

## 제3장 권역별 게임 시장의 동향 및 전망

### 제1절 북미권

#### 1. 북미권 게임 시장의 개요

2009년 360억 2,900만 달러 규모였던 북미권 게임 시장은 2010년에 328억 5,000만 달러를 기록하며 전년 대비 -8.8%의 성장을 보였다. 그리고 북미권 게임 시장은 향후 5년간 연평균 4.7%의 성장세를 기록하며 2015년에는 413억 8,600만 달러에 이를 것으로 전망된다. 콘솔게임 시장의 성장세 둔화와 세계적인 경기침체가 겹치면서 급감했던 북미 게임 시장은 2010년을 계기로 반등할 전망이다.

<표 III-1> 북미 게임 시장규모 추이(2005~2015)

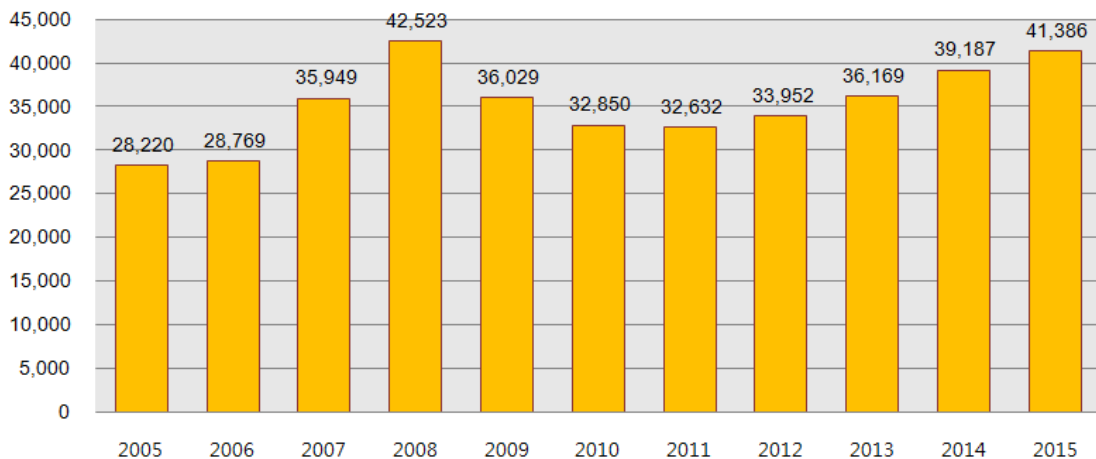
(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
콘솔	15,315	16,636	24,211	29,218	26,643	24,163	24,434	26,047	28,417	31,465	33,606	6.8%
아케이드	10,533	9,310	8,573	9,943	6,073	4,947	4,019	3,273	2,675	2,188	1,795	-18.4%
온라인	853	1,129	1,447	1,675	1,723	2,131	2,523	2,935	3,334	3,736	4,138	14.2%
모바일	473	629	798	910	989	1,056	1,143	1,224	1,306	1,394	1,476	6.9%
PC	1,046	1,064	920	777	601	554	513	474	438	404	371	-7.7%
합계	28,220	28,769	35,949	42,523	36,029	32,850	32,632	33,952	36,169	39,187	41,386	4.7%

자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

[그림 III-1] 북미 게임 시장규모 추이(2005~2015)

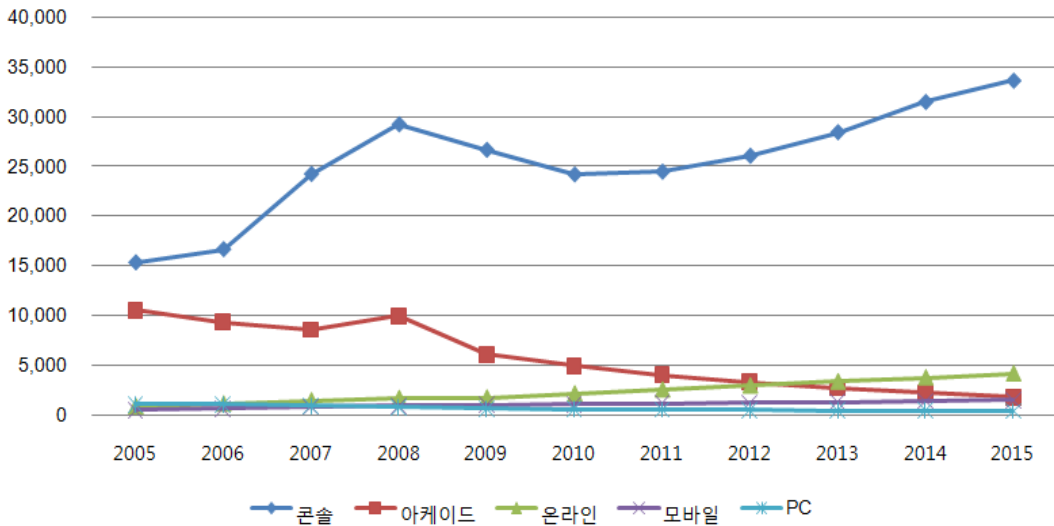
(단위: 백만 달러)



