

[Insight] 인도 게임시장 현황

● 인도 게임 시장의 폭발적 성장 배경

1. 14억 인구와 젊은층 비중 77%의 방대한 게이머 기반 형성

- 인도는 약 14억 명의 세계 2위 인구를 보유하고 있으며, 18~34세 젊은 층 비율이 77%에 달하는 인구 구조를 갖추고 있음
- 평균 연령이 낮고 기술 친화적인 Z세대, 밀레니얼 세대가 주력 소비층으로 자리 잡고 있으며, 이러한 인구 구조는 모바일 게임 시장의 고속 성장을 견인하고 있음
- 특히 인도의 모바일 인터넷 요금은 세계에서 가장 저렴한 수준이며, 스마트폰 보급률은 전체 가구의 85.5%에 이르는 것으로 조사됨
- 이러한 인프라 기반 위에서 2024~25 회계연도 모바일 게임 다운로드는 약 84억 5천만 건을 기록했고, 인앱 결제 수익은 4억 달러 (한화 약 5,880억 원) 규모로 성장함
- KOTRA 에 따르면 2023년 기준 인도에는 1,400여개 이상의 게임 개발사가 활동 중이며, 루미카이(Lumikai)는 인도 게임 시장 매출이 2022 회계연도 26억 달러 (한화 약 3조 8,220억 원)에서 2027년까지 86억 달러 (한화 약 12조 6,420억 원)로 약 3.3배 성장할 것으로 전망함
- 실제로 인도 게임 시장은 2020~2023년 사이 연평균 성장률 (CAGR) 약 28%를 기록하며 세계에서 가장 빠른 성장 궤적을 보이고 있음
- 이 같은 성장세는 인구 증가, 디지털 인프라 확충, 저가형 스마트폰 보급 확대가 동시에 맞물린 결과로 분석됨

2. 모바일 중심 게임 생태계와 장르 편중 구조

- 인도 게임시장은 모바일 플랫폼이 전체의 약 85~90%를 차지하는 구조로, 사실상 모바일 게임 중심 시장으로 형성되어 있음
- 저가형 스마트폰 보급 확대와 저렴한 데이터 요금 환경이 결합되며 모바일 게임 접근성이 크게 향상된 것이 주요 성장 요인으로 작용함
- 특히 배틀로얄, 액션, 스포츠, 캐주얼 장르가 시장을 주도하고 있으며, 진입 장벽이 낮고 빠른 플레이가 가능한 게임이 높은 이용률을 보이고 있음
- 대표적으로 <BGMI>와 <Free Fire Max> 등이 인도 시장에서 높은 인기와 이용자 기반을 확보하고 있음
- 또한 스포츠 장르 중에서는 크리켓 게임의 비중이 매우 높으며, 모바일 스포츠 게임 이용자의 약 85%가 크리켓 게임을 즐기는 것으로 나타남
- 이처럼 인도 시장은 특정 인기 장르에 대한 집중도가 높은 구조를 보이며, 대중성과 접근성 기반 콘텐츠가 시장 성과를 좌우하는 특징이 있음

● 규제 리스크와 문화적 장벽, 인도 진출의 핵심 변수

1. 2025년 8월 '온라인 게임 촉진 및 규제 법' 만장일치 통과

- 인도 연방의회는 '온라인 게임 촉진 및 규제 법'(The Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025)을 만장일치로 통과시켜 산업계의 즉각적이고 광범위한 반발이 나타남
- 이 법안은 모든 형태의 온라인 머니게임을 전면 금지하고, 위반 시 최고 3년 이하의 징역과 벌금을 부과하도록 규정하고 있음
- 인도 정부는 법안 통과 배경으로 도박 중독 등 '사회악 차단' 과 '미성년자 보호' 를 내세웠으며, 전자정보통신부장관은 머니게임에 대해 '사회악으로 작용할 수 있다' 고 밝히며 강력한 단속 의지를 표명함
- 스킬게임 업체 A23(The 23rd Century Technologies)는 법 시행 직후 위헌 소송을 제기하며 "합법적인 기술 기반 게임 사업을 범죄화하고, 단기간에 수많은 기업을 문 닫게 할 것" 이라고 비판함
- 인도 인터넷모바일협회(Internet and Mobile Association of India, 이하 IAMAI)등 업계 단체 역시 "인도 스타트업 허브에 먹구름을 드리운다" 며 투자 위축 가능성을 제기하며 우려를 표명함

2. 연방법과 주(州)정부 간 입장 차이로 인한 제도 적용 혼선

- 인도는 연방제 국가로 주마다 게임 관련 법규가 상이하어, 규제 환경의 불확실성이 매우 높은 시장임
- 카르나타카주는 2021년, 타밀나두주는 2022년에 각각 독자적으로 머니게임 금지 조치를 시행한 바 있음
- 연방법 통과 이후 일부 주에서는 위헌 여부를 둘러싼 법적 분쟁이 진행되고 있음
- 이처럼 불확실한 규제 환경은 인도 진출을 모색하는 외국 게임 개발사에게 심각한 정책 리스크로 작용하고 있음
- 법이 예정대로 시행될 경우, 기존 서비스 중단 및 비즈니스 모델 변경 압박이 확대될 것으로 예상됨
- 현지 전문가들은 "인도 시장의 규모는 매력적이지만 현지 규제의 변화가 심상치 않다" 며, 정부 발표와 현지 언론 등을 면밀히 모니터링하며 대응 방안을 마련할 필요가 있다" 고 조언함

