



한국게임산업진흥원  
Korea Game Industry Agency

kotri

## 동남아 게임시장 동향 특별보고서

[인도네시아]

[주요 내용]

- 인도네시아 모바일 게임시장
  - 모바일 게임 산업 현지 동향
  - 현지 무선통신 / 인프라 정보
  - 현지 모바일 게임 소비자 정보
  - 한국 모바일 게임 진출 정보
  - 외산 모바일 게임 성공 사례

## 특별 3호 - 2007년 3분기

# 인도네시아 모바일게임 시장

### 가. 모바일 게임산업 현지 동향

#### ○ 현지 모바일 게임 산업 개황

- 인도네시아 모바일게임 사용자는 2006년 말에 30만에 머물고 있는 것으로 나타났고, 시장규모가 모바일콘텐츠 전체를 포함해도 3500만 불에 머무는 것으로 나타나 아직 시장이 성장기에 있는 상태라고 할 수 있음.
- 이에 비해 2006년에 링백톤 서비스 사용자만 3백만에 배경화면 (Wallpaper) 서비스 사용자가 1백만으로 아직까지 휴대폰 부가서비스로는 기본적인 서비스 사용단계에 머물고 있음.
- 그러나 지난 해 말부터 본격적으로 3G 통신시장이 열리면서 모바일 게임에 대한 관심이 높아지고 있고, 일부 모바일콘텐츠 업체들이 온라인형태로 보다 저렴하게 플레이를 할 수 있는 게임을 개발하는 중 이라고 하므로 시장의 성장가능성이 크다고 할 수 있음.
- 인도네시아 이동통신서비스 가입자가 지난해 6500만을 넘어섰고, 젊은 층이 휴대폰을 보유하는 비율이 빠르게 늘면서 모바일게임이 활성화될 것으로 보임.

#### ○ 현지 모바일 게임 유통현황

- 모바일콘텐츠 회사에서 게임을 개발하거나 수입해서 통신서비스회사에 납품
- 통신서비스 제공 모바일게임 중에서 소비자가 선택해서 유료로 다운로드 받아 게임 사용하는 구조임.
- 통신서비스 회사에서 게임을 다운로드 받는 경우, 게임이 단순하고 가격이 저렴한 편인데, 1건당 평균 요금은 200KB 정도의 게임을 기준으로 10,000~20,000루피아임.
- 좀더 특별한 모바일게임을 다운로드 받으려면 모바일게임 포탈 사이트에 접속해 컴퓨터를 통해 다운로드 받는데, 5불에서 19불선까지 다양하며 사이즈는 1M까지 올라가면서 다양한 선택이 가능하다고 함.
- 소비자의 가격 지불 방식은 통신서비스업체로부터 휴대폰으로 바로 다운로드 받는 경우에는 선불제 카드에서 요금이 빠져 나가거나 후불제 결제방식이면 휴대폰 요금고지서에 합산 청구됨.
- 다운로드 시, 접속료는 따로 부과되지 않으나 접속에 실패하면 접속했던 것으로 간주되어 요금이 청구되는데, 이런 상황이 많이 발생해 통신서비스 업체들이 원성을 듣고 있음.

## 나. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

### ○ 인도네시아 무선통신 송신방식

- 인도네시아에서는 GSM이 주력이고, 최근에 CDMA가 시장에 도입되어 성장하는 상황에 있음.
- 따라서 주된 통신방식은 GSM과 관련이 있는 TDMA이며, CDMA가 확산되고 있는 것으로 분석할 수 있음.