자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

북미권 게임 시장의 분야별 규모 추이를 살펴보면, 아케이드게임과 PC게임 시장을 제외한 나머지 시장의 성장세가 예상된다. 소셜 게임과 부분 유료화 모델을 앞세운 대중화 추세에 힘입어 북미 온라인게임 시장은 북미권에서 가장 높은 성장률을 기록할 것으로 전망된다. 이처럼 높은 성장세에 힘입어 온라인게임 시장규모는 2013년부터 아케이드게임 시장을 추월하여 북미권에서 두 번째로 큰 플랫폼으로 부상할 전망이다. 그리고 그동안 큰 폭의 하락세를 기록했던 콘솔게임 시장은 모션 컨트롤러 출시와 3D게임의 확산에 힘입어 반등할 것으로 예측된다

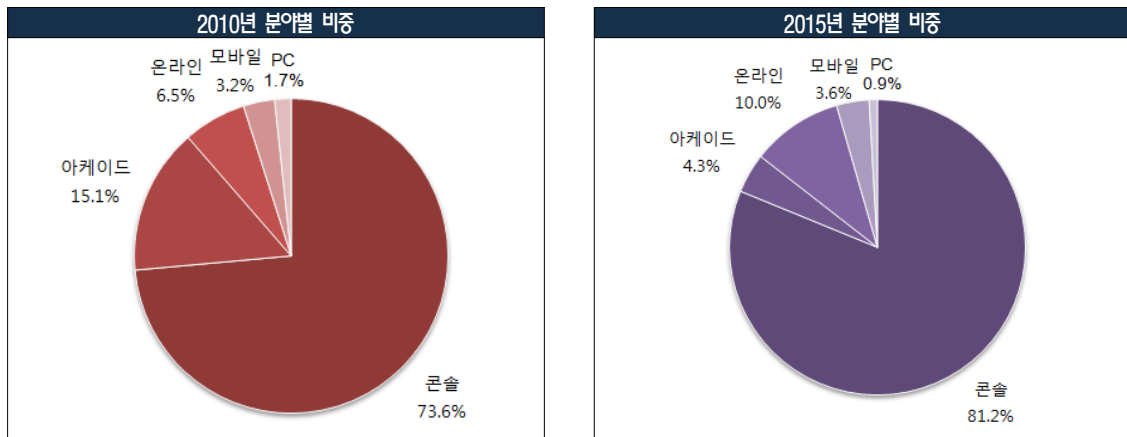
[그림 III-2] 북미 게임 시장 플랫폼별 규모 추이(2005~2015) (단위: 백만 달러)



자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

2010년 북미권 게임 시장의 분야별 비중을 살펴보면 콘솔게임이 73.6%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 다음으로 아케이드게임이 15.1%, 온라인게임이 6.5%를 차지하고 있다 2015년에는 콘솔게임 시장이 81.2%로, 온라인게임 시장이 10.0%로, 모바일게임 시장이 3.6%로 그 비중이 증가할 것으로 예상되며 아케이드게임과 PC게임은 2010년의 절반 수준 이하로 그 비중이 낮아질 전망이다

[그림 III-3] 2010년과 2015년 북미 게임 시장 분야별 비중



자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

## 2. 미국 게임 시장

### 가. 미국 게임 시장 규모 및 전망

2009년 330억 5,200만 달러 규모였던 미국 게임 시장은 2010년에 298억 3,300만 달러를 기록하며 전년 대비 -9.7%의 성장을 보였다. 그리고 미국 게임 시장은 향후 5년간 연평균 4.0%의 성장세를 기록하며 2015년에는 363억 900만 달러에 이를 것으로 전망된다.

