



한국게임산업개발원

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

[주요 내용]

- 인도네시아 최고 공대 ITB(반둥공과대학), 게임관련 석사과정 개설
- 인도네시아 게임개발경진대회 8월 개최
- 광대역 인터넷 요금인하가 온라인게임 부흥을 가져올 것인가?

12호 - 2007. 5월

1. 인도네시아 최고 공대 ITB(반등공과대학), 게임관련 석사 과정 개설

인도네시아 게임산업이 순항을 하고 있는 중이다. 아직까지 숫자 면에서는 다른 경쟁국들에 비해 뒤이지만 성장속도 면에서는 큰 잠재력을 보여주고 있다.

인도네시아 최고의 공대로 불리는 반등공과대학 (Institute Teknologi Bandung :ITB)에서도 이러한 흐름에 발맞춰 디지털미디어와 게임테크놀러지 분야에 석사 과정을 신설한다고 한다. 이 프로그램은 인도네시아 교육부의 2010년 주요인력양성 사업과 케를 같이 한다고 한다.

이 두 분야는 인도네시아가 향후 국제 시장에서 경쟁력을 갖추는 데 핵심적인 분야라고 할 수 있다. 이미 게임 선진국이라 할 수 있는 유럽이나 미국, 일본, 캐나다, 한국 등에는 이런 교육분야가 학부차원에서 잘 발달되어 있기 때문이다.

비록 인도네시아 학생들에게는 생소한 분야이기는 하지만 학생들 사이에서의 반응은 뜨거운 것으로 알려졌고, 이를 장려하기 위해 ITB에서는 디지털미디어와 게임 테크놀러지 분야 80명의 학생들에게 수업료 면제와 18개월 생활비 보조라는 장학금 프로그램에 지원하는 것으로 알려졌다.

이 장학금 프로그램에 지원하려면, 아래의 요건을 갖추어야 한다.

1. 특정 연구기관이나 정부기관, 기업 등에서 추천된 학생으로 추천된 기관에서 2년 이상 근무할 자여야 함.
2. 최우수 교사나 학생으로 선발된 경험이 있는 자 우선 선발
(인도네시아에서는 대학 졸업자들이 바로 교사로 나서는 경우가 있어 교직 수행 중에 최우수교사로 선발되면 좋은 경력이 된다고 함)
3. ITB 석사과정 기준에 적합한 자.

디지털미디어와 게임 테크놀러지 분야 석사과정 지원 학생들은 신청서를 제출하

고, 입학시험과 ITB 어학원에서 TOEFL시험을 치러야 한다고 한다.

인도네시아 ITB 출신 게임 산업기반 인력들이 배출되는 2010년부터는 인도네시아 게임산업의 국제경쟁력이 한층 향상될 것으로 기대되고 있다.

[자료원] www.lskk.ee.itb.ac.id

2. 인도네시아 게임개발경진대회 8월 개최

인도네시아 게임산업은 이제 사용자로서 플레이의 단계를 넘어서 게임개발 단계로 진화하고 있는 중이다. 이러한 흐름은 해외 게임개발회사에서 일하는 많은 인도네시아 게임개발자들이 모였던 2007년 4월에 촉발되었다고 한다.

인도네시아의 대표적인 게임잡지인 Hotgame에서도 이러한 흐름을 타고 2주 연속으로 두바이에 있는 게임 개발업체에 근무하는 인도네시아 게임개발자 소개 기사를 다루고 있는 중이다.

게임개발경진대회를 개최하겠다는 아이디어에 대한 반응이 폭발적이어서 채 한 달도 안 되어 벌써 15개 팀이 참가신청을 했다고 한다.

게임개발 경진대회를 준비중인 준비위원회는 현재 스폰서를 발굴하고, 게임의 긍정적인 판정을 받을 유능한 심판을 발굴하는 중이다

이번 게임개발경진대회 준비위원을 맡고 있는 Mr. Kukul에 따르면 참가자들은 아래의 두 개 그룹으로 나뉘어 대회에 임하게 된다고 한다.

