마이크로소프트, 7월 자체 온라인스토어 출시 “모바일 앱스토어 구축 위한 여정 첫 단계”애플·구글, 게임기업 상대 수수료 30% ‘폭리’MS, 콘솔 매출 하락에 관련 부서 대폭 축소  
  
  
  
  
  
  
  
 마이크로소프트[사진 출처 = 로이터 연합뉴스]게임 산업 환경에 거센 변화의 바람이 불고 있습니다. 텔레비전을 필요로 하는 가정용 콘솔 게임기가 게임 산업의 첫 부흥기를 이끌었다면, 두 번째 전성기는 언제 어디서나 간편하게 즐길 수 있는 휴대용 게임기가 불러왔습니다. 이후 스마트폰이 등장하면서 게임 산업은 다시 한 번 새로운 도전에 직면했습니다.시간과 공간에 제약받지 않는 휴대성과 인터넷의 발달로 다른 사람들과 온라인상에서 함께 게임을 즐기기를 바라는 수요가 급증하면서 스마트폰으로 할 수 있는 모바일게임이 관련 산업의 주요 먹거리로 떠올랐습니다. 게임·IT 기술 기업들은 안방에서 벗어나 언제 어디서든 소비자들을 사로잡을 수 있는 게임 개발에 전력투구하기 시작했습니다.이처럼 갈수록 치열해지는 경쟁에 최근 출사표를 던진 기업이 있습니다. 바로 마이크로소프트(MS)입니다. MS는 오는 7월 모바일게임 아이템 판매 등을 위한 자체 온라인스토어 출시를 추진 중입니다. 해당 온라인스토어를 통해 우선 모바일게임 등 아이템을 할인 판매하고, 나아가 자사가 직접 제작·출시하는 자체 게임들도 선보이면서 엑스박스(Xbox) 등 콘솔게임을 넘어 모바일게임에서의 영향력도 점점 더 키워나가겠다는 전략입니다.사라 본드 엑스박스(Xbox) 사장은 “온라인스토어를 이용하면 소비자들은 어떤 나라에서든 모든 종류의 기기를 통해 액세스를 할 수 있다”며 “매우 높은 접근성을 바탕으로 소비자들을 흡수할 것”이라고 말했습니다.MS는 온라인스토어 출시 이후 시장의 초기 반응을 살핀 뒤 모바일 앱스토어 등으로 사업 영역을 확장해나간다는 방침입니다. 콘솔과 컴퓨터를 넘어 모바일 등 전 분야에서의 게임 판매를 촉진하기 위한 차원으로, MS는 자사 최대 블록버스터 게임 중 하나인 ‘마인크래프트’를 온라인스토어에 조기 등록하는 방안도 검토 중입니다.엑스박스 대변인은 블룸버그에 보낸 이메일을 통해 “이번에 선보이는 온라인스토어는 MS가 게임을 기반으로 하는 영향력 있는 앱스토어를 구축하기 위한 여정의 첫 단계”라고 설명했습니다.  
  
  
  
  
  
  
  
 마이크로소프트 엑스박스(Xbox)[사진 출처 = 로이터 연합뉴스]야심찬 도전을 앞두고 있는 MS이지만 전망이 마냥 밝지만은 않습니다. 애플과 구글이라는 강자들이 이미 업계에서 자리를 확고히 하고 있기 때문입니다. 앱스토어 시장을 장악하고 있는 이들 기업은 게임 개발사들이 새로운 작품을 출시할 때마다 판매 금액의 약 30%에 달하는 액수를 수수료로 부과하고 있습니다.거대 기업들의 폭리를 막기 위해 유럽연합(EU)은 최근 새로운 디지털시장법(DMA)을 마련하고 게임 기업들이 소비자들과 직접 연결될 수 있는 온라인스토어 개설 및 게임 판매 등을 허용하면서 애플과 구글의 막대한 수수료를 피할 수 있는 길을 열어줬습니다.현재 900억달러(약 123조원) 규모로 전 세계 게임 산업 규모의 절반을 차지하는 모바일 게임 시장에서 MS는 다른 기업들에 비해 상대적으로 경쟁력이 떨어진다는 평가를 받습니다. 그러나 MS는 ‘캔디 크러쉬’와 ‘콜 오브 듀티’ 등 대작을 소유한 ‘액티비전 블리자드’를 인수한 이후 부활의 신호탄을 쏘아 올릴 만반의 준비를 하고 있습니다. 캔디 크러시는 2012년 출시 이후 다운로드 수 50억회 이상을 기록하며 200억달러(약 27조3500억원)의 수익을 창출했습니다.모바일게임 시장 영향력 확대에 집중하기로 결정한 MS는 대신 자사 엑스박스를 담당하는 콘솔게임 관련 부서 등에서 규모를 대폭 축소하고 있습니다. MS는 2020년 75억달러(약 10조2600억원)에 인수한 ‘제니맥스 미디어’ 소속 제작자와 품질 보증 테스터 등 직원들을 상대로 지난주부터 권고사직을 진행 중인 것으로 전해졌습니다.이들뿐만 아니라 이미 엑스박스 관련 조직에 속한 직원들 전체를 대상으로 권고사직이 이뤄지고 있는 것으로 알려졌습니다. MS는 올해 2월에는 이미 액티비전 블리자드에서 약 1900명을 해고한 바 있습니다.콘솔게임 사업을 축소하는 가장 큰 이유는 최근 수년간 막대한 투자를 단행했음에도 팬데믹 이후 매출은 계속 악화하고 있기 때문입니다. 최근 분기에 엑스박스 콘텐츠 및 서비스 매출은 전년 동기 대비 62% 증가했지만 이는 MS의 액티비전 블리자드 인수로 인한 ‘반짝 효과’라는 평가가 지배적입니다. 일각에서는 만약 해당 인수가 없었다면 소프트웨어·서비스 성장 동력을 잃은 상황에서 엑스박스 게임 수익도 전년 대비 5% 감소했을 거라는 분석이 나옵니다.필 스펜서 MS 게임사업부 대표는 “성장 동력이 꺼져가고 있는 상황이 업계의 가장 큰 위기”라고 말했습니다.[매일 쫓기는 바쁜 일상 속에서도 알면 알수록 더 좋은 국제사회 소식. 전 세계가 주목하는 한 주의 가장 핫한 이슈만 골라 전해드립니다. 단 5분 투자로 그 주의 대화를 주도하는 ‘인싸’가 될 수 있습니다. 읽기만 하세요. 정리는 제가 해드릴게요. 박민기의 월드버스(World+Universe) 입니다.]