



## 일본 게임 시장 동향

### Nintendo, 일본 Wii 사용자의 35%만이 온라인 서비스 이용

#### 🌐 日 Wii 보유자, 온라인 서비스 이용 저조



- ◆ Nintendo의 Satoru Iwata 사장에 따르면 일본의 Wii 및 DS 사용자의 온라인 서비스 이용률은 각각 35%와 20%에 불과함
  - Wii와 DS용 온라인 서비스인 'Nintendo Wi-Fi Connection'은 서비스 출시 초기와 온라인 멀티 기능이 지원되는 신규 타이틀 출시 등 특별한 계기가 있을 때만 이용률이 잠시 높아졌다가 이내 다시 떨어지는 양상을 반복하고 있으며, DS의 경우는 지금까지 단 한 번도 30%의 벽을 넘지 못했다고 Iwata 사장은 설명
  - 그러나 Nintendo 브랜드가 마케팅에 동원된 공용 핫스팟(hotspot)에 대해서는 이용 의사가 비교적 높은 편이며, 이는 유저들이 시스템의 wi-fi 세팅을 스스로 설정하지 않아도 되는 환경을 선호한다는 방증일 수 있음

#### 🌐 시사점

- ◆ Nintendo가 확보한 '기존 非 게이머 소비층'은 여타 플랫폼의 하드코어 게이머들에 비해 콘텐츠 소비 행태의 변화 속도가 느린 편이어서 온라인 서비스 이용률이 급속히 높아지기는 어렵다고 Satoru Iwata 사장은 진단
  - Nintendo 플랫폼 보유자들의 소비행태가 급격히 바뀌기는 매우 어려운 만큼, 관련 콘텐츠의 디지털 유통이 본궤도에 오르기까지는 매우 오랜 시간이 걸릴 수도 있다고 Nintendo 측은 부연

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

## Konami, 9월까지 6개월간 순익 전년동기대비 80% 급감

### Konami, 상반기 매출 및 순익 감소



- ◆ 日 게임업체 Konami가 지난 9월 마감된 자사 회계연도 상반기(4~9월) 동안 전년동기대비 81.2%의 순익 급감을 겪었음
  - [매출과 순익 동반 급감] Konami의 상반기 매출은 전년동기대비 22.5% 감소한 12억 7,000만 달러에 머물렀으며, 같은 기간 순익은 지난해 같은 기간에 비해 81.2% 급감한 2,477만 달러로 집계됐음
  - [소프트웨어 판매량 전체적으로 위축] 상반기 소프트웨어 판매량은 지난해의 1,175만 장에서 589만 장으로 대폭 줄어들었고, 특히 대표 타이틀인 'Metal Gear'(PS3) 시리즈의 경우 작년 상반기 433만에서 올해 36만 장으로 판매량이 급감함
  - [매출 주력은 콘솔게임] 사업부문별로는 가정용 콘솔게임 부문이 매출 5억 7,098만 달러를 기록하며 피트니스 클럽과 아케이드 게임사업 등의 여타 사업 부문 실적을 상회함
  - [콘솔게임 매출 44%를 Nintendo 플랫폼이 차지] 플랫폼별 매출 비중은 PS3용 타이틀이 전년동기의 38%에서 올해 15%로 크게 줄어든 반면 Wii, PSP, DS 게임은 각각 23%, 22%, 21%로 지난해에 비해 6~11% 가량 증가했고 Xbox 360과 PC 타이틀은 3%(지난해 5%)와 1%에 머물렀음

### 배경 및 전망

- ◆ Konami는 '경기 회복세에도 불구하고 가정용 콘솔게임 시장과 아케이드게임 시장은 여전히 고전을 면치 못하고 있는 상황'이라며 'DS용 육성게임 'LovePlus', 카드게임 'Yu-Gi-Oh' 등의 선전에도 매출 하락을 막기에는 역부족이었다'고 설명
  - 소비 위축에 환율 변동까지 겹쳐 실적 하락의 폭이 더욱 커진 것으로 해석됨
- ◆ 이에 따라 회사 측은 내년 3월까지인 2010 회계연도 전체 매출과 순익 예상치를 34억 4,000만 달러와 1억 7,773만 달러로 각각 하향 조정

 [www.konami.jp](http://www.konami.jp)

## Sony, 연말까지 PSP용 온라인 커뮤니티 서비스 일본 출시 예정

### 🌐 PSP 전용 온라인 커뮤니티 서비스 'Room' 출시 임박



- ◆ Sony Computer Entertainment Japan(SCEJ)가 PSP 전용 온라인 커뮤니티 서비스 'Room'의 CBT 테스터 접수를 지난 10월 5일 마감하고 연말 시즌을 겨냥한 정식 출시 준비에 본격 돌입했음
  - 지난 9월 말 Tokyo Game Show를 통해 공개된 PSP 전용 온라인 서비스 'Room'은 자유롭게 설정 가능한 3D 아바타, 사용자별 개인공간, 블로그/앨범 편집 및 열람, 채팅, 서클 창설, 각종 미니게임 플레이, 일정관리 등 다양한 커뮤니티 관련 요소를 갖추고 있음
  - SCEJ는 현재 진행 중인 CBT 테스트를 통해 사용자 피드백을 수렴/반영하여 올해 말 일본 내에 정식 서비스를 출시할 계획

### 🌐 배경

- ◆ 일본 내 PSP 누적 판매량은 지난 9월에 이미 1,200만 대를 넘어섰고, 사용자들의 온라인서비스 이용률도 높아지고 있어 포터블 단말의 특성에 맞는 별도 커뮤니티 서비스의 필요성이 대두된 것으로 해석 가능
  - Sony 플랫폼 기반 온라인서비스인 PlayStation Network는 일본 내에서만 300만 명 이상의 등록 사용자를 유치했고 그 가운데는 PSP 보유자도 상당 수 존재
  - 'Room' 같은 커뮤니티 서비스는 사용자 충성도 제고 및 기타 부가 콘텐츠 판매에 일조할 수 있으며, Nintendo DS에 대응해 온라인 서비스 측면에서의 우위를 견지하기 위한 수단으로도 의의를 지님

 [www.jp.playstation.com/psn/room](http://www.jp.playstation.com/psn/room)

## 게임의 다변화, 너무 과하면 오히려 독...Square Enix

SQUARE ENIX™

### ● '게임'이라는 상품에도 일정 수준의 '표준화'는 필요

- ◆ Square Enix의 Yoichi Wada CEO가 지난 11월 중순 개최된 Montreal International Game Summit에 참석, 게임 시장의 지나친 분화 및 다변화 경향을 지적하며 '소비자 혼란을 초래해 장기적으로는 오히려 소비 장벽을 형성할 수 있다'고 우려를 표명
  - 고속 broadband 회선의 보급 확대와 플랫폼의 다양화를 배경으로 게임의 형태와 성격이 다양해지고 유통방식에도 변혁이 일고 있는 것은 업계의 수익 실현이나 시장 성장 측면에서 분명 긍정적인 흐름이나, 그것이 지나치면 '게임'이라는 상품에 대한 소비자 인식 역시 분화된 채로 고착돼 역효과를 초래할 수 있다는 설명
  - 가령 신문(일정 크기로 인쇄돼 아침에 배달되는 정보상품)이나 영화(2시간 내외의 분량으로 제작되는 엔터테인먼트 상품) 같은 기존 미디어는 특정 브랜드에 관계 없이 종류별로 일정 부분 공통된 이미지를 형성한 상태여서 소비자 입장에서 어느 정도 일관된 경험을 예상하고 소비할 수 있음

### ● 소비자 혼란으로 인한 소비 장벽 강화 우려

- ◆ 오늘날 하드코어 콘솔게임의 경우, 'TV 앞에 앉아 몇 시간 동안이나 몰두해야 하는 무거운 상품'으로 잘못 인식된 탓에 한 번 이탈한 사용자를 다시 끌어들이기가 쉽지 않고, 일본 시장에서는 그런 인식을 가진 소비자들이 여타 게임으로도 쉽게 눈을 돌리지 못하는 양상이 관찰되고 있음
  - 이 같은 인식은 너무 다양한 게임이 존재하는 탓에 일반 소비자들이 게임을 이해하기 어려워 통상적인 하드코어 게임을 '게임'이라고 잘못 표준화한 탓에 발생한 것임
  - 이에 Yoichi Wada CEO는 '게임 시장의 장기적인 발전과 성장을 위해 업계 차원에서 일정 수준의 표준화 시도가 필요한 시점'이라고 주장하며, '가령 액션게임을 스토리 전개에 따라 30분만에 즐길 수 있는 몇 개의 에피소드로 나누어 수 개월 간격으로 분할 출시하는 등의 형식도 고려할 만하다'고 설명

 [www.square-enix.com](http://www.square-enix.com)

**STAT** 日 콘솔 HW&SW 판매량 (10월 셋째 주)

Table 日 콘솔 HW&SW 판매량(2009.10.12~10.18) (단위: 대)

구분	항목	장르	Publisher	판매량
HW	DSi	-	Nintendo	52,825
	PSP	-	Sony	39,382
	PS3	-	Sony	26,938
	Wii	-	Nintendo	26,781
	DS Lite	-	Nintendo	3,916
	Xbox360	-	Microsoft	3,035
	PS2	-	Sony	2,737
SW	Pokemon Heart Gold/Soul Silver (DS)	RPG	Pokémon	151,242
	Wii Fit Plus (Wii)	Sports	Nintendo	112,358
	Inazuma Eleven 2: Threat of the Invaders - Fire/Blizzard (DS)	RPG	Level Five	72,640
	Tomodachi Collection (Friend Collection) (DS)	기타	Nintendo	60,251
	Uncharted 2 : Among Thieves (PS3)	Action	SCE	55,063
	Okami (Wii)	Adventure	Capcom	25,080
	Wii Sports Resort (Wii)	Sports	Nintendo	21,359
	BeatMania IIDX 16: Empress + Premium Best (PS2)	Simulation	Konami	20,154
	Gran Turismo Portable (PSP)	Racing	SCE	19,152
	Undead Knights (PSP)	Action	Tecmo	18,168

[출처] Famitsu