

중국업체들이 이를 극복할 정도의 저력은 있다며 위기설을 일축함

[출처] SinoCast, 2008.07.16



일본 게임 시장 동향

日 Nintendo, 매출 증가세 둔화

● Nintendo 전년 동기 대비 매출 증가세 둔화된 2008년 Q2 실적 발표

- ◆ Nintendo는 매출, 영업이익, 순이익 등에서 모두 호조를 보였으나, 2/4분기 매출 증가율이 22.4%로 지난해 2/4분기 매출 증가율 160%에 비해 성장세가 크게 둔화된 것으로 드러남
 - Nintendo가 발표한 2/4분기 결산 보고서에 따르면, 매출은 전년 동기 대비 24.4% 증가한 4,233억 8,000만 엔, 영업이익은 전년 동기 대비 31.5% 증가한 1,191억 9,200만 엔, 순이익은 전년 동기 대비 33.7% 증가한 1,072억 6,700만 엔으로 집계됨

● NDS 및 NDS Lite의 日 내수시장 판매 부진

- ◆ 휴대형 게임기 'Nintendo DS' 및 'Nintendo DS Lite'의 2/4분기 판매실적을 살펴보면, 북미와 유럽 등 해외시장에서의 판매는 증가한 반면, 일본 내수시장의 판매는 감소한 것으로 나타나 대조적인 양상을 보임
 - 2/4 분기 'Nintendo DS'와 'Nintendo DS Lite'의 총 판매대수는 전년 동기 대비 4만대 감소한 694만대로, 내수시장에서는 전년 동기 대비 72.1% 감소한 58만대, 북미시장에서 전년 동기 대비 13.4% 증가한 271만대, 그리고 기타 지역에서 전년 동기 대비 46% 증가한 365만대를 판매한 것으로 나타나, 2/4분기말 누계 판매 대수 7,754만대를 기록한 것으로 집계됨
 - 그러나 게임기의 판매 감소에도 불구하고 이들 게임기의 전용 소프트웨어 판매 수는 전년 동기 대비 6.8% 증가한 3,659만개로 누계 판매대수가 무려 4억 619만개에 이를 것으로 조사됨

● Nintendo 'Wii', 일본 내 판매 대수 감소

- ◆ 한편 Nintendo 'Wii'의 판매 대수는, 전년 동기 대비 50.7% 증가한 517만대로 나타났으나 이 또한 일본 내수시장에서는 판매 대수는 감소하고, 북미 및 유럽시장에서는 호조를 띠는 양극화 현상을 보인 것으로 조사됨
 - 각 지역별 판매대수를 살펴보면, 일본 내수시장에서는 전년 동기 대비 44.2% 감소한 53만대, 북미지역에서는 전년 동기 대비 73.6% 증가한 250만대 그리고 기타 지역에서는 전년 동기 대비 106.7% 증가한 215만대를 판매하여 2/4분기 말 기준 누계

판매 대수 2,962만대를 기록한 것으로 집계됨

- 소프트웨어 판매수도 게임기 판매 호조에 힘입어 전년 동기 대비 152.9% 증가한 4,041만개로, 누계 판매 수에서 1억 8,885만개를 기록

Nintendo의 2008년 향후 전망

- ◆ Nintendo는 향후 2008년 회계연도 기간 동안 매출은 전년 대비 7.6% 증가한 1조 8,000억엔, 영업이익은 전년동기 대비 8.8% 증가한 5,300억엔, 순이익은 전년동기 대비 26.3% 증가한 3,250억 엔 규모에 이를 것으로 전망함
- ◆ 또 Nintendo DS 및 Nintendo DS Lite는 2,800만 대, Wii는 총 2,500만 대가 판매될 것으로 예상함

[출처] Gamasutra, 2008.07.30

Sony, 게임사업 전략 공개...非게임콘텐츠에 주력할 것

Sony, 본격적인 성장 체제 돌입 위해 노력

- ◆ 세계 2위 가전업체인 Sony는 지난 2005년 9월부터 시작된 3년 간의 구조조정을 마치고 향후 3년간 167억 달러 규모의 매출을 목표로 본격적인 성장 체제에 돌입할 것이라고 지난 6월 말 밝힘
- Sony는 2005년 9월부터 올 3월까지 약 3년간 수익성 개선을 위해서, 1만 2,000명을 정리해고하고, 게임사업부의 핵심을 이루고 있는 Cell 프로세서 및 RS-X 이미지 처리 칩 생산 시설을 포함한 11개 생산시설을 Toshiba에 매각하고, 상품 포트폴리오의 20%를 감축하는 등 강도 높은 구조조정을 해옴
- 그러나 이 같은 Sony의 노력에도 불구하고, 지난해 8조 8,700억 엔 매출에 3,745억 이익을 올려 4.2%의 영업이익률을 기록하는 데 그침

Sony의 목표: 네트워크 가전 및 엔터테인먼트 분야의 글로벌 선도 기업

- ◆ “네트워크 가전 및 엔터테인먼트 분야의 글로벌 선도 기업”을 목표로 추진하고 있는 이번 성장 전략에 따라, Sony는 2011년까지 10%대의 자기자본이익률(ROE: Return on Equity)을 목표로 하고, 2010년까지 최소 5%대의 영업이익률을 달성한다는 목표를 세우고 있음
- 그러나 이 같은 목표치는 경쟁사인 Matsushita의 10%대의 영업이익률 목표에 비해 여전히 낮은 수준임

PS3의 부진

- ◆ 지난해 게임사업부는 차세대콘솔게임인 PS3의 부진한 판매실적으로 인해, 1,245 억 엔의 영업손실을 기록

- ◆ 실제로 PS3는 경쟁상품인 Wii, Xbox360에 비해 상대적으로 높은 가격과 풍부하지 않은 게임타이틀로 인해 누적 판매량은 3위를 기록하고 있는 실정
 - Sony는 PS3를 지난해 당초 목표했던 1,100만 대에 미치지 못하는 924만 대를 판매

● Sony, PS3의 부진 극복 위해 가격인하와 게임 외 콘텐츠 활용 확대 추진

- ◆ Sony는 이러한 부진을 극복하기 위해, 게임 이외의 콘텐츠 활용을 확대하고, 가격을 인하하는 것을 고려하고 있음
- ◆ 먼저, Sony는 지난 2006년 11월 PS3 출시 후, 생산원가 이하로 판매해왔으나 여전히 상대적으로 가격이 비싸 매출이 부진하자 지난 가을 가장 비싼 부품이었던 PS2용 SW 호환칩을 제거한 저가형 PS3를 출시함
- ◆ 둘째, 게임 외의 부가 수익을 창출하기 위해, 2011년까지 PS3 뿐만 아니라, Vaio PC, Bravia 평면 TV 등 90% 이상의 주력 상품에 무선 네트워크 기능을 장착하고, PS3, PSP, Bravia TV, PMP 등의 핵심 제품군을 창구로 한 동영상 서비스도 전개할 계획
 - 그 첫 걸음으로 Sony Pictures Entertainment가 올 여름 개봉할 예정인 영화 "Hancock"를 DVD 출시에 앞서 인터넷을 통해 독점적으로 공급할 계획인 것으로 알려짐
- ◆ Sony는 이 같은 전략을 통해 한 때 현금 창출 역할을 했던 게임사업부의 부활을 이끌어낸다는 구상
- ◆ Sony의 CFO인 Nobuyaki Oneda는 이러한 가격인하와 PS3용 게임 타이틀 확보에 내년 PS3 판매실적은 개선될 것으로 전망함
- ◆ 한편 PSP의 경우 꾸준한 성장세를 유지하고 있는 것으로 나타남

日 Nintendo, Wii 통해서 프린팅 서비스 및 만화 서비스 제공

● Nintendo, Wii용 사진인화 서비스와 만화 서비스 제공 예정

- ◆ Nintendo는 Wii를 통해 게임뿐만 아니라, 사진인화서비스와 만화 서비스를 제공할 계획인 것으로 알려짐

● Nintendo Wii용 사진인화 서비스

- ◆ 먼저 Nintendo는 Fujifilm과 제휴를 맺고, SD 카드에 담긴 사진을 명함이나 사진첩과 같은 다양한 포맷의 인화를 제공하는 소프트웨어 툴을 통해서 편집, 온라인으로 Fujifilm에 전송, 우편으로 받아보는 DigiCam Print Channel 서비스를 제공할 예정

- 이 중에는 Wii 캐릭터인 Mii를 명함 위에 인화해서 받아볼 수 있는 서비스도 있음
- ◆ 이 서비스는 일본에서 지난 7월 23일 출시됐으며, 유럽, 북미에서 향후 출시될 예정
- ◆ 서비스 이용 가격은 사진 한 장당 30엔이며, 사진첩을 제작하는 경우 1,575 엔, Mario 캐릭터가 등장하는 프리미엄 사진첩의 경우 2,480 엔으로 책정됨

◆ Nintendo Wii용 만화 서비스

- ◆ 일본의 대형 만화 출판사인 Kadokawa, Kodansha, Shueisha, Shogakukan 4개 업체는 일본 현지 SW 업체와 Librica라는 조인트 벤처를 결성, Wiiware 채널을 통해 인터넷 기반 만화 서비스를 제공하기로 했다고 밝힘
- ◆ 구체적인 출시일과 가격은 아직 알려지지 않았지만, 출시 초기에는 Wii를 중심으로 서비스를 제공하고, 향후 DS를 통한 서비스를 염두에 두고 있는 것으로 알려짐
 - 또한 현재 참여하고 있는 업체 외에도 다른 만화 출판사들이 참여할 가능성을 열어두고 있는 것으로 알려짐
- ◆ 이 서비스 출시로 기존 침체기에 있던 만화 시장에 활력을 불어넣을 것으로 기대되고 있음
 - 실제로 일본 출판연구소 자료에 따르면, 최근 5년간 일본의 만화 시장 규모는 꾸준히 줄어들고 있는 것으로 나타남
 - 일본의 2006년 만화 시장 규모는 4,810억 엔(44억 7,000만 달러)로 전체 잡지 시장 규모의 22%를 차지했으며, 판매 부수의 37%를 차지
- ◆ 뿐만 아니라 현재 참여하고 있는 만화 출판사 중 3개 업체가 미국 지역에도 사업을 하고 있어, 일본 시장에서 이 서비스가 성공할 경우 그 파장은 적지 않을 것으로 예상됨

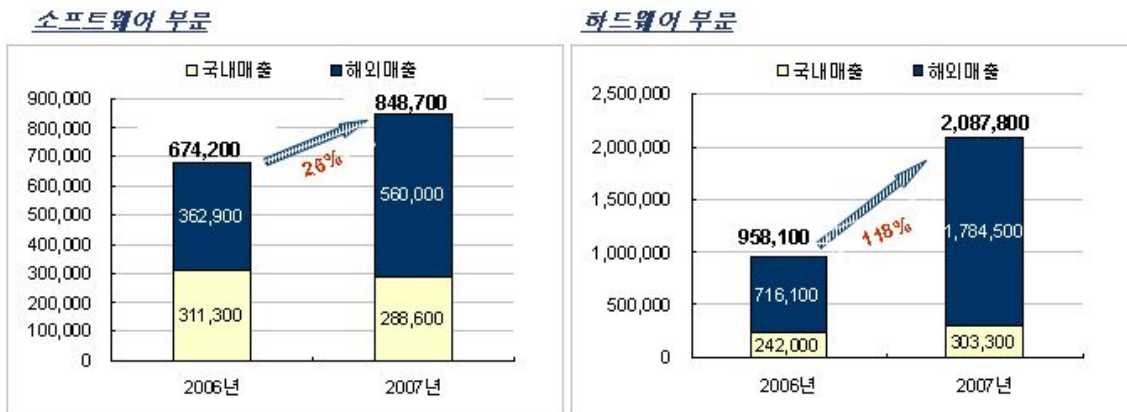
STAT

일본 비디오 콘솔게임&온라인게임시장 규모 및 성장 추이

- ◆ 日 사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트협회(CESA)가 지난 7월 14일 발간한 '2008 CESA 게임백서'에 따르면, 2007년 일본 게임 관련 사업자들의 총 매출 규모는 2006년 1조 6,323억 엔에서 80% 성장한 2조 9,364억 엔으로 집계되어 사상 최대치를 기록한 것으로 나타남

