

2006 신흥게임시장조사 - 말레이시아 -

2007. 3.



(재)한국게임산업개발원

목 차

I. 게임 시장 조사 개요	3
1장. 개요.....	4
2장. 조사내용 및 대상.....	5
3장. 조사연구 결과.....	5
4장. 조사연구 기대효과.....	6
II. 국가 일반 현황	8
5장. 국가개요.....	9
6장. 문화특성.....	10
7장. 국민현황.....	12
8장. 경제현황.....	13
9장. 종합.....	21
III. 게임산업 인프라 환경 및 동향	23
10장. 인터넷 환경 및 동향.....	25
11장. PC 환경 및 동향.....	27
12장. 모바일 환경 및 동향.....	28
13장. 아케이드 게임장 환경 및 동향.....	33
14장. 종합.....	34
IV. 게임 산업 동향	36
15장. 게임 산업 동향 및 전망.....	37
16장. 플랫폼별 게임 산업 동향 및 전망.....	39
17장. 게임업체 동향 및 전망.....	50

18장. 게임 이용자 동향 및 전망.....	53
V. 게임 산업 제도 및 정책.....	56
19장. 게임 관련 법률 및 정책.....	58
20장. 게임관련 수출입제도와 수출입 현황.....	63
21장. 게임관련 외국인 투자제도와 외자 진출사례	64
22장. 게임시장 유통 및 수익구조.....	70
23장. 게임산업 관련 교육기관 및 인력현황.....	70
24장. 종합.....	73
25장. 해외진출의 필요성.....	75
26장. 한국 업체의 게임시장 진출사례.....	75
27장. 진출 전략.....	76
28장. 진출시 유의사항.....	77
VII. 종합	79
29장. 결론.....	80
VIII. 참고자료.....	81

I. 게임 시장 조사 개요

1장. 개요

한국의 게임 산업은 IT 산업 및 인터넷망의 발전과 더불어 세계적으로 경쟁력을 확보하게 되었다. 특히 온라인 게임의 경우, 세계 시장을 선도하는 기술력, 창작력 등으로 세계 시장에서 상당한 지배력을 확보하게 되었다. 특히 세계 시장 중 아시아권에서는 문화적 친근성과 지리적 근접성 등으로 많은 인기를 누려온 것이 사실이다.

또한 콘솔이나 PC 게임과 달리 온라인게임 분야에서는 현재까지 한국을 견제할 정도의 경쟁력을 가진 나라들이 없었다는 점도 우리나라 온라인 게임의 성장을 용이하게 한 것으로 분석된다. 하지만 세계적으로 게임 산업이 차세대 전략산업, 황금알을 낳는 산업 등으로 각광받기 시작하면서, 우리나라의 온라인 게임 업체들도 새로운 도전에 직면하게 되었다.

우리나라는 현재 미국과 일본, 유럽의 거대 자본력을 가진 기업들과의 본격적인 경쟁을 피할 수 없는 상황이며, 또한 중국, 대만, 동남아시아 국가들의 추격도 만만치가 않은 상황에 처해있다. 특히 중국의 경우, 기술적으로 한국을 많이 추격하였을 뿐만 아니라, 많은 아시아 시장이 중국의 상권 또는 문화권 내에 있다는 점은 한국의 게임 개발업체들이 차별화된 게임을 만들어 내지 못할 경우, 시장을 잠식당할 가능성이 농후하다고 판단된다.

이번 말레이시아 게임시장 조사는 이러한 한국 게임 산업이 현재까지의 성공을 뛰어넘어, 앞으로 향후 세계 게임 산업을 주도하기 위해 필수적인 해외시장공략 준비의 일환으로, 동남아시아 시장의 핵심국가인 말레이시아 게임시장에 대한 전반적인 정보를 수집하기 위한 것이다.

2장. 조사내용 및 대상

조사 내용은 말레이시아 진출을 고려중인 한국 게임업체들이 활용할 수 있는 다양한 정보를 제공하기 위해, 말레이시아의 일반 현황, 게임 산업 동향, 인프라 현황, 제도 및 정책, 법률, 진출전략, 관련 업체 리스트 등 광범위한 분야를 다루고 있다.

말레이시아의 게임 산업 내에서, 중점 조사대상은 한국이 경쟁력을 보유하고 있는 온라인게임 분야로 정하였으며, 이에 초점을 두고 리서치를 진행하였다.

말레이시아의 경우, 아직까지 한국과 같이 정보화가 이루어지지 못해, 양질의 자료를 구하기가 용이하지 않은 문제점이 있으나, 가능한 한 최대한 신뢰할 수 있는 객관적인 자료를 확보하기 위해 노력하였다.

3장. 조사연구 결과

말레이시아는 타 동남아시아 국가들과 마찬가지로 게임 산업의 성장성, 경제성 등에 주목하고 있다. 한국이나 다른 선진국들에 비해, 인터넷 환경 등 전반적인 IT 인프라가 상대적으로 미비한 면이 있으나, 지속적이고 안정적인 경제성장 및 정부의 IT 산업, 멀티미디어 산업 육성 노력 등에 힘입어 게임산업도 전반적으로 성장, 확대되고 있는 것으로 나타났다. 따라서 말레이시아 시장 역시 한국의 게임업체들이 적극적으로 시장을 공략할 필요성이 있으며, 말레이시아 시장을 동남아시아 게임시장 진출을 위한 교두보 또는 거점으로 활용할 가치는 높은 것으로 보인다. 이와 관련해, 말레이시아는 영어를 공용어로 사용하고 있기 때문에, 외국 업체들이 진출하기가 용이하며, 말레이시아 정부 역시 적극적으로 외국 기업을 유치하기에 힘쓰고 있다는 점 역시 매력적인 부분으로 보인다.

현재 한국산 게임은 온라인 게임 위주로 말레이시아 시장에 진출한 상태이며, 온라인 게임의 경우 현재까지 상당히 높은 시장점유율과 인지도를 나타내고 있으나 한국산 게임의 높은 시장점유율 등에도 불구하고, 현지 시장에 직접 투자 형식으로 진출한 한국기업은 없다. 그렇지만, 현재의 경쟁격화 추세를 감안한다면, 일정 정도의 리스크를 감수하고라도 현지 시장에 대한 보다 적극적인 마케팅이 가능한 직접투자를 고려해 볼 필요가 있다.

말레이시아 정부의 게임산업 진흥을 위한 노력에도 불구하고 말레이시아 게임업체들의 현 경쟁력은 낮은 수준이다. 따라서 높은 기술력을 가진 한국 업체들이 말레이시아 업체들과 제휴를 할 경우, 유리한 조건을 이끌어 낼 수 있을 것으로 분석되며, 한국 게임업체의 경우, 연구개발, 생산, 마케팅 등 전반적 분야에서 상당수준의 비용절감 효과를 얻을 수 있을 것으로 기대된다. 특히 말레이시아 정부는 말레이시아에 진출하는 외국계 게임업체들에 대해, 일정 조건을 충족시킬 경우, 세금 감면, 벤처기금 투자 등 지원정책을 내놓고 있기 때문에, 한국 업체들도 이를 적극적으로 활용하는 것이 바람직하다.

4장. 조사연구 기대효과

게임 산업의 성격상, 해외 시장진출은 선택이 아닌 필수로 받아들여야 한다. 또한 한국이 세계 온라인게임에서 이룩한 현재까지의 일련의 성과는 우리나라 게임 산업이 세계 다른 국가들에 대해, 비교 우위를 가지기에 충분하며, 분명 유리하게 작용할 것이다.

우리나라는 IT 강국의 명성을 가지고 있으며, 게임 분야에서도 그에 걸맞은 기술력과 경쟁력을 확보하고 있다. 현재까지 우리 업체들이 해외시장에서 쌓아올린 브랜드 인지도, 기술력, 시장 선점효과 등은 향후 더 많은 우리 게임들의 해외시장 진출에 긍정적인 영향을 줄

것으로 기대되며, 이러한 현재의 상황을 최대한 활용해, 해외 시장에서의 성공을 극대화 할 수 있도록 해야 하겠다.

본 보고서는 말레이시아 시장진출을 염두에 둔 한국 게임업체들에게 실질적인 말레이시아 시장정보를 제공하기 위해 작성되었다. 특히 해외 시장 개척 경험은 없으나, 우수한 게임을 보유하고 있는 게임업체의 경우, 좋은 참고 자료가 될 수 있을 것으로 기대된다. 또한 동남아시아 시장의 경우, ASEAN 경제권으로 서로 상당한 유사성과 지리적 근접성이 있는 만큼, 동남아시아 시장진출을 고려중인 한국의 게임업체들에게도 도움이 될 수 있을 것으로 사료된다.

본 보고서는 조사 범위가 말레이시아 게임 산업에 한정된 측면이 있으나, 게임 산업자체가 국내외를 막론하고 세계적으로 유사성을 가지는 측면도 있기 때문에, 해외 시장진출을 고려중인 한국 업체들에게는 많은 참고가 될 것으로 기대된다.

II. 국가 일반 현황

5장. 국가개요

(1) 일반사항

<표 II-1> 말레이시아 국가 일반현황

국 명	MALAYSIA (말레이시아)
위 치	동남아 적도 북단에 위치
면 적	329,758 km ² (한반도의 1.5배)
기 후	고온다습한 열대성 기후
수 도	쿠알라룸푸르 (KUALA LUMPUR)
인 구	2,673 만 명(2006년 8월 기준)
주요도시	Johor Bahru(240만 명), Penang(127만 명), Selangor(220만 명)
민족(인종)	말레이계(61.4%), 중국계(23.7%), 인도계(7.0%), 기타(1.2%), 외국인(6.7%)
언 어	말레이어 (Bahasa Malaysia, 상용어는 영어)
종 교	회교(60.4%, 국교), 불교(19.2%), 기독교(9.1%), 힌두교(6.3%), 도교 및 유교(2.6%)
건국(독립)일	1957년8월 31일 (영국으로부터 독립)
정부형태	내각책임제
국가원수	국왕 HRH Yang diPertuan Agung Tuanku Syed Sirajuddin Ibni Al-Marhum Tuanku Syed Putra Jamalullail
실권자(총리)	Datuk Seri Abdullah Ahmad Badawi

6장. 문화특성

(1) 언어

다언어국인 말레이시아는 약 70여 개의 상이한 어족(語族)이 거주하고 있다. 바하사 말레이시아가 공식적인 언어이며 영어, 중국어, 인도어가 사업, 여행, 산업, 라디오, TV 뿐만이 아니라 교육기관에서도 널리 쓰이고 있다. 영어는 상업과 공업에서 널리 쓰이며 사립대학에서 교육할 때 사용된다. 말레이시아에서 21세기와 인터넷의 통용어인 영어는 제2외국어이나 인종고유의 언어와 함께 말레이시아 국민들이 능숙하게 사용하는 언어로 집에서 자라날 때부터 영어를 모국어로 사용하는 사람들도 있다. 일반적으로 대부분의 말레이시아 사람들은 영어를 이해하고 말할 수 있다. 택시운전사들도 영어를 할 줄 안다. 외국인들은 말레이시아에서 영어로 의사소통을 하는데 불편을 겪은 적이 없다고 말한다.

(2) 신앙

말레이시아는 다종교 국가이다. 말레이시아인들에게 일반적인 종교는 이슬람, 불교, 도교, 힌두교, 기독교, Sokagakka(일본종교), 그리고 뉴에이지 운동이다. 이슬람은 주정부의 공식적인 종교이며 다른 종교들도 물론 가질 수 있다. 연방헌법은 종교의 자유를 인정하고 있다. 외국학생들은 그들의 예배장소를 자유롭게 선택할 수 있어, 모스크, 중국, 힌두, 시크사원, 교회 등 어디든지 갈 수 있다. 그러나 외국학생들은 모스크를 들어갈 때 종교예복규칙을 반드시 알아야 한다. 모든 도시와 대학에는 무슬림들이 기도할 수 있도록 'Suraus'라는 기도방을 만들어 두고 있다. 비슷한 종교적인 배경을 가진 외국학생들과 말레이 학생들은 자유롭게 신앙을 이야기할 수 있으며, 완전히 다른 믿음을 가진 사람들과도 만나 이야기할 수도 있다.

(3) 문화

말레이시아는 많은 다양한 민족들이 함께 어우러져 있다. 다양한 종교와 이에 헌신된 나라인 말레이시아의 문화는 이슬람과 중국, 인도, 서구의 가치가 서로 혼합되어 고유의 의식들이 형성된 것이다. 이는 다양한 복장, 관습, 노래, 춤 등을 발생시켰고 이러한 다양성은 문화간

교류를 위한 통로를 제공하였다. 이는 특별히 다문화축제 기간 동안 이루어지는 인종간의 기쁜 교제를 통해 증명된다. 각 인종은 서로의 믿음을 존중해 고유의 종교를 지니고 조화롭게 살고 있다. 많은 관광객들이 말레이시아 사람들은 따뜻하고 친절하며 자연스럽고 다정하다고 이야기한다.

(4) 축제

화려하고 다양한 축제들은 말레이시아의 다양한 문화를 반영한다. 국가축제와 지방축제는 시크, 유교, 힌두, 이슬람, 불교, 기독교 등 다양한 종족 문화와 종교적 색채를 가지고 벌어진다. 무슬림의 연중행사들은 30일 동안 해가 뜬 후부터 해질 때까지 아무 것도 먹지 않는 라마단 기간에 집중되어 있다. 하리라야뿌아사(Hari Raya Puasa)는 끝나는 해를 기념하는 것으로 3일 동안 축하행사가 벌어진다. 무슬림 달력에서는 가장 중요한 휴가 기간이다.

구정은 중국인 공동체에서 가장 중요한 날이다. 용춤과 거리 행진으로 새해의 시작을 기념한다. 집에서는 문을 열어두며, 미혼자들은(특히 어린이들) 앙포우(ang pows)나 빨간색 봉투에 든 돈을 받는다. 장사꾼들은 그들의 빛을 청산하며, 모든 사람들이 서로 ‘콩히팻초이(kong hee fatt choy)’(새해 복 많이 받으세요)를 외친다.

9월쯤에 열리는 전병 축제(Moon Cake Festival)는 고대 중국에서 몽고병을 물리친 것을 기념하는 것으로 화려한 종이등불을 밝히고 전병을 먹는다. 아홉 제왕신 축제(The Festival of the Nine Emperor Gods) 때는 9일 동안 경극과 행진이 벌어지며, 신들을 경배하는 다른 행사들이 벌어진다.

KL과 페낭에서는 10월이나 11월중 9일 동안 저녁에 불 위를 걷는 행사가 개최된다. 용선제는 6월경 페낭에서 보트 경주와 함께 벌어진다. 타이뿌삼은 가장 극적인 힌두 축제로 Lord Subramaniam에게 영광을 돌리기 위해 엄청난 자학행위를 한다. 스스로 몸에 상처를 낸 승배자들이 KL 외곽에 있는 바뚜 동굴로 행진을 한다(보통 1월 또는 2월). Deepavali 축제는 라마가 악의 왕 라와나를 물리친 것을 기념하는 것으로 힌두 교도들은 작은 석유램프를 어두운 집 밖에 내다걸어 빛의 축제를 벌인다. 이 축제는 11월에 열린다.

사라왁에서는 6월 1~2일 사이에 다약 부족의 일년농사를 마감하는 축제인 가와이다약(Gawai Dayak)이 있다. 전쟁댄스, 닭싸움, 취관 경기 등이 곳곳에서 열린다. 국가창설일은 8월 31일로 말레이시아 전국에서 퍼레이드가 벌어지고 이외 특별 행사들이 개최된다.

7장. 국민현황

(1) 인구 및 민족

말레이반도 산지의 삼림지대에는 니그리토계 원주민족인 사카이족 · 세망족 등이 채집생활을 영위하고 있으나, 그 수는 극히 적으며, 총인구의 약 절반을 말레이인이 차지한다. 말레이인은 비교적 가까운 시대에 중부 수마트라의 미낭카바우 지방에서 이주해 온 종족으로, 그 시대는 12세기경으로 추정된다. 이들은 이슬람교를 신봉하고, 주로 농업을 생업으로 삼고 있다.

화교는 총인구의 약 25%를 차지하며 말레이인과 더불어 주민의 주체를 이룬다. 중국인은 10세기경부터 소수의 이주자가 있었고, 16세기에는 주석광산의 경영에 종사하는 사람도 있었으나, 본격적인 이주는 20세기에 들어서면서부터이다. 이것은 영국이 주석광산이나 고무농장의 노동자로서 많은 중국인을 강제적으로 데려왔기 때문이다. 현재 대부분의 화교는 도시에 집중해서 상업에 종사하며, 일부는 노동에 종사한다.

인도/파키스탄인은 총인구의 약 7%를 차지하는데, 이들도 대부분 고무농장의 노동자로서 이주한 사람들이며, 도시에서 상인이 된 사람도 있다. 이밖에 소수의 유럽인과 유라시안이라고 하는 유럽 아시아의 혼혈인이 있는데, 거리가 도시에서 살고 있다. 그밖에 외국인 체류자가 전체 인구의 7%를 차지한다. 동말레이시아에는 사라왁에 다약족, 사바에 카다잔족 등이 살고 있다. 국어는 말레이어이나, 영어 · 중국어 · 타밀어도 일반적으로 쓴다. 또 동말레이시아의 여러 민족도 제각기 독자적인 언어를 사용하고 있다. 그러나 1969년 이후 말레이어 사용이 강력히 추진되어, 말레이어라는 명칭을 말레이시아어로 고치기까지 하였다. 말레이시아의 국교는 이슬람교이나 종교의 자유는 헌법으로 보장되어 있다.

2000년 인구증가율은 2.01%, 출생률은 1,000명당 25.3명, 사망률은 5.25명, 영아사망률은 20.96명이다. 평균수명은 70.83세로 남자는 68.22세, 여자는 73.63세이다.

8장. 경제현황

(1) GDP

2006년 2분기 GDP 성장률은 5.9%를 기록, 1분기(5.5%) 대비 향상된 모습을 보이며 안정적인 GDP 성장세를 이어갔다. 특히, 민간부문이 경제활동을 주도한 가운데 서비스, 제조업 및 농업 분야에서 높은 성장률을 기록하였다.

분야별로 살펴보면, 서비스 부문은 금융, 보험, 부동산, 도소매, 호텔 및 음식업 등에서의 높은 성장을 바탕으로 6% 증가세를 보였고, 제조업은 자원기반 산업 및 전기전자 제품에 대한 강한 외부 수요로 인해 8.4% 성장을 기록하며 2분기 GDP 성장을 견인하였다. 농업 부문도 5.8% 성장으로 1분기에 이어 강세를 이어갔으며 건설 및 광업 부문은 각각 -0.5%, -0.4% 증가율을 기록하였으나 1분기의 -1.8%, -1.3% 대비 부진이 완화된 모습을 보였으며, 특히 발표된 9차 말레이시아 계획(2006-2010년) 및 2007년 예산안 하의 많은 프로젝트들이 올 4분기부터 본격 착수될 예정이어서 하반기 말레이시아 경제성장의 커다란 동력이 될 것으로 보인다. 한편, 중앙은행이 예상하고 있는 2007년 성장률은 6.0%이다.

(2) 무역수지

말레이시아의 2006년 6월 수출입은 전년동기 대비 모두 11.4% 증가한 수출 RM 496.1 억, 수입 RM 409.9억으로 RM 86.2억의 무역 흑자를 기록하며 104개월 연속 흑자행진을 이어갔다. 이로써 올해 상반기 수출액은 RM 2,803억, 수입액은 RM 2,313억을 기록하여 총 RM 490 억의 무역 흑자를 달성하였는데 수출은 전기전자, 운송설비 및 금속 등의 제품에 대한 외부 수요 증가와 석유, 고무가격 등 국제 원자재 가격의 상승에 힘입어 전년대비 10.6% 증가 하였고 수입은 활발한 제조활동을 지원하는 과정에서 전년대비 12.6% 증가를 기록하였다. 2006년 상반기 주요 수출 지역으로는 아세안(RM 757 억), 미국(RM

529억), EU(RM 337억), 일본(RM 246억), 중국(RM 182억)을 들 수 있으며 수입은 아세안(RM 560 억), 미국(RM 316억), 일본(RM 315억), 중국(RM 272억), EU(RM 259억) 순으로 나타났다.

- 2006년 상반기 말레이시아의 주요 수출품
 - 전기/전자 제품(RM 1,337억, 총 수출액의 47.7%)
 - 원유 (RM 165억, 5.9%)
 - 화학 및 화학제품 (RM 127억, 4.5%)
 - 팜 오일 (RM 113억, 4.0%)
 - LNG (RM 112억, 4.0%)

- 2006년 상반기 말레이시아의 주요 수입품
 - 전기 전자 제품(RM 987억, 총 수입액의 42.7%)
 - 기계, 장치 및 부품(RM 187억, 8.1%)
 - 화학 및 화학제품(RM 169 억, 7.3%)
 - 운송장비(RM 123억, 5.3%)
 - 금속제조 (RM 109억, 4.7%)

(3) 인플레이션

7월 소비자 물가지수는 6월 1일부로 전기료가 12% 인상됨에 따라 동기간 대비 4.1% 상승하였으며, 이로써 올해 1-7월 소비자 물가지수는 전년대비 3.9% 상승하였는데, 특히 교통(12.6%), 주류 및 담배(7.0%), 음식점 및 호텔(4.2%) 분야에서 상대적으로 높은 인상률을 기록하였다. 중앙은행은 올해 물가인상을 3.5-4.0%로 예상하고 있는데, 전기료 인상에 따른 추가 영향 및 현지화 강세 완화로 인한 수입 물가 상승이 하반기 소비자 물가지수에 변수로 작용할 전망이다.

(4) 금리

말레이시아 중앙은행은 4월 27일 일일 정책금리(Overnight Policy rate)를 3.5%로 재인상하여 이에 따라 OPR의 최고저 변동폭 역시, 3.25%~3.75%로 동일하게 인상되었다. 이미 작년 11월 및 올해 2월, 두 차례에 걸쳐 금리 인상이 단행되었으나, 유류가격 및 전기료 인상에 따른 물가상승을 억제하기 위해 당분간 금리인상 기조는 유지될 전망이다. Standard Chartered Bank는 중앙은행이 인플레이션을 억제하기

위해 올 한해 동안 금리를 100 basis point 정도 추가 인상 할 것이라 예측하고 있다.

금리인상과 관련하여, Zeti Akhtar Aziz 중앙은행장은 최근의 금리인상이 경제성장을 저해 하거나 소비지출을 감소시키지는 않을 것이라고 밝히면서 중앙은행은 현재 금리가 경제에 부정적인 영향을 주지 않도록 하는데 금융정책의 초점을 맞추고 있다고 강조하였다. 실제로도 올 두 차례의 금리인상 역시 경제에 부담을 주지 않으면서 물가를 성공적으로 관리하는데 일조한 것으로 평가받고 있다.

(5) 환율

최근 말레이시아 링깃(RM)화의 US\$ 대비, 환율하락 추세가 진정 기미를 나타내고 있다. 중앙 은행이 기존의 고정환율제(1 US\$=RM 3.8)를 관리형 변동환율제로 변경한 이후(2005년 7월 21일), 링깃화의 강세가 꾸준히 진행되어 올 5월 11일에는 고정환율제 대비 5.7% 하락한 1 US\$=RM 3.5825를 기록하였으나 이후 환율이 조금씩 반등을 시도하여 8월 28일에는 1 US\$=RM 3.683을 기록하였다. 하지만 아직까지 시장에서는 환율이 추가적으로 하락할 것이라는 전망이 우세하며 그 주요 원인으로 세계적인 미국 달러화 약세와 함께 최근 말레이시아의 높은 GDP 성장률 및 수출호조 등 국가경제의 전반적인 강세를 들고 있다.

일부 전문가들은 말레이시아 통화 역시 한국을 제외한 다른 아시아 국가들의 통화와 마찬가지로 저평가되어 있는데, 이는 아시아의 다른 중앙 은행들과 마찬가지로 자국 제품들이 가격 경쟁력을 잃는 것을 우려해 정부가 환율 저평가를 유도하기 때문이라고 지적하였다.

그러나 중앙은행은 현재 환율에 대한 목표치를 정해둔 것이 없으며 현재 환율이 말레이시아의 경제를 잘 반영하고 있기에 과도하게 변동, 투기의 우려가 있을 경우를 제외하고는 시장 상황에 맡길 것이라는 입장을 표명하고 있다.

(6) 재정정책(fiscal policy)

6월 27일 말레이시아 재정부 차관은 올해 재정적자 폭을 GDP의

3.5% 수준까지 축소하고, 장기적으로는 재정의 균형 또는 흑자로 전환하는 노력을 기울일 것이라고 밝혔다. 또한 현 정부의 재정정책은 경제환경을 충분히 고려한 매우 현실적이고 실리적인 방향으로 진행되고 있으며, 현재 경제상황이 양호하기 때문에 재정흑자나 균형을 맞추는 것이 크게 어려운 일은 아니라고 발표했다.

말레이시아의 재정적자는 아시아 외환위기를 겪은 1998년부터 정부가 경기를 부양하기 위해 지출을 수입보다 늘리면서 시작되었는데, 경제위기 당시 최고 GDP의 5.8% 수준까지 올라 갔던 재정적자 폭이 작년에는 3.8% 수준까지 떨어졌으며, 올해는 3.5%로 다시 낮아질 것이라는 전망이 우세하다.

한편 전문 조사기관 EIU (Economic Intelligence Unit)는 경제의 건전성과 정부 수입의 증가로 인해, 올 재정적자 규모는 정부의 계획인 3.5% 보다 낮아져 3% 이내로 줄어들 수 있을 것으로 전망하고 있다. 특히, 당분간 국제 유가가 높은 수준을 유지할 것으로 예상됨에 따라 석유부문에서 발생하는 수입이 말레이시아 재정수입에 크게 기여할 것으로 기대되고 있다. 이와 관련하여 2005년 석유 수출 시 부과되는 석유 수출세는 전년 대비 30.7% 증가를 기록하였다.

말레이시아 정부는 2007년부터, 실시할 예정이었던, GST(Goods and Service Tax)의 시행을 차후로 연기하였는데, 그럼에도 불구하고 기업이나 개인으로부터 획득하는 재정수입으로 인하여 재정상태는 안정적인 상태를 유지할 것으로 전망된다. 정부는 중기 국가발전 계획인 9차 말레이시아 계획을 발표하였는데, 이 기간 동안의 주요 지출 계획은 다음과 같다.

<표 II-2> 9차 말레이시아 계획 (9th MP) 지출 계획

(단위: RM 백만)

부문	9차 계획				8차 계획
	정부예산	민간자본	총지출	전체 비중	기 지출
교육/ 훈련	41,114	9,472	50,586	23.0%	43,729
교통	31,876	634	32,510	14.8	31,813
에너지/공공설비	21,805	0	21,805	9.9%	12,722
통상/산업	19,891	310	20,201	9.2%	10,174
국방	15,237	1,582	16,819	7.6%	17,298

농업	11,435	350	11,785	5.4%	7,749
건강/의료	10,710	878	11,588	5.3%	9,506
주택	9,947	1,565	11,512	5.2%	6,972

자료원 :

1. Bank Negara Malaysia(중앙은행)
2. Economy Developing Unit(EUI)-country report- April 2006 updater
3. Statistics Malaysia(통계청)
4. The Star
5. New Strait Times

(7) 거시경제통계

<표 II-3> 말레이시아 주요 경제지표

항 목	2004	2005	2006
○ 인구(백만)	26.0	26.7	27.2
○ 노동력(백만)	10.8	11.3	11.5
○ 실업률(%)	3.5	3.5	3.5
○ 실질 GDP(RM 십억)	249.0	262.0	277.6
○ 1인당 명목소득(USD)	4,373	4,781	5,145
○ 경제성장률(%)	7.1	5.3	6.0
- 농수산업	5.0	2.1	2.0
- 광업	3.9	0.8	5.0
- 제조업	9.8	4.9	7.0
- 건설업	-1.5	-1.6	1.0
- 서비스업	6.8	6.5	6.0
○ 물가(%)			
- 소비자 물가지수(2000=100)	1.4	3.0	4.1
- 생산자 물가지수(1989=100)	8.9	6.8	-

○ 1일 정책금리(overnight policy rate)	2.70	3.00	3.50
○ 환율(RM/US\$)	3.80	3.78	3.683

주 : 06년 환율은 8월 28일, 소비자 물가지수는 7월 기준
 자료원 : 중앙은행

(8) 무역통계

<표 II-4> 말레이시아 무역수지 현황

(단위: RM 십억)

	2006년 (1~ 6월)	2005년	2004년
수출	280.3	533.8	480.7
수입	231.3	434.0	400.0
수지	49.0	99.8	80.7

주1 : 환율: 1\$=3.683 RM (2006.08.28)
 자료원 : 말레이시아 통계청

<표 II-5> 말레이시아 수출통계

(단위: RM 십억)

국가명	2006년 (1~6월)	2005년	2004년
미국	52.9	105.0	90.2
싱가포르	45.2	83.3	72.2
일본	24.6	49.9	48.6
중국	18.2	35.2	32.1
태국	15.2	28.7	23.0
홍콩	14.8	31.2	28.7
한국	11.0	17.9	16.8
네덜란드	9.4	17.5	15.8
호주	8.8	18.0	15.8
수출 총액	280.3	533.8	480.7

자료원 : 말레이시아 통계청

<표 II-6> 말레이시아 수입통계

(단위: RM 십억)

국가명	2006년 (1~6월)	2005년	2004년
일본	31.5	63.0	63.7
미국	31.6	55.9	57.9
중국	27.2	49.9	39.3
싱가포르	25.9	50.8	44.5
한국	12.5	21.6	19.9
태국	12.7	22.9	22.0
대만	11.9	24.0	21.7
독일	9.6	19.3	17.9
인도네시아	9.3	16.6	15.9
수입 총액	231.3	434.0	400.0

주 : 말레이시아 통계청 자료

<표 II-7> 말레이시아 품모결 수출통계

(단위: RM 십억)

품목명	2006년(1~6월)	2005년	2004년
전기전자제품	133.73	264.7	241.5
원유	16.5	30.2	22.8
화학제품	12.7	26.3	24.9
팜오일	11.3	22.9	25.0
LNG	11.2	20.8	17.1
기계, 장치, 부품	9.9	18.1	15.6
정제 석유제품	10.9	17.5	13.9
목재/가구	7.6	14.6	14.1
광학기기	6.2	12.3	11.6
금속제품	6.5	10.9	9.6
수출총액	280.3	533.8	480.7

주 : 말레이시아 통계청 및 Matrade

<표 II-8> 말레이시아 품목별 수입통계

(단위: RM십억)

품목명	2006년(1~6월)	2005년	2004년
전기전자제품	98.7	193.2	182.10
기계, 부품	18.7	36.3	32.9
화학제품	16.9	32.0	29.9
운송설비	12.3	19.3	16.6
정제 석유제품	n.a	18.8	14.4
철강제품	n.a	18.3	16.1
금속제품	10.9	17.8	15.7
원유	n.a	12.9	7.7
광학기기	n.a	12.5	13.5
가공식품	n.a	6.4	5.9
수입총액	231.3	434.0	400.0

자료원 : 말레이시아 통계청 및 Matrade

<표Ⅱ-9> 한국과의 무역통계 총괄표

(단위: USD 백만)

	2006년 (1 ~7월)	2005년	2004년
수 출	4,202	6,012	5,678
수 입	2,713	4,608	4,480
수 지	1,489	1,404	1,198

주1 : 수출은 말레이시아에서 한국으로의 수출을 의미

주2 : KOTIS 자료(MTI 3단위 분류)

<표Ⅱ-10> 대 한국 품목별 수출통계

(단위: USD 백만)

품목명	2006년(1~7월)	2005년	2004년
천연가스	1,129	1,333	1,231
반도체	822	1,305	1,184
원유	486	722	576
컴퓨터	331	477	362
석유제품	244	182	198

목재류	179	276	249
LPG	86	72	78
식물성물질	74	130	141
유선통신기기	81	106	90
임산부산물	71	93	88
수출총액	4,202	6,012	5,678

주 : 수출은 말레이시아에서 한국으로의 수출을 의미
 자료원: KOTIS (MTI 3단위 분류)

<표II-11> 한국으로부터의 수입 통계

(단위: USD 백만)

품목명	2006년(1~7)	2005년	2004년
반도체	567	905	663
자동차	265	562	491
선박해양구조물 및 부품	236	215	145
컴퓨터	264	585	935
철강관	147	278	241
무선통신기기	146	269	282
기구부품	111	150	121
합성수지	67	121	124
전자관	61	124	199
석유제품	43	25	2
수입총액	2,713	4,608	4,480

주 : 수입은 한국에서 말레이시아로의 수출을 의미
 자료원 : KOTIS 자료(MTI 3단위 분류)

9장. 종합

말레이시아는 동남아 적도 북단에 위치하고 있으며 국토 면적은 한반도의 약 1.5배인 329,758km²이며, 인구는 2006년 8월 기준 2,673만 명이다. 말레이계, 중국계, 인도계 민족으로 이루어진 다민족 국가이며 언어 역시 바하사 말레이시아를 공용어로 하되 영어, 중국어, 타밀어가 널리 쓰이고 있다.

이슬람, 불교, 힌두교 등 다민족의 종교가 혼재되어 있으며, 종교의 자

유가 보장된다. 다양한 민족 및 종교에 기반하여 각 문화가 혼합된 특징을 나타내고 있으며 화려하고 다양한 축제가 펼쳐진다.

2006년 약 6%의 경제성장률을 기록하고 있고 1인당 GDP는 USD 5100 (2006년 현재) 수준이다. 저임금/저요소비용 국가로 유명 전기전자제품의 현지 생산공장이 다수 소재하고 있으며, 원유 등의 천연자원과 화학제품의 수출비중이 크다. 한국은 말레이시아의 6대 교역국으로 한국에 천연가스, 반도체, 원유 등을 수출하고, 한국으로부터 반도체, 자동차, 컴퓨터 등의 공산품을 수입한다.

Ⅲ. 게임산업 인프라 환경 및 동향

말레이시아 정부는 1990년대 중반부터 정보통신기술 (Information and Communication Technology) 개발에 박차를 가하고 관련 산업발전을 위한 체계적인 정책을 실행하기 시작하였다. 최초의 종합적인 정책은 1994년 구성된 총리실 직속의 자문팀에 의해 구성된 'Vision 2020'으로서, 이 정책의 목적은 말레이시아가 2020년까지 선진국에 도달한다는 것이며, 이를 위한 경제 및 사회개발 종합계획을 의미한다.

이중 가장 중요한 부문을 차지하는 것이 바로 정보통신산업 기술 개발과 산업화 정책이다. 관련 정부기관은 정보통신 산업 사회로의 발전을 위해서 필요한 관련 기술, 충분한 하드웨어 및 소프트웨어 기반 시설을 갖추고 이를 효율적으로 조합 및 응용해 나감으로써 더욱 체계적이고 신속하게 정보 통신 기술 사회로 나갈 수 있도록 지원한다. 이를 위해 각 부문별 실행 계획을 입안하여, 범국가적으로 정보통신 기술과 산업을 발전시키기 위해 노력한다는 것이 골자이다.

BMI에 따르면 말레이시아의 IT 시장은 향후 몇 년간 안정된 성장세를 유지할 것으로 보인다. 정부와 브로드 밴드네트워크 사업자들이 꾸준히 투자를 확대하고 있다는 점과 Multimedia Super Corridor 프로젝트가 새로운 영역으로 성공적으로 확장되고 있다는 것이 이를 추동할 수 있는 요인이며, 이외에도 교육기관 및 비도시지역으로 정보화사업이 확장되고 있다는 점을 꼽을 수 있겠다.

말레이시아는 90년대 중반부터 MSC 프로젝트 등, 정부의 강력한 리더십을 바탕으로 한 IT 정책을 추진하였으며, 그 결과 현재 동남아 국가 중 가장 높은 수준의 IT 인프라 구축 및 산업 발전을 이룩하였다. 현재 IT 시장 규모는 연평균 15%의 고속성장을 이루고 있다.

또한, 정부 차원에서 특히 IT 관련 업체에 투자 관련 조세 공제 혜택, 멀티미디어 관련 장비 수입에 대한 면세, 외국인 고용 무제한 등의 많은 혜택을 주고 있으며 경제 변화에 따른 IT 인프라 개발에 있어,

동남아시아 어느 나라보다도 적극적이기 때문에, 이러한 정부 주도의 계획들을 적극적으로 활용할 수 있다는 장점을 가진 시장이다.

말레이시아의 ICT 부문은 향후 몇 년간 지속적 성장을 달성할 것으로 예상된다. 또한 거시적인 레벨에서 MSC 를 통해 말레이시아를 세계적인 Multimedia 허브로 만들겠다는 정부의 공약은 정부부처와 공공부문에 의한 IT 소비를 촉진시키고, 해당 부문으로 외국 자본을 유치하는 효과를 가져올 수 있을 것으로 기대된다. 이와 같은 긍정적인 기대감은 다시 민간 정보통신 기업들의 투자확대로 이어질 전망이다.

10장. 인터넷 환경 및 동향

10.1 인터넷 보급 현황 및 이용 형태

다이얼업 방식의 접속이 329 만 명의 가입자를 확보하고 저렴한 요금을 장점으로 빠르게 성장하였으며, 초고속 인터넷은 아직 초기 수준이다.

<그림 III-1> 적용기술별 연도별 브로드밴드 가입자 추이

Bilangan langganan jalur lebar mengikut teknologi Estimated number of broadband subscriptions by technology						
Tahun	Suku	Bilangan langganan				Jumlah Persebaran
		ADSL	SDSL	Wireless	Others	
2002		10,581	542	-	219	83,302
2003		108,173	1,931	-	382	110,408
2004		247,802	2,834	-	1,885	252,501
2005		477,695	3,715	5,914	14,391	497,699
2006	1	539,817	3,942	7,260	24,797	575,816

Year	Qtr	Number of subscriptions				Total teletraffic (bits)
		ADSL	SDSL	Wireless	Others	
2002		10,581	542	-	219	83,302
2003		108,173	1,931	-	382	110,408
2004		247,802	2,834	-	1,885	252,501
2005		477,695	3,715	5,914	14,391	497,699
2006	1	539,817	3,942	7,260	24,797	575,816

자료: IDC

IDC 는 말레이시아 브로드밴드 시장이 향후 5 년 동안 높은 성장세를 지속할 것으로 전망하고 있는데, 다른 아시아 지역의 연평균 성장률을 15%로 잡고 있는데 반해, 말레이시아의 연평균 성장률을 약 50% 수준으로 높게 전망하였다.

물론 다른 아시아 지역들과 같이 전용 브로드밴드의 수요 증가는 도심지역에서 두드러지고 시외 지역으로 갈수록 낮아지는 현상을 보이지만 DSL 방식의 온라인 기반 TV 나 케이블 TV 서비스, PC 와 인터넷 장비 등의 보급을 확대함으로써 브로드 밴드 저변 확대에 나설 수 있을 것으로 기대하고 있다.

<표 III-1> 말레이시아 정보통신 시장 분야별 성장률

(단위 : %)

항목 연도	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
GDP	8.4	0.4	3.6	5.3	6.1	5.8	5.9
IT	24.3	8.3	5.9	20.9	16.6	17.3	17.6
H/W	29.1	6.2	0.5	16.2	13.6	13.9	14.2
S/W	18.6	9.8	13.8	40.8	20.2	20.3	20.5
IT 서비스	10.7	16.1	20.6	21.1	22.8	24.3	23.8

자료: IDC

말레이시아 통신 및 멀티미디어 위원회 (MCMC)가 발표한 전략보고서에 따르면 2007 년까지는 말레이시아 전체 가구의 절반이 인터넷 브로드밴드 서비스를 이용할 것으로 예상된다. 2002 년 말, 브로드 밴드 가입자수가 2 만명에 불과했다는 점에 비추어 볼 때 이는 놀라운 확산속도라 할 수 있겠다. 전용 브로드 밴드의 수요 증가세가

도심 지역에서 두드러지고 시외 지역으로 갈수록 낮아지는 현상은 다른 아시아 국가와 비슷한 것으로 분석된다.

10.2 인터넷 이용자 현황

모뎀을 이용한 인터넷 접속 가입자 수가 급격한 증가세를 보이고 브로드 밴드에 관한 관심도 최근 본격화되기 시작하였다.

<표 III-2> 말레이시아 인터넷 사용자 수 증가 추이(단위 : 천명)

Year	2003	2004	2005	2006	2007	2008	평균증가율
인터넷 사용자	8,604	9,919	11,085	12,372	13,306	13,950	10.2%

자료: IDC

11장. PC 환경 및 동향

말레이시아의 PC 시장은 2005 년도 4/4 분기에 16% 성장하였고 연간판매량은 296,288 대, 총 US\$ 100 만 이상의 수익을 올린 것으로 나타났다.

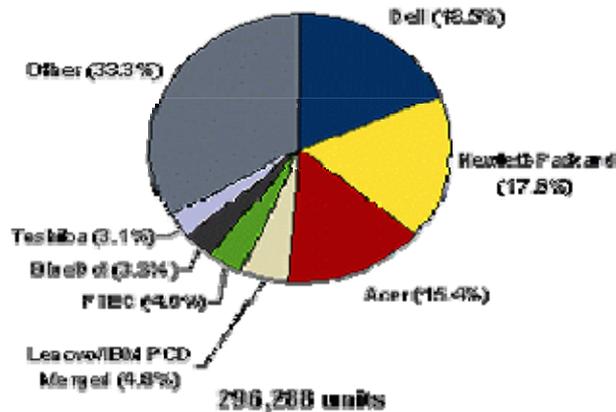
말레이시아 PC 시장은 벤더들의 공격적인 마케팅과 가격의 지속적인 하락 현상이 나타나고 있으며, 노트북에 대한 수요가 급증하고 있다. 또 한 가지의 특징으로는 대부분의 소비자들이 PC fair(PC 박람회)를 통한 구매를 선호하고 있어, 벤더들이 어려움을 겪고 있다는 점을 짚을 수 있겠다.

데스크 탑의 시장규모는 4% 정도 줄어들어, 저조한 성장률을 보였는데, 이와 같은 현상은 많은 소비자들이 노트북에 더 많은 관심을 보이고 있다는 점과 또한 데스크 탑의 침체된 제품 라인 등에도 영향을 받은 것으로 분석된다.

2005 년 4 분기 기준으로, Dell 이 작년 3 위에서 올 해 판매율 1 위(18.5%)로 올라섰다. HP 는 시장 점유율 17.6%를 기록, 2 위로 밀려났으며, Acer 가 3 위를 기록하였다. 이에 반해 현지 업체인 Lenovo, FTEC, Bluedot 등은 3.3~4.8% 시장 점유율을 유지한 것으로 조사되었다.

<그림 III-2> 말레이시아 PC 시장 업체별 점유율

4Q05 Top 7 PC Vendor Market Share



Source: IDC, 2006

자료: IDC

12장. 모바일 환경 및 동향

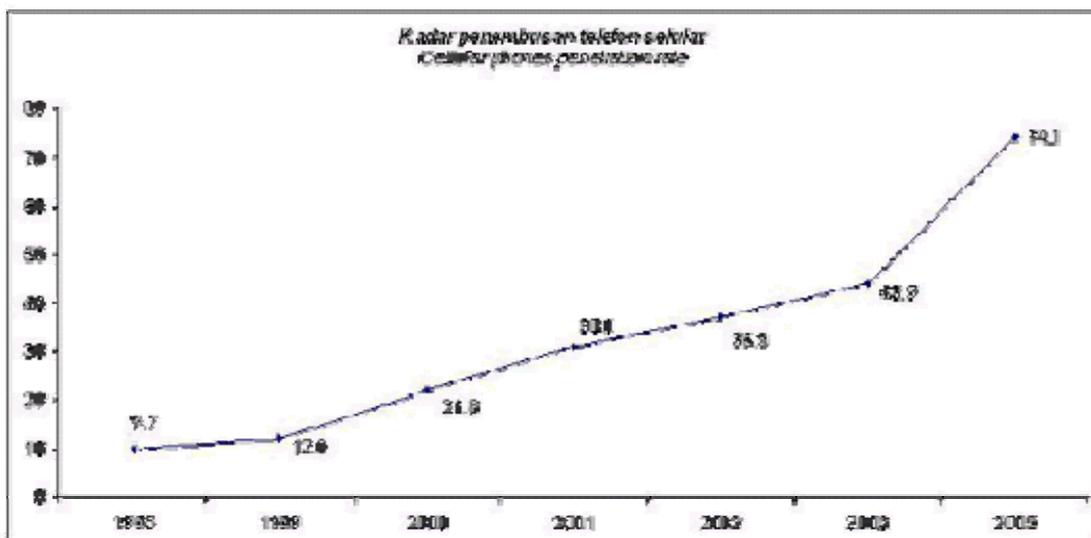
전체 시장의 80%정도가 선불 요금방식으로 서비스를 이용 중이며 이로 인해, 각 사업자들이 초기 가입비용 인하 등으로 가격 경쟁을 치열하게 하고 있다. 5 개 사업자가 서비스를 제공하였으나 최근 2 년간 인수 합병을 통해, 현재 Telekom Malaysia Cellular, Maxis, DiGi Communication 3 개 사업자로 구조조정을 겪었다.

<표 III-3> 이동통신 유료 가입자 수 및 성장률, 보급률

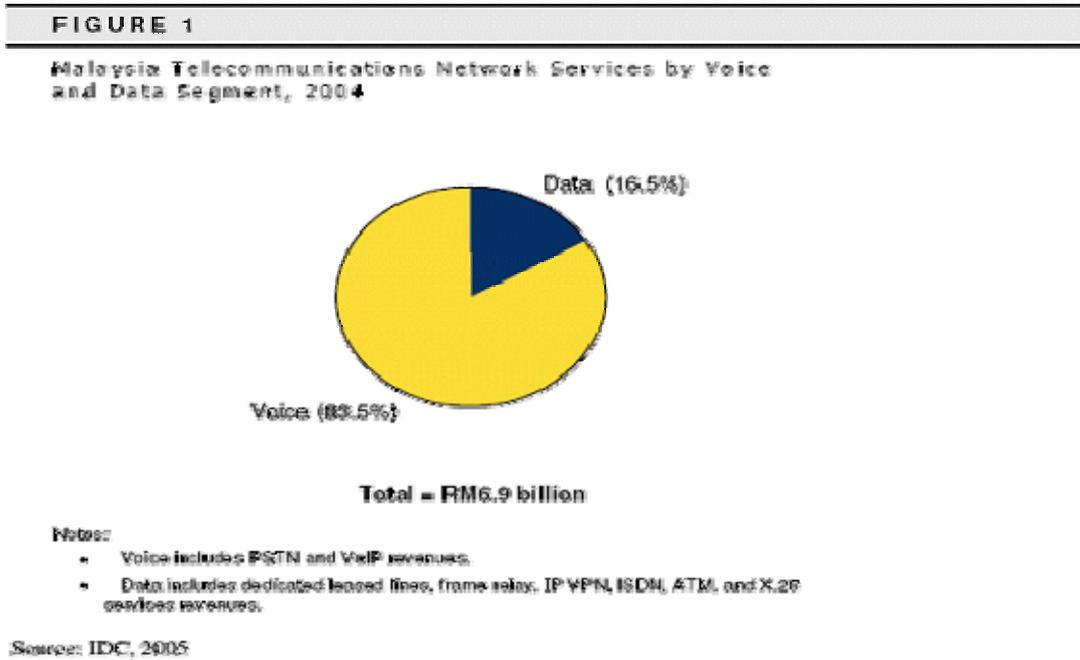
Telefon selular		Telefon selular						Perhitungan perolehan pendek		
Tahun	Suku	Pada bayar	Pes. bayar	Jumlah (000)	Kadar penetrasi (%)	Kadar penetrasi	% digital	Jumlah aktif	Pes. langganan	
Area		1							2	
1998		---	---	2,169	12.8	9.7	74.6	---	---	
1999		---	---	2,717	28.4	12.0	83.7	---	---	
2000		2,699	2,623	6,122	63.6	21.8	91.8	---	---	
2001		3,090	4,388	7,385	44.2	30.8	95.8	---	---	
2002		2,961	6,092	9,053	22.6	36.8	97.9	3,608.9	368	
2003		2,868	6,658	11,124	22.9	43.9	98.8	6,163.5	554	
2004		2,555	12,057	14,611	31.3	56.5	99.8	9,532.1	652	
2005	1	3,638	13,201	16,839	8.3	66.9	99.9	3,116.9	316	
	2	2,787	13,784	16,571	4.6	63.3	99.9	4,653.0	289	
	3	2,698	14,855	17,553	8.0	66.8	99.9	8,195.5	347	
	4	2,825	16,820	19,645	11.4	74.1	99.9	7,893.6	389	
2006	1	2,883	17,607	20,490	5.3	77.7	99.9	7,458.5	362	

Year	Qr	Cellular phones				Short message services (SMS)	
		Postpaid	Prepaid	Total (000)	Growth rate (%)	Penetration rate	% digital

<그림 III-3> 휴대폰 보급률 동향



<그림 III-4> 말레이시아의 텔레콤 네트워크 서비스의
음성 및 데이터 시장규모



자료:IDC

말레이시아의 이동전화 인프라를 살펴보면, 현재 많은 이동전화 가입자를 보유하고 있음에도 불구하고 그 실질 보급률은 가입자 수에 비해 낮은 것으로 조사되었다. 따라서 현지의 이동전화 시장은 아직 더 많은 이용자를 유치할 수 있는 여건을 갖추고 있다고 볼 수 있으며 이를 통해 말레이시아 이동 전화 시장은 여전히 잠재력을 가지고 있다고 평가할 수 있으며, 이와 더불어 모바일 콘텐츠 시장 역시 큰 성장 가능성을 예측할 수 있겠다.

말레이시아, 홍콩, 싱가포르, 뉴질랜드 등의 시장에서는 데이터 서비스가 현지 모바일 오퍼레이터 총 수입의 13~21 %를 차지하고 있는데, 이는 MMS 기능이 지원되는 단말기들이 점점 더 많이 시장에 소개되고 있고, 데이터 서비스 관련한 공격적인 마케팅, 데이터 서비스

사용료의 하락 그리고 EDGE (Enhanced Data in GSM Environment) 및 3G의 보급에 기인한다고 분석된다.

2006년도 말레이시아 모바일 데이터 수익의 성장은 주로 SMS 서비스에 기인하는 것으로 7억 7천만 USD에서 13억 USD로 73% 성장하였다. 특히 고급 모바일 데이터 서비스 (콘텐츠 기반 서비스)의 비중이 향상되었는데, 약 18%의 상승률을 보였고 고급 모바일 데이터 서비스 부분의 신장은 다양한 새로운 제품 및 서비스에 의해 가능해진 것으로 분석된다. 그러나 SMS 분야가 현재로서는 가장 큰 비중을 차지하고 있으나 차세대 수익분야는 엔터테인먼트 분야가 될 것으로 예상된다.

말레이시아의 이동통신 시장은 경제위기 이후로 빠른 회복세를 보이고 있는데, 이동통신 시장이 포화상태에 도달할 것이라는 우려에도 불구하고 계속해서 성장세를 이어나가고 있다.

말레이시아의 이동전화 가입자 수를 보면 연평균 48.5%의 성장률을 보이면서 급성장하였다. 말레이시아 통신 멀티미디어 위원회 (MCMC)의 최근 통계에 따르면 현재 말레이시아의 이동전화 가입자 수는 1,800만명 이상으로 80%이상의 보급률을 보인다.

● 3G Service

현재 거의 모든 서비스가 도시 지역을 중심으로 이루어지고 있으며, 도시지역 인구는 전체 말레이시아의 44%를 차지하고 있다. Maxis의 3G 서비스 가격은 290 USD~ 850 USD 수준이며, 현재 음성, 동영상, 인터넷 접속, 그리고 교통, 홈 보안 서비스 등의 서비스가 제공된다.

Celcom은 Ring Tone, MP3 다운로드, 뉴스 클립, 경제 관련 생방송, 게임, 코믹, 교통 생방송 등의 콘텐츠를 제공하고 있고 가입자 확대를 위해 3G 서비스 핸드셋의 가격을 내리고 콘텐츠 제공자들과 연계하여 다양한 프로모션을 펼치고 있는 것으로 조사되었다.

UTMS 2004년 12월 31일 Petronas, DHL, YTL, HP 등과 같은 3G data card 를 사용하는 기업 고객을 위해 상업용 서비스를 시작하였다. 현재는 Klang Valley, Penang, Johor 등의 지역에 서비스를 제공하여 현지 인구의 11.4 % 커버하고 있다.

Celcom 과 Maxis 는 그들의 3G 모바일 서비스 네트워크를 상호 연계한다고 발표하였는데, 이로 인해 Celcom 과 Maxis 의 3G 가입자들은 쌍방향 비디오 전화와 비디오 메시지를 송수신할 수 있게 되었다.

Maxis 는 52,000 명, Celcom 은 68,000 명의 3G 가입자를 보유하고 있으며 3G 디바이스의 가격이 내려가고 더욱 다양해진 3G 콘텐츠와 애플리케이션으로 현지에서 3G 비율은 높아질 것으로 기대하면서도 아직은 가격 부담 등으로 인해, 최소 3 년 정도의 시간이 걸릴 것이라고 예상하고 있다. 그럼에도 불구하고 SMS 가 유비쿼터스화 하는데 4 년여의 시간이 걸린 것에 비교하면 3G 의 보급률은 그보다 훨씬 빠를 것으로 전망하고 있다.

또한 화상통화 등의 신 3G 서비스를 경험하게 되면, 많은 가입자들이 더 빨리 3G 를 수용할게 될 것이라고 업계에서는 기대하고 있다.

Maxis 는 2006 년 말에 스웨덴의 Ericsson 이 네트워크 기어를 제공하는 일명 “Super 3G”로도 알려진 HSDPA (High Speed Download Packet Access) 서비스를 실시한다고 밝혔는데, 이로써 동남아시아에서는 최초의 서비스 제공자로 기록되었다. 이로서 Maxis 가입자들은 Web, E-mail, 비디오 스트리밍, 온라인 게임 그리고 음악 다운로드 등에서 더욱 개선된 모바일 브로드밴드 액세스를 기대할 수 있게 되었다.

현재 말레이시아에서는 모바일 폰의 보급률이 PC 의 보급률을 상회하며, 많은 모바일 콘텐츠 개발 업체들에게나 모바일 관련

비즈니스 등에는 많은 기회가 열려있다고 볼 수 있다. 또한 많은 말레이시아 업체들이 수익 증대를 위해, 해외 시장에 관심을 가지고 있고 많은 해외 업체들과도 협력을 하고 있는 상황이다.

많은 MDP 참가 개발 업체들은 태국이나 중국 등에 Java 게임, MMS 콘텐츠 제공 등과 같이 해외에서 많은 성과를 거두고 있으며, 말레이시아의 한 업체는 현지 언론과 가진 인터뷰에서 해외시장이 말레이시아 콘텐츠 개발 업체들의 주요 수익원이 되고 있다고 밝혔다.

13장. 아케이드 게임장 환경 및 동향

말레이시아에서 아케이드 게임장은 상당히 규제를 많이 받는 산업이다. 말레이시아 정부가 아케이드 게임장이 청소년들에게 악영향을 주며, 범죄와 도박의 장소를 제공한다고 인식을 가지고 있기 때문이다. 정부는 오랫동안 아케이드 게임장을 금지하여 왔으나, 많은 아케이드 게임장들은 여전히 은밀히 영업을 해오고 있는 것이 현재까지의 상황이다. 하지만 앞으로는 이에 대한 단속이 더욱 강화될 것으로 보이고 있어, 아케이드 게임시장이 현저히 축소될 가능성을 배제할 수 없다.

특히 아케이드 게임 중, 도박성이 있는 게임을 제공하는 업체들의 경우 더욱 더 강력한 제재를 받게 될 것이다. KL 시청의 관계자는 정부의 New Entertainment Policy 에 따르면, 앞으로는 아케이드 게임장이 개설될 수 있는 장소를 극히 제한함에 따라, 더 이상 단속을 피해 불법 영업을 할 수 없어질 것이라고 한다.

이 정책에 앞서, 행정당국인 KL 시청은 지난해부터, simulator 와 carnival 게임장 및 가족오락장(family amusement center)에 대한 개설 신청서와 신규 허가를 모두 동결시킨 바 있다. KL 시청의 라이선스 발급부서에 따르면, 새로운 정책에 따라, 기존의 simulator,

carnival 게임장 및 가족오락장(family amusement center)들은 현재의 게임장을 쇼핑몰이나, 3성급 이상의 호텔 또는 리조트 및 클럽하우스 내로 이전하여야 하며, 이에 대한 이전 계획서 제출기한이 이미 마감되었다고 밝혀, 더 이상 우후죽순처럼 생겨난 아케이드 게임장을 방관하지 않을 것이라는 방침을 밝혔다. 특히 이전 계획이 지켜지지 않는 업소나 업주에 대해서는 라이선스를 취소하거나 또는 갱신허가를 발급하지 않을 방침이라고 언급했다.

적법하게 라이선스를 발급받은 업소 역시, 게임기 자체에 대해서, 재정부(Finance Ministry)로부터 물리적 검사를 마쳐야 하며, 이외에 이전하게 되는 게임장의 규모가 적어도 1,800 입방피트(sq ft) 이상이라는 조건도 충족시켜야 한다. KL 지역의 경우, 현재 총 278 개의 라이선스가 발급된 상태이며, 이중 일부는 요건을 준수하지 않았다고 밝혀, 조치가 취해질 것임을 경고했다.

비디오 게임장과 가족오락장(Video arcades, family amusement centres)은 Entertainment Act 1992 의 규제를 받게 된다. 게임장의 경우, 두 가지 라이선스가 필요한데, 한 가지는 점포에 대한 라이선스이고, 다른 한 가지는 엔터테인먼트 라이선스이다. 게임장에 설치되는 게임의 경우, 유저의 기능적(skill-orientated) 측면에 바탕을 두어야하며, 어떠한 도박성이나 음란성도 포함되어서는 안 된다.

14장. 종합

말레이시아의 게임 산업 인프라는 전반적으로 정부의 IT 부문 지원정책의 영향으로 상당한 발전을 이루고 있다. 정부의 정보화지원 정책에 힘입어 말레이시아의 인터넷 보급률은 주변국들에 비해, 높은 성장률을 유지하고 있고, 이는 특히 온라인 게임시장이 성장할 수 있는 기반을 제공하는 효과를 낳았다.

또한 인터넷과 초고속 인터넷의 보급률이 높아짐에 따라, 인터넷 사용인구가 증가하였고, 이는 PC 보급률을 높이는 결과를 낳았다. PC 보급률 확대는 PC 게임시장의 성장에 매우 중요한 요소이다.

말레이시아의 이동통신 환경 역시, 3G 서비스가 본격적으로 실시되면서, 일부 사용자들을 중심으로 고가 콘텐츠인 게임에 대한 수요가 증가하고 있다. 많은 이용자들은 게임을 다운받는 것에 대해, 크게 비용 부담을 느끼지 않으며, 새로운 게임을 즐기고자 한다.

콘솔 비디오 게임 시장의 경우, 말레이시아인들의 가처분 소득 증가에 따라, 더 이상 콘솔게임기가 고가의 제품으로 받아들여지지 않는 것으로 보인다. 많은 젊은이들은 플레이스테이션과 같은 콘솔게임에 열광하고 있으며, 친구들과 새로운 게임에 대해 이야기 나누는 것을 즐긴다.

아케이드 게임 시장의 경우, 다른 분야와 달리 상당한 어려움이 예상되고 있다. 가장 큰 이유로는 아케이드 게임장에 대한 정부차원의 규제노력으로, 아케이드 게임장이 청소년들의 교육에 악영향을 미치며 사회적으로도 범죄나 도박의 온상이 되고 있다고 판단하고 있다. 따라서 아케이드 게임시장의 경우, 시장규모가 제한적으로 유지될 전망이다. 시장 진입이 가능한 게임들도 건전성이 높은 게임에 국한될 전망이다.

이상에서 언급한 바와 같이, 말레이시아의 게임시장 환경에 대해서는 정부의 IT 지원정책으로 인한 인프라 확대, 말레이시아인들의 가처분 소득 확대에 의한 여가활동 지출 증가, 그리고 젊은 층의 새로운 여가문화로 자리 잡은 게임시장의 성장잠재력 등을 고려할 때, 상당히 높은 평가를 내릴 수 있다.

IV. 게임 산업 동향

15장. 게임 산업 동향 및 전망

현재 말레이시아에서 이용 가능한 플랫폼별 게임 종류는 PC 게임, 온라인 게임, 비디오-콘솔게임, 모바일게임, 아케이드 게임 등이다. 이하에서는 각 게임별 동향을 살펴본다.

● 온라인 게임/모바일 게임 시장

온라인과 모바일 게임 부문의 경우, 현재 말레이시아에서 붐을 이루고 있으며, 뿐만 아니라 이와 관련, 통신사(telcos) 및 콘텐츠 제공업체(CP-Contents Provider)들 역시 해당 부문의 시장선점을 위해 각축을 벌이고 있는 상황이다.

또한, 향후 정부의 적극적인 지원정책, 인프라 확충 및 생활패턴의 현대화 등으로 빠른 성장이 예상된다. 특히, 생활 패턴의 현대화로 인터넷과 휴대폰은 젊은이들의 필수품으로 자리잡아가고 있으며, 이에 따라 게임 시장도 급성장하고 있다.

● 콘솔 비디오게임 시장/ PC 게임 시장

말레이시아의 콘솔 비디오게임 및 PC 게임 시장은 상당히 복합적인 전망이 예상된다. 콘솔 비디오 게임과 PC 게임은 실제 말레이시아 젊은이들에게 가장 인기가 높은 게임 부문이며, 이에 따라 가장 성장 가능성이 높은 부문이기도 하다. 하지만 지금까지의 상황으로 비추어 볼 때, 아직까지는 말레이시아의 불법 소프트웨어 범람문제가 워낙 심각하기 때문에, 정품 게임 디스크의 시장은 매우 제한적이며, 소비자들의 정품 제품 구매에 대한 인식 수준도 매우 낮은 것이 사실이다.

미국의 게임관련 주요 단체인 ESA 는 말레이시아를 최대의 불법 복제 게임물 원산국으로 지정한 바가 있으며, 이와 관련 미국 정부는 말레이시아에 통상압력을 가하고 있다. 특히 현재, 미국과

말레이시아의 FTA 협상이 진행되면서, 지적재산권과 소프트웨어 부문은 가장 민감한 사안으로 떠오르고 있는 상황이다.

현재 이러한 미국의 통상압력으로 인해 말레이시아 정부는 2006 년부터 불법 소프트웨어의 제조 및 유통에 대해, 대대적인 단속을 벌이고 있는 상황이다. 하지만, 이러한 말레이시아 정부의 노력이 단발성 정책일지, 일관성있게 추진될 것인지에 대해서 판단하는 것은 시기상조로 보인다. 또한 적어도 단기적으로는 불법 게임소프트웨어 시장이 존속될 것이라는 시장의 전망이 우세하다는 점 역시 말레이시아 PC 및 콘솔게임 시장에 대한 불확실성을 높이고 있다.

하지만 중장기적으로 볼 때는 말레이시아 PC 및 콘솔 게임 부문이 급속히 성장할 것이라는 전망이 우세하다. 이는 중장기적으로 보았을 때, 미국 등 교역상대국으로부터의 통상압력이 강화됨에 따라, 불법 복제에 대한 규제강화가 불가피할 것으로 전망되기 때문이다. 하지만 그 시기를 정확히 예측하는 것은 현재로서는 어려우며, 여기에는 미국을 비롯한 여러 교역 상대국들과의 협상 과정이 중요하게 작용할 것으로 기대된다.

● 아케이드 게임시장

다른 게임 시장과 달리, 말레이시아의 아케이드게임 시장은 현재 상당한 시련을 겪고 있다. 이는 말레이시아 정부의 정책이 결코 아케이드 게임장에 대해, 유리하게 작용하고 있지 않기 때문이다. 말레이시아 정부는 아케이드 게임이 청소년들의 탈선 장소로 이용되고 있는 것뿐만 아니라, 범죄나 도박 장소를 제공한다고 믿고 있다. 실제 많은 아케이드 게임장들이 이와 같은 문제점을 가지고 있기 때문에, 정부는 정책적으로 아케이드 게임장에 대한 규제를 강화하고, 라이선스 발급은 동결시키는 등의 조치를 취하고 있다. 이로 인해, 현재 경찰서 등에서 압수된 게임기 등을 보는 것은 어려운 일이 아니다.

현 정부의 이러한 아케이드 게임 규제 정책은 예전에도 추진되어 왔던 것이지만, 바다 위 총리의 집권 이후, 이에 대한 규제가 더욱 더 강화되고 있어, 앞으로 당분간 아케이드 게임시장은 상당한 축소, 또는 대형화 등으로 구조 조정을 겪는 것이 불가피할 것으로 보인다.

현재 말레이시아 시장에서 한국산 게임에 대한 인지도는 상당히 높은 편이기 때문에, 특히 시장이 확대되고 있는 온라인, 모바일 게임을 중심으로 시장을 선점하려는 노력이 필요하겠다. 그 외 아케이드 게임, 콘솔 게임, PC 게임 등의 경우에는 시장을 좀 더 관망하는 것이 바람직 할 것으로 평가된다.

16장. 플랫폼별 게임 산업 동향 및 전망

16.1 온라인 게임

IDC(International Data Corporation)에 따르면, 말레이시아의 온라인 게임시장은 2005 년 매출액 기준 46% 성장해, US \$ 800 만 불(RM 3,000 만 불)을 기록하였다. 아시아 태평양 온라인 게임 시장 전체로 볼 때, 이용료 수입은 2004 년 US\$ 10.9 억 불을 기록하였으며, 2005 년에는 26% 증가한 US\$ 13.7 억 불에 달할 것으로 분석하였다.¹⁾

IDC 에 따르면, 아시아 태평양 온라인게임 시장은 2005 년부터 2009 년까지 평균성장률(CAGR)이 약 19.7% 수준에 달할 것으로 전망되며, 매출액은 2009 년에는 2005 년의 두 배 이상을 기록할 것이라고 밝혔다.

IDC 는 또한 말레이시아의 경우, 온라인 게임 시장 성장속도가 주변 국가들에 비해 더욱 빠를 것으로 기대된다고 밝혔다. 이와 관련, 향후 4 년간 말레이시아 온라인 게임 시장에 대한 IDC 의 복합연평균

1) 출처: THE EDGEDAILY

http://www.theedgedaily.com/cms/content.jsp?id=com.tms.cms.article.Article_5de7d793-cb73c03a-1e807610-8a194028

성장률 예측치는 39%이며, 2009년에는 시장규모가 USD 1,800 만에 이를 것으로 분석하였다.

온라인 게임 이용자들의 증가와 이로 인한 수익률 증가는 더 많은 온라인 게임 서비스 공급자들을 시장으로 불러들여, 더 치열한 경쟁상황이 초래될 것으로 예상된다. 특히, 인터넷과 전자상거래가 주 사업영역인 MOL Access Portal Bhd(MOLAccess) 사의 경우, 홍콩의 온라인 게임 업체인 Gamania Digital Entertainment (HK) Co Ltd 사와 말레이시아 및 싱가포르 지역에서의 일부 게임타이틀에 대한 유통공급계약(distribution agreement)을 체결한 사례가 대표적이다.

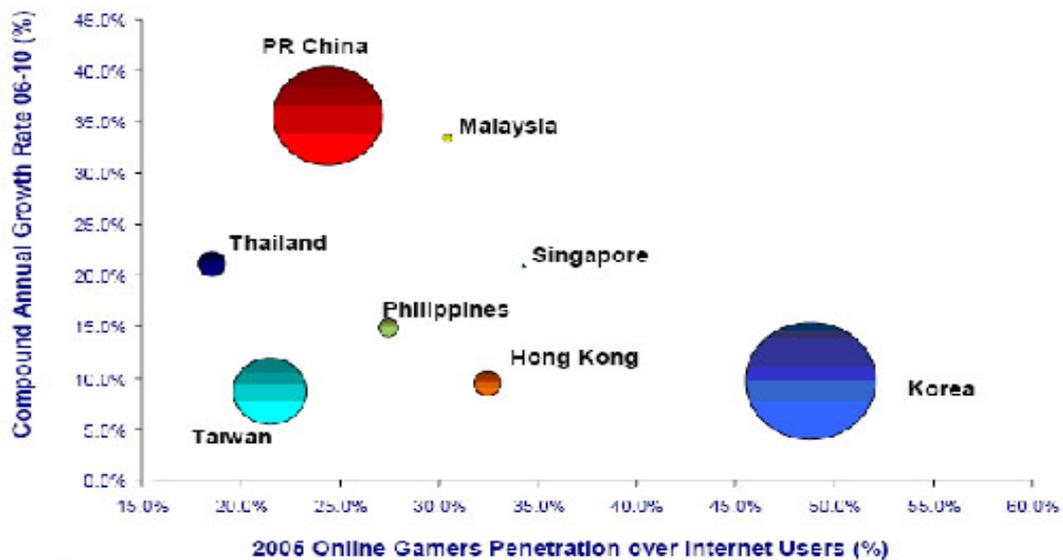
말레이시아의 온라인 게임 부문은 싱가포르나 홍콩, 일본, 한국 등에 비해, 많이 낙후된 것이 사실이나, 인터넷 기반 시설의 확충과 인터넷 카페(cyber cafe) 등이 늘어남에 따라, 지속적인 시장 확대가 예상된다.

IDC 말레이시아에 따르면, 말레이시아 게임산업의 2005년도 이용료 수입은 US\$ 533 만불로 집계되어, 전년도 대비 약 52%의 급성장을 이루었다. 말레이시아의 게임시장은 출시 게임의 증가, 서비스 제공업체의 증가, 게임 이용인구의 증가 등으로 꾸준한 성장세를 유지하고 있을 뿐만 아니라, 비즈니스 모델, 게임콘텐츠의 발전도 가속화하고 있다.

온라인 게임의 경우, 초기에 이용자들은 공짜로 게임을 즐기지만, 무료 이용 기간이 지나면, 일정액의 이용료를 지불하게 된다. 2005년 게임업계에는 평생 무료(free for life)라는 비즈니스 모델이 도입되었다. 이는 기존의 이용료 수입에 의존하던 방식을 탈피해, 이용자들이 게임 상에서 아바타나 무기류 등의 아이템 구매하는 경우에 한해서, 수입이 발생하는 형태이며, 무료 게임이라는 잇점을 부각시켜, 게이머들의 수를 증가시키는데 크게 기여하였다.

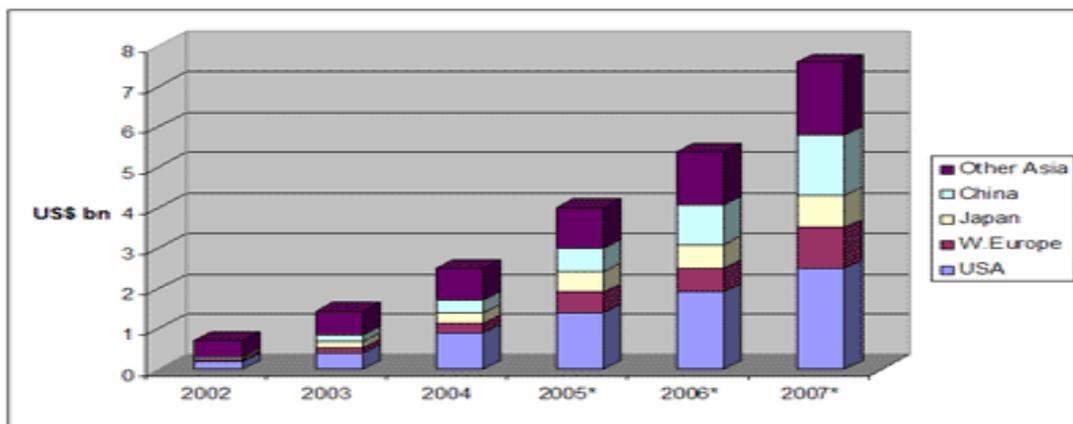
2005 년 말레이시아는 일본을 제외한 아시아 태평양지역의 총 이용료 수입 USD 13.9 억 중, 0.4%의 시장점유율을 확보하였다. 이 지역의 연평균 복합성장률은 2006 년부터 2010 년까지 21% 수준으로 전망되며, 2010 년까지는 약 US\$ 36 억 정도가 될 것으로 전망된다.

<그림 IV-1> 아시아 태평양지역 온라인 게임 시장 전망(2005~2010)



자료: IDC, 2006²⁾

<그림 IV-2> 국가별 온라인게임 시장 규모



자료: 굿모닝 신한 증권, 2004 년 12 월

2) Size of bubble: subscription revenue in respective country in 2005 in US dollars

<그림 IV-2>에 따르면, 아시아 온라인 게임 시장에서는 중국이 일본을 추월하고, 아시아 최대의 시장으로 성장할 것으로 기대된다. 또한 한국을 포함한 기타 아시아 국가들도 성장을 지속해, 2007 년도 세계 온라인 게임시장 수입의 절반 이상은 아시아 국가로부터 창출될 전망이다. 아시아 국가를 제외하고는 미국 온라인게임 시장의 규모 및 성장세가 단연 두각을 나타내고 있다.

현재 말레이시아의 인기 온라인게임은 다음과 같다.

- Knight Online (KO)
- TS Online (The English version)
- Ragnarok Battle Offline (RBO)
- Ghost Online (GO)
- Fung Wan 風雲
- World of Warcraft
- Dragon Raja.
- Risk Your Life (RYL)
- Zen Feng Shen Online
- Pirate King Online

캐주얼 게임 부문 역시 말레이시아에서 적지 않은 인기를 누리고 있는 부문이다. 캐주얼 게임은 게임을 이해하기가 비교적 쉬운 구조로 되어 있어, 게이머들이 가볍게 즐길 수 있는 게임으로 이해된다.

캐주얼 게임 이용자들의 주요 목적은 휴식을 취하는 것으로 자투리 시간을 이용해, Solitaire, Dominoes, Mahjongg 과 같은 게임들을 약 5분 정도 플레이 하는 것이 일반적이다.

<표 IV-1> 말레이시아에서 출시 중인 주요 캐주얼 게임

장르	게임
Puzzle	Bejeweled, Collapse, Cubis, Cubis Gold, Diamond

	Mine
Card	Pyramids, Aloha Solitaire, Spades, Poker Superstars 2
Strategy	Klicker Klacker II, Magic Spinball, Mahjong Treasure
Multiplayer Games	Literati, Pool, Chess, Backgammon, Bingo
Arcade	Cake Mania, Diner Dash, Zuma, Chicken Rush Casino Island
Word	Text Twist, Bookworm, Scrabble, Word Mojo Gold

16. 2 모바일 게임

ICT intelligence and advisory firm 에 따르면, 최종 소비자의 지출액 기준, 아시아 태평양 지역의 모바일 게임 시장규모는 2005 년 전년도 대비 45% 증가, US\$ 14 억불 규모로 성장한 것으로 분석된다고 밝혔다.

또한 IDC Malaysia 에 따르면, 2005 년 말레이시아 이동통신 이용자들의 모바일 콘텐츠에 대한 지출액은 RM 1,862 만불로 나타났으며, 2006 년부터 2010 년까지는 연 26.7%의 성장률이 기대된다고 밝혔다. 말레이시아 모바일 콘텐츠에 대한 이용자들의 지출액 증가 중 모바일 게임에 대한 지출액이 차지하는 비중이 상당히 높아진 것으로 분석된다.

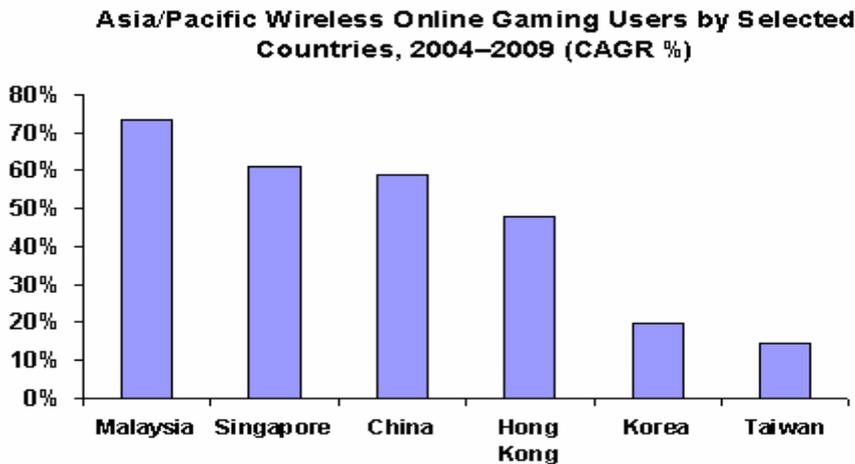
이와 같은 붐을 타고, 통신 및 콘텐츠 제공업체들의 시장진출이 이어지고 있는데, Digi Telecommunication Sdn Bhd 사는 2006 년 1 월

19 일 Nokia Pte Ltd 사와 세계 최초의 mobile massively multiplayer online game(3MOG) 공급에 관한 파트너십을 맺었다. 3 MOG 를 통해서, Digi 사는 플랫폼간 온라인 게임 시스템을 구현할 수 있게 되었는데, 이는 PC 와 모바일의 서로 다른 플랫폼 상의 사용자들이 상호간에 게임을 즐길 수 있게 된 것을 의미한다.

2006 년 1 월 24 일에는 M-touch Technology Bhd 사가 M-Mode Bhd 사와 모바일 게임 개발과 공급에 대해, 협력하기로 하였다. M-Mode 사의 경우, 게임을 비롯한 다양한 모바일 콘텐츠를 공급하는 업체로서, 이미 중국의 China Unicom 에 2 개의 게임을 공급한 바 있다.

현재, 모바일 게임은 주로 휴대폰을 이용해서 이루어지고 있으나, 소니의 PSP(PlayStation Portable) 출시로 인해, PSP 사용자들은 모바일 게임을 더욱 편리하게 즐길 수 있게 되었다.

<그림 IV-3> 아시아 국가별 온라인 게임 시장 성장을



자료: IDC Press Release³⁾

3) 출처: <http://www.idc.com.my/indonesia/press/IDC%20Indonesia%20-%20MobileGaming.asp>

말레이시아의 이동통신 시장은 가입율이 80%를 넘어설 만큼 매우 역동적인 시장이다. 또한 말레이시아 국민 대부분이 휴대폰을 가지고 있다는 사실은 모바일 게임을 비롯한 모바일 콘텐츠 사업자들의 입장에서는 상당히 매력적인 부분으로서 받아들여진다.

아래의 2005 년도 통계를 살펴보면, 말레이시아 휴대폰 이용자의 약 절반(49%) 가량이, 1 년 내에 모바일 게임 서비스를 이용하겠다고 밝혔음을 알 수 있는데, 이는 미국(11%), 유럽(15%)에 비해, 매우 높은 수치이다.

<표 IV-2> 12개월 이내 다운로드를 고려 중인 모바일 콘텐츠

	Asia Pacific (Malaysia)	Europe (Germany, Italy, UK)	North America (USA)	South America (Brazil)
단위	(%)	(%)	(%)	(%)
Games	49	15	11	30
RingTones	73	20	27	25
News	55	15	13	28
Music	31	15	15	23
SportsClips	29	12	10	13
Multimedia Images (images, screen savers)	56	16	13	13
Video clips or movie previews	25	7	7	10
Full feature films	11	8	3	8

자료: LogicaCMG, May/June 2005, 각 지역의 성인 1,000 명을 대상으로 한 설문조사 ⁴⁾

⁴⁾ 출처: http://corporate.sms.ac/industryresources/mobile_gaming.htm

말레이시아에서도 현재 휴대폰은 통신 수단 그 이상의 것으로 받아들여지고 있다. 이미 휴대폰을 이용한 모바일 게임은 휴대용 게임 콘솔 시장을 넘어선 것으로 분석된다. 과거에는 휴대폰을 이용해 게임을 즐기는 사람들 대부분이 잠깐의 여가시간을 이용해 게임을 즐기곤 하였지만 최근에는 모바일 게임도 서서히 복잡해지고 있으며, 일부 게임은 끝까지 가기 위해서, 장기간이 소요되는 게임까지 등장하였다. 이외에 말레이시아의 모바일 게임은 현재까지는 1인용(single player game)이 대부분을 차지하고 있는 것으로 나타났다.

모바일 게임의 지속적인 시장 성장세가 예상됨에도 불구하고, 일부에서는 여전히 시장은 제한적이라는 견해를 보이고 있다. 그 이유로는 다양하고 정교해지는 모바일 게임들이 속속 등장하고 있지만, 이를 지원할 수 있는 휴대폰은 여전히 고가이며, 이를 향유할 수 있는 소비자들은 여전히 많지 않기 때문이라고 한다. 현재, 말레이시아에서 모바일 게임을 다운로드 받기 위해서는 USD 1.5 ~ USD 2.3 정도의 금액을 지불해야 한다. 모바일 게임의 다운로드 비용으로 이 정도는 적정하다고 느껴지지만, 여전히 많은 소비자들은 구형 휴대폰을 사용하고 있다는 점이 한계로 지적된다.

또한, 많은 모바일게임들이 제한된 시장에서 경쟁을 함에 따라, 공급과잉 문제에 직면하고 있는데, 이로 인해 많은 인수, 합병 사례를 찾을 수 있다. 또한 이외에 인기 게임을 카피해, 유사게임을 만들어 버리는 경우가 흔히 발생하고 있다.⁵⁾

- 말레이시아에서 이용 가능한 각종 모바일 게임의 종류

- Arcade/ Action
- Casino/ Card

⁵⁾ 출처: http://www.theedgedaily.com/cms/content.jsp?id=com.tms.cms.article.Article_5de7d793-cb73c03a-1e807610-

- Puzzle/ Mind
- Shooting
- Sport/ Racing
- Strategy/RPG
- Camera
- Multiplayer
- Adults
- 3D Game

16.3 PC 게임

말레이시아의 PC 게임은 하드웨어의 가격 하락에 따라, 이용자 수가 크게 늘어났다. 하지만 PC 게임용 소프트웨어 시장은 여전히 불법 복제품이 범람하고 있다는 점을 반드시 염두에 두어야 한다.

말레이시아 정부의 불법 복제품에 대한 단속의지가 강력하나, 여전히 소비자들과 상인들에게는 복제품이 인기를 누리고 있다. 이처럼 말레이시아에서 아직까지 게임용 정품 소프트웨어에 대한 인식이 자리 잡고 있지 않기 때문에, 실질적인 시장규모와 이용규모 간의 편차는 매우 크다.

이와 관련, 2005 년 미국의 ESA 는 말레이시아를 세계 최대의 불법 복제 소프트웨어 수출국으로 지목한 바 있는데, 2005 년에 말레이시아에서 압수된 불법 복제 소프트웨어는 총 480 만 개이며, 이 중 상당 부분은 수출용이었던 것으로 밝혀졌다.

말레이시아에서 PC 와 콘솔을 포함하는 비디오 게임 산업 내, 불법 복제품들의 시장 규모는 USD 2,340 만 수준에 달하는 것으로 집계되고 있다.

<표 IV-3> 국가별 불법복제 소프트웨어 시장규모

단위: US\$ 100 만

국가	불법 복제 소프트웨어 규모
Brazil	120.8
China	589.9
Colombia	46
India	65.2
Israel	12.4
Korea, South	415.1
Malaysia	23.4
Mexico	137.7
Russia	223.9
Taiwan	161.9
Philippines	11.3

자료: International Intellectual Property Alliance

<표 IV-4> 말레이시아의 불법 복제품 종류별 시장규모

(단위: US\$ 100 만)

구분	시장가치
Books	10
Movies	36
Music	38.8
Software	75.1
Video Games	23.4

자료: International Intellectual Property Alliance

● PC 게임 판매 순위(2006. 12. 16 ~ 2007. 01. 15)

1. Star Trek : Legacy

2. Medieval II : Total War
3. Neverwinter Nights 2
4. Elder Scrolls IV: Oblivion-Knights of the Nine
5. Guild Wars NightFall

자료: PC Game 홈페이지(www.pcggame.com.my)

16.4 콘솔게임

콘솔 게임은 말레이시아에서 가장 큰 인기를 누리고 있는 게임 분야이다. 특히, 소니의 PS 3, 닌텐도의 Wii, MicroSoft 사의 X-box 360 등 신제품의 출시로 인해, 말레이시아 콘솔게임 시장에도 경쟁이 심화되었다. 그러나 PS 3 의 경우, 워낙 고가라는 점 때문에, 아직까지는 PS2 가 여전히 인기를 누리고 있다. 말레이시아 콘솔 게임기 시장은 차세대 게임기들의 경쟁적인 출시로 인해, 당분간 큰 호황을 누릴 것으로 기대된다.

하지만 콘솔게임기와는 별도로 정품 게임 소프트웨어 시장에 대한 전망은 여전히 회의적이다. 일례를 들자면, KL 시내의 송아이왕 전자상가에서 콘솔게임기를 구매하려고 하면, 대부분의 상점들이 가격 할인 보다는 불법 복제 디스크를 끼워준다고 한다. 물론 복제 디스크만을 살 수도 있는데, 가격은 USD 1.5 ~ USD 2.9 에 불과하다.

현재 말레이시아 시장에서 유통되고 있는 콘솔게임기의 종류로는 Nintendo 사의 'Nintendo Entertainment System', 'The Super Nintendo Entertainment System', 'The Nintendo64', 'The Nintendo Game Cube', 'Nintendo Wii', 'Handels GameBoy', 'GameBoy Color', 'GameBoy Advance', 'Ninten DS', Sega 사의 'Sega Mega Drive', 'Sega Genesis', 'Sega Saturn & Dreamcast' Sony 사의 'The Sony Playstation', 'Playstation2', 'Playstation3',

PSP(PlayStation Portable) 및 Microsoft 사의 ‘X-Box’, ‘X-Box 360’ 등이 있다.

Xbox 360 게임중 판매량이 많은 프로그램은 “Lost Planet Extreme Condition”, “Gears of War”, “Rainbow Six: Vegas”, “Viva Pinata”, “Call of Duty 3” 등이 있다.

PS2 콘솔게임기의 경우, Final Fantasy 시리즈가 여전히 강세를 나타내고 있으며, 시장에서는 휴대가 가능한 PSP 용 콘솔게임들도 많은 인기를 누리고 있다.

16.5 아케이드 게임

말레이시아의 아케이드 게임 시장은 정부로부터 강력한 규제 속에 운영되고 있다. 이는 다른 게임 분야와는 달리, 아케이드 게임장은 청소년의 탈선, 범죄, 도박 중독 등의 문제를 야기시킬 우려가 있기 때문이다.

현재 말레이시아에서 아케이드 게임장을 찾기는 쉽지 않다. 시내 중심가의 쇼핑몰이나, 대형 놀이 공원, 카지노가 있는 호텔 등 그 시장은 상당히 협소한 것으로 보인다. 또한 PC 방이 속속 등장함에 따라, 많은 젊은이들이 PC 게임이나 온라인 게임 등을 즐길 수 있게 되었으며, 집에서 콘솔 게임기를 이용한 비디오게임을 즐길 수 있게 되어, 아케이드 게임 자체의 경쟁력도 상대적으로 많이 약화된 것이 사실이다. 말레이시아 아케이드 게임 시장은 향후 상당기간 고전을 면치 못할 것으로 전망된다.

17장. 게임업체 동향 및 전망

게임 산업은 말레이시아에서도 정부가 차세대산업으로 육성하고자 하는 분야이다. 정부는 게임 산업을 지원하기 위해, 게임 개발 업체들에게 MSC 지위를 부여해 특혜를 주고 있으며, 게임 인큐베이터 등도 설립해 중소 게임개발업체들의 시장진출을 돕고 있다. 말레이시아 정부의 이러한 게임산업 육성정책은 많은 해외 게임 개발 업체들을 국내로 유치하는 효과를 낳고 있다.

이러한 정부의 정책과 더불어 인터넷의 이용의 활성화로 인해, 점점 더 많은 젊은이들이 게임을 즐기고 있는데, 이에 따라 게임산업도 크게 성장하고 있다. 이런 추세를 반영하여, 게임 산업의 신규 업체 수도 크게 증가하고 있다.

게임 업체 수의 증가는 게임업체들 간에 경쟁이 격화되는 현상을 초래하였는데, 이로 인해 업체들의 수익이 감소하였으며 기업 간 인수 합병 사례도 상당수 발생하고 있는 것으로 조사되었다.

말레이시아 게임 산업은 주로 온라인 게임과 모바일 게임이 주도하고 있다. 온라인게임의 경우에는 초고속 인터넷 망의 확산, 모바일 게임의 경우에는 고사양 핸드폰의 보급 등이 큰 역할을 한 것으로 분석된다.

특히 온라인 게임 시장의 경우, 많은 업체들이 한국산 제품에 큰 관심을 보이고 있으며, 실제로 말레이시아 온라인 게임 시장의 70~80% 이상을 한국산 게임이 차지하고 있는 것으로 추정된다.

PC 게임과 콘솔게임의 경우에는 복제품들의 범람으로 인해, 그 인기에 비해, 시장성은 높지 않은 것으로 나타났으나 여전히 잠재력은 높다고 볼 수 있다. 현재 말레이시아에서 콘솔게임을 제작하고 있는 업체는 GameBrains Sdn. Bhd 사 한 곳이며, 대표적인 게임으로는 backyard baseball 이 있는 것으로 나타났다.

말레이시아 게임업체 중, E-games Global Sdn. Bhd 사는 다양한 장르의 온라인 게임을 수입해 퍼블리싱하고 있으며, 일부 게임의 경우 직접 로컬 콘텐츠로 개발하기도 한다. 특히 E-games 사의 많은 게임들은 한국산 게임들이 차지하고 있다. E-games 사의 최대 주주인 Bintai Kinden Corporation Berhad 는 쿠알라룸푸르 주식시장 (KLSE) 의 상장기업이기도 하다. 또한, 서비스 중인 주요 게임으로는 뮤직 게임, 배틀 게임인 Knight Online (KO) 등이 있다. 현재, E-games 사는 등록 회원이 300 만 명이 넘는 것으로 조사되었다.

또다른 유명사인 Game Flier (M) Sdn. Bhd.사는 대만계 회사로, 2003 년 말레이시아에 진출하였다. Game Flier 사의 경우, 유명한 MMORPG 게임인 Ragnarok 온라인에 대한 말레이시아 판권을 보유하고 있으며, 이외에도 TS Online, Ragnarok Battle Offline, Ghost Online 등에 대한 판권을 보유하고 있다. 현재는 중국에서, 유명한 MMORPG 게임인 Justice Xwar(JX2)를 출시할 예정이다.

특히 Ragnarok 는 말레이어 버전으로 출시된 첫 온라인 게임으로, 시장의 반응도 좋아 가장 성공한 온라인게임의 하나로 인정받고 있다. Game Flier 사 주관으로 열린, RO 카니발행사는 10 만여 명의 방문자 수를 기록, 말레이시아 게임사에 새로운 기록을 세우기도 하였다.

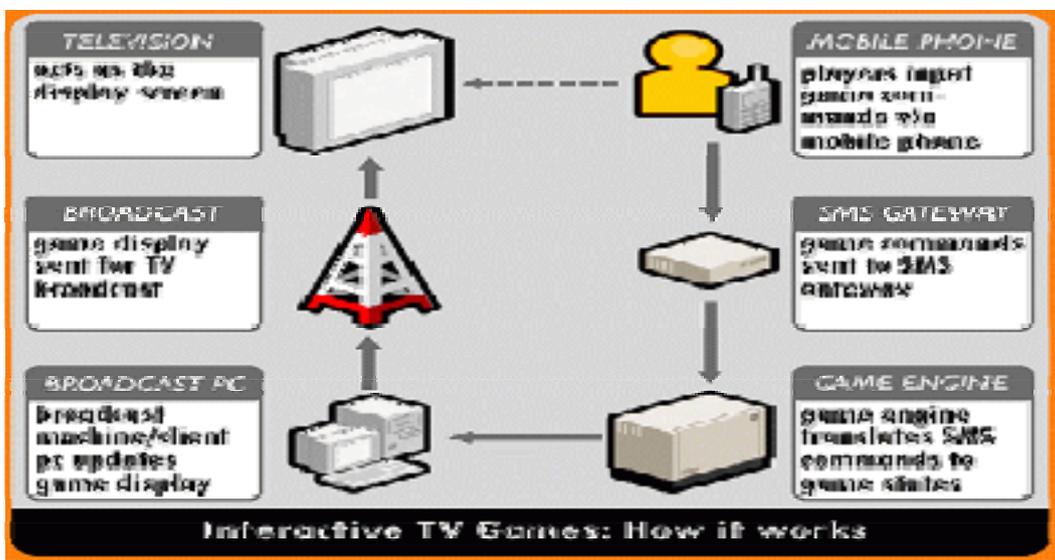
Phoenix Games Studio Sdn Bhd (Malaysia)사는 1999 년에 설립되었으며, Storm Riders(FungWan 風雲) Online 의 제작사인데, 이 게임은 3D MMO 게임으로 많은 인기를 누리고 있다. 2001 년 6 월에 말레이시아에 진출하였으며, 말레이시아 게임 업계에서는 선구적 역할을 수행한 것으로 인정받고 있다. 당사는 2002 년 3 월 8 일 MSC 자격을 부여받은 바 있다.

MYGO Solution Sdn Bhd 사는 인터랙티브 TV 게임이라는 새로운 개념의 솔루션을 시장에 소개하였다. 이는 TV 와 휴대폰 및 인터넷 연결 장비를 이용해, 유저가 TV 를 통해서 게임에 참여할 수 있는 신 개념의 게임이다. 이용자는 휴대폰의 SMS 기능을 이용해, 게임을

작동하며, 이는 TV 로 다시 방송되게 된다. 주요 솔루션은 다음과 같다.

- SMS/ Mobile gateway interface
- Multi player game engines with score tracking
- Avatar based chat engine
- Administration tools and control panel
- Broadcast equipment interface

<그림 IV-4> MYGO SOLUTION 사의 인터랙티브 게임 시스템



자료원: MYGO SOLUTION 홈페이지 (www.mygo.com.my)

현재 한국이 온라인 게임 분야에서 강세를 보이고 있으나, 향후 시장 상황을 낙관할 수만은 없을 것으로 보인다. 특히 WOW 등 블록버스터 게임의 말레이시아 시장공략이 본격화되고 있으며, 콘솔 게임에 온라인 기능이 탑재됨에 따라, PC 기반인 한국산 온라인게임 업계에는 상당한 위협이 될 수 있다.

18장. 게임 이용자 동향 및 전망

말레이시아 게임시장의 성장과 더불어, 게임 이용자들도 확대되고 있다. 10대와 20대를 중심으로 하는 젊은 층 사이에서 게임은 하나의 문화 아이콘으로 자리를 잡아가고 있다.

특히 PC 보급률과 콘솔 게임기의 보급률이 높아지고 있으며, 복잡한 게임을 즐길 수 있는 고사양 휴대폰의 판매가 늘어나고 있다는 점은 향후 수요증가의 요인이 될 수 있다.

말레이시아에서 게이머들은 특히 온라인 상의 커뮤니티 등을 통해서, 게임에 대한 정보를 교환하는데, 이러한 게임관련 커뮤니티들의 활동이 활발해지고 인기를 얻고 있다는 점은 향후 게임 산업에 대한 낙관적인 전망을 가능하게 한다.

모바일 게임은 말레이시아에서 가장 친숙하게 접할 수 있는 게임의 한 분야로 자리 잡았다. 말레이시아 젊은이들은 모바일 게임의 다운로드에 소요되는 비용에 대해, 크게 부담을 느끼지 않고 있는 것으로 조사되었다. 특히 휴대폰의 기능이 첨단화되어가고, 게임의 수준도 높아짐에 따라 향후 모바일 게임 이용자들은 더욱 늘어날 것으로 기대된다.

말레이시아인들의 소득수준이 높아짐에 따라, 여가생활(leisure and recreation)에 대한 지출이 높아지고 있다는 점도 게임시장의 성장 전망을 밝게 해준다.

<표 IV-5> 소비자 지출 규모(1990-2015)

(단위: RM 백만)

	1990	1995	2000	2005	2010	2015
여가활동 지출 (Leisure and recreation)	3,181	5,303	6,189	7,425	8,408	9,167
총지출	62,262	109,834	147,095	181,595	204,938	224,600

자료: Euromonitor International

이와 함께, WCG(World Cyber Game), ACG(Asia Cyber Game) 등 각종 게임대회가 호응을 얻고, 점점 더 많은 참가자들을 끌어들이고 있어 게임 인구 저변확대에 기여하고 있다.

WCG Malaysia 는 2001 년 이래 매년 개최되고 있는 말레이시아 최대규모의 게임 대회이다. 현재 6 차 WCG Malaysia 가 개최되었고, 게임 저변인구의 확대와 더불어 참가자 규모도 급증하고 있다. 현재 이 대회는 IN2 Marketing & Consulting Sdn Bhd 사가 주관하고 있다.

<표 IV-6> WCG 연도별 참가자 현황

개최 연도	참가자
WCG 2006 Malaysia	7490
WCG 2005 Malaysia	7200
WCG 2004 Malaysia	2600
WCG 2003 Malaysia	1990
WCG 2002 Malaysia	1500
WCG 2001 Malaysia	650

자료: WCG Malaysia 홈페이지(<http://my.worldcybergames.com/>)

V. 게임 산업 제도 및 정책

19장. 게임 관련 법률 및 정책

말레이시아는 온라인, 모바일, PC, 콘솔 비디오 게임 분야를 차세대 성장 하이테크 산업으로 육성하는 정책을 추진 중이다. 이러한 정부의 취지는 말레이시아 정부의 MSC 정책을 통해서 구현되고 있는데, 게임 분야는 Creative Multimedia Cluster(창작 멀티미디어 클러스터)로 분류되어 정부로부터 특별 지원을 받게 된다.

말레이시아 정부는 MSC 정책의 성공적 진행을 위해, Cyber Law 와 지적재산권 관련법 등을 정비하였으며, 멀티미디어 산업 전반에 대한 장기적인 제도 및 정책을 수립하였다.

정부기관 중 말레이시아의 게임 산업을 관할하는 주무기관은 MDC 산하의 Creative Multimedia Department 이다. Creative Multimedia department 부위원장인 Kamil Othman 에 따르면, 현재 말레이시아는 게임 개발업체를 지원하기 위해, 사이버자야 내에 인큐베이터를 설립해 놓았으며, 이들에게 초기 비용을 지원할 수 있는 펀드를 조성하고 있다고 언급했다.

게임 산업 육성을 위한 MDC 의 활동사항으로는 2005 Asian Game developers Summit 의 유치와 게임 디벨로퍼들의 컨퍼런스 개최, 말레이시아 전역에 걸친 게임 경연대회 주최 등을 꼽을 수 있겠다. 이와 관련해, Multimedia University, Asia Pacific University, College of Technology & Innovation, Help University College 등 대학에서는 컴퓨터 게임 디자인과 개발에 대한 전공 코스를 개설하였거나 또는 개설을 준비 중이다.

19. 1 Game INC⁶⁾

게임 산업 육성정책의 일환으로, Game INC 는 말레이시아를 동남아시아 게임 산업의 허브로 육성하기 위해 설립하였다.

- Game INC 의 설립 목적

- 게임 개발자들이 기능적 데모(functional demo)나 모델 (proto-type)의 창조과정에 있어서, 시험 및 아이디어를 공유할 수 있는 공간 및 편의 제공.
- PC 기반, 모바일, 콘솔 플랫폼 개발에 진출하는 신규기업을 지원할 수 있는 환경 제공.
- 디벨롭먼트 사이클(development cycle)을 고려해, 신규진출 업체들을 총체적으로 지원하는 게임산업만의 특수한 육성정책 제공.
- 말레이시아에서 개발된 게임에 대해, 국내 또는 해외 시장 진출을 위한 유통 또는 수출지원.

- Game INC 의 추진 정책

- 메이저 게임 디벨로퍼들의 주요 이벤트장에서 말레이시아의 게임산업을 홍보할 수 있는 프로그램을 준비.
- 국내 정치, 경제 공동체에 게임산업의 중요성을 알리기 위한 각종 이벤트 준비.
- 신규 기업들의 능력향상을 위해, 미니게임 개발 인큐베이터를 설립.

19. 2 지적재산권 보호 - INTELLECTUAL PROPERTY PROTECTION

말레이시아는 특허(patent), 상표(trademarks), 산업디자인(industrial design), 저작권(copyright) 등의 지적재산권을 법률로 보호하고 있다. 현재 말레이시아는 세계 지적재산권 보호기구(World Intellectual

⁶⁾ 출처: http://cmc.msc.com.my/fac_gameinc.php

Property Organization: WIPO)의 회원국이며, Paris Convention 과 Bern Convention 의 비준국이다. 또한 세계무역기구(WTO)의 Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)의 서명국으로서, 지적재산권의 법률적인 보호가 국제적인 수준으로 관리 되고 있다.

● 특허권

말레이시아에서 특허와 관련된 법규는 Patents Act 1983 과 Patents Regulation 1986 이다. 특허의 신청자는 말레이시아 자국민이거나 현지의 주거지를 가지고 있는 경우, 직접 신청이 가능하며, 외국인인 경우, 등록된 에이전트를 통해서 신청이 가능하다.

특허권의 경우, 외국과 동일하게 보호받게 되는데, TRIPS 에 의거 특허권의 보호기간은 20 년으로 규정되어 있다. 특허권의 증명서는 초기에 10 년간에 대해 먼저 발급되며, 추후 5 년씩 2 번에 걸쳐 갱신할 수 있다. 특허권자는 특허를 사용하거나 이전, 사용자를 지정 또는 라이선스 계약을 체결할 권한을 가지게 된다.

● 상표권

말레이시아에서 상표권은 Trade Marks Act 1976 과 Trade Marks Regulations 1997 을 통해서 보호된다. 이 법규는 말레이시아 내에서 등록된 상표(trade mark)와 서비스 마크(service marks)에 대한 권리를 보장한다.

일단 등록이 되면, 소유권자 또는 인증된 사용자에게만 사용이 허가되며, 사용기간은 초기 10 년간 보장되며, 이후 매 10 년 단위로 갱신이 가능하다. 상표권의 소유자는 상표권을 판매, 라이선스, 또는 사용자의 지정 등을 할 수 있다.

TRIPS 의 규정에 따라, 말레이시아는 비인가자에 의한 유명 상표(well-known trade marks)의 등록을 금지하고 있으며, 상표권을

침해한 물품의 수입을 금지하는 국경검색수단(border measures) 등을 제공하고 있다.

신청자는 말레이시아 자국민이거나 현지의 주거지를 가지고 있는 경우, 직접 신청이 가능하며, 외국인인 경우, 등록된 에이전트를 통해서 신청이 가능하다.

- 저작권

말레이시아의 Copyright Act 1987 은 저작권의 보호를 위한 광범위한 수단을 제공한다. Copyright Act 1987 은 컴퓨터 소프트웨어를 포함하는 저작권보호의 범위를 규정한다.

저작권의 경우, 등록은 불필요하며, 문학, 음악, 예술 작품의 저작권에 대한 보호기간은 창작자의 생존기간과 사후 50 년이다. 또한, 방송이나 영화, 사운드 레코딩(sound recording)의 경우, 저작권은 출판 또는 제작시점으로부터 50 년간 보호받는다.

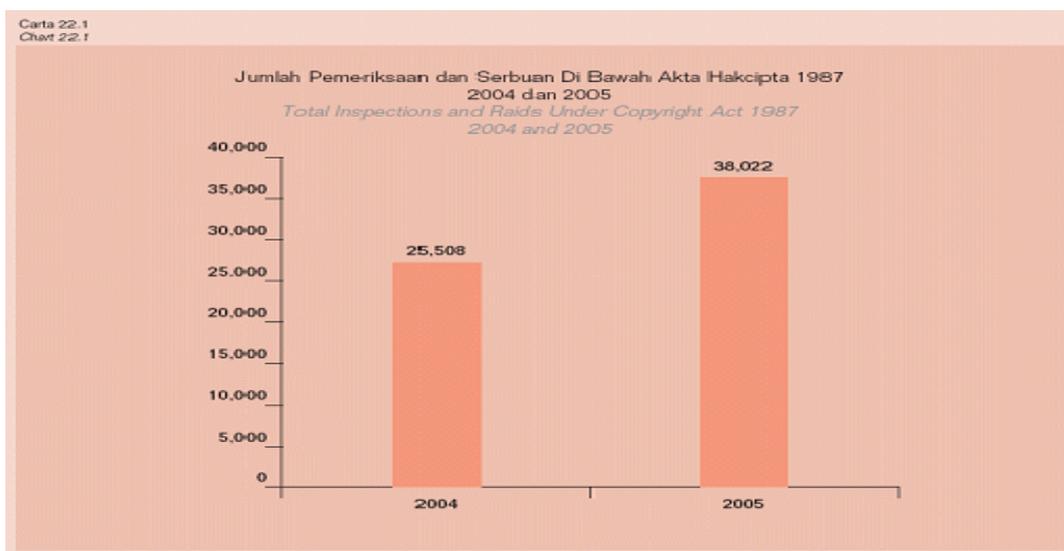
이 법규가 다른 지적재산권 관련 법규와 차별화되는 점은 강력한 집행력을 들 수 있다. “내국상거래및소비자문제부”(Ministry of Domestic Trade and Consumer Affairs)의 공무원들로 구성된 특별팀은 저작권의 침해가 의심되는 상점 또는 기타의 장소를 수색할 수 있으며, 저작권 침해가 의심되는 물건(infringing copies and contrivances)을 압수하거나, 피의자를 영장 없이 체포할 수 있는 권한을 가진다.

19.3 불법 소프트웨어 관련 정책 및 단속 현황

MDTCA(The Ministry of Domestic Trade and Consumer Affairs)는 ‘2006 불법복제 소프트웨어 단속 캠페인’(2006 Ops Tulen : Korporat&SME)을 펼친 바 있다.

해당 캠페인의 목적은 모든 사업장 내의 컴퓨터에서 불법 복제 소프트웨어를 근절하는 것으로, 2006년 3월 31일까지 모든 사업장은 정품 라이선스 소프트웨어의 사용을 의무화하며, 'BSA(Business Software Alliance) Audit Programme 2006'에 참여하여야 한다. 이를 위반할 경우, Copyright Act 1987에 따라, 경영진은 RM 2,000~20,000의 벌금 또는 최고 5년까지의 금고형에 처해진다.

<그림 V-1> 저작권관련 행정기관의 단속 건수(2004~2005)



자료: BUSINESS SOFTWARE ALLIANCE
(<http://www.bsa.org/malaysia/policy>)

2005 년도의 저작권 위반(Copyright Act 1987) 관련 소송 건수는 3,780 건으로 전년도 4,400 건에 비해 감소하였으며, 저작권위반으로 압수된 광디스크(optical disc)의 수도 2005 년 478 만개를 기록 전년도 608 만개 대비, 감소하였다. 반면, 정부의 단속강화로 인해, 저작권위반 혐의로 체포건수는 2004 년 529 명에서 2005 년 710 명으로 늘어났다.

말레이시아에서 비디오 게임 분야를 별도로 규율하는 법률은 없으며, 비디오 게임은 말레이시아에서 소프트웨어의 한 부분으로 관리되고 있다. 그러므로, 다른 소프트웨어와 동일하게, PC나 콘솔게임용 CD나

DVD의 경우, 유통에 앞서, 정품임을 확인해주는 “tulen” 스티커를 부착하여야 한다.⁷⁾

20장. 게임관련 수출입 제도와 수출입 현황

게임 분야에만 별도로 적용되는 수출입 제도가 마련되어 있지는 않은 상황이다. 또한 게임분야별 관세/조세율은 다음과 같다.

<표 V-1> 9504.10.000 의 관세율

9504.10.000 : video games of a kind used with a television receiver			
* 9504 : articles for funfair, table or parlour games, including pintables, billiards, special tables for casino games, and automatic bowling alley equipment.			
Import Tax	Sales Tax	Asean CEPT	Licence
10%	10%	5%	없음

자료: 말레이시아 관세청

<표 V-2> 9504.30.990 의 관세율

9504.30.990 : other			
* 9504.30 : other games operated by coins, bank notes(paper currency), discs or other similar articles other than bowling alleys			
Import Tax	Sales Tax	Asean CEPT	Licence
5%	10%	5%	있음 ⁸⁾

자료: 말레이시아 관세청

⁷⁾ 출처: <http://www.bsa.org/malaysia/policy/>

⁸⁾ Import licence(import permit from the Ministry of Finance)

<표 V-3> 8524.10.000 의 관세율

8524.10.000 Discs for laser reading system			
Import Tax	Sales Tax	Asean CEPT	Licence
0%	10%	0%	없음

자료: 말레이시아 관세청

21장. 게임관련 외국인 투자제도와 외자 진출사례

2006 년 말레이시아는 전년도 RM 179 억 대비, 약 10% 증가한 RM 202 억의 투자를 유치해, 사상 최대 규모의 외국인직접투자(FDI)를 유치하였다.

외국인 투자유치 증가 요인으로는 수출과 제조업 부문에서의 저렴한 비용과 더불어, 말레이시아의 대 외국인 투자제도가 상당히 매력적이기 때문으로 분석된다.

특히 고부가 가치 첨단 산업부문에서의 투자가 확대되고 있는데, 이는 노동자 일인당 투자자본 비율(Capital Investment Per Employee Ratio : CIPE)이 2005 년 RM 27 만에서 2006 년 RM 52 만으로 두 배 이상 증가한 사실에서 확인할 수 있다.⁹⁾

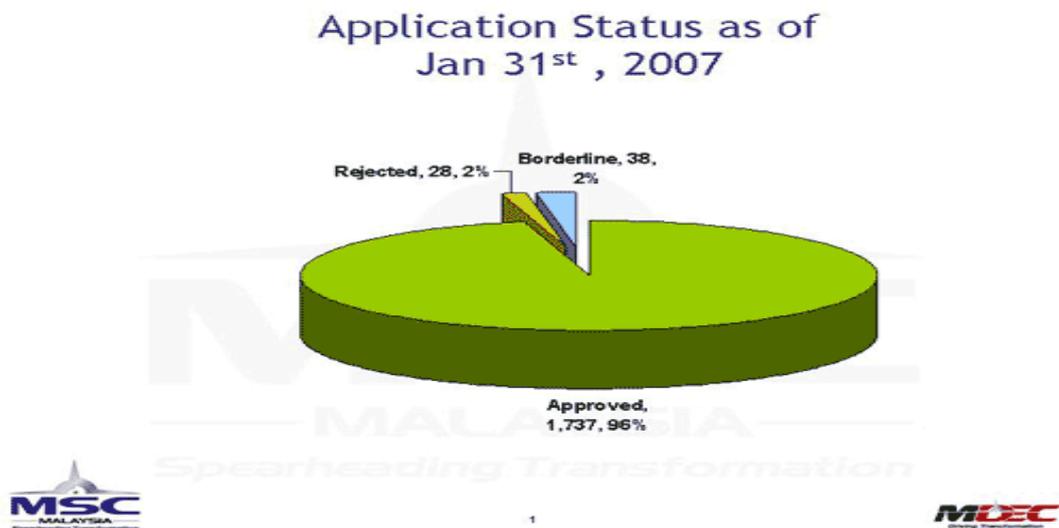
말레이시아 역시 차세대 성장산업으로 Game 산업을 지목하고 있으며, 이를 육성하기 위해 많은 노력을 기울이고 있다. 또한 외국으로부터의 투자유치에도 매우 적극적인 입장을 취하고 있는데, 게임관련 외국인 투자 제도 중 핵심은 MSC(Multimedia Super Corridor) 정책이다.

⁹⁾ 출처: MIDA- Media Statement and the Performance of the Manufacturing & Services Sectors 2006

21.1 MSC(MULTIMEDIA SUPER CORRIDOR) 기업을 위한 인센티브 ¹⁰⁾

MSC 지위를 획득한 기업은 MDC(Multimedia Development Corporation)를 통해서, 말레이시아 정부로부터 다양한 인센티브와 혜택을 받게 된다. MSC 지위에 대한 신청서는 MDC 를 통해서 접수할 수 있다.

<그림 V-1> MSC Status 신청 기업현황(2007.01.31 기준)



자료: MSC 홈페이지

21.2 MSC status 기업이 Cyber City 내에 입주할 경우

MSC 지위를 획득한 멀티미디어 기업이 Cyber city 로 지정된 지역(Cyberjaya, Technology Park Malaysia, Kuala Lumpur City Centre, Kuala Lumpur Tower, Bayan Lepas in Penang, Kulim High Tech Park in Kedah 등)에서 사업을 수행할 경우, 다음과 같은 인센티브를 받게 된다.

¹⁰⁾ 출처: <http://cmc.msc.com.my> 및 담당자 인터뷰

● 파이오니아 지위(Pioneer Status)

향후 10 년간 법정 소득의 100%에 해당하는 세금감면 혜택 또는 5 년 내에 발생한 공제가능 자본지출(qualifying capital expenditure)에 대한 100%의 투자세 공제(Investment Tax Allowance) 혜택을 받을 수 있다. 투자세 공제는 과세연도 법정소득의 100%까지 상계가능하다.

- R&D 보조금(로컬 지분율이 높은 MSC 지위 기업에만 해당)
- 기타 인센티브
 1. 멀티미디어 장비 수입에 대한 면세
 2. 지적재산권 보호 및 광범위한 사이버 법률 정비
 3. 인터넷 검열 면제
 4. 세계적 수준의 IT 인프라스트럭처 제공
 5. 세계적으로 경쟁력 있는 통신비용과 서비스 제공
 6. 강력한 권한을 부여받은 국영기업인 MDC(Multi-media Development Corporation)의 컨설팅 및 지원 체제
 7. 우수한 R&D 설비

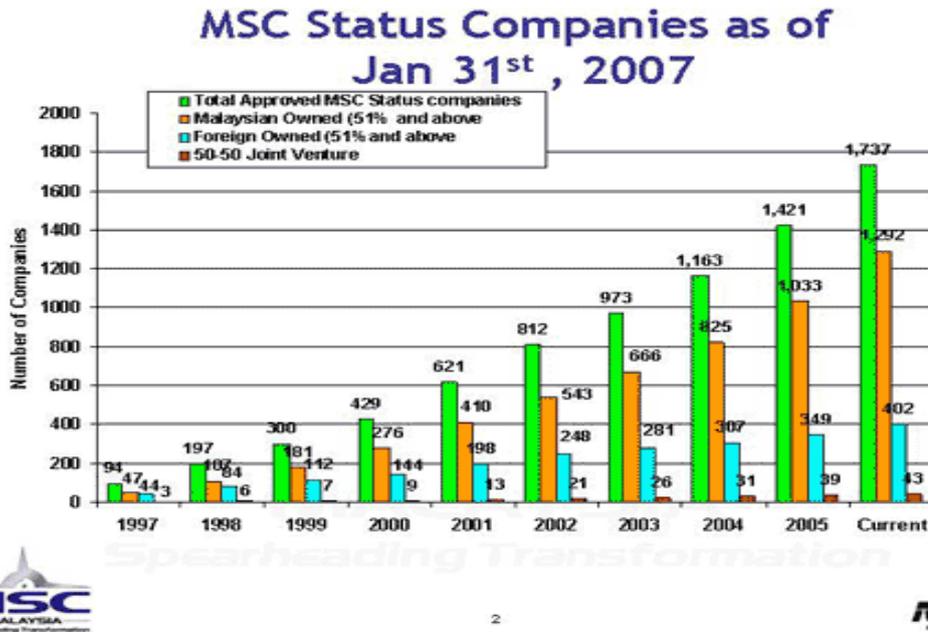
21.3 MSC 지위를 획득한 기업이 지정된 사이버시티 (cyber - city) 이외의 지역에서 사업을 수행할 경우

개척자 지위(Pioneer Status)로 5 년간 법정소득의 50%에 대해서 세금 감면혜택을 받거나 또는 5 년 내에 발생한 공제가능 자본지출(qualifying capital expenditure)의 50%에 대해서 투자세 공제(Investment Tax Allowance) 혜택을 받을 수 있다.

일반적으로 MSC 지위를 부여받은 기업은 정부 공기업인 MDC 를 통해서 다양한 지원을 받게 된다. 또한 많은 외국 기업을 유치하기 위해서 MDC 는 MSC 지위 기업에 대해, 외국인 지분 100% 소유 허용, 외국인 근로자 비자 제공 등 다양한 편의를 유연하게 제공하고

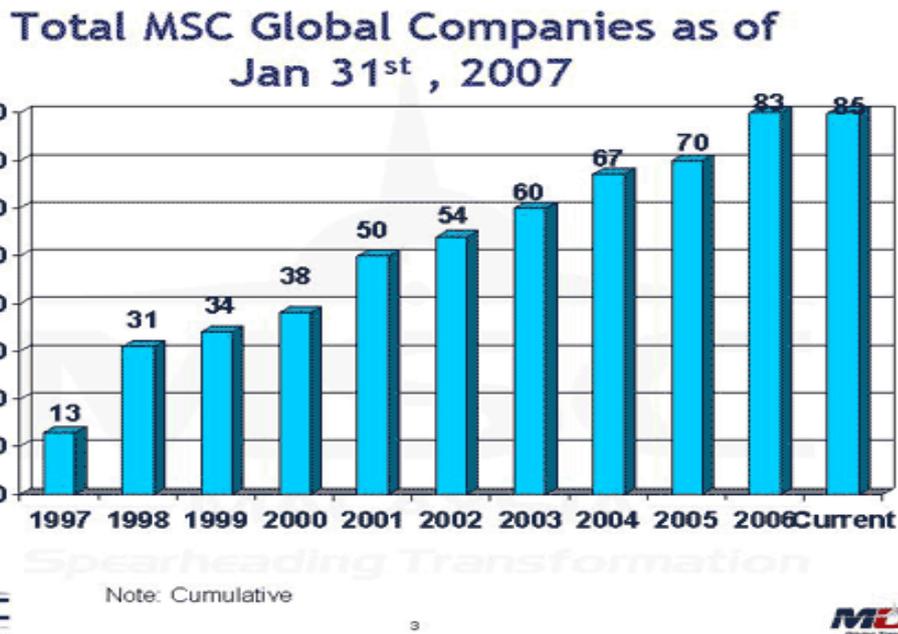
있다. 단, MSC 지위는 말레이시아에서 일정 부분의 R&D(연구개발) 활동을 수행하는 기업에게 부여된다.

<그림 V-2> MSC Status 기업의 연도별 증가 추이



자료: MSC 홈페이지

<그림 V-3> MSC Status 취득 다국적 기업 현황



진출 사례 1

E-games Global Sdn

E-games 사는 Terra Corp Japan사와 Bintai Kinden Corp Bhd사의 합작 법인으로, RM 6,100만을 Malaysia Debt Ventures Bhd(MDV)로부터 투자받은 말레이시아 최초의 MMO game 포털 사이트이다.

E-games사는 동남아시아 지역의 온라인 콘텐츠 중심으로 자리매김하기 위해, 게임 포털인 e-game.com.my를 오픈하였다. E-game사는 다양한 장르의 온라인 게임을 수입유통시키고 있으며, 일부 게임에 대해 직접 로컬 콘텐츠 개발을 실시하기도 한다. E-game business사의 최대 주주인 Bintai Kinden Corporation Berhad는 쿠알라룸푸르 주식시장(KLSE)의 상장기업이기도 하다. 현재, E-game 사는 등록 회원이 300만 명이 넘는 것으로 조사되었다.

E-games사의 경우, 한국의 자회사인 Terra On Line Inc를 통해서 많은 한국산 게임타이틀에 대한 판권을 보유하고 있는데, 현재 E-games사가 서비스 중인 한국산 게임으로는 D.O Online, Knight Online, O2Jam, Survival Project 등이 있다.

E-games사는 말레이시아에 적합한 스토리 라인과 캐릭터, 환경을 적용한 국산 게임타이틀의 개발을 위해서, 한국의 전문가들로 연구팀을 구성하기도 하였다.

초기에 Terra Corp사는 지역 허브로 싱가포르를 고려하였으나, MDV의 투자를 포함한 말레이시아 정부로부터 전폭적인 인센티브 지원을 받게 되어 말레이시아를 지역 센터로 지정하게 되었다. 이외에, E-games사는 MSC status를 확보해, 정부로부터 다양한 지원혜택도 누리고 있다.

자료: 신문기사, 인터뷰 및 홈페이지

Terra ICT to set up world's first game portal
(The Star 4 June, 2003; 4 June, 2003)

진출 사례 2

Codemasters Studios Sdn Bhd

영국계 비디오 게임 개발 업체인 Codemasters 사는 2006년 5월 말레이시아에 아시아 최초로 현지 법인을 설립하였다. 말레이시아 현지 법인인 Codemasters Studios Sdn Bhd사는 지분의 70%를 영국 Codemasters UK Ltd사가 보유하고, 나머지 30%를 말레이시아 현지 파트너들이 보유하는 방식으로 설립되었다.

외국계 게임회사인 Codemasters 사는 말레이시아 정부가 운영하는 MDV(Malaysia Debt Ventures Berhad)로부터 RM 4,400만을 투자 받았으며, 이 투자액을 PS3 용, 최첨단 레이싱 게임 콘솔인 TOCA 4 의 개발에 투입할 예정이다. 특히 Codemasters사는 말레이시아 투자를 결정하게 된 중요한 요인으로 말레이시아 정부가 추진 중인 MSC(Multimedia Super Corridor) 정책을 지목하였다. MSC 정책을 추진 중인 말레이시아는 IT 인프라스트럭처가 다른 동남아시아 국가에 비해 잘 갖추어져 있으며, 영어, 중국어, 인도어 등의 다언어 구사 인력이 풍부하다는 점 역시 외국기업에게 상당히 매력적인 부분이라고 밝혔다. 또한 IT에 능숙한 고급인력들을 비교적 저렴한 임금으로 고용할 수 있다는 점도 큰 매력이라고 밝혔다.

Codemaster사는 전 세계 70여 개국 이상에 게임을 퍼블리싱하고 있는데, 연간 약 450 종의 게임을 자체적으로 심사해, 이 중 시장성이 높은 제품을 출시하고 있다. 출시 중인 게임들은 주로, PS2, PS3, XBox, 닌텐도, PC용 게임들이 주를 이루며, 현재는 온라인 게임인 The Lord of the ring online을 출시하였다.

Codemasters 사에 따르면, 세계 시장의 40%를 미국이, 15%를 일본 시장이 차지하고 있기 때문에, 말레이시아 현지 색채가 강한 제품보다는 전 세계적으로 통용될 수 있는 게임의 개발이 중요하다고 밝혔다.

자료원:

www.codemasters.com.my/halloffame/index.php?territory=EnglishUK
“Codemasters comes to Malaysia”

22장. 게임시장 유통 및 수익구조

게임시장의 유통 및 수익 구조 측면에서 말레이시아 시장에만 적용되는 특수성은 없는 것으로 조사되었다. 온라인 게임의 경우, 판권을 보유하고 있는 퍼블리셔가 가입자들에게 서비스 이용요금을 부과하면서 수익이 발생하는 일반적인 방식이 통용되고 있으며, 일부 게임의 경우, 게임이용료는 무료이지만, 아이템 구매 등의 방식으로 수익을 창출하기도 한다.

기타 게임 장르의 경우, 유통구조는 디벨로퍼, 퍼블리셔, 디스트리뷰터(또는 수입상), 리테일러, 소비자 순서로 유통구조를 가지는 것으로 조사되었다.

말레이시아의 게임 유통시장에서 주목할 점은 말레이시아 게임산업의 성장과 더불어 게임시장의 경쟁도 갈수록 치열해지는 만큼, 충분한 마케팅 능력을 보유한 능력 있는 업체를 현지 파트너로 선정하는 것이 가장 중요한 성공의 열쇠가 될 것으로 분석된다.

23장. 게임산업 관련 교육기관 및 인력현황

인터뷰 결과, MDC Creative Multimedia Cluster 담당자는 말레이시아 내 일부 대학을 중심으로 게임 개발 및 디자인 인력양성 코스가 다수 개설되어 있으며, 앞으로 게임 산업의 성장과 더불어 게임관련 교육기관의 수도 확대될 것으로 기대된다고 밝혔다.

따라서 한국 게임업체가 말레이시아에 진출할 경우, 게임 관련 인적자원을 확보하기에는 큰 어려움이 없다는 것이 MDC 의 견해이다. 하지만 아직까지 말레이시아 게임 산업이 한국과 많은 격차가 나며, 말레이시아에서도 고급 기술 인력은 싱가포르 등으로 진출하는 경우가 많다는 사실은 감안해야 한다.

● 게임관련 주요 교육기관 리스트

<표 V-1> Multimedia University (cyberjaya campus)	
홈페이지	http://www.mmu.edu.my/index.htm
주소	Cyberjaya Campus: Jalan Multimedia 63100 Cyberjaya Selangor Malaysia
Tel	603 - 8312 5000/5018
Fax	603 - 8312 5022

학위 구분	관련 전공 구분
Bachelor of Multimedia	Software Engineering & Games Design
Bachelor of Multimedia	Software & Animation
Bachelor of Information Technology	Software Engineering
Master of Information Technology	Multimedia Computing

<표 V-2>	
Asia Pacific University, College of Technology & Innovation(UCTI)	
홈페이지	www.ucti.edu.my
주소	Technology Park Malaysia Bukit Jalil, 57000 Kuala Lumpur
Tel	603 - 8996 1000
Fax	603 - 8996 1001
E-mail	info@ucti.edu.my

학위 구분	관련 전공 구분
Bachelor of Computer Games Development	Computer games development
Bachelor of Web Media Technology Programmes	Media Technology
Bachelor of Information Technology	Information Technology

Master of Multimedia Applications Management	Multimedia Applications Management
--	------------------------------------

<표 V-3>	
Limkokwing University College of Creative Technology(Cyberjaya)	
홈페이지	http://www.limkokwing.edu.my
주소	Innovasi 1-1, Jalan Teknokrat 1/1, 63000 Cyberjaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
Tel	603 - 8317 8888
Fax	603 - 8317 8988
E-mail	enquiry@limkokwing.edu.my

학위 구분	관련 전공 구분
Bachelor of Arts	Game Arts
Bachelor of Arts	Creative Multimedia
Bachelor of Arts	Digital Integrated & Immersive Multimedia
Diploma Degree	Game design
Diploma Degree	Interactive Multi-media design

<표 V-4> Help University College	
홈페이지	http://www.help.edu.my/main.php
주소	BZ-2 Pusat Bandar Damansara 50490, Kuala Lumpur, MALAYSIA
Tel	603 - 2094 2000
Fax	603 - 2095 7100
E-mail	Mr Lau Meng Lye (Senior Education Advisor) lauml@help.edu.my

학위 구분	관련 전공 구분
Bachelor of INFORMATION TECHNOLOGY	ELECTRONIC GAMES & INTERACTIVE MEDIA

Bachelor of INFORMATION TECHNOLOGY	MOBILE COMMUNICATIONS
Bachelor of INFORMATION TECHNOLOGY	Information Technology

24장. 종합

말레이시아의 게임산업은 정부가 게임산업을 포함하는 멀티미디어 산업을 육성하기 위한 강력한 의지를 명확히 하고 있기 때문에, 법적 제도적 장치는 잘 정비된 것으로 나타났다. 또한 더 많은 외국기업을 유치하기 위한 외국인 투자제도도 상당히 매력적인 것으로 나타났다.

게임관련 교육기관 및 인력들도 정부의 적극적인 육성정책에 힘입어 많은 대학들이 관련학과를 개설하는 등 여타 동남아시아 지역에 비해서는 우위가 있는 것으로 나타났다. 또한 영어가 공용어로 사용되는 영어권 국가인 만큼, 한국 기업들이 필요로 하는 인재를 구하기가 쉬울 것으로 기대되며, 임금수준도 아직까지는 비교적 경쟁력이 있는 것으로 평가된다.

VI. 한국 기업의 게임시장 진출 전략

25장. 해외진출의 필요성

말레이시아의 인터넷 인프라 확충 등으로 우리나라가 강세를 보이고 있는 온라인 게임시장이 급성장 중에 있다. 현재 우리나라 게임의 시장점유율이 매우 높은 편이나 향후, 중국 및 미국, 일본 업체들과의 치열한 경쟁이 예상됨에 따라, 시장 선점 노력과 더불어 시장 점유율 유지를 위한 대응이 필요하며, 이를 위해, 더욱 적극적인 시장 진출 전략이 필요한 것으로 분석된다.

26장. 한국 업체의 게임시장 진출사례

현지에서 찾아 볼 수 있는 한국산 게임은 온라인 게임이 대부분인 것으로 나타났다. 그러나, 온라인 게임의 경우, 직접 투자로 진출한 사례는 없는 것으로 조사되었으며, 주로 판권 계약을 통해, 현지에서 서비스 되고 있는 것으로 나타났다. 현지 사이버 카페 운영자에 따르면, 온라인 게임의 경우, 약 70~80%가 한국산 게임을 차지하고 있다고 밝혔다.

현재 한국산 온라인 게임은 주로 현지의 파트너들을 통해서 시장에 출시되고 있다. 현지 파트너사 중, Asia soft 사의 주요 게임은 Audition, Gunbound, Kongkong Online, Maple Story, Pangya, Silkroad Online 등 주로 한국산 게임들이 차지하고 있다. Asia soft 사는 한국산 게임 이외에 World Of Warcraft(WOW)도 서비스 하고 있는 것으로 조사되었다.

Risk Your Life(RYL)를 서비스 하고 있는 CiB Net Station sdn. bhd 사의 경우, 2006년 8월 기준으로 RYL1의 회원이 66만 명, RYL2의 회원이 57만 명을 기록하였다고 발표하였다.

PC, Console, 아케이드, 모바일 게임의 경우, 한국산 게임의 시장점유율이 미미하거나 또는 전무한 것으로 조사되었다.

27장. 진출 전략

말레이시아 시장에 진출하기 위한 가장 통상적인 방법은 현지 업체들과의 조인트벤처를 설립하는 것이다. 현지 파트너의 경우, 말레이시아 시장의 성향을 잘 파악하고 있을 뿐만 아니라 현지의 커넥션을 이용해 사업진행을 원활하게 할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 또한 현지기업 설립시, 현지 지분을 규정도 충족시켜야 할 필요가 있기 때문에, 현지 업체와 조인트벤처로 시장에 진출하는 것이 현실성이 가장 높은 방안으로 보인다.

반면, 현지 직접진출이 많은 장점을 가진 반면, 여전히 자본 투자, 기술 유출 등의 리스크도 상존하고 있기 때문에, 해외 업체에 관련계약만으로 간접적으로 진출하는 방안 역시 안정적인 시장진출 방안으로 고려할 수 있다.

국내 게임 업체가 말레이시아 시장 진출시 고려할 수 있는 또다른 사항으로는 게임산업의 경우, 말레이시아 정부로부터, 각종 인센티브를 받을 수 있다는 점을 고려할 필요가 있다. 게임 산업은 말레이시아 정부가 멀티미디어 산업 육성을 위해 많은 지원을 하고 있는 분야이기 때문에, 각종 세제상의 혜택과 더불어 보조금, 인프라스트럭처 사용 등 다양한 지원을 받을 수 있다.

국내 게임업체가 상기의 지원을 받기 위해서는, MSC 지위를 득하여야 하는데, 이는 MDC 를 통해서 신청할 수 있다. MSC Status 를 승인받기 위해서 고려되는 사항으로는 주 사업영역이 멀티미디어 R&D 부문이어야 한다. MSC Status 신청을 하고자 하는 기업은 Cyber-

jaya 에 위치한 MDC 본사를 직접 방문해, 사업계획 등을 설명하고 자문을 구하는 것이 가장 바람직할 것으로 평가된다.

- MDC(Multimedia Development Corporation)

담당자: Hasnul Hadi Samsudin

Tel: 603-8315-3326, FAX: 603-8318-8508

Mobile: 6019-260-5005

E-mail: hasnul@mdec.com.my

28장. 진출시 유의사항

- 이슬람권이라는 현지 문화의 특성을 감안해, 선정성, 도박성이 있는 게임제품의 시장진입은 어려울 수 있다.
- 말레이시아 게임시장만을 보고 시장에 진출하는 것보다는 말레이시아를 동남아시아 시장 확보를 위한 전초기지로 활용하는 것이 바람직할 것으로 보인다. 말레이시아의 경우, 게임 산업 발전을 위한 정부차원의 지원과 비교적 안정된 인프라 등을 확보하고 있다는 점이 강점이다. 또한 다양한 인종과 문화가 공존하고 있기 때문에, 아시아 또는 전세계 시장을 노리는 한국 업체가 그 성공을 가늠하기 위해, 테스트 마켓으로 활용이 가능할 것으로 사료된다.
- 진출을 고려할 경우, 현지의 유력한 파트너를 선정하는 것이 리스크를 줄이고, 시장 개척에도 유리하다.
- 아케이드 게임 시장의 경우, 정부의 규제가 매우 강력하기 때문에 시장이 상당히 협소하다는 점을 감안해야 한다.

- PC 게임, 콘솔 게임의 경우, 아직까지는 불법 소프트웨어가 범람하고 있으며, 소비자들의 인식도 낮은 수준에 머무르고 있다.
- 말레이시아에서 콘솔게임의 인기가 매우 높기 때문에, 플레이스테이션과 Xbox 가 본격적으로 온라인 콘솔게임을 선보이게 된다면, 국산 온라인 게임업체들에게 큰 위협이 될 것으로 보인다.

VII. 종합

29장. 결론

우리나라 게임의 경쟁력은 최근 온라인 게임의 성장을 통해서 세계의 주목을 받고 있으나, 내수시장의 포화로 인해, 세계시장 진출 노력을 더욱 가속화할 필요가 있다.

말레이시아 시장은 인구 2,800 만 명으로 절대 규모는 크지 않지만, 동남아시아 시장의 교두보로 활용해 인근 시장진출을 모색할 수 있을 것으로 분석된다.

말레이시아 시장을 자체적으로 보면, 중국계, 이슬람인 말레이계, 인도계 등 서로 다른 인종과 문화가 어울려 있기 때문에, 우리나라 게임업체들이 세계 시장에 앞서, 다양한 문화권에 대한 시장성 등을 테스트 해 볼 만한 좋은 장소가 될 수도 있을 것이다. 또한 말레이시아 정부의 외국계 게임업체에 대한 지원도 상당히 매력적이기 때문에, 국내 업체로써는 말레이시아 시장 진출이 가져다 줄 수 있는 이점들도 충분히 고려할 필요가 있다.

VIII. 참고자료

A. 국산게임의 게임시장 진출 현황

게임명	한국 개발사	현지 파트너
D.O. Online	CR-SPACE Inc.	e-games global sdn bhd : www.e- games.com.my
knight online	mgame corporation	
o2jam	o2media.inc	
Survival project	아이오엔터테인먼트	
Audition	T3 Entertainment	ASIA SOFT ONLINE PTE LTD : www.asiasoft.net
Gunbound	softnyx	
KongKong Online	Mega Enterprise	
MapleStory	Wizet	
Pangya	Ntreev Soft	
Silkroad Online	joymax	
RYL1	Gama soft	CiB Net Station sdn. Bhd :www.cib.com.my
RYL2		
Ragnarok	(주) 그라비티	Game Flier(Malaysia) Sdn. Bhd.
Ghost Online(귀혼)	NNG	

B. 게임산업 관련 기관 및 협회, 업체 리스트

명칭	Malaysian Communications and Multimedia Commission (MCMC)	
분류	정부기관	
CEO	YBHG DATUK DR HALIM SHAFIE	
설립연도	1998	
Phone	603-8688 8000	
Fax	603-8688 1000	
Website	www.cmc.gov.my	
주소	Malaysian Communications and Multimedia Commission 63000 Cyberjaya, Selangor.	
담당자	이름	Ms. Adelina Iskandar
	직위 / 부서	Corporate Communication
	Phone	603-8688 8000
	Fax	603-8688 1000
	E-mail	webmaster@cmc.gov.my
조직 소개	<p>Malaysian Communications and Multimedia Commission (MCMC)는 멀티미디어, 통신 산업을 총괄하는 정부 위원회이다. 현재 MCMC 의 가장 중요한 역할을 멀티미디어 및 통신산업 내에서, 규제기관으로서의 역할을 수행하는 것이다. MCMC 는 또한 Malaysian Communications and Multimedia Commission Act (1998) 및 Communications and Multimedia Act (1998)의 범위 내에서, 정부의 멀티미디어 통신 정책들을 수행한다.</p>	

명칭	Multimedia Development Corporation (MDC)	
분류	정부기관	
CEO	Yg Berusaha En. Badlisham Ghazali (CEO for MDeC)	
설립연도	Conceptualized in 1996	
Phone	603-8315 3000	
Fax	603-8318 8519	
Website	www.msc.com.my	
주소	Multimedia Development Corporation (MDeC) 63000 Cyberjaya, Selangor.	
담당자	이름	En Niran Noor
	직위/부서	Vice President of Marketing & Branding Division
	Phone	603-8315 3000
	Fax	603-8318 8519
	E-mail	clic@mdec.com.my
회사 소개	<p>MDC는 말레이시아가 MSC(Multimedia Super Corridor) 정책을 효율적으로 추진하기 위해, 전폭적인 권한을 부여해, 멀티미디어 산업을 진흥시킨다는 취지로 설립된 공기업이다. MDC는 MSC 안에 사업을 유치하는 기업들에게 MSC Status 지위를 부여해, 각종 세제상의 혜택과, 보조금, 인프라스트럭처 등을 지원하고 있다.</p> <p>- MSC의 우대 정책</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 세계적 수준의 물리적 인프라 및 정보 인프라 제공 ● 국내외 지식 노동자에 대한 무제한 고용허용 ● 투자 자산에 대한 소유권을 정부가 보증 ● 세제상의 혜택, R&D 보조금, 각종 인센티브 	

회사명	UnrealMind Interactive Sdn Bhd	
분류	Development, Publisher	
CEO	Mr. Tan Swee Yeong	
설립연도	2001	
Phone	603-21613725	
Fax	603-21613731	
Website	www.unrealmind.com	
주소	Unit 19-06, 19th Floor, Wisma MCA, 163, Jalan Ampang, 50450 Kuala Lumpur.	
자본금	N/A	
직원수	50+	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Lee Yew Chuan Mr. Ow Chong Seong
	직위 / 부서	Lead Developer Game Developer
	Phone	603-21613725 / 6012-2256664
	Fax	603-21613731
	E-mail	michelle.chang@unrealmind.com
회사 소개	<p>당사는 인터랙티브(interactive) 모바일 게임과 젊은이들의 문화와 라이프 스타일에 적합한 다양한 모바일 엔터테인먼트 서비스를 개발 및 출시하고 있으며, 현재 MESDAQ 주식 시장에 상장되어 있다. 모바일 콘텐츠 및 서비스 프로바이더(Mobile Content and Services Provider)로써 회사는 말레이시아 Kuala Lumpur 에 소재하고 있다.</p> <p>당사의 핵심 사업은 무선통신 단말기 시장에서 모바일 콘텐츠와 서비스를 공급하는 것이다. 당사는 모바일 콘텐츠</p>	

	<p>부문에서 특히 엔터테인먼트 분야인 뮤직, 영화 및 게임 콘텐츠의 개발 및 퍼블리싱에 초점을 맞추고 있다.</p> <p>당사의 모바일 콘텐츠 및 서비스에 적용되는 주요 기술은 Short Messaging Service (SMS), Enhanced Messaging Service (EMS), Nokia Smart Messaging, Multimedia Messaging Service (MMS), Wireless Application Protocol (WAP) 및 Java 2 Micro Edition (J2ME) 등이다.</p> <p>당사의 기반 기술(application technologies)은 현재 및 미래의 네트워크 기술인 Global System for Mobile Communication (GSM), General Packet Radio Service (GPRS) 및 Third Generation technologies (3G) 등을 지원한다.</p> <p>당사는 말레이시아 시장뿐만 아니라 해외시장 공략을 위해서, 인도네시아, 브루나이, 베트남 및 싱가포르에 법인을 설립한 상태이며, 이들 지역의 모바일 이용자들이 이미 서비스를 공급하고 있는 중이다. 당사는 본사를 Kuala Lumpur City Center 에 두고 있으며, R&D 연구소는 Cyberjaya 에 위치하고 있다. 당사는 현재 50 여명 이상의 직원을 보유하고 있다.</p>	
관심분야	Platform	Mobile, PC
	Genre	SMS RPG, Mystery RPG.
주요 사업	<p>온라인 게임을 포함해, PC, 휴대폰, PDA, 비디오 게임 콘솔 등 다양한 디지털 장치에서 구현될 수 있는 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트(digital interactive entertainment) 서비스의 개발</p>	

회사명	MYGO Solution Sdn Bhd	
분류	Development, Hosting	
CEO	Mr. Mohd Irman bin Nawawi	
설립연도	2001	
Phone	603-6203 3805 / 6012-302 8356	
Fax	603-6203 3804	
Website	www.mygozone.com	
주소	E-2-2, Plaza Damas, Jalan Sri Hartamas Satu, 50480 Kuala Lumpur	
자본금	N/A	
직원수	10 - 15	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Mohd Irman bin Nawawi
	직위 / 부서	CEO
	Phone	603-6203 3805 / 6012-302 8356
	Fax	603-6203 3804
	E-mail	bun@mygozone.com
회사 소개	MYGO Solutions Sdn Bhd (MYGO) 사는 MSC Status 기업으로써, 인터랙티브 디지털 콘텐츠(interactive digital content) 및 애플리케이션 전문기업이며, 2003 년 3 월 말레이시아 개발공사(MDC)로부터, MSC 지위(MSC-Status)를 부여 받았다.	
관심분야	Platform	Mobile, TV, Online.
	Genre	Interactive TV Games, Casual Games, Education Games, Advergaming, BattleGames.
주요 사업	당사는 차세대 모바일 게임 기술, 게임 디자인, 게임 개발 플랫폼과 같은 온라인 및 모바일 애플리케이션이 주 사업 영역이다. 당사가 개발한 혁신적인 인터랙티브 엔터테인먼트 제품으로는 GHoST, Interactive TV Games Solutions 및 mPROXe 등이 있다. 특히 GHoST 와 Interactive TV Games Solutions 은 시장성을 인정받아, TM Net, TM, Petronas Dagangna, 8TV 등을 고객으로	

	<p>확보하고 있다.</p> <ul style="list-style-type: none">● Genesis Hosting Solution● Interactive TV Games Solutions● Mobile Engine
--	---

회사명	M-MODE BERHAD	
분류	Research and development and provision of mobile contents as well as mobile content delivery system	
CEO	Lee Kok Chiang	
설립연도	2003	
Phone	603-2161 9032	
Fax	603-2175 2578	
Website	http://www.ecentury.com.my	
주소	B-3-13, Block B, 3rd Floor, Unit13, Megan Avenue II, 12 Jalan Yap Kwan Seng, 50450 Kuala Lumpur.	
자본금	N/A	
직원수	20 - 30	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Mohamad Aminuddin Bin Mohamad Yaakub
	직위 / 부서	Content Manager
	Phone	603-2161 9032
	Fax	603-2175 2578
	E-mail	hewjo@ecentury.com.my
회사 소개	M-Mode Berhad 사는 말레이시아 Mobile(휴대폰), Media(Information, Data, Entertainment) 부문을 개척해왔다. 당사는 휴대폰 이용자들이 원하는 다양한 콘텐츠를 언제 어디서나 쉽게 이용할 수 있도록 다양한 편의를 제공하고 있으며, 말레이시아에서 가장 많은 중국어, 말레이어 콘텐츠를 제공하고 있다. 당사는 2003 년 M-Mode Berhad 로 설립되어, eCentury Sdn. Bhd. 와 Mobile Multimedia Sdn. Bhd. (MMSB) 2 개의 자회사를 두고 있다.	
관심분야	Platform	Mobile, PC
	Genre	Casual
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> ● QQ(중국어 콘텐츠) ● Sempo(말레이어 콘텐츠) ● M-Mode Games ● Forum ● Chatroom 	

회사명	GameBrains Sdn Bhd	
분류	Development	
CEO	Mr. Brett Bibby	
설립연도	31stJuly1998	
Phone	603-7490 4566	
Fax	603-7490 4568	
Website	www.gamebrains.com	
주소	Level 62, Tower 2, Petronas TwinTowers, Kuala Lumpur City Centre, Kuala Lumpur, Malaysia.	
자본금	N/A	
직원수	30	
매출액 (2005)	RM3,203,456 (approx. US\$850,000)	
담당자	이름	Mr. Kevin Larken, Ms. Jean Tan
	직위 / 부서	Creative Director Sales & Marketing Manager
	Phone	603-7490 4566
	Fax	603-7490 4568
	E-mail	jean@gamebrains.com
회사 소개	<p>Forest Interactive 사는 젊은 mobile solution 업체로 젊은 수요층을 겨냥한 Interactive Services, Mobile Marketing 및 Mobile Entertainment 가 주영역이다. 당사의 모바일 콘텐츠 고객은 TV 와 라디오 방송국에서부터, 퍼블리싱 업계까지 다양하다. 또한 당사는 주요 콘텐츠 프로바이더들과의 파트너십을 통해서, 항상 업데이트된 콘텐츠를 안정적으로 확보하고 있다.</p>	

	<p>당사의 오랜 방송산업 경험을 통해서, 당사는 가격 경쟁력 있고, 고객 맞춤형 인터랙티브 기반 애플리케이션을 TV Game show, SMS TV game 등에 공급하고 있다. 당사는 주요 사업부를 모두 말레이시아에 두고 있기 때문에, 소프트웨어 개발에 투입되는 비용을 최소화할 수 있다는 장점을 가진다. 당사는 말레이시아 3 대 메이저 통신업체인 Maxis, Digi, Celcom 사를 파트너로 확보하고 있다.</p>	
관심분야	Platform	TV Game shows, SMS TV Games.
	Genre	RTG, RTS, Casual
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> ● SMS Gateway Solution ● SMS TV Games ● Mobile Content 	

회사명	Forest Interactive Sdn Bhd	
분류	Development	
CEO	Mr. Johary Mustapha	
설립연도		
Phone	603-2162 2728 / 6019-388 0632	
Fax	603-2162 2729	
Website	www.forest-interactive.com	
주소	B-1-3 Megan Avenue 2, 12 Jalan Yap Kwan Seng, WP, Malaysia.	
자본금	N/A	
직원수	15 - 20	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Alan Chua
	직위 / 부서	Executive Producer
	Phone	603-2162 2728
	Fax	603-2162 2729

	E-mail	info@forest-interactive.com
회사 소개	<p>Forest Interactive 사는 젊은 mobile solution 업체로 젊은 수요층을 겨냥한 Interactive Services, Mobile Marketing 및 Mobile Entertainment 가 주 영역이다. 당사의 모바일 콘텐츠 고객은 TV 와 라디오 방송국에서부터, 퍼블리싱 업체까지 다양하다. 또한 당사는 주요 콘텐츠 프로바이더들과의 파트너십을 통해서, 항상 업데이트된 콘텐츠를 안정적으로 확보하고 있다.</p> <p>당사의 오랜 방송산업 경험을 통해서, 당사는 가격 경쟁력 있고, 고객 맞춤형 인터랙티브 기반 애플리케이션을 TV Game show, SMS TV game 등에 공급하고 있다. 당사는 주요 사업부를 모두 말레이시아에 두고 있기 때문에, 소프트웨어 개발에 투입되는 비용을 최소화할 수 있다는 장점을 가진다. 당사는 말레이시아 3 대 메이저 통신업체인 Maxis, Digi, Celcom 사를 파트너로 확보하고 있다.</p>	
관심분야	Platform	TV Game shows, SMS TV Games.
	Genre	RTG, RTS, Casual
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> ○ SMS Gateway Solution ○ SMS TV Games ○ Mobile Content 	

회사명	CubeTech Asia Sdn Bhd
분류	Game publishing, game development, game delivery support services.
CEO	Mr. Jason Yap
설립연도	2005
Phone	6012-332 9747
Fax	603-7861 1889
Website	http://cube-asia.com http://doa.cube-asia.com
주소	No.316-318 Block A3, Leisure Commerce Square 9, Jalan PJS 8/9, 46150 Petaling Jaya, Selangor, Malaysia.
자본금	N/A

직원수	10	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Mohan Low
	직위 / 부서	Chief Technology Officer (CTO)
	Phone	6012-308 5506
	Fax	603-7861 1889
	E-mail	mohan.low@cube-asia.com
회사 소개	<p>Cube Tech Asia Sdn Bhd 사는 게임 서비스 프로바이더로써, 동남아시아 지역의 게임 업계에 다양한 솔루션을 제공하고 있다.</p> <p>당사는 게임 퍼블리싱, 게임 개발, 게임 디리버리 지원 서비스(game publishing, game development and game delivery support services) 등의 3 개 부문으로 구성되어 있다.</p> <p>당사는 2005 년 초기에 CubeTech Asia Sdn Bhd 사로 설립되었으며, 주요 사업부문은 온라인 게임의 퍼블리싱이다. 당사의 주요 온라인게임은 대부분 한국산이 차지하고 있다.</p> <p>당사는 현재 한국의 주요 게임 디벨로퍼들로부터, 각종 인기 게임들에 대한 동남아시아 지역 내에서의 영어 버전 독점 배급권을 확보하고 있다.</p>	
관심분야	Platform	Online Game
	Genre	AdverGames, MMORPG, FPS, Casual, etc.
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> ● Game Publishing First Person Shooters, MMORPGs, casual games ● Game Delivery Support Applications Helpdesk solutions, billing systems, other user management tools. ● Sales and distribution CubeTech Asia Sdn Bhd 사의 광범위한 자체 네트워크를 이용해, 말레이시아 전역의 Cyber Cafe 에 게임을 배급하고 있다. 	

회사명	TANTALUS ASIA SDN BHD	
분류	다양한 플랫폼 상의 인터랙티브 게임 개발 wireless/mobile games, broadband PC games, Broadband mobile games.	
CEO	Mr. Sivanathan Shamugan	
설립연도		
Phone	603-7493 2979	
Fax	603-7493 5502	
Website	www.tantalusasia.com	
주소	No. E-3-07, Block E, Pusat Dagangan Phileo Damansara 1, No. 9 Jalan 16/11, Off Jalan Damansara, 46350 Petaling Jaya, Selangor.	
자본금	N/A	
직원수	20 - 30	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Shakira Matridi
	직위 / 부서	Business Development Executive
	Phone	603 - 7493 2979
	Fax	603 - 7493 5502
	E-mail	smatridi@tantalusasia.com
회사 소개	Tantalus Asia 사는 첨단 와이어리스 사업부문과 Game Boy Advanced 의 타이틀을 전 세계 글로벌 메이저 퍼블리셔들에게 공급하고 있다. 당사의 Game Boy Advanced 및 Handheld 게임기용 기술은 세계 최상급으로 인정받고 있으며, 당사가 개발한 게임들 역시 최고로 인정받고 있다. 당사의 주요 퍼블리싱 파트너로는 THQ, Atari, Sega, Sony, Nokia 등이 있으며, 현재까지 20 여개 이상의 타이틀을 개발하였다.	
관심분야	Platform	Mobile, Game Cube, PC
	Genre	RPG, FPS, Action/Adventure, Casual, RTS
주요 사업	당사의 주요 개발 게임은 다음과 같다.	

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area 51 (PC, PSX, Saturn) 2. Monster Truck Madness (GBA) 3. South Park Rally (PSX, NG4, DC, PC) 4. Unreal 2 (X-Box) 5. Jimmy Neutron: Attack of the Twinkies (GBA) 6. Space Race (PS2) 7. Mary-Kate and Ashley Winner's Circle (PSX) 8. MX vs. ATV Unleashed (PSP) 9. Sponge Boo Square Pants: The Yellow Avenger (PSP) 10. Trick Star (GBA/OS) 11. Payload (N-Gage) 12. Anaka 13. Metal Shell (PSP) 14. etc.
--	---

회사명	INO-ONLINE SDN BHD	
분류	Developer, Distributor, Publisher	
CEO	Mr. Stephen Yong (Director)	
설립연도	2003	
Phone	605-3133 002	
Fax	Nil	
Website	www.gamestotal.com	
주소	53, Selasar Rokam, 22, Taman Ipoh Jaya, 31350 Ipoh, Perak, Malaysia.	
자본금	N/A	
직원수	>40	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Stephen Yong
	직위 / 부서	Director
	Phone	605-3133 002
	Fax	Nil

	E-mail	webmaster@gamestotal.com
회사 소개	<p>INO-ONLINE SDN BHD 사는 2003 년 말레이시아에서 설립되었으며, 게임포털인 Gamestotal.com 을 운영하고 있다.</p> <p>당사의 핵심 비즈니스는 콘텐츠 및 엔터테인먼트 부문의 IT 솔루션 제공이며, 특히 MMOG(Online Massively Multiplayer Online Game) 게임이 주영역이며, 타겟 시장은 미국, 캐나다 및 유럽이다. 당사의 현재 등록 회원수는 866,071 명이다.</p>	
관심분야	Platform	PC, Online, Mobile.
	Genre	RPG, MMORPG, RTG, Action / Adventure
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> ● Massive Online Games 동시에 수만 명, 수십만 명이 함께 참여할 수 있는 Online 게임 또는 Mobile platform ● INO-ONLINE 사가 공급한 주요게임 및 서비스 주소 <ul style="list-style-type: none"> - GalacticConquest-http://gc.gamestotal.com/ - AncientWars-http://uc.gamestotal.com/ - UnificationWars-http://uc.gamestotal.com/ - 3700AD-http://3700ad.gamestotal.com/ ● 주요 파트너사 Malaysia: TMnet, TimeNet United States : Max World Wide (biggest online advertising company in the world, ● 기타 <ul style="list-style-type: none"> · Skotos.net · Adtegrity.com 	

회사명	Macera Technology Sdn Bhd	
분류	Developer	
CEO	Ken Leong	
설립연도	2005	
Phone	603-8945 9049 / 603-8945 3888	
Fax	603-8945 0929	
Website	www.macera.com.my	
주소	Level 5, No 21-5, Jalan S.P.2/1, Cheong Hin Plaza, Taman Serdang Perdana, Seksyen 2, 43300 Seri Kembangan, Selangor.	
자본금	N/A	
직원수	20-30	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Chew Vin See
	직위 / 부서	Business Development Manager
	Phone	603-8945 9049 / 603-8945 3888
	Fax	603-8945 0929
	E-mail	ken.leong@macera.com.my or info@macera.com.my
회사 소개	Macera Technology Sdn Bhd 사는 2005 2 월에 설립된 비교적 신규 업체이다. 당사는 모바일 및 PC 엔터테인먼트 콘텐츠를 제공하며, 턴키 개발(turn-key development) 및 각종 애플리케이션도 공급하고 있다. 2006 년 4 월 당사는 MSC Status 기업으로 선정된 바 있다.	
관심분야	Platform	PC, Mobile, Online, TV.
	Genre	AdverGames, Adventure, Action, Strategy, Sports, Interactive, etc.
주요 사업	<p>인터넷 게임 커뮤니티 용 온라인 게임 및 관련 서비스를 위한 디자인, 개발, 상용화 업무</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interactive Mobile Games ● Macera Technology Game Engine (MTGE), ● Game Content Technical Portal (GCTP) ● AdverGames and Interctive TV Games (iTVG). 	

	<ul style="list-style-type: none"> ● 관련 서비스에 대한 기술지원 및 유지보수 (technical support and maintenance services)
--	---

회사명	miniMAX Creative Studio	
분류	Developer	
CEO	Tan Yee Siang	
설립연도	January 2003	
Phone	603-8319 1011	
Fax	N/A	
Website	http://minimax.xullum.net/	
주소	G1 & G2, MSC Central Incubator, Multimedia University, Jalan Multimedia, Cyberjaya, 63100 Selangor.	
자본금	N/A	
직원수	15-20	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Tan Yee Siang
	직위 / 부서	CEO & Project Director
	Phone	603-8318 9545 / 603-8319 1011
	Fax	N/A
	E-mail	minimax@xullum.net
회사 소개	<p>miniMAX Studio 사는 디지털 멀티 미디어 콘텐츠의 개발을 주영역으로 2003년 1월에 설립되었다.</p> <p>당사는 PC를 이용한 온라인 게임뿐만 아니라 다양한 Online Application, Web Services, Mobil System 및 Virtual Reality 분야까지 사업을 확대하고 있다.</p> <p>당사는 현재 CCTD 산하에 있으며, 로컬 틴에서 그룹을 대상으로하는 Massive online community business를 준비 중이다.</p>	
관심분야	Platform	PC, Web, Mobile
	Genre	MMOG, 3D, 2D, etc
주요 사업	서비스 <ul style="list-style-type: none"> ● Multimedia Content 	

	(Games, 3D, 2D, E-magazine, etc) ● Web Application (Flash presentation, Online 3D presentation, PHP encryption, Email and Web hosting, etc) ● Mobile Content ● Graphic Design 출시 제품 ● HoverEX ● Davatar ● Maggot Galaxy ● Oracle
--	--

회사명	NuOrg Sdn Bhd	
분류	Developer	
CEO	Encik Aemir Khalid (Managing Director)	
설립연도	2003	
Phone	603-2095 7728	
Fax	603-2095 9728	
Website	www.smokeanddust.com	
주소	32, Jalan Setiajaya, Bukit Damansara, 50490 Kuala Lumpur, Malaysia.	
자본금	N/A	
직원수	10-15	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Encik Shamsur Imran Ismail
	직위 / 부서	3D Visual Artist
	Phone	603-2095 7728
	Fax	603-2095 9728
회사 소개	당사는 2003 년 말에 설립되었으며, 이후 다양한 종류의 visualization, animation 및 design 작업을 수행해 왔다. 현재 당사의 작업실은 칼라룸푸르 다만사라에 위치하고 있다.	

	<p>당사의 연구원들은 architects, film practitioners, mathematicians, programmers, graphic artists, web designers, musicians 및 historians to manipulate the new medium 등으로 구성되어 있다.</p> <p>현재 당사는 Macintosh G5 Dual Processor Machines, AMD Opteron Dual Processor, maxon Cinema 4D 8.5 with Advanced Render Module for 3D and animation work 등을 작업에 이용하고 있다.</p>	
관심분야	Platform	Online, PC
	Genre	Animation, Adventure.
주요 사업	<ul style="list-style-type: none"> ● Animation ● 3D ● CG visual effects 	

회사명	Silver Ant Sdn Bhd	
분류	Developer	
CEO	Mr. Goh Aun Hoe	
설립연도	1999	
Phone	603-7958 8655	
Fax	603-7958 8230	
Website	www.silver-ant.com	
주소	Suite 605, Block B, Phileo Damansara 1, No 9, Jalan 16/11 Off Jalan Damansara, 46350 PJ, Selangor, Malaysia.	
자본금	N/A	
직원수	30-40	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Ms. Esther Lim
	직위 / 부서	Accountant
	Phone	603-7958 8655
	Fax	603-7958 8230
	E-mail	info@silver-ant.com

회사 소개	Silver Ant Sdn Bhd 사는 1999 년에 설립되었으며, 당사의 핵심 사업은 전통적으로 TV 광고용 첨단 비주얼 이펙트 (high end visual effect for TV commercial) 부문이었다. 당사는 이러한 경험을 바탕으로 2002 년부터 영화와 게임 타이틀 부문으로 사업을 확장하여 현재 콘솔게임 엔터테인먼트 부문에 주력하고 있다. 2003 년 이래 약 20 종 이상의 게임 및 영화 타이틀의 제작에 참여하고 있다.	
관심분야	Platform	PS2, PS3, XBOX, Gameboy, Video Game
	Genre	RPG, SLG, Strategy, Action / Adventure, FPS, etc.
주요 사업	주요 제품 <ul style="list-style-type: none"> ● Shot ● Game Cinematic ● TV Spot 	

회사명	Ozura Sdn Bhd	
분류	Developer	
CEO	Mr. Victor Jong (Vice President of Business Development)	
설립연도	2004	
Phone	603-7493 1388	
Fax	603-7493 1466	
Website	www.ozura.com	
주소	Unit 1009, Block F, Phileo Damansara 1, No 9 Jalan 16/11, Petaling Jaya, Selangor.	
자본금	N/A	
직원수	30-40	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Lion Peh
	직위 / 부서	Business Development Director
	Phone	603-7493 1388
	Fax	603-7493 1466

	E-mail	gameplay@ozura.com
회사 소개	<p>Ozura 사는 모바일 게임 및 wireless 엔터테인먼트 분야의 세계적인 디벨로퍼이자 퍼블리셔이다. 2004 년에 설립된 이래, 모바일 게임 및 wireless 콘텐츠 업계에서 가장 빠른 성장을 보이고 있는 업체 중의 하나로 꼽히고 있다.</p> <p>당사가 개발 및 출시한 게임 및 모바일 콘텐츠는 현재 수천 종이상에 달하고 있다. 현재 당사의 게임은 전 세계 150 여 개국 이상에 파트너들을 통해서 보급되고 있다.</p>	
관심분야	Platform	Mobile
	Genre	Action, Casino, Puzzle, Racing, RPG, Sport, Strategy, etc.
주요 사업	<p>Ozura Sdn Bhd 사는 현재 40 여 종 이상의 모바일 게임을 개발했으며, 전 세계 50 여 개국에 보급되고 있다. 또한 당사의 광범위한 글로벌 네트워크를 이용해, 협력 디벨로퍼들이 개발한 많은 게임도 퍼블리싱하고 있다. 당사의 게임 엔진인 FunlogiX™은 디벨로퍼들로 하여금 interactive multi player game 들을 개발하는데 유용하게 이용되고 있다.</p> <p>당사의 핵심 사업 중 한 가지는 자바 플랫폼 용 모바일 게임의 개발이며, 간단한 아케이드용 게임에서부터, 복잡한 MMORPG 게임까지 다양한 장르의 게임을 확보하고 있다.</p> <p>이외에 당사는 또한 외부 디벨로퍼들이 개발한 무선 엔터테인먼트 애플리케이션도 출시하고 있다.</p>	

회사명	Sherman3D Sdn Bhd
분류	Developer
CEO	Mr. Sherman Chin Lit Kong
설립연도	2003
Phone	6013-351 1996
Fax	N/A
Website	www.sherman3d.com

주소	92-2A, Jalan PJU 1/3B, Sunway Mas Commercial Center, 47301, Petaling Jaya, Selangor.	
자본금	N/A	
직원수	10-15	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Sherman Chin
	직위 / 부서	CEO
	Phone	6013-351 1996
	Fax	N/A
	E-mail	info@sherman3d.com
회사 소개	Sherman3D Sdn Bhd 사는 멀티미디어 게임 소프트웨어 디벨로퍼 기업이다. 당사는 RPG 게임, MMORPG 게임 등 다양한 종류의 게임 개발에 힘쓰고 있다. Alpha Kimori 는 자사의 대표적인 브랜드 제품이다.	
관심분야	Platform	Online, Mobile, PC, Video Games.
	Genre	MMORPG, RPG, Console-Style Role-Playing Games, Romance, Action, Comedy, etc.
주요 사업	<p>Sherman3D Sdn Bhd사와 Sherman3D Multimedia Inc.사는 컴퓨터 게임 개발, 멀티미디어 소프트웨어 제작, 그래픽 디자인, 3D, 2D 애니메이션 제작 등의 사업을 수행하고 있다. 당사는 모바일 및 케주얼 게임분야에서, 5th Cell Media LLC.사와 긴밀한 관계를 유지하고 있다.</p> <p>THQ Wireless 를 통해서 전세계로 출시된 제품 목록</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MotoGP Manager (mobile) ● Full Spectrum Warrior (mobile) ● Ministry of Sound: Club Manager (mobile) ● Siege ● Mini Poccha ● Seal Team 6 	

회사명	ARTICULATE ONLINE SDN BHD	
분류	Developer for Interactive TV Games and edutainment software creator.	
CEO	Mr. Alexander van Hoeken (Managing Director)	
설립연도	1994	
Phone	603-7626 6699	
Fax	603-7804 7799	
Website	www.articulateonline.com	
주소	301, Block B, 2nd Floor, Glomac Business Centre, 10 Jalan SS6/1, KelanaJaya, 47301 Petaling Jaya, Selangor Darul Ehsan.	
자본금	Articulate is a private company with a paid-up share capital is RM15 million (approx. USD 4 million)	
직원수	50+	
매출액 (2005)	N/A	
담당자	이름	Mr. Robin Lee
	직위 / 부서	Senior Software Engineer
	Phone	603-7626 6699
	Fax	603-7804 7799
	E-mail	info@articulateonline.com
회사 소개	<p>The Articulate 사는 TV, 인터넷, 모바일용 각종 콘텐츠의 개발과 마케팅 관련 전문 그룹이다. 또한 당사는 Telechess (sold to Philips Electronics), GoldQuest Treasure Hunt, Roadwinner 및 the World Gamers Tribe Championships 과 같은 이벤트를 개발, 주최하고 있다.</p> <p>당사는 1994 년 네델란드의 Worldgate Multimedia 사에 의해 Telekom Malaysia Berhad 와 조인트벤처로 설립되었으며, Worldgate 사가 1998 년에 모든 주식을 인수하였다.</p> <p>당사는 납입 자본금 RM 1,500 만의 민간 기업으로 쿠알라룸푸르에 사무실을 두고 있으며, 현재 MSC Status</p>	

	<p>기업으로 지정된 상태이다.</p> <p>당사의 제품은 Singapore, Indonesia, India, United Kingdom, Norway 및 USA 등 세계 각국으로 수출되었으며, 각 지역 진출을 용이하게 하기 위해, 지역별로 지점을 오픈하고 있다. 한국의 Neomtel 사는 당사를 모바일 폰의 VIS-format 기술 독점 배급사로 지정하기도 하였다.</p>	
관심분야	Platform	TV, Mobile, Online
	Genre	Animation, Console, Strategy, etc.
주요 사업	<p>Short Messaging Service (SMS)/ Multimedia Messaging Service (MMS), Interactive Voice Response Service (IVRS) 및 Mass Calling Services (MCS) 기술을 활용한 multimedia software and innovative interactive marketing solutions 이 주요 제품이다.</p> <p>이외에 당사는 현재 휴대폰용 3D 애니메이션의 개발에 박차를 가하고 있다.</p>	

MSC Creative Multimedia Cluster - Creative Industry 게임 업체 디렉토리

COMPANY	CubeTech Asia Sdn Bhd		
ADDRESS	No.316-318 Block A3, Leisure Commerce Square 9, Jalan PJS 8/9, 46150 Petaling Jaya, Selangor, Malaysia.		
CONTACT 1	Mohan Low	POSITION	Chief Technology Officer
EMAIL	mohan.low@cube-asia.com		
TELEPHONE	+ 6012 (308) 5506		
CONTACT 2	Jason Yap	POSITION	Chief Executive Officer
EMAIL	jason@cube-asia.com		
TELEPHONE	+ 6012 (332) 9747		
FAX	+ 603 (7861) 1889		
WEB SITE	www.cube-asia.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● MSC Status 		

COMPANY	Dream Image Interactive Studio		
ADDRESS	43, Jln SS2/78, Petaling Jaya, Selangor, Malaysia		
CONTACT 1	Oliver Lee	POSITION	Producer
EMAIL	info@dream-image.com		
TELEPHONE	+ 603 78762802		
FAX			
WEB SITE	www.dream-image.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Post Production and Film ● Creative Content ● Animation ● Games 		

2006 신흥게임시장 조사 보고서

COMPANY	Forest Interactive Sdn. Bhd		
ADDRESS	B-1-3 Megan Avenue 2, 12 Jalan Yap Kwan Seng, WP, Malaysia		
CONTACT 1	Johary Mustapha	POSITION	CEO
EMAIL	info@forest-interactive.com		
TELEPHONE	+ 603 2162 2728		
FAX	+ 603 2162 2729		
WEB SITE	www.forest-interactive.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Mobile Content ● Games ● Post Production and Film 		

COMPANY	GameBrains Sdn Bhd		
ADDRESS	Level 62, Tower 2, Petronas Twin Towers, Kuala Lumpur City Centre, Kuala Lumpur, Malaysia		
CONTACT 1	Brett Bibby	POSITION	CEO
EMAIL	admin@gamebrains.com		
TELEPHONE	603-7490-4566		
FAX			
WEB SITE	www.gamebrains.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● MSC-Status 		

COMPANY	gHoney		
ADDRESS	Cheras, Kuala Lumpur, Malaysia		
CONTACT 1	Gan Hansson	POSITION	Developer
EMAIL	sarah@ghoney.com		
TELEPHONE	60391717012		
FAX			
WEB SITE	www.ghoney.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● IT Solution ● Creative Content 		

COMPANY	Kadena Media		
ADDRESS	8-7-6 Menara Mutiara Bangsar Jalan Liku, Bangsar, Kuala Lumpur, Malaysia		
CONTACT 1	Ezral Zainuddin	POSITION	Business Development Manager
EMAIL	ezral@kadenamedia.com		
TELEPHONE	+ 603 22875099		
CONTACT 2	Ezral Zainuddin	POSITION	Business Development Manager
EMAIL	ezral@kadenamedia.com		
TELEPHONE	603-22871476		
WEB SITE	www.kadenamedia.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Creative Content ● Mobile Content ● Games ● Animation 		

COMPANY	Kulim Technology Park Corporation (KHTPiNet)		
ADDRESS	Office 6, 3rd Floor , Engineering Wings, Techno Centre Kulim Hi-Tech Park, Kedah, Malaysia		
CONTACT 1	Abd Syukur Ahmad	POSITION	Project Manager
EMAIL	shukery@khttp.com.my		
TELEPHONE	604-44012194		
FAX	604-44012193		
WEB SITE	www.khttp.com.my		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Creative Content ● IT Solution ● E-Learning ● Games 		

2006 신흥게임시장 조사 보고서

COMPANY	Macera Technology Sdn. Bhd.		
ADDRESS	Level 5, No 21-5, Jalan S.P.2/1, Cheong Hin Plaza, Taman Serdang Perdana, Seksyen 2, Seri Kembangan, Selangor		
CONTACT 1	Ken Leong	POSITION	CEO
EMAIL	ken.leong@macera.com.my		
TELEPHONE	+ 603 8945 3888		
FAX			
WEB SITE	www.macera.com.my		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● MSC-Status ● Games ● Creative Content ● Mobile Content 		

COMPANY	miniMAX Creative Studio		
ADDRESS	miniMAX Creative Studio, IB7, MSC Central Incubator, Multimedia University, Jalan Multimedia, Cyberjaya, Selangor		
CONTACT 1	Tan Yee Siang	POSITION	Project Director
EMAIL	minimax@xullum.net		
TELEPHONE	+ 603 8319 1011		
FAX			
WEB SITE	minimax.xullum.net		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● VR/Simulation ● IT Solution ● Creative Content 		

