



한국게임산업개발원

kotra

# 동남아 게임시장 동향 정기보고서

[말레이시아]

[주요 내용]

- 말레이시아 게임시장과 해적판 실태 분석
- 인기게임 순위 - 4월 하반기

10호 - 2007. 4월

## 말레이시아 게임시장과 해적판 실태 분석

### - 정부의 노력으로 해적판 단속에 성과, 그러나 게임업계에는 여전히 난무

#### \* 말레이시아 게임 관련 불법 복제품 실태

말레이시아에서 원본 게임 소프트웨어 시장이란 거의 전무후무한 상태로 대부분 시장에서 유통 판매되고 있는 PC 게임과 인기 콘솔게임 역시 해적판이 난무하면서 인터넷 보급률과 게임 인구가 나날이 증가함에도 불구하고 대다수의 국내외 게임 개발 업체들이 신게임의 개발 혹은 런칭을 말레이시아에서는 하지 않으려는 기현상이 발생하면서 말레이시아의 게임 산업은 최신의 진보된 게이밍 기술 개발의 기회와 시장 잠재력의 가능성을 자연히 잃어 왔다.

말레이시아 현지 업체들의 타이틀도 예외는 아니어서 좋은 게임을 개발은 하였으나 원본시장이 형성되어 있지 않아 이익을 낼 수 없다는 불안감에 게임 개발 초기단계에서부터 포기하거나 그 자본이나 인력을 외국에서 게임을 구입 하여 로컬라이즈 시키는데 급급한 행태를 보여 온 것이 사실이다.

2005년 이후 ESA(The Entertainment Software Association)는 "Special 301"이라 불리우는 보고서를 통해 말레이시아를 게임 산업과 관련한 불법복제 소프트웨어의 주요 생산국으로 규정하고 "Watch List"-감시 리스트에 포함 시키면서 말레이시아 정부에 해적판 규제에 대한 강력한 법적대응과 단속을 요구하여 왔다.

말레이시아가 게임 관련 제품을 포함한 광 디스크 엔터테인먼트 소프트웨어 관련 해적판 제작의 원산지라는 오명은 5대륙 20개국 이상의 국가에서 말레이시아 산의 해적판 유통이 적발되면서 더욱 심각한 이슈로 대두되어 왔다.

ESA는 미국 인터랙티브 컴퓨터/비디오 게임 개발 업체를 대표하는 무역 협회로 특히 인근 동남아시아 국가뿐만 아니라 중동, 유럽, 남미 그리고 게임 개발의 선두주자인 북미에까지 말레이시아 산 해적판의 유통을 방지하고 해당국가 게임업체들의 이익과 권리를 보호하는 목적으로 시작되었다.

ESA에 따르면 특히 말레이시아에서 생산된 불법 복제 콘솔 비디오 게임은 아랍 에미리트의 두바이를 통해 중동 주요 국가로 수입되며 공공연히 중동내의 소매점을 통해 판매된다고 밝혔다.

또한 인근 태국을 비롯한 싱가포르 인도네시아 필리핀에서도 대부분 유통되고있는 게임 해적판은 중국과 대만 그리고 말레이시아에 수입된 제품이라고 하고 말레이시아가 이중에서도 주요 생산지이므로 비디오와 컴퓨터 게임의 말레이시아 내 단속이 좀 더 강력히 이루어 져야한다는 소리를 높이고 있다.

이런 일련의 해적판과 관련된 국제적인 이슈는 국내적으로는 합법적인 게임 소프트웨어의 개발을 하려는 퍼블리셔들의 의지를 꺾고 올바른 거래문화를 차단하는 부정적인 요인으로, 국외적으로는 해적판의 온상지라는 불명예가 국가의 위상을 실추시키는 요인이 되어 왔다.

설명 : ESA-북미 비디오 게임 콘솔을 위한 비디오 게임 개발업체, 휴대용 기기, 개인용 컴퓨터, 인터넷 관련 제품을 생산하는 기업의 권리와 이익을 추구.

