

# ASEAN Talks

아세안 토크

Vol. 2018-02

## Malaysia's Potential to Become an ASEAN Gaming Hub

말레이시아, 아세안 게임시장 허브로서의 가능성은?

Park So-hyun, Assistant Officer, Trade and Investment Unit



*ASEAN Talks* Volume 2018-02

© ASEAN-Korea Centre, 2018

Published by ASEAN-Korea Centre

Address: 8<sup>th</sup> fl., Sejong-daero, Jung-gu, Seoul, Republic of Korea

Tel.: 02-2287-1143

E-mail: [aseantalks@aseankorea.org](mailto:aseantalks@aseankorea.org)

Website: [www.aseankorea.org](http://www.aseankorea.org)

ISSN (printed): 2586-6753

ISSN (online): 2586-6842

Edited by: Lee Su-ji, Hwang Ji-seon, Ha Chae-kyoun, Kim Hyun-ji

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or distributed in any form or by any means, without the consent of the ASEAN-Korea Centre. Enquiries concerning reproduction should be sent to the ASEAN-Korea Centre.

The publisher does not guarantee the accuracy of the data included in this publication and accepts no responsibility for any consequence of their use. The responsibility for facts and opinions in this publication rests exclusively with the authors.

## ASEAN-Korea Centre

The ASEAN-Korea Centre is an intergovernmental organization mandated to promote economic and socio-cultural cooperation between the ASEAN Member States and Korea. It was officially inaugurated on 13 March 2009, the year that marked the 20<sup>th</sup> Anniversary of the Dialogue Partnership between ASEAN and Korea.

# ASEAN Talks

## Aims and Scope

ASEAN Talks is a monthly publication produced by the ASEAN-Korea Centre, aiming to provide better understanding on ASEAN for its readers both in and out of Korea.

ASEAN Talks features articles written by staff members of the Centre. We hope to contribute to bringing ASEAN and Korea closer together by providing articles on topics including, but not limited to: ASEAN-Korea relations, ASEAN economy, society, and culture. For any questions or comments regarding the contents, please send an e-mail to [aseantalks@aseankorea.org](mailto:aseantalks@aseankorea.org).

## 목적 및 범위

본 보고서는 한-아세안센터에 의해 발간되었습니다. ASEAN Talks는 한-아세안 관계, 아세안 경제, 사회, 문화 등의 주제를 다룬 한-아세안센터 직원들의 글을 통해 국내·외 독자들에게 아세안에 대한 이슈 및 현안을 제시하고, 아세안에 대한 이해를 높이고자 매달 발간되고 있습니다.

게재된 내용에 대한 문의사항은 [aseantalks@aseankorea.org](mailto:aseantalks@aseankorea.org)로 보내주시기 바랍니다.

## Contents

Malaysia's Potential to Become an ASEAN Gaming Hub

Pg. 1

말레이시아는 아세안 게임산업의 리더가 될 수 있을까?

Pg. 8



Ms. Park So-hyun  
Assistant Officer at Trade and Investment Unit

---



# Malaysia's Potential to Become an ASEAN Gaming Hub

Park So-hyun, Assistant Officer  
Trade and Investment Unit

## Abstract

The Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) is at a critical juncture vis-a-vis the digital economy. ASEAN member states attempt to promote the gaming industry as a way of speeding up the transition towards a digital economy. Global attention has been drawn to ASEAN gaming industry ever since Sea Ltd., the Singapore-based unicorn game start-up company (formerly known as Garena) was listed on the New York Stock Exchange in 2017. In particular, the Malaysian government has selected the gaming industry as its next economic growth engine and has intensified its effort to promote it. In February 2018, the ASEAN-Korea Centre held trade facilitation workshops for Malaysian MSMEs on the digital content industry in Kuala Lumpur, Malaysia, and explored opportunities for further cooperation between the two countries in the gaming industry. Malaysia's competitive labor force, together with its business-friendly policies, relatively well-developed infrastructure, strategic geographic location, and cultural diversity have enabled Malaysia to be a strategic foothold to expand further into ASEAN markets. This report aims to give an overview of the Malaysian gaming industry and the Malaysian government's policies and strategies promoting the industry. It further highlights Malaysia's potential to become an ASEAN gaming hub.



## **Why did Streamline Studio choose Malaysia over Singapore?**

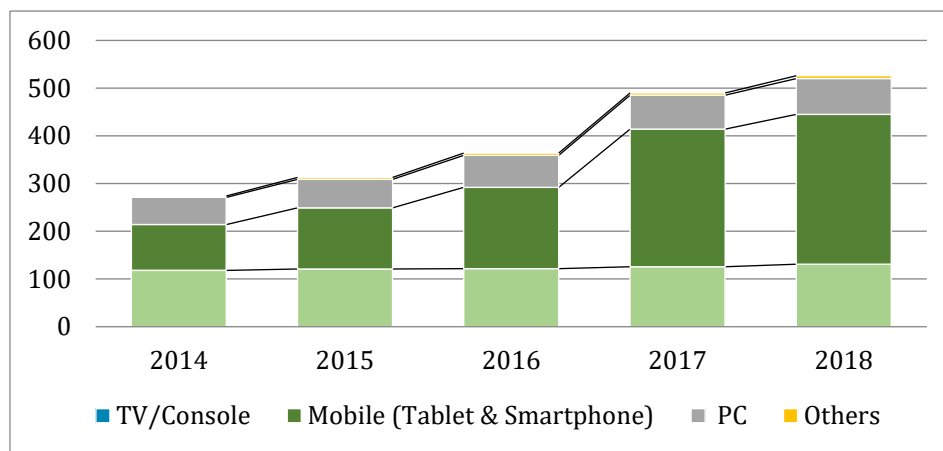
Streamline Studio, one of the leading game developers in Malaysia, originally started its business in the U.S. and moved to Amsterdam, Netherlands in 2001. When the global financial crisis hit the European economies, the company moved its headquarters to Kuala Lumpur, Malaysia in 2011 to explore new business opportunities. Since Streamline Studio relocated its headquarters, the company has developed games of its own, co-developed with major game companies, and provided services throughout ASEAN region.

Streamline Studio originally considered Singapore as its test bed for ASEAN game market, but ultimately Malaysia became their choice. Co-founder Stefan Baier attributed this to Malaysia's multi-skilled labor forces with a high rate of English proficiency, the Malaysian government's various incentives towards foreign investors, and Malaysia's relatively well-developed infrastructure. Malaysia's strategic location being at the center of six of ASEAN's largest game markets (Vietnam, Indonesia, Thailand, Singapore, Philippines, Malaysia) is another important factor. Furthermore, the fact that Malaysia is one of the fastest growing gaming market in the world, and its competitive labor and rental costs compared to Singapore, and has a multicultural and multi-ethnic society were all additional factors that influenced Streamline Studio to move to Malaysia.

