



일본 게임 시장 동향

일본 내 넷북 확산, 웹게임엔 호재, PC방엔 불안요소로 작용

일본 시장 내 넷북 확산 트렌드

- ◆ 일본 온라인게임 협회(JOGA)가 지난 7월 13일 발간한 '2009년 일본 온라인게임 백서'에 따르면, 온라인게임 이용시 넷북을 이용하는 유저가 지난 2008년 30% 이하에서 33.75%로 증가한 것으로 나타남
 - 지난 2008년 Asus의 넷북 Eee PC 출시 이후, 일본 내에서 다수의 넷북이 출시됨에 따라, 온라인게임(특히 웹게임) 활성화에 긍정적인 요인으로 작용할 전망
 - 넷북은 PC 시장이 경기침체로 위축돼 있음에도 불구하고, 일반 노트북에 작고 가벼울 뿐만 아니라, 가격도 저렴한 편이어서 향후 성장성이 기대되고 있음
 - 특히 넷북을 무상 제공하고, 요금 또한 할인해 주는 넷북용 2년 약정 무선 인터넷 요금제가 출시되면서, 확산세는 더욱 가속화되고 있음

넷북 확산의 수혜(受惠) 시장 - 웹게임

- ◆ 온라인게임 중에서도 대용량 클라이언트를 다운받지 않고, 간편하게 즐길 수 있는 '웹게임'이 넷북 확산의 수혜 시장이 될 것으로 분석됨
 - 실제로 日 게임업체 Q엔터테인먼트가 Flash 기반 육성 RPG '니큐(NikQ)'를 개발 중이며, 日 게임업체 VECTOR 역시 '브라우저 삼국지'를 발표하는 등 넷북 이용자를 주로 겨냥한 브라우저 기반의 웹게임 출시가 잇따르고 있음

넷북 확산으로 인한 침체 시장 - PC방

- ◆ 이동성이 뛰어난 넷북 확산으로 인해, 실외에서의 온라인게임 이용 수요를 넷북이 흡수할 가능성이 제기되면서, PC방 이용률 감소세에 부채질할 수 있다는 우려가 제기되고 있음
 - JOGA(2009)에 따르면, 일본 온라인게임 유저의 절반 이상이 집에서의 게임 플레이를 선호하며, PC방 이용자는 겨우 7%에 불과한 것으로 조사됨
 - 일본의 PC방도 국내와 마찬가지로 전용 콘텐츠와 오프라인 게임대회 등 각종 이벤트로 손님 유치에 힘을 쓰고 있지만, 최근 홈리스들의 PC방 거주 실태가 보도되면서 이미지 실추를 겪은데다, PC방 사이의 경쟁 격화와 매출 부진에 정부 규제까지 강화돼 고전하고 있는 상황

- ‘2008년 복합 카페백서’에 따르면, 2009년 현재 일본 전역에 2,887여 개의 PC방이 존재하고 있는 것으로 알려짐

 www.japanonlinegame.org  www.qentertainment.com

[출처] 경향게임스, 2009.7.2

Sony Online Entertainment, 비용 절감 위해 5% 감원

🌐 SOE, 사업부 전반에 걸쳐 5% 감원

- ◆ ‘Everquest’(MMO, 1999), ‘Star Wars Galaxies’(MMO, 2003), ‘Free Realms’(MMO, 2009)로 유명한 미국 게임업체 Sony의 MMO게임 자회사 Sony Online Entertainment(SOE)가 경기침체로 인한 자금 압박을 해소하고, 비용을 절감하기 위해 41명에 해당하는 5%의 인력을 감원한다고 지난 7월 18일 발표

- 이번 감원은 특정 사업부가 아닌, SOE 전반에 걸쳐 실시될 계획
- 지난 4월 출시한 PC용 MMO게임 ‘Free Realms’의 가입자가 지난 7월 1일 400만을 돌파하며 좋은 반응을 얻고 있는 상황에서 이번 감원 소식은 의외임

🌐 감원 배경

- ◆ SOE는 공식 발표문을 통해, 이번 감원을 통한 운영의 효율화와 ‘Free Realms’와 ‘Everquest’와 같은 성공작을 바탕으로 글로벌 온라인게임 산업에서의 리더십을 견고히 할 계획이라고 밝힘
- SOE는 현재 PS3/PC용 MMO게임 ‘DC Universe Online’과 ‘The Agency’를 개발하고 있음

 www.station.sony.com/sonyonline

Sony의 PS3 신형시장 판매량의 80%는 중동이 차지

🌐 Sony, 중동 시장 PS3 판매 호조

- ◆ Sony 유럽 지사인 SCEE의 임원인 Jim Ryan에 따르면, 중동/아프리카 지역(MEA: Middle East & Africa)과 일부 아시아 시장의 5~7월 PS3 판매량이 증가했으며, 중동 지역은 올해 신형 시장 전체 판매량(2만~2만 5,000대)의 80%를 차지한 것으로 나타남
- 95년 출시된 PS1은 중동 시장에서 고전을 면치 못했으나, 2000년 출시된 PS2는 비교적 좋은

성적을 거뒀고 최신 모델인 PS3 역시 판매 호조를 보이고 있는데, 이는 고온의 여름 날씨와 불황으로 인해 집안에 머무는 소비자들이 늘었기 때문

- 이란이나 아프리카 등 신흥 시장에서는 100 달러 가량의 저가 기종인 PS2 판매량이 늘고 있는 추세
- ◆ Sony에 따르면, 2008년 중동 콘솔게임 시장규모(하드웨어+소프트웨어)는 7억 5,000만 달러 규모이며, 이 중 Sony가 차지하고 있는 매출은 약 2억 5,000만 달러 규모인 것으로 알려짐

PS3 중동 확산 전략

- ◆ Sony는 중동권 소비자 공략을 위해 서비스 현지화 등 다각도의 방안을 구상하고 있으며, 온라인/멀티플레이를 지원하는 'Singstar Arabia' 출시와 더불어 연내에 소셜게임도 도입할 계획
 - 조만간 신설될 중동지역 게임협회를 통해 Microsoft와 공동으로 다양한 게임 이벤트도 개최할 계획
 - 해당 협회는 아직 설립 추진 단계이나 중동권 게임 시장의 성장에 일조할 변수로 관련 업계의 관심을 모으고 있음

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (7월 첫째 주)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	49,080
	PSP	-	Sony	36,274
	Wii	-	Nintendo	24,109
	PS3	-	Sony	10,502
	DS Lite	-	Nintendo	7,423
	PS2	-	Sony	5,489
	Xbox360	-	Microsoft	5,050
SW	Wii Sports Resort (Wii)	Sports	Nintendo	153,194
	Hatsune Miku: Project Diva	Music	Sega	101,486
	Boku no Natsuyasumi 4 (My Summer Vacation 4)	Adventure	SCE	56,858
	Tomodachi Collection (Friend Collection)	Other	Nintendo	50,944
	Kingdom Hearts: 358/2 Days	RPG	Square Enix	14,168
	Monster Hunter Portable 2 G (BEST)	RPG	Capcom	12,393
	Ken to Mahou to Gakuen Mono. 2	RPG	Acquire	12,239
	Atelier Rorona: Alchemist of Arland	RPG	Gust	11,195
	Wii Fit	Sports	Nintendo	10,612
	Sloane and MacHale's Mysterious Story	RPG	Level Five	9,877

[출처] Famitsu