전체 엔터테인먼트 관련 소프트웨어 북미 시장의 90%를 넘는 시장 점유율을 자랑하며 특히 말레이시아의 해적판의 범람이 미국산 게임 관련 제품에 부정적으로 미치는 영향에 대해 지속적으로 말레이시아 정부를 압박해옴

-말레이시아 저작권과 관련한 예상 무역 손실액-

INDUSTRY	2006		2005		2004		2003		2002	
	Loss	Level	Loss	Level	Loss	Level	Loss	Level	Loss	Level
Records & Music	22.0	45%	38.8	49%	55.5	52%	40.0	45%	110.2	70%
Business Software <sup>d</sup>	NA	61%	82.0	60%	73.0	61%	77.0	63%	79.2	68%
Entertainment Software <sup>e</sup>	28.0	90%	23.4	91%	12.9	91%	NA	90%	NA	NA
Books	9.0	NA	10.0	NA	10.0	NA	9.0	NA	8.3	NA
Motion Pictures <sup>b</sup>	NA	NA	NA	91%	36.0	50%	38.0	50%	42.0	75%
<b>TOTALS</b>	<b>59.0</b>		<b>154.2</b>		<b>187.4</b>		<b>164.0</b>		<b>239.7</b>	

자료원 : <http://www.bsa.org/globalstudy>

<http://www.iipa.com/statistic.html>

이런 국제적인 요구에 대한 말레이시아 정부의 해적판 근절의 강력한 의지와 상관 없이 아직도 컴퓨터와 비디오 게임의 최대 해적판 국가로 남아있는

것은 말레이시아 정부가 초기 단말기 보급률만을 높이려 했다는 신중함이 결여된 판단에서 시작되었다는 관점 또한 적지 않다.

1990년대 말 마하티르 전 국무총리가 시행한 "One Computer, One Home-1 가구당 1대 단말기 보급" 운동은 말레이시아가 IT선진국으로 발돋움 하고자 하는 목표의 일환으로 단말기 구입 시 국민연금제도(EPF-The Employees Provident Fund-관리청은 KWSP(Kumpulan Wang Simpanan Pekerja)를 통해 단말기 구입비용 지불 신청(CPWS-EPF's Computer Purchase Withdrawal Scheme)을 허가함으로써 재정적으로 단말기 구입이 불가능하였던 저소득층 가구도 단말기를 구입할 수 있는 여건을 조성해주는 결정적인 계기가 되었다.

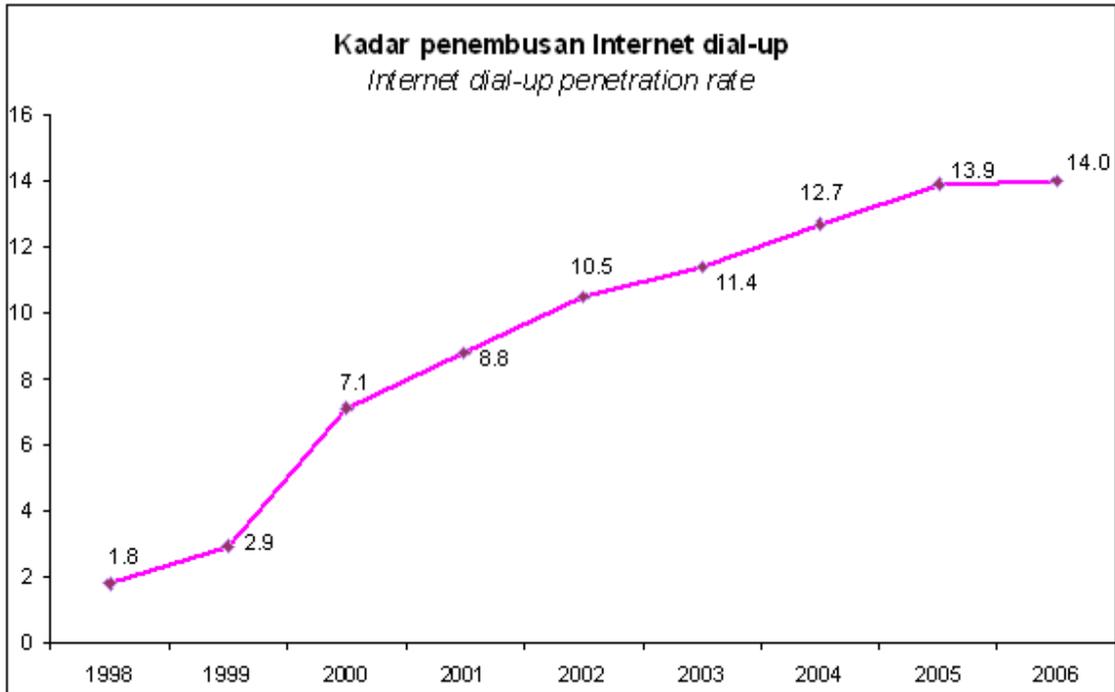
이 정책으로 말레이시아는 동남아시아에서 단말기 보급률 1위 그리고 이에 따른 인터넷 및 브로드밴드 보급률이 매년 증가함에 따라 가시적으로는 IT 선진국으로의 발판을 마련했다는 분석도 국내적으로 인정을 받았다. 그러나 2002년 8월 EPF에서 인출된 비용이 단말기 구입에 쓰여 지지 않고 다른 용도로 사용되어진다는 내부 보고에 따라 KWSP는 2002년 8월에 이 정책을 전면적으로 철폐하게 된다.

