



비디오게임 시장 결산과 전망

Jan 18th 2008

Sony Computer Entertainment Korea Inc.

Marketing Team Leader & PR Manager

Kang Hee-Won



비디오게임 국내 진출 현황



비디오게임 국내 진출 현황

SCEK

2001년 12월 법인 설립
2002년 2월 22일 PlayStation®2 발매
2005년 5월 2일 PSP® 발매
2007년 6월 16일 PLAYSTATION®3 발매

한국MS

2002년 12월 23일 XBOX 발매 (by 세종게임박스)
2006년 2월 24일 XBOX360 발매

한국
닌텐도

2004년 12월 29일 NDS 발매 (by 대원씨아이)
2006년 7월 법인 설립
2007년 1월 18일 NDS Lite 발매

“전 세계 비디오게임 플랫폼 Holder, 국내 Business 기사”



비디오게임 플랫폼 발매 현황

PlayStation[®]2

- 2002년 2월 22일
- 런칭 가격 : 358,000원
- 현재 가격 : 148,000원
- 약 135만대 이상 보급

XBOX

- 2002년 12월 23일
- 세종게임박스 유통
- 약 15만대 이상 보급

PSP[®]

- 2005년 5월 2일
- 런칭 가격 : 328,000원
- 현재 가격 : 178,000원
- 약 37만대 이상 보급

PLAYSTATION[®]3

- 2007년 6월 16일
- 런칭 가격 : 518,000원
- 현재 가격 : 348,000원
- 약 3만 5천대 이상 보급

NDSL

- 2007년 1월 18일
- 가격 : 150,000원
- 약 80만대 이상 보급

XBOX360

- 2006년 2월 24일
- 가격 : 419,000원 / 339,000원
- 약 15만대 이상 보급

• 각시 별자리를 본 안은 보기도 중요



비디오게임 플랫폼 자회사 설립 의의

“다양한 플랫폼 개발을 통한 게임산업 건전성 제고”

“전 세계 대상 우수한 국내 개발 게임 공급 기지”

PC 게임
시장 쇠퇴

국산 비디오게임
개발 지원

다양한 게임
플랫폼 성장
기반 제공

해외 시장 진출



2007년 비디오게임 Business Review

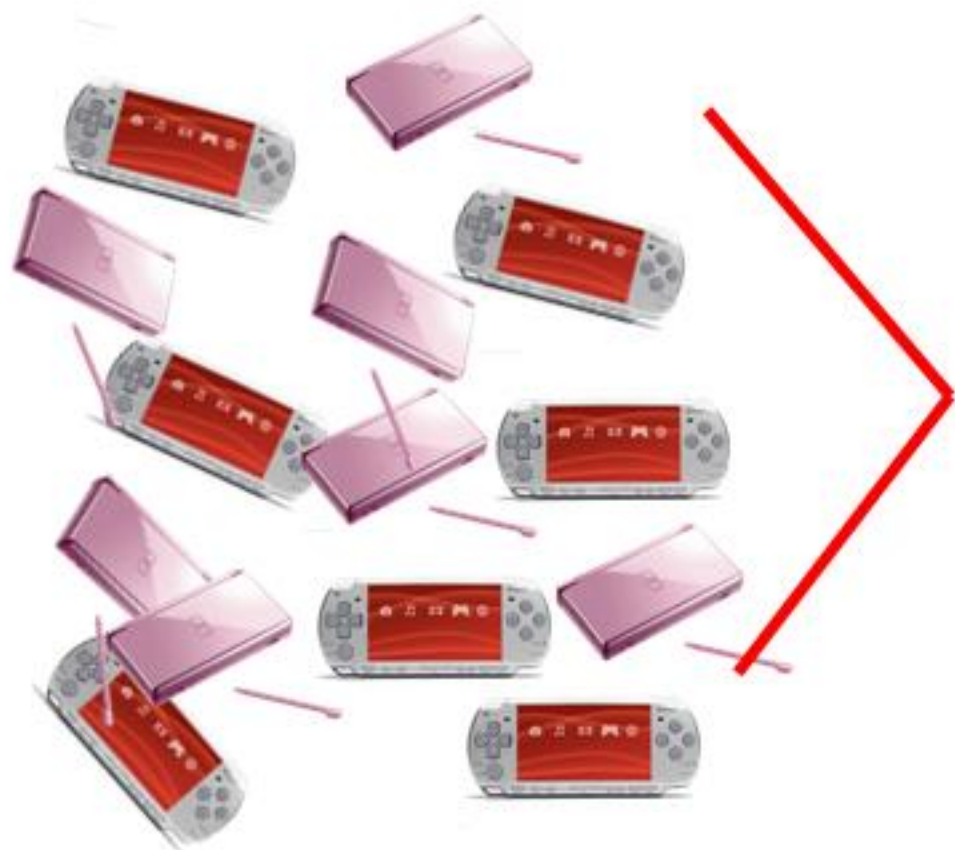


2007년 비디오게임 시장 핵심 키워드(1)

“Portable”



2007년 비디오게임 시장 핵심 키워드(1)





2007년 비디오게임 시장 핵심 키워드(2)

“Extension”



2007년 비디오게임 시장 핵심 키워드(2)





2007년 비디오게임 시장 특징 (휴대용 게임)



닌텐도 DS Lite 정식 발매, 휴대용 게임 열풍

휴대용 게임 인구 저변 확대 (초등학생, 여대생 등)

얇고 가벼워진 신형 PSP 출시..시즌2 시작

SW 불법복제 문제 심각..복제와의 전쟁

국내 개발사 개발 참여 증가



2007년 비디오게임 시장 특징 (콘솔 게임)



차세대 게임기의 본격 경쟁 시작 (PS3 vs X360 vs Wii)

보급형 게임기 모델 출시 (40GB PS3, X360아케이드)

HD(High Definition) Display 보급 확대

세계 최초 IPTV 대응 서비스 개시 (MegaTV for PS3)

Game SW의 Multi 플랫폼 시대 (위닝, DMC4, 진삼국무쌍)





국내 비디오게임 플랫폼 Holder 활동 내용

PlayStation® Business

- 2001. 12 Sony Computer Entertainment Korea 설립
- 2002. 1 PlayStation®2 예약판매
- 2002. 2.22 PlayStation®2 정식 발매 및 12개의 동시 발매 타이틀 출시
- 2003. 7. 3 PlayStation® Online Service 실시 (SOCOM: U.S. Navy SEALs)
- 2005. 5. 2 PSP® (PlayStation®Portable) 출시
- 2007. 6. 16 PLAYSTATION®3
- 2007. 9. 7 NEW PSP 출시