## **Malaysia, the third largest games market in ASEAN**

Despite its relatively small population, Malaysia has a sizable and fast-growing game market. In 2017, Malaysia's game market volume increased by 16.3% year-on-year to a total of \$587 million, and this was ranked third in ASEAN after Indonesia and Thailand. The app-based mobile game market is expanding rapidly and it is taking the market share over PC and console game, mostly due to the growing Internet access and smartphone penetration rate. Malaysian mobile game market volume is expected to grow at a 7.4% compound annual growth rate (CAGR) from \$288 million in 2017 to \$384 million in 2020 (Statista, 2018).

**[Figure 1. Game market revenues per segment in Malaysia from 2014 to 2018  
(in millions of USD)]**

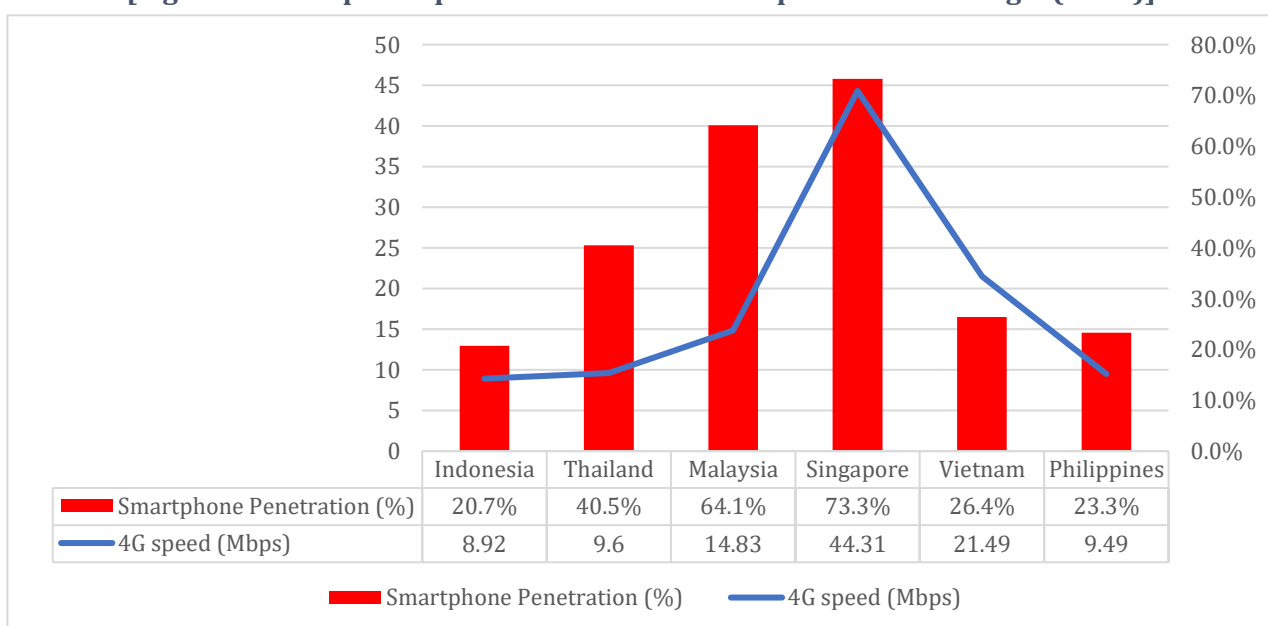


Source: Adapted from Newzoo (2017) and Statista (2018) data

### Malaysia has the second highest smartphone penetration rate and the third fastest 4G speeds in ASEAN

Figure 2 shows the smartphone penetration rates and 4G speeds of the six largest game markets in ASEAN. In 2017, smartphone penetration rate in Malaysia is estimated to be 62% which is the second highest in ASEAN after Singapore (Newzoo, 2017). According to OpenSignal’s findings, 4G mobile networks are available almost everywhere in Malaysia with average speeds of 14.83Mbps, making it the third fastest in ASEAN after Singapore and Vietnam.

**[Figure 2. Smartphone penetration rate and 4G speed in ASEAN big 6 (2017)]**



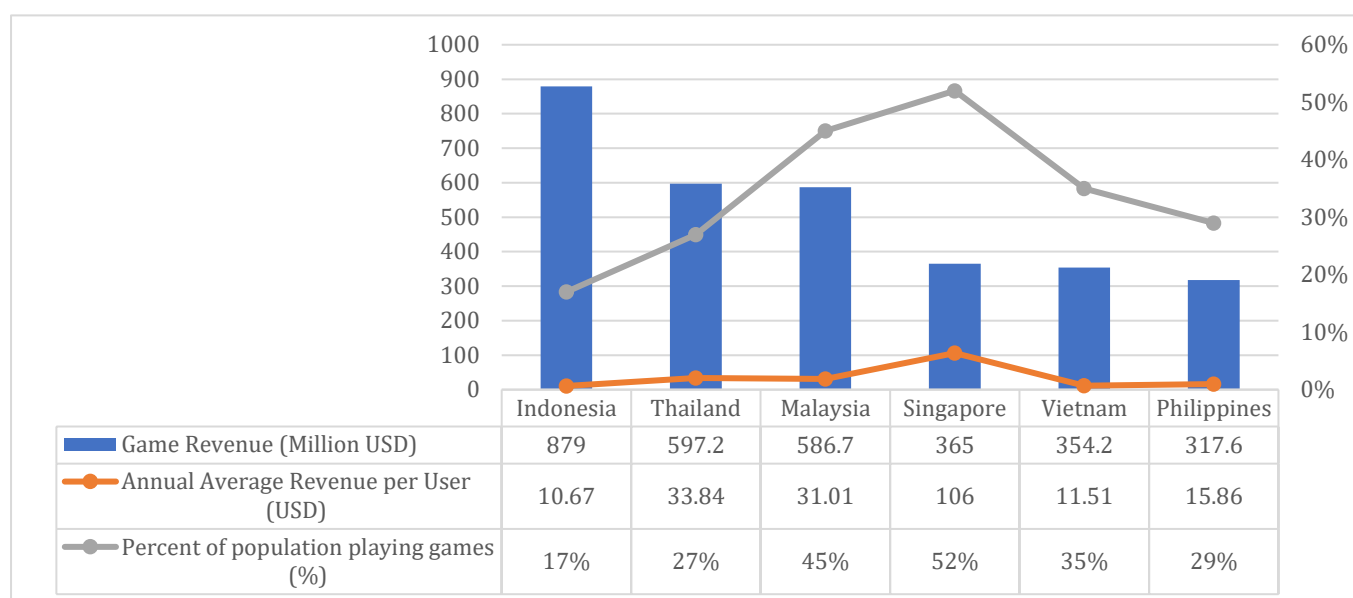
Source: Adapted from Newzoo (2017), Statista (2018), and OpenSignal (2018) data