이미 이런 인프라의 구축으로 엔터테인먼트 소프트웨어 특히 게임에 관심이 늘어가고 미국이나 일본 그리고 한국에서 만들어진 게임들이 인터넷으로 통하여 전해짐에 따라 말레이시아의 게임인구 역시 매년 증가하고 있는 추세이다.

그러나 현지 게임 전문가들은 이미 단말기와 인터넷을 보유하고 있으나 경제적으로 원본 게임을 구입할 수 없는 대다수의 현지 게이머가 불법 복제판의 주요 수요층이 되면서 해적판의 범람을 초래하였다고 말한다.

태국이나 인도네시아의 경우는 단말기와 인터넷 보급률이 상대적으로 낮은 탓에 불법 복제품의 생산보다 말레이시아나 중국 또는 대만에서 수입을 선호하는 편이고 싱가포르의 경우는 정부의 강력한 규제와 저작권법에 대한 인지도가 높은 이유 그리고 USD대비 SGD의 강세로 불법 복제품이 정부 차원에서 단속되고 있다는 점이 비교할만한 점이다.

-말레이시아 다이얼 업 방식 인터넷 및 브로드 밴드 보급률-



**Langganan Internet 'dial-up'**  
*Internet dial-up subscriptions*

Tahun	Suku	Jumlah ('000)	Kadar pertumbuhan (%)	Kadar penembusan	Anggaran bilangan pengguna ('000)
2005	1	3,439	4.4	13.2	10,317
	2	3,570	3.8	13.7	10,710
	3	3,621	1.4	13.8	10,863
	4	3,672	1.4	13.9	11,016
2006	1	3,692	0.5	13.9	11,076
	2	3,729	1.0	14.0	11,187
	3	3,751	0.6	14.0	11,253
	4	3,764	0.3	14.0	11,292
Year	Qtr	Total ('000)	Growth rate (%)	Penetration rate	Estimated number of users ('000)



**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
	4	735.9	4.8	15.1	141.4	897.2	3.3	11.0

자료원 : MCMC(Malaysia Communications and Multimedia Commission)

주요 상거래의 중심지인 콰라룸푸르에서 주요 컴퓨터 관련 기기 및 각종 소프트웨어/하드웨어 등을 전문으로 취급하는 로우얏 플라자(Low Yat Plaza)와 임비 플라자(Imbi Plaza)에서는 FPS 게임, RTS 게임 등 한 CD에 여러 가지 게임을 압축하여 판매하는 복제판을 현지 링깃 RM 5-15불정도(한화 1500-4500원)면 손쉽게 구입할 수 있다.

원본 게임 타이틀 개당 현지 링깃 RM 150-200선 그리고 현지 업체가 한국이나 미국 등에서 구입한 타이틀을 현지화 시킨 게임은 RM 60-80선인 것에 비하면 아주 낮은 가격인 RM 5-15불을 지불하고 2-4개 정도의 게임이 압축되어 있는 복제품을 구입하는 것이 선호되는 것은 당연하다.

#### \* 불법 복제품 근절을 위한 말레이시아 정부의 정책

2002년 8월 말레이시아 정부는 불법 복제품 생산 근절을 위하여 특별히 Optical Disc Special Unit을 설립하고 활발한 활동을 펼쳐왔다. 라이선스가 없는 불법 공장의 단속, 등록이 안된 생산 기계(인젝션 몰드나 프린팅 머시너리 등)의 단속 등을 통해 원천적으로 그 문제를 해결하고자 하여 왔다.

2005년 이후 말레이시아 정부는 불법 복제물에 대한 적극적인 대응에 힘입어 2006년 눈에 띄는 적발 성과를 거두었다. 2006년 43개였던 불법 엔터테인먼트 복사물 제작 업체의 수가 32개로 감소한 추세만 봐도 괄목할 성과라 하지 아니할 수 없다.

그러나 국내에서 유통되는 불법 복제물의 수량은 감소하였음에도 불구하고 여전히 불법복제품의 해외 수출이 타국가로부터 압박을 받는 주요 이유가 되고있다.

