



kotri

## 동남아 게임시장 동향 특별보고서

[말레이시아]

### [주요내용]

- 말레이시아 모바일 게임 시장
  - 모바일 게임 산업 현지 동향
  - 현지 무선통신 / 휴대폰 인프라
  - 게임 사용자 정보
  - 현지 외국 업체 진출 정보

특별 3호 - 2007년 3분기

## 말레이시아 모바일 게임시장

### 가. 모바일 게임 산업 현지 동향

○ 현지 모바일 게임 산업 개황

-말레이시아 통신 산업 시장은 국내의 안정적인 비즈니스 환경 조성으로 동남아시아 시장에서도 특히 급속도의 성장세를 보이며 브로드 밴드 이용률이나 3G 서비스 등을 통해 마켓 점유율을 높이려는 각 통신사들의 노력에 힘입어 안정적으로 활성화 되어가고 있다.

이런 시장성의 확대로 자연스럽게 통신 네트워크를 기반으로 한 IT관련 산업이나 모바일과 관련된 콘텐츠 산업에 긍정적인 영향을 미치면서 통신 산업과 관련하여 총체적으로 시장이 다면화 되고 있다.

-아시아 태평양 지역 비즈니스 환경 순위-

국가	경제-LT Risk	통신산업 완속도	통신산업잠재 성장성	경쟁 환경	면허/규제	종합평가 지수
<b>말레이시아</b>	<b>7.5(8)</b>	<b>6(6)</b>	<b>5(5)</b>	<b>6(7)</b>	<b>6(7)</b>	<b>36.5</b>
한국	8(8)	-	-	-	-	43
싱가포르	8.5(8.5)	8(8)	2(2)	6(8)	8(8)	40
인도네시아	6.5(6.5)	3(2)	9(9)	5(6)	6(6)	34.5
태국	7(7)	3(3)	7(7)	5(5)	7(7)	35

자료처: BMI(Business Monitor International)

-Malaysia Telecommunication Report Q3 2006

말레이시아의 모바일 시장의 규모는 2006년 말 현재 무선 전화 이용자 가입자 1900만명 그리고 3G 이용자 가입건수 40만을 뛰어 넘으며 매년 급속한 성장세를 보이고 있는 현상에 힘입어 모바일 게임 등의 콘텐츠 관련 시장 역시 지속적인 성장세를 보이며 현지 유력 무선 통신 3사인 Maxis Communication Berhad(이하 Maxis), DiGi Communication Berhad(이하 DiGi) 그리고 Celcom(이하 Celcom)뿐만 아니라 휴대폰 제조사, 모바일 게임 업체들까지 전략적으로 모바일 게임시장의 확장을 통해 수익을 창출하기 위

한 끊임없는 시도 중이다.

또한 각 통신사들은 신세대 이용자뿐만 아니라 기존의 이용자들에게 진보된 모바일 서비스와 초고속 인터넷을 통해 비디오 통신, 방송 프로그램의 제공, 비디오 클립, 음악과 모바일 게임의 다운로드등과 같은 다양한 콘텐츠를 제공할 기반을 마련함으로써 기업 이익 확충에 박차를 가하고 있다.

3G사업으로는 2010년 말에는 전체 모바일 시장의 16%의 해당하는 4백만으로 그 이용자수가 증가할 것으로 사업자들은 3G네트워크 안정을 위해 자본을 확충하고 3G에 상응하는 핸드셋 등의 생산 산업을 권장함으로써 국내 산업의 활성화에 이바지하고 이용자들에게 더 많은 시간을 모바일에 투자하도록 유도하는 성향도 주목할 내용이다.

특히 고사양 일반 단말기 보급과 함께 3D 게임 단말기의 보급이 점차 증가함에 따라 모바일 게임이 일반화 되면서 모바일 게이머들이 모바일 게임의 완성도에 따라 통신사를 결정하는 현상이 나타나고 있는 것도 하나의 현상이다. 이런 확장세에 힘입어 온라인이나 콘솔게임 유저가 모바일 게임으로 자연스럽게 흡수되는 현상도 증가하고 있어 업계는 긍정적인 반응을 보이고 있다. 또한 모바일 게임 서비스 포털의 경쟁적인 등장으로 양과 질적으로 소비자에게 어필하는 다양한 게임들을 공급함으로써 이용자는 좀 더 많은 채널을 통해 구매하며 시장의 규모를 확대를 꾀하고 있다.

#### ○ 현지 모바일게임 유통현황

-개발사와 이동통신사가 주가 되는 2단계 구조가 보편적이지만 개발사 그리고 퍼블리셔, 이동통신사의 일반적인 3단계 구조 그리고 개발사,퍼블리셔/퍼블리셔, 이동통신사의 4단계 구조도 존재하는 특이성이 있다.

이유는 대부분의 퍼블리셔들이 말레이시아 주재가 아닌 제3국(홍콩이나 싱가포르)에 주재하고 있고 4단계구조로 거래를 하는 경우에는 개발사는 거의 공개되지 않는 상황이어서 정확한 거래구조를 추적하기란 어려운 점이 있다.