## Almost half of Malaysia’s population play games

Figure 3 shows the revenue of game industry, the percentage of population who play games and the annual average spending per gamer of the six largest game markets in ASEAN. 14 million people, representing 45% of the total population, are playing games in Malaysia (Newzoo, 2017). Figure 3 indicates that gamers in Malaysia are third biggest spender on mobile games in ASEAN with \$31.01 of average revenue per user (ARPU) (Statista, 2018). Considering fast-growing smart phone penetration rate and increase in the number of mobile gamers, the mobile game market profitability is expected to grow in the coming years.

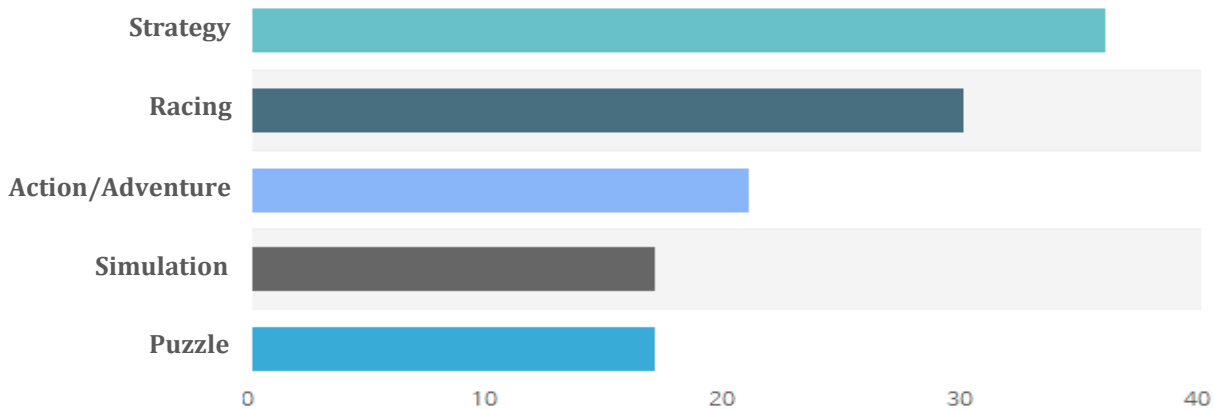
[Figure 3. Game revenue, percentage of the game-playing population, and annual average revenue per user (ARPU) in ASEAN big 6]



Source: Adapted from Newzoo (2017), Statista (2018) data

As categorized by Newzoo, a provider of market intelligence on global games, among five game categories – strategy, racing, action/adventure, simulation, and puzzle – strategy games are the most popular in Malaysia (36%) followed by racing games (30%). As Figure 4 demonstrates, action/adventure games are the third most popular genre with 21%, followed by simulation and puzzle games (Newzoo, 2016). As of March 2018, the most downloaded game in Malaysia on Google Play and the Apple App Store was Mobile Legends: Bang Bang, a multiplayer online battle arena, a sub-genre of strategy game published by Chinese game developer Shanghai Moonton (Apptweak, 2018).

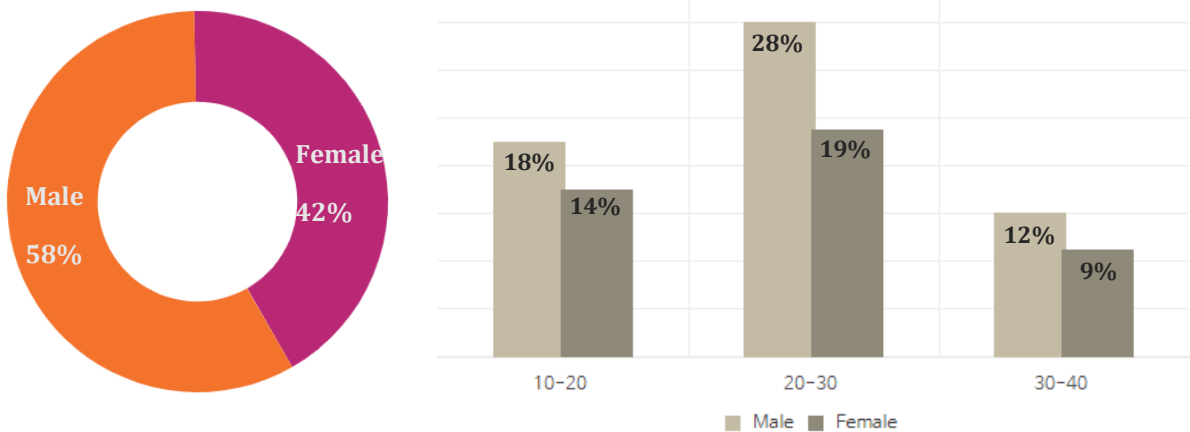
[Figure 4. Top 5 game genres on mobile in Malaysia, %]



Source: Newzoo (2016)

Figure 5 indicates, among Malaysia’s gamers, 42% are women, and the remaining 58% are men. Women prefer puzzle games, while men prefer strategy games, based on Newzoo data. The majority (47%) of the game-playing population is aged between 21 and 35 (Statista, 2018).

[Figure 5. Distribution of gamers by gender and age in Malaysia in 2017]



Source: Statista (2018)

## The gaming industry as Malaysia’s new engine of economic growth

The Malaysian government is providing a wide range of policy tools to promote the gaming industry as the new engine of economic growth (Malaysia Digital Economy Corporation [MDEC], 2018). In order to position Malaysia as the worldwide test bed and





ASEAN hub for game development, Malaysian government has tried to attract foreign companies to set up business in Malaysia through deregulation, subsidies, and tax incentives. Malaysia launched the Multimedia Super Corridor (MSC Malaysia), a special economic zone, to transform the country into a developed nation by 2020 (MSC Malaysia, 2018). Local and foreign companies permitted into MSC Malaysia can get MSC Malaysia status and access to a number of benefits under the Bill of Guarantees. Malaysian-based start-ups and small and medium enterprises (SMEs) including Streamline Studio, are developing and expanding their businesses through the MSC Malaysia program.

