일본 게임 시장 동향

日 콘솔시장 규모, 10년 내 30% 이상 위축 유력… IGDA 일본지부

일본 콘솔게임 시장, 성장 한계에 봉착

- 국제게임개발자협회(IGDA: International Game Developer Association) 일본지부의 신 키요시 대표가 9월 3일까지 요코하마에서 개최된 'CESA 개발자 컨퍼런스 2009(CEDEC 2009)'에 참석, "일본의 콘솔게임 시장 규모가 향후 10년 내에 지금의 2/3 규모로 위축될 수 있다"고 진단했음
  - 일본 게임시장은 2명 이상 세대의 연간 가처분소득이 1970년 10만 엔에서 1984년 34만 엔까지 늘어난 경제성장과 인구증가에 힘입어 지속적인 성장세를 구가해왔고 '패미컴'을 시작으로 콘솔플랫폼의 보급 또한 자연스럽게 진행됐음
  - 그러나 일본의 게임 관련 시장조사 업체인 Enterbrain에 따르면 日 콘솔게임 시장규모는 지난 상반기 기준 2,189억 2,000만 엔으로 2008년 같은 기간에 비해 24.4% 가량 급감했고, 2008년 상반기 역시 전년동기에 비해서는 9.3% 위축됐음

배경 및 시사점

- 일본 콘솔게임시장의 침체는 인구 고령화와 신작 부재로 신규 수요 창출이 어렵기 때문이기도 하지만 '온라인'과 '모바일(iPhone 등)'로 대표되는 신흥 플랫폼의 입지 확대와도 무관하지 않음
  - 불황을 배경으로 게임업체들이 유명 IP 기반의 연작 출시에 치중하고 있는 탓에 콘솔게임에 식상함을 느끼는 소비자가 더욱 늘고 있다는 것이 신 키요시 대표의 토로
  - 일본의 게임 개발사들이 美 중소 퍼블리셔들(Xseed Games, GaijinWorks 등)과 제휴해 일본식 니치게임(대사 중심의 텬방식 RPG 등)의 판로 확대에 나서고 있는 것도 시장 침체에 대응하기 위한 고육책임

Nintendo와 Sony, 불법복제 대응책 강화

Nintendo, 범유럽 불법복제 대응체계 구축

- Nintendo가 유럽지역 불법복제 대응팀을 확대하고 Warner Bros.의 불법복제 대응전략 책임자를 역임한 Nei Byod를 자사의 첫 범유럽권 담당 변호사로 영입한 사실이 Joystiq 등 게임관련 외신을 통해 지난 8월 말 보도됐음
  - Neil Noyd는 Nintendo 유럽지역 법률고문인 Jonathan Tully과 Matthias Damm의 지원을 받아 저작권 침해 소송 등을 지휘할 예정
  - Nintendo 불법복제 대응팀의 Jodi Daugherty는 '남의 저작권을 침해해 이익을 취하는 행위를 결코 용납하지 않겠다는 것이 우리의 확고한 입장'이라며, '범유럽권 불법복제 대응팀 창설은 그러한 의지의 표명'이라고 강조했음
  - Nintendo는 DS 게임 불법복제용 칩(R4)의 확산을 차단하기 위해 Capcom, Square Enix 등 53개 협력사와 공동으로 해당 개발사와 수입업체를 작년 여름 고소했고 올해 초에는 한국, 브라질, 멕시코 등 일부 국가를 불법복제가 만연한 나라로 성토하는 등 게임콘텐츠의 불법 유통에 대해 민감한 반응을 보여왔음

Sony, '내장 배터리' 적용한 PSP 신모델로 불법복제에 대응

- Sony는 외부 배터리를 통해 이루어지는 해킹을 원천 차단하기 위해 10월 출시될 'PSP Go'에 내장형 배터리를 적용하고 각종 보안장치를 도입할 예정
  - PSP 종전 기종은 불법 복제된 소프트웨어와 각종 프로그램을 강제로 구동시키는 이른바 'Pandora battery'의 등장으로 취약성을 드러냈음
  - PSP Go에 내장배터리가 적용될 경우, 소비자 입장에서는 장시간 야외 사용에 어려움을 겪을 수밖에 없고 배터리 교체 시 단말 자체를 서비스 센터에 맡겨야 하는 불편도 감수해야 함
  - 그러나 신작 게임을 PSP 플랫폼에 지속적으로 유치하기 위해서는 강경한 불법복제 대응책으로 Ubisoft 등 주요 게임업체들의 불안감을 덜어주지 않으면 안 되는 것이 Sony가 처한 딜레마

www.nintendo.com www.us.playstation.com

Namco, PC용 캐주얼게임의 디지털 유통 개시

Namco Networks, 모바일게임에 이어 PC게임으로 라인업 확대

- Namco Bandai의 미국 법인으로 iPhone용 게임과 기타 모바일게임을 디지털 판매해온 Namco Networks America가 PC용 캐주얼게임으로도 콘텐츠 라인업을 확대, 9월 13일 기준 7종의 PC게임을 판매하고 있는 것으로 확인됐음
  - 해당 섹션에서는 'Pac-Man', 'Dig Dug', 'Star Trigon' 등 고전게임의 PC용 버전과 더불어 'Burgertime Deluxe', 'Everything Nice' 등 일부 신작게임도 판매되고 있음
  - 특히 'Everything Nice'의 경우는 Mean Hamster Software가 개발한 써드파티 타이틀이라는 점에서 사실상 Namco가 PC 캐주얼게임의 디지털 배급사로도 나섰음을 시사

