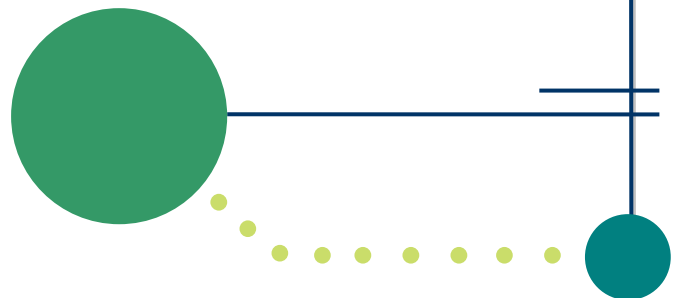




## 북미 게임 시장 동향

- MS, Xbox360 가격인하 단행...미래 시장 선점 위한 포석
- 온라인과 콘솔 수년 내 통합될 것...MS
- RealNetworks 게임사업, 올 2분기 3,500만 달러 매출 올려
- **M&A** 게임 유통 업체 GameStop, 노르웨이, 뉴질랜드 유통업체 인수
- 북미 PAX 게임쇼, 이용자 참여형 전시회로 부상
- 차세대 콘솔게임기, 2012년 이후에나 등장 전망
- **STAT** 美 모바일게임 시장규모 및 성장률(2007-2012)
- **STAT** 북미 콘솔 HW/SW 판매량(8월)



## MS, Xbox360 가격인하 단행...미래 시장 선점 위한 포석

### ● MS, 일본에 이어 미국에서도 Xbox360 가격 인하

- ◆ MS, 일본 내 콘솔게임기 Xbox360 가격 30% 인하
  - 일본에서 경쟁사인 Nintendo는 667만 대의 Wii를 판매했고, Sony는 232만 대의 PlayStation3 판매실적을 기록한 반면, MS는 68만4,695 대의 저조한 판매 실적을 거둠
  - 이번 가격 인하를 통해 경쟁사보다 낮은 가격으로 판매, 일본 내 시장 점유율이 크게 증가할 것으로 예상
- ◆ MS는 미국시장에서도 지난 5일부터 그 동안 279 달러에 판매됐던 Xbox360 Arcade를 80 달러 내린 199달러로 대폭 인하한다고 밝힘
  - 349 달러에 판매됐던 60GB 하드드라이브 장착 모델은 299 달러까지 인하하고 120GB 하드드라이브를 장착한 고급 모델은 450 달러에서 399 달러로 인하
  - 이는 콘솔게임기 판매 1위를 차지하고 있는 Nintendo의 Wii보다는 50 달러, 경쟁 제품인 Sony의 PlayStation3보다 201 달러 낮은 수준
  - Xbox360 인하 가격  
Xbox360 Arcade : \$199  
Xbox360 Premium : \$299  
Xbox360 Elite : \$399

### ● 가격인하 파장 및 전망

- ◆ 콘솔 게임기 업체로는 처음으로 콘솔게임기 시장의 심리적 가격 저항선으로 여겨졌던 200달러 아래로 인하한 것이어서, 콘솔 게임 시장에 미치는 파급력이 상당할 것으로 예상됨
- ◆ MS의 Xbox360 가격인하는 수익성 강화가 아닌 미래 콘솔게임 시장 점유율 확대를 위한 조치로 분석되고 있음
  - Xbox360과 Xbox Live 부문을 담당하고 있는 Aaron Greenberg 이사는 "게임 콘솔 판매량의 4분의 3 정도는 하드웨어 가격을 내리고 난 뒤 발생했다"며 이번 가격 인하 조치가 판매 증진으로 이어질 것으로 기대
- ◆ 그러나 한국의 경우 연말까지는 가격 인하 계획이 없는 것으로 알려짐

## 온라인과 콘솔 수년 내 통합될 것...MS

### ● MS, 국내 온라인게임사와 협력 통해 Xbox360용 온라인게임 개발 중

- ◆ MS Interactive Entertainment 사업부 부사장인 Shane Kim은 가까운 미래에 온라인과 콘솔게임이 융합, 콘솔게임을 온라인 상에서도 즐길 수 있을 것으로 전망

