율이 33%에서 38%로 증가했으며, 올해 8월까지 전체 게임 시장규모의 28%가 18세~45세의 여성으로부터 나온 것으로 조사
  - 반면 같은 기간 18세~45세의 남성으로부터 발생한 매출은 37%임

### 여성 게이머 시장의 성장 배경

- ◆ 이처럼 여성 게이머가 증가한 데에는 기존 하드코어 일변도의 게임 라인업에서 벗어나 여성들에게 매력적인 게임들이 잇따라 출시되었기 때문인 것으로 분석됨
  - 지난 5월 발매를 시작해 미국에서만 140만 타이틀 이상을 판매한 Wii Fit이나, Activision의 Guitar Hero, Electronic Art의 Rock Band 등 게이머의 실제 행동을 반영하는 게임들은 여성들이 즐기는 대표적인 게임 사례
  - 게임 소프트웨어 뿐만 아니라, Nintendo DS의 경우 게임기로는 최초로 여성 이용자 비율이 남성보다 높은 게임기로 알려짐

### 게임업체들의 여성 게이머 공략 움직임

- ◆ 게임업체들은 여성 게이머를 대상으로 공격성이 적으며, 플레이가 간단한 캐주얼게임 개발에 집중
  - 1994년 서비스를 시작해 현재 500만 이상의 회원을 보유하고 있는 온라인게임 사이트인 Horseland는 다양한 상품 판매와 DIC Entertainment와 사업 제휴를 맺고 CBS 카툰 쇼를 진행하고 있음
  - Walt Disney는 지난해 6~14세의 남녀 어린이들에게 인기를 끌고 있는 온라인게임 사이트 Club Penguin을 인수했고, Viacom은 2005년 여성을 겨냥한 온라인게임사이트 Neopets.com을 인수한 바 있음
  - Sony도 여성 게이머들을 위한 Little Big Planet 같은 게임을 출시할 예정
- ◆ 그러나 여성 대상 게임의 수적 증가 속에서 실제 게임 개발 과정에 여성이 참여하는 비율은 10%에 불과해 잘못된 성 역할을 고착화 시킬 수 있다는 우려도 제기되고 있음

 [www.ibisworld.com](http://www.ibisworld.com)  [www.horseland.com](http://www.horseland.com)  [www.clubpenguin.com](http://www.clubpenguin.com)

## 주목 받는 Blizzard의 신규 사업 모델

### Blizzard, Starcraft2 3부작 출시

- ◆ Blizzard는 최근 BlizzCon 2008을 통해 'Starcraft2'를 오리지널 게임 1개와 확장팩 2개로 구성된 3부작으로 출시할 예정이라고 밝힘
  - Blizzard는 게임에 대해 좀 더 풍부한 경험을 제공하기 위해 3개 종족 별로 게임을 발매한다고 그 배경을 밝혔으나, 사용자의 부담 또한 커질 수 있다는 지적이 제기됨

### 🌐 WoW, 부분 유료화 도입

- ◆ Blizzard는 또한 ‘World of Warcraft’ 확장팩 ‘리치왕의 분노’에 부분 유료화 모델을 도입할 예정인 것으로 알려짐
  - 그간 Blizzard는 아이템 판매나 단계별 정액제 등과 같은 과금시스템은 정통 MMORPG에 부적합하다는 입장을 바탕으로 월정액제를 고수해왔으나, 이처럼 부분유료화로 방향을 선회한 데에는 기존 정액제 기반의 수익 구조가 탄탄하지 못하기 때문이라는 분석
  - 부분 유료화가 적용될 서비스는 부분 유료화에 따른 밸런스 조정을 위해 캐릭터 커스터마이징 부분에 한정될 것으로 알려짐
  - 그러나 이번 결정으로 부분 유료화에 거부감이 많은 북미 지역 게이머들의 반발이 예상