기종	발매일	누적 발매 타이틀	현재 가격
PlayStation®2	2002. 2. 22	약 573 개	148,000원
PSP®	2005. 5. 2	약 190개	178,000원
PLAYSTATION®3	2007. 6. 16	약 51개	348,000원(40GB)

PLAYSTATION®3 출시 (2007. 6)





메가박스 목동점의 PLAYSTATION® Zone 오픈 (2007. 6)






격 주 메가박스 목동점 PLAYSTATION® Zone 게임대회





신한 The BANK Zone의 PLAYSTATION®3 Zone 오픈 (2007. 6)



 New PSP 출시 행사 (2007. 9)



2000년 9월 7일, 100만엔

Light


178,000원 (부가세 포함)

Camera




A silver PSP console is shown at the bottom of the graphic. The screen displays icons for camera, music, video, game, and internet. The Sony logo is visible on the right side of the console.



 MegaTV for PS3출시 (2007. 10)



 LOTUS와 Co-MKTG (2007. 10)







신형 PS3와 PSP를 위한 Campus tour event (2007 하반기)





COEX PLAYSTATION® Zone 오픈 (2007. 11)



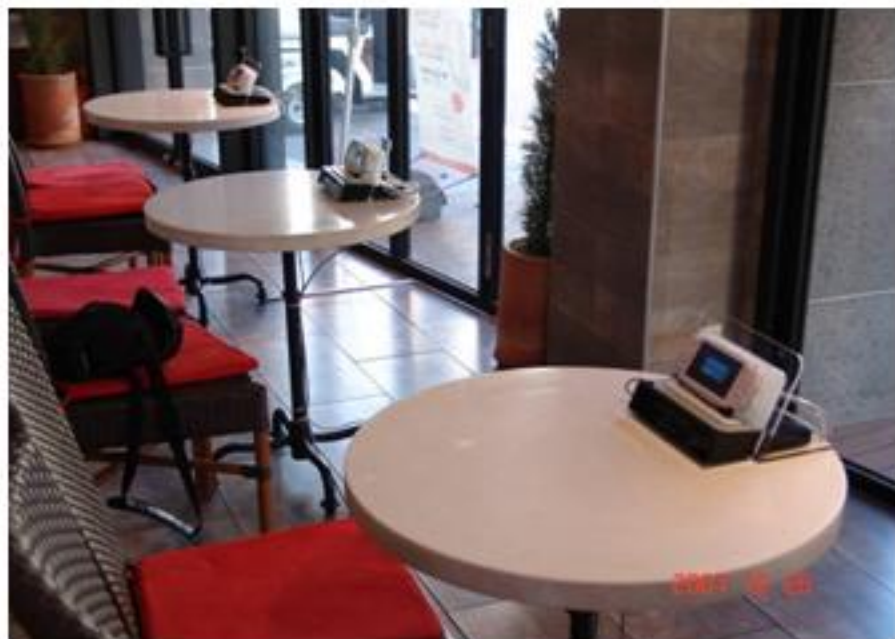


장난감 체험전, 보로로 체험전 (2007. 12)





압구정 스타세라 PSP 시연존 (2007. 12)





피파 인터랙티브 게임대회 지원 (2007. 12)





 현대 성우 리조트 이글루 (2007. 12)



STATION



XBOX360 Business

2002.12.21 세종 게임 박스 XBOX 유통

2005.5.20 CJ XBOX, XBOX360 유통담당

2005.12. 5 < XBOX360 기자/Dealer 발표회 > @ 삼청동

2006. 1.11 <XBOX360 Zone 정식 오픈 > @ 용산 CGV

2006. 1.26 <패키지와 타이틀 가격 발표 >

2006. 1.28 <타이틀 라인업 발표- 15개 >

2006. 2.13 <출시 기념 특별 행사 - 롯데백화점,이마트,롯데마트,월마트 >

2006. 2.15 <XBOX360 현장 판매 특별 이벤트 > @ 용산 CGV

2006. 2.24 < XBOX360 정식 발매 >

2007. 9. 15 <XBOX360 엘리트 발매 >

2007. 10. 24 <X07 Conference > - 발매예정타이틀 Showcase (총 40개)

2007.11.24 <XBOX360 아케이드 발매 >



기종	발매일	누적 발매 타이틀	가격
XBOX360	2006. 2. 24	약 111여개 이상	419,000원 339,000원 (Core Model)
XBOX360 엘리트	2007. 9.15		488,000원 (120GB HDD)
XBOX360 아케이드	2007. 11.24		299,000원

<2006 XBOX360 이벤트 프로모션 >



차



혜배생애의주인
세원삼 배근



혜배생애의주인
세원삼 배근



혜배생애의주인
세원삼 배근

<2007 XBOX360 이벤트 프로모션 >



PGR 4 Photo Event-Co Promo with BMW



X07 Conference



G-Star 2007



Halo 3 league-MBC Games

NINTENDO KOREA

- 2006. 7. 7 한국 Nintendo 설립
- 2006.12.19 NDS Lite 발매일 발표
- 2006.12.26 「메일메일 DS 두뇌 트레이닝」의 정동건 TV CM 공개
- 2007. 1. 5 닌텐도 DS Lite 및 동시 발매 타이틀 「메일메일 DS 두뇌 트레이닝」
「듣고 쓰고 친해지는 DS 영어 삼매경」 예약 판매 실시
- 2007. 1. 9 <Nintendo Launching Conference> @ W 호텔
- 2007. 1.18 NDS Lite 정식 발매
- 2007.10.26 NDS Lite 58만대 돌파(9월30일 기준) 발표



