

マレーシアのクリエイティブ産業
- ゲーム産業を中心に -

2023年3月
日本貿易振興機構（ジェトロ）
海外調査部
クアラルンプール事務所

【免責条項】

本報告書は、ジェトロ・クアラルンプール事務所が TK International Sdn Bhd に委託し、2022年12月時点で入手している情報に基づき作成されました。写真・画像はすべて出所元から委託先を通じて本報告書における利用許諾を取得済みです。各ウェブサイト（URL）については、変更・閉鎖等により今後リンク切れとなる場合があります。本報告書で提供している情報は、ご利用される方のご判断・責任においてご使用下さい。ジェトロでは、できるだけ正確な情報の提供を心掛けておりますが、本レポートで提供した内容に関連して、ご利用される方が不利益等を被る事態が生じたとしても、ジェトロおよび執筆者は一切の責任を負いかねますので、ご了承下さい。

<目次>

第1章 市場概観.....	1
1. マレーシアのクリエイティブ産業概観	2
2. 世界のゲーム市場	3
3. マレーシアのゲーム市場	4
3.1 市場概観.....	4
3.2. e スポーツの動向	5
3.3. 禁忌および禁止事項.....	6
4. 東南アジアのゲーム業界	8
5. マレーシアのゲーム業界	10
第2章 政府の産業振興策	11
1. 政策の変遷.....	11
2. MDEC のゲーム産業関連事業	13
2.1. 事業開発	14
2.2. クリエイティブ技術とタレントの養成.....	18
2.3. デジタル化・コミュニティ育成.....	19
2.4. パートナーシップ・調査	20
3. 地方の取り組み	21
第3章 地場および外資企業の構成	22
1. ゲーム開発黎明期（2000年代前期～）	22
2. 外資企業の参入（2000年代後期～）	22
2.1. 進出先行企業の功績.....	24
2.2. タイムゾーンを活用したグローバル開発.....	25
2.3. ウミガメ人材.....	25
2.4. 日系進出企業の顔ぶれ.....	26
3. 外部委託先としての隆盛（2010年代中期～）	36
4. インディーゲームの萌芽（2010年代後期～）	39
5. 業界団体の不在.....	52
第4章 教育機関による人材形成	54
1. 高等教育機関の概要	54
2. ゲーム関連コースを提供する主な高等教育機関.....	54
第5章 総括.....	64
1. マレーシアゲーム産業成長のカギ.....	64
2. 日本企業への提言	66

インタビュー実施機関（本報告書内網掛け部分）

日系・外資企業：

Streamline Studios Malaysia Sdn Bhd.....	27
Bandai Namco Malaysia Sdn Bhd.....	28
Sony Interactive Entertainment PlayStation Studios Malaysia Sdn Bhd.....	30
SEGNEL Creative Sdn Bhd.....	32
Deluxe Games Sdn Bhd / Okakichi Sdn Bhd.....	34

地場企業：

Passion Republic Sdn Bhd / Passion Republic Games Sdn Bhd.....	37
Aeonsparx Interactive Sdn Bhd.....	41
Why Knot Games Sdn Bhd.....	43
Kaigan Games Sdn Bhd.....	45
IXI Creative Sdn Bhd.....	46
Magnus Games Studio Sdn Bhd.....	48
Metronomik Sdn Bhd.....	50

高等教育機関：

The One Academy.....	56
UOW Malaysia KDU University College.....	58
Selayang Community College.....	61

はじめに

マレーシア政府は、2019年に発表したデジタルコンテンツ・エコシステム政策で、同国をコンテンツ分野における域内のリーダーと位置付けるべく、ゲームやアニメ産業の振興に注力することを表明した。当時までの5年間で、デジタルコンテンツ産業の輸出は年平均28%で増加。今後投資の誘致、人材育成、官民連携を強化し、マレーシアが東南アジア地域におけるデジタルコンテンツ産業界のハブとなることを目指している。第12次計画（2021～2025年）では8つの戦略的重点産業にデジタルコンテンツを含むクリエイティブ産業を挙げたほか、2021年に策定したデジタル戦略「マイデジタル」で掲げた重要分野の中で、サービス業・サブセクターの一つとして「芸術、エンタテインメント、レクリエーション」を据えるなど、国家として産業育成に注力している。

本調査報告書は、デジタルコンテンツ分野の中でも、特にゲーム産業に焦点を当てる。マレーシアには日系大手のスタジオが進出済みであるほか、AAA作品の制作に携わる地場スタジオもあり、近年個人や小規模チームで制作されるインディーゲームも頭角を現してきていることから、これらゲーム産業のエコシステムを構成する産学官の取り組みや、主要プレイヤーを体系的に整理し、強みや課題、成長の余地を明らかにすることを主眼とする。文献調査、ウェブサイトなどの公開情報源からのデータ・情報収集、日本とマレーシアで開催されたイベント会場でのヒアリング、地場および在マレーシア日系ゲーム産業関係者とのインタビューの結果を基に作成した。