<표 III-2> 미국 게임 시장규모 추이(2005~2015)

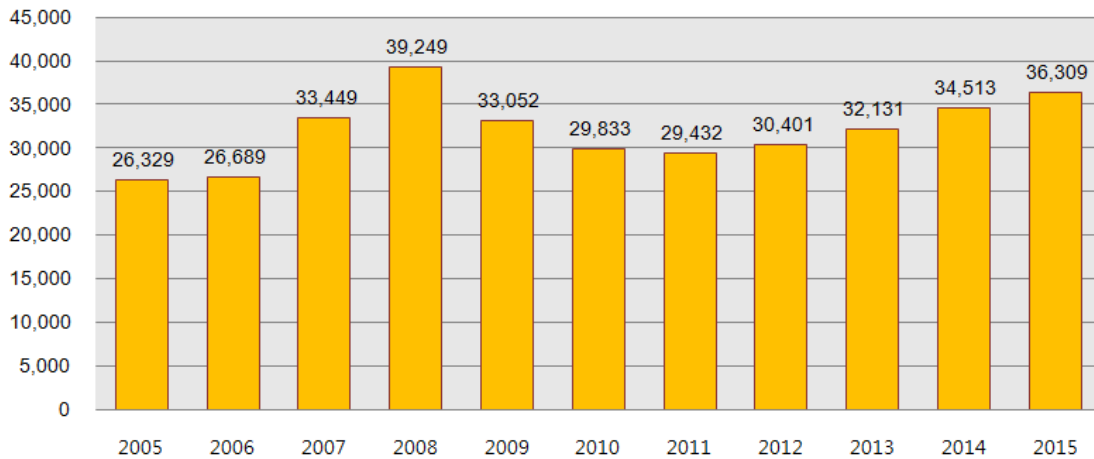
(단위: 백만 달러)

구분	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	10-15 CAGR
콘솔	14,399	15,575	22,639	27,189	24,660	22,257	22,446	23,849	25,938	28,649	30,503	6.5%
아케이드	9,812	8,624	7,948	9,177	5,571	4,456	3,565	2,851	2,281	1,825	1,460	-20.0%
온라인	695	906	1,179	1,357	1,386	1,691	1,966	2,217	2,396	2,477	2,743	10.2%
모바일	429	570	724	825	896	953	1,031	1,101	1,172	1,251	1,323	6.8%
PC	994	1,014	959	701	539	475	425	383	345	311	281	-10.0%
합계	26,329	26,689	33,449	39,249	33,052	29,833	29,432	30,401	32,131	34,513	36,309	4.0%

자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

[그림 III-4] 미국 게임 시장규모 추이(2005~2015)

(단위: 백만 달러)



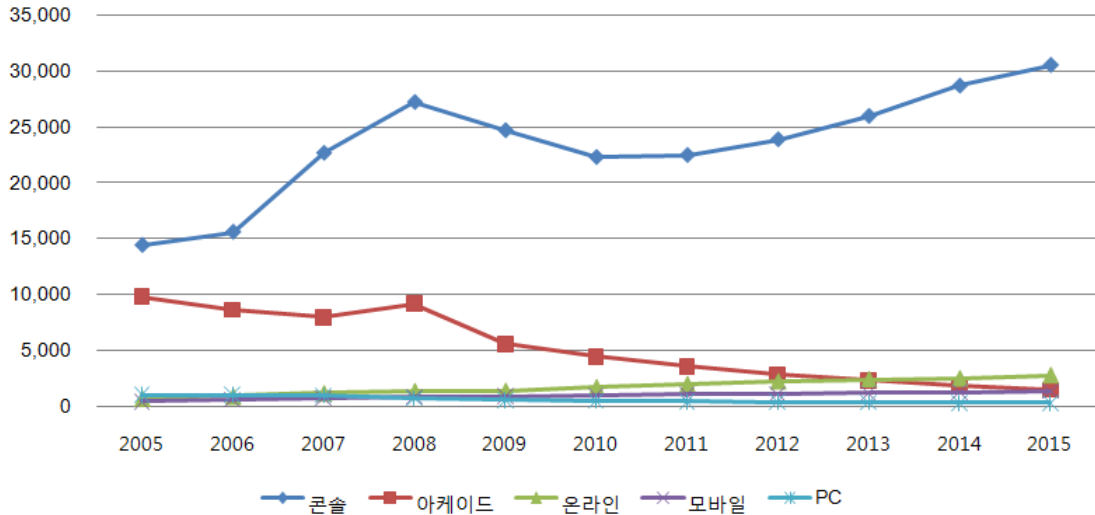
자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

미국 게임 시장의 분야별 규모 추이를 살펴보면, 아케이드게임과 PC게임 시장을 제외한 전분야의 성장

세가 예상되는 가운데, 2013년을 기점으로 온라인게임 시장이 아케이드게임 시장을 앞지를 것으로 전망된다.