○ 무선통신서비스업체(통신회사) 일반 정보

통신회사명	시장점유율 (매출액 기준)	특징
1위 Telkomsel (텔콤셀)	54%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 약 20조 루피아 (2006년) 2006년 9월 현재, 14조 8990억 루피아</li> <li>- 한국의 KT과 유사한 이미지의 국영 통신업체</li> <li>- 요금이 기타업체에 비하여 비쌈</li> <li>- 안정적 서비스, 많은 부가서비스와 고급 이미지를 바탕으로 높은 시장점유율 유지</li> <li>- 주로 중장년층 가입자가 많음</li> </ul>
2위 Indosat (인도샷)	24%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 9조 2275억 루피아(2006년)</li> <li>- 한국의 SK처럼 제 2위 통신회사로 국영기업에서 싱가포르 테마섹에 지분을 팔아 민영화가 되었음.</li> <li>- 자바섬 지역에서 강하고, 경쟁력 있는 요금체계를 가지고 특히 국제전화 부문에서 인기가 있음.</li> <li>- 다양한 패밀리 그룹패키지 통화 프로그램을 제공하고 있음.</li> </ul>
3위 Excelcomindo (엑셀콤)	15%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 4조 4371억 루피아(2006년)</li> <li>- 상대적으로 신규 서비스 업체이며 통화품질이 더 좋은 것으로 알려짐.</li> <li>- 지역 로밍 무료서비스를 처음 도입하여 소비자들로부터 호응을 얻었음.</li> <li>- 현재 GSM통신서비스 중 가장 저렴함</li> </ul>

\* 2006년 매출액은 순수 이동통신분야 매출만 정리한 것임

○ 휴대폰 평균 사양

- 인도네시아에서는 노키아나 소니에릭슨이 삼성이나 모토롤라보다 널리 유통이 되고 있는데, 이는 이들 제품들이 이전부터 마케팅을 해왔기 때문임.

- 노키아 모델 중에서 N70, N73, N95 등이 최근 유행이며, 소니에릭슨 모델 중에서는 K800, K800E(Semi PDA type) 등인데, 주요 사양으로는 아래와 같은 것들을 들 수 있음

- \* Network GSM Triband
- \* 칼라 액정
- \* 디지털카메라
- \* 문자메시지 기능(SMS/MMS)
- \* 링톤 기능 : Polyphonic, MP3,
- \* 부가기능 :GPRS, HSCSD, Bluetooth, irDa, wifi
- \* 특징 : Stereo FM radio/ music,  
Movie recorder, Realone player,
- \* 메모리 용량 : 512 KB-1 MB

## ○ 현지 모바일게임 관련 전시회 정보

### <Indonesia Toy and Game Expo>

- 일 시 : 2007년 12월 21일 ~ 23일
- 장 소 : 자카르타 컨벤션센터 어셈블리홀 1, 2, 3
- 전시규모 : 참가업체 150-200 개사
- 참고사항 : 이 전시회는 인도네시아의 대표적인 게임전시회로 모바일 게임업체들도 일부 참가하고 있는데,

## ○ 모바일 인터넷 서비스 정보

- Mobile 8의 'Fren'이나 Bakrie Telecom의 'Esia' 그리고 인도샷의 'Star One'과 같은 CDMA서비스에서만 인터넷 서비스가 가능함.

- 이 중에서 Mobile 8의 인터넷 서비스가 Kbyte당 5루피아로 가장 저렴한 수준이라고 함. (다른 서비스는 7-15루피아라고 함)
- 삼성의 장비와 기술을 전수받은 Mobile 8의 네트워크가 다른 서비스에서 비해 안정적이고 광역을 커버한다고 함.

## ○ 현지 모바일게임 다운로드 정보

- 모바일 게임 다운로드 시 자바기반의 게임의 경우, 200KB 기준으로 10-20분 정도가 소요된다고 하며, 1MB의 경우에는 1시간이 넘어간다고 함. (200KB 수준의 단순한 게임이 유행하는 이유이기도 하다고 함)
- 따라서 모바일게임 다운로드 방식도 200KB이하의 간단한 게임은 통신서비스 업체에 접속해 다운로드 받는 것이 빠르고 저렴하므로 이 방식을 이용하고, 1MB 이상의 세밀한 게임은 홈페이지 검색 후 다운로드 하는 방법을 사용한다고 함.
- 통신서비스 업체를 통해 다운로드를 받으려면, 정해진 오퍼레이터 번호로 정해진 게임 코드를 문자메시지로 보내면 자동으로 게임을 다운로드 시켜주고 완료 메시지가 오게 됨.
- 그리고 1MB이상의 모바일게임은 컴퓨터로 인터넷 사이트에 접속해 다운로드 받거나 게임업체가 배포한 CD에서 파일을 다운로드시켜 사용한다고 함.