기종	발매일	누적 발매 타이틀	가격
NDS Lite	2007. 1. 18	약 43 개(23)	150,000원



정동건 광고 모델 기용



Launching@ W hotel 2007.1.9



체험관@COEX 2007.1.10



TV-CF

17개 주제로 약 40편 TV-CF 제작

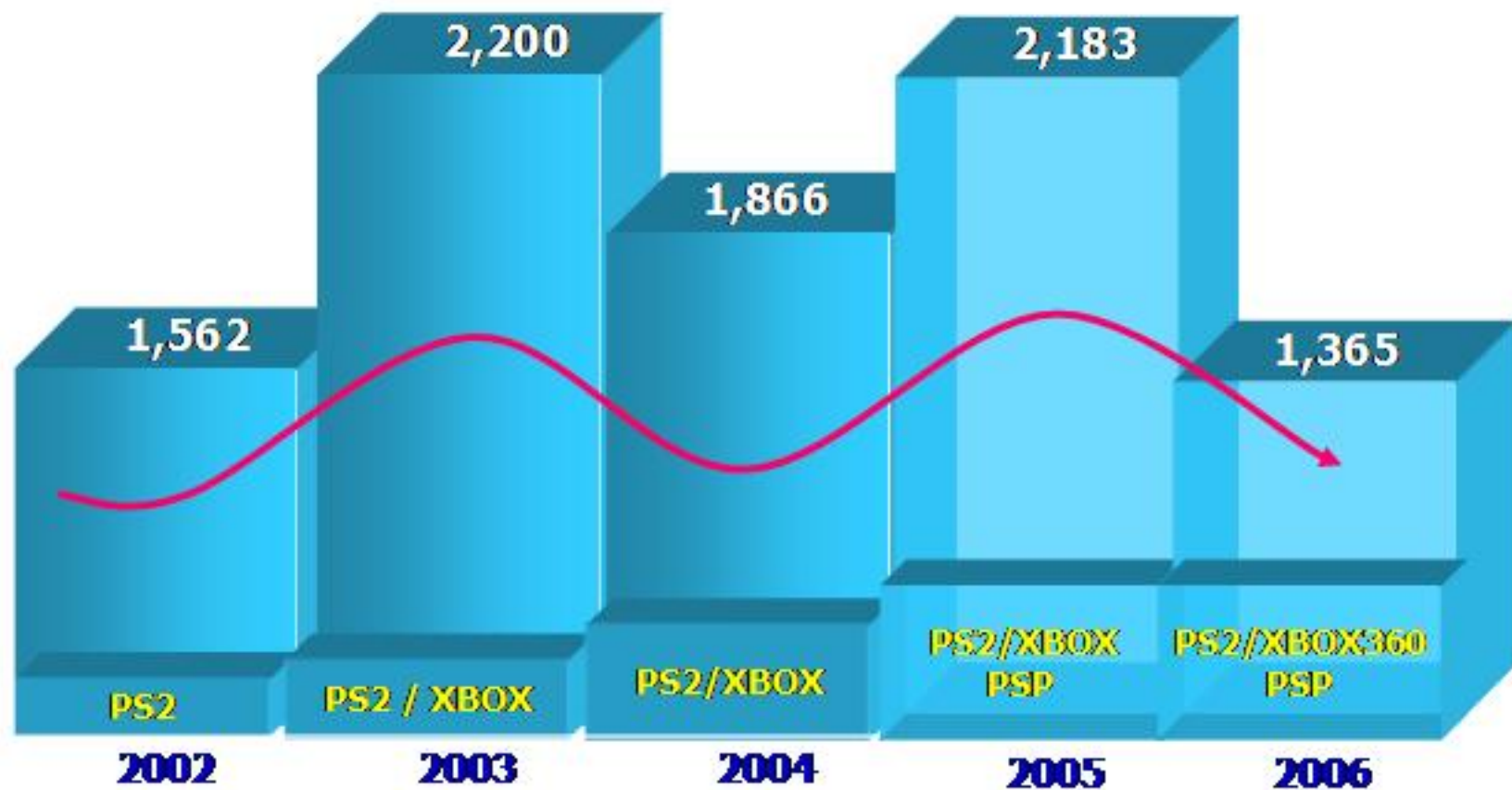


국내 비디오게임 시장 규모는?



연도별 국내 비디오게임 시장 규모

(단위: 억원)



자료원 : 대한민국게임백서

그렇다면,

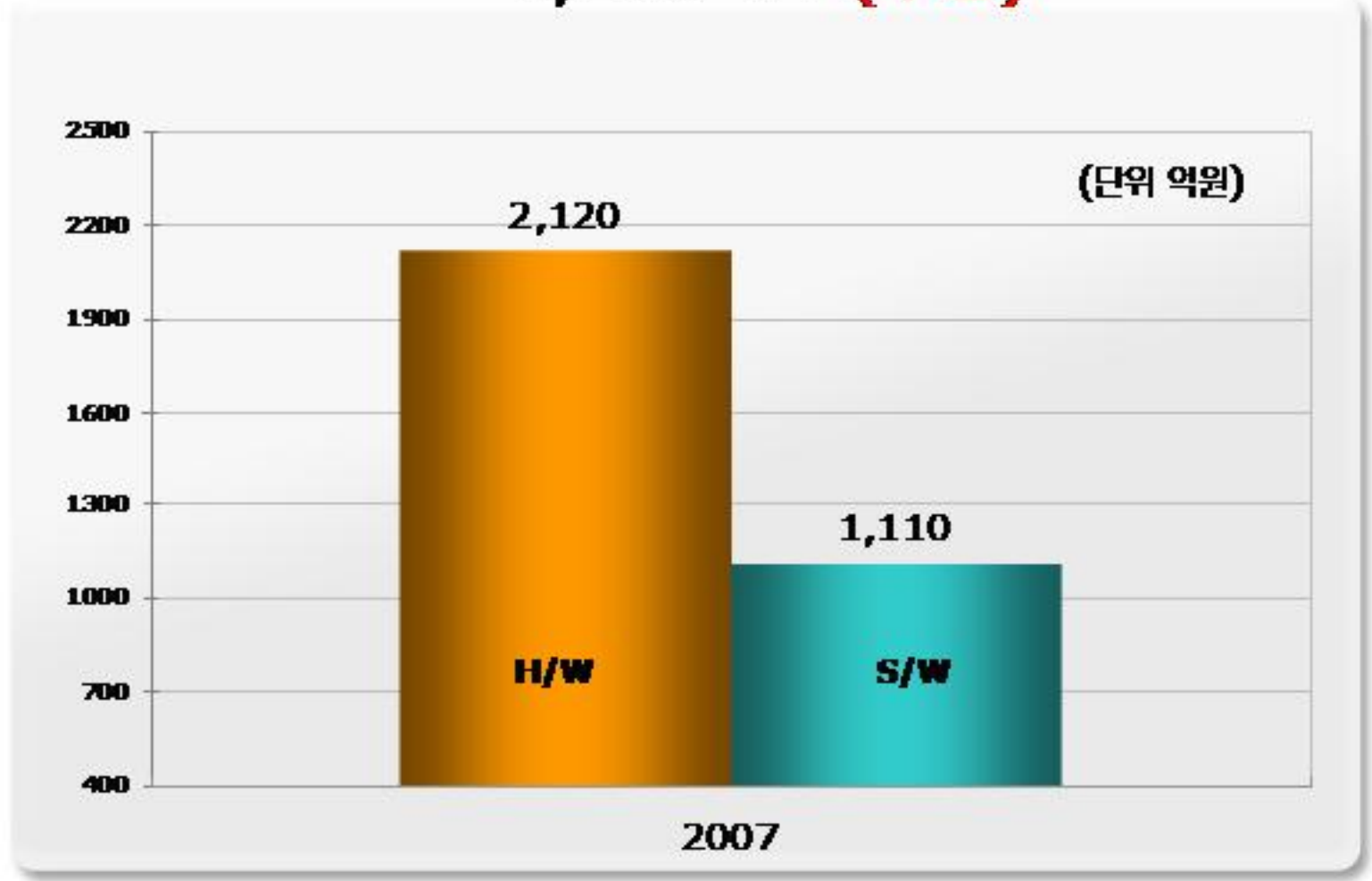
2007년 비디오게임 시장 **규모**는??