[그림 III-5] 미국 게임 시장 플랫폼별 규모 추이(2005~2015)

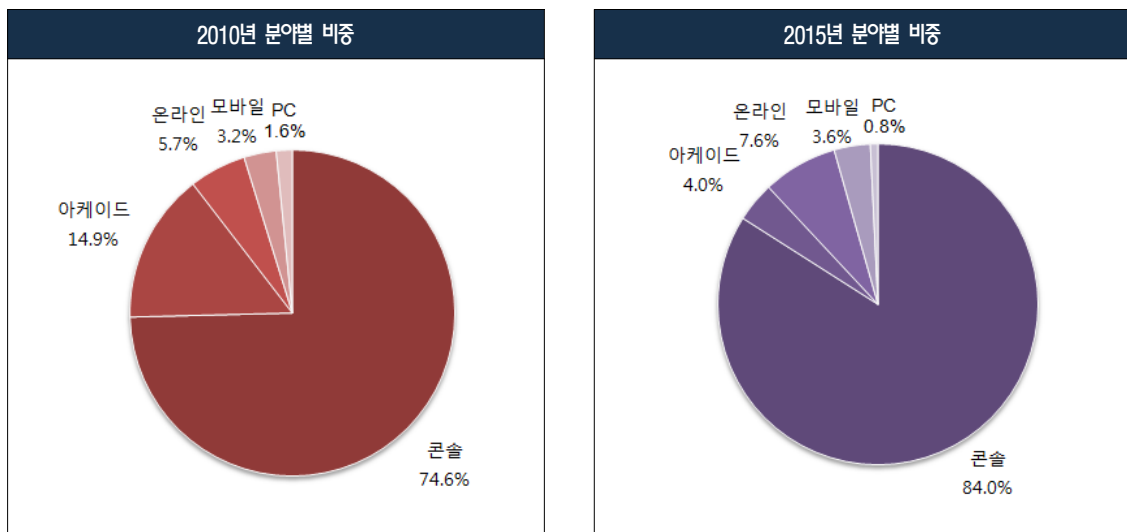
(단위: 백만 달러)



자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006); iResearch(2010); Jamma(2007~2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008~2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007~2010); 삼정KPMG(2010)

2010년 미국 게임 시장의 분야별 비중을 살펴보면, 콘솔게임이 74.6%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 아케이드 14.9%, 온라인 5.7%, 모바일 3.2%, PC 1.6% 순으로 그 뒤를 따르고 있다. 2015년에는 아케이드게임 시장은 4.0%, PC게임 시장은 0.8%로 크게 감소하는 반면, 콘솔게임 시장은 84.0%, 온라인게임 시장은 7.6%, 모바일게임 시장은 3.6%로 증가할 전망이다.

[그림 III-6] 2010년과 2015년 미국 게임 시장 분야별 비중



자료원: DFC(2010); Enterbrain(2010); Gartner(2010); IDC(2008~2009); Informa(2007); In-Stat(2006);

iResearch(2010); Jamma(2007-2009); JOGA(2009); Kaufman Bros.(2010); NPD(2010); Playmeter(2008-2009); PWC(2010); Wireless Forum(2006); 게임백서(2007-2010); 삼정KPMG(2010)

## 나. 미국 게임 시장의 이슈 및 트렌드

### 1) 2010년 미국 게임 순위

거의 모든 분야에서 침체를 경험한 2009년 미국 게임 시장에서 Nintendo는 DS와 Wii의 압도적인 판매량에 힘입어 2009년 소프트웨어 판매량에서도 10위권 안에 7개의 타이틀을 올리는 성과를 거뒀다. 그리고 Microsoft의 Xbox360은 'Modern Warfare 2'와 'Halo 3: ODST'가 각각 1위와 9위에 올랐다. 반면 Sony의 PS3 타이틀은 'Modern Warfare 2'가 유일했다.

소프트웨어별로는 'Modern Warfare 2'가 미국 역사상 가장 많이 팔린 게임 4위를 기록하고 있는 명성에<sup>1)</sup> 걸맞게 콘솔에서는 1위와 8위를, PC게임에서는 5위를 차지했다. 그리고 PC 게임 판매량 면에서는 'World of Warcraft'와 'Sims'가 각각 3개씩 10위 안에 들면서 인기를 재확인했다.

