

미국 게임시장 결산 및 전망

2008년 미국 게임시장 결산 및 2009년 전망

신 항 우

Entertainment Asia Network 대표

2008년 미국 게임 시장 결산 및 2009년 전망

 Entertainment Asia Network

January, 2009

Table of Contents

1. 2008년 미국 게임 시장 결산

(1) 북미 게임 시장 주요 트렌드

(2) 비디오 게임 하드웨어

(3) 비디오 게임 소프트웨어

(4) PC / 온라인 게임 시장

(5) 모바일 게임 시장

(6) 2008년 미국 게임 산업계 주요 뉴스

1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (1) 북미 게임 시장 주요 트렌드

2008년 약 20%의 성장이 예상되는 비디오 게임 소프트웨어 시장

- 아직 2008년 말 결산 데이터가 발표되지는 않았지만 시장 조사 기관들은 2008년 비디오 게임 소프트웨어 시장이 전년에 비해 약 20% 정도 성장하였을 것으로 예상하고 있다.
- 북미 지역에서 2008년 한 해 동안 총 3억개의 게임 타이틀이 판매 되었는데, 총 47개의 게임 타이틀이 1백만개 이상을 판매하였고, 그 중 12개 타이틀은 2백만개 이상을 판매하는 매우 성공적인 한 해 였다.

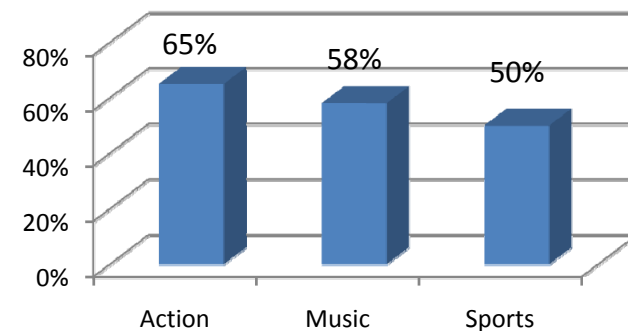
닌텐도의 Wii가 주도한 비디오 게임 하드웨어 시장

- 2008년 북미 지역에서는 총 41백만개의 게임기가 판매 되었는데, 닌텐도는 Wii와 DS 모두 12백만개 이상을 판매하는 기록적인 성공을 이루어냈다.
- 소니는 PS3, PS2, PSP를 합하여 약 11백만개를 판매하는데 그쳐 미국 내 게임기 점유율에서 마이너스를 기록하였으며, Xbox 360은 약 6백만개를 판매하였다.

음악 게임의 폭발적인 성장을 이룩한 한 해

- 마켓리서치 기관 Odyssey는 2008년은 음악 게임이 스포츠 게임을 누르고 액션에 이어 게임 부분 2위의 장르로 자리잡은 해였다고 발표 했다.
- 스포츠 게임은 전체 게임 유저들 중 62%가 플레이하는 게임이었는데, 50%로 감소하였으며, 음악 게임은 등장한 지 몇년 만에 58%로 2위에 올랐다.
- 또한 음악 게임은 전체 사용자의 53%가 여성으로 조사되어 기존 비디오 게임이 남성 위주였던 것에 반해 새로운 경향을 보여주고 있다.

미국 게임 유저들의 장르별 게임 플레이 비율



1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (1) 복미 게임 시장 주요 트렌드

성장과 구조조정의 명암이 교차했던 2008년 미국 비디오 게임 시장

- 2008년은 비디오 게임기 및 소프트웨어 시장 모두 20% 이상의 성장을 이룩한 한 해였다. 그러나 경제 침체와 맞물려 EA 등 메이저 퍼블리셔와 미드웨이 등 게임 제작사들이 구조 조정을 단행한 한 해였다.

평범한 한 해였다고 평가되는 2008년 미국 PC 게임 시장

- 전반적으로 다양한 전망들이 교차하는 가운데, 2008년 미국 PC 게임 시장은 평범한 한 해였다고 평가되는 것이 일반적이다. 시장 규모 추정에 관한 리서치 기관 마다의 예측이 상이한 가운데 닐슨 게임스의 조사에 따르면 미국 내 Top 10 게임 플레이 시간은 2007년 86시간에서 2008년 62시간으로 축소되었다.

임베디드 차세대 영상 매체의 대결장이었던 비디오 게임기 시장

- 2008년은 블루레이, HD-DVD 등 차세대 영상 플레이어 포맷이 게임기를 통해 한 판 전쟁을 벌였던 한 해였다고 할 수 있다. 2009년 가전 전시회 CES(Consumer Electronics Show)에서 블루레이(Blu-ray)는 최초로 대형 전시관을 설치하여 차세대 DVD로써 방문객들의 눈길을 사로잡을 예정이다. 블루레이 등 영상 포맷 시장 경쟁은 2009년에 어느 정도 윤곽이 들어날 예정이다.