2007 Video Game 시장 규모

(업계 추정치)

3,230억원 (추정)

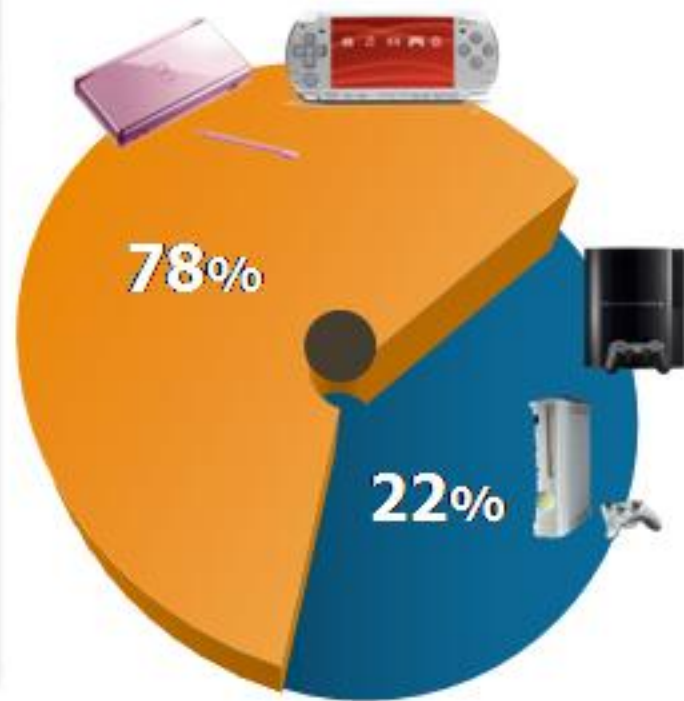
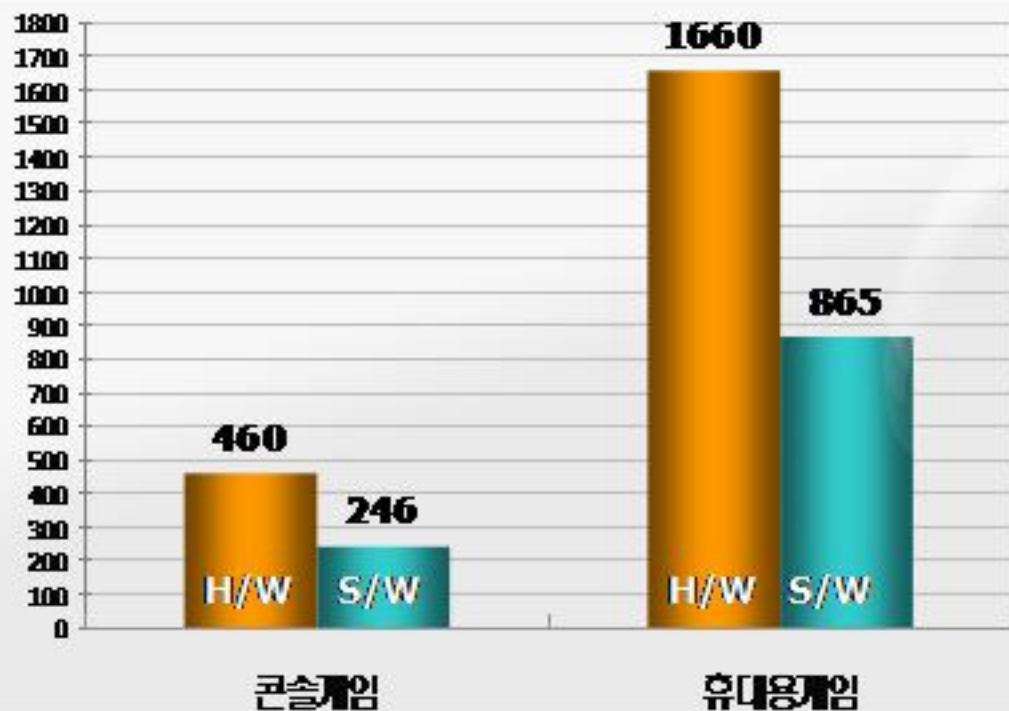




2007 Video Game 시장 규모

- **가치형 콘솔 게임** : 약 706억원
- **휴대용 게임** : 약 2,525억원

(단위 억원)