In 2017, Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) together with UOA Holdings launched Level Up Inc., a 6,000-square-foot game production hub in Bangsar South, to transform Malaysia into the regional game hub of Southeast Asia (MDEC, 2016). Level Up Inc. provides a wide range of supports such as co-working spaces, cloud services, technical support, expert mentoring etc. (MDEC, 2018). One of the success stories of Level Up Inc is Magnus Games Studio, an up-and-coming game developer, who recently signed a worldwide publishing agreement of its game Re:Legend with Italian-based game publisher and distributor, 505 Games S.p.A. Re:Legend will be distributed globally through Steam, a digital gaming platform (MDEC, 2018).

Meanwhile, Malaysian government also set up “eSports Malaysia”, a governing body of eSports in Malaysia and launched the 1st ASEAN Games for eSports 2016 Tournament with \$25.6 million in prizes as part of the effort to promote the gaming industry (“Future of eSports,” 2018).

Every year the MDEC hosts Level Up KL, the largest international game exhibition in Southeast Asia, in order for ASEAN game developers to showcase their products to international buyers. Also, Malaysian government has devoted its efforts to foster young talent in the gaming industry. In February 2017, eSports Malaysia together with Asia Pacific University of Technology and Innovation, officially established the “eSports Academy”, Malaysia’s first institution for game development (Maulana, 2017). Together with KDU University College, MDEC also launched the “Level Up at School” program, a game development courses for secondary school students to nurture talented engineers in the game industry.

[Table 1. MSC Malaysia Status]

Eligibility	<ul style="list-style-type: none"> <li>Local or foreign provider of IT/multimedia products and services</li> </ul>
Financial incentives	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pioneer Stats (PS), 100% tax exemption for up to 10 years</li> <li>Investment tax allowance (ITA) for up to five years</li> <li>Duty-free import of multimedia equipment (DFI)</li> </ul>
R&D grants	<ul style="list-style-type: none"> <li>Companies with at least 51% Malaysian shareholding are eligible for R&amp;D grants (up to 1.2 million RM per project)</li> </ul>
Other benefits	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprehensive framework of cyber law for intellectual property (IP) protection</li> <li>No Internet censorship</li> <li>Expert mentoring</li> </ul>
To apply for MSC Status	<ul style="list-style-type: none"> <li>Applications should be submitted directly to MDEC</li> </ul>

Sources: MIDA (2013), MDEC (2018)

## Conclusion

Although the Malaysian gaming industry is still in the relatively early stage of development, Malaysia has a competitive workforce for the gaming industry. Malaysian game developers have accumulated knowledge and experiences from outsourcing cooperation with global game companies such as Sony and have skilled English-speaking workers with diverse cultural backgrounds. Furthermore, Malaysia's strategic location and cultural connectivity to other ASEAN countries, low cost of doing business, well-developed IT infrastructure, competitive labor force, and relatively large domestic market have transformed Malaysia into a good springboard for ASEAN game market. Also, Malaysian government's effort to make business-friendly environment is the most important factor that has made Malaysia a prime investment destination. With such advantages, Malaysia has much potential to become a gaming hub in ASEAN, and for Korean start-ups and companies, Malaysia could be a strategic foothold to expand further into ASEAN markets.



# 말레이시아, 아세안 게임시장 허브로서의 가능성은?

박소현 무역투자국 담당관

## 요약

게임 산업은 디지털경제로의 전환을 추진하고 있는 아세안에서 가장 주목 받고 있는 산업 중 하나이다. 싱가포르 유니콘(기업 가치가 10 억 달러 이상인 비 상장 스타트업) 게임 업체 씨(Sea Ltd.) 는 2017 년 아세안 게임사 최초로 뉴욕증시에 상장되며 아세안 게임산업에 대한 이목을 집중시켰다. 여기에 말레이시아는 게임산업을 차세대 핵심 성장동력 산업의 하나로 선정하고 본격 육성에 나서고 있다. 2018 년 2 월, 한-아세안센터는 말레이시아 쿠알라룸푸르에서 한국과 말레이시아간 디지털 콘텐츠(게임, 애니메이션/캐릭터) 분야 무역활성화 워크숍 및 상담회를 개최하여 게임산업분야에서 양국간 협력 가능성을 확인했다. 말레이시아는 비교적 저렴한 물가, 풍부한 인적자원, 게임 산업에 대한 정부의 적극적 육성 의지 및 지원, 안정적 IT 인프라, 지리적 이점 및 문화적 다양성 등을 보유하고 있어 아세안 시장 진출을 추진하고 있는 한국 게임 기업 및 스타트업이 주목해야 할 시장이다. 이에 본 글은 말레이시아 게임 산업 동향 및 정부 진흥책을 소개하고, 말레이시아의 아세안 게임시장 허브로서의 가능성에 대해 살펴보고자 한다.

## Streamline Studio 가 말레이시아로 간 까닭은?

말레이시아 대표 게임 개발사중의 하나인 스트림라인 스튜디오(Streamline Studio)는 미국에서 설립된 기업으로, 2001 년 유럽 게임시장 진출을 위해 네덜란드 암스테르담으로 본사를 이전했다. 이후 유럽 게임시장 상황이 악화되자 대안으로 아시아 시장 진출을 위해 2011 년 말레이시아로 본사를 이전했다. 스트림라인 스튜디오는 현재 자체 게임 개발 및 글로벌 게임 개발사 들과의 협업을 통해, 말레이시아를 중심으로 아세안 지역으로의 시장 확대에 매진하고 있다.

스트림라인 스튜디오는 당초 아세안 게임시장의 테스트베드로 싱가포르를 고려했지만 결국 말레이시아로 최종 결정했다. 공동대표 Stefan Baier 는 그 이유를 영어를 자유롭게 구사하는 게임분야의 숙련기술인력, 정부의 적극적 행정 지원 및 세제혜택, 잘 갖춰진 현지 인프라, 말레이시아 게임시장 자체의 성장잠재력 등을 들고 있다. 여기에 전 세계에서 가장 빠르게 성장하는 게임시장인 빅 6 국(베트남, 인도네시아, 태국, 싱가포르, 필리핀, 말레이시아)의 중심부에 위치한 지리적 이점, 싱가포르보다 저렴한 인건비 및 주택 임차료 그리고 여러 민족 및 문화가 균형을 이루어 공존하는 다문화 국가로 이뤄진 점도 유리하게 작용했다.

