일본 게임 시장 동향

日 Square Enix, 佛 Ubisoft 게임 일본에 독점 퍼블리싱

Square Enix, 해외 진출 전략의 일환으로 Ubisoft 게임 일본 배급 계약

- 日 게임업체 Square Enix는 서양 게임업체와의 제휴 확장의 일환으로 Ubisoft 타이틀을 오는 2009년 4월부터 일본 국내에 독점 배급하는 내용의 퍼블리싱 계약을 지난 1월 8일 체결
  - Square Enix는 이번 계약 체결로 자사 게임 포트폴리오를 강화시키고, 침체돼 있는 일본 콘솔게임 시장의 활기를 불어넣을 수 있을 것으로 기대

제휴 배경 및 기대효과

- Square Enix는 지난해 유럽과 미국 게임업체들과의 제휴를 통해 글로벌 퍼블리셔로서의 성장을 거듭해왔으며, 이번 제휴 또한 이러한 전략의 연장선상에 있음
  - Square Enix는 지난 11월 美 게임업체 Gas Powered Games와, 그로부터 며칠 후 英 게임사 Frontier와 퍼블리싱 계약을 맺은 바 있음
  - Frontier Developments와 퍼블리싱 계약을 통해 배급하게 된 Wii용 타이틀 'LostWinds'는 Square Enix로서는 처음으로 해외 게임을 자사 포트폴리오로에 도입한 사례였음

www.ubi.com www.square-enix.com

Nintendo, 'Wii Music' 통한 음악 교육 실험

'Wii Music', 美 전역 51개 학교 교실에 비치

- Nintendo는 미국 음악교육 협회(MENC: The National Association of Music Education)와의 제휴를 통해, 미국 전역 51개 도시의 교사들이 'Wii Music'을 음악 교육 과정에 반영하도록 지원키로 함
  - 이번 제휴에 따르면, Nintendo는 음악 교사들을 통해 각 학교 교실에 자사 콘솔게임기

Wii와 'Wii Music' 타이틀을 비치해, 학생들이 이를 이용하면서 음악을 자연스럽게 배울 수 있도록 지원할 계획

- 제휴 대상 학교에는 San Francisco의 Blue Bear School of Music과 New York의 Opus 118 Harlem School of Music와 같은 음악 전문 학교가 포함됨

제휴 배경

- Nintendo의 이번 제휴는 그 동안 판매가 저조했던 'Wii Music'의 수요를 진작시키기 위한 전략으로 분석됨
  - 'Wii Music'의 판매량은 당초 기대와는 달리 1,490만 장이 팔린 'Wii Fit'이나 2,065만 장이 팔린 'Wii Play'에 비해 150만 장 판매에 그침
  - 'Wii Music'은 기타, 색스폰, 드럼 등 다양한 악기를 간접적으로 체감할 수 있으며, 4명이 합주할 수도 있으며, 무엇보다 음악을 전혀 모르는 사람도 편하게 음악을 연주할 수 있다는 점을 장점으로 출시됐으나, 발상은 참신하나 '게임으로서 재미'가 상대적으로 약하다는 평을 받아왔음
- Nintendo의 북미 지역 영업 마케팅 부사장 Cammie Dunaway는 "학생들에게 직접 참여하여 자신만의 창의적인 목소리를 찾는 데 도움이 될, 기억에 남을 만한 경험을 제공해주고자 했다"며 제휴의 배경을 밝힘
  - 국제 음악 기기 협회(NAMM: The International Music Products Association)의 Joe Lamond 협회장은 "최근 악기를 연주하지 않고 있는 사람의 82%가 음악을 연주하고 싶어한다는 조사결과에서도 드러났듯이, 'Wii Music'은 이렇게 음악을 시작하고 싶어하는 몇 백만 명의 사람들에게 동기부여와 실제적인 기회를 제공할 수 있다"고 밝힘

www.menc.org

콘솔 웹브라우저 점유율, PS3가 Wii보다 4배 높아

전체 인터넷 시장에서 PS3 브라우저의 점유율은 0.04%

- 시장조사업체인 Market Share에 따르면, Nintendo의 Wii가 Sony의 PS3에 비해 2배 가까운 콘솔게임기 판매량을 보인 반면, 콘솔의 인터넷 브라우저 이용 면에서는 PS3가 Wii에 비해 4배 높은 점유율을 보이고 있는 것으로 나타남
  - PS3 브라우저는 전체 인터넷 시장의 0.04%를 차지하고 있는 것으로 나타났으며, 이는 PC 기반 브라우저의 점유율인 88.7%에 비해 경미한 수준이나, Wii의 0.01%의 4배에