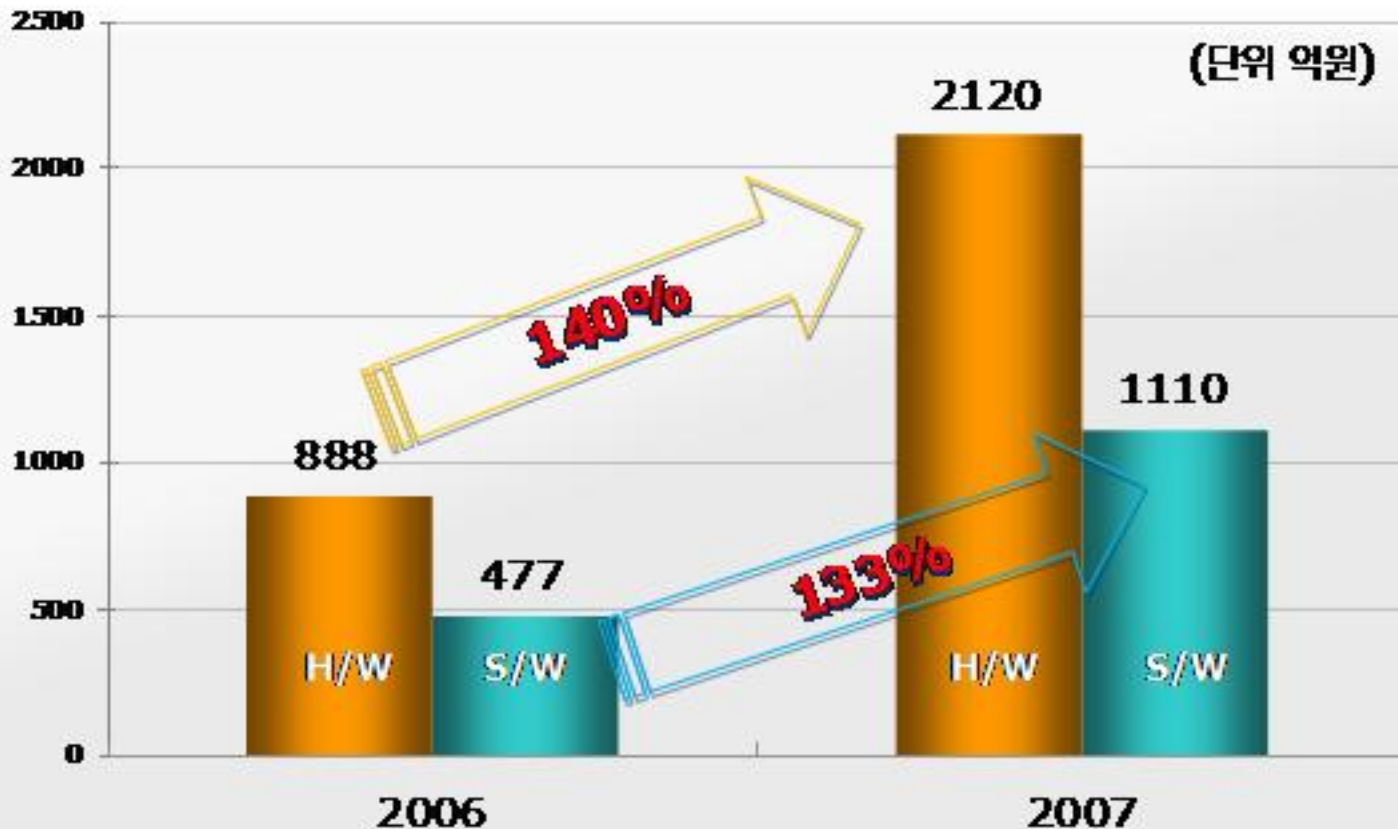
2007 Video Game 시장 규모

1. 2006년 : 1,365억원

2. 2007년 : 3,230억원(추정)

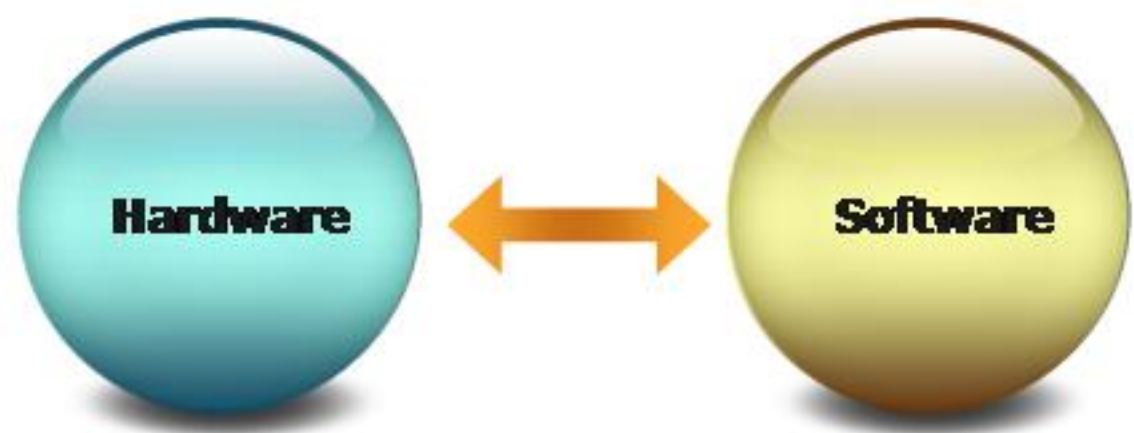
(2006 대한민국게임업협회)

(업계 추정치)