MDTCA(The Ministry of Domestic Trade and Consumer Affairs)는 지난해 2006년 불법 복제 소프트웨어 단속 캠페인(2006 Ops Tulen-Korporat&SME)을 대대적으로 펼쳤다. 근본 취지는 모든 사업장 내의 불법 복제 소프트웨어의 사용을 근절하며 이에 2006년 3월 말까지 모든 사업장은 정품 라이선스 소프트웨어 사용을 의무화하는 BSA(Business Software Alliance) Audit Programme 2006에 참여하도록 유도하였다.

이를 위반할 경우 Copyright Act 1987에 의거 경영진은 RM 2,000-20,000의 벌금 혹은 최고 5년까지의 벌금형에 처해진다. 이에 사업장에서 사용하는 불법 복제품의 사용 빈도는 줄었으나 게임을 비롯한 엔터테인먼트 관련 복사판은 아직도 말레이시아 정부가 시급히 풀어야 할 과제로 남아있다.

말레이시아에서 2006년 적발한 불법 소프트웨어 건수는 RM 2천3백만(USD

6백6십만)에 해당하는 수치로는 광디스크 28,000개 이상에 해당하는 수치였다.

말레이시아에서 게임 불법 복제에 특별히 적용되는 법률이나 규제는 정해진 것은 없으나 엔터테인먼트 소프트웨어로 분리 관리되고 있으며 PC나 콘솔게임용 CD나 DVD에 정품임을 확인해주는 'tulen"스티커를 부착하여야 한다.

#### \* 적발 사례

1. 2007년 4월6일 칼라룸푸르에서 대량의 게임 소프트웨어를 포함한 불법복제판이 국내 통상부에 의해 적발되었고, RM 110만 (USD315,000 가치)에 달하며 총 11개사가 연루되었다.

2. 2007년 3월 국내 통상부와 현지 2K Games 그리고 Ubisoft의 공식 디스트리뷰터 업체인 뉴 에라 소프트웨어(New Era Software Sdn Bhd)가 공동으로 클랭 지역의 불법 복제판 단속에 나섰다. 이는 말레이시아 정부와 현지 업체가 불법 복제판 근절의 강한 의지를 보여주는 3번째 단속 활동으로 클랭 지역의 주요 쇼핑몰을 중심으로 이루어 졌으며 단속된 물품의 가치는 최소 RM 250,000에 이른다.

참고로 뉴 에라는 2006년 7월 페락 (Perak)지역의 불법 사이버 카페에서 뉴 에라에서 독점 공급하고 있는 게임을 운영한다는 정보에 국내 통상부와 합동으로 업체 단속을 하기도 하였다.

3. 2007년 1월 국내 통상부는 칼라룸푸르 외곽에 위치한 سری 파탈링(Seri Petaling)지역의 Endah Parade에서 게임 불법 복제물 RM 2천3백만에 해당하는 불법 복제품을 적발하였으며 적발은 총7시간 여 동안 진행되었으며 적발된 업체는 불법 복제물의 취급을 숨기기 위해 미용실을 운영하는 것으로 위장하여 판매를 하여 온 것으로 밝혀졌다.

-말레이시아 불법 복제물에 대한 법정 집행결과-

CRIMINAL COPYRIGHT ENFORCEMENT STATISTICS FOR 2006 MALAYSIA		
ACTIONS	BUSINESS SOFTWARE	SOUND RECORDINGS
NUMBER OF RAIDS CONDUCTED	23	117
NUMBER OF VCDs SEIZED	-	153,000
NUMBER OF DVDs SEIZED	-	20,965
NUMBER OF CD-Rs SEIZED	NA	
NUMBER OF INVESTIGATIONS	47	117
NUMBER OF VCD LAB/FACTORY RAIDS	-	9
NUMBER OF CASES COMMENCED	5	117
NUMBER OF INDICTMENTS	3	38
NUMBER OF DEFENDANTS CONVICTED (INCLUDING GUILTY PLEAS)	3	15
ACQUITTALS AND DISMISSALS	0	20
NUMBER OF CASES PENDING	10	83
NUMBER OF FACTORY CASES PENDING	-	31
TOTAL NUMBER OF CASES RESULTING IN JAIL TIME	-	7
SUSPENDED PRISON TERMS	-	
MAXIMUM 6 MONTHS		3
OVER 6 MONTHS		3
OVER 1 YEAR		1
TOTAL SUSPENDED PRISON TERMS		7
PRISON TERMS SERVED (NOT SUSPENDED)		
MAXIMUM 6 MONTHS		
OVER 6 MONTHS		
OVER 1 YEAR		
TOTAL PRISON TERMS SERVED (NOT SUSPENDED)		
NUMBER OF CASES RESULTING IN CRIMINAL FINES	3	
UP TO \$1,000		13
\$1,000 TO \$5,000	1	6
OVER \$5,000	2	1
TOTAL AMOUNT OF FINES LEVIED (IN US\$)	17,000	