- 그는 한국 온라인게임의 해외 시장 성공 가능성을 높게 평가하며 한국의 잘 개발된 온라인게임은 서양에서도 성공할 가능성이 충분하다고 언급함
- 그는 북미 시장을 두드리고 있는 한국 온라인게임업체에게 “현지화가 열쇠”라며 북미 지역 게임 이용자의 정서와 특징을 파악하는 게 급선무라고 제언
- 또 “지금까지 나온 한국 온라인게임이 현지화를 성공적으로 했는지는 미지수지만 부분 유료화 등 비즈니스 모델은 상당한 가치가 있다”고 평가
- ◆ 그는 “현재 MS는 한국의 온라인게임사와 Xbox용 온라인게임 개발을 준비하고 있다”고 밝힘
- 또 “온라인게임과 콘솔게임의 경계는 이미 무너졌으며 세계 우수 콘솔게임업체들과 기술력이 뛰어난 한국 온라인게임업체들의 협력은 시대적 흐름”이라고 덧붙임

### ● Xbox의 Target은 Mass Market

- ◆ MS는 앞으로 최근 Xbox 게임기 가격을 인하한 데 이어, 폭력성을 줄인 게임 타이틀 비중을 늘려 Mass Market을 공략할 계획

## RealNetworks 게임사업, 올 2분기 3,500만 달러 매출 올려

### ● RealNetworks, 게임사업 호조로 매출 10% 증가

- ◆ 올 2/4분기 RealNetworks는 게임사업을 통해 전년대비 40% 이상 증가한 3,500만 달러의 매출을 올림
  - 이 같은 게임사업 실적 호조에 힘입어 총 매출이 전년 대비 10% 성장한 1억 5,260만 달러를 기록함
- ◆ 그러나 올 2/4분기 RealNetworks의 총 이익은 지난해 흑자를 냈던 것과 달리, 130만 달러의 손해를 본 것으로 나타남

### ● 내부 평가

- ◆ 이와 관련 RealNetworks의 CEO인 Rob Glaser는 "올 2/4분기에 음원제공 서비스인 Rhapsody ‘Music Without Limits’ 캠페인을 개시, 모든 메이저급 저작권자로부터 합법적인 모바일 음원과 mp3를 제공받는 등 내적 역량을 키우는 데 집중했다"며 수치 이면의 내실에 주목할 것을 요구함

## 게임 유통 업체 GameStop, 노르웨이·뉴질랜드 유통업체 인수

### ● GameStop, 해외 유통업체 인수

- ◆ GameStop이 지난 7월, 뉴질랜드 최대 게임 소매상점 Gamesman을 인수, 뉴질랜드와 오스트레일리아에 308개 점포를 확보. GameStop은 올해 초 네덜란드 게임 소매상 Free Record Shop의 노르웨이 점포 49 곳을 확보한 바 있음
  - GameStop은 스칸디나비아 지역에 이미 100여 개 점포를 확보하고 있었음
- ◆ GameStop은 현재 전세계 5,000여 개의 점포를 확보, 고속 성장세를 이어가고 있음
  - 현재와 같이 매년 500개의 새 점포를 여는 추세라면 앞으로 3~4년 내 미국 시장의 수용능력이 50% 이상 증가할 것으로 전망됨
  - GameStop은 이미 미국에서는 직접적인 경쟁자가 없으며, 다만 Best Buy, Blockbuster, Target, Walmart와 같은 매장에서 콘솔게임도 함께 취급하고 있는 정도임

### ● 중고 매출 상승으로 이익 3배 증가

- ◆ GameStop은 시장의 예상을 뒤엎고 올 2분기 5,720만 달러의 이익을 올려, 전년 동기 2,180만 달러 대비 3배 가량 증가했으며, 매출 또한 18억 달러로 전년 동기 13억 4천만 달러보다 34.8% 증가한 것으로 나타남
- ◆ 이는 경기 침체에 따른 중고 게임 매출 상승에 따른 것으로 분석됨
  - GameStop의 2008년 2분기 판매량에서 중고 게임의 비율은 26.1%에 불과하나, 매출 비율은 49.7%에 달하는 2억 3,400만 달러인 것으로 조사돼, 판매량 대비 수익성이 좋음
  - GameStop의 중고 게임 매매 방식은 타이틀 가격의 30%를 현금 포인트로 제공하면서 중고 게임을 사들인 후, 다시 정가보다 5달러 가량 저렴하게 소비자에게 되파는 식으로 최대 수입원 중 하나임
- ◆ 그러나 2~3년 내 온라인 다운로드 시장이 커지면서 GameStop과 같은 기존 오프라인 유통업체에게는 장기적인 위협이 될 수 있다고 전문가들은 지적하고 있어, 이 같은 성장세가 지속될 것인지 귀추가 주목되고 있음
  - 실제로 Age of Conan으로 유명한 게임개발사인 Funcom은 PC 게임 판매량의 3배~10배가 불법 해적판이 차지하고 있는 점을 들어, 오프라인 유통을 중단하고, 온라인 다운로드만 제공하고 있음