모바일 게임 시장의 폭발적 성장과 버추얼 아이템의 성장

- 최근 발표된 In-Stat에 의하면 2008년 미국 모바일 게임 시장 규모는 10억 달러에 이르는 것으로 파악된다.
- 미국 내에서 모바일 콘텐츠 시장은 월페이퍼(Wallpapers)나 음악 다운로드 중심에서 게임, 가상 캐릭터의 구매 등으로 점점 확장되고 있는데, 2009년 미국에서는 모바일 콘텐츠 시장의 비약적인 성장이 예상되고 있다.

1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (2) 비디오 게임 하드웨어

Wii의 한 해였던 2008년

- 2007년 성장세를 기점으로 하락에 접어들 것이라고 예상되었던 전망과는 달리 2008년 역시 미국 내 비디오 게임 하드웨어 판매는 약 21% 증가한 것으로 파악되고 있다.
- 또한 바야흐로 북미 지역에서는 Wii가 비디오 게임 시장을 주도했다고 볼 수 있다.
- 2007년에 비해 4.8백만대를 더 판매하여 2007년에 비해 65%의 판매 상승을 기록한 Wii는 약 12백만대가 판매되어 소니의 PSP, PS3, PS2의 통합 판매량 보다 많이 판매되었다.
- 2008년 8월 가격 인하를 단행한 Xbox 360도 2007년에 비해 10%의 상승을 기록하며, 5.5백만개를 판매하였다.
- PS3도 2007년에 비해 42% 판매 성장을 이룩하였으나, PS2의 판매 감소로 북미 지역에서 소니의 비디오 게임기 판매 점유율은 2007년 33%에서 2008년 27%로 축소되었다.
- 휴대 게임기 판매에 있어서, 소니의 PSP가 2007년에 비해 5%의 판매 성장을 이룩하였으나, 닌텐도의 DS는 20%의 성장을 이룩하며, 소니를 매우 큰 격차로 따돌렸다.

2007-2008 미국 콘솔 판매 현황 (Unit)

North America	2008 Sales	2007 Sales	Change	Year-over-year
Wii	12,230,473	7,390,511	4,839,962	1.65
DS	11,874,436	9,929,469	1,944,967	1.20
X360	5,537,230	5,087,376	449,854	1.09
PSP	4,218,170	4,034,597	183,573	1.05
PS3	3,922,378	2,763,602	1,158,776	1.42
PS2	2,805,869	4,227,926	1,422,057	0.66
Total	40,588,556	33,433,481	7,155,075	1.21

미국 전체 콘솔 판매 현황 (Unit)

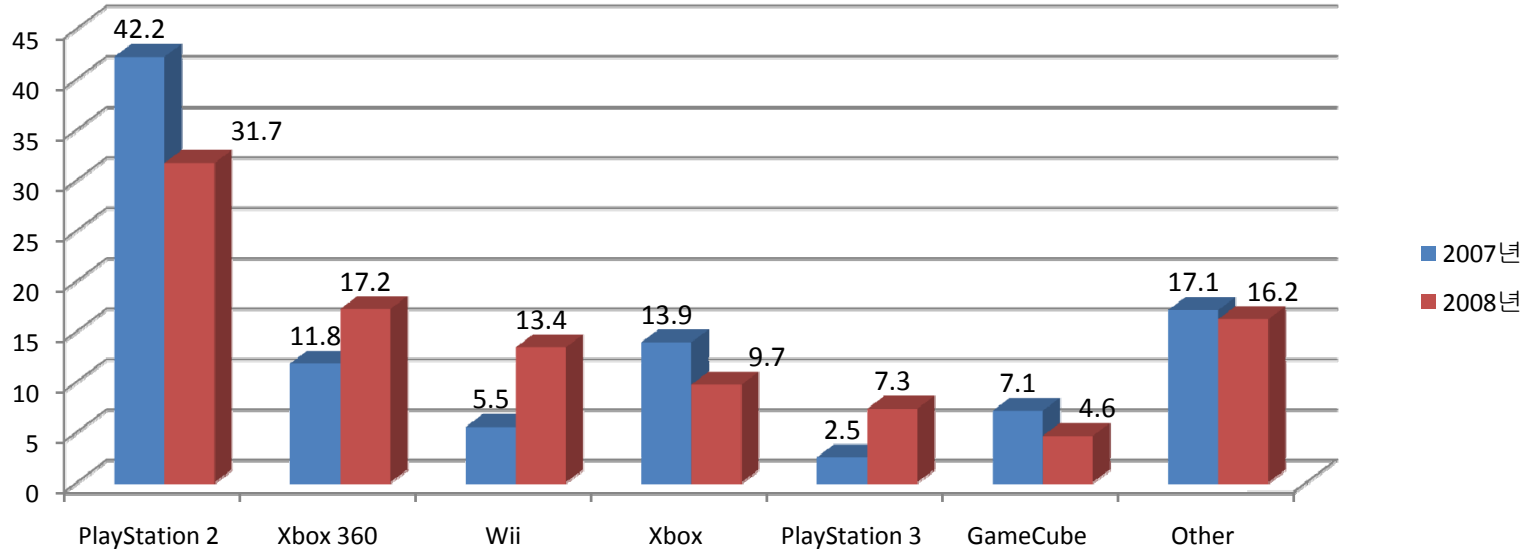
Console	2008	Total
Wii	12,230,473	20,849,892
DS	11,874,436	31,924,268
X360	5,537,230	15,707,869
PSP	4,218,170	15,514,302
PS3	3,922,378	7,432,633
PS2	2,805,869	49,654,920
GBA	60,524	41,469,766
GC	2,948	12,741,437
Total	40,652,028	195,295,087

