



한국게임산업개발원

kotra

# 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

[주요 내용]

- 인도네시아, 인터넷 환경과 온라인 게이머
- 온라인 게임 퍼블리셔 동향 : PT Lyto Datarindo Fortun

4호 - 2007. 1월

## 인도네시아, 인터넷 환경과 온라인 게이머

인도네시아 온라인게임 환경은 가정에서의 인터넷 접속이 아직도 다이얼업 접속 수준에 머물러 있고, 가격도 한달 사용료가 300,000-700,000루피아 (3-7만원/월) 이상인데다 이기 때문에 가정에서 인터넷을 통해 온라인게임을 즐기는 것은 어려운 상황이다.

이 때문에 대안으로 전국적으로 인터넷카페가 성행하고 있고 온라인 게임도 주로 인터넷카페에서 접속이 되고 있는 실정이다.

인도네시아 인터넷 전파 정도가 아직은 9개 아세안 국가 중에 6위 수준이지만, 지난 6년 간의 인터넷 이용자 성장률은 아세안 국가들 중 가장 많은 성장을 했던 것으로 나타나고 있다.

Internet World Statistic (IWS)에서 2000년에 발표한 인도네시아의 인터넷서비스 가입자는 20만 명 정도였지만 이 숫자는 6년 안에 급격히 증가해 지금은 보급률 8% 내외에 200만 명 이상이 되는 것으로 파악되고 있다.

인터넷가입자 비율로 보면 인도네시아는 여전히 싱가포르, 말레이시아, 브루나이, 대만, 필리핀 보다 적은 것으로 나타나고 있다. IWS자료에 따르면 인터넷 보급률은 싱가포르의 경우 67.2%, 브루나이는 14.2%, 대만은 12.7%, 필리핀은 9.1%에 달한다. (<http://www.beritaindonesia.co.id/data/arsip/iptek/>)

그러나 지난 6년 내 인터넷 사용 성장 정도를 보면 인도네시아는 800%나 성장하여 아세안 국가 평균성장률의 3-4배에 달한 것으로 분석되고 있다.

Indonesia Internet Kiosk Association의 대표이사인 Ms. Judith MS. Lubis 에 따르면, 2006년에 인도네시아 전체적으로 약 5000개의 인터넷 키오스크(카페)가 있고 자카르타 소재 중심 도서인 자바 섬에 2500개 정도가 집중되어 있다고 한다.

2006년 들어 공식적인 통계상으로는 인터넷 카페가 20%정도 감소한 것으로 나타나고 있다고 하는데, 이는 정부규제가 강화되었기 때문이라고 한다.

수요가 감소한 것이 아니라 정부규제강화에 따른 일시적인 현상일 뿐이고, 만일 정부가 임대회선에 대한 세금을 낮추는 등 인터넷카페 사업의 장려를 위한 정책을 펼칠 경우 증가속도는 현재보다도 더 폭발적일 수 있다는 것이 '인도네시아 ISP협회'의 의견이다.

즉, 현재의 임대회선세금을 유지하더라도 20~25%의 성장이 가능하며, 만일 정부의 우호적인 조치만 있다면 50% 성장도 무난하다는 것이다. 만일 처음부터 이런 우호조치가 있었다면 이미 인터넷 가입자 수가 6백만을 넘어섰을 거라고도 한다.

인도네시아의 온라인 게임 사용자는 3백만에 달하는 것으로 분석되고 있는데, 주로 외국 온라인 게임들이 주도하고 있는 시장이라고 한다.

현재 인도네시아의 인터넷 사용 인구는 2천만으로 추정되고, 온라인게임 인구도 3백만에 달하지만 게임 퍼블리셔는 5개사 정도 밖에 되지 않는 상황이라고 한다.

PT Mythic Perspektif Indonesia의 Christopher Chandra 사장에 따르면, 온라인 게임들은 주로 한국, 중국, 대만 등지에서 들어오고 있으며, 특히 MMORPG 장르는 거의 한국 제품이 주종이라고 한다.

인도네시아 3백만 온라인 게이머들의 구성을 보면 초등학생에서부터 40대 이하의 인구들이고 한 달에 15만루피아(한화 1만5천원) 정도를 게임에 소비하는 것으로 파악되었다고 한다.

절대액으로는 작은 규모지만 인도네시아 평균 수입에서 약 10% 내외를 차지하는 규모이기 때문에, 향후 게임인구 증가에 따라 시장 성장가능성이 높은 편이라 할 수 있다.

## 온라인 게임 퍼블리셔 동향 : PT Lyto Datarindo Fortun

인도네시아 게임시장에서 한국계 게임업체인 볼레넷과 함께 시장을 주도하는 퍼블리셔 기업인 PT Lyto Datarindo Fortuna의 2007년 사업방향은 온라인 게임서비스를 늘리고, 자사 게임커뮤니티를 강화하는 것이라고 한다.

이를 위해 금년에는 다수의 게임이벤트를 개최해 새로운 게임을 홍보하고, 다른 나라에서 개최되는 국제게임대회에 파견할 프로그래머를 발굴하는 일도 병행할 예정이라고 한다.

2007년 2월에 새로 도입한 게임인 RF Online 의 클로즈 베타 서비스를 실시하고, 3월에는 제품을 시장에 출시하거나 오픈베타로 3개월 내외의 공개홍보시간을 가질 예정이라고 한다.

한국에서 도입한 또 다른 게임인 Getamped는 낮은 대역폭에서 사용가능한 버전인 'Getamped-R'로 전환할 예정이며, 국내 토너먼트를 개최해 우승자를 한국에서 개최될 '갯앰프드 월드 페스티벌'에 파견할 예정이라고 한다.

이 회사의 히트작이었던 Ragnarok Online 과 관련해서는 새로운 캐릭터를 추가하는 최신 패치를 업데이트해서 게이머들의 관심을 불러일으킬 예정이라고 한다

자료원

<http://www.apjii.or.id/news/index.php?ID=2002052301496&lang=en>

Bisnis Indonesia Newspaper, November 29, 2006 page T1

<http://www.beritaindonesia.co.id/data/arsip/iptek/>

Interview with Ms. Judith MS. Lubis(President Director of Indonesian Internet Kiosk Association)

Investor Daily, December 12, 2006 Page 10

Hot Game Magazine Edition 185 First Week of December 2006

Telephone Interview with Ms. Ostra Ligwina (Brand Manager of PT Lyto)

<http://www.lyto.net/games/rf/offlineevents1.php>

<http://www.lyto.net/games/rf/>

<http://www.lyto.net/games/ro/>

<http://www.jagosome.com/news/detail.asp?nid=1176&pid=0&pg=5&ctg=news&src>

KOTRA 자카르타무역관 복덕규 차장, Ms. Yulie

Tel : (62-21)-574-1522

Fax : (62-21)-572-2187

E-mail : bokkotra@kotra.or.kr