



한국게임산업개발원

kotra

동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

[주요 내용]

- 경제지표와 관련한 게임 시장 분석
 - 모바일 게임시장 분석
 - 온라인 게임시장 분석
 - 비디오 게임시장 분석
- 2007년 게임시장 전망
- 말레이시아 게임 인기 순위
- 2007년 2월 말레이시아 게임업계 동향

5호 - 2007.2월

경제지표와 관련한 게임 시장 분석

국경없는 인터넷 시대의 황금산업 시장인 게임 산업은 인터넷 인프라 관련 기술의 발전에 힘입어 21세기의 가장 주목받는 부가가치 산업으로 세계최대 기업인 마이크로소프트사나 소니사 등이 이미 게임시장의 대권을 놓고 일대 쟁탈 중이다. 이에 미래의 제조업인 콘텐츠 산업은 말레이시아에서도 차츰 떠오르는 신흥산업으로 주목받고 있다.

2005년 유가인상과 물가상승의 주요인으로 발생한 경제 침체하에서 저성장을 보인 게임 시장업계가 2006년 이후 다시 활발한 움직임을 보이며 2007년으로 이어질 것으로 전망되며 제2의 도약기를 맞이하고 있다.

2005년 경제침체 하에서의 일반적인 현상으로 레저나 취미 생활에 대한 소비심리가 위축된 상태에서 저조한 성장률을 보인 반면 2006년 국내 총 생산량(GDP) 대비 5.5% 그리고 2007년 예상 5.8%에 힘입어 게임산업과 같은 문화 콘텐츠 산업에 대한 수요가 늘어날 것이라는 낙관적인 기대치를 보이고 있다.

- 인구대비 경제지표 -

	2005	2006	2007
GDP대비 구매력 평가	290,683.00	314,453.00	340,950.00
실제 GDP성장률	5.20	5.50	5.80
연간 물가 상승률	2.96	3.80	2.70
연간 총수입	82,138.75	83,787.89	86,251.33
인터넷 사용자	10,813.01	11,655.84	12,424.84

출처 : Euromonitor International

Bank Negara Malaysia(Central Bank of Malaysia)

Jabatan Perangkaan Malaysia(Dept of Statistics Malaysia)

이는 경제 안정에 따른 라이프 스타일 변화의 현상으로 보이며 실제로 전

문 조사기관인 IDC 역시 동남아시아 온라인 게임시장 규모는 2008년까지 연평균 149%의 높은 성장률을 보일 것이라 예견하였다.

1. 모바일 게임시장 분석

2005년 말 일본 소니사가 런칭한 PSP (Playstation Portable)이후 모바일 게임이 인기 트렌드로 자리매김하면서 엔터테인먼트뿐만 아니라 게임도 휴대폰을 이용하여 서비스가 가능해지는 것을 계기로 2007년 업무생산성 향상 기능이 추가된 윈도우 모바일 차기버전이 출시 예정인 점 등을 감안하면 모바일 콘텐츠업계도 일대 치열한 경쟁이 예상된다.

무선 통신 수단이 단지 통신의 수단뿐만 아니라 항시 휴대가 가능한 게임 기로서의 비중이 점차 확산되면서 "시간 죽이기"위한 용도가 아니라 점차 고난도의 심화된 게임을 즐기려는 다양한 고객층이 확산되는 것도 하나의 현상이다.

현재 대부분의 무선 전화기에도 게임이 장착되어 출시되는 현상과 모바일 서비스 업체들/소프트웨어 업체들이 앞 다투어 현지 통신 업체인 Maxis 나 Digi 그리고 Celcom같은 통신업체와 제휴하여 일반이용자들에게 공격적인 접근을 통해 그 확장세를 넓혀가고 있는 추세도 이런 맥락에서 이해하여야 한다.

- 무선전화 이용자 통계 -

연도	분기	Postpaid	Prepaid	총 합계('000)	성장율(%)
2005	1	2,628	13,201	15,829	8.3
	2	2,787	13,764	16,551	4.6
	3	2,896	14,655	17,551	6.0
	4	2,925	16,620	19,545	11.4
2006	1	2,983	17,607	20,590	5.3
	2	3,162	18,358	21,520	4.5
	3	3,292	18,561	21,853	1.5



출처:Malaysia Communications and multimedia Commission

또한 말레이시아 국내 모바일 시장의 CAGR(Compound annual Growth Rate)은 26.7%선일 것으로 전망된다.

PC보급률보다 모바일 보급률이 높은 면에서 모바일 콘텐츠 관련 비즈니스의 기회가 높은 요소도 긍정적인 면이기는 하지만 이러한 모바일 게임붐의 기대에도 불구하고 일부 전문가들은 개발한계와 가격구조의 문제점을 해결해야한다고 경고하고 있다. 특히 과다 공급(Over Supply)과 불법복제판의 근절이 시급한 과제이다.