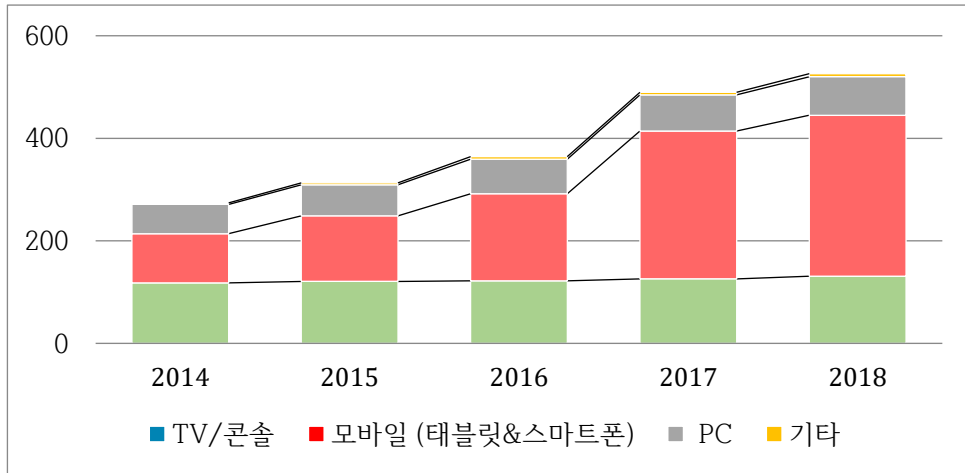
## 아세안 3 위 게임시장 말레이시아

말레이시아는 인구 규모에 비해 상대적으로 큰 게임 시장 규모를 형성하고 있으며 성장률 또한 높다. 글로벌 게임산업 시장 조사기관 뉴주(Newzoo)가 추산한 2017 년 말레이시아 게임시장 규모는 전년 대비 16.3% 증가한 5 억 8,700 만 달러로, 인도네시아, 태국에 이어 아세안에서 세번째로 크다 (그림 1, 그림 3 참조). 말레이시아 게임시장은 글로벌 시장의 추세에 발맞춰 PC 게임에서 앱 기반의 모바일게임으로 빠르게 전환되고 있으며 이 같은 변화는 스마트폰 보급 확대 및 무제한 데이터 서비스 증가로부터 기인하고 있다. 2017 년 말레이시아 모바일 게임시장 규모는 말레이시아 전체 게임 매출액의 절반을 상회하는 미화 2 억 8,800 만 달러로 추산되며 향후 2022 년까지 연평균 7.4%의 성장률을 기록, 총 3 억 8,400 만 달러에 이를 것으로 전망된다 (Statista, 2018).



[그림 1. 말레이시아 게임시장 규모 변화(2014 - 2018)]

(단위, 백만달러)

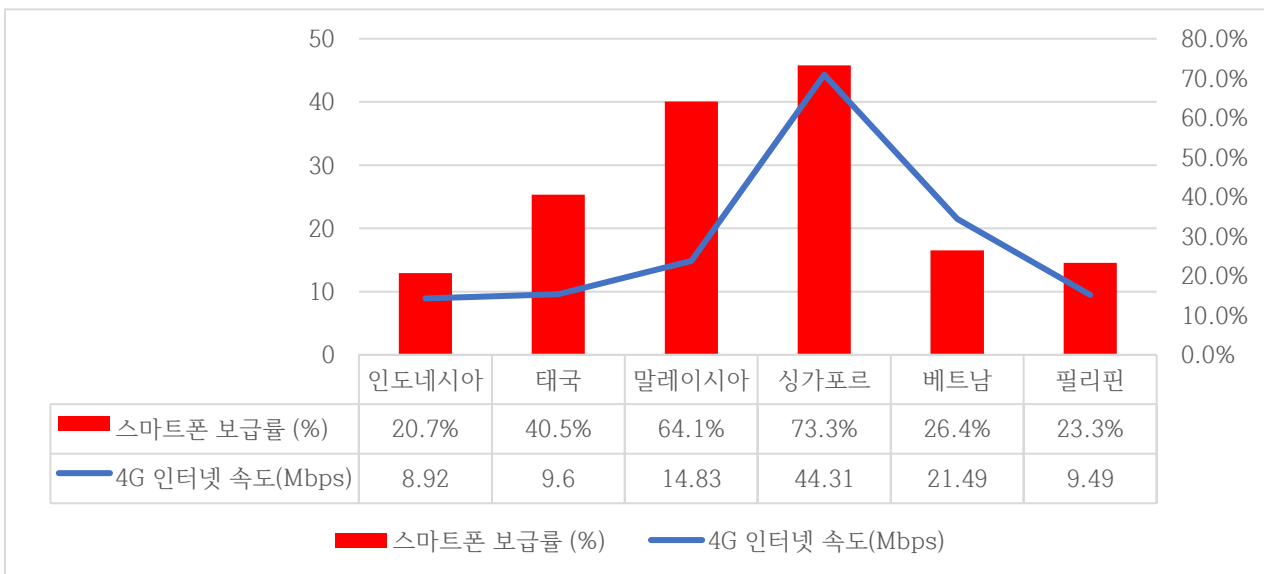


출처: Newzoo (2017), Statista (2018)(저자 일부 수정)

## 높은 스마트폰 보급률 및 말레이시아 전역에 보급 된 4G 네트워크

말레이시아는 인프라에서 다른 아세안 국가에 비해 뛰어난 강점을 가진다. 2017 년 기준 말레이시아 스마트폰 보급률은 64.1%로 싱가포르에 이어 아세안에서 두번째로 높은 스마트폰 비율을 자랑한다 (Newzoo, 2017). 무선 네트워크 시장조사 기관 오픈시그널(OpenSignal)에 따르면, 말레이시아 전역에 걸쳐 4G 모바일 통신 네트워크 망이 구축되어 있으며 평균 속도는 14.83 Mbps 로 싱가포르, 베트남에 이어 아세안에서 세번째로 빠른 편이다(그림 2 참조).

[그림 2. 아세안 주요국 스마트폰 보급률 및 4G 인터넷 속도(2017)]

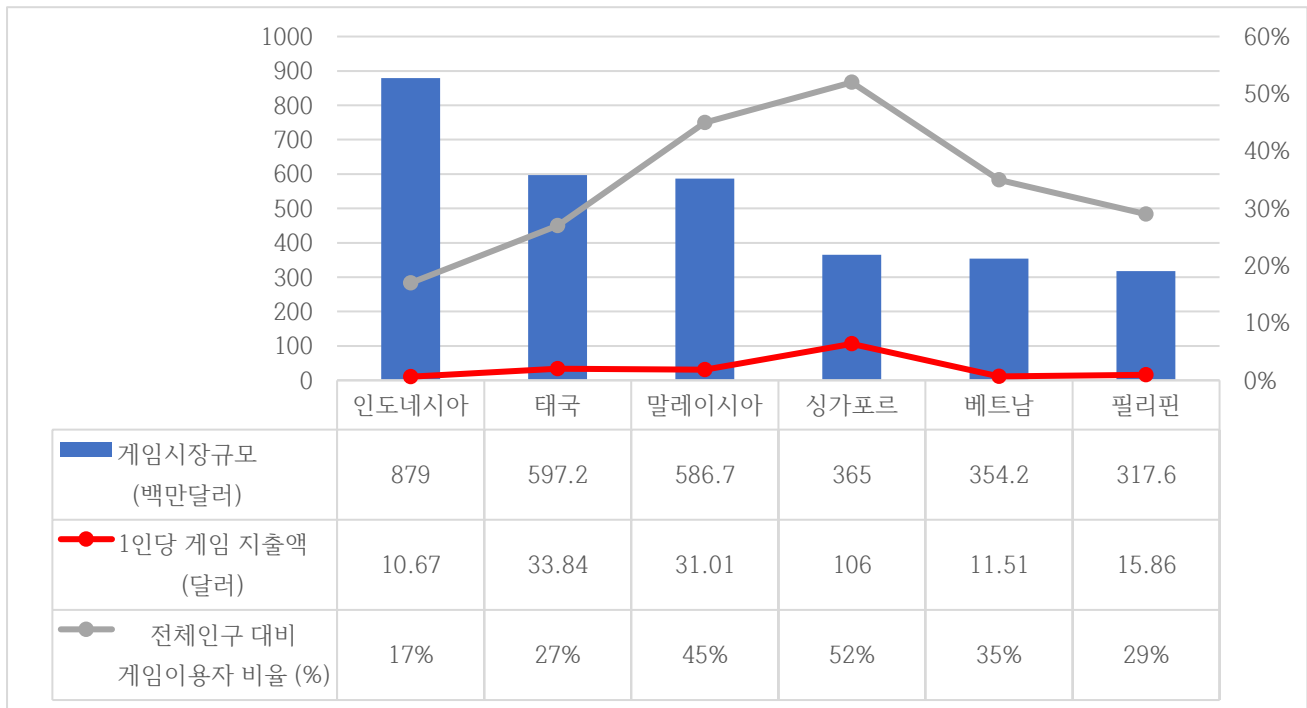


출처: Newzoo (2017), Statista (2017), OpenSignal (2018)(저자 일부 수정)

## 전체인구 절반 가량이 게임 즐기고 게임 소비에도 적극적

말레이시아 전체 인구 대비 게임 인구가 많고, 소비 시장이 지속적으로 커지고 있다는 점도 큰 강점이다. 말레이시아의 게임인구는 총인구 3,120 만명 중 1,400 만명으로 전체 인구의 약 45%를 차지하고 있다 (Newzoo, 2017). 이는 아세안에서 싱가포르에 이어 두번째로 높은 수치이다. 게다가 1 인당 게임 매출액도 높아 2017 년 말레이시아의 모바일게임 이용자 1 명당 게임에 소비한 금액(Average Revenue per User: ARPU)은 31 달러로, 아세안 빅 6 게임시장에서 싱가포르, 태국 다음으로 높은 3 위를 기록하고 있다 (Statista 2018). 말레이시아 스마트폰 보급률은 꾸준한 증가 추세를 보이고 있으며, 이와 더불어 모바일 게임을 즐기는 유저도 확대될 전망이어서 향후 모바일 게임 수익성은 더욱 좋아질 것으로 예상된다.

[그림 3. 말레이시아 모바일게임 사용자 분포 및 운영체제별 시장점유율]

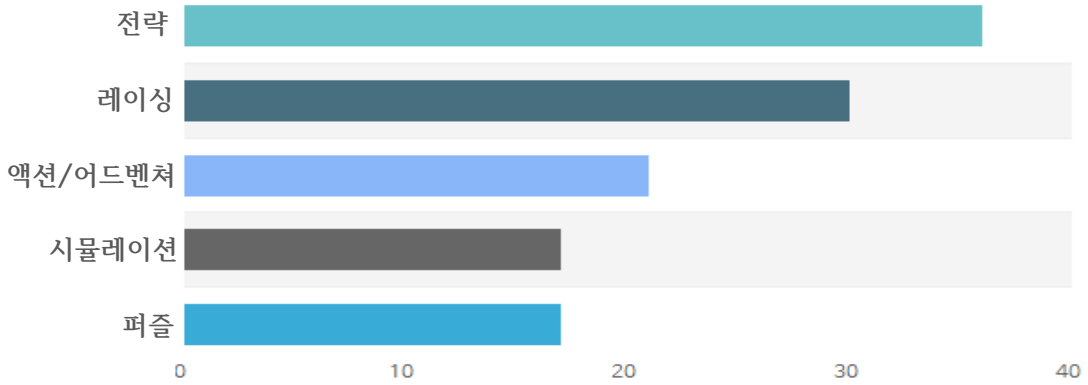


출처: Newzoo (2017), Statista (2018)

장르별로 살펴보면, 여러 명이 스스로 전략을 선택하며 실시간으로 맞붙는 전략 게임이 가장 높은 시장 점유율을 보이고 있으며 경쟁상대와 스피드를 겨루는 레이싱 게임, 스토리에 따라 캐릭터를 움직이는 액션/어드벤처 게임 순이다 (Newzoo, 2016). 2018 년 3 월 기준, 말레이시아 구글 플레이 및 애플 앱스토어 게임 순위 분석 결과, 모바일 게임 1 위는 전략게임의 하부 장르로, 가상의 무대에서 여러 명이 실시간으로 팀을 이뤄 전투를 벌이는 모바일 레전드: 뱅뱅(Mobile Legend: Bang Bang) 이다 (Apptweak, 2018).



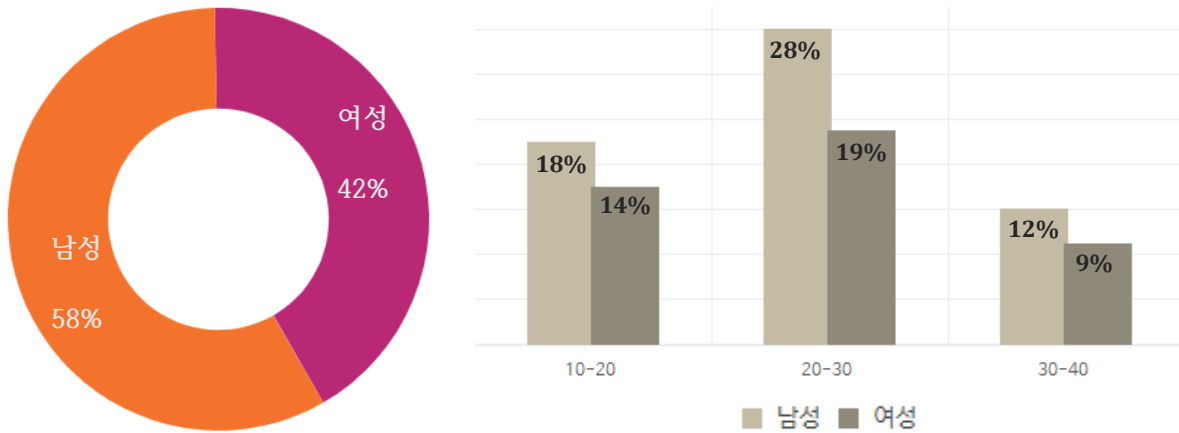
[그림 4. 말레이시아 모바일 게임 장르별 점유율]



출처: Newzoo (2016)

연령별로 살펴보면, 2017년 기준 말레이시아의 모바일 게임 남녀비율은 58% 대 42%로 이는 한국의 57.4% 대 42.6% (2017년 9월 기준)와 유사한 비율이다. 남성의 경우 전략 게임을 가장 선호한다고 응답했으며, 스포츠 게임이 그 뒤를 이었고, 여성의 경우 퍼즐게임, 전략 게임 순이다 (Newzoo, 2017). 남녀 통틀어 21-35 세 사용자 비율이 47%로 가장 높아 21-35 세 게이머가 말레이시아 게임시장의 주요 고객층으로 나타나고 있다 (Statista, 2018).

[그림 5. 말레이시아 성별, 연령별 모바일게임 사용자 분포]



출처: Statista (2018)

## 말레이시아 정부, 게임을 신성장동력 산업으로 적극 육성

말레이시아는 정부는 게임 산업을 신성장동력으로 선정하고, 이를 육성하기 위해 다각적 지원 정책을 실시하고 있다. 특히 해외 우수 게임사를 자국내 유치하기 위해 외국 기업에 대한 규제완화, 행정절차 간소화, 보조금 지급, 각종 세제 혜택 등을 제공하고 있다. 대표적 지원책 중 하나는 “MSC 말레이시아 지위(MSC Malaysia)다 (표 1). 말레이시아 정부는 2020년까지 말레이시아를

선진국 반열에 들게 하기 위해 첨단정보산업 특별구역인 멀티 미디어 슈퍼 코리도(MSC, Multimedia Super Corridor Malaysia)를 조성했는데 MSC 에 입주한 기업은 말레이시아 디지털경제공사(MDEC, Malaysia Digital Economy Corporation)가 부여한 특별 지위인 MSC 말레이시아 지위에 지원할 수 있다 (Malaysia Investment Development Authority [MIDA], 2016). MSC 말레이시아 지위가 인정된 기업에게는 말레이시아 정부가 발급한 보증서(Bill of Guarantees)가 제공되며, 각종 인센티브 및 혜택(세금 면제, 보조금 지원, 인터넷 검열 면제, 지적재산권 보호, 자문 서비스 등)을 누릴 수 있다. 앞서 언급한 스트림라인 스튜디오를 포함, 말레이시아 내 많은 게임 분야 스타트업 및 중소기업이 본 MSC Malaysia 프로그램 참여를 통해 성장 기반을 마련 하고 사업을 확장하고 있다.

[표 1. MSC Malaysia 지위]

대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>멀티미디어 제품 및 서비스 개발, 보급, 채용을 원하는 자국 기업 및 외국 기업 <ul style="list-style-type: none"> <li>외국기업의 경우 최소 투자금 5 백만 링깃, 최소 20 개 고 부가가치 직무, 판매 수익의 최소 60% 가 수출 판매 수익이어야 하는 조건</li> </ul> </li> </ul>
세금면제	<ul style="list-style-type: none"> <li>10 년간 법정 소득액 전액에 대한 세금을 면제 받는 개척자 자격(Pioneer Status: PS) 부여</li> <li>5 년 내 발생한 적격 자본적 지출액에 대한 100% 투자세 공제(Investment Tax Allowance: ITA)</li> <li>멀티미디어 장비에 대한 수입관세 면제(Duty-free Importance of Multimedia Equipment: DFI)</li> </ul>
R&D 보조금	<ul style="list-style-type: none"> <li>내국민 보유지분이 50% 를 넘는 MSC Malaysia 지위 회사의 경우 R&amp;D 보조금 신청자격 부여(프로젝트 당 최대 1.2 백만 링깃 까지 지원)</li> </ul>
기타 혜택	<ul style="list-style-type: none"> <li>종합적 사이버법(Cyberlaws) 체계에 의한 지적재산권 보호</li> <li>인터넷 검열 면제</li> <li>말레이시아 멀티미디어 개발공사(MDEC) 자문 서비스</li> </ul>
신청	<ul style="list-style-type: none"> <li>신청서를 MDEC 에 제출</li> </ul>

출처: MIDA, 2016

또 다른 지원책은 쿠알라룸푸르 벵가 남쪽(Bangar South) 지역에 6 천 평방 피트 규모로 설립된 게임 인큐베이팅 허브 레벨업(Level Up Inc.) 이다. 2017 년 말레이시아 디지털경제공사는 게임 분야 스타트업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 육성 정책의 일환으로 말레이시아 부동산 개발업체 UOA 그룹(UOA Group)과의 공조 하에 레벨업을 설립했다 (MDEC, 2016). 이곳은 공동업무공간, 클라우드 서비스, 게임 개발에 필요한 고가의 첨단 장비 및 기술적 노하우를 제공함은 물론 법률, 투자유치,





퍼블리싱 등 스타트업 운영 전반에 걸친 멘토링 또한 제공 하는 인큐베이팅 프로그램을 운영하고 있다. 이곳에 입주한 대표적 게임기업은 신생 인디 게임업체 매그너스 게임즈 스튜디오(Magnus Games Studio)로 이 회사가 개발한 리 레전드(Re:Legend) 게임은 최근 이탈리아 게임 퍼블리셔 겸 디스트리뷰터인 디지털 브로스(Digital Bros S.p.A)의 자회사 505 게임즈(505 Games S.p.A) 를 통해 전세계 퍼블리싱 계약을 체결했다. 리 레전드는 디지털 게임 플랫폼인 스팀(Steam)을 통해 북미, 유럽, 아시아 등에 판매된다 (MDEC, 2018).