자료원 : MDTCA(The Ministry of Domestic Trade and Consumer Affairs)  
International Intellectual Property Alliance 2007 Special 301 Report

\* 해결책

1. 현지 게임 공급 업체/퍼블리셔가 말레이시아 시장의 특수성을 고려한 합리적인 시장 가격의 제시를 고려
2. 워런티, 오퍼레이팅 매뉴얼, 애프터 세일즈 지원, 소비자의 관심을 끌 수 있는 패키징 등의 대 소비자 지원 필요
3. 게임 개발 업체/퍼블리셔의 적극적인 소비자 친화적 마케팅 필요

- 2006년 세계적인 게임 개발 업체인 닌텐도(Nintendo)가 말레이시아 쿼라룸푸르 저스코 쇼핑 몰에 첫 번째 공식 닌텐도 소매점을 통해 게임과 게임 관련 제품을 판매하기 시작한 것으로 많은 게임 개발 공급업체들이 자체 판매점의 운영을 회피하는 것과는 다르게 소비자에게 정품 사용의 기회를 업체가 직접 제공하였다는 의미에서 뜻 깊고 소비자들은 이를 계기로 소니사나 마이크로 소프트사도 소비자에게 좀 더 친근하게 다가가는 마케팅을 기대한다는 여론이 조성 되었다.

4. 말레이시아 정부의 간접 소프트웨어 관련 업체에 대한 강력한 법적 규제  
- 콰탄 지역(Kuantan)에서 불법 복제물을 판매하는 업체에 건물을 임대하였다는 이유로 건물 임대주가 판권 소유주로부터 소송을 당한 예를 보듯이 불법 복제품 판매를 원천적으로 차단할 수 있는 방법으로 건물 임대주등의 간접적 사업 제공자에게도 정부의 법적 규제가 필요하다는 의견이 각 단체에서 나오고 있다.

5. 말레이시아 정부의 국경지역의 수출 주요항인 KLIA, Penang, Johor Port 등의 수출품목에 대한 검사 강화

-엔터테인먼트 소프트 웨어의 복제판 수출은 여전히 줄지 않고 있어 말레이시아 정부의 공격적인 단속이 요구된다.

6. 의식있는 게이머/게임 동호회들을 통해 점차 확산되고 있는 정품 사용의 새로운 인식의 필요성

자료원 : 1. 말레이시아 국민 연금 관리 공단

KWSP (Kumpulan Wang Simpanan Pekerja)-[www.kwsp.gov.my](http://www.kwsp.gov.my)

2. Toys and Games in Malaysia

유로모니터 (Euromonitor)-[www.euromonitor.com](http://www.euromonitor.com)

3. Business Wire - <http://www.findarticle.com>

4. Malaysia.China among worst piracy offenders

-GameSpot - <http://www.gamespot.com>

5. ESA(The Entertainment Software Association)

- <http://www.theesa.com>

6. New Era Interactive Software Sdn Bhd

7. BBC -<http://news.bbc.co.uk>
8. 닌텐도 말레이시아
9. Digital Media Malaysia-<http://www.digitalmediaasia.com>
10. Bernama News
11. International Intellectual Property Alliance  
- <http://iipa.com>  
2007 Special 301 Report Malaysia

면접 : 1.말레이시아 국내 통상부 & 소비자부

-The Ministry of Domestic Trade and Consumer Affairs  
Enforcement Dept

(연락처-03-8882-6225 .담당자-Encik,Haizal

## 인기게임 순위 - 4월 하반기

### PC게임 인기 순위

No	Title	Publisher	Genre
1	Dinner Dash	Playfirst	Casual
2	Dinner Dash-Flo On The Go	Playfirst	Casual
3	Monopoly 3	Atari	Casual
4	Tactical Ops:Assault On Terror	Atari	Action
5	Rollercoaster Tycoon2	Atari	Simulation
6	Commandos Strike Force	Eidos	Action
7	Dinner Dash2	Playfirst	Casual
8	Plantasia	Playfirst	Casual
9	Rayman III:Hoodlym Havoc	Ubisoft	Action
10	Cold Fear	Ubisoft	Action

자료원 : [www.jumboplay.com.my](http://www.jumboplay.com.my)-Games on Demand

=끝=