本報告書が、急成長を遂げる東南アジアのゲーム業界において、マレーシアへの進出や外部委託先としての協業に関心を持つ日本企業の皆様の参考になれば幸甚である。

2023年3月

日本貿易振興機構（ジェトロ）

海外調査部 アジア大洋州課

クアラルンプール事務所

第1章 市場概観

1. マレーシアのクリエイティブ産業概観

日本の経済産業省は、クリエイティブ産業内のコンテンツ産業を「動画、音声、プログラム等で構成され DVD のようなパッケージやインターネット、放送等のあらゆる流通メディアで提供される“情報の中身”を扱う産業」と定義し、「動画（アニメ・CG、実写）」、「ゲーム」、「音楽・音声」、「静止画・テキスト」にウェブ広告などの「複合型」を加えた 5 種類に分類している¹。

他方でマレーシア政府は、アニメーション、VFX（ビジュアルエフェクト²、ゲーム・インタラクティブメディア〔双方向型メディア〕）、ニューメディアおよびプラットフォーム³の 4 分野をデジタルクリエイティブ産業として定義している。

マレーシア・デジタルエコノミー公社（MDEC）によれば、これらの分野は 2013 年から 2017 年にかけて、年平均 6%で成長し、79 億リンギの収益を上げた。輸出産業としても活発化しており、65 以上の IP（Intellectual property：知的財産）作品が 120 カ国以上で展開され、その輸出額は 14 億 2,000 万リンギに上る。国内には 370 以上のスタジオがあり（図表 1）、1 万 1,000 人以上の雇用を創出している。

図表 1 デジタルクリエイティブ産業スタジオ数

デジタルクリエイティブ分野	スタジオ数
アニメーション	100
VFX（ビジュアルエフェクト）	122
ゲーム・インタラクティブメディア	57
ニューメディアおよびプラットフォーム	93

出所：MDEC ウェブサイト (2018)

特にアニメーション分野の歴史は比較的長く、国際市場でも存在感を示している。2007 年にテレビ放送を開始以降マレーシアで最も長く放送されているアニメ作品『Upin & Ipin』は、2020 年に東南アジア初となるオスカー賞のノミネート候補に挙がり、マレーシア国内でテーマパークを開業する動きもある。『BoBoiBoy』は 70 カ国以上で放送されているほか、『Mechamato』も 23 カ国で放送され、日本では東京アニメアワードフェスティバル 2023⁴のファン投票による「みんなが選ぶベスト 100」TV シリーズ部門で 4 位にランクインした。

一方、ゲーム分野では世界中で広く知られるような作品はまだ出ていないが、「東南アジアのゲーム業界は百花繚乱」⁵とも言われており、マレーシアも急速に市場が成長、拡大

¹ [日本の 2 大コンテンツ、ゲームとアニメの制作企業の実像を比較する | 経済産業省 \(2017 年\)](#)

² 現実には見ることでできない画面効果を再現するための視覚効果技術。

³ 2022 年にクリエイティブテクノロジーに改称。仮想現実（Virtual Reality）、拡張現実（Augmented Reality）、複合現実（Mixed Reality）とその総称エクステンデッド・リアリティ（Xtended Reality）、またはメタバースを指す。

⁴ [みんなが選ぶベスト 100：東京アニメアワードフェスティバル 2023](#)

⁵ コンピュータエンタテインメントデベロッパーズカンファレンス 2021 の講演における、ルーディムスの佐藤翔 CEO の発言。

している国の 1 つである。世界最大規模のゲーム見本市「東京ゲームショウ」ではマレーシア貿易開発公社 (MATRADE) がナショナル・パビリオンを設置するなど、政府としても振興に力を入れており、これに後押しされるように新興企業の出現や外資による進出の動きも活発だ。本調査では、成長著しいマレーシアのゲーム産業の実態を明らかにしていく。

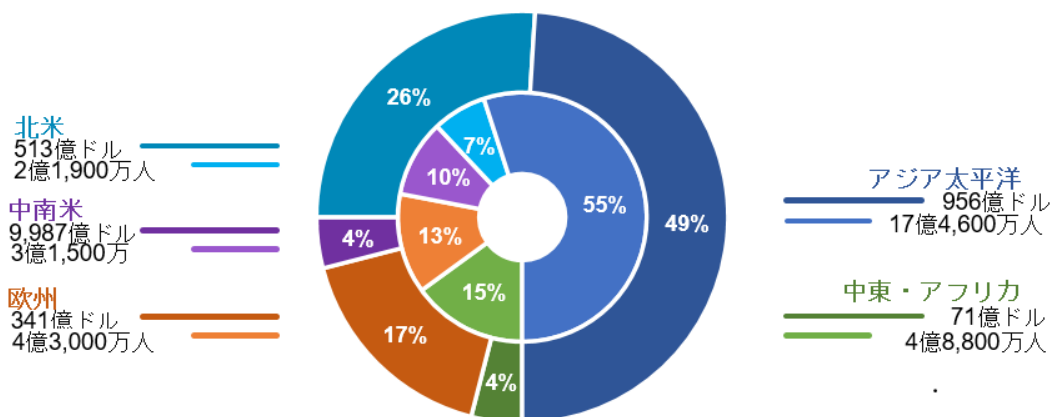
2. 世界のゲーム市場

世界のゲーム市場は年々拡大傾向にある。海外ゲーム市場調査会社 Newzoo によれば、世界のゲーム市場の売上高は 2020 年に 1,791 億米ドル、2021 年に 1,927 億米ドルを記録し、2022 年には 1,968 億米ドル (前年比 2.1%増) に上ると見込まれる (図表 2)。