1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (2) 비디오 게임 하드웨어

차세대 게임기 사용량의 증가

- 닐슨에서 발표한 자료에 따르면 2008년 미국 내에서 가장 많이 사용된 비디오 게임기는 2007년에 이어 PS2였다. 그러나 2007년 42.2%에 이르던 사용 점유율은 2008년 31.7%로 하락하였다.
- 닌텐도의 Wii는 2007년에 비해 3배에 달하는 성장을 기록하며 13.4%에 이르는 사용점유율을 기록하며, 2007년 사용점유율 5위에서 게임큐브와 Xbox를 제치고 2008년 3위에 올라섰다.
- Xbox 360, Wii, PS3 등 차세대 게임기는 사용량이 증가한 반면 PS2, Xbox, GameCube 등 구형 게임기의 사용량은 점차 감소되는 것으로 보고되었다.

2007-2008 미국 내 콘솔 사용량 (%)



*출처: The Nielsen Company, Data from April through Nov 2007 and from Jan through Oct 2008.

1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (3) 비디오 게임 소프트웨어

약 20%의 성장을 보인 비디오 게임 소프트웨어 시장

- 2008년 비디오 게임 소프트웨어 시장이 전년에 비해 약 20% 정도 성장하였을 것으로 예상되고 있는 가운데, 닌텐도의 게임 타이틀이 Top 20 중 13개가 랭크되어 게임 소프트웨어에서도 닌텐도의 저력을 보여주고 있다.
- 북미 지역에서 2008년 한 해 동안 총 3억개의 게임 타이틀이 판매 되었는데, 총 47개의 게임 타이틀이 1백만개 이상을 판매하였고, 그 중 12개 타이틀은 2백만개 이상을 판매하는 매우 성공적인 한 해 였다.

2008년 미국 Top 20 비디오 게임 타이틀 (Units)

Rank	Console	Name	Publisher	Sold in 2008	Total Units
1	Wii	Wii Sports	Nintendo	12,230,473	20,849,892
2	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	5,761,087	5,761,087
3	Wii	Wii Play	Nintendo	5,712,966	10,021,803
4	Wii	Wii Fit	Nintendo	5,166,662	5,166,662
5	Wii	Super Smash Bros Brawl	Nintendo	4,844,636	4,844,636
6	X360	Grand Theft Auto IV	Take 2	4,237,455	4,237,455
7	X360	Call of Duty: World at War	Activision	2,885,446	2,885,446
8	DS	New Super Mario Bros	Nintendo	2,848,289	6,666,111
9	X360	Gears Of War 2	Microsoft	2,754,056	2,754,056
10	PS3	Grand Theft Auto IV	Take 2	2,282,006	2,282,006
11	X360	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	2,102,505	4,872,057
12	DS	Pokemon Diamond / Pearl	Nintendo	2,021,738	6,423,101
13	X360	Madden NFL 09	Electronic Arts	1,994,334	1,994,334
14	DS	Nintendogs	Nintendo	1,989,565	8,390,831
15	DS	Mario Kart DS	Nintendo	1,948,544	5,070,679
16	DS	Brain Training	Nintendo	1,891,233	4,235,118
17	X360	Lego Indiana Jones	LucasArts	1,839,610	1,839,610
18	Wii	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision	1,786,005	2,981,226
19	DS	More Brain Training	Nintendo	1,737,804	3,149,588
20	Wii	Super Mario Galaxy	Nintendo	1,662,111	4,163,314

1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (4) PC / 온라인 게임 시장

주춤세를 보이며 위축된 PC 게임 시장

- 전반적으로 다양한 전망들이 교차하는 가운데, 2008년 미국 PC 게임 시장은 평범한 한 해 였다고 평가되는 것이 일반적이다.
- 시장 규모 추정에 관한 리서치 기관 마다의 예측이 상이한 가운데 닐슨 게임스의 조사에 따르면 미국 내 Top 10 게임 플레이 시간은 2007년 86시간에서 2008년 62시간으로 축소되었다.
- PC 게임의 강자인 World of Warcraft 의 주간 평균 이용 시간이 2007년 17시간(1,023분)에서 11시간으로 줄어 든 것은 PC 게임의 전반적인 약세를 보여주고 있다.