<표 III-3> 미국 콘솔게임(가정용/휴대용 포함) 순위(2009년 기준)

순위	게임명	플랫폼	퍼블리셔	장르
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Xbox360	Activision Blizzard	FPS
2	Wii Sports Resort	Wii	Nintendo	스포츠
3	New Super Mario Bros.	Wii	Nintendo	액션
4	Wii Fit + Balance Board	Wii	Nintendo	건강
5	Wii Fit Plus	Wii	Nintendo	건강
6	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo	레이싱
7	Wii Play + Wii Remote	Wii	Nintendo	스포츠
8	Call of Duty: Modern Warfare 2	PS3	Activision Blizzard	FPS
9	Halo 3: ODST	Xbox360	Microsoft	FPS
10	Pokemon Platinum	DS	Nintendo	RPG

자료원: NPD(2010); 삼정KPMG(2010)

<표 III-4> 미국 PC게임 순위(2009년 기준)

순위	게임명	퍼블리셔	장르
1	The Sims 3	Electronic Arts	FPS
2	WoW: Wrath of the Lich King(확장팩)	Activision Blizzard	스포츠
3	The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts	액션
4	WoW: Battle Chest	Activision Blizzard	건강
5	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	건강
6	WoW	Activision Blizzard	레이싱
7	The Sims 3: World Adventures(확장팩)	Electronic Arts	스포츠
8	Spore	Electronic Arts	FPS
9	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	FPS
10	Empire: Total War	Sega of America	RPG

자료원: NPD(2010); 삼정KPMG(2010)

시장조사업체인 NPD Group에 따르면, 2010년 11월 가장 많이 팔린 게임은 새로운 'Call of Duty' 시리즈

1) 역대 가장 많이 팔린 게임 10위권 안에 'Call of Duty' 시리즈 3개가 포함되어 있음

즈인 ‘Call of Duty: Black Ops’이며, 출시 후 한 달간 840만 장의 기록적인 판매량을 기록하며 역대 일곱 번째로 많이 팔린 게임으로 기록됐다.

뿐만 아니라, Activision Blizzard의 또 다른 인기 온라인게임 ‘World of Warcraft’의 새로운 확장팩 ‘태격변’ 또한 출시된 지 하루만에 330만 장의 판매량을 올리며, 기존 PC 온라인게임 판매기록을 갱신했다. ‘Call of Duty: Black Ops(CoD)’는 출시한 지 하루만에 560만 장으로 더 많은 판매량을 기록했다. 그러나 ‘CoD’가 콘솔과 PC 모두 이용 가능한 반면, ‘World of Warcraft’가 PC에서만 이용 가능한 점을 고려하면 ‘WoW’의 판매량 또한 기록적인 수치임을 알 수 있다.

<표 III-5> 미국 게임(콘솔게임/PC 게임 포함) 순위(2010년 11월 기준)

순위	게임명	플랫폼							퍼블리셔	장르
		X360	PS3	PS2	Wii	DS	PSP	PC		
1	Call of Duty: Black Ops	◎	◎		◎	◎		◎	Activision Blizzard	FPS
2	Assassin's Creed: Brotherhood	◎	◎						Ubisoft	액션
3	Just Dance 2				◎				Ubisoft	댄스
4	Madden NFL 11	◎	◎	◎	◎		◎		Electronic Arts	스포츠
5	Fable 3	◎							Microsoft	RPG
6	Donkey Kong Country Returns				◎				Nintendo	액션
7	Need for Speed: Hot Pursuit	◎	◎	◎				◎	Electronic Arts	레이싱
8	Gran Turismo 5		◎						Sony	레이싱
9	NBA 2K 11	◎	◎	◎	◎		◎	◎	Take2 Interactive	스포츠
10	Wii Fit Plus				◎				Nintendo	건강

자료원: NPD(2010); 삼정KPMG(2010)

미국 내 인기 있는 온라인게임을 살펴보면, ‘World of Warcraft’가 전체의 70.4%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 그 다음으로 ‘Aion’이 3.0%, ‘The Lord of the Rings Online’이 2.9%, 메이플스토리가 2.2%로 뒤를 따르고 있다. 상위 15위권 내에 한국 게임이 9개(60%)가 포진해 있어 수적인 면에서는 한