글로벌 게임산업 Trend

Chart 日 콘솔게임용 S/W & H/W 매출규모 및 성장 추이 (단위: 백만 엔)

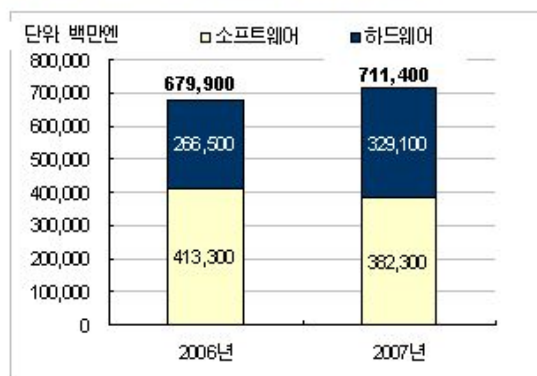


Point

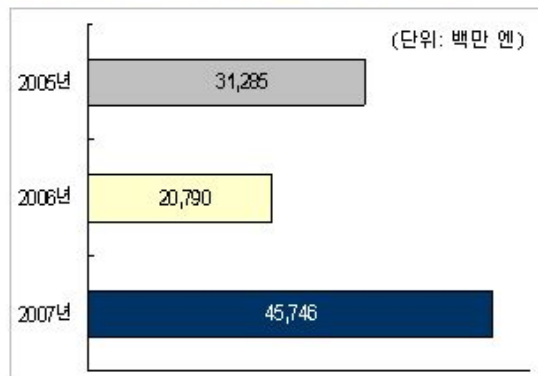
- 콘솔게임용 S/W 매출액은 2007년 기준 8,487억 엔으로 내수 시장에서 2,886억 엔, 해외 시장에서 5,600억 엔의 매출을 기록. 해외 시장에서의 호조세가 전체 매출 성장세를 이끈 것으로 풀이됨
 - 특히 2006년 발매된 Wii Sports, Hajimetenno Wii 등 5개 제품과 2007년 발매된 마리오 파티 DS 등 6개 제품이 100만개 이상 판매된 것으로 집계됨. 그 중 '마리오 파티 DS'는 2007년 한 해 162만 개가 판매되어 판매대수 기준 1위를 기록
- 콘솔게임용 H/W 총 매출은 2007년 기준 2조 878억 엔으로 그 중 일본 내 매출이 3,033억 엔, 해외 매출이 1조 7,845억 엔을 기록함
 - 전년도 대비 H/W 부문 성장률은 무려 118%에 달하고 있음

Chart 日 콘솔게임 및 온라인게임 시장규모 및 성장추이

日 콘솔게임 시장의 규모 및 성장 추이



日 온라인게임 시장의 규모 및 성장 추이



Point

- 일본 콘솔게임 시장 규모는 2007년 기준 7,114억 엔으로 추산됨
 - 관련 S/W 시장규모는 3,823억 엔, H/W 시장규모는 3,291억 엔으로 나타남
- 2007년부터 집계한 콘솔게임기 전용 다운로드 콘텐츠 시장규모는 25억 엔으로 추산됨
- 유료 온라인게임의 이용률 및 이용 금액 등을 통해 추산한 일본 유료 온라인게임시장 규모는 457억 엔(통신비, 패키지 소프트 구입비, 카페 이용료 등 제외), 모바일 유료게임 시장 규모는 162억 엔(통신비, 패킷 요금 제외)으로 나타남
- 일본 내 유료 온라인게임 유저의 월 평균 이용금액은 3,890엔 수준임