초기에는 모바일 게임의 유형이 전문성이 떨어지는 싱글형 캐주얼 게임이 주류를 이루었으나 대작 RPG나 네트워크 모바일 게임이 좋은 반응을 얻으며 모바일 게임에도 커뮤니티 그룹이나 매니아 층이 차츰 증가하고 있는 추세이다.

1회 다운로드 1건당 비용은 게임에 따라 약간의 차이는 있지만 링깃 RM 5-8 (한화 1500-2400 원 정도)이며 소비자 결제 방식은 다운로드 시 즉시 비용이 인출 된다.

말레이시아 모바일 관련 업체는 약 10개사로(MDEC에 MSC 등록회사) 조사되었으나 자체 개발 활동이 미약함에 따라 주로 Ozura나 glu등과 같은 해외개발 업체에서 게임 타이틀을 수입하는 경우가 다반사였으나 Macera Technology Sdn Bhd, UnrealMind Interactive Bhd등과 같은 모바일 게임 현지 업체들이 게임을 제공하고 있어 개발 업계와 통신 양 업계에 긍정적인 신호로 받아 들여 지고 있다. 그러나 아직도 미성숙 상태의 게임 개발력은 주요 이동 통신 3사가 해외 게임 개발 업체에서 인기게임 대부분을 수입 할 수밖에 없는 실정으로 이는 말레이시아가 모바일 게임 산업을 육성하기 위하여서는 모바일 콘텐츠 업체의 실력을 향상시켜 경쟁력 있는 창작 게임을 육성에 채투자라는 길만이 말레이시아가 모바일 게임 선진국으로 갈수 있는 길이라는 주론이다.

게임의 질을 높이고 모바일 콘텐츠의 품질을 향상 시려는 노력과 동시에 이에 따른 요금증가의 부담을 이용자들에게 이해시키고 조정하는 것도 모바일 업계가 풀어야할 과제라 할 수 있다.

## 나. 현지 무선통신/휴대폰 인프라 정보

- 무선통신 송식 방식은 GSM(Global System for Mobile Communication)을 채택하고 있으며 이런 주요 이유 때문에 소니 에릭슨, 노키아 등의 GSM 휴대폰 업체들이 주도권을 잡고 있다.
- 주요 무선통신서비스업체 일반 정보

통신 회사명	시장점유율 (매출액 기준)	특징
Maxis Communications	44.4%	<ul style="list-style-type: none"> <li>-2006년 수입액:2,020(US\$mn)</li> <li>-2006년 총 링짓 41억의 영업비를 인도네시아 사업에 11억,인디아 사업에 17억 그리고 말레이시아 사업에 13억 비용 배분</li> <li>-말레이시아 최대 이동통신회사</li> <li>-1995년 GSM 네트워크를 런칭 으로 사업 개시</li> <li>-80%개인 지분/20%상장 지분으로 구성</li> <li>-2003년 3G License지정사로 150,000의 사용자 확보 .3G 모바일 데이터 서비스가 큰 호응</li> <li>-서비스 이용자 수는 8.5 mn</li> <li>-인디아 통신마켓(Aircel)과 인도네시아 NST(PT Natrindo Telepon Seluler)에 투자로 국제시장에서 적극적인 경영 정책</li> <li>인도 Aircel의 경우 40%에 가까운 지분 확보</li> <li>인도네시아 NST의 경우 51%지분 확보</li> <li>-스리랑카에서 다이얼로그 5번째 서열의 통신 업자로 비딩</li> <li>-Postpaid는 Maxis, Prepaid는 Hotlink로 별도사업</li> <li>-Postpaid사용자의 수가 감소</li> <li>-인도네시아 NST에의 투자로 말레이시아에서 자금 확보의 문제가 대두됨</li> <li>-특히 링톤, 뮤직 다운로드, 게임과 음성SMS등의 모바일 데이터 베이스와 관련된 수익이 29%늘어난 RM 111mn 규모</li> <li>-2005년 독일 지멘스 커뮤니케이션(Siemens Communication)에 3년 계약 조건으로 3G/W-CDMA radio Equipment를 클랭 벨리 지역과 말레이시아 북부 지역에 설치</li> <li>-2005년 클랭 벨리 지역의 3G사업 확장과 관련한 "3년간 10억투자 계획"의 일환으로 유럽 유수의 휴대폰 제조업체인 에릭슨(Ericsson)과 계약 체결. 이와 동시</li> </ul>

		<p>에 에릭슨은 모바일 브로드 밴드의 좀 더 진보된 서비스를 위해 Maxis의 서비스를 HSDPA로 업그레이드 예정</p>
Celcom	37.4%	<p>-2006년 수입액:1,700(US\$mn)</p> <p>-일반 전화선 오퍼레이터인 Telekom Malaysia의 자회사</p> <p>-2006년 이용자수가 7.6mn을 넘으며 이용자 수에서도 전체 시장의 35%를 육박</p> <p>-2005년 링깃 3억을 투자하여 클랭 벨리, 페낭, 조호 바루, 말라카와 쿨림 하이테크 파크에 3G 서비스 런칭</p> <p>-2006년 3G 이용자수가 150,000에 달함</p> <p>-2005년 USD 1600만 가치의 계약을 Logica CMG와 맺으므로 Celcom의 5mn 선불제 이용자를 위한 모바일 메세징과 모바일 페이먼트 업그레이드 실행.3G 네트워크 확장사업도 포함됨</p>
DiGi TeleCommunications	18.2%	<p>-2006년 수입액:820(US\$mn)</p> <p>-노르웨이 텔레콤회사인 Telenor에 61%지분이 있는 외국계회사</p> <p>현지 버자야 그룹 (Berjaya Group)이 20%의 지분 소유,19%는 상장됨</p> <p>-말레이시아 최초의 디지털 셀룰러 네트워크 오퍼레이터</p> <p>-해외 사업 확장계획 없음</p> <p>-말레이시아 내 GSM Evolution(EDGE)Technology에 사업의 중심</p> <p>-2004년 시멘스(Siemens) 에릭슨(Ericsson)을 두 번째 EDGE인프라 관련 공급업체로 지정</p> <p>2006년 말 에릭슨의 EDGE 네트워크 업그레이드로 전체 인구의 60%에 달하는 지역을 커버하는 성과를 기대함</p> <p>-말레이시아 정부가 3G 사업자 선정 시 외국계기업이라는 이유로 선정에서 제외</p>

○ 휴대폰 평균 사양

-GSM 방식의 휴대폰 메이커인 노키아(Nokia)나 소니 에릭슨(Sony Ericsson)의 말레이시아 내 시장 점유율은 상기 2개사가 말레이시아 단독으로 시장 점유율을 공시한 것이 아니라 아시아/태평양 지역에 대한 시장 점유율만을 공시하였기 때문에 그 수치를 직접 파악하기에는 어려웠으며 참고로 아시아 태평양 지역의 GSM방식 국가에서의 시장 점유율은 노키아가 18.8% 그리고 소니 에릭슨이 30%의 시장을 점유한다고 밝혔다.

이외에 한국 기업으로는 삼성 전자(Samsung Malaysia Electronics(SME) Sdn Bhd)와 LG 전자(LG Electronics Sdn Bhd)가 틈새시장을 성공적으로 공략함으로써 삼성전자는 전체 시장의 20%를 LG전자는 5%를 점유하고 있다.

현재 삼성전자 무선 전화기 사양 중 가장 인기 있는 제품은 SGH E250으로 링깃 RM 600(한화 180,000원 정도)의 적당한 가격에 External Memory 등의 기능을 갖추고 있어 젊은 층에 인기가 있으며 LG전자의 경우는 Black Label Series인 Chocolate KG 800으로 제품의 고급이미지로 어필하여 현지 시장을 성공적으로 공략하였다.

노키아의 경우에는 Nokia 6288,Nokia N73이 가장 인기 있는 사양이고 소니 에릭슨의 경우에는 Sony Ericsson K800과 Sony Ericsson W810이 현재 인기 있는 사양이다.

-컬러 액정 휴대폰은 전체 휴대폰 이용자의 30%이며 나머지 70%는 아직도 흑백 화면 휴대폰이다.

벨소리 다운로드와 무선 인터넷 서비스 또한 아직은 유아기 단계이기는 하나 점차 확산 추세이다.

현재 각 통신사 별로 500개 정도의 Caller Ringtone을 링깃 RM 3.00선에서 다운로드 받을 수 있으며 일반 Caller Ringtone과 Polyphonic Ringtone이 가능하다.

무선인터넷 서비스의 경우 모바일 बैं킹이나 휴대폰을 이용한 인터넷 이용, 상대방 위치 확인, 주식 시장 정보, 스포츠 뉴스, 각 지역 정보 등의 다양한 서비스를 제공하고 있으나 정보 이용률이 낮은 이유는 사용 요금이 고가인 점이 가장 주요 이유로 정보이용의 보편화를 위해 가격 하향조정이 필요하다

는 의견이 있다.

○ 모바일 인터넷 서비스 정보

-대표적인 현지 모바일 인터넷 서비스 포털로는 Maxis(맥시스)의 일반 모바일 인터넷 서비스 포털인 My Maxis Mobile Portal 그리고 3G 포털인 Maxis3G가 있다.

	My Maxis Mobile Portal	Maxis3G																												
내 용	<ul style="list-style-type: none"> <li>-AP(Wireless Application Protocol)에 접속하여 이용</li> <li>-WAP over GPRS (General Packet Radio Service)</li> <li>-WAP over CSD (Circuit Switched Data)</li> <li>-WAP device를 통해 각종 다양한 서비스를 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-3G를 위한 전문 포털</li> <li>-다양한 고객층의 확보를 위해 데이터 팩키지 (Data Package) 요금제 운영 (3G외에도 GPRS,EDGE도 가능)</li> <li>휴대폰을 모뎀으로 이용하거나, 휴대폰을 통해 맥시스 포털을 이용하지 않고 서비스를 이용하거나 EMO push email이나 Stock Live등의 서비스를 이용하고자하는 층에 유리한 요금 제도</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>월 단위</th> <th>Peak Hour</th> <th>Off Peak Hour</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사용 건수당</td> <td>-</td> <td>1sen/kB</td> <td>0.5sen/kB</td> </tr> <tr> <td>5MB*</td> <td>RM25</td> <td>0.5sen/kB**</td> <td>05.sen/kB**</td> </tr> <tr> <td>Unlimited*</td> <td>RM120</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td colspan="4">*후불 요금제 사용 고객에만 해당</td> </tr> <tr> <td colspan="4">**초과이용료는 5MB이상일시만 적용</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Off Peak Hour-오전 12시~오전 7시</td> </tr> </tbody> </table>		월 단위	Peak Hour	Off Peak Hour	사용 건수당	-	1sen/kB	0.5sen/kB	5MB*	RM25	0.5sen/kB**	05.sen/kB**	Unlimited*	RM120	-	-	*후불 요금제 사용 고객에만 해당				**초과이용료는 5MB이상일시만 적용				Off Peak Hour-오전 12시~오전 7시			
	월 단위	Peak Hour	Off Peak Hour																											
사용 건수당	-	1sen/kB	0.5sen/kB																											
5MB*	RM25	0.5sen/kB**	05.sen/kB**																											
Unlimited*	RM120	-	-																											
*후불 요금제 사용 고객에만 해당																														
**초과이용료는 5MB이상일시만 적용																														
Off Peak Hour-오전 12시~오전 7시																														
콘 텐 츠	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Music Unlimited</li> <li>:Caller Ringtones ,Full Songs Ringtone, True Tune, Wallpaper</li> <li>-Game Zone</li> <li>:MAXGAMES, Game Central Games Multiplayer, Wap Games</li> <li>-TV</li> <li>:Video Live, Sports</li> <li>-Sports Zone</li> <li>:Video on Demand, MMS Alerts SMS Alerts, News &amp; Results</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Music</li> <li>:10000여곡 정도가 제공됨 Ringtones, Caller Ringtones Full Song Download</li> <li>-Games</li> <li>:200여 가지의 게임 제공 Multiplayer Games, Games Zone</li> <li>-TV</li> <li>-Sports</li> <li>:테니스, EPL, 골프, 경기 결과 등이 제공 Video EasyAlerts Barclay's EPL</li> </ul>																												

<p>-Lifestyle :Traffic Check, Travel Food, Entertainment Personal</p> <p>-News&amp;Biz :Headlines, Business Astro News, Finance</p> <p>-Community :Mblog, Chinese Portal Zon Melayu, Indian Portal Islamic Portal, Her Maxis</p> <p>-Movie Mania :Cinema Guide, Movies List Movie News, Movie Stars</p> <p>-Reach Out :Friend Finder, Family Finder MMS Greetings, Voice SMS SMS Email, Mobile Email Traffic Check</p>	<p>Video EasyAlerts Tiger Woods Mania Video EasyAlerts SNTV Video EasyAlerts Golf Majors Video EasyAlerts Tennis GranSlam</p> <p>-Life Style -Biz&amp;News :주식 시세, 경제 관련 뉴스, 글로벌 뉴스 ,현지 뉴스 업데이트, Stock JAVA Application,M-Quotes Video Live-CNN, CNBC Asia Video On Demand-Astro News Nanyang Online</p> <p>-Community :M Blog -Movie Mania -On the Move:교통정보(Traffic Check)-Klang Valley, Penang, Johor Bahru</p>
--	--

-각 서비스 이용료(Maxis3G기준)

서비스	콘텐츠	비용
음악 서비스	Ringtones	RM 2.50-RM4.00 per tune
	Caller Ringtones	RM 2.00-RM 3.00 per tune
	Full Song Download	RM 5.00 per tune
게임 서비스	Multiplayer Games	RM 8.00 for 50 credits
	Games Zone	RM 5.00 and RM 8.00
스포츠 서비스	Video EasyAlerts Barclay's EPL	RM 15.00 per month
	Video EasyAlerts Tiger Woods Mania	RM 10 per month
	Video EasyAlerts SNTV	RM 10.00 per month (30days free trial)
	Video EasyAlerts Golf Majors	RM 10.00 per month
	Video EasyAlerts Tennis Grand Slams	RM 10.00 per month (30days free trial)
	Video EasyAlerts DLGA	RM 10.00 per month
비즈니스	Stock JAVA Application	RM 20.00 per month

서비스		(1month free trial)
	M-Quotes	RM 10.00 per month (1month free trial)
뉴스 서비스	Video Live Package1 -CNN, CNBC Asia	RM 15.00 per month (30days free trial)
	Video Live Package2 -BBC World, Bloomberg	RM 15.00 per month (30days free trial)
	Video On Demand-Astro News	RM 8.00 per month (30days free trial)
	Video EasyAlerts-Nanyang Online	RM 10.00 per month
커뮤니티 서비스	M Blog-22564,2BLOG를 통해 본인의 블로그를 보낼 경우	RM 0.35 per SMS/RM 0.70 per MMS
	M Blog- 웹을 통하여 개인 앨범이나 커뮤니티 블로그로 보낼 경우	RM 0.75 per MMS
영화 서비스	교통 정보 -Klang Valley, Penang, Johor Bahru	RM 10.00 per month (Live Video Feed)
	Remote Surveillance-Camera Package	RM 0.50 per request(Static Image)
		RM 20.00 per month(건당 3분 이내 사용 기준으로 건수에 제한 없음, 데이터 사용료 없음)
		RM 1.00 per request for 3분 이용

-소비자의 서비스 이용도는 아직 시장이 활성화 되어 있지 않지만 모바일 인터넷 서비스 이용으로만 발생한 수익은 2006년 말 전년도 대비 29%성장한 링깃(RM)1억 1,100만에 해당하며 말레이시아 전체 시장의 40%이상의 점유율을 기록하였다.

○ 모바일 게임 다운로드 정보

-다운로드 시 직접 휴대폰으로 게임을 다운로드 받거나 해당 통신사의 홈페이지에서 다운로드 받는 방법 모두 가능하고 선불 요금제(Prepaid)이용 고객은 다운로드 시 바로 휴대폰 구좌에서 해당 이용료가 인출되며 후불 요금제(Postpaid)이용 고객은 서비스 이용 후 해당 이용료가 청구 된다.

○ 모바일 게임 다운로드 TOP 10순위 (2007년 4월말 현재)

	맥시스 (Maxis)			디지 (DiGi)		
	게임명	퍼블리셔	장르	게임명	퍼블리셔	장르
1	Project Gotham Racing Mobile	Glu	스포츠 레이싱	Project Gotham Racing Mobile	Glu	스포츠 레이싱
2	V-Rally 3D	Glu	스포츠 레이싱	V-Rally 3D	Glu	스포츠 레이싱
3	The Fast and The Furious TM-Tokyo	I-Play	레이싱	Penguin Fever	In-Fusio	플랫폼
4	Penguin Fever	In-Fusio	플랫폼	Silver Bullet	Zed	스크린 게임
5	Age of Empires II -Deluxe	In-Fusio	전략 RPG	Age of EmpiresII -Deluxe	In-Fusio	전략 RPG
6	Super K.O Boxing	Glu	복싱	Super K.O Boxing	Glu	복싱
7	Asterix And The Vikings	In-Fusio	카툰	Asterix And The Vikings	In-Fusio	카툰
8	Mid Town Madness 3-3D	In-Fusio	레이싱	Surf the Tube	Zed	스크린 게임
9	Insani-quarium Deluxe	Glu	전략	Mid Town Madness 3-3D	In-Fusio	레이싱
10	Cobra 11	In-Fusio	액션	Cobra 11	In-Fusio	액션

**다. 말레이시아 모바일 게임 소비자 정보**

○ 말레이시아 현지 휴대 전화 보유 및 사용 성향

- 말레이시아에서 가능한 디지털 플랫폼은 012,013,014,016,017,109이며 선불제 그리고 후불제 모두 이용할 수 있다.
- 휴대폰 전체 이용자중 15.9%는 후불제(Postpaid)를 이용하고 있고 나머지 84.1%의 이용자는 선불제(Prepaid)를 이용하고 있다.
- 휴대폰을 이용한 인터넷 서비스 이용자는 전체 사용자의 18.4%의 비중을

차지하였다.

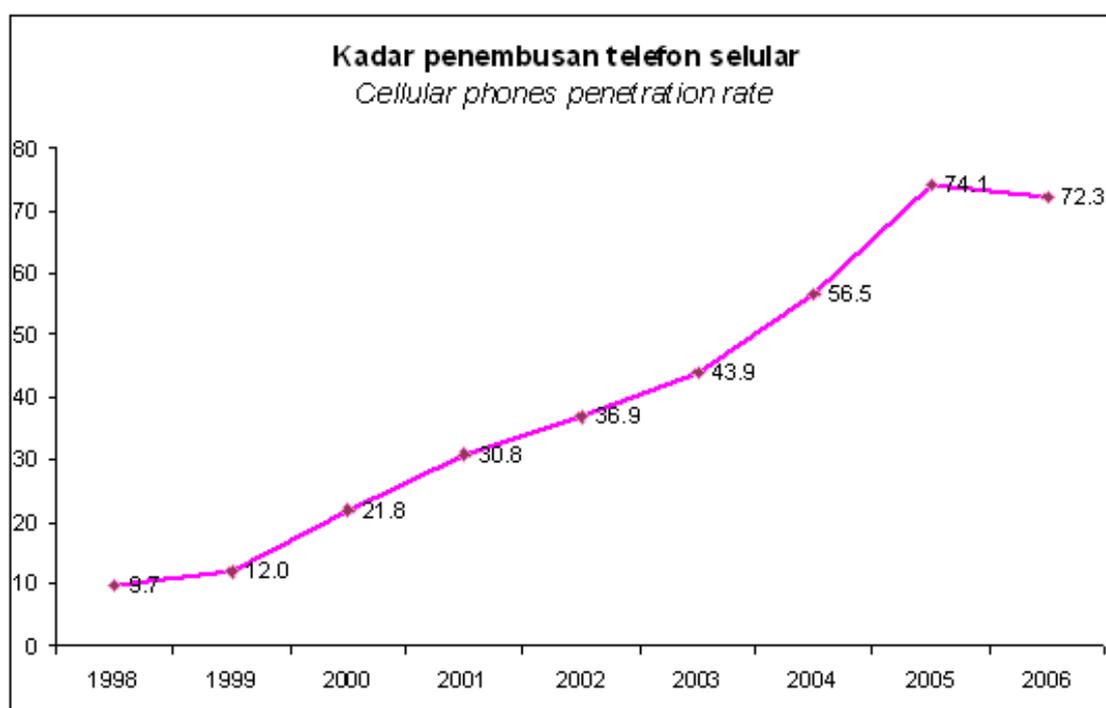
-말레이시아 휴대폰 보급률

2006년 말레이시아 통신/멀티미디어부(MCMC)는 2006년 1월-12월31일까지 모든 선불제(Prepaid) 이용자는 실명으로 이용 번호를 등록하는 규제를 발표하고 2007년 3월 그 결과를 발표하였다.

규제 발표 이전 선불제 이용자들은 별다른 규제 없이 여러 개의 번호를 손쉽게 구입하여 이용하였으나 2007년부터는 선불제 번호 구입 시 반드시 해당 통신회사에 실명으로 그 번호를 등록하게 유도함으로써 과도한 거품 사용을 줄이고 실질적인 이용자의 관리가 가능해졌다고 밝혔다.

18MILI의 이용자중 75%에 해당하는 15,767,087명의 이용자가 등록을 하였고 15%에 해당하는 2,793,913명의 이용번호가 등록되지 않았다.

통신/멀티미디어 부는 이 결과에 대해 동남아시아 국가 중 실질적으로 가장 높은 등록률이라고 밝히며 등록되지 않은 번호는 사용할 수 없도록 번호를 말소 시킬 것이라 확인하였다. 또한 이 등록 규제는 변동 없이 시행하고 이로 정부의 관련 법규시행이나 업계의 향후 사업계획에 있어 도움이 될 것이라고 덧붙였다. 통신/멀티미디어부의 내부 분석에 따르면 매해 성장세를 보이던 전화 이용률이 2006년 말에 갑자기 감소한 이유는 번호 등록제의 마감시기가 다가오면서 여러 개의 번호를 이용하던 고객이 1개나 2개의 번호만을 등록시키고 나머지는 등록하지 않았거나 후불제로 그 사용 방법을 바꾼 것이 주요 이유라고 지적하였다.

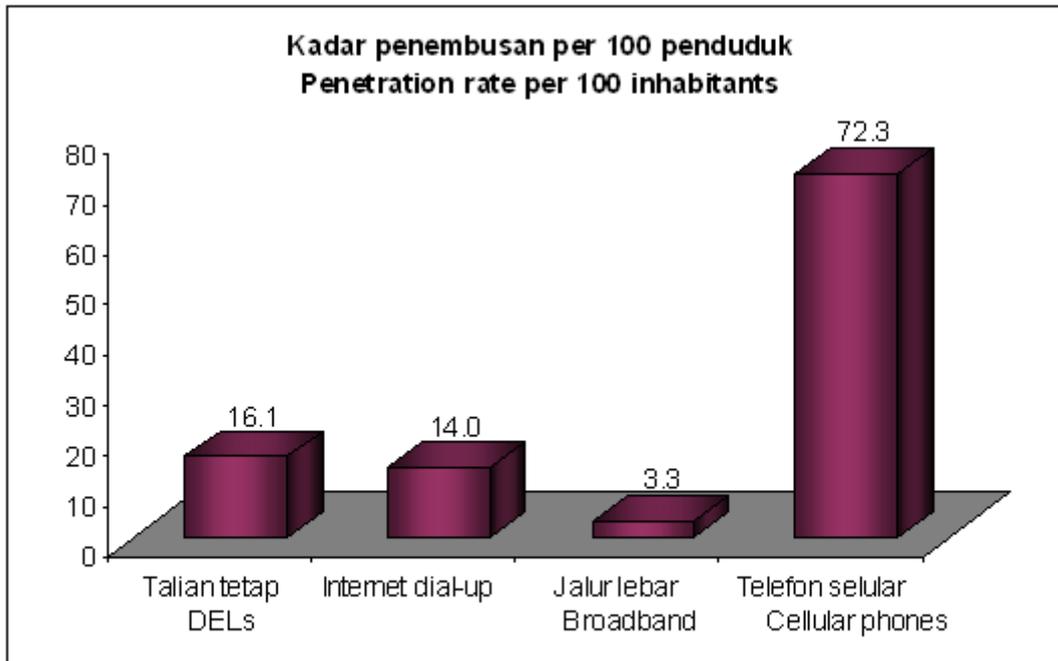


**Telefon selular**  
*Cellular phones*

Tahun	Suku	Pasca bayar	Pra bayar	Jumlah ('000)	Kadar pertumbuhan (%)	Kadar penembusan
2005	1	2,628	13,201	15,829	8.3	60.9
	2	2,787	13,764	16,551	4.6	63.3
	3	2,896	14,655	17,551	6.0	66.8
	4	2,925	16,620	19,545	11.4	74.1
2006	1	2,983	17,607	20,590	5.3	77.7
	2	3,162	18,358	21,520	4.5	80.8
	3	3,292	18,561	21,853	1.5	81.6
	4	3,368	16,096	19,464	-10.9	72.3

Year	Qtr	Postpaid	Prepaid	Total ('000)	Growth rate (%)	Penetration rate
------	-----	----------	---------	--------------	-----------------	------------------



○ 모바일 게임 플레이 성향

-말레이시아 현지 사정도 크게 다르지 않아 모바일 게임은 단순히 시간 때우기의 목적이 대부분이다. 주요 게이머 층은 18세- 25세 전후이 대부분이다.

**라. 외국 업체 모바일게임 진출 정보**

○ 말레이시아 유명 모바일 게임 다운로드 사이트

- <http://www.hotlink.com.my>
- <http://www.gamesunlimited.com.my>
- <http://www.digi.com.my/downloads/games>

○ 한국산 모바일 게임 진출 사례

-한국 모바일 엔터테인먼트 브랜드인 컴투스(Com2uS)는 1998년에 설립된 모바일 게임 전문 개발 업체/퍼블리셔로 말레이시아 시장에는 2000년 맥

시스와 직거래를 시작한 이래 현재 퍼블리셔를 통해 모바일 게임을 공급하는 것으로 조사 되었다.그러나 컴투스와의 직접 확인해 본 결과 한국 퍼블리셔인 와이드더댄(Widertan)과 거래하는 관계로 와이드더댄이 실질적으로 컴투스의 모바일 게임을 말레이시아에 실제로 판매하였는지는 확인하지 않은 상태는 아니라고 하였다.

컴투스측은 직접 그 여부를 확인하지 않은 이유가 말레이시아 시장 환경상 투자에 비해 수익이 상대적으로 미미해 업체 측에서도 한국 측 퍼블리셔에게 판매 후 말레이시아 시장에 어떤 모바일 게임이 말레이시아 시장에 판매가 되었는지 확인해 본적은 없다고 한다.

그동안 공식적으로 말레이시아 시장에 판매된 모바일 게임은 총 10여개라고 하며 이미 위에서 언급하였듯이 이 경우 한국 개발사/한국 퍼블리셔/말레이시아 퍼블리셔/말레이시아 이동통신사의 구조로 인해 한국 개발사의 게임이 실질적으로 이동통신사에 판매가 되었는지 조차도 정확히 파악이 안 되는 상황이어서 한국 업체 진출 사례의 정확한 분석과 계약 조건 등은 파악하기가 어려웠다.

-역시 한국 모바일 게임 개발 업체인 지오 인터랙티브 역시 말레이시아 시장 진출을 꾀하였으나 해외 투자비는 다른 지역과 동일하나 수익성이 적고 한국산 모바일 게임의 수준이 현지 휴대폰 사양과는 괴리가 있었다는 점 그리고 지오 인터랙티브의 주요 바이어가 미국과 유럽업체이기 때문에 말레이시아 시장 개척보다는 주요 마켓에 총력을 두었다는 설명이 있었다.

-드림코러스는 현재 말레이시아 대표이동통신 3사중 Celcom의 MCP(Main Contents Provider)로 모바일 게임 부분은 아니지만 현지에 킬러링(Ring Back Tone)서비스를 공급하여 110만 이용자를 확보한 성공사례라 할 수 있다.2004년 말레이시아의 시장성과 이를 교두보로 동남아시아 지역에까지 사업영역을 확장하기 시작하였으며 킬러링 서비스의 성공으로 모바일게임영역 등의 다른 모바일 콘텐츠로의 사업 기회 확장을 꾀하고 있다.

드림 코러스의 백승렬 대표는 IT와 콘텐츠 관련 업계가 말레이시아에서 당면한 문제는 시장 자체의 영세성과 중국계/인도계/말레이계등으로의 분할화가 가장 큰 단점이라 지적하고 또한 선진국에 대한 정보 흡수력이 타국에 비해

높은 점도 항상 긍정적으로만 작용하는 것은 아니라고 설명 하였다.이런 이유에 시장성은 영세하나 요구 조건이 높아 사업 진행에 과다한 In-Put이 요구된다고 밝혔다. 그러나 백 대표는 이러한 조건에서도 드림 코러스가 성공할 수 있었던 이유는 Celcom과의 비즈니스를 투자자(유엔젤)와 함께 운영 투자인 관점에서 비즈니스 모델로 삼았고 현지 사정을 충분히 이해하고 현지 투자 (법인)방식을 취한 것이 성공의 열쇠라 하였다.

자국 산업을 육성하려는 말레이시아 정부의 의도에 맞게 한국 지분/말레이시아 지분 50/50으로 구성 하였으며 이런 현지화 /토착화로 인해 말레이시아에서 사업의 기회를 얻기가 용이하였다 설명 하였다.

제품의 성격상 B2B, B2G에 주력을 하는 것이 효율적이고 한국에서는 투자 모델의 계기로 투자를 확보 하는 것이 용이하다고 하였다.

그러나 2004년 사업 개시 당시와는 다르게 현지 기업들의 한국제품에 대한 호감도가 높아졌다는 것이 주목할 만한 변화라 할 수 있다고 하였다.

입찰시 총 18개 업체 중 15개 업체가 한국 업체였을 만큼 이미 말레이시아 대한 관심이 높았었고 이 치열한 경쟁에서 드림 코러스가 Celcom의 당당한 MCP가 되었다.

현재 엔지니어 13명을 포함한 총 28명월 직원을 두고 있다.

주요 투자자인 한국의 모바일 솔루션 서비스 업체인 유엔젤은 2004년 말레이시아 컨텐츠 서비스 제공을 위한 투자 및 수익 모델 확보를 위해 수익분배 방식 투자 형식(투자+ 시스템 구입까지)으로 드림 코러스에 USD 150만(한화 17억 상당)달러를 3년(Commercial Launching,2004.08-2007.08)+ 3년기한 변동 가능성))으로 투자하였다.

110만의 말레이시아의 가입자를 확보한 드림코러스의 컬러링 서비스는 Celcom이 수익 배분 투자를 요구함으로써 월정비는 50(드림 코러스)/50(Celcom) 그리고 컨텐츠 다운로드는 70(드림 코러스)/30(Celcom)의 형식으로 배분하게 되며 드림 코러스와 투자자인 유엔젤과의 수익 분배 방식은 유엔젤이 월정비 수익의 40%를 분배받는 조건으로 되어 있다.

현재 Celcom과 다른 컨텐츠 공급을 조건으로 가입자 프로모션을 기획중이다

-조사 중 업체들이나 현지 게임 전문가들의 주요 의견은 한국뿐만 아니라 외국 기업들이 당면한 상황이 투자비와 가용비를 포함한 전체 사업비를 TURN OVER하는데 장기간이 소요된다는 점과 말레이시아 모바일 게임 시장이 빠르게 성장하고 있고 향후 그 사업의 기회가 많은 것은 사실이나 아직도 모바일 게임 인구가 투자비나, 환율 이슈 등의 과제를 해결할 수 있을 만큼의 시장 규모가 형성이 안되어 있다는 점이 한국 기업들이 투자하리를 꺼리는 주요 이유 중의 하나라고 한다. 또한 한국 모바일 게임이 CDMA방식에 호환되지만 말레이시아가 유럽식인 GSM 방식을 사용하기 때문에 GSM으로 호환시 실질적으로 그 안정성이 검증이 안 되었다는 분위기등에서 기업들이 사업의 가능성보다는 현실성에 그 중점을 두는 비중이 크다.

또한 내부적으로는 게임 등의 콘텐츠의 주요 이용층이 경제 활동을 하지 않는다는 점을 감안하면 서비스 이용료가 고가인 점도 문제로 대두되고 있다.

자료원: 1.Maxis Communication Berhard

Level 18, Menara Maxis, KLCC ,KL 50088

T)+ 603 2330 7000

[www.maxis.com.my](http://www.maxis.com.my)

[www.hotlink.com.my](http://www.hotlink.com.my)

2.Ozura Mobile -[www.ozura.com](http://www.ozura.com)

3.Business Monitor International Ltd

Malaysia Telecommunication Report Q3 2006 Including 5 year industry forecasts:Part of BMI'S Industry Survey&Forecasts Series

4.DiGi Telecommunications

Lot 30 Jalan Delima 1/3 Subang Hi-Tech Industrial Park

Shah alam Selangor 40000

T)+ 603 5721 1800

[www.digi.com.my](http://www.digi.com.my)

5.Celcom

20/F, Menara Celcom 161B Jalan Ampang KL 50450

T)+ 603 262 3900

[www.celcom.com.my](http://www.celcom.com.my)

6. MDEC Innovation Center (MSC Headquarters)

Industry Development

2360 Persiaran APEC

63000 Cyberjaya, Selangor, Malaysia

Tel : 1-800-88-8338

7. Malaysian Communications and Multimedia Commission

Contents Department

T)03-8688-8000

Mr. Mohd Faizal Azizan

8. Hand Phone Users Survey 2006

: Published by Malaysian Communications and Multimedia  
Commission

T)03-8688-8000

9. Samsung Malaysia Electronics (SME) Sdn Bhd

T)03-2263-6600, 03-8026-7188

10. LG Electronics Malaysia

Marketing Dept for Mobile Division

Mr. Melvin

T)03-7491-2888

11. 컴투스 (Com2Us Corporation)

10Fl, A-dong, SK Twintech Building, 345-9, Gasan-dong,  
Geumcheon-gu, Seoul

T)02-6292-6000

해외 영업부-박수현 팀장

12. 지오 인터랙티브 (Zio Interactive, Inc)

T)02-3218-8280

이승일씨

13. 드림 코러스 (Dream Chorus Sdn Bhd)

Mr.Eric Baek-CEO

T)03-2171-2181

<http://www.dreamchorus.com.my>

14.Encik.Adelina Iskandar

Head of Corporate Communications

MCMC(Malaysian Communications and Multimedia Commission

T)03-8688-8256

F)03-8688-1007