### 🌐 Battlenet, 일부 서비스 유료화 고려 중

- ◆ Blizzard는 Starcraft, 워크래프트, Diablo 등 게임의 멀티플레이를 지원하는 온라인 서비스 Battlenet에 대해서도 일부 프리미엄 서비스의 유료화를 고려 중
  - Blizzard는 Battlenet 서비스 중 일부 부가 서비스에 대해 과금하는 방식을 고려 중에 있는 것으로 알려짐
  - 현재 개발 중인 Diablo3 역시 Battlenet 사용에 대해 정액제 방식이 아닌 다른 방식의 유료화 방안을 논의 중인 것으로 알려짐

## YouTube, 자사 UCC 활용한 게임 및 음악 판매 개시

### 🌐 YouTube, 자사 UCC 활용해 게임 및 음악 판매 개시

- ◆ 온라인동영상사이트인 YouTube는 특정 게임과 연관된 동영상에 Amazon 등 외부 게임 판매 사이트로 연결된 링크 버튼을 배치해 게임 판매에 나설 계획으로 알려짐
  - YouTube는 해당 링크를 통해 발생한 매출의 4~10%를 수익으로 가져가고, 게임 외에도 음악, 책, TV Show, 콘서트 티켓 등 다양한 상품을 판매할 예정

### 🌐 Sony, YouTube에 PlayStation 채널 열어

- ◆ Sony는 지난 10월 15일 YouTube에 자사 콘솔게임기 PlayStation 전용 채널 운영을 개시, 신규 발매 게임의 트레일러와 개발자 인터뷰 영상 등을 게재할 예정
  - Sony는 향후 YouTube의 PlayStation 채널을 PlayStation의 UCC 허브로 발전시킬 계획

### 🌐 YouTube 활용 게임 등장

- ◆ 인도 모바일게임 개발업체인 Hexolabs는 YouTube용 게임 'A Car's Life'를 개발, YouTube에 게재
  - Hexolabs의 이번 게임은 Youtube 동영상에 나오는 주식 버튼 클릭을 통해 진행되는 단순한 형태의 게임이며, 일부에서는 브랜드 홍보용 게임이라는 지적도 나오고 있음

 [www.hexolabs.com](http://www.hexolabs.com)

## 글로벌 게임광고업체 IGA, EA에 이어 Activision과도 독점제휴

### 🌐 IGA, 세계 최대 게임 퍼블리셔 2개 사 모두를 파트너로 확보

- ◆ 게임광고 전문업체인 IGA Worldwide가 Activision Blizzard와 장기 독점 계약을 체결
  - IGA는 이번 Activision Blizzard와의 계약으로 'Guitar Hero World Tour'를 비롯한 향후 출시될 Activision의 PlayStation3 게임 내에 광고를 제공할 수 있게 됨
- ◆ IGA는 이미 EA와 2년간의 PlayStation3 타이틀 관련 독점계약을 체결한 상태여서 경쟁사인 Double Fusion에 비해 PS3 시장 공략이 한결 용이할 것으로 전망
  - Double Fusion은 Sony의 자체 PlayStation3 타이틀에 대해서만 광고 제휴를 체결
  - 이 같은 계약 체결에 힘입어 IGA는 지난 10월 21일 자사를 통해 전체 게임광고 접근 가능한 이용자 규모가 3,000만을 돌파한 것으로 알려짐

### 🌐 게임 광고의 소비자 반응을 높여 지속적인 성장 전망

- ◆ 시장조사업체 Nielsen Games는 자체 설문조사 결과, 게임광고에 대한 소비자 반응률이 36%에 달해 다른 매체 광고에 비해 광고 효과가 월등히 높다고 평가
  - 해당 설문에서 전체 게이머의 약 11%는 관련 브랜드의 상품을 실제로 구매한 경험이 있다고 응답
- ◆ 시장조사업체 Yankee Group은 현재 2억 달러 수준인 전세계 게임 내 광고 시장이 2011년경 10억 달러 규모로 성장할 것으로 전망
  - 그러나 같은 시점의 전체 광고시장(3조 달러)에 비하면 여전히 미미한 규모

 [www.igaworldwide.com](http://www.igaworldwide.com)