地域別では、アジアが約半数の 49% で 956 億米ドル (前年比 2.7%増) を占める。新型コロナウイルスの収束に伴う縮小も懸念されているが、消費や余暇の傾向が以前の形に急速に戻るとは考えづらく、巣ごもり需要による特需に留まらないと予測される。

世界のゲームユーザー数は 2020 年の 29 億人から 2025 年には 35 億人へ、年平均成長率 4.2% で拡大すると予測されている。地域別では、アジアが 17 億 5,000 万人 (前年比 4.2% 増) と 55% を占め、アジアのゲームユーザーが世界のゲーム産業の成長に貢献すると見られている。

図表 2 世界のゲーム市場規模とユーザーの地域別比率 (2022 年予測)



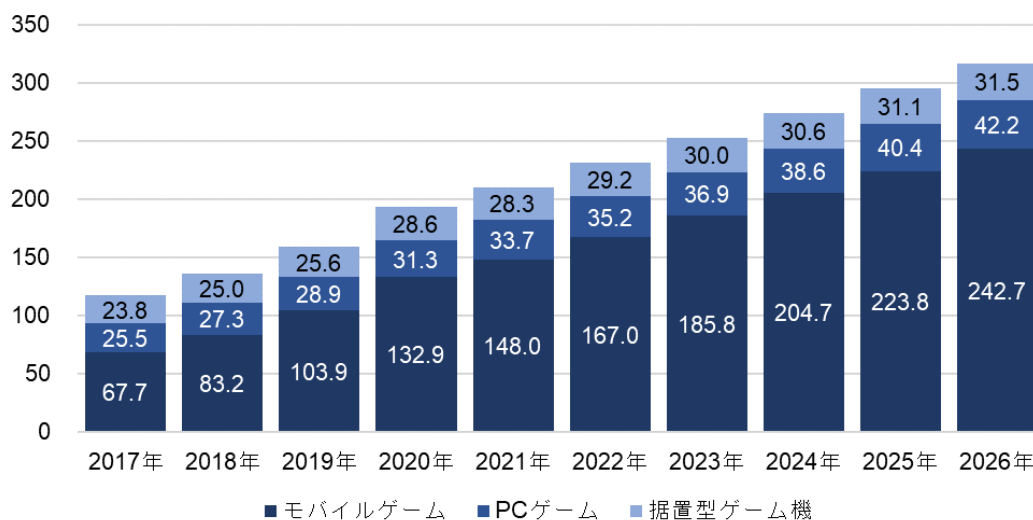
出所 : Newzoo (2022)

世界のエンタテインメントおよびメディア支出⁶への割合においても、ビデオゲームは 2017 年には全体のわずか 6.1% を占めるに過ぎなかったが、2026 年には 10.9% に上昇し、今後より主流になっていくと予想されている。

⁶ PwC 「[Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026](#)」 (2022) による。対象は書籍、企業間取引、シネマ、データ消費、インターネットアクセス、インターネット広告、音楽・ラジオ・ポッドキャスト、新聞・消費者雑誌、OTT ビデオ、家庭外広告、従来のテレビとホームビデオ、テレビ広告、ビデオゲーム・e スポーツ、仮想現実の 14 セグメント。

ゲーム市場の成長を牽引するのはモバイルゲームである。2017年から2026年にかけての市場規模は、据置型ゲーム機が1.3倍、PCゲームが1.7倍であるのに対し、モバイルは3.9倍に飛躍する。市場占有率も据置型ゲーム機は19.8%から9.8%、PCゲームは21.2%から13.1%と縮小する中で、モバイルゲームは56.2%から75.6%と、市場の大半を占めるようになると見られている（図表3）。

図表3 セグメント別の世界ゲーム市場推移（10億米ドル）



注：2022年-2026年は予測値。ソーシャル/カジュアルゲームをモバイルゲームに名称変更。

出所：PwC「Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026」（2022）

3. マレーシアのゲーム市場

3.1 市場概観

マレーシアは2019年の世界ゲーム市場では21位にランクインしており、東南アジア域内ではインドネシア、タイに次ぐ第3位のゲーム市場である⁷。ゲーム総収益は6億3,300万米ドルで（図表4）、2,010万人を超えるゲームユーザーがビデオゲームに6億7,300万米ドルを支出している。

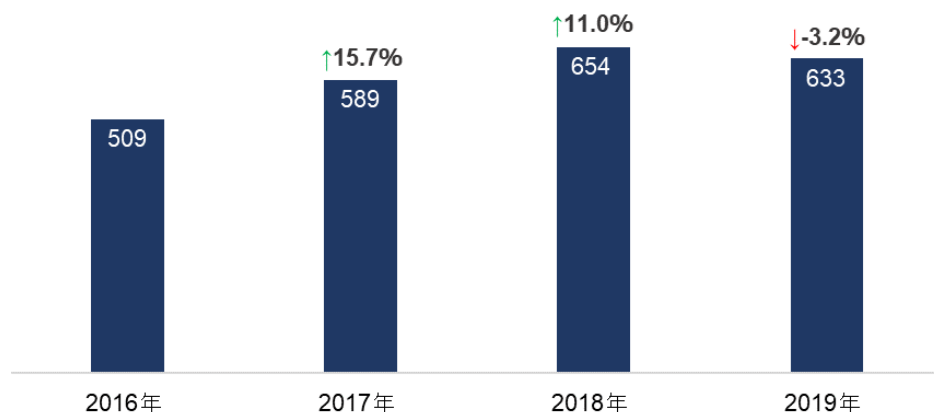
セグメント別では、多くの東南アジア諸国と同様、モバイルゲームが最も人気（75%）のプラットフォームである（図表5）。これは個人の携帯電話の保有率が97.4%（都市部：98.1%、農村部：95.1%）⁸と非常に高くモバイルゲームが身近に存在し、かつ無料でプレイできるという手軽さが背景にあると考えられる。

マレーシアのデジタル消費者（2週間に1回以上インターネットにアクセスする）のうち31%が、1週間のうち少なくとも1回はゲームをプレイしており、21%が1日に1時間以上プレイしている（図表6）。

⁷ Newzoo (2019)

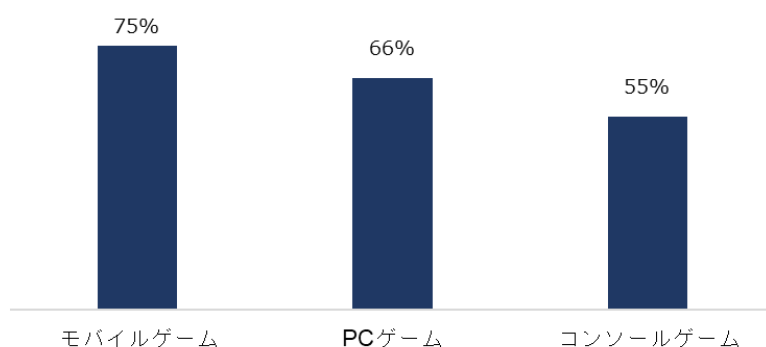
⁸ マレーシア統計局「個人・家庭のIT利用・アクセス調査報告書2021」（2022）

図表 4 マレーシアのゲーム市場規模の推移（100 万米ドル）



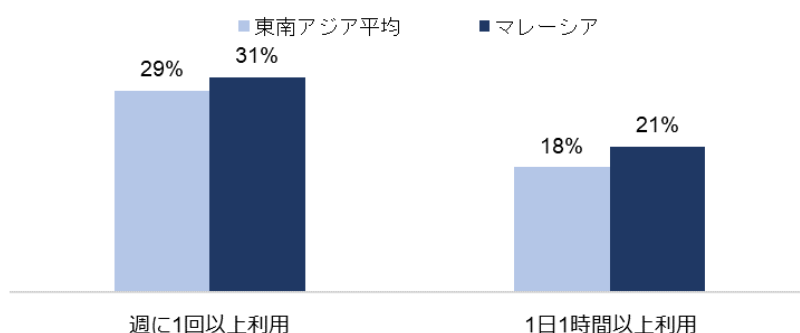
出所：Newzoo（2021）

図表 5 マレーシアのゲームプラットフォーム別利用率



出所：Newzoo（2019）

図表 6 ゲーム利用状況



注：東南アジアはマレーシア、シンガポール、タイ、インドネシア、ベトナム、フィリピンの 6 カ国。

出所：Google, Temasek, Bain & Company 「e-Conomy SEA 2022」（2022）

3.2. e スポーツの動向

東南アジア地域において e スポーツは、2018 年にインドネシアで開催されたアジア競技大会でデモンストレーション競技として組み込まれたのを皮切りに、2019 年に東南アジア

競技大会で初めてメダル種目として盛り込まれた。2023年のアジア大会でも正式種目になることが決定している。

マレーシアでもeスポーツの人気の高まりつつある。国別の獲得賞金ランキングは2019年22位、2020年28位、2021年14位と順位を上げてきている⁹。

2017年2月には国内初となる、eスポーツに特化しプロゲーマーを育成する「eスポーツマレーシアアカデミー (APU eSports Malaysia Academy)」が設立された。アジア太平洋技術イノベーション大学 (APU) と eスポーツの業界団体 eスポーツマレーシアが共同で、国内の eスポーツへの参加意識と知名度を高めるとともに、グローバルに活躍できる eスポーツプロフェッショナルの育成を目指す。ゲーム関連知識の習得、ゲーム感覚や反射神経の訓練、忍耐力やコミュニケーションスキルの強化などが盛り込まれている。

2020年には、eスポーツ専門のマーケティング会社 Esports Business Network が、クアラルンプールに東南アジア最大級の eスポーツ施設「EBN eスポーツシティ」を開業した。6万5,000平方フィートの施設内には、レコーディングスタジオ、独立したキャスティングエリア、ストーリーミングルーム、1,000席の eスポーツアリーナなどを完備している。

3.3. 禁忌および禁止事項

クリエイティブ分野であるゲーム産業においては、表現に関する規制が存在する場合があります。実際日本では、特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (Computer Entertainment Rating Organization, CERO) により、日本国内で販売される家庭用ゲームソフトに対し、年齢別レーティング制度 (ゲームの表現内容に基づき、ゲームの購入・貸与・鑑賞ができる年齢制限の枠を規定) が実施されている。マレーシアにおいては2022年10月現在、同様のシステムや、ビデオゲームに関する法律は存在しない¹⁰。「ガチャ」 (抽選でアイテムを購入・獲得するシステム) や Play to Earn (ゲームをプレイしてお金を稼ぐこと) に関しても制限は設けられていない。

一方、マレーシアは世界でも有数の映画に対して検閲を行う国であり、映画検閲法 (The Film Censorship Act 2002 (Act 620)) が存在する。映画は社会、特に子どもや若者の考え方や行動に多大な影響を与えるため、国家のアイデンティティと普遍的な崇高な価値観に適合するものでなければならないという考えに基づいている。国内外の全ての映画は一般公開前に映画検閲委員会の承認を得なくてはならない。

一部の政治家は、通信マルチメディア省 (現通信デジタル省) に対し、ゲームの流通を管理するよう進言しており、今後のゲームユーザーの拡大と一般化に伴い、いずれ制約が課される可能性は否定できない。内務省が発行している映画検閲ガイドライン¹¹の一部を抜粋する。

⁹ Esports Earnings <https://www.esportsearnings.com/>

¹⁰ 他国の例として、インドネシアでは2016年にIGRS (Indonesia Game Rating System) システムが導入された。

¹¹ 内務省「[Guidelines on film censorship](#)」英語版は80頁以降。

①治安と公序

- 連邦憲法および国家理念の原則に反すること
- 法の支配を覆す暴力および無政府状態、政府の信用を落とすこと
- 指導者や政府を軽蔑したり嘲笑したりすることで、国内に緊張をもたらすこと、等

②宗教

- 神や宗教に反し、狂信的な信念を支持し、いかなる宗教を批判し、信用を失墜させるような教え
- 聖戦を暴力と同一視したメッセージやその解釈
- イスラムの純粋さへの疑問や嘲笑、等

③社会文化

- 風習や伝統、マレー人支配者や知事の権威、国家問題を貶め、馬鹿にし、異議を唱えること
- 性的描写や過度の暴力
- 子どもが喫煙・飲酒・薬物を摂取している様子、等

④品位と道徳

- 身体の多くを露出する衣服の着用
- 悪事を働く人物や悪事そのものを宣伝、賛美すること
- マレーシア社会の芸術的価値観を軽視し、相反する芸術的技芸の描写、等

ゲームに関しては現状では検閲に関するガイドライン等は存在しないものの、マレーシアでも過去に発売禁止や騒動になった事例がある（図表 7）。

図表 7 ビデオゲームの発売に関連する騒動の例

時期	作品名	経緯
2010年2月	Dante's Inferno	イスラム宗教局がシャリアに反するユダヤ・キリスト教の地獄絵図の描写、残酷描写、性的描写を理由に販売を禁止。
2016年8月	Pokémon GO	イスラム教の宗教指導者（ムフティ）が、スパイ行為、個人のプライバシー侵害、交通事故、ガジェットへの依存、情緒障害、さらに学業や仕事への脅威などの危険性から、イスラム教徒にプレイの禁止を奨励。
2017年9月	Fight of Gods	神々の描写が通信・マルチメディア法 233 条に違反するとして、通信マルチメディア委員会が、マレーシアからの Steam（PC ゲームのプラットフォーム）への全てのアクセスを停止。翌日、発売元の Valve がジオブロック ¹² を設置したため、Steam のアクセスを解除した。
2019年4月	Player Unknown's Battlegrounds (PUBG)	ブキッ・アマン特別行政区テロ対策課が、ゲームの影響でテロ行為に好奇心を抱き、戦争と暴力に興奮し、共感や愛情を奪い、無気力な世代を形成すると指摘、通信マルチメディア委員会に発売禁止を推奨。

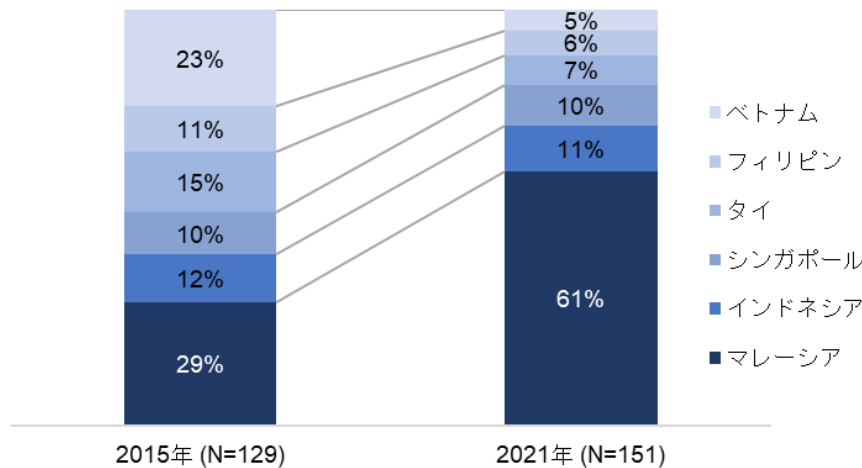
出所：各種報道から作成

¹² インターネットコンテンツの配信にあたり、配信者側が利用者の地理的位置に基づいて、視聴や利用を制限すること。

4. 東南アジアのゲーム業界

マレーシア・デジタルエコノミー公社（MDEC）がマレーシア、シンガポール、タイ、インドネシア、ベトナム、フィリピンの計6カ国のゲーム関連企業に対し2015年¹³と2021年¹⁴に実施した「東南アジアゲーム産業調査」に基づいて東南アジアのゲーム業界を俯瞰する。対象企業数は、2015年は129社、2021年は151社（図表8）。

図表8 「東南アジアゲーム産業調査」回答者の国別構成比

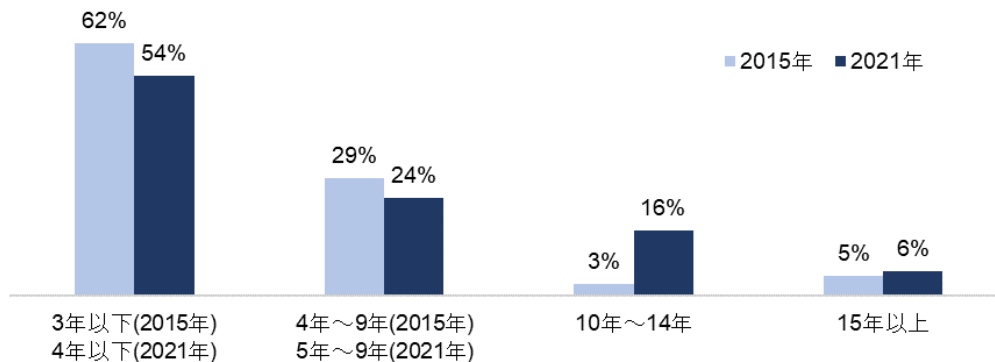


出所：図表8～12すべてMDEC資料から作成

創業年数、従業員数

2015年、2021年いずれも創業後3年ないしは4年以下の若い企業が約6割を占める。創業4、5年～9年目までの企業数は減少傾向にあり、事業を継続する難しさも見て取れる。一方で、10年以上存続している企業は22%（14ポイント増）と、熟練企業の割合も増加している（図表9）。従業員数は、10人以下の小規模スタジオ（60%、9ポイント増）と11～50人の中規模スタジオ（28%、1ポイント減）で約8割を占める（図表10）。

図表9 操業年数の比較

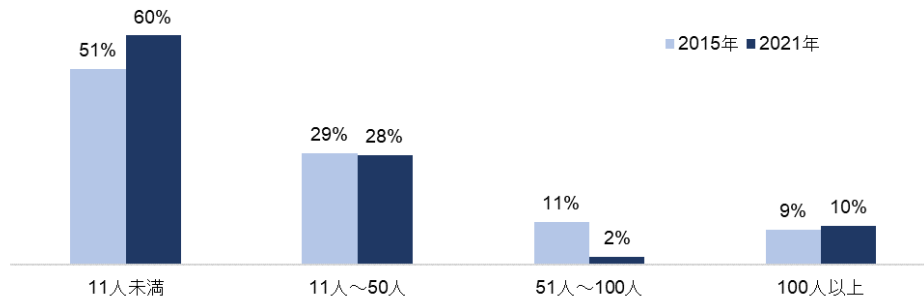


注：2015年と2021年の調査では、操業年数の区切り方が異なる。

¹³ [Southeast Asia Game Industry Initiative 2015](#)

¹⁴ [Southeast Asia Game Industry Report 2021](#)

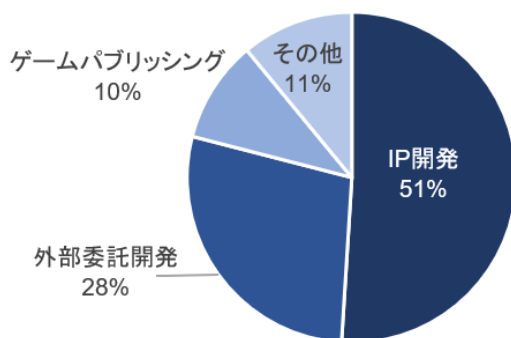
図表 10 従業員数の比較



事業内容

2021年、事業内容はIP開発（51%）が最も多く、外部受託開発（28%）、ゲームパブリッシング（10%）が続く（図表 11）。IP開発と外部委託開発の両方を手掛ける企業の割合は2015年の23%から2021年には52%へ、29ポイント増加した。

図表 11 事業内容（2021年）

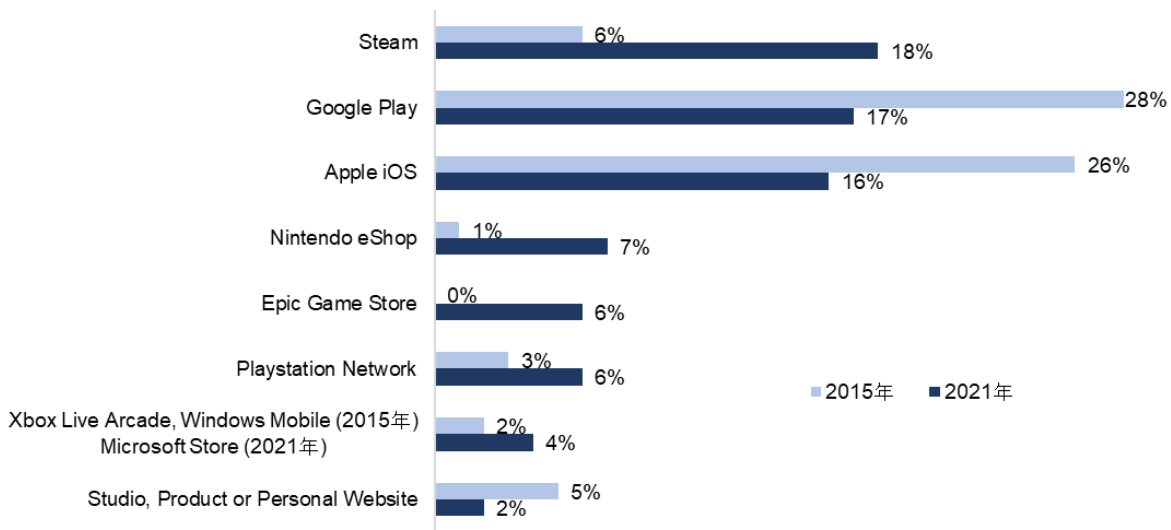


販売プラットフォーム

2015年はGoogle Play（28%）とApple iOS（26%）のモバイルプラットフォームがいずれも約3割と主流であったが、2021年はGoogle Play（17%）やApple iOS（16%）に並び、PCゲームのプラットフォームであるSteam（18%）が台頭した（図表 12）。

据置型ゲーム機はNintendo eShopが7%（2015年比6ポイント増）、PlayStation Networkが6%（3ポイント増）、Microsoft Store（2015年時はXbox Live Arcade）が4%（2ポイント増）等いずれも微増しているが、1割以下である。据置型ゲーム機への販売にあたりボトルネックになるのが、開発専用機材の入手である。PCゲーム向けに開発した作品を据置型ゲーム機で動作させるためには、画面サイズやCPUの性能に合わせた移植作業が欠かせない。マレーシアで現地調達できるのはNintendo Switch（2021年12月～）のみで、PlayStationやXboxは海外から輸入する必要があるため、開発の敷居が高い。

図表 12 ゲーム販売プラットフォームの比較



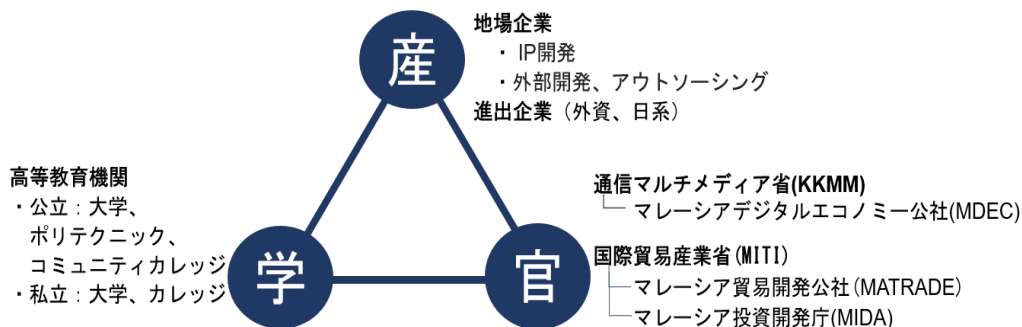
5. マレーシアのゲーム業界

2018年のMDECの発表では「ゲーム・インタラクティブメディア」は57社であるが(第1章)、マレーシア国内には少なくとも109のゲーム開発企業が登録されている¹⁵(2022年10月時点)。事業内容はIP開発および受託開発で、主たる事業としてパブリッシングを行っている企業は確認されていない。

企業分布としては、およそ9割がクアラルンプールとセランゴール州の首都圏に集中している。首都圏外では、シンガポールに隣接するジョホール州のイスカンダル地域とサバ州において、地域の開発投資組織と大学が提携し、クリエイティブ産業の振興を図っている。

マレーシアのゲーム産業のエコシステムは、産官学のステークホルダーで構成されている(図表13)。第2章では政府組織として、主としてマレーシア・デジタルエコノミー公社(MDEC)の取り組み、第3章では地場および外資の民間企業の動き、第4章では教育機関として私立および公立の高等教育機関の活動内容を明らかにしていく。

図表 13 マレーシアのゲーム産業エコシステムステークホルダー



出所: 各種資料から作成

¹⁵ 出所: [国際ゲーム開発者協会マレーシア支部](#)

第2章 政府の産業振興策

1. 政策の変遷

マレーシア政府によるクリエイティブ産業関連政策は、第4次政権を発足させたマハティール・モハマド首相が1991年に発表した30年にわたる長期国家開発計画「ビジョン2020 (Wawasan 2020)」に端を発する。2020年までに経済、政治、社会、精神、心理、文化のあらゆる分野で完全に発展した国を実現することを謳ったものだ。

2009年には、ナジブ・ラザク首相が、国家クリエイティブ産業政策 (Dasar Industri Kreatif Negara : DIKN) を発表した。「創造性と革新性に基づいてクリエイティブ産業全体を強化し、高所得経済と国家の文化遺産の保護に貢献する」とし、ビジョン2020に沿った包括的な産業政策を明示した。DIKNでは、文化・クリエイティブ産業を14のサブセクターに特定し、大きく3つの分野に分類した。

- 1) マルチメディアクリエイティブ産業：
映画やテレビ、広告、デザイン、アニメーション、デジタルコンテンツなど
- 2) 文化芸術クリエイティブ産業：
工芸、視覚芸術、音楽、舞台芸術、創作文芸、ファッション、テキスタイルなど
- 3) 文化遺産クリエイティブ産業：
博物館、文書館、修復、保存など

管轄官庁であった情報通信文化省 (KPKK) は後に2つに分割され、1)は通信マルチメディア省 (KKMM) が、2)、3)は観光芸術文化省 (MOTAC) が継承した¹⁶。

第10次計画 (2010年～2015年) においては、中所得国から高所得国への次の転換期にあって、より付加価値の高い、知識集約的な活動へのシフトが必要とされた。高付加価値活動の競争力を高めるための専門化戦略の一環として、特定の国家重点経済分野 (NKEA) に優先的に資源を集中させることにした。これを受け2010年、マレーシア首相府傘下の機関であるマレーシア首相府・業績管理・実施局 (Performance Management and Delivery Unit : PEMANDU) による経済変革プログラム (Economic Transformation Programme : ETP) によって、以下の通り12の国家重点経済分野 (National Key Economic Areas : NKEAs) を定めた。

- 1) クアラルンプール圏開発
- 2) 石油・ガス・エネルギー
- 3) パーム油・ゴム
- 4) 卸小売
- 5) 金融サービス
- 6) 観光
- 7) 電機・電子産業

¹⁶ その後2022年の新政権発足により、通信マルチメディア省は通信デジタル省へ、観光芸術文化省は観光省へ名称を変更した。

- 8) ビジネスサービス
- 9) 情報通信技術
- 10) 教育
- 11) 農業
- 12) 医療

クリエイティブ・コンテンツの育成は 9)情報通信技術に配置された。

- 業界の露出度や知名度が低いため、企業の制作やマーケティングのための資金調達機会が制限されていること
- 知的財産権や、知的財産を評価・保護するための方法論への認識や理解が不足していること
- 国内市場からの収益に依存し、グローバル市場へのアクセスがないことが継続的な成長を阻害していること

を課題として挙げ、市場シェアを獲得するための基盤作りが急務とした。

クリエイティブ・コンテンツ制作の成長にとって、人材プールの拡充が不可欠であるとして、2012 年、10)教育の配下にゲーム開発クラスターの構築が追加された。ゲーム開発ハブとしてのマレーシアの認知度向上と、業界の需要に応える人材育成の 2 分野に焦点を当てた。

第 11 次計画（2016 年～2020 年）では、経済成長を再構築し、より豊かな生活を実現するものとして、初めてゲームが言及された。

- 情報通信技術製品・サービス ICT 産業では、マレーシアが ICT 製品・サービスの輸出市場を拡大するため、ニッチ分野をさらに推進し、輸出能力を強化する
- デジタルコンテンツ、IoT、データセンターとクラウドサービス、サイバーセキュリティ、ソフトウェア開発とテスト、ビッグデータ分析といった特定分野で、スタートアップ企業の能力、人材、インフラ、研究開発・管理、ガバナンスを含む ICT エコシステムを強化する
- 現地のデジタルコンテンツの質の向上と輸出の強化として、デジタルコンテンツ IP の数を増やし、融資、製品ラインの拡大、ライセンスや商品化のための担保として活用。教育、エンタテインメント、ヘルスケア分野におけるアニメーション、ゲーム、シミュレーション、仮想現実重点を置く

第 12 次計画（2021 年～2025 年）ではついにクリエイティブ産業は、電気・電子、グローバルサービス、航空宇宙、観光、ハラール、バイオマス、スマート農業と並んで 8 つの戦略的かつ影響力の大きい産業の一つとして位置づけられた。高付加価値製品やサービスの生産に転換し、ハイテク技術の導入、ガバナンス改革、人材育成、イノベーション、研究開発の促進などに取り組むとしている。先の国家クリエイティブ産業政策と制度的枠組みを見直し、業界の新しい方向性を示すと共に、地場企業の地域および世界への進出を支

援するとしている。通信マルチメディア省と観光芸術文化省が主導する国家クリエイティブ産業開発評議会が包括的なプラットフォームとなる。

2021年には第12次計画を補完するデジタルエコノミーに関する10カ年計画「マイデジタル(MyDIGITAL)」が発表された。マレーシアがデジタル主導の高所得国かつデジタル経済における地域のリーダーに進化することを目指すもので、サービスのサブセクター「芸術、エンタテインメント、レクリエーション」でマレーシアがデジタルコンテンツの地域ハブとなるべく、クリエイティブ業界におