



한국게임산업개발원

kotra

# 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

## [주요 내용]

- 말레이시아 게임산업 동향
- 말레이시아 게임시장 성장의 저해 및 촉진 요인
- 말레이시아 최첨단 애니메이션 비디오 게임시장

3호 - 2007. 1월

## 말레이시아 게임산업 동향

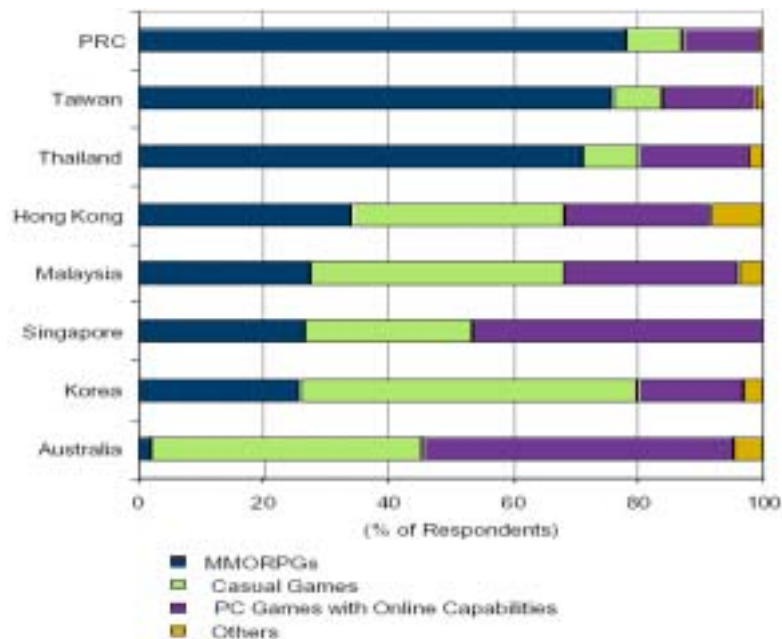
말레이시아 게임 중 온라인 게임 시장은 다른 곳과 마찬가지로 MMORPG (massively Multiplayer Online Role-Playing Games: 대규모 멀티플레이서 온라인 롤플레이팅 게임)가 화제를 모으고 있으며, 앞으로도 상당 기간 동안 이런 추세가 이어질 것으로 보인다.

그러나 말레이시아는 캐주얼 게임과 온라인 기능을 갖춘 PC 게임, MMORPG의 분할 비율이 다른 시장에 비해 균형을 이루고 있고, 주로 여성 게임 이용자들을 대상으로 부드럽고 가벼운 게임이 틈새 시장공략에 요긴하다는 IDC의 분석도 있었다.

현지 게임 시장은 PC 게임과 콘솔 게임이 주를 이루고 있는데 모바일 및 온라인 게임은 다른 나라에 비해 그리 크게 성장하지 못한 상태이다. 하지만 브로드 밴드의 보급 확대, 혁신적인 플랫폼의 보급 등으로 게임 산업의 성장이 가속화 될 것으로 예상된다.

말레이시아 현지에서는 10대 청소년들과 남성이 주로 게임의 수요층을 이루고 있고, 남성 게임 이용자의 비율이 60% 이상 되는 것으로 조사되었다. 주로 즐기는 게임은 캐주얼 게임, MMORPG 등이었으며, 온라인 기능을 갖춘 PC 게임도 상당한 규모를 차지했다.

[선호하는 온라인 게임 장르]



## 말레이시아 게임시장 성장의 저해 및 촉진 요인

전 세계적으로 컴퓨터 및 비디오 게임의 가장 큰 시장은 미국, 일본, 캐나다 그리고 영국 등으로 알려져 있으며 그 밖의 주요 시장으로는 스페인, 독일, 한국 등이 있는데 중국이나 말레이시아가 주요 게임 시장으로 간주되지 못하는 이유는 현지 시장 내에서 판매되는 비디오 게임의 95% 이상이 해적판이기 때문이다.

말레이시아에서는 온라인 게임은 무조건 무료여야 한다는 의식이 만연하여 업체들이 수익창출을 위한 유료 서비스 전환을 시도하는데 걸림돌이 되고 있는데 특히 캐주얼 게임의 경우 무료 서비스에 대한 선호가 강한 것으로 나타났다. 이런 이유로, 현재 불법복제는 말레이시아가 당면하고 있는 가장 큰 문제점이며, 현지 엔터테인먼트 소프트웨어 불법 복제율은 90%에 이르고 있어 미국 등 주요 교역국들로부터 압력을 받고 있는 실정이다.