## 게임업체 Midway, 2개 게임 개발중단으로 손실 2배 증가

### Midway Games, 2개 게임 개발중단 발표

- ◆ 미 게임업체인 Midway Games는 최근 2개 게임의 개발중단을 발표했으며, 이 게임들은 자체 개발 게임 1종과 써드파티 게임 1종으로 알려짐
  - 정확한 발매 중단 게임은 확인되지 않았으나, 루머에 의하면 'NBA Ballers', 'Cartoon Network' 등으로 범위가 좁혀진 것으로 알려짐
  - 자체 개발 게임 중 Xbox, GameCube, PS2 용으로 2004년 첫 타이틀이 출시된 'NBA Ballers' 시리즈는 지난 4월 출시된 최신작 'NBA Ballers: Chosen One'이 8월 말 기준 미국 시장 누적 판매량이 PS3과 Xbox360 버전을 합쳐 6만 장에도 이르지 못하는 등 기대 이하의 성적을 보임

### 개발중단으로 적자 폭 2배 증가

- ◆ Midway Games는 관련 개발사와 이미 호혜적 합의를 도출한 상태이며, 향후 성장을 위한 여유 자원을 확보할 수 있는 긍정적인 의미를 강조
- ◆ 그러나 3/4분기 주당 적자 예상치는 종전의 0.37 달러에서 0.70 달러로 두 배 가량 상향 조정돼, 2/4분기의 주당 0.38 달러 손실에 비해서도 적자폭이 커질 전망

## 캐나다 최대유통업체 Future Shop, 중고게임 유통 사업 개시

### Future Shop 상품 카드로 비디오게임 물물교환 가능

- ◆ 캐나다 최대 전자제품 유통업체인 Future Shop이 3개월 간의 시범 운영을 바탕으로 중고 게임 판매 사업을 전국으로 확대, 캐나다 전역의 55개 매장에서 중고 게임을 판매하기로 했으며, 2009년까지 대부분의 매장에 서비스를 확장할 계획이라고 발표
  - Future Shop은 Xbox, PS3, PSP, Wii, DS 콘솔의 중고 게임을 받아 고객에게 사용할 가능한 포인트를 제공하며, 이를 테스트-정비-재포장을 통해 신제품과 같은 상태로 제공
  - 중고게임을 제공한 고객들은 포인트를 제공받아, 다른 중고 게임을 이용하거나, Future Shop의 다른 전자제품을 구매할 수 있음

### 중고유통 활성화로 성장하는 캐나다 게임 시장

- ◆ 캐나다의 게이머들은 게임을 저렴하게 즐길 수 있는 중고게임 유통에 대해 상당히 긍정적인 반응을 보이고 있으며, 이는 게임 저변 확대에 기여할 전망

- Future Shop의 영업 담당 Michelle Grawe는 "중고 게임 서비스가 입소문을 타면서, 대륙 맞은편의 고객들이 언제쯤 자기 동네 Future Shop에서도 서비스가 가능하냐는 문의를 해온다"며, "대다수의 고객이 남성이지만, 자식을 둔 어머니를 포함한 여성 고객의 서비스 이용도 눈에 띄며, 이는 게임이 이제 연령층을 초월한 하나의 대중문화로 자리잡고 있다는 뜻"이라고 전함
- 시장조사업체인 NPD Group의 조사에 따르면 2008년 7월 현재 캐나다의 게임시장규모는 180억 달러에 달하며, 이는 전년대비 54% 성장한 수치

 [www.futureshop.ca/usedgames](http://www.futureshop.ca/usedgames)

## Amazon, 캐주얼게임 업체 Reflexive 인수

### 美 온라인서점 Amazon, 캐주얼게임업체 Reflexive 인수

- ◆ 美 온라인서점 Amazon은 美 캐주얼게임 업체 Reflexive Entertainment를 인수하기로 지난 10월 22일 합의
  - Reflexive는 플레이어가 게임에서 고득점을 획득하면 친구와 공유가 가능한 메달을 수여하는 방식의 온라인 캐주얼 게임 사이트를 운영하고 있으며, 이 사이트에는 PopCap의 'PlayFirst', 'Peggle'과 같은 외부 게임뿐만 아니라, 'Ricochet', 'Big Kahuna Reef'와 같은 내부 개발게임을 함께 제공하고 있음
  - Reflexive의 게임은 무료 데모 플레이가 가능하며, 게임의 판매가격은 보통 20달러 선

