중국 전자상거래 거상 알리바바, 모바일게임 퍼블리싱 산업 진출

김태만 /2017-03-20 16:04:49

중국 전자상거래 업체 알리바바가 모바일게임 퍼블리싱 산업에 진출한다고 게임인더스트리 등 각종 외신이 보도했다. 기사에 따르면, 알리바바의 목표는 4개 업체와의 협력과 10억 위안(한화로 약 1,628억 원)의 투자로 ‘모바일게임 퍼블리싱 연합’을 구축하는 것이다.

알리바바 게임스 사이먼 시 대표는 베이징에서 열린 기자회견에서 “메일닷루(Mail.ru) 그룹, TFJoy, Efun, ONEMT 등 여러 국가에서 다양한 업체들과 협력해서 '모바일게임 퍼블리싱 연합'을 구축하겠다”며 “이런 협력업체들과 함께 중국, 미국, 러시아, 유럽, 일본, 중동에 있는 게이머들에게 양질의 게임을 제공하는 것이 목표다”고 밝혔다.

알리바바는 동남아시아, 중동 같은 ‘성장세’에 있는 지역을 주로 노릴 것으로 보인다. 사이먼 대표는 “전 세계 모바일게임 시장을 보면, 편차가 크다. 미국, 유럽, 일본, 한국처럼 이미 시장이 성숙한 지역이 있고, 남미, 중동, 동남아시아처럼 한창 성장하고 있는 지역도 있다”며 “우리의 장점은, 한창 성장하는 시장에서 성과를 잘 낸다는 것이다”고 말했다.

특정 지역에서는 어떤 게임이 잘 통할지를 판단하기 위해 ‘빅 데이터’도 활용된다. 알리바바 모바일사업을 총괄하는 샤오펭 대표는 “알리바바 픽처스 같은 다른 알리바바 계열사가 가지고 있는 정보와 매월 4억 2천만 명이 접속하는 ‘UCweb’(알리바바가 인수한 중국 모바일 인터넷 브라우저)에서 쌓인 자료를 기반으로, 알리바바는 특정 게임의 가치를 극대화할 수 있을 것이다”고 전했다.

외국 개발사들 입장에서는 이 시스템이 중국에 게임을 수출할 새로운 길이 될 수도 있다. 게임인더스트리는 “알리바바는 이 시스템을 통해 중국 게임을 전 세계에 배급할 것이다. 동시에, 외국 게임 개발사 입장에서는 텐센트, 넷이즈에 이어서 중국으로 게임을 수출하는 새로운 길이 열린 것이기도 하다”고 보도했다.

알리바바는 최근 몇 년간 게임과 관련된 행보를 보여줬다. 2014년 게임 개발사 카밤에 1억 2천만 달러를 투자했고, 2015년에는 미국 콘솔 게임 업체 Ouya에 천만 달러를 투자했다. 2016년 4월에는 대규모 e스포츠 대회를 발표했다. 한국에서는 2014년 한국 지사를 설립하고 몇몇 한국 게임업체와 퍼블리싱 계약을 체결했지만, 약 1년 후 계약을 해지한 사실이 알려진 바 있다.

http://www.betanews.net