의의 및 배경

- PC 캐주얼게임 라인업 확보에 따라 Namco Networks는 각종 휴대전화, iPhone, PC를 아우르는 포괄적 디지털 게임유통 체계를 갖추게 됐음
- Square Enix, Capcom 등 주요 경쟁사들 역시 Valve 社의 디지털 게임유통 플랫폼인 Steam을 통해 이미 다운로드 캐주얼게임을 출시한 상태이나 Namco처럼 별도의 디지털유통 전문 브랜드를 보유하고 있지는 않음
  - Steam 서비스는 오프라인 매장에서 밀려난 구작 타이틀의 재활용 채널로 게임업계의 주목을 받고 있으며 사용자간 커뮤니케이션 지원, 개별 타이틀에 대한 최신패치 자동 적용, 가격할인을 동원한 각종 판촉행사 등으로 디지털 유통플랫폼 나름의 차별화 가능성을 내비치고 있음

www.namcogames.com

Atari, 'D&D Online' 개발사 Turbine으로부터 피소

'DDO'에 대한 Atari의 퍼블리셔 의무 이행 여부가 관건

- 미국의 MMORPG 개발사 Turbine이 자사 타이틀 'Dungeons & Dragons Online(이하 DDO)'의 퍼블리싱을 담당해온 Atari의 계약 불이행으로 인해 3,000만 달러의 손실을 입었다고 주장하며 지난 8월 24일 뉴욕법원에 관련 소장을 제출
  - Turbine 측은 2006년 'DDO' 출시 당시부터 Atari의 지원이 매우 미흡했던 탓에 북미 지역에서는 사실상 자사 스스로 퍼블리셔 역할까지 맡아야 했고 이를 위해 수백만 달러의 비용을 지출했다고 주장
  - 광고, 소매용 패키지 제작 및 판촉, 여타 Atari 타이틀과의 교차마케팅 등 게임의 성공을 위한 제반 마케팅 측면에서 Atari가 'DDO'를 상대적으로 홀대했다는 것이 Turbine의 시각이며, 이는 Cryptic Studio(Atari에 작년 인수)가 제작한 신작게임 'Champions Online'에 비해 'DDO'에 대한 마케팅 지원이 미흡했다는 토로일 수 있음
  - 아울러 Turbine은 'DDO'의 부분유료화 전환에 따른 계약내용 변경을 반영하여 향후 로열티의 일정 부분을 Atari에 선지급할 방침이었으나 정작 상대 측은 돈만을 챙긴 후 (2016년까지인) 'DDO' 관련 계약을 조기 파기할 속셈이었다고도 주장
- Atari는 Turbine이 제기한 손해배상 소송에 대해 '우리는 여전히 퍼블리셔로서의 계약의무를 다하고 있다'고 반박하며 별도의 비용청구 소송으로 맞대응에 돌입
  - Atari 측은 Turbine에 대한 외부감사 비용을 자사 비용으로 부담한 적이 있어 사실상 Turbine에 대한 채권이 있다고 주장
  - Turbine의 이번 소송은 그러한 부채관계를 희석시키려는 의도이며 'DDO' 게이머들에게 매우 좋지 못한 인식을 심어줄 수 있다는 점에서 서로에게 무익한 행보라고 Atari는 첨언

시사점

- Atari와 Turbine의 법정 공방으로 양사간 계약이 종결될 경우 'DDO' 판권이 어느 쪽으로 돌아갈지 아직 확실치 않은 상황이어서 향후 서비스에 차질이 발생할 개연성도 배제할 수 없음
  - 현재 'DDO'에 관한 권리는 Turbine, Hasbro, Wizards of the Coast, Atari에 분산돼 있으며 Turbine의 판권은 Atari로부터 얻은 sub-license임

www.atari.com www.turbine.com .

STAT 日 콘솔 HW&SW 판매량 (8월 넷째 주)

Table 日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.8.17~8.23) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	59,481
	PSP	-	Sony	25,621
	Wii	-	Nintendo	25,540
	Xbox360	-	Microsoft	6,144
	PS2	-	Sony	4,433
	DS Lite	-	Nintendo	4,160
	PS3	-	Sony	3,743
SW	Dragon Quest IX: Defenders of the Starry Sky (DS)	RPG	Square Enix	79,452
	Tomodachi Collection (Friend Collection) (DS)	Other	Nintendo	66,596
	Melty Blood: Actress Again (PS2)	Fighter	Ecole Software	42,489
	Monster Hunter 3 (Wii)	RPG	Capcom	42,188
	Wii Sports Resort (Wii)	Sports	Nintendo	39,117
	SD Gundam G Generation Wars (PS2)	Strategy	Namco Bandai	21,863
	Okami Kakushi (Sly Wolf) (PSP)	Action	Konami	21,582
	Monster Hunter Portable 2 G (BEST) (PSP)	RPG	Capcom	18,317
	Puyo Puyo 7 (DS)	Puzzle	Sega	17,976
	Tales of Versus (PSP)	RPG	Namco Bandai	13,028

[출처] Famitsu