2007년 미국 Top 10 PC 게임 타이틀

Rank	Game Title	Publisher	AU%	Avg Minutes Per Week
1	World of Warcraft	Blizzard	0.792	1023
2	Sims, The	EA	0.177	298
3	RuneScape	Jagex Ltd.	0.147	688
4	Halo: Combat Evolved	Microsoft	0.145	451
5	Halo 2	Microsoft	0.131	466
6	Counter-Strike	Sierra Studios	0.114	504
7	Sims 2, The	EA	0.110	387
8	Madden NFL 07	EA	0.103	407
9	Grand Theft Auto	ASC Games	0.084	399
10	Counter-Strike	Valve	0.077	550

2008년 미국 Top 10 PC 게임 타이틀

Rank	Game Title	Publisher	AU%	Avg Minutes Per Week
1	World of Warcraft	Blizzard	0.723	671
2	Call of Duty 4	Activision	0.163	403
3	Halo: Combat Evolved	Microsoft	0.092	295
4	Sims, The	EA	0.09	213
5	Sims 2, The	EA	0.086	291
6	RuneScape	Jagex Ltd.	0.084	451
7	Diablo II	Blizzard	0.065	313
8	Team Fortress 2	Valve	0.063	371
9	Counter-Strike	Sierra Studios	0.062	282
10	Counter-Strike	Valve	0.061	426

*출처: The Nielsen Company, Data from April-Nov 2007 and from January-October 2008 .

1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (4) PC / 온라인 게임 시장

시장의 지배자들 사이에서 고전한 신규 MMO

- ‘Age of Conan’의 Funcom, ‘Warhammer Online’ Mythic Entertainment 등은 2008년 자사의 게임들이 성공을 거두지 못하였다고 시인한 반면, ‘WOW’, ‘Lord of the Rings Online’, ‘EverQuest II’ 등 게임의 확장팩은 사용자들로 하여금 성공적인 반응을 이끌어 냈다.
- 이러한 현상은 MMO 온라인 게임 시장의 신규 진입이 그 만큼 어렵다는 것을 보여주는 것으로, 향후에도 이러한 신규 시장 진입은 게임 회사들에게 커다란 도전이 될 것으로 전망된다.

부분유료화(Microtransaction) 모델의 성공적인 정착

- 2008년 미국 온라인 게임 시장에서 월정액 지불 모델은 다소 주춤해지지는 반면 부분유료화 모델은 나름 성공적인 정착을 한 해라고 평가되고 있는데, ‘Nexon’과 ‘Three Rings’와 같은 회사들이 미국에서는 새로운 부분유료화 모델을 선도하고 있다.

MMO Middleware의 본격적인 성장

- 2008년 MMO 게임에 있어서 게임 소비자들에게는 잘 알려져 있지 않는 게임 엔진들이 조용한 성장을 이룩하고 있다. BigWorld, the Icarus Platform, Multiverse, HeroEngine 등의 게임 제작 소프트웨어들은 이제 게임 제작사에서 신규 게임을 개발할 때 반드시 고려해야하는 요소가 되어가고 있다.

UCC Game 사이트의 등장

- 현재 베타테스트를 하고 있는 ‘Metaplace’와 Three Rings사에서 상업적으로 론칭한 ‘Whirled’는 미래 UCC 온라인 게임 산업의 성공 여부의 척도가 되고 있다. GUI 정도만 알려 자신만의 게임을 창작할 수 있게 만든 이러한 사이트들의 성공 여부가 미래 UCC 게임 및 온라인 게임 전반에 영향을 줄 것으로 예상된다.

1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (5) 모바일 게임 시장

스마트폰의 보급 확대 속에서 브랜드 모바일 게임의 강세

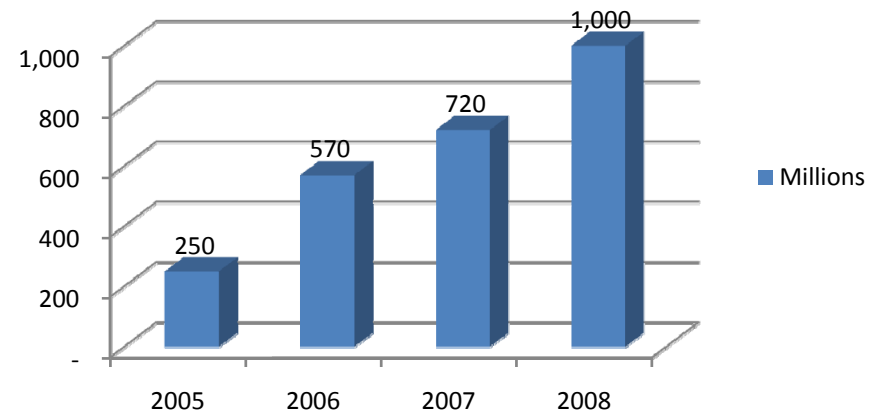
- 2008년 3사분기 미국 모바일 게임 시장은 기존의 브랜드 게임들이 인기를 이어갔으며, 이 중 테트리스는 총 7%의 매출 점유율을 기록하며 모바일 게임에 있어서 절대 강자로 자리잡았다.
- ‘The Strategic News Service’의 CEO인 마크 앤더슨(Mark Anderson)은 2009년 미국에서 모바일 게임을 위시한 모바일 애플리케이션은 커다란 산업적 화두가 될 것이라고 전망하였다.
- 2005년에 2억 5,000만달러에 불과했던 미국 모바일게임 시장은 2006년에는 5억 7,000만달러, 2007년에는 7억 2,000만달러를 기록하였으며, 최근 발표된 In-Stat에 의하면 2008년에는 10억 달러에 이르는 것으로 파악된다.

2008년 미국 3분기 Top 10 모바일 게임 타이틀

Rank	Game Title	Share of Revenue
1	Tetris	7.0%
2	Bejeweled	4.0%
3	Guitar Hero III	3.6%
4	Wheel of Fortune	2.6%
5	PAC-MAN	2.5%
5	The Oregon Trail	1.9%
7	Ms. PAC-MAN	1.7%
8	Are You Smarter Than A 5th Grader?	1.6%
9	Tetris Mania	1.6%
10	Surviving High School	1.2%

* Based on carrier-billed revenue at the top four U.S. carriers. Post-paid, personally liable lines only.

연도별 미국 모바일 게임 시장 규모



* 게임산업중장기계획 2008, In-Stat, ' Mobile Applications Series: US Mobile Gaming 2008'

1. 2008년 미국 게임 시장 결산 - (6) 2008년 미국 게임 산업계 주요 뉴스

시기	뉴스
2008년 1월	Paramount, New Line, HBO 등 미국의 주요 스튜디오들이 블루레이를 지지함과 동시에 MS가 블루레이 지지를 검토
2008년 2월	EA, 게임개발사 'Take Two'의 20억 달러 규모 인수전에 돌입
2008년 3월	제작사 미드웨이 주가 하락으로 위기에 처함. EA의 'Take Two' 인수전 적대적으로 선화
2008년 4월	Ubisoft 40개의 신규 타이틀 제작 발표, THQ 케주얼 게임 개발 발표, Wii Fit의 마케팅 예산 4천만불 초과 등 게임사들의 적극적인 사업 전개
2008년 5월	THQ, Viacom(Rock Band)등 매출의 급격한 성장 실적을 보였으며, Activision은 92%의 실적 성장을 기록. Xbox 360은 미국 내에서 최초로 1천만대를 돌파한 차세대 게임 콘솔이 되었음
2008년 6월	블루레이가 차세대 게임기의 표준이 될 가능성이 높아짐에 따라 PS3의 판매가 호조를 보임. 'Metal Gear Solid 4'가 6월 12일 출시되어 판매량 1위를 기록하며 PS3의 판매에도 긍정적인 영향을 줌.
2008년 7월	'E3 미디어 & 비즈니스 서밋'이 7월15일부터 사흘간 미국 LA 컨벤션 센터에서 열림. 2008년 E3에서는 '부담 없이 즐길 수 있는 캐주얼 게임에의 집중 투자', '여럿이 함께 즐길 수 있는 코옵(CO-OP, 협동) 모드 게임의 대거 출시', '사라지는 독점 게임, 대세는 멀티 플랫폼' 등이 화두가 되었음. 특히 그동안 소니 독점 콘텐츠를 제공하고 있던 스퀘어에닉스의 '파이널판타지13'가 멀티플랫폼을 선택한 것은 큰 화제가 되었음
2008년 8월	제작사 미드웨이 파산 위기에 처해 오스틴 스튜디오를 폐쇄하고 개발 중이던 타이틀 일부에 대한 개발 일정을 무기한 연기. 또한 전체 인력의 25% 감원 계획 발표.
2008년 9월	소니와 MS 모두 경제 침체의 장기화를 예상하고 게임기의 가격 인하 단행. EA는 'Take Two' 인수전 포기
2008년 10월	EA는 경제 위기에 영향을 받아 개발인력의 600여명을 해고하였으며, 향후 400여명을 추가로 감원할 방침을 발표. 이는 전체 인원의 10% 가량임.
2008년 11월	BMO Capital Markets에 참가한 MS, Ubisoft, 닌텐도 등의 중역들은 2009년 게임 시장을 낙관적으로 전망. NCsoft의 Richard Garriott 퇴사 발표.
2008년 12월	12월 연휴 시즌 실적이 예상에 못 미치자 EA는 내부 개발스튜디오 가운데 최소한 9개를 구조 조정하거나 폐쇄하고 성공 가능성이 작은 타이틀은 아예 출시 자체를 취소하겠다고 발표. 또한 2009년 3월 31일까지 이 같은 내용을 골자로 하는 구조조정 작업을 마무리해 연 1억2000만달러가량의 비용을 절감한다는 계획 발표.

Table of Contents

2. 2009년 미국 게임 시장 전망

- (1) 한 자리수 성장이 예상되는 미국 게임 시장
- (2) 융합 장르의 지속적인 시도 및 성장 예상
- (3) 닌텐도의 Wii 게임시장 제왕에 등극할 것인가?
- (4) 홈 엔터테인먼트 컨버전스와 게임
- (5) 모바일 게임 및 버추얼 아이템 시장의 성장

2. 2009년 미국 게임 시장 전망 - (1) 한 자리수 성장이 예상되는 미국 게임 시장

2009년 미국 엔터테인먼트 산업 전반의 위축세 예상

- 실물 경제의 지표를 나타내는 광고 시장은 2008년 경제 침체에도 불구하고, 베이징 올림픽과 미국 대선 등으로 2-4%의 소폭 성장을 이뤄낸 것으로 추정되고 있다.
- 2008년은 할리우드 영화 산업계가 2007년 대비 가파르기로 2%의 박스오피스 매출의 성장을 기록하며 한숨을 쉬며 마무리한 한 해였다. 이는 여름 휴가를 취소한 미국 소비자들이 극장이나, 가정에서 엔터테인먼트를 즐겼던 것으로 추정되며, 2009년에 까지 이러한 현상이 이어질 것으로는 전망되지 않는다.
- 2009년 미국의 메이저 스튜디오들은 2008년부터 시작한 인원 감축 및 비용 절감 등 대규모 구조 조정을 이어갈 전망이다, 제작비 투자에도 매우 보수적인 입장을 취할 것으로 전망된다.
- 비디오게임업체인 EA가 매출 감소로 1천 명을 감축하는 계획을 밝힌 것과 같은 맥락으로, NBC 유니버설은 500명을 해고했고, Viacom은 MTV와 파라마운트 영화사 등 산하 미디어 관련 기업에서 850명을 감축했으며, 타임워너 그룹의 워너브라더스와 월트 디즈니 그룹의 ABC도 올 1/4분기 인력 감축을 계획하고 있다.

2009년 한 자리수의 소폭 성장이 예상되는 미국 게임 산업

- 2008년 미국 게임 산업계는 예상과 달리 매우 큰 폭의 성장을 이루어냈다. 그러나 엔터테인먼트 전반에 드리워진 경제 침체의 영향은 2009년 미국 게임 산업계에도 영향을 주어 5-6%의 소폭의 성장세를 이룩할 것으로 전망된다.
- 또한 미국 비디오 게임 타이틀의 가격의 경우 인기 게임의 경우 PS3와 Xbox 360의 타이틀은 \$59, Wii의 경우 \$49를 유지할 것이나, 최상급 인기 타이틀 이외의 게임들은 다양한 형태로 가격 할인이 이루어 질 것이라고 전망된다.
- 모바일 게임이나, 버추얼 아이템 산업 등은 여전히 큰 상승세를 이어갈 것으로 전망되지만, 미국 내 게임 산업의 60% 이상을 차지하는 비디오 게임의 성장 둔화가 2009년 미국 게임 시장에 가장 큰 영향을 줄 것으로 전망된다.

2. 2009년 미국 게임 시장 전망 - (2) 융합 장르의 지속적인 시도 및 성장 예상

융합 장르(Trans-Genre)를 선도하고 있는 음악 게임

- 미국 게임 산업은 2008년 7월까지 94억 달러를 넘는 수익을 창출하였으며 이는 전년도 동기간보다 37% 앞서는 수치이다. 이런 성장세에는 기타히어로와 락밴드의 역할이 컸는데, 기타히어로 프랜차이즈 금액은 87%나 상승하였고 기타히어로 판매도 올해 82% 성장하였다.
- 기타 히어로 게임 시리즈에 수록된 밴드의 음악들은 큰 인기를 끌어 모았는데, 기타 히어로에 수록된 곡과 밴드의 음악이 수록된 음반 회사들과 음반 판매점들은 200%-300%의 매출 증가를 이루었다.
- 미국 비디오 게임 산업에 있어서 음악게임이 전체 시장의 30% 이상을 상회하는 등 폭발적인 성장과 함께 융합 장르(Trans genre)의 현상도 두드러지게 나타나고 있으며, 이러한 융합 장르는 비디오 음악 게임이 선도하고 있다.
- 이러한 음악 비디오 게임의 성장과 더불어 음악과 게임의 영역 구분이 모호한 ‘쌍방향 음악 창작’ 서비스 등도 활기를 띠고 있는데, Musinaut의 ‘MXP4’, Digimpro의 ‘YourSpin’, 국내 회사인 싸일런트뮤직밴드의 ‘뮤직쉐이크’ 등은 음악의 편곡, 작곡, 리믹스 등을 즐길 수 있는 쌍방향 음악 기술을 제공하고 있다.

온라인 게임 - TV 프로그램 등 융합 장르의 시도

- 2008년 비디오 게임 분야에서 음악 게임이 폭발적인 성장을 이룩하며, 게임에 등장한 음반 판매에 까지 커다란 영향을 주며 융합 장르(Trans-Genre)를 이끌었다면, 미국의 케이블 채널 Sci-Fi Channel과 Trion World Network의 ‘온라인 게임 - TV 프로그램’의 시도는 또다른 새로운 영역을 보여주고 있다.
- 2010년 방송될 것으로 예정되어 있는 이 하이브리드 게임쇼는 80-100년 후의 미래 지구를 배경으로 하며, 게임 사용자들의 참여로 인해 TV 프로그램의 스토리와 결론이 바뀌는 쌍방향 TV 프로그램이 될 것이다.
- 전 세계에서 최초로 시도되는 이러한 하이브리드쇼는 능동적인 게이머와 수동적이 TV 시청자들이 함께 즐길 수 있는 형태로 기획되었는데, 성공할 경우 게임 및 방송의 역사를 새로 쓸 분 아니라 미래 쌍방향 엔터테인먼트 산업에 지대한 영향을 미칠 것으로 예상된다.

2. 2009년 미국 게임 시장 전망 - (3) 닌텐도의 Wii 게임시장 제왕에 등극할 것인가?

2009년 미국 비디오 게임 하드웨어 시장의 핫 이슈 - 닌텐도 'Wii'

- 최근 콘솔 게임 분야에서 선두를 달리고 있는 닌텐도 Wii가 출시 2년 만에 소니의 플레이스테이션의 보급률을 넘어설 전망이다. 이는 마이크로 소프트의 'Xbox 360'과 소니의 '플레이스테이션3'의 저조한 실적에도 불구하고 홈 콘솔 게임 시장이 여전히 강력하고 판매율이 높다는 것을 입증하고 있다.
- '플레이스테이션2'는 보다 나은 그래픽과 공간 및 컨트롤 기능의 개선을 원하는 게이머들을 타깃으로 출시된 게임 장치이다. '플레이스테이션2'는 현재까지 꾸준히 판매가 되고 있으며 닐슨의 최근 조사에 의하면 미국 내 게이머들 사이에서 2008년 가장 많이 사용된 콘솔이라는 것으로 나타났다.
- 전 세계적으로 1.4억 개가 판매된 소니의 '플레이스테이션2'는 게임 분야에서 가장 인기 있는 게임 콘솔로 남아있다. 만약 Wii가 이러한 여세로 따라잡게 된다면 닌텐도는 곧 플레이스테이션2의 자리를 차지할 수 있게 된다. 'Wedbush Morgan Securities'의 Michael Pachter는 최근 2년간 Wii의 판매율은 플레이스테이션2에 매우 근접해 있으며 2009년 12월경에는 플레이스테이션 2를 Wii가 추월할 것이라는 견해를 밝혔다.
- 그동안 닌텐도 Wii는 게임을 즐기는 사람들에게 초점을 맞추며 경쟁 게임 콘솔보다 그래픽이나 프로세싱 면에서 다소 미약했다. Wii Fit과 Mario Kart Wii의 활약으로 Wii는 대단한 성공을 거두었지만 슈팅 게임이나 전통 롤 플레인 게임이 없다.
- Xbox 360이 12.4백만 개, 플레이스테이션3이 6.1백만 개 판매된 것과 비교하면 Wii는 2008년 11월까지 미국 내에서 15.4백만 개나 팔려나갔다. Wii는 11월 한 달에만 2백만 개 이상이 판매되어 크리스마스 등이 끼어 있는 12월을 제외하고는 사상 최대의 기록을 만들어냈다.
- 닌텐도 제품들은 비디오 게임 산업에 유행제 역할을 계속하고 있다. 2008년 11월 한 달 동안 닌텐도는 2007년보다 198% 성장을 이끌었다. 닌텐도 시스템은 2008년 11월 콘솔게임 판매의 59% 판매 점유율, 휴대용 게임기의 79% 판매 점유율 포함하여 모든 게임 하드웨어 판매율의 66% 점유율을 차지했다.
- 또한 최근 Wii Sports 타이틀은 콘솔 게임 역사상 가장 많이 판매된 슈퍼마리오의 판매 실적을 추월했다. VG Chartz에 따르면 NES 슈퍼마리오가 40.24백만 개 팔린 것과 비교하여 닌텐도의 동작 감지게임 Wii Sports는 세계적으로 40.52백만 개가 판매되었다고 발표했다.

