



한국게임산업개발원

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

[주요 내용]

- 성장 몸부림중인 인도네시아 온라인 게임산업

1호 - 2006.12월

성장 몸부림 중인 인도네시아 온라인게임산업

2006년의 마지막 몇 주를 남겨놓고 Lyto Datarindo Fortuna과 Boleh Net Indonesia 등 인도네시아 주요 온라인 게임 퍼블리셔들은 새로운 온라인게임을 시장에 내놓을 예정이다.

12월 둘째 주에 PT. Megaxus사는 'Ayo Dance'라는 온라인게임의 오픈베타 버전을 내놓으면서 시장경쟁에 불을 붙일 예정이다. 인도네시아 유명 게임잡지 'Hotgames'의 Sofyan에 따르면 PT. Megaxus사는 다른 게임도 내놓을 예정인데 'Ayo Dance'의 베타버전이 끝날 때까지 새로운 게임을 공개하지 않을 것이라고 한다.

아래 리스트는 2006년 하반기에 출시된 새로운 온라인 게임들 리스트이다.

<2006년 하반기 신규 온라인 게임 리스트>

온라인 게임	퍼블리셔	상태
Deco Online	Play On Interactive	Close Beta
Ran Online	JaSpace	Close Beta
Kabal Online	Boleh Net Indonesia	Introduce
RF Online	Lyto Datarindo Fortuna	Introduce
Ayo Dance	Megaxus Infotech	Open Beta
Inspirit Arena	Boleh Net Indonesia	Open Beta

Source :various

새로운 게임들이 계속 발표되는 것은 인도네시아 온라인게임 시장과 수요가 계속 확대되고 있음을 보여주고 있는 것이다.

시장연구기관인 IDC에서도 아시아 시장에서 온라인게임은 계속 성장할 것이라고 예측하면서 인도네시아가 2007년에 성장잠재력이 큰 국가로 지목하기도 했다.

게다가 현재에도 이미 약 3백만 명의 게임 플레이어가 등록되어 있어서 언뜻 인도네시아 온라인 게임업체들이 상당한 수익을 거두고 있거나 거두게 될 것으로 보이지만, 사실은 인도네시아 온라인 게임업체들은 커다란 도전에 직면해 있는 상태이다.

온라인 게임 사용자가 계속해서 줄어들고 있기 때문이다. 이러한 현상은 모든 온라인게임 업체들이 공동으로 겪고 있는 어려움이 되고 있다.

이러한 현상에 대해 Knight Online의 퍼블리셔 PT. Infomedia Nusantara의 게임 매니저인 Mohamad Fajar는 “인도네시아 온라인 게임 사용자들이 현재의 게임들에 대해 실증을 느끼고 있고, 뭔가 새롭고 다른 것을 찾고 있는 중”이라고 분석한다.

이러한 상황을 반전시키고자 주요 온라인 게임 퍼블리셔들은 새로운 게임을 인도네시아 시장에 수혈하려고 하는 중이다.

새로운 게임을 통해서 기존 온라인게임 사용자들의 관심과 열정을 불러일으키고 새로운 사용자들을 늘려가겠다는 계획이다.

인도네시아 온라인 게임시장에서 사용자를 늘리는 전략으로 가장 적절한 것은 ‘게임을 계속해서 업데이트하고, 에러를 최소화 시키며, 해커들을 막아내는 것’이라고 Gamestation 잡지의 기자인 Michael은 지적한다.

이러한 일들은 게임 퍼블리셔들의 몫인데 현재 인도네시아 인터넷 네트워크 상황이 이러한 에러발생이나 해커들의 침투를 막을 수 있는 인프라를 제공하지 못하고 있는 것이 또 다른 어려움이라고 한다.

특히 해커들의 경우, 자신의 실력을 과시하기 위해 게임업체들의 시스템에 침투해 플레이어들의 데이터를 바꾸는 일을 일삼고 있는데, 그들은 게임사용자들이 아니고 단순히 게임업체의 방어막을 테스트 해보고 싶은 호기심으로 그런 일을 한다고 한다.

온라인게임 동호회의 Novi에 따르면 이러한 해커들은 주로 북부 스마트라주 주도인 ‘메단’시 출신들이 많다고 한다.

이러한 세 가지 문제점 이외에도 온라인 게임 퍼블리셔들을 골치 아프게 하는 것이 온라인게임의 오프라인 버전이 유행하고 있다는 것이다.

DoTA와 같은 게임은 가장 인기 있는 오프라인 게임으로 다운로드 받기도 쉬워서 빠르게 확산이 되었다.

이러한 오프라인 버전이 인기를 끄는 이유는 인도네시아 게임산업의 온상이라고 할 수 있는 인터넷카페들이 국제 EXP에 돈을 지불하지 않고 LAN버전으로 오프라인 상에서 온라인게임처럼 즐길 수 있는 방식을 개발해 냈기 때문이다. 즉 같은 인터넷 카페 내에서 LAN을 통해 온라인처럼 제한된 사용자들끼리 게임을 하는 구조이다.

이러한 오프라인 버전의 온라인게임은 Harco Mangga Dua와 같은 전자상가지역에서 쉽게 구할 수 있고, 가격도 상당히 저렴해서 20,000-50,000루피아(2천-5천원)에 구입이 가능하다.

이러한 제품들은 싱가포르, 말레이시아, 필리핀 등지에서 들어오고 있는데, 이러한 제품들의 범람이 온라인 퍼블리셔들에게는 가장 큰 위협이 되고 있는 상황이다.

하지만 퍼블리셔들이 법적 대응을 하는 것은 별로 효과도 없을뿐더러 역효과가 날 우려가 크기 때문에 좀 더 온건한 대안을 마련해야 하는 입장이다.

아직까지 인도네시아 시장에서 온라인게임을 보호할 법적 장치가 미흡한 상황이다 보니 선불리 법적 대응을 모색해 보았자, 비용과 시간만 손해를 볼 뿐이기 때문에 인터넷카페들과 맞서기보다는 이들을 설득해 공생하는 구조로 갈 수밖에 없다는 것이다.

이를 위해 우선 게임 퍼블리셔들이 뭉쳐서 단체를 만들고, 공동으로 대응해 가야 한다는 쪽으로 가닥이 잡히고 있는 중이다.

그리고 이러한 어려움 속에서도 게임 퍼블리셔들은 인도네시아 게임시장의 전망을 밝게 보고 있는데, 이는 인도네시아 게임시장이 계속 성장하고 있고 이들이 양성화 되는 시점에는 그동안 어려움을 뚫고 견뎌온 만큼의 보상이 기다리고 있다고 믿고 있기 때문이다.

비즈니스는 당장의 성과보다는 장기적인 안목의 투자가 필요하고, 인도네시아 게임시장은 확실하고 분명하게 성장하고 있기 때문에 거기에 베팅을 하겠다는 입장인 것이다.

그래서 어려움 속에서도 새로운 게임을 투입하면서 전체 파이를 키워가는 것이 인도네시아 게임 퍼블리셔들의 성장 전략이 되고 있다.

자료원 : 자카르타 무역관 게임산업 관계자 인터뷰 종합

KOTRA 자카르타무역관 Ms. DiDi

Tel : (62-21)-574-1522

Fax : (62-21)-572-2187

E-mail : nengdd@yahoo.com