



아시아 기타 게임 시장 동향

Sony, 인도를 게임 개발의 허브로

● Sony 전략 #1 - 게임 제작 사업 활성화

- ◆ Sony는 런던 스튜디오로부터의 기술 이전과 인도 현지 개발자의 연수 등을 통해 기존의 높은 투자비용을 절감할 계획임
 - SCE(Sony Computer Entertainment)의 Atindriya Bose 지사장은 Sony가 인도의 낮은 비용을 활용, 인도에서의 게임 제작 사업을 육성할 계획이라고 밝힘
 - Sony는 엄청난 제작비용이 요구되는 게임 개발 키트도 인도 개발자에게 대여할 것으로 알려짐
 - 기존에는 18개월 프로젝트의 경우, PS2는 3~500만 달러, PS3는 2~3,000만 달러 규모가 투입됐음

● 기대 효과 - 개발비용 절감 및 인도 게임 개발 시장 활성화

- ◆ Bose 지사장은 "무(無)에서 시작하는 인도 개발자들은 이번 프로젝트를 통해 성장할 것이며, 일단 인도의 게임 개발 사업이 자리를 잡고 나면 현지에 제작 공장을 설치할 수도 있다"고 포부를 밝힘
- ◆ 이들이 충분한 능력을 확보하기만 하면 430억 달러에 달하는 세계 게임 개발 시장의 상당한 점유율을 보일 것이라고 기대함
- ◆ Sony 또한 경쟁사인 Microsoft의 Xbox360 가격 인하 전략에 맞서, 인도의 게임 개발 산업 육성을 통해 개발 비용 절감을 도모할 수 있음

● Sony 전략 #2 - 현지 퍼블리셔에게 PSP용 개발 시설 제공

- ◆ Sony는 또한 멀티플랫폼 게임 퍼블리셔에게는 PSP2용 게임 개발 시설을 제공할 예정임
 - 현재 Sony 뭄바이 공장은 SCE와 타사 게임 퍼블리셔의 생산 비율을 50:50으로 가동 중
 - SCE는 현재 인도의 4개 게임 개발사와 함께 5개의 프로젝트를 진행하고 있음

● 기대 효과 - 타사 게임 로열티 확보

- ◆ 이로써 퍼블리셔는 인도의 현지 가격에 맞춘 상품을 생산하고, Sony는 인도 내

게임 개발 시장을 확장하면서 동시에 타사 게임의 로열티를 확보하는 등 이중의 효과를 거둘 수 있을 것으로 보임

- 현재 인도에서는 액션과 레이싱 장르가 인기를 끌고 있는 것으로 알려짐

태국, GTA IV 살인사건으로 인한 게임규제 논란

● GTA IV 모방한 택시 기사 살해 사건 발생

◆ 태국 외신에 따르면 태국의 남자 고등학생이 Grand Theft Auto(GTA)의 게임 내용을 모방해 지난 3일 오전 2시반 태국 방콕 시내 길거리에서 택시 운전수를 나이프로 살해하는 사건이 발생함

- 현장에서 구속된 남자 고등학생은 게임 마니아로 알려졌으며, 이번 사건을 저지른 동기에 대해 “처음부터 죽일 생각은 없었으나, 반항을 해서 칼로 찔렸다”며. “게임을 하기 위해 돈이 필요했고, <GTA>에서처럼 현실에서도 같은 상황을 경험해 보고 싶어 택시를 습격했다”고 진술함

● 태국 정부 대응

◆ 이 사건을 계기로 태국 정부는 게임 속 모의살인이 현실로 이어질 가능성이 높은 게임 10개를 선정해 발표함

- 발표된 10개 게임에는 <GTA>를 비롯해 < 맨헌트> <스카페이스> <50 센트> <300: 비디오 게임> <대부> <킬러 7> <레지던트 이블 4> <갓 오브 워> <히트맨: 블러드 머니> 등이 포함되어 있음