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

## 북미 PAX 게임쇼, 이용자 참여형 전시회로 부상



### 2008 PAX 게임쇼, 관람객 4만 명 몰려

- ◆ PAX(Penny Arcade Expo)는 개최 첫 해 아케이드게임 전시회로 3천300명의 관객을 모으는데 그쳤던 반면, PAX2007부터는 플랫폼을 총 망라한 종합 게임쇼로 발돋움해, 올해 4회 행사에서는 3만9,000여 명의 관람객을 불러모으는 등 크게 성장하고 있어 업계의 주목을 받고 있음
  - PAX2008은 비디오, PC, 온라인, 보드 등 각 플랫폼의 게임을 전시하고 이용자들이 이를 직접 체험할 수 있게 하는 형태의 게임 전시회

### 성장 요인

- ◆ PC 게임 체험존, 보드 게임 체험존 등 이용자 직접 참여 공간 다수 배치
  - 미국 NBA, MLB, NHL 등 스포츠 캐릭터 카드 제조 업체인 어퍼덱(Upper Deck)사는 Blizzard의 WoW를 트레이딩 카드 게임으로 만들어 공개함
  - 판타지 플라이트 게임즈(Fantasy flight games)는 우주 전쟁을 배경으로 삼은 ‘배틀스타 : 갤럭시카’를, 프라이버티어 프레스(Privateer press)는 ‘2003 베스트 판타지 미니어처 어워즈’를 비롯해 각종 상을 휩쓸었던 인기 보드게임 ‘워머신(Warmachine)’을 선보임
  - 출판업체와 관계없이 전시 조직위 측에서 제공한 대규모 PC 게임 체험존이 마련
- ◆ 캐릭터 상품 판매
  - Namco의 28년 된 콘솔게임 ‘팩맨’의 캐릭터 상품 등 다양한 캐릭터 판매 부스 배치
  - 캐나다에 본거지를 두고 있는 일본만화 유통·제작업체 UDON Entertainment는 인기 게임 ‘스트리트 파이터’의 만화책과 카드게임의 캐릭터를 디자인했던 ‘조 NG’를 PAX 부스에 배치해 즉석에서 일러스트를 그려 배포하는 이벤트 진행
- ◆ 뿐만 아니라 PAX 2008에는 MS, Sony, Nintendo 등 콘솔 플랫폼 업체와 EA, THQ, Activision-Blizzard, Ubisoft, NCsoft 등 주요 게임개발사들이 참여해 세계 3대 게임쇼 못지 않은 라인업을 보여줌

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

## STAT 美 모바일게임 시장규모 및 성장률(2007-2012)

### 모바일게임, 비싼 요금이 사용자 저변 확대의 걸림돌

- ◆ 시장조사업체인 eMarketer에 따르면, 모바일게임 자체의 유료화는 물론이고 다운로드에 소요되는 데이터 요금 역시 시장확대의 장애요소로 작용하고 있음
  - 실제로 데이터 요금이 게임 가격을 초과하는 경우도 드물지 않아 이동통신 사용자 일반으로의 저변확대가 상당 수준 지체되고 있는 것으로 파악됨

## 게임산업

- 미국 이통사들의 모바일게임 전략은 아직도 Walled-Garden 틀에서 벗어나지 못해 다양한 게임 콘텐츠가 부족함
- ◆ 향후 중국, 인도 등의 인구 대국이 일본과 더불어 모바일게임의 최대 시장으로 부상할 전망
  - 그러나 미국의 경우도 데이터요금제와 고사양 단말기 보급확대에 힘입어 세계 최대 규모의 광고시장을 매출원으로 활용할 여지가 충분
  - 실제로 시장조사업체인 Screen Digest에 따르면, 2009년 북미 모바일게임 시장규모는 11억 6,000만 달러로 전세계 모바일게임 시장의 39.9%를 차지하면, 아시아를 제치고 시장점유율 1위로 부상할 것으로 전망됨

Figure 전세계&미국 모바일 게이머 및 게임 시장규모 추이(2007-2012)

US Mobile Gamers and Mobile Game Spending, 2007-2012 (millions)							Mobile Gaming Revenues in North America, 2007-2012 (millions and % worldwide market share)	
	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2007	2008
Mobile gamers	23	31	37	44	50	57	\$734.7 (33.3%)	\$930.5 (36.4%)
<b>Total mobile game spending*</b>	<b>\$344</b>	<b>\$550</b>	<b>\$712</b>	<b>\$883</b>	<b>\$1,016</b>	<b>\$1,147</b>	\$1,160.8 (39.9%)	\$1,346.6 (42.0%)
of which: ad-supported mobile game spending**	\$17	\$41	\$71	\$110	\$152	\$206	\$1,444.9 (42.4%)	\$1,534.6 (42.8%)