## ○ 현지 모바일게임 다운로드 순위 Top 10

- 인도네시아 모바일 콘텐츠 사이트들은 자사 콘텐츠를 위주로 홍보를 하기 때문에 전체시장의 순위와 다를뿐더러 제대로 순위표를 공개하는 사이트도 없는 상황임.

- 따라서 모바일게임을 다운로드 해 주는 휴대폰 상점들이 집중해 있는 망가두아의 Roxy라는 지역에서 설문조사한 결과를 아래 표로 정리하였음.

### <모바일게임 다운로드 순위 Top 10>

순위	장르	게임명	개발사
1	퍼즐	Puzzle Buble	
2	퍼즐	Tetris	
3	퍼즐	Pacman	
4	기타	Pokemon	
5	퍼즐	Bizz Word	
6	전략/슈팅	Burning Armor Code E	Max Studio
7	어드벤처	Pirates of Caribbean	
8	전략/액션	War of the Worlds	
9	카드	Poker	
10	기타	Jewel Quest	Cryptologic (캐나다)

#### 다. 현지 모바일게임 소비자 정보

##### ○ 현지 휴대전화 보유 및 사용성향

- 인도네시아 휴대폰 보유율은 전체 인구 2억 4천만 중 2006년말 기준으로 6천5백만의 가입자가 있는 것으로 파악되었으므로 27%의 보유율로 분석됨.
- 하루 평균 휴대폰 사용시간은 주로 문자메시지(SMS)를 사용하고 있고, 통화료가 비싸서 자 사용하지 않지만 그래도 평균 사용시간은 1-2시간 정도가 된다고 함. (특히 CDMA 서비스를 사용하는 사람들

이 상대적으로 사용료가 싸서 많이 사용하는 편이라고 함)

- 통화나 문자메세지 등 통신 목적 외에 폰뱅킹을 사용하는 계층은 젊은 직장인들에 한정되어 있고, 모바일 게임도 20대 전후의 직장인이나 대학생들이 주 사용계층으로 점점 사용자가 늘고 있는 추세임.

## ○ 모바일 게임 플레이 성향

- 인도네시아에서도 모바일게임 소비자는 주로 남은 시간 때우기로 사용하는 데, 버스 혹은 기차 안에서나, 점심식사 직후 혹은 커피 브레이크, 강의시간 사이에 플레이를 한다고 함.

## 라. 한국 모바일게임 진출 정보

### ○ 유명 모바일게임 다운로드 사이트 목록 3개 명시요망

- 대중적인 인지도를 가진 모바일콘텐츠 사이트는 아래의 2개 정도가 존재하고 있는 것으로 파악이 되었음.
- 대부분의 게임들은 인도네시아 통신사정 때문에 기본적인 자바기반의 단순한 게임들이 유행하고 있고, 이 게임들을 통신서비스업체들이 저렴하게 다운로드 할 수 있게 해주므로 별도의 모바일게임 다운로드 사이트가 발달하지 못한 구조임.

<[www.iguanamobile.com](http://www.iguanamobile.com)>

- Iguana mobile은 모바일 콘텐츠 공급업체의 하나이면서 수백 개의 자사 모바일게임을 다운로드할 수 있는 사이트를 운영하고 있음.

<[www.clickgamer.com](http://www.clickgamer.com)>

- Click gamer는 Iguana와 달리 다른 회사의 모바일 콘텐츠도 제공하고 있는 사이트로 사이즈가 큰 특별한 게임들도 취급을 하고 있어,



인지도가 높은 사이트라고 함.