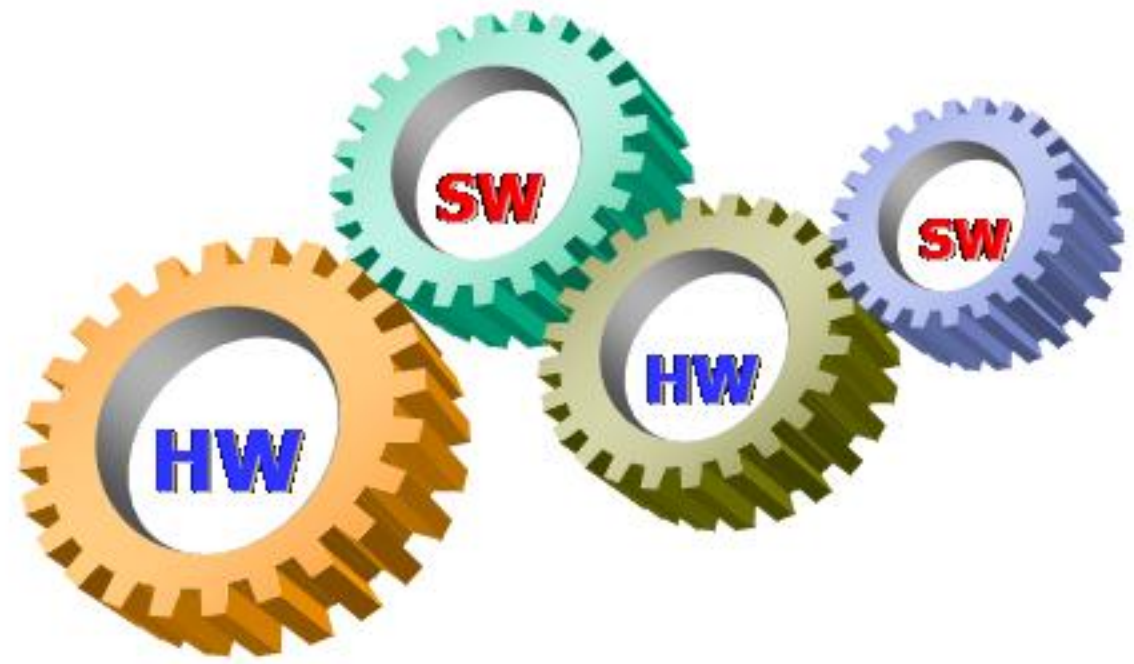


건전한 Business Model





Economy of Scale



그렇다면,

2008년 비디오게임 시장 **규모**는??

저도 몰라요^^;;

무술교도사



2008년 비디오게임 시장의

변수는?



2008 Video Game 시장 긍정적 요소

1

Wii 발매

- 닌텐도 Wii, 2008년 상반기 국내 출시
- NDSL와 함께 가족용 콘솔 게임으로 인기끌까 주목

2

차세대 DVD 시장

- 차세대 DVD 시장 표준 확정 여부 주목
- 최근 워너 브라더스의 Blu-ray 독점지원 발표가 큰 변수

3

IPTV 시장

- 비디오게임기의 IPTV 대응 서비스 활성화
- 연평균 34.4% 성장, 2012년 매출규모 1조원이상 (ETRI)



게임에 대한 부정적 인식?!

아니죠타!!

교육열에 불타는 올 엄마?!

약하죠타!!



맞습니다!!



2008 Video Game 시장 부정적 요소

게임에 대한 부정적 인식?!

아니죠타!!

교육열에 불타는 올 엄마?!

약하죠타!!

호환,마마보다 무서운 **불법복제**

맞습니다!!

음악시장 '기형'... 불법 > 합법

(4567억) (3708억)

4일 서울 용산전자상가에서는 30여 개의 게임을 담은 닌텐도DS용 불법 게임팩이 10만 원 인태의 가격에 팔리고 있었다. 개당 3만~4만 원 짜리 게임 30개를 묶어 팔고 있는 것이다. 게임 매장 관계자는 "방학이어서 초등학교부터 고등학생까지 찾는 사람이 많아 물량이 달릴 정도"라고 귀띔했다.

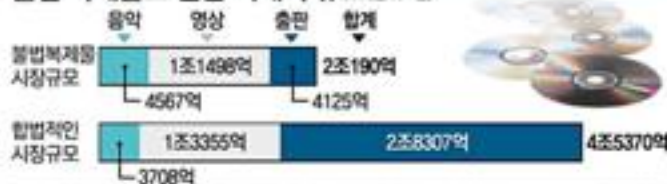
일본 닌텐도사(社) 게임기인 '닌텐도DS'는 지난해 한국에서만 100만 대가량 팔린 히트 상품이지만 수익성에선 '속 빈 강장'이라는 평가를 받고 있다.

게임 업계 관계자는 "불법 게임을 퍼뜨리는 인터넷 사이트를 고발해도 상황이 개선되지 않아 닌텐도 측의 고민이 큰 것으로 알고 있다"고 말했다.

● 한국에선 불법 콘텐츠 근절 못하고
게임, 음악, 영화 등 문화콘텐츠의 불법 복제 거래가 기승을 부리고 있다.

문화관광부가 지난해 6월 저작권법을 강화하면서 불법 복제품의 유통창구인 'P2P' 사이트를 처벌하는 조항을 신설했지만 실제 파타로 부과에까지는 이르지 못

불법 복제품으로 인한 피해액 규모 (단위: 억 원)



2006년 기준.

자료: 한국저작권단체연합회 저작권보호센터

"외국처럼 저작권 일부 포기, 유통 활성화" 지적도

하는 등 대응이 미흡한 실정이다. 한국저작권단체연합회 저작권보호센터가 지난해 12월 발간한 '2007 저작권 침해방지 연차보고서'에 따르면 2006년 한 해 동안 음악은 약 185억4413만 곡, 영상물은 114억3483만 편, 출판물은 100억456만 편이 불법 유통된 것으로 집계됐다.

불법 복제품 시장 규모는 2조 190억 원으로, 합법적인 문화 콘텐츠시장(4조5370억 원)의 약 45%에 이르렀다.

특히 음악 시장은 불법시장이 4567억 원으로, 합법적인 시장 규모(3708억 원)보다 더 큰 기형적인 구조였다.

● 외국에선 디지털 콘텐츠 거래 활성화에 주력

외국에서도 불법 복제 문제가 골치이지만 저작권 보호를 일부 포기하더라도 유통시장을 활성화하려는 추세가 음악 시장 중심으로 확산되고 있다.

미국의 메이저 음반사인 EMI, 워너뮤직, 유니버설뮤직 등이 온라인 사이트인 아이튠즈, 아마존, 월마트를 통해 저작권보호장치(DRM)가 없는 음악 파일 판매를 시작했다.

DRM을 없애면 이용자들이 음악파일을 공유할 수 있어 불법 복제가 우려되지만, 그것보다 디지털 유통의 확산을 통해

추가적인 수익을 창출하겠다는 의도다.

이에 대해 국내 전문가들은 "해외에선 콘텐츠의 온라인 유통을 위기가 아닌 기회로 삼으려고 하는 것"이라며 "저작권 보호에만 목을 맨 한국 시장이 제자리걸음을 하는 사이 해외시장에선 수익원 확보에 집중하는 셈"이라고 분석했다.

이대희 성공판대 법대 교수는 "사실상 온라인으로 '음악을 사는' 세상에서 아직도 음반 판매가 늘어나야 한다고 주장하는 것은 난센스"라며 "불법 복제 단속을 강화하되 저작권자도 소비자에게 편리하고 저렴한 상품을 공급하려는 노력이 필요하다"고 지적했다.