### 인수 효과

- ◆ Reflexive의 Lars Brubaker CEO는 자사 블로그를 통해 "Amazon의 압도적인 배급 채널을 통해, Reflexive는 배급망을 크게 확충할 수 있을 것"이라며, 이를 통해 "엄청난 규모의 신규 이용객이 유입될 것"이라며 기대감을 나타냄
  - 구체적인 인수 조건에 대해서는 공개되지 않았으나, Amazon은 인수 후 구조조정은 없을 것이라고 밝힘

 [www.reflexive.com](http://www.reflexive.com)

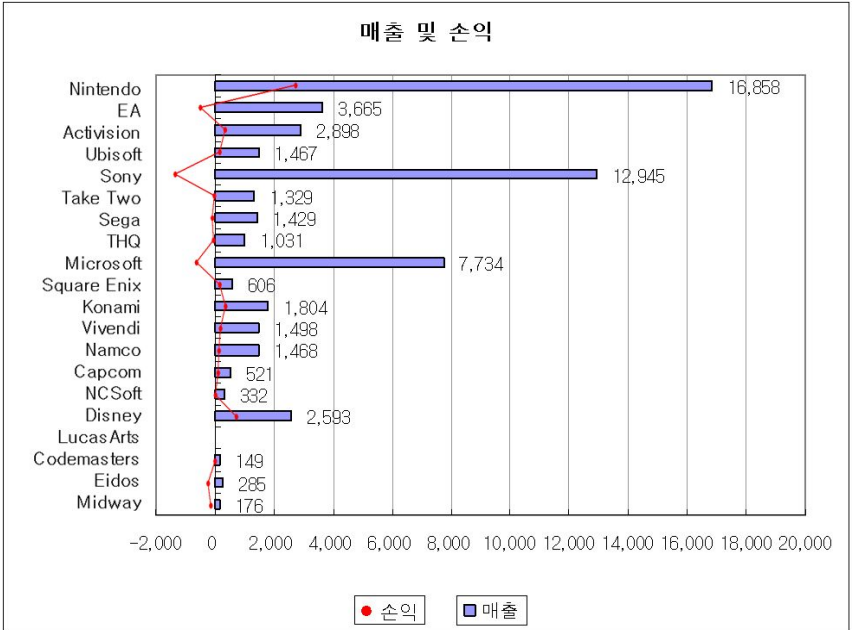
**STAT** 글로벌 게임 퍼블리셔 Top 20

◆ Game Developer는 매출 및 손익, 신작 출시량, 평점, 인지도, 관계사 평가, 이상 5가지 기준을 바탕으로 상위 20개 퍼블리셔를 선정

- 매출 및 수익은 상장회사의 경우 공시자료, 비상장회사는 각 퍼블리셔가 내놓은 판매량 전망에 근거
- 신작 출시량은 퍼블리셔 홈페이지와 게임 전문 사이트를 근거로 해 각 플랫폼으로 출시된 타이틀을 각각 하나씩 계산함
- 평점은 Metacritic.com의 데이터에 근거하고, 인지도 및 관계사 평가는 자체 온라인 서베이 결과에 근거

**Chart** Game Developer 선정 Top 20 글로벌 퍼블리셔 순위 및 매출&손익 (단위: 백만 달러)

순위	업체명	07년 순위
1	Nintendo	1
2	Electronic Arts	2
3	Activision	3
4	Ubisoft	4
5	Sony	8
6	Take Two	6
7	Sega	7
8	THQ	5
9	Microsoft	9
10	Square Enix	11
11	Konami	15
12	Vivendi Games	13
13	Namco	12
14	Capcom	14
15	NCSOFT	16
16	Disney	17
17	Sony	19
18	Codemasters	-
19	Eidos	10
20	Midway	20