현지 게임 시장의 성장을 저해하는 요인으로는 PC와 브로드밴드 보급률이 낮아 고품질 온라인 게임을 즐기기 어렵다는 것과 기존의 브로드밴드 서비스 제공업체들이 온라인 게임 서비스 제공업체들의 요구에 민첩하게 대응하지 못하는 것을 들 수 있다.

또 충분한 경험 및 교육을 받은 게임 개발자의 부재도 현지 게임 산업의 문제로 현지에서 경력 있는 게임 개발자를 찾는 것은 매우 어려운 일이다.

현재 말레이시아 현지에서 접할 수 있는 대부분의 온라인 게임들은 한국, 중국 및 대만산이고, 소개되는 게임들은 한국이나 대만 같은 선진국들보다 보통 6개월에서 1년 정도 뒤떨어져 있다는 문제도 제기되었다.

하지만 말레이시아 게임 시장 발전을 촉진하는 요인들도 있는데 현지 게임 서비스 제공업체들은 해외 게임의 현지화 버전 혹은 현지에서 직접 제작한 게임도 향후 큰 잠재력을 가진 것으로 보고 있으며, 게임 이용자 수와 인터넷 카페가 꾸준히 증가하고 있는 추세를 보이고 있다는 점 등이다.

## 말레이시아 최첨단 애니메이션 비디오 게임시장

유럽에서 가장 큰 비디오 게임 개발 회사인 Codemasters 인터내셔널社は 말레이시아에 차세대 비디오 게임 회사를 설립하기 위해 말레이시아의 Vision New Media SDN BHD社와 협약을 맺었다.

“Codemasters사는 아시아 지역으로의 사업 확장을 계획해왔습니다. 제 3세대 게임은 현실감이 뛰어난 그래픽 기술로 인하여 더욱 발전된 형태로 선보이게 될 것입니다.”라고 Codemasters 인터내셔널社の 재무이사 Dave Wilson은 칼라룸푸르의 Codemasters 스튜디오 개관일에 말했다.

그는 뛰어난 애니메이션 기법으로 고품질의 예술성을 자랑하는 비디오 게임을 저렴한 가격에 출시할 수 있을 것으로 기대하고 있다고 칼라룸푸르의 Multimedia Super Corridor(이하 MSC)에 오픈한 아시아의 첫 스튜디오 개관 행사에서 말했다.

MSC 내에 위치한 Codemasters 인터내셔널社の 스튜디오는 70퍼센트는 Codemasters社에 의해, 나머지 30%는 Vision New Media사(社)에 의해 관리될 예정이며, Malaysian Debt Ventures Bhd社 (이하 MDV)는 이미 이 공동연구에 4천 4백만 링깃을 투자했다.

Codemasters 인터내셔널사社は MSC의 독특함으로 인한 말레이시아 시장의 전도성과 Vision New Media社의 경험과 노하우, 애니메이션 작성 기법, 게임 시장의 발전을 위해 적절히 투자된 MDV의 재정적 뒷받침에 의해 말레이시아가 선정되었다고 밝혔다.

말레이시아의 Codemasters 스튜디오는 올 해 연말에 출시될 예정인 Sony의 PlayStation 3를 위한 혁신적인 최첨단 3D 그래픽 게임의 개발을 위해 공동 작업하게 된다.

Vision New Media社의 CEO인 Low Huoi Seong은 Codemasters社와의 공동 작업을 실현하기 위해 2년을 투자했고, 국내 ICT 산업의 발전을 위한 적절한 방향이라고 생각한다면서, 현재 스튜디오 개관과 함께 55명의 직원들이 말레

이시아 현지의 기술을 발전시키기 위해 최선을 다하고 있다고 말했다. 또 그는 차세대 그래픽과 게임 기술 개발의 역량을 갖추기 위해서 말레이시아 업체들은 전 세계의 고객들을 만족시킬 수 있는 콘텐츠의 개발과 말레이시아 자체의 게임을 개발할 수 있을 때까지 노력해야 한다고 덧붙여 말했다.

20년에 걸친 노력 끝에, Codemaster社는 Colin McRae Rally, TOCA Race Driver 혹은 Operation Flashpoint와 같은 주목할 만한 게임을 개발해냈고, 스포츠부터 액션까지 여러 장르들을 넘나들며 전 세계 70개 이상의 국가들에 게임을 수출하고 있다.

자료원 : CMCF

KOTRA 칼라룸푸르무역관 황의태 차장

Tel : (60-3)2142-0756

Fax : (60-3) 2142-2107

E-mail : [hwanget@kotra.or.kr](mailto:hwanget@kotra.or.kr)