하지만 이준동 불법복제방지를 위한 영화인협의회 회장은 "정부의 단속 의지가 부족해 불법 복제 피해는 5년 전보다 크게 늘어났다"며 "기본적인 저작권 보호 문화 없이 외국과 같은 사업 모델을 기대할 수는 없다"고 주장했다.

김용석 기자 new@donga.com

김민지 기자 metymom@donga.com

'닌텐도DS' 돌풍... 불법복제는 여전



닌텐도DS가량 돌풍



엑스박스360 SW 라인업으로 봄 일으켜
PS3는 온라인서비스·차별화 부족 고전



소니컴퓨터엔터테인먼트코리아의 PS3

2007년 국내 콘솔 게임시장이 절대 강자는 누가 될지라고 해도 닌텐도DS와 엑스박스360이 닌텐도일 것이다. 특히 콘 게임의 대중화를 기본 원칙으로 삼아 게임에 익숙하지 않은 층까지도 고리했다는 점에서 특히 박수를 받을 만하다.

이밖에 엑스박스360 역시 훌륭한 소프트웨어 라인업을 보여 인문적인 상승세를 보였고, 가장 늦게 콘솔판 플레이스테이션3이 출시된 PS3는 과격적인 가격 책정과 다양한 제로 마케팅으로 주목을 받았다. 하지만 올해 역시 어느 정도 줄어 왔으나 닌텐도 불법복제가 유산에도 기세를 부렸으며, 이 때문에 닌텐도도 경우 엑스박스가 소프트웨어보다 많이 팔리는, 상대적으로 설명할 수 없는 상황까지 왔다는 점이 아쉬움으로 남는다. 별도의 하드웨어를 구입해야 하는 일반 가정용 게임기와 휴대용 게임기를 함께 보유한 콘솔게임용 소비자들 관례로 생각해 본다.

수년전도: 거품 폭발은 성공, 지속적 성공은 미완
DS와 경우, '겜기가 남지 않으며 가격이 저렴' 불법 복제 기기가 본격적으로 퍼져나가기 시작했다. 특히 국내에서의 시장 전망은 그리 밝지 않은 것으로 보인다. 단적으로, 하드웨어 판매 대량 공식으로 인한 소프트웨어가 제 한계도 안 올랐다는 점은 '소프트웨어 판매를 통해서 매출을 극대화 하는' 게임 비즈니스의 상식과 정면으로 대립하기 때문이다.

물론 DS와 경우 아직 가격 관세 자체로도 이익을 볼 수 있는 구조를 가지고 있기 때문에 그 피해가 조금 덜었기는 하지만, 추가적인 수익 창출이 불가능할 뿐 아니라 소프트웨어 제작자들의 시장 참여도 늘리지 못했다는 문제점을 거둔다. 이미 국내에서도 불법 업체들이 DS와 관련 비즈니스를 검토했다가 백지화 된 사례라고 알려져 있다.

닌텐도도 또 다른 하드웨어인 Wii(웨이는 무수했던 연내 출시 발매 소식을 뒤로 하고 내년 초에 공식으로 발매될 예정이라고 한다. 단, 위 역시 불법복제에서 자유롭지 못할 뿐 아니라 하드웨어 특성상 인기있는 몇몇 게임만이 팔리는 구조로 되어있기 때문에, 가장 잘못했다는 DS와도 견줄 수 정도로 볼 수 있는 상황으로 보인다.

왜냐면, DS와와 Wii와 관계가 밀접 업체들에 팔리는 시장 여부는 비즈니스가 급격히 어려워질 가능성도 배제할 수 없을 것으로 예상된다. 온라인을 통한 인증 등 불법복제 관련 대책이 가장 시급할 것으로 보인다.

MS-전축소리를 한 해, 기대되는 내년
MS에게 있어, 올해는 거의 최고와 한 해라고 해도 좋을



한국MS와 '360 콘솔'을 통해서 콘솔게임이 게임을 시연하고 있다.

것이다. PS3를 통한 농가하는 소프트웨어 라인업과 온라인 서비스의 완성도 등으로 공격적인 비즈니스를 진행할 수 있게 때문이다.

특히, 한국과 관계는 조금 부실하지만, 엑스박스 360은 특히 국내 어린이들의 인기를 끌었던 PS2 소프트웨어들을 지속적으로 내놓은 점이 성공 요인이다.

이러한 소프트웨어 라인업에서의 경쟁은 적어도 내년까지는 그대로 지속될 것으로 보인다. 물론 PS3 경쟁이 어느 정도 분방하고는 있지만, 아직 업체들이 PS3 전용 게임용의 목적으로 내놓을 수 있을 만한 시장 환경이 조성했다고 보기는 어렵기 때문이다.

이러한 PS3에서 볼 수 없는 콘솔 게임들이 지속적으로 늘

어지고 있고, 특히 내년 초에 한국화되어 발매될 엑스박스 360 오디세이와 배이온 스톱 등 최첨단 게임 역시 다수 조건이 고 있다는 점은 적어도 지금의 엑스박스360 뿐이 내년까지는 무난 없이 지속되리라는 예상을 가능케 한다.

수년: PS3의 증가 시장 안락이 골골
콘솔 게임 역사상 최강의 성능과 과격의 가격 책정, 그리고 경쟁하는 분위기에 힘입어 거둔내에도 상당히 높은 판매량의 추가가 가능. 그 수석이었던 닌텐도 DS와를 농가할 만한 게임기는 존재하지 않는다고 생각된다.

그러나, 게임기는 게임을 즐기 위해서 구입하는 것이 아닌 단순한 권리 앞에서 PS3는 고전하고 있다. 차별화 된 라인업의 부족함, 그리고 엑스박스 360에 미치지 못하는 온라인 서비스는 여전히 PS3를 위한 중점적인 사항 될 해야 할 지 아떨지 알만 게임기로 안락고 있다.

이러한 PS3의 문제점은 단순한 게임 한 두 개가 발매가 아닌 시장 전체의 변화와 더 큰 관계를 거치는 만큼, 소니 측은 생방송엑스박스 360에 힘입어라이프와 시장 가능성을 탐색하는 중이다. 특히 Wii와 TV와의 결합 마케팅 등 신 비즈니스 모델을 적극적으로 탐색하고 있다는 점에서 높은 관심을 받을 만하며, 하드웨어 자체도에도 불구하고 4000만 달러의 판매 확대가 기대된다.