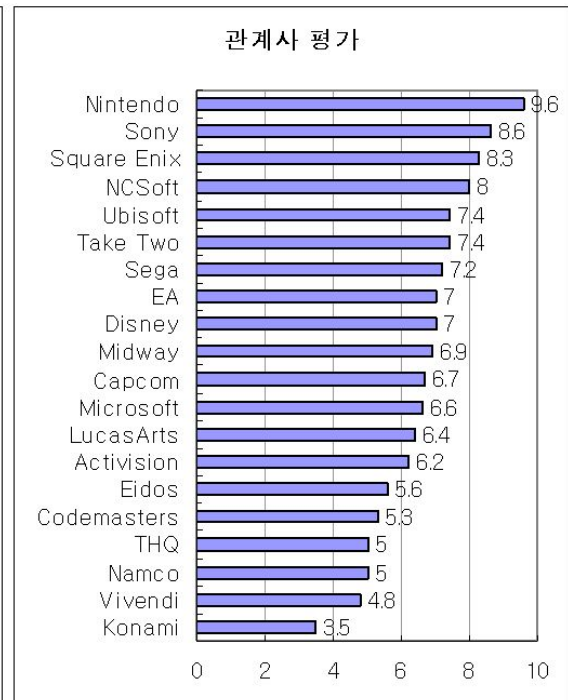
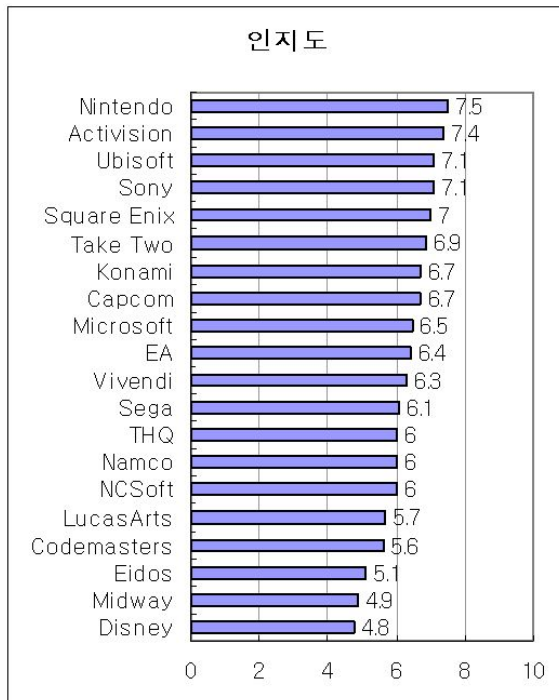
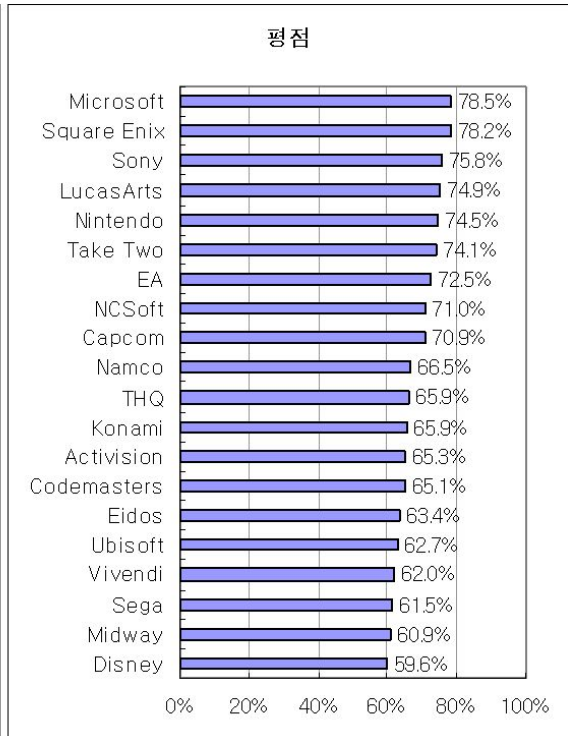
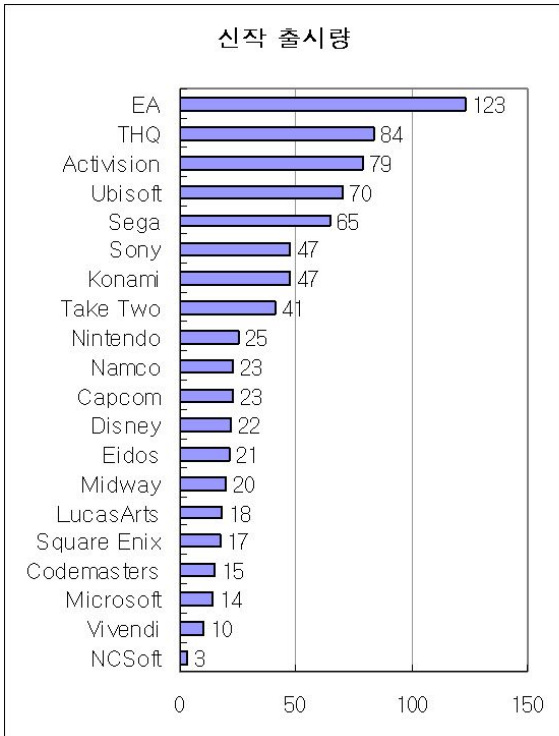
\*주1: LucasArts는 비상장 업체로, 매출을 별도로 공개하지 않음

\*주2: 매출액에는 게임기 HW 판매량까지 포함



Chart

글로벌 퍼블리셔 Top 20의 신작 출시량 & 평점 & 인지도 & 관계사 평가



[출처] Gamasutra, 2008.10; Edge, 2008.7

**STAT** 美 콘솔 HW 판매량 (10월 둘째 주)

Table 美 콘솔 HW 판매량 (10.5~10.11)

순위	HW	9.21~27 판매량	전주 대비 증감	누적판매량
1	Wii	197,245	+75%	14,807,292
2	DS	154,977	+25%	26,187,481
3	Xbox360	77,336	-10%	12,827,098
4	PSP	54,865	+12%	13,944,278
5	PS3	53,434	-3%	6,061,529
6	PS2	33,262	+1%	48,763,971

[출처] VG Chartz

**STAT** 美 콘솔 SW 판매량 (10월 둘째 주)

Table 美 콘솔 SW 판매량 (10.5~10.11)

순위	플랫폼	게임명	퍼블리셔	주수	주간 판매량	누적 판매량
1	Wii	Wii Sports	Nintendo	99	197,245	14,807,292
2	Wii	Wii Fit	Nintendo	21	141,539	2,598,969
3	X360	NBA 2K9	Take-Two	1	136,039	136,039
4	Wii	Wii Play	Nintendo	87	83,798	7,445,304
5	PS3	NBA 2K9	Take-Two	1	74,379	74,379
6	X360	NBA Live 09	Electronic Arts	1	65,059	65,059
7	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	24	60,816	3,350,436
8	X360	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	4	53,663	645,853
9	DS	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	3	52,903	174,436
10	PS3	NBA Live 09	Electronic Arts	1	46,637	46,637

[출처] VG Chartz

**STAT** 美 PC게임 판매순위 (9월)

Table 美 PC게임 판매량 (9.1~9.30)

순위	게임명	장르	퍼블리셔
1	Spore	Simulation	Electronic Arts
2	Warhammer Online	MMORPG	Mythic/Electronic Arts
3	The Sims 2 Apartment Life	Simulation	Electronic Arts
4	Warhammer Online Collector's Ed.	MMORPG	Mythic/Electronic Arts
5	Spore Galactic Ed.	Simulation	Electronic Arts
6	World of Warcraft Battle Chest	MMORPG	Blizzard
7	Crysis Warhead	FPS	Crytek/Electronic Arts
8	The Sims 2 Double Deluxe	Simulation	Electronic Arts
9	World of Warcraft	MMORPG	Blizzard
10	Spore Creature Creator	Simulation	Electronic Arts

[출처] NPD Group