한편 말레이시아는 정부 산하에 eSports 말레이시아 기구를 출범시켜, eSports 육성에도 힘쓰고 있으며 그 일환으로 말레이시아는 총상금 25 만 6 천달러 규모의 ASEAN Games for eSports 를 최초로 유치한 바 있다. 또한 매년 11 월 초 국제게임전시회 레벨업 KL 게임 컨퍼런스(Level Up KL Games Conference)를 개최함으로써 아세안 게임을 세계 시장에 선보이기 위한 플랫폼 역할 수행은 물론 궁극적으로 말레이시아를 아세안 게임의 교류의 장으로 성장 시키는 것을 목표로 하고 있다.

아울러 게임 전문 인력 양성을 위한 노력도 활발하다. 2017 년 아시아 태평양 기술대학교(Asia Pacific University of Technology and Innovation)에 말레이시아 최초 게임 개발 특성화 학교인 eSports 말레이시아 아카데미(eSports Malaysia Academy)가 설립 되었으며, KDU 대학(KDU University College)과 협력을 통해 고등학생 대상 게임 개발 과정인 Level Up at School 프로그램을 개설하여, 게임 전문 인력 양성에 나서고 있다 (Maulana, 2017).

## 결론 및 시사점

아세안 게임 시장의 허브를 지향하고 있는 말레이시아 게임산업은 아직 글로벌 수준에는 미치지 못하고 있는 것이 사실이다. 화려한 그래픽, 높은 완성도를 자랑하는 한국 게임과 비교할 때 말레이시아 기업 자체 개발 게임의 그래픽 품질, 캐릭터의 동작 구현과 전반적 완성도는 미흡한 실정이다. 그럼에도 불구하고 말레이시아 게임 개발사들은 소니 등 해외 우수 게임기업과의 다수 아웃소싱 협력 경험을 통해 상당한 지식 및 노하우를 축적하고 있으며 영어를 자유자재로 구사 하는 다양한 문화권 출신의 전문인력을 보유하고 있다는 점이 강점이다.

아세안 게임시장으로의 진출을 고려하고 있는 한국 스타트업 및 기업에게 말레이시아는 특히 아세안 시장의 진출 거점으로서 여러 가지 강점을 가지고 있다. 우선 지리적, 언어적, 문화적 연계성을 바탕으로 싱가포르, 인도네시아 등 다른 아세안 국가로 비교적 쉽게 진출할 수 있는 지리적 요충지 라는 강점이 있다. 아울러 정부차원의 게임산업 육성을 위한 다양한 지원 프로그램을 운영하고 있으며, 상대적으로 낮은 물가와 주택 임차료, 우수한 IT 인프라, 기술력 대비 저렴한 인건비, 비교적 큰 내수시장 등을 고려 할 때 향후 아세안 게임시장 허브로서 충분히 가능성을 가지고 있다.

---

## Reference

- Apptweak, (2018). Top Charts on March 15, 2018. Retrieved from <https://www.apptweak.com/top-apps/ios/iphone/my/6014>
- Empowering Start-Ups in Malaysia. (2017, July 1). Retrieved from <https://custom.forbes.com/2017/06/30/empowering-start-ups-in-malaysia/>
- Future of eSports in Malaysia looks bright, says Najib. (2018, January 14). Retrieved from <https://www.themalaysianinsight.com/s/32429/>
- Handrahan, M. (2018, March 7). Streamline Studios: "In five to ten years you will need to be in SE Asia". Retrieved from <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-03-07-streamline-studios-in-five-to-ten-years-you-will-need-to-be-in-se-asia>
- MDEC. (2018, March 15). Magnus Games Studio Signs Worldwide Publishing Deal for Re: Legend. Retrieved from <https://mdec.my/news/magnus-games-studio-signs-worldwide-publishing-deal-fr-relegend>
- Malaysia among 6 SEA countries with sizable Esports fans. (2018, March 8). Retrieved from <http://www.themalaysiantimes.com.my/malaysia-among-6-sea-countries-sizeable-esports-fans/>
- Maulana, A. (2017, August 17). Academy of eSports Officially Launched in Malaysia; Kicking Off With FREE DotA 2 Bootcamp. Retrieved from <https://pokde.net/gaming/academy-of-esports-launched-malaysia/>
- MDEC. (2018, January 19). Level Up Inc Welcomes Official Visit by YB Datuk Seri DR. Salleh Said Keruak, Minister of Communications and Multimedia, In support of Vibrant Gaming industry in Malaysia. Retrieved from <https://www.mdec.my/news/level-up-inc-welcomes-official-visit-by-yb-datuk-seri-dr-salleh-said-keruak-minister-of-communications-and-multimedia-in-support-of-a-vibrant-games-industry-in-malaysia>
- MDEC (2017, November 18). MDEC and UOA Holdings sign MOU to set up Game Hub in Bangsar South. Retrieved from <https://www.mdec.my/news/mdec-and-uoa-holdings-sign-mou-to-set-up-game-hub-in-bangsar-south>
- MDEC. (2018). MSC Malaysia Application. Retrieved from <https://www.mdec.my/mscapplication/>
- Malaysia Investment Development Authority [MIDA]. (2013). Empowering Start-Ups in Malaysia. Retrieved from <http://www.mida.gov.my/env3/uploads/IncentivesCompilation/MDEC/2013/AppII.pdf>
- MIDA (2016, April 8). 말레이시아 제조부문에의 투자 안내. Retrieved from [http://www.mida.gov.my/home/administrator/system\\_files/modules/photo/uploads/20160408154203\\_MIMS2015\(K\).pdf](http://www.mida.gov.my/home/administrator/system_files/modules/photo/uploads/20160408154203_MIMS2015(K).pdf)
- Newzoo, (2017). 2017 Global Games Market Report. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42>
- Newzoo. (2017). Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>.



Newzoo. (2017). Top 50 Countries by Smartphone Users and Penetration. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/rankings/top-50-countries-by-smartphone-penetration-and-users/>

OpenSignal. (2018). The State of LTE. Retrieved from <https://opensignal.com/reports/2018/02/state-of-lte>.

Statista, (2018). Mobile & Tablet Operating System Market Share in Malaysia. Retrieved from <http://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile-tablet/malaysia/#monthly-201706-201802>

Statista, (2018). Share of gamers by gender and age in Malaysia in 2017. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/712690/share-of-gamers-by-gender-and-age-malaysia/>

Statista, (2018). Mobile Games Market Outlook: Malaysia. Retrieved from <https://www.statista.com/outlook/211/122/mobile-games/malaysia#>

World Bank. (2017). Doing Business 2018. Retrieved from <http://www.doingbusiness.org/~media/WBG/DoingBusiness/Documents/Annual-Reports/English/DB2018-Full-Report.pdf>



**ASEAN-KOREA CENTRE**

[www.aseankorea.org](http://www.aseankorea.org)