PS3의 경우 내년 출시 이후 하드웨어 판매는 호조를 보이고 있으나, 소프트웨어 라인업이 쉽게 확보되지 않는 점이 어렵다. 반다이남코와 팔콘, 필지에서 사드즈나 건담 시그스, 스페이 엑시스의 파이어볼러 시리즈 등 훌륭한 타이틀은 다수 존재하지만, 연내에 이들 일부 타이틀의 존재감이 너무나 큰 나머지 다른 타이틀들이 빛을 잃고 있는 것이 현재의 PS3 시장이라는 생각이 든다.

즉, PS3와 PS2 모두 판매의 시장보다 좀 더 앞을 쳐다본, 오버캐치 가격이라는 점이 발목을 잡는 요소로 작용하고 있다. 콘솔 게임 시장에서 스텝 상승의 무리가 경쟁 무리로 작용하는 사대기 사대기 지나고 있다는 점을 생각한다면, 이제 소니는 '사관자가 무엇을 어떻게 즐기려 하는지'에 대해 나름의 고민과 배려가 필요하지 않나 싶다.

어쨌든 2007년은 지나갔다. 시장은 아직 유통채널을 둘러싸는 끊임 없는 내전이 어떻게 변화리라는 심부름 예측은 어렵지만, 더 많은 게임이 더 많은 재미를 줄 것이라는 기대 정도는 꼭 붙지 않아야 할 것이다. 부디 연말 새작 출격도 피곤함보다는 웃음꽃이 남는 재미있는 게임들이 계속해서 발매되는 2008년이 되길 기원한다.

본 제품의 시스템 소프트웨어를
임의로 개·변조(커스텀 펌웨어 등)
하는 경우, 일체의 AS가 지원되지
않습니다.
위 내용에 동의하시면 본 제품을
개봉하여 주십시오.

(주)소니컴퓨터엔터테인먼트코리아

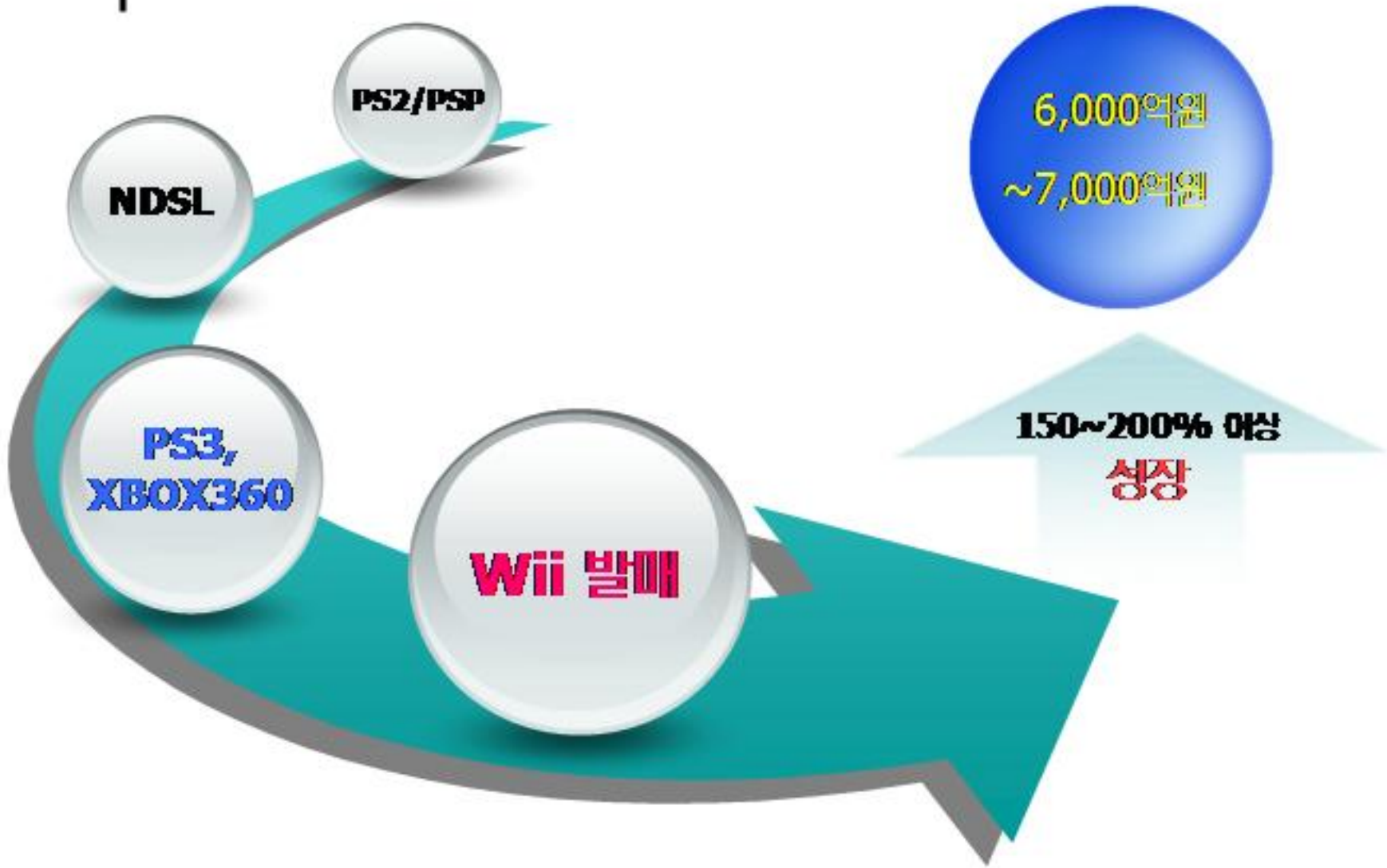
2008년 비디오게임 시장 규모는



한다.



2008 Video Game 시장 전망



NDSL

PS3,
XBOX360

Wii 발매

PS2/PSP

6,000억원
~7,000억원

150~200% 이상
성장

A 3D rendered scene from a video game. In the foreground, a robot character with a grey head, glowing green eyes, and a yellow and green body is walking. The background shows a futuristic city with tall buildings, flying vehicles, and a large, yellow, winged structure. The sky is a mix of blue and green, suggesting a hazy or alien atmosphere. The text "감사합니다" is overlaid in the center of the image.

감사합니다