



kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[인도네시아]

주제

- 폭력성 콘솔게임
- 인도네시아와 베트남 개발업체 비교

13호 - 2007.6월

1. 인도네시아의 대표적인 폭력성 콘솔게임들

인도네시아에서도 과도한폭력성을 내포한 게임에 대한 논란이 끊이지 않고 있다 특히 버지니아 공대 학살사건의 주범인조승희가 카운터스트라이크에 중독자였고 그것이비극적인 사건의 배경이었을 수도 있다는 기사가 뜨면서 인도네시아에서도 폭력게임에 대한 각성 여론이 일고 있는 중이다.

이런 분위기를 반영해 대표적인 게임잡지인 Hotgame Magazine에서도 최근 인도네시아에서 유통중인 대표적인 폭력성 콘솔게임 목록을 정리해 소개하였다.

이들 게임들은 콘솔게임 플레이어라면 누구나 다 아는 유명한 프로그램들이는데 이 게임들은 사용자들에게 공격성향을 부추기는 내용을 담고 있다고 한다.

심리학자인 Rose Mini AP 박사에 따르면 모든 인간은 공격성향을 근본적으로 내포하고 있다고 한다. 그런데 그러한 성향을 현실에서 풀지 못하는 것을 게임이라는 가상공간에서 해소할 수 있다는 측면에서는 긍정적인 면도 있으나, 만일 현실과 가상공간을 혼동하는 사태가 발생할 경우 커다란 비극을 초래할 수도 있다는 점을 지적한다.

Hotgame Magazine에서 사용자의 공격성향을 자극하는 대표적인 게임으로 제시한상위 5개 게임은 다음과 같다. (순위는 상관없음)

1. Grand Theft Auto (폭력 유발 지수 : 5)
2. Manhunt (폭력 유발 지수 : 4)
3. Counter Strike (폭력 유발 지수 : 4)
4. WWF Smackdown (폭력 유발 지수 : 4)
5. Resident Evil (폭력 유발 지수 : 3)

과도한 폭력요소에 대한 비판론자들의 비난에도 불구하고 상기 게임은 인도네시아 뿐 아니라 다른 나라에서도 가장 인기 있는 게임들에 속한다.

콘솔게임이건 온라인게임이건 모바일게임이건 액션게임이 캐주얼게임보다

인기를 끌고 있는 것이 현실이다. 이러한 액션게임에 대한 선호는 인도네시아 게임시장의 주력이 남성 게이머들이기 때문인 것으로 분석된다.

현재 인도네시아 여성 게이머의 수는 상대적으로 적은 편이다. 그러나 뒤집어 보면 이러한 시장은 ‘블루오션’ 이 될 수도 있다.

따라서 한국의 게임 개발업자들은 여성게이머들에게 적합하고 인기를 끌만한 게임을 전략적으로 개발해 공급할 필요가 있다.

현재 여성 게이머 시장의 성장잠재력이 크고 특히 18세에서 25세 사이의 여성게이머들이 핵심적인 타겟이 될 수 있다. 아직까지 인도네시아 게임업체들도 여성게이머까지 신경 쓸 여력이 없다 보니 여성용 게임은 별로 개발이 되지 않고 있는 상황이라고 한다.

KOTRA 자카르타 무역관에서 조사한바에 따르면 인도네시아 여성게이머들은 캐주얼 게임 장르를 선호하고, 주로 모바일 게임 쪽에서는 Pack Man, Jewel Quest와 같은 게임을, 온라인게임 쪽에서는 DoTa나 Ayo Dance 등을 즐기는 것으로 파악되었다.

Indonesian Online Game Community에 따르면 DoTA게임의 경우 30-35%의 사용자가 여성게이머이며 이들은 주로 18-35세에 위치한 것으로 파악되었다.

자료원 : Hotgame Magazine Edition 197호 (2007년 5월 4호)
및 무역관 조사내용 종합

2. 인도네시아 게임개발업체와 베트남 게임개발업체 비교

동남아시아에서 게임개발산업을 주도하고자 하는 인도네시아 게임개발업체들의 진정한 경쟁 상대가 누구인가에 대한 논쟁이 뜨겁게 달구어 지고 있는 중이다.

인도네시아 게임업계는 인도네시아 게임 개발 수준이 국제기준에 부합하는 고품질의 게임을 제작할 수준에 이르렀다는 것을 과시하고자 하는 욕구가 강하다.

그러나 인도네시아가 그러한 동남아의 게임산업 리더그룹에 들어가기 위해서는 이미 동남아 게임시장에서 선두를 형성하고 있는 싱가포르나 말레이시아 외에도 베트남이나 태국과 같은 후발주자와도 경합을 해야 한다.

최근 몇 년 사이에 급속하게 성장한 베트남에 대해 인도네시아 게임업계는 긴장감을 늦추지 않고 있는 상황이다. 그러나 인도네시아 게임개발업계가 베트남 업계와 경합하기 위해서는 인프라스트럭처 분야의 열위를 커버하기 위해 더 노력을 해야 한다.

또한 수학이나 게임 관련 학문의 수준도 태국 등의 동남아 국가에 밀리고 있다는 것을 제대로 인식해야 하는데, 태국은 미국 등지의 우수대학에서 유학한 인재들이 게임개발업자로서 활약하고 있다는 점을 경계하고 있는 중이다.

비록 외국의 게임 퍼블리셔들이 인도네시아 게임개발업자들의 능력이나 기술을 베트남 게임개발업자들보다 낮게 평가하고 있고, 사실상 많은 베트남 학생들이 미국을 비롯한 외국 대학에서 게임 개발에 필요한 수학 등을 배우고 있는데 비해 인도네시아 게임개발업자들은 국내 대학에서 공부를 하고 있기는 하지만 인도네시아 게임개발업자들은 나름대로 경쟁에 대해 자신감을 가지고 있다고 한다.

현재까지 인도네시아와 베트남 게임개발업체들의 기술과능력은 비슷한 상황이고, 디자인이나 예술부문에서는 이미 인도네시아는 국제시장에서 경쟁력을 갖춘 것으로 인지되고 있기 때문에 이 부문에서 어느 정도 앞서고 있다는 것이다.

다만 인프라스트럭처 면에서 베트남이나 태국에 뒤진다는 것은 인정하고 있는데, 미화 100불 이하로 태국에서는 2Mbps/640 Kpbs 속도의 인터넷을 즐길 수 있는 데 비해 인도네시아에서는 200불 이상을 지불해야 하는 상황이기

때문이다.

게다가 싱가포르, 말레이시아, 태국, 인디아, 베트남은 이미 IT 산업단지와 IT 벤처 캐피탈을 보유하고 있어 게임산업의 배후를 지원하고 있는데 비해 인도네시아 정부는 아직까지 IT 부문에 대한 경쟁력을 인식하지 못하고 있어 정책적인 지원이 이루어 지고 있지 않다는 것이다.

인도네시아 게임개발업체들은 일단 국내 인프라 부족으로 게임개발산업의 추진력이 약한 부분을 해외 게임개발업체의 게임개발 주문을 받아 보완하는 방식으로 발전을 모색하고 있는 중이다. 이미 상당수의 인도네시아 게임개발업체들이 해외 게임업체들의 주문을 받아 게임을 제작하고 있는 중이라고 한다.

한국 게임업체들도 게임의 테마나 구성은 한국에서 하면서 디자인 등에서 인도네시아 게임개발업체들과의 협력을 모색해 볼 필요가 있을 것이다.

자료원 : www.kgi.com , www.indogamer.com 및 무역관 의견 종합
= 끝 =