## ○ 현지 계약 절차(licensing process)

- 모바일게임을 개발하면 우선 어떤 방식으로 모바일 게임을 사용자에게 공급할 것인지를 결정해야 함.
- 자체적으로 포털사이트를 만들어 사용자에게 다운로드를 하거나 CD를 배포해 게임을 이용하도록 할 수 있을 것이나 이런 모델은 수익성이 떨어진다는 단점이 있음.
- 지속적인 수익창출과 신속한 사용자 확대를 위해서는 통신 서비스업체나 휴대폰 단말기 업체에 모바일 게임을 공급하는 방식을 고려해야 함.
- 이 경우가 라이선싱 계약에 해당이 되는데, 라이선싱 계약에 앞서 지적재산권 보호를 위해 제품을 등록하는 절차를 거쳐야 하는데 인도네시아 특허청에 해당이 되는 HAKI에 등록을 해야 함.
- 인도네시아 국내외 개발업체의 라이선싱 절차는 대동소이하며 아래의 단계에 따라 진행됨.
- HAKI에 등록은 개인이 직접 할 수도 있으며, 변리사 등을 위임해서 등록절차를 진행할 수도 있는데 그럴 경우에 아래의 서류와 등록비를 준비해야 함.

- . 공식 위임장
- . 회사 대표자 신분증 사본
- . 납세자번호 사본(NPWP :Number of Tax Register)
- . 회사 사업자등록증(Company legal paper) 사본
- . 캐릭터의 사진이나 디자인 30장  
(2x2 cm 에서 9x9 cm 사이의 크기)
- . 등록비 (130만 루피아)

- 법무부(Ministry of Justice)의 Inspection 및 인증

이 검토기간은 2년이나 소요되는 데, 일단 HAKI 등록 후 자동으로 진행되는 절차로 별도의 비용이 추가되지는 않는다고 함.

## ○ 현지 모바일게임 라이선싱 계약조건

- 모바일게임의 경우, 통신서비스 업체에 게임을 공급하는 경우에는 일반적으로 러닝 개런티 방식(다운로드 1건당)이 체결된다고 함.
- 고객이 지불하는 다운로드 비용 중 25~30%의 금액이 개발사에게 지급된다고 함.

## ○ 한국산 모바일게임 진출 현황

- 한국산 모바일게임은 인도네시아 수준에는 아직 잘 안 맞기 때문에 활성화가 안 되고 있다고 함.
- 인도네시아에서 유통되는 핸드폰들은 가격이 저렴하다보니 메모리 용량이 적어서 한국의 큰 용량의 모바일 게임들에 적합하지 않다는 것도 한 요인으로 판단됨.

## 마. 외산 모바일 게임 성공사례

### ○ Jewel Quest 성공사례

- 이 게임은 Cometa mobile사가 캐나다에서 수입한 게임으로 아케이드형 게임이라고 함
- 이 게임은 Yahoo 또는 MSN에서 맛보기로 플레이가 가능한 게임이어서 홍보가 용이하였고 이미 인지도가 있는 게임이었다고 함.

- 게다가 이 게임이 도박 분야에서도 이용된다는 소식과 도박이 금지된 인도네시아에서 이 게임은 합법적으로 즐길 수 있다는 점 때문에 이 게임에 대한 관심이 더 커졌다는 분석도 있음.
- 원래 이 게임은 아케이드 게임버전으로 수입되었으나 순식간에 해적판 PC버전이 유행하면서 게임 사용자가 급증했다고 함.
- 이런 방식으로 게임에 익숙한 사용자가 늘어나서 결과적으로 모바일 게임 버전에 대한 인기로 전이가 되었음.
- 이 게임은 남녀노소 구별 없이 일반적으로 즐길 수 있는 구조로 되어 있었다는 것도 한 성공요소가 되고 있음.