Note: \*spending to download mobile games to a mobile handset, smartphone or PDA, including ad-supported spending; \*\*includes ads on mobile game Websites and in-game advertising  
Source: eMarketer, August 2008

Source: Screen Digest, "Mobile Gaming Value Chain: Opportunities for Publishers, Developers and Network Operators," provided to eMarketer, July 2008

[출처] eMarketer, Screen Digest

## 차세대 콘솔게임기, 2012년 이후에나 등장 전망

### ● 기존 패턴에 따르면 차세대 콘솔게임기 발매 시기는 2009년

- ◆ Sony의 'PlayStation2' 발매 후 'PlayStation3'를 시판하기까지는 6년 소요됐으며, 닌텐도가 '게임큐브'를 선보인 후 'Wii'를 시판한 기간은 5년, MS가 'XBOX' 발매 후 'Xbox360'의 출시 시기는 4년 밖에 걸리지 않아, 이러한 사이클로 비디오게임기가 개발 된다면 차세대 게임기는 2009년에 발매가 되어야 함

### ● 실제로는 2012년 후에 발매 가능할 것으로 전망

- ◆ 그러나 Forbes에 따르면, MS, Nintendo, Sony 등 세계 주요 콘솔게임기 업체들이 기존 하드웨어에 투입한 자금과 현재 콘솔게임기의 판매 실적을 고려할 때, 새로운 콘솔게임기의 등장은 당분간 기대하기 힘들다는 주장이 대두
  - 다국적 게임개발·배급사인 THQ의 브라이언 페렐 CEO는 "새로운 시스템은 아직 필요하지 않다"고 지적하며 "지금의 콘솔게임기는 시판 초기단계에 있기 때문에 가격 하락의 여지가 남아 있어 앞으로 크게 성장할 것"이라고 전망
  - Xbox360의 인기 게임인 'Gears of war' 시리즈 개발사인 Epic의 마이크 캡스 사장은 "빨라도 오는 2012년까지는 새로운 시스템이 등장하지 않을 것"이라 예측하며, "다음

## 게임산업

시스템의 등장은 오는 2018년이 될 수 있다”고 전망

- ◆ MS, Nintendo, Sony 등 세계 주요 콘솔게임기 업체들 역시 아직 차세대 콘솔게임기에 출시에 대한 구체적인 일정은 없는 것으로 알려짐

### STAT 美 콘솔 HW 판매량

Table 美 콘솔 HW 판매량 (8.25~8.30)

순위	HW	8.25~8.30	8.18~8.23	증감
1	Wii	121,041	125,454	-4%
2	DS	153,977	137,013	+12%
3	Xbox360	51,978	47,734	+9%
4	PSP	63,618	71,382	-11%
5	PS3	72,479	69,528	+4%
6	PS2	35,625	37,476	-5%

[출처] VGChartz

### STAT 美 콘솔 SW 판매량

Table 美 콘솔 SW 판매량 (8.25~8.30)

순위	플랫폼	게임명	퍼블리셔	주수	주간 판매량	누적 판매량
1	Wii	Wii Sports	Nintendo	93	121,041	13,906,592
2	Wii	Wii Fit	Nintendo	15	90,340	1,909,556
3	X360	Madden NFL 09	Electronic Arts	3	89,502	969,136
4	Wii	Mario Super Sluggers	Nintendo	1	78,546	78,546
5	X360	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	1	72,017	72,017
6	X360	Tales of Vesperia	Namco Bandai	1	57,792	57,792
7	Wii	Wii Play	Nintendo	81	51,560	7,041,529
8	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	18	48,883	2,948,331
9	Wii	Tiger Woods PGA Tour 09 All-Play	Electronic Arts	1	48,836	48,836
10	PS3	Madden NFL 09	Electronic Arts	3	48,101	598,148

[출처] VGChartz

### Point

- Tiger Woods PGA Tour 시리즈(Xbox360, Wii), Mario baseball game (Wii), Tales of Vesperia(Xbox360)의 영향으로 전체 HW 판매량이 다소 증가
- 6개의 Wii용 게임이 10위 안에 들었으며, Soul Calibur IV (Xbox360, PS3)는 순위에서 탈락
- 9월 5일 Xbox360 가격 인하로 인한 HW 판매량 변화가 기대됨