3. 종교, 문화적 표현의 높은 민감도와 외국 앱 금지 전례

- 인도는 종교와 역사에 대한 사회적 존중감이 매우 높아, 신화적 소재를 상업적으로 활용할 때 즉각적인 반발이 발생할 수 있어 외국 게임 개발사가 직면하는 또 다른 핵심 장애요인으로 확인됨
- 대표적으로 미국 하이레즈 스튜디오(Hi-Rez Studios)가 개발한 <스마이트(SMITE)>에서 힌두교 여신 칼리를 선정적인 모습으로 묘사하자, 힌두교 단체가 '10억 명이 숭배하는 여신에 대한 모독' 이라며 거세게 항의함
- 안보, 정치적 이유로 외국 앱이 금지된 전례도 인도 시장의 특수한 리스크 요인으로 2020년 인도 정부는 국경 분쟁을 계기로 텐센트(Tencent)가 서비스하던 <배틀그라운드 모바일(PUBG Mobile)>을 포함한 중국산 앱 118개를 일괄 금지한 바 있음
- 이후 한국 크래프톤은 인도 전용 버전인 <BGMI>를 별도로 출시하여 게임 시간 제한, UI 수정, 피격 색상 변경 등 현지 규제에 맞춘 조치를 적극 수용하여 최종 승인을 획득함
- 이 사례는 인도 시장에서 규제를 회피하기보다 적극적으로 협력하는 전략이 핵심 성공 요인임을 보여주는 중요한 선례로 평가됨

● 한국 게임산업의 인도 시장 진출 전략과 과제

1. 현지 파트너십과 문화 현지화를 통한 시장 안착 전략

- 한국 게임 개발사가 인도 시장에 성공적으로 진출하기 위해서는 현지 파트너십 확보가 핵심 과제로 작용함
- 현지 대기업이나 통신사, 플랫폼 기업과 협력하여 유통, 마케팅을 공동으로 진행하면 현지 네트워크와 리스크 관리 측면에서 상당한 이점을 확보할 수 있음
- 크래프톤의 사례가 대표적인 성공 선례로 <BGMI>를 통해 인도의 대표 자동차 기업 마힌드라(Mahindra)와 제휴 이벤트를 진행했으며, 현지 크리켓 스타와 볼리우드 배우 등 인도 문화 IP와의 협업을 통해 이용자 접점을 넓혀왔음
- 또한 인도 전통 축제인 홀리(Holi), 디왈리(Diwali) 시점에 맞춘 테마 이벤트와 현지 전통 의상 코스튬 등 문화 코드를 반영한 콘텐츠를 기획하여 높은 이용자 호응을 이끌어냄
- 인도 시장의 특성상, 저사양 기기에 최적화된 게임 설계가 필수적으로 <프리파이어 맥스>와 <BGMI>가 인도에서 성공할 수 있었던 핵심 요인 중 하나는 저가형 스마트폰에서도 원활하게 구동되도록 최적화했다는 점
- 한국 게임 개발사도 인도 현지팀 구축이나 문화 자문 활용을 통해 종교, 역사적 상징의 오용을 사전에 방지하고, 현지 이용자의 정서에 부합하는 콘텐츠를 기획하는 것이 시장 안착의 중요한 요소로 확인됨

2. 규제 준수와 리스크 관리 체계 구축의 필요성

- 인도는 연방제 국가로 주마다 게임 관련 법규가 다르기 때문에, 중앙 정부와 주 정부의 규제 동향에 대한 지속적인 모니터링이 필수적임
- 연방법상 머니게임 금지가 본격 시행되면, 기존 캐시 결제 시스템을 철회하거나 코인, 경험치 보상 등 비현금화 모델로 전환하는 등 비즈니스 모델의 근본적 재설계가 요구될 수 있음
- 동시에 자율심의기구인 올인디아게이밍연합(All India Gaming Federation, 이하 AIGF)이나 인도판타지스포츠연합 (Federation of Indian Fantasy Sports, 이하 FIFS) 등과 협조하여 자율 규제 틀을 마련하는 것도 중요함
- 이러한 선제적 대응은 규제 변화에 따른 사업 중단 리스크를 최소화하는 데 기여할 것으로 보임
- 인도 게임 시장은 14억 인구와 모바일 인프라 확충, 젊은 층의 높은 게임 선호도를 기반으로 세계 최대 규모의 성장 잠재력을 갖추고 있으나 새롭게 도입되는 강력한 규제와 문화적 민감성은 철저한 준비를 요구하며, 장기적인 관점에서 현지 네트워크와 브랜드 신뢰를 구축하는 것이 성공적인 진출의 관건이 될 것으로 보임



Got Questions?

✉ contact@latisglobal.com

🌐 <https://latisglobal.com/>

Or follow us on:



참고자료

Sensor Tower, "State of Mobile Games in India 2025 Report", / Press Information Bureau (Government of India), "Press Release on Digital and Smartphone Penetration" Lumikai, "India's Gaming Market Hit \$2.6 Billion in FY22 and Is Projected to Reach \$8.6 Billion in FY27"
 Grand View Research, "India Gaming Market Size & Outlook, 2030", / KOTRA, "꾸준히 성장하는 인도 게임 산업", Accessed Reuters, "India Passes Bill to Ban Money-Based Online Games, App Shutdowns Loom"
 Reuters, "India Faces First Legal Challenge Against Online Money Games Ban", / Lexology, "India's Online Gaming Law: Prohibition, Promotion, and Compliance"
 The Federal, "Explained: How Online Gaming Bill's Passage Impacts Gamers, Industry, and Regulators"
 Coastal Digest, "'Porno' Depiction of Kali in Game Leads to Protest", / PC Gamer, "Hindu Leader Requests Removal of Deities from Smiter, Hi-Rez Declines"
 Niko Partners, "The Impact of India's Ban on Chinese Games", Accessed RadioKorea, "배틀그라운드 모바일 인도, 인도 대표 자동차 기업 '마힌드라'와 파트너십"