1. 대단위 팀/그룹/게임스튜디오
2. 소규모 팀(1-3인)

5월 16일 현재까지 신청자 현황을 보면 1그룹으로 3팀, 2그룹으로 12팀이 참가신청을 했다고 한다.

게임에 참가하는 그룹들은 게임의 우승보다도 자신들이 개발한 게임을 선보인다

는 데 더 큰 의미를 부여하고 있다고 하며, 게임비평가들의 견해도 들어볼 수 있는 중요한 기회로 생각하고 있다.

인도네시아 국산 게임들은 다양한 스토리라인과 소재들을 가지고 있으나 디자인 등에서 국제 기준에 미달되는 수준이라서 이러한 게임개발경진대회를 통해 수준을 한 단계씩 업그레이드 해 가겠다는 각오이다.

[자료원] www.vgi.com, www.ketok.com, Hotgame 196호(2007년 5월 2호)

3. 광대역 인터넷 요금인하가 온라인게임 부흥을 가져올 것인가?

2007년 4월 초에 인터넷 요금이 50%나 인하되었다. 대표적인 인터넷 서비스인 Speedy의 경우, 정부의 인터넷 요금 인하 발표가 있는 후에 가입자가 크게 늘어났다고 한다.

PT. Indosat Mega Media (IM2)의 Operational Director인 Mr. Dede Rusnandar에 따르면, 해마다 인도네시아 인터넷 요금은 인하를 계속해 왔는데, 특히 2007년에는 절반 가까이 인터넷 요금이 인하되었다고 하며, 이 요금 인하는 ADSL, BWA, 3G, HSDPA은 물론 위성인터넷에까지 전분야에 적용된다고 한다.

인도네시아 광대역 인터넷 요금의 인하는 온라인게이머의 증가로 이어지므로 온라인게임 비즈니스에는 호재라고 할 수 있다.

이러한 긍정적인 반응은 특히 온라인게임 퍼블리셔들에게서 명확하게 드러난다. 최근 가장 인기를 끌고 있는 게임 중의 하나인 Ayo Dance Online의 퍼블리셔인 Megaxus의 디렉터인 Ms. Eva에 따르면, 그 동안 가격부담으로 적극적으로 게임을 즐기지 못했던 많은 사용자들이 이번 기회에 사용자로 가입하게 될 것이라고 전망한다. 그녀는 이번 가격인하의 폭이 생각보다 훨씬 컸기 때문에 분명히 온라인게임산업의 부흥을 가져올 것으로 낙관하고 있었다.

2007년에 출시된 Ayo Dance의 가입자가 벌써 30만에 달하고 있는데, 이 숫자가 더 빠르게 늘어날 것으로 전망한다고 한다.

이러한 견해와는 입장을 약간 달리하는 업계 인사도 있는데, O2 Jam과 Knight Online의 퍼블리셔인 PT. Infomedia Nusantara의 온라인게임 매니저인 Mr. Moh Fajar는 신중한 입장을 견지하고 있다. 아직은 낙관적인 결론을 내리기에는 이르다는 것이다.

인터넷서비스인 Speedy의 가입자가 늘어난 것은 사실이지만 그것이 자동적으로 온라인게임 사용자의 증가로 이어지는 것은 아니라는 것이다. 새로 증가한 사용자들이 게임보다는 가정용이나 정보수집용으로 가입하는 경우도 적지 않다는 것이 그의 반론이다.

그러나 궁극적으로 게임 기반이 되고 있는 인터넷 요금의 인하가 긍정적인 효과를 가져올 것이라는 것에 반대하는 것은 아니고, 단기적으로 효과가 크게 나타나지 않을 수도 있다는 것을 표명하고 있는 것이다.

그 자신도 게임사용자 증가가 더딘 것에 대해 게임홍보가 부족했던 것으로 진단을 하고 있을 정도이고, 심지어는 인터넷 요금이 인하된 사실조차 제대로 홍보가 안 되어서 많은 예비 사용자들이 인터넷을 아직도 비싼 서비스로 인지하고 있을 정도라고 한다.

따라서 인도네시아 게임시장은 중장기적으로 빠른 성장세를 이어갈 것으로 전망된다.

[자료원] www.detik.com, Ms. Eva 및 Mr. Moh Fajar 면담