신기술이 4억 명 규모 인도 게임 산업을 이끈다!

인도 게임 산업이 전례 없는 성장세를 보이고 있다.
차세대 첨단 기술의 도입과 함께 2023년은 게임 시장 성장에 있어 혁신적인 해가 될 것이다.

글 Deep Majumdar 사진 SHUTTERSTOCK

2023년 인도의 게임 산업은 가장 주목받는 분야가 될 것이다. 인도 게임 업계는 현재 모든 지역, 성별, 연령대에 걸쳐 4억 명 이상의 게임 이용자를 보유하고 있다. 대다수 이용자가 젊기 때문에 기하급수적인 시장 성장이 기대되며, 소비자의 높은 구매 성향은 게임 시장 자체의 확장을 촉진할 것으로 예상된다.

더 나아가 이제 인도 게임 산업은 거대한 생태계로 진화하고 있다. e스포츠 선수, 게임 콘텐츠 제작자 및 라이브 스트리머가 주도하는 새로운 콘텐츠 생태계가 만들어졌기 때문이다.

일자리 창출 측면에서도 긍정적이다. 기술 전문가 구인 플랫폼 팀리스 디지털(Teamless Digital)에 따르면, 게임 산업은 2023년 회계연도까지 10만 개의 새로운 일자리를 창출할 것으로 전망되고 있다.

인도 e스포츠의 잠재력

인도 정부가 e스포츠를 종합 스포츠 경기 대회 중 하나로 인정했다. 이에 따라 e스포츠는 체육청소년부가 감독하게 됐다. 인도 벤처 캐피털 루미카이(Lumikai)의 최근 연구에 따르면, e스포츠 산업(리얼머니 게임 및 판타지 스포츠 게임 제외)은 2022년 11억 달러에서 2027년 3월까지 40억 달러 규모로 성장할 것이다.

인도 온라인 게임 회사인 나자라 테크놀로지(Nazara Technologies)의 니티시 미터사인 최고경영자는 "글로벌 기업들은 인도를 잠재력이 큰 시장으로 보고 있다. 따라서 직접 진출하거나 인도 현지 업체와 파트너십을 체결하여 시장을 공략할 것이고, 이 분야는 전례 없는 변화를 겪게 될 것이다"라고 강조했다.

e스포츠 플랫폼 팬클래시(FanClash)의 리샤브 반살리 공동창업자는 "e스포츠 비즈니스는 평범한 스포츠 팬을 전문 게이머로 탈바꿈시킬 수 있는 핵심 동력 중 하나이다. 이는 끊임없는 기술 발전 덕분에 가능해졌다"라고 말했다.

레버런트 E스포츠(Reverant Esports)의 로힛 N. 자가시아 최고경영자도 "인도의 e스포츠 미래는 매우 밝다. 특히 포켓몬 유나이트 아시아 챔피언십 및 월드 챔피언십 등의 이벤트가 열리는 2023년에는 e스포츠 분야가 더욱 주목받을 것이다"라고 낙관했다.

게임 콘텐츠 제작 열풍

2022년 인도 게임 산업에는 4억 명이 넘는 이용자가 몰렸으며, 이 중 1인칭 슈팅 게임(FPS 게임) 이용자는 1억 명을 돌파했다. 특히 2020년 팬데믹이 전 세계를 강타한 이래, 콘텐츠 제작 수요는 빠른 속도로 증가했다. 인도 게임 개발사인 슈퍼게이밍(SuperGaming)의 로비 존 최고경영자는 "게임의 미래는 콘텐츠 제작자들이 이끌 것이며 개성 있는 콘텐츠가 각광받게 될 것"이라고 전망했다.

통계전문기관 스태티스타(Statista)의 보고서에 따르면, 2021년 e스포츠 시청자 수는 1,700만 명으로 2019년 이후 거의 두 배 증가했으며, 2025년에는 8,500만 명까지 늘어날 것으로 예측된다.

> 2021년 인도의 e스포츠 시청자 수는 1,700만 명으로 2019년 이후 거의 두 배 증가했으며, 2025년에는 8,500만 명까지 늘어날 것으로 예측된다.

라이엇 게임스(Riot Games)의 아시시 굽타 마케팅 책임자는 "우리는 2023년에 인도 게임 산업이 크게 성장할 것이라고 확신한다"고 강조했다.

바지 게임스(Baazi Games)의 바룬 간주 공동 창업자는 "게임 앱 구매 횟수가 계속 증가하고 있다. RMG(리얼머니게임) 부문은 이미 업계 매출의 거의 57%로, 매우 큰 비중을 차지하고 있다"고 밝혔다.

이용자 수가 늘어난 만큼 현지화도 중요한 과제가 되었다. 메타 인도법인의 마노하 호찬다니 사업개발이사는 "인도 게임 산업의 판도가 자국 게임을 우선시하는 방향으로 바뀌고 있으며 인도 토착어 콘텐츠를 선호하는 경향이 강해지고 있다. 특히 2022년 게임 콘텐츠는 대도시에서 크게 증가했다"고 설명했다.

윈조 게임스(WinZo Games)의 사우미야 싱 라토르 공동 창업자 역시 "인도 토착어 기반 게임이 크게 성장할 것이며 이러한 트렌드는 2023년까지 계속 이어질 것이다. 2023년에는 게임 앱들, 심지어 최하위권에 있는 앱이라 하더라도 적잖은 보급률을 보일 것"이라고 말했다.

첨단 기술의 도입

게임 분야의 전례 없는 성장세를 살펴보면 5G, 360도 동영상, AR 및 VR, 웹3 등과 같은 차세대 기술이 성장의 원동력임을 알 수 있다. 기술 성장에 힘입어 2023년은 게임 시장 성장에 기념비적 해가 될 것이다. 또한 인플루언서나 스트리밍 또는 게임 소프트웨어 개발자 등 게임 부문에서 다양한 직업군이 크게 늘어났다.

델 테크놀로지(Dell Technologies)의 푸잔 차드하 마케팅 이사는 "향후 기술은 인도 게임 산업 발전에 있어 막중한 역할을 담당할 것이다. AR, VR과 같은 첨단 기술은 5G와 결합하여 몰입감이 높은 게임을 만드는 데 중요한 역할을 할 것이기 때문이다"라고 말했다.

인도에는 현재 4억 명 이상의 게이머가 있다.

SYNDICATION/BUSINESS WORLD