2006 신흥게임시장 조사 보고서

COMPANY	Mygo Solutions Sdn Bhd		
ADDRESS	Kuala Lumpur, Malaysia		
CONTACT 1	Noor Irwan Junaidy	POSITION	Creative Director
EMAIL	rogue@mygozone.com		
TELEPHONE	603-6203-3805		
CONTACT 2	Mohd Irman Nawawi	POSITION	Chief Executive Officer
EMAIL	bun@mygozone.com		
TELEPHONE	603-6203-3805		
WEB SITE	http://www.mygozone.com/news.php		
BUSINESS AREA	Games MSC-Status		

COMPANY	NuOrg Sdn Bhd		
ADDRESS	32, Jalan Setiajaya, Bukit Damansara, Kuala Lumpur, Malaysia		
CONTACT 1	Aemir Khalid	POSITION	Managing Director
EMAIL	aemir@smokeanddust.com		
TELEPHONE	603 2095 7728		
CONTACT 2	Shamsur Imran Ismail	POSITION	3D Visual Artist
EMAIL	shamsur@smokeanddust.com		
TELEPHONE	603-2095-7728		
WEB SITE	www.smokeanddust.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Animation ● MSC-Status ● VR/Simulation ● Games 		

2006 신흥게임시장 조사 보고서

COMPANY	nvxstudios		
ADDRESS	9,Jln Spectrum U16/21 Taman Bukit Subang Shah Alam, Selangor Darul Ehsan, Malaysia		
CONTACT 1	Nazim Zafri	POSITION	Creative Director
EMAIL	nazimdesign@gmail.com		
TELEPHONE	6037843639		
FAX			
WEB SITE	www.nvxstudios.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Creative Content ● Post Production and Film ● Games ● VR/Simulation 		

COMPANY	Online e-club Management Sdn Bhd		
ADDRESS	36 Ground Floor Jln 7/108C Taman Sungai Besi, Kuala Lumpur, Malaysia		
CONTACT 1	Vincent Ang	POSITION	Head of Game Content
EMAIL	admin@e-clubmalaysia.com		
TELEPHONE	603-79819576		
CONTACT 2	Vincent Ang	POSITION	Coporate Affairs
EMAIL	skang@e-clubmalaysia.com		
TELEPHONE	03-79819586		
FAX	603-90592098		
WEB SITE	www.myfiberhub.com.my		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● IT Solution 		

2006 신흥게임시장 조사 보고서

COMPANY	Ozura Sdn Bhd		
ADDRESS	Unit 1009, Block F, Phileo Damansara 1, No 9 Jalan 16/11, petaling Jaya, Selangor, Malaysia		
CONTACT 1	Lion Peh	POSITION	Business Development Director
EMAIL	gameplay@ozura.com		
TELEPHONE	+ 603 7493 1388		
FAX	60374931466		
WEB SITE	www.ozura.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● Mobile Content ● Creative Content ● Animation 		

COMPANY	Phoenix Games Studio Sdn Bhd		
ADDRESS	C-1-03 SME Technopreneur Centre 2270 Jalan Usahawan 2, Cyberjaya, Selangor, Malaysia		
CONTACT 1	Dan Yoke Chin	POSITION	Project Director
EMAIL	yoke_chin@phoenix-gamestudios.com		
TELEPHONE	+ 603-8315 6015		
FAX			
WEB SITE	www.phoenix-gamestudios.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● MSC-Status ● Mobile Content 		

COMPANY	River Walk Multimedia Sdn Bhd		
ADDRESS	Unit GC-43, Kelana Square 17, Jalan SS7/26 Kelana Jaya Petaling Jaya, Selangor, Malaysia		
CONTACT 1	Marcus Sua	POSITION	Chief Executive Office
EMAIL	marcus@riverwalk.com.my		
TELEPHONE	+ 603 7804 2207		
FAX	+ 603 7804 2281		
WEB SITE	www.riverwalk.com.my		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● Creative Content 		

COMPANY	SAGE Animation Enterprise		
ADDRESS	d/a IT BASE Sg. Petani, Lot S26, SP Plaza Sungai Petani, Kedah, Malaysia, Malaysia		
CONTACT 1	Idris Hashim	POSITION	Multimedia Producer
EMAIL	sageanimation@pd.jaring.my		
TELEPHONE	+ 604 4256051		
FAX	+ 604 4256051		
WEB SITE			
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Animation ● Creative Content ● Games ● E-Learning 		

COMPANY	Silver Ant Sdn Bhd		
ADDRESS	Petaling Jaya, Selangor, Malaysia		
CONTACT 1	Aun Hoe Goh	POSITION	Manager
EMAIL	goh@silver-ant.com		
TELEPHONE	603-7958-8230		
FAX	603-7958-8230		
WEB SITE	www.silver-ant.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Animation ● Games ● MSC-Status 		

COMPANY	SE Interactive		
ADDRESS	No 21 Block C, Taman Dato Ahmad Razali, Ampang, Selangor DE, Malaysia		
CONTACT 1	Sukral Helmi	POSITION	CEO/Web Consultant
EMAIL	enquiries@suksenterprise.com		
TELEPHONE	60356315963		
FAX			
WEB SITE	www.suksenterprise.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● IT Solution ● Creative Content ● Animation ● Games 		

COMPANY	The Gameworks Sdn Bhd		
ADDRESS	Petaling Jaya, Selangor, Malaysia		
CONTACT 1	Tiki Shabudin	POSITION	Chief Smithy
EMAIL	tiki@thegamesworks.com		
TELEPHONE	603-7494-4263		
FAX			
WEB SITE	www.thegamesworks.com		
BUSINESS AREA	Games		

COMPANY	SoulBiz Entertainment Sdn. Bhd.		
ADDRESS	22, Jalan SS4/B, Petaling Jaya, Selangor, Malaysia		
CONTACT 1	Boon Boon	POSITION	Founder
EMAIL	boon@soulbiz-ent.com		
TELEPHONE	+ 6016 9968681		
FAX	+ 603 78065973		
WEB SITE	www.soulbiz-ent.com		
BUSINESS AREA	Mobile Content, Games		

COMPANY	Studio Alley		
ADDRESS	PV1-115, Perdana Villa, Jln Perdana 2/1, Pandan Perdana, 55300 Kuala Lumpur., Kuala Lumpur, Malaysia		
CONTACT 1	Azhari Misbah	POSITION	Composer/Sound Designer
EMAIL	Ariey70@yahoo.com		
TELEPHONE	6036825190		
FAX			
WEB SITE	www.myspace.com/Ariey70		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Post Production and Film ● Games ● Animation 		

COMPANY	Sherman3D Sdn Bhd		
ADDRESS	92-2A, Jalan PJU 1/3B, SunwayMas Commercial Centre, Petaling Jaya, Malaysia., Selangor, Malaysia		
CONTACT 1	Sherman Chin	POSITION	Managing Director
EMAIL	Info@Sherman3D.com		
TELEPHONE	+ 6013 351 1996		
FAX			
WEB SITE	www.Sherman3D.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● Mobile Content ● MSC-Status ● Animation 		

COMPANY	eGames Global Sdn Bhd		
ADDRESS	Kuala Lumpur, Malaysia		
CONTACT 1	Saik Meng Kee	POSITION	Vice President -Games Development
EMAIL	smkee00@hotmail.com		
TELEPHONE	603-4044-9088		
FAX	603 4044 5088		
WEB SITE	www.e-games.com.my		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● MSC-Status 		

COMPANY	UnrealMind Interactive Berhad		
ADDRESS	Unit 20-06, 20th Floor Wisma MCA,163 Jalan Ampang 50450 Kuala Lumpur Malaysia (Head Office)		
CONTACT 1	Jonn Pua	POSITION	International Business
EMAIL	jonn.pua@unrealmind.com		
TELEPHONE	603-2161-3725		
CONTACT 2	Suat Hui, Reese Yeo	POSITION	Manager -Content & Services
EMAIL	reese.yeo@unrealmind.com		
TELEPHONE	603-2161-3725		
FAX	603-2161-8837		
WEB SITE	http://www.unrealmind.com		
BUSINESS AREA	<ul style="list-style-type: none"> ● Games ● Mobile Content ● MSC-Status 		

게임 관련 Activ MSC Status company list

1 Articulate Online Sdn Bhd (Malaysia)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Interactive TV Games and edutainment software creator
MSC 승인년도	1997
담당자	Mr Robin Lee (Senior Software Engineer)
주소	Articulate Online Sdn Bhd, F02, First Floor
	2300 Century Square
	Jalan Usahawan
	63000 Cyberjaya
	Selangor Darul Ehsan
	Malaysia
전화	Tel : + 603-8318 1098
팩스	Fax : + 603-8318 1097
홈페이지	URL : www.articulateonline.com

2 ImageFX Ninety Nine (M) Sdn Bhd (Malaysia)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Provider of digital visual effects, virtual reality games and computer graphics animation
MSC 승인년도	1998
담당자	Mdm Norzaini M Zain (Managing Director)
주소	49-02, USJ 10/1G
	Taipan Crest, UEP
	47620 Subang Jaya
	Selangor
	Malaysia
전화	Tel : + 603-7727 3933
팩스	Fax : + 603-7727 3933

3 GameBrains Sdn.Bhd	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Computer game developer and Interactive toys
MSC 승인년도	1999
담당자	Brett Bibby (Managing Director)
주소	GameBrains Sdn Bhd
	Level 62 Tower 2
	Petronas TwinTowers
	Kuala Lumpur City Centre
	Kuala Lumpur
	Malaysia
전화	Tel : + 603-7490 4566
팩스	Fax : + 603-7490 4568
홈페이지	URL : www.gamebrains.com

4 KDEB Anzagain Sdn Bhd (formerly known as DEMC Anzagain Sdn Bhd)	
사업 분야(sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Development of various multimedia activities namely Smart school software, pc games, distance learning mgt. System, mysifoo.com education portal and also Virtual Reality Modeling Language portal
MSC 승인년도	2001
담당자	Pn Maimunah Abu Bakar (CEO & Managing Director)
주소	Suite 3, 2nd Floor, Incubator 1
	Tinglat 23, Wisma MBSA
	Persiaran Perbandaran
	Shah Alam
	40675 Shah Alam
	Selangor Darul Ehsan
	Malaysia
전화	Tel : + 603-5511 4315
팩스	Fax : + 603-5511 4314

5 Accredo Multimedia Sdn Bhd (formerly eTeach Sdn Bhd) (Malaysia)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Development of edutainment series of software (educational pictinary), collection of hundreds of mini-games of educational value and software that provides Bahasa Malaysiaspellchecking(EjaTepat)
MSC 승인년도	2001
담당자	Mr Leong Yoke Wai (Director)
주소	Accredo Multimedia Sdn Bhd
	Lot 2-2 & 2-3, Innovation House,
	Technology Park Malaysia
	Lebuhraya Puchong-Sg Besi,Bukit Jalil
	57000 KualaLumpur
	Kuala Lumpur
	Malaysia
전화	Tel : + 603-8996 9335
팩스	Fax : + 603-8996 9315
홈페이지	URL : www.eteach.com.my

6 PhoenixGamesStudioSdnBhd (Malaysia)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Development of interactive online games for PC
MSC 승인년도	2002
담당자	Kenneth Chieng (Project Manager)
주소	Phoenix Games Studio Sdn Bhd
	Unit 3B-3A-3, 3A & 5
	Block 3B, Plaza Sentral
	Level 3A, Plaza Sentral
	50470 Jalan Stesen Sentral 5
	Kuala Lumpur
	Malaysia
전화	Tel : + 603 2780 8101
팩스	Fax : + 603 2780 8108
홈페이지	URL : www.phoenix-gamestudio.com

7 MYGO Gamers Online Sdn Bhd (Malaysian)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Development of digital interactive entertainment such as online games which allows interactivity over various digital mediums like PCs, mobile phones, PDAs and video games consoles.
MSC 승인년도	2003
담당자	Mr Mohd Irman Nawawi (Chief Executive Officer)
주소	MYGO Gamers Online Sdn Bhd
	E-2-2 Plaza Damas
	Jalan Sri Hartamas 1
	50480 KualaLumpur
	Malaysia
전화	Tel : + 603-6203 3805
팩스	Fax : + 603-6203 3804
홈페이지	URL : http://www.mygozone.com

8 UnrealMind Interactive Berhad (formerly UnrealMind Interactive Sdn Bhd)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Develop and publish interactive mobile games and entertainment services centred on popular themes of youth culture and lifestyle.
MSC 승인년도	2003
담당자	Mr Tan Swee Yeong (Chief Executive Officer)
주소	UnrealMind Interactive Sdn Bhd
	Unit 19-06,
	19th Floor Wisma MCA
	163 Jalan Ampang
	50450 KualaLumpur
	Malaysia
전화	Tel : + 603-2161 3725
팩스	Fax : + 603-2161 3731
홈페이지	URL : www.unrealmind.com
	Mr Steve Lam (Chief Technology Officer)
전화	Tel : + 603-2161 3730
팩스	Fax : + 603-2161 3731

9 Tantalus AsiaSdnBhd (Malaysian/Australian)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Development of interactive games for various platforms namely wireless/mobile games, broadband PC games and Broadband mobile games.
MSC 승인년도	2003
담당자	Mr Sivanatham Shamugam (Chief Executive Officer)
주소	Tantalus AsiaSdnBhd
	R3004, 2nd Floor, Block D
	FCM Building, Faculty of Creative Multimedia
	Multimedia University, Jalan Multimedia
	63000 Cyberjaya
	Selangor Darul Ehsan
	Malaysia
전화	Tel : + 603 -8318 8850
팩스	Fax : 03- 8318 8860
홈페이지	URL : www.tantalusiasia.com

10 Quark Energy System Sdn Bhd (Malaysia)	
사업 분야(Sector)	사업 분야(Sector) - Creative Multimedia
주요 활동	주요 활동
MSC 승인년도	Development of Virtual Reality content, Simulation Applications, 3D animation & post production for film & television, and research & development of render engine and game engine for PC based and Xbox games.
담당자	2003
주소	Amir Irwan Bahruddin (Chief Executive Officer)
	Quark Energy System Sdn Bhd
	19-2, Jalan PJU 8/3B
	Damansara Perdana
	47820 Petaling Jaya
	Selangor Darul Ehsan
	Malaysia
전화	Tel : + 603- 7710 6977
팩스	Fax : + 603 - 7710 29 77
홈페이지	URL : www.quarkenergy.com

11 Stresnet Sdn Bhd	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Development of computer games based on the Massively Online Role Playing Game (MMORPG) genre
MSC 승인년도	2003
담당자	Mr. Jeffrey Yong (CEO)
주소	c/o Taxwise Management Services
	2-1 Jalan Vivekanada
	50470 Brickfields
	Kuala Lumpur
	Malaysia
전화	Tel : + 603 2744461

12 Egames Global Sdn. Bhd. (formerly known as Terra ICT (M) Sdn. Bhd.)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Development of www.e-games.com.my games portal and online Massive Multiplayer Online Role Playing Game(MMORPG)
MSC 승인년도	2004
담당자	Mr. C. S. Chin (COO)
주소	Egames Global Sdn. Bhd.
	No. 43-0-2, Jalan 1/48A
	Sentul Perdana, Bandar Baru Sentul
	51000 KualaLumpur
	Malaysia
전화	Tel : + 603 4044 9088
팩스	Fax : + 603 4044 1652
홈페이지	URL : www.e-Games.com.my

13 Sherman3D Sdn Bhd	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Research and development of electronic games, covering role playing games (RPG) for the personal computer and other electronic devices as well as massively online role playing games (MMORPG)
MSC 승인년도	2004
담당자	Mr. Sherman Chin Lit Kong (CEO)
주소	Sherman3D Sdn Bhd
	92-2A, Jalan PJU 1/3B
	SunwayMas CommercialCenter
	47301 Petaling Jaya
	Selangor Darul Ehsan
	Malaysia
홈페이지	URL : www.Sherman3D.com

14 RealGamer MSC Sdn Bhd	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Development and commercialization of mobile games for the mobile phone industry
MSC 승인년도	2005
담당자	Ms. Ivy Ting
주소	RealGamer MSC Sdn Bhd
	c/o P & F Management Sdn Bhd
	No 4A, Jalan TK 2/1A
	Taman Kinrara
	47100 Puchong
	Selangor Darul Ehsan
	Malaysia
전화	Tel : + 603 2166 4001
팩스	Fax : + 603 21664003

15 CubeTech Asia Sdn Bhd	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Research, development and commercialization of a games development engine as well as interactive 3D online games.
MSC 승인년도	2005
담당자	Jason Yap Terng Sheng (CEO)
주소	Suite 316, Blk A3, Leisure CommerceSquare, No.9, Jalan PJS 8/9, 46150 Petaling Jaya, Selangor Darul Ehsan Malaysia
팩스	Fax : + 603-7861 1889
주소 2	Suite 3A - 7, Level 7, Block 3A Plaza Sentral Jalan Stesen Sentral 5 Kuala Lumpur Setral 50470 KualaLumpur Malaysia

16 NuOrg Sdn Bhd (Malaysia)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Provision of Computer graphics services and special effects, development of 3D animated TV series as well as R&D and commercialization of real time 3D rendering engine for game development
MSC 승인년도	2006
담당자	Aemir Firdauz Mohd Khalid (MD)
주소	NuOrg Sdn Bhd 32 Jalan Setiajaya, Bukit Damansara, 50490 KualaLumpur
전화	Tel : + 603-20957728
팩스	Fax : + 603-20959728
홈페이지	URL : www.smokeanddust.com
	Level 3, Block 1B Room No. 5 Plaza Sentral Kuala Lumpur Malaysia

17 Macera Technology Sdn Bhd (Malaysia)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Design, development and commercialization of Online Games & Services for the Internet Gaming Community, Interactive Mobile Games, Macera Technology Game Engine (MTGE), Game Content Technical Portal (GCTP), AdverGames and Interctive TV Games (iTVG). Provision of technical support and maintenance services related to the above.
MSC 승인년도	2006
담당자	Mr. Chew Vin See (Business Development Manager)
주소	21-3, Level 3, CheongHinPlaza
	Jalan S.P. 2/1, Section 2
	Taman Serdang Perdana
	Seri Kembangan
	43300 Selangor
	Malaysia
전화	Tel : 03 8945 3888/9049
팩스	Fax : 03 8945 9029
홈페이지	URL : www.macera.com.my

18 Ensign Technologies Sdn Bhd (Malaysia/Canada/India)	
사업 분야(Sector)	Software Development
주요 활동	Research, development and commercialization of Mobile Commerce Solutions, Mobile Games and Mobile Tracking Solutions. Provision of Consultation, Integration and maintenance & support services relating to the above products.
MSC 승인년도	2006
담당자	Dato' Dr. Paiman Shakimon (Chairman)
주소	No. 77, Jalan 7/132, TamanGasingIndah,
	59300 KualaLumpur
	Malaysia
전화	Tel : 03-7783 7377
팩스	Fax : 03-7784 7377
홈페이지	URL : www.ensight.com.my

19 Silver Ant Sdn Bhd (Malaysia)	
사업 분야(Sector)	Creative Multimedia
주요 활동	Provision of 3D animation services for interactive computer games, TV series, VCD/DVD movies, films and commercials and technical support and maintenance services.
MSC 승인년도	2006
담당자	Mr. Goh Aun Hoe (Managing Director)
주소	Suite 605, Block B Pusat Dagangan Phileo Damansara 1, No. 9 Jalan 16/11, Off jalan Damansara, 46350 Petaling Jaya Selangor. Malaysia
전화	Tel : 03-7958 8655
팩스	Fax : 03-7958 8253
홈페이지	URL : www.silver-ant.com

20 Ruling Technologies Sdn Bhd (Germany/Singapore)	
사업 분야(Sector)	Software Development
주요 활동	Research, development and commercialisation of the following software solutions: GameWizard software from Version 3.0, GameWizard64 software from Version 3.5 onwards, Voice-over-IP(VOIP) Library software and Audio/Video Streaming software. Research, devel Provision of technical support and maintenance services related to the solutions mentioned.
MSC 승인년도	2006
담당자	Mr. Christophe Heldeis (Managing Director)
주소	Unit 505, Block B, Pusat Perdagangan Phileo Damansara 1 No. 9, Jalan 16/11 Off Jalan Damansara 46350 Petaling Jaya Selangor Malaysia
홈페이지	URL : www.rulingtec.com

21 Strategic Park Sdn Bhd	
사업 분야(Sector)	Internet Based Businesses
주요 활동	Development, production and commercialization of 2D/3D animation content & services, Animated Feature Film, Mobile Content Development, Game development/ Electronic Games as well as IPTV
MSC 승인년도	2006
담당자	Mohd Nazmi bin Tajol Aros (CEO)
주소	Strategic Park Sdn Bhd
	Block C 04/2, Pusat Perdagangan TamanDagang
	Jalan Dagang Besar
	68000 Ampang
	Kuala Lumpur
	Malaysia
홈페이지	URL : www.strategicpark.com

자료: <http://www.msc.com.my/cs/company/default.asp?s=3>

C. 게임 산업 관련 법률 및 문건

[Communications &Multimedia Act 1998](#)

[Malaysian Communications &Multimedia Commission Act 1998](#)

[Digital Signature Act 1997](#)

[Computer Crimes Act 1997](#)

[Telemedicine Act 1997](#)

[Optical Discs Act 2000](#)

[Copyright Act 1987](#)

[Trade Marks Act 1976](#)

[Patents Act 1983](#)

[Industrial Designs Act 1996](#)

[Layout Designs of Integrated Circuits Act 2000](#)

[Geographical Indications Act 2000](#)

[Trade Description Act 1972](#)

[Intellectual Property Corporation of Malaysia Act 2002](#)

[E-Commerce Act](#)

D. 게임관련 잡지 및 미디어

말레이시아의 게임관련 잡지는 주로 플레이스테이션 위주의 콘솔게임 매거진과 PC 용 게임매거진이 주를 이루고 있다.

벨로시티 포럼(<http://www.velocity-media.net/forums/>) 은 Velocity Media Sdn Bhd 사가 운영하는 웹사이트로, 말레이시아 게이머들의 커뮤니티로 유명하다. 이 웹사이트에서 현재 말레이시아의 게임 동향, 인기 게임 및 장르, 게임 리뷰 등 다양한 정보를 획득할 수 있다. Velocity Media 사는 또한 말레이시아 유명 게임 잡지인 'PC Gamer'를 출간하고 있으며, IT 기기 리뷰 잡지인 'T3 Malaysia', PC 하드웨어 전문 리뷰잡지인 'PC Plus'도 출간하고 있다.

다른 현지 게임 전용잡지로는 Gameaxis 가 유명한 편이며, 이외에 영국과 미국으로부터 수입되는 잡지들도 많이 출간되고 있다.

PC Gamer	
출판사	VELOCITY MEDIA SDN BHD (574377K)
주소	E03-3 East Wing Subang Square Jalan SS15/4G, 47500 Subang Jaya Selangor Darul Ehsan, Malaysia
Tel	603-56211911
Fax	603-56211910
홈페이지	http://www.velocity-media.net/forums/
자매지	T3 Malaysia, PC Plus
비고	Velocity Forum 은 말레이시아의 대표적 게이머 커뮤니티

GAMEAXIS			
출판사	WRITEON MEDIA SDN BHD		
주소	31-4, Block F-2, Jalan PJU 1/42A, Dataran Prima 47301 Petaling Jay, Selangor Darul Ehsan, Malaysia		
Tel	603 7803 9162	Fax	603 7803 9172
E-mail			
홈페이지	http://www.gameaxis.com		

Mobile World			
출판사	ONE WORLD SOLUTIONS SDN BHD (MOBILE WORLD MAGAZINE)		
주소	11-1, Jalan 2A/27A Seksyen 1, Wangsa Maju 53300 Kuala Lumpur Malaysia		
Tel	603 4142 0559	Fax	603 4142 6009
E-mail	editor@mobileworld.com.my		
홈페이지	http://www.mobileworld.com.my		

자매지	
비고	Mobile World is a leading Asian mobile technology publication. Two print editions, Mobile World Singapore and Mobile World Malaysia are published monthly. Interactive websites and mobile communities add to the print presence.

KGDI 동향보고서 07-002-1-2

2006 신흥게임시장조사 - 말레이시아

발행인 : 무종식

발행일 : 2007년 3월 30일

발행처 : 한국게임산업개발원

* 본 보고서 내용의 무단전재를 금하며, 가공·인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.