◆ 아시아 최대 게임 유통업체 중 하나인 New Era Interactive는 이번 사건을 계기로 태국 지역에서 GTA IV의 유통을 중단시켰음

◆ 이번 발표에 대해 태국의 시민단체 ‘패밀리네트워크’는 판매 금지 등 강력한 제재가 필요하다는 입장을 고수하고 있지만, 태국 정부 보건성정신위생국은 “앞서 일어난 사건은 게임만이 원인이 아니기에 판매금지와 관련해선 검토를 계속할 필요가 있다”는 유보적인 입장을 내놓았음

● 해외 국가들의 대응

◆ 스페인, 스웨덴 등 유럽의 단체들이 최근 자국을 상대로 GTA4 및 폭력게임들에 대해 발매 금지를 요청함

- 유럽 뉴스사이트 'La Vanguardia'에 따르면 스페인의 택시 운전기사 협회는 타이에서 벌어진 GTA4의 모방 살인사건을 근거로 GTA 및 폭력게임의 발매 금지를 요청했다고

최근 보도함

- 스웨덴에서도 GTA4 발매 이후 거리에서 난동을 피우고 폭력을 행사하는 젊은이들이 늘어난 것을 이유로 청소년협회 및 관계부서에서 정부를 상대로 폭력 게임에 대한 발매 금지를 요청한 상태임
- 영국게임협회 역시 유럽 게임발매의 문제점을 지적하면서 '게임의 사전 심의 강화'와 함께 '폭력 게임에 대해 검열을 강화해야 한다'는 논의가 진행되고 있음
- 현재 유럽은 사전심의만 거치면 대부분의 게임들이 수정이나 삭제 없이 발매되는 것이 일반적이었고 잔혹한 폭력게임이나 자극적인 게임도 큰 어려움 없이 소비자들에게 판매되어 왔음
- ◆ 미국의 경우 청소년 보호에 대한 관심이 높아지면서 GTA IV를 구매하기 위해 신분 확인을 의무화하는 법률안을 발의했으며, 게임 상점에 게임 등급에 대한 설명문 부착을 의무화하는 법안을 발의한 바 있음
- ◆ 국내의 경우 PS3와 Xbox360용 <GTA IV>가 18세 이용가로 게임물등급위원회의 심의를 통과해 무삭제 버전으로 출시될 예정

태국 인터넷사업자 Jasmine, IPTV 출시와 함께 온라인게임사업 진입

🌐 게임 포함한 브로드밴드 기반 IPTV 서비스 출시

- ◆ 태국의 통신업체 Jasmine International Plc는 올 10월 사업 개시하는 IPTV 시장 진출 뿐만 아니라, IPTV 가입자를 대상으로 한 온라인게임과 VoIP 서비스 제공을 위한 멀티서비스 채널 추가도 계획하고 있는 것으로 알려짐
- Jasmine의 Pete Bodharamik CEO는 "Jasmine은 이제 브로드밴드 기반 사업을 제휴사인 TT&T Plc와 함께 공격적으로 펼칠 준비가 되었다"며, "우리는 모던 라이프스타일에 맞춘 대중 시장 공략에 나설 것"이라고 전함
- 지난해 40억 바트(1,275억 원)의 매출을 올렸던 Jasmine은 올해 60억 바트(1,913억 원)를 예상하고 있으며, 2009년에는 브로드밴드 서비스에 힘입어 매출액 30~40% 증가의 고성장을 목표하고 있음
- 브로드밴드 고객 수 역시 올해 말까지 현재 30만 명에서 총 50만 명까지 확보할 것으로 기대하며, 2010년에는 100만 명까지 전망
- ◆ 자회사인 Triple T Broadband Co.가 시행할 IPTV 서비스는 30개의 무료 채널과 비디오 스트리밍, VOD와 KOD(노래방 서비스), 그리고 쌍방향 콘텐츠와 인터넷 검색 등이 포함된 HD 셋톱 박스를 3,000 바트 이하의 가격에 제공할 계획

- Pete CEO는 "우리 회사의 IPTV 서비스는 대중 시장으로 발전하기 위한 잠재력을 키우고 있다"며, "이는 강력한 전국 네트워크의 확보와 서비스 과잉공급 억제를 통해 이뤄질 것"이라고 주장. 아울러 현재 회사의 브로드밴드망을 2010년까지 35억 바트를 투자하여 5만 포트에서 70만 포트로 확충할 것이라고 밝힘

🌐 WiFi, WiMAX 사업 준비중

- ◆ 이 외에도 총 3억 바트(95억 원)를 투자하여 올해 안에 1만 대까지 WiFi 핫스팟을 증설하고, 아웃렛과 키오스크도 50대 설치할 계획
 - Pete CEO는 다양한 서비스를 취향에 따라 선택할 수 있는 WiFi 서비스를 제공하기 위해서 태국 모바일 사업자인 AIS, DTAC와도 협의 중
 - 현재 최소 10만 명의 고객이 가입할 것으로 예상됨
- ◆ 현재 NTC(National Telecommunications Commission)의 인가를 기다리는 10억 바트 규모의 WiMax 사업 서비스 역시 준비 중에 있음

🇮🇳 Reliance Group, 모바일게임 시장 진출 공격적 행보

🌐 엔터테인먼트 산업에 1조 투자 계획

- ◆ 인도 GDP의 3%와 수출의 15%를 차지하고 있는 인도 대기업 Reliance Group이 최근 미국의 모바일게임 업체 인수에 착수한 것으로 알려짐
 - Reliance는 형 무케시 암바니가 이끄는 Reliance Industry Group과 동생 아닐 암바니가 운영하는 Reliance ADA Group으로 구분됨
 - 이 중 아닐 암바니 회장의 RelianceADA 그룹은 금융·전력·통신·엔터테인먼트 등 신성장 사업에 집중하고 있으며, 특히 계열사인 Reliance Big Entertainment(RBE)는 전세계 엔터테인먼트 산업에 무려 1조원을 투자하겠다고 밝힌 바 있음

🌐 투자 #1 - 영화 산업 투자

- ◆ 지난 6월 스티븐 스피버그의 드림웍스와의 합작 영화사 설립 발표로 전세계의 이목을 집중시켰음
 - 스피버그의 영화사 DreamWorks SKG와 15억 달러 규모의 합작 영화사를 설립키로 하는 한편, 조지 클루니, 브래드 피트 등이 운영하는 프로덕션과도 협력 관계를 맺고 있음
 - 미국 내 200여 개 극장도 사들여 '발리우드' 영화 퍼블리싱을 위한 탄탄한 퍼블리싱망까지 갖춘 상황임

투자 #2 - 모바일게임 시장 진출 공격적 행보

- ◆ RelianceADA는 최근 휴대폰용 게임 및 벨소리를 제작, 배포하는 미국 주요 모바일 콘텐츠 기업들을 대상으로 인수 협상을 벌이고 있음
 - 인수 대상으로 물망에 오르고 있는 기업은 기업 가치가 1억 달러 이상인 대표 기업 'Glu Mobile', 모바일용 기타히어로III의 제작사 'Handson Mobile' 등이 있음
- ◆ Reliance 그룹은 인도 2위 이동통신 업체인 Reliance Communications를 보유하고 있음
 - Reliance Communications는 인도 내에서 5,080만 명의 가입자를 보유. 6월 말 기준으로 인도의 이동통신 가입자 수는 2억 8,700만 명에 달하며, 이는 중국에 이은 세계 2위 규모임
- ◆ RBE가 특히 모바일게임 분야에 대한 높은 관심을 나타낸 이유는 미국의 모바일게임 산업 전망이 밝은데다 2억7800만의 휴대폰 가입자를 보유한 인도 내수 시장은 물론 전세계 휴대폰 시장에서 입지를 확고히 할 수 있기 때문
 - Gartner에 따르면 올해 전세계 모바일게임 시장 규모는 45억 달러에 달함
 - 라제쉬 Sony(Rajesh Sawhney) RBE 사장은 "이번 인수 시도는 전세계에 걸친 모바일 콘텐츠 유통 모델을 구축하려는 것"이라고 설명함
 - 이 시장을 두고 최근 Apple이 iPhone 게임을 출시한 바 있으며, EA는 2006년 모바일게임 개발사인 JAMDAT Mobile을 6억 8,000만 달러에 인수한 바 있음