TV/모바일/인터넷이 하나로 연결되어진 인터랙티브 TV게임의 국내 공급도 말레이시아 업체들도 준비 중인 것으로 알려져 관심을 모으고 있다.

2. 온라인 게임시장 분석

IDC에 따르면 말레이시아 브로드밴드의 보급률은 향후 5년간 긍정적인 성장률을 기대하고 있으며 타 아시아 국가에 비해 35%정도 상회하는 성장률을 기대하고 있다.

Bilangan langganan jalur lebar mengikut teknologi

Estimated number of broadband subscriptions by technology

Tahun	Suku	Bilangan langganan ('000)				Jumlah	Kadar penembusan (per 100 penduduk)	Kadar penembusan (per 100 isirumah)
		ADSL	SDSL	Wireless	Lain-lain*			
2005		477.7	3.7	5.9	14.4	501.7	1.9	7.0
2006	1	539.9	3.9	7.3	24.8	575.9	2.2	8.0
	2	610.4	4.2	8.0	30.5	653.1	2.5	9.1
	3	670.3	4.5	8.7	74.9	758.4	2.8	10.0
Sasaran MyICMS								
MyICMS Target								
2006								25.0
Year	Qtr	Number of subscriptions ('000)				Total	Penetration rate (per 100 inhabitants)	Penetration rate (per 100 households)
		ADSL	SDSL	Wireless	Others*			

출처:Malaysia Communications and multimedia Commission

소프트웨어의 진보로 이미 마이크로소프트 윈도우나 혹은 맥킨토시, 리눅스 등의 운영프로그램으로 운영되는 개인컴퓨터의 증가 또한 게임 업계의 상승요인이 되고 있다.

말레이시아의 온라인 게임 부문은 싱가포르나 홍콩, 일본, 한국 등에 비해, 많이 낙후된 것이 사실이나, 인터넷 기반 시설의 확충과 인터넷 카페(cyber cafe) 등이 늘어남에 따라, 지속적인 시장 확대가 예상된다.

3. 비디오게임 시장 분석

- 주요 콘솔게임 리스트 -

게임사	게임명
Nintendo사	Nintendo Entertainment System The Super Nintendo Entertainment System The Nintendo 64 The Nintendo Game Cube Nintendo Wii Handels GameBoy GameBoy Color GameBoy Advance Nintendo DS
Sega사	Sega Mega Drive Sega Genesis Sega Saturn&Dreamcast
Sony사	The Sony Playstation Playstation2 Playstation3 PSP(Playstation Portable)
Microsoft	Xbox Xbox360

소니의 PS 3, 닌텐도의 Wii, 마이크로 소프트 사의 X-box 360 등 신제품의 출시로 인해, 말레이시아 콘솔게임 시장에도 소리 없는 전쟁이 시장되었다. 그러나 소니의 Playtataion의 경우, PS 3가 워낙 고가라는 점 때문에 아직까지는 PS2가 여전히 인기를 누리고 있다. 말레이시아 콘솔게임기 시장은 차세대 게임기들의 경쟁적인 출시로 인해, 당분간 큰 호황을 누릴 것으로 기대된다.

2007년 게임시장 전망

공식적으로 집계된 판매집계만으로 말레이시아내의 최고의 인기게임을 선별하기에는 상당한 무리가 따르는 것으로 사료된다. 그 주요이유는 게임 산업의 주요 소비군이 10대 후반에서 20대 초반인 경제활동 이전 층이 대부분인 관계로 정상적인 경로를 통해 판매되고 있는 정품을 구입하기보다는 가격이 무려 10배 이상까지 저렴한 해적판을 선호하는 상황이기 때문에 해적판이 거래되는 Grey Area의 판매통계를 집계하기란 거의 불가능한 일이다.

이런 관점에서 어떤 요인이 인기 있는 게임을 가르는 요소가 될 수 있는가를 측정할 수 있는 척도는 게임의 근본 아이디어가 Interaction, 다시 말하면 상대와의 상호작용 즉 게이머와 Hardware만의 상호교류뿐만 아니라 게이머와 게이머간의 교류를 얼마나 반영하고 있는가가 주라고 할 수 있다.

이런 맥락에서 현재 말레이시아에는 게임 개발 산업이 활성화되어있지 않고 기존의 해외마켓에서 이미 인기 있는 게임이 말레이시아 시장에 상륙하여 그대로 인기 있는 게임으로 연결되는 경우가 다반사이다. 이는 한국, 일본 같은 게임개발 선진국과는 다르게 게임개발을 자체적으로 할 수 없는 조건하에서 수입게임에 의존할 수밖에 없는 말레이시아의 현실을 보여주는 좋은 예이다.