2. 2009년 미국 게임 시장 전망 - (4) 홈 엔터테인먼트 컨버전스와 게임

홈 엔터테인먼트 시스템의 컨버전스의 한 가운데에 있는 게임

- 2008년의 엔터테인먼트 및 미디어 산업의 트렌드였는데, 2009년에도 지속될 것 중 하나는 홈 엔터테인먼트에 있어서의 네트워킹, 미디어, 인터넷 등의 '컨버전스(Convergence)' 현상이다. 이러한 현상은 향후 몇 년간 지속될 것으로 예상되는데, 음악과 비디오 시그널들을 가정에 배급시키는 다양한 기기들이 출시될 것으로 예상되며, 인터넷 또한 단지 컴퓨터에서만이 아닌 안방의 TV에까지 공급될 것이다.
- 지금까지 가장 성공적인 거실(living-room)용 웹 비디오 솔루션은 아마도 게임 콘솔일 것이며, 2009년에도 그것은 변함이 없을 것으로 전망된다.
- 우편을 이용한 DVD 대여 업체인 넷플릭스(Netflix)는 2008년 마이크로소프트와 손잡고 자사의 영화 콘텐츠 스트리밍을 Xbox 360을 통해 시범 서비스를 실시하였는데, 마이크로소프트는 구체적인 숫자를 밝히지 않고 있지만, 미국 내 12백만 Xbox 360 사용자 중 8.3%에 이르는 1백만 사용자들이 2009년 이 서비스를 사용하게 될 것으로 전망된다.
- 마이크로소프트와 인텔, 그리고 PC 제조사들은 TV에 적용되는 다양한 미디어 PC들을 선보이고 있는데, 이 미디어 PC들은 비디오 녹화 기능, 음악 녹음 기능 등을 추가하여 오피스 사용 PC의 성능을 능가하고 있다. 그러나 이러한 흥미진진한 신 개발품들이 시연되고 있음에도, PC를 홈 엔터테인먼트 시스템에 설치한다는 정서는 소비자들에게는 아직 좀 이른 감이 없지 않아 있다.
- 2008년 야후와 인텔은 넷TV(Net-enabled TVs)라는 프로토타입을 선보였는데, 야후가 제공한 '위젯(widgets)' 인터페이스를 통해 유튜브(YouTube)와 훌루(Hulu)의 비디오를 스트리밍하고, 플리커(Flickr)의 사진을 진열하는 것이었다.
- LG 또한 최근 넷플릭스(Netflix)와 손잡고 별도의 셋톱박스 없이 넷플릭스의 영화를 인터넷으로부터 다운 받아 상영할 수 있는 TV 세트를 개발 중이다. 2008년 미국의 DVD 대여 체인 사업자들과 한국의 가전 기업들은 공동 협력하여 셋톱박스, 블루레이 DVD 플레이어 등을 출시하였다.

2. 2009년 미국 게임 시장 전망 - (5) 모바일 게임 및 버추얼 아이템 시장의 성장

모바일 게임 및 부분유료화와 연계된 버추얼 아이템 시장의 성장

- 미국의 경제 침체로 소비가 위축될 것이 예상되는 가운데, 2009년 모바일 어플리케이션(mobile-phone applications)들은 무료나 저가로 판매될 것으로 예상된다. 일례로 애플사의 온라인 어플리케이션 스토어에는 많은 무료 어플리케이션들이 다운로드를 기다리고 있으며, 유료도 대부분 \$10 이하에 판매되고 있다. RIM(Research In Motion)의 블랙베리나 노키아, 마이크로소프트, 구글 등이 제작한 모바일 기기에서도 이러한 현상은 공통적으로 나타나고 있다.
- 'The Strategic News Service'의 CEO인 마크 앤더슨(Mark Anderson)은 2009년 미국에서 모바일 어플리케이션은 커다란 산업적 화두가 될 것이며, 관련 기업들이 많은 투자를 지속할 것이라고 전망하고 있다. 애플은 이러한 트렌드의 선봉에 설 것이며, 향후 미국 내에서 스마트폰은 매우 커다란 시장을 형성하게 될 것이라고 전망하고 있다.
- 애플사는 모바일 어플리케이션과 관련한 매우 인상적인 기록들을 가지고 있는데, 2008년 12월 현재 10,000개 이상의 어플리케이션이 iTunes 사이트에서 판매 또는 무료 다운로드 되고 있으며, 3억 개 이상의 어플리케이션이 'iPhone'과 'iPod Touch' 사용자들에 의해 이미 다운로드 되었다. 이러한 수치는 iTunes 사이트가 어플리케이션 스토어를 오픈한 지 21주 만에 기록한 것으로서 하루에 약 2백만 건의 다운로드가 이루어졌음을 보여주고 있다.
- 애플사의 'iPhone' 어플리케이션의 평균 가격은 \$3.06인데, 3억 개의 총 다운로드 수를 곱해보면 애플사의 모바일 어플리케이션 매출은 약 10억 달러에 이르는 것을 알 수 있다. 이 10억 달러의 매출 중 모바일 어플리케이션 개발사에 70%가 애플사에 30%의 수익이 배분되는 것을 감안하면 애플사는 모바일 어플리케이션 스토어를 오픈한 지 4개월도 채 안되어 3억 달러 이상의 매출을 올린 것으로 파악되고 있다.
- 또한 모바일 사용의 증가로 아바타와 같은 가상 캐릭터(Virtual Goods)의 사용도 폭발적으로 증가할 것으로 예상된다. 이미 미국의 가상 캐릭터 시장은 12억 달러 시장을 형성하고 있으며, 2010년 까지 60억 달러의 시장을 기록할 것으로 전망된다. 이는 2008년 미국 전체 박스오피스 96억 달러의 60%를 상회하는 것으로 미래 미국 내 가상 캐릭터 시장이 매우 커다란 잠재 시장을 가지고 있음을 보여주는 것이다.



Thank You!

From & Los Angeles