투자 #3 - 콘텐츠 판권 사업

- ◆ 실제로 RelianceADA는 모바일 콘텐츠 업체 인수와 병행해 메이저 브랜드들로부터 콘텐츠 판권을 사들이는 방안도 구상 중임
 - 전문가들은 미국 모바일 콘텐츠 시장에 신규 진입하는 것이 만만치 않지만 Reliance가 인도 내 자사의 5000만 휴대폰 가입자를 대상으로 콘텐츠 사업을 확대하는 것만으로도 충분한 이익을 얻을 것이라고 전망
- ◆ 이 계획이 실현될 경우 최근 성장세가 두드러진 美 휴대폰 콘텐츠 시장에서의 영향력 확대를 필두로 글로벌 엔터테인먼트 기업으로 거듭난다는 Reliance 그룹의 야망이 한층 구체화될 전망이다

인도 UTV, 온라인게임개발사 True Games 인수



● UTV, 美 온라인게임개발사 True Games 인수

- ◆ 인도 UTV Software Communication의 게임계열인 UTV Interactive가 과거 18개월동안 영국의 콘솔 개발사인 Ignition Entertainment와 Indiagames를 인수한 데 이어 미국의 온라인게임 퍼블리싱 업체인 True Games Interactive의 지분 80%를 확보함
- ◆ 이번 지분확보를 통해 True Games는 UTV에 MMORPG 게임을 제공하고, UTV의 Online Gaming Space에서 관련 콘텐츠 및 지적 재산권의 개발과 소유, 퍼블리싱을 지원할 것으로 보임
 - True Game의 Bob Drobish CEO는 "UTV와 한 가족이 되면서 무한한 가능성을 얻게 되어 기쁘다"면서, "단지 재정적 이득뿐 아니라 다양한 영역에서 전문적인 지식과 경험도 얻을 수 있었다"고 밝힘

● 기대효과

- ◆ 이제 UTV는 콘솔, 온라인, 모바일의 모든 게임 플랫폼에서 인지도를 확보, 이에 따른 시너지 효과가 큰 성장 동력이 될 전망
 - UTV Interactive의 Preneet Malhotra CEO는 "UTV는 True Games를 통해 국제 온라인게임 영역의 인지도 확보는 물론 관련 콘텐츠 제작과 발매도 가능하게 되었다"며, "이는 UTV가 포괄적인 게임 비전을 얻게 된 중요한 첫걸음"이라고 포부를 밝힘
 - 그는 또한 "온라인게임은 미래 게임 시장을 향한 광대한 돌파구"라며, "그 동안 아시아가 주도했던 온라인게임 시장을 이제 서양에서 끌어갈 때가 되었다"고 덧붙임

● True Games

- ◆ True Games는 MMO 온라인게임을 제공, 부분유료화를 통해 수입을 올리고 있음
- ◆ 또한 세계적인 게임 회사와 기존의 온라인 타이틀의 인가 계약이나 온라인게임 개발 사업 등을 활발히 진행하고 있으며, 최근에는 스타워즈: 엠파이어 앳 워 등으로 유명한 Petroglyph와도 함께 일했던 것으로 알려짐
- ◆ True Games는 2008년 첫 타이틀인 Q3를 출시할 예정이며, 향후 터키 같은 신흥 시장으로의 진출을 계획하고 있음

● 글로벌 온라인게임 시장 전망

- ◆ 미국, 유럽, 한국, 중국, 일본, 대만, 브라질, 터키 시장의 성장에 힘입어 세계

온라인게임 인구는 2012년까지 현재의 2억 7,600만 명에서 약 36% 증가한 3억 7,600만 명으로, 시장 규모는 57억 달러에서 131억 달러로 무려 130%나 증가할 것으로 예상됨