세계시장에서 경쟁력 있는 콘텐츠를 지속적으로 개발하고 연구하는 생산 인프라가 구축되어 있지 않는 유아기 상태이기 때문에 게임 선진국의 게임을 수입할 수밖에 없고,

또한 해적판이 난무하는 가운데 이를 재제하는 법적규제의 틀이 강한 구속력을 행사하지 못하는 것도 게임 산업의 발전적인 성장을 막는 큰 걸림돌이라 할 수 있겠다.

이와 같이 말레이시아 게임 마켓은 국제 시장에서는 아직 초보단계이고 부정적인 요소들이 산재하고 있으나 우리가 간과하지 말아야할 긍정적인 요소들도 있다.

먼저 외국인 투자나 제품수입에 있어 의존성이 높아 외국 기업과 상품에 대한 수용도가 높다. 그리고 해적판에 대한 인식도 일부 지각 있는 소비자군으로부터 정품에 사용에 대한 중요성이 인식되기 시작하면서 게임개발 산업에 긍정적인 신호를 보내고 있다.

또한 International World Cyber게임을 리드하는 Malaysia World Cyber Gane과 같은 국제적 이벤트의 지속적인 행사가 말레이시아 정부의 전폭적인 지지 아래 말레이시아 게임 산업을 육성하는 좋은 기회라 할 수 있겠다.

자료출처:Euromonitor International

IDC

Velocity Media.Net

Malaysia Communications and multimedia Commission

The Star

말레이시아 게임 인기 순위

1. 2006년 게임 인기 순위 TOP 10

게임명	제작사
Duke Nukem Forever	3D Realms
HellGate London	Flagship Studio
Unreal Tournament 2007	Epic Games
Gears of War	Epic Games
Elder Scrolls IV Oblivion	Bethesda
Prey	Human Head&3D Realms
S.T.A.L.K.E.R.	GSC Gameworld
Rise of Nations:Rise of Legends	Big Huge Games
Half Life 2:Aftermath	Valve Software
BioShock	Irreational Games

2. 2007년 2월 현재 TOP 10 게임 인기 순위

게임명	제작사
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft
Diner Dash-Flo On The Go	Eidos
Tomb Raider Legend	Eidos
Far Cry	Ubisoft
Hitman-Blood Money	Eidos
Monopoly3	Atari
Crashday	Atari
Act of War-Direct Action	Atari
Prince of Persia-Warrior Within	Ubisoft
Tractical Ops: Assault On Terror	Atari

참조 : PC Gamer/Malaysia Online PC Games
 /Jumboplay's games -on-demand service

2007년 2월 말레이시아 게임업계 동향

* DIGI와 OZURA주관 모바일 게임 토너먼트 대회 예정

모바일 게임 개발 전문 업체인 OZURA Sdn Bhd는 현지 제3대 통신 업체인 DIGI TELECOMMUNICATION과 "DIGI'S 2188 SPACE WARS"모바일 게임 대회를 개최한다고 이것 현지시각 1월16일 발표하였다.

'2188 SPACE WARS'는 OZURA가 개발한 모바일 게임으로 OZURA는 세계 6천만 사용자를 확보하고 있는 모바일 게임개발 업체이자 각종 모바일 게임과 관련된 커뮤니티 플랫폼을 제공하는 업체이다.

또한 OZURA독점 모바일 플랫폼인 FunlogiX TM은 말레이시아에서 구축/개발된 플랫폼으로 이번 행사를 지원하게 된다.

출처 : The Star 16Jan 2007

* MNC Wireless Bhd가 MMOPRG에 신규사업 결정

모바일 콘텐츠 제공 업체인 MNC Wireless Bhd(이하 MNC)가 MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)시장에 신규 사업 추진을 결정하였다.

이로서 MNC는 싱가포르 스튜디오의 35%상당의 지분을 획득하게 되었다.

이 계기로 협력사인 Nexgen Studio Pte Ltd를 통하여 3G모바일 게임, 온라인 게임, 각종의 플랫폼게임이 제공될 것이라고 밝혔다.

이것으로 SGD790,500.00(RM 1.84 MIL에 해당)가치의 지분을 획득한 것이며 공동 개발한 첫 번째 게임은 최근 동경에서 개최된 World 3G Evolution Forum에서 처음으로 선을 보였으며 이를 계기로 국제적인 모바일 콘텐츠 제공 업체로의 박차를 가할 것이라 밝혔다.

참고로 시장조사 분석기관인 IDC(International Data Corporation)의 조사 결과에 따르면 말레이시아의 모바일 게임 산업은 RM 114억원 대의 시장성과 함께 안정적인 성장세를 보이고 있다고 밝힌바 있다.

출처 : The Star 29Jan 2007