달하는 수치

- 두 콘솔게임기 모두 BBC iPlayer나 YouTube와 같이 널리 이용되는 엔터테인먼트 포털과 호환되는 웹 브라우저를 내장하고 있음

시사점

- 절대적 수치로 보면, 0.04% 대의 점유율은 매우 작지만, 2,000만 대에 불과한 PS3의 판매량을 감안하면 적지 않은 수치
  - 시장조사업체인 comScore에 따르면, 지난 2008년 12월 기준 전세계 인터넷 이용자 수는 10억 명에 달했으며, 여기에서 0.04%는 40만 명이며, 이는 PS3 구매자의 2%에 달하는 수치
  - 2%는 최근 출시된 Google Chrome이 전세계 PC기반 인터넷 시장에서 1.04%에 불과함을 감안하면 적지 않은 수치
- 이 같은 인터넷 이용량의 차이는 Wii 사용자보다 PS3 사용자가 기술이나 게임 문화에 더 익숙해, 인터넷에 대한 수요가 더 높은 것을 반영한 것으로 추정됨

marketshare.hitslink.com

Sony, 他 콘솔게임기와 PS3 비교 자료 공개

Sony의 차세대 콘솔 보고서 통해 PlayStation3의 부가 기능 강조

- Sony는 PlayStation 3, Xbox360, Wii 비교 보고서를 통해 PlayStation 3의 강력한 기능을 강조
  - Sony가 발간한 보고서는 '게임과 엔터테인먼트 손쉽게 즐기기'라는 제목의 보고서로, Xbox360과 Wii가 기능이 부족하다는 점을 부각시킴
  - Xbox360은 업그레이드 및 추가 기기 장착 비용이 많을 뿐 아니라 시스템이 불안정해질 수 있고, Wii는 부가기능이 부족해 엔터테인먼트 허브로서 기능하기에는 역부족이라 강조함
  - 반면, Sony는 PS3의 80GB 모델이 추가 비용 없이 대용량 하드디스크, 꾸준한 펌웨어 업데이트 등의 기능을 제공, 가격 대비 성능비가 가장 좋다고 결론

Chart PlayStation 3, Xbox360, Wii 비교

기능	PlayStation 3 80GB	Xbox360 Arcade	Wii
기본 셋	399 달러	199 달러	249 달러
Wi-Fi	있음	+100 달러	있음
하드 디스크	있음(80GB)	+100 달러(60GB) +150 달러(120GB)	없음
온라인게임 서비스	무료	50 달러(1 인,1 년)	제한적
Blu-ray 게임/영화	가능	불가	불가
HDMI 출력	가능	초기 모델에서 불가	불가
가격	399 달러	449 달러(499 달러)	249 달러

[출처] Sony

STAT 2008년 일본 콘솔 게임시장 규모 전년대비 15% 감소

2008년 일본 콘솔 게임시장 규모는 5,826억 1,000만 엔 규모

- 일본 시장조사업체인 Enterbrain의 최근 보고서에 따르면, 2008년 일본 게임시장 규모는 2007년 대비 15% 감소한 5,826억 1,000만 엔(8조 9,236억 원) 규모로 나타남
  - 하드웨어 판매는 전년대비 23.5% 감소하여 2,505억 엔(3조 8,368억 원), 소프트웨어 판매는 전년대비 7.9% 감소하여 3,320억 엔(5조 0,852억 원)으로 나타남
  - 이 같은 감소세는 2007년부터 이어진 경기 불황과 엔고현상의 영향이 큰 것으로 분석됨

Table 2008년 일본 게임시장 규모 변화

2008년 일본 게임시장 규모		전년대비
하드웨어	2,505억 엔 (3조 8,368억 원)	-23.5%
소프트웨어	3,320억 엔 (5조 0,852억 원)	-7.9%
합계	5,826억 엔 (8조 9,236억 원)	-15.0%

[출처] Enterbrain

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (1월 둘째 주)

Table 日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.1.5~1.11) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	78,201
	PSP	-	Sony	60,495
	Wii	-	Nintendo	41,243
	PlayStation 3	-	Sony	28,144
	DS Lite	-	Nintendo	23,429
	Xbox360	-	MS	10,554
	PlayStation 2	-	Sony	6,628
SW	Dissidia: Final Fantasy(PSP)	Action	Square Enix	48,675
	Monster Hunter Portable 2nd G (PSP)	Action	Capcom	34,191
	Rhythm Tengoku Gold(DS)	Action	Nintendo	33,480
	Wii Fit (Wii)	기타	Nintendo	29,561
	Wagamama Fasion: Gals Mode(DS)	기타	Nintendo	29,433
	White Knight Chronicles(PS3)	RPG	Sony	26,495
	Gran Turismo 5 Prologue Spec III(PS3)	Racing	Sony	25,440
	Gundam Musou 2(PS2)	Action	Bandai Namco	25,270
	Hoshi no Kirby: Ultra Super Deluxe(DS)	Action	Nintendo	23,409
	Mario Kart Wii(Wii)	Racing	Nintendo	21,548

[출처] Media Create