- ◆ 온라인게임을 즐기려면 단순히 PC와 인터넷 등의 브로드밴드 통신망만을 요구하기 때문에, 특정 기기가 필수인 콘솔게임 시장보다 접근성이 높은 편임
- ◆ 여전히 대부분의 온라인게임 시장은 북미와 동아시아(중국, 한국, 대만, 베트남) 지역이 장악하고 있음
 - 2012년을 기점으로 북미 시장이 현재 최대 규모인 동아시아를 따라잡을 것으로 예상됨

인도, 영화 소재 게임 제작 활발

● 영화 소재 게임 제작 활발

- ◆ 인도 게임 제작사들이 영화 프로덕션 업체들과 제휴를 맺고 Dhoom 2, Ghajini, Sholay, Sivaji, The Boss 등 인기 있는 인도 현지 영화의 게임화에 나섬
- ◆ 개발사측은 상상을 초월하는 각종 퀘스트, 화려한 비주얼, 웅장한 사운드 등이 등장할 것이라고 전함

● 배경

- ◆ 인도 게임 시장은 아직 이렇다 할 규모를 갖추지 못해, 베스트셀러 게임의 판매량이 고작 2만 장 남짓한 수준이어서, Need For Speed나 Halo 같은 히트작이 아니고서는 겨우 수백 장 팔리고 마는 경우가 허다하다는 게 현지 관계자의 전언임
- ◆ 젊은 소비자들이 해외 게임을 접할 기회가 많지 않아서, Warcraft나 FIFA 등의 유명 타이틀이 아니고서는 이름조차 알리기 어려운 상황임
- ◆ 그러나 인도 게임업계는 자국 게임 산업의 발전 가능성을 높게 평가하고, 그동안 영화를 소재로 한 게임들 가운데 짧게나마 상당한 인기를 끈 작품이 적지 않았다는 점에 주목하고 있음
 - 처음부터 PC 플랫폼에 출시된 게 아니라 PlayStation용으로 제작됐다가 된 사례들이지만, 게임을 영화와 비교하며 즐기는 재미요소 자체는 공통적임
 - 이 같은 게임에는 각종 '리뷰' 기사가 나오는 경우가 많아, 해당 영화를 한 번도 못 본 일부 열성 게이머들까지 구매에 동참하는 부수 효과까지 얻을 수 있음

● 긍정적인 기대

- ◆ 업계 관계자들의 전언에서는 발리우드 영화의 게임화로 인도 게임시장의 본격적인 성장이 촉발될 수도 있으리라는 기대감이 감지됨
 - 현지 영화를 앞세워 인도 게임업계가 직면한 문화적 장벽을 뚫어낼 수만 있다면 여타 장르의 게임이 호응을 얻는 것도 시간문제라는 진단임
 - 또한 발리우드 영화의 풍부한 드라마 요소와 액션이 게임 성공에 기여할 것이라는 목소리도 나오고 있음
- ◆ 한편, 영화의 게임화를 훨씬 먼저 시작한 미국에서는 6년 전 출시된 Warcraft가 2009년 개봉을 목표로 영화화에 돌입하는 등 일종의 역진출도 관측되고 있음

● 영화 소재 게임 성공을 위한 요소

- ◆ 게임의 성공을 위해서는 일정 수준 이상의 ‘그래픽’이 확보돼야 하고, Hollywood 영화 기반의 기존 게임들 대다수가 졸작 내지는 범작 수준에 그쳤다는 사실도 상기해야 한다며 성급한 기대를 경계하는 목소리도 나오고 있음
- ◆ 또 발리우드 자체의 ‘풍요 속 빈곤’도 약점으로 거론되고 있음
 - 평범한 가족드라마나 코미디 영화는 게임으로 만들기 어려우며, 게임화에 적합한 Dhoom이나 Krrish 같은 영화는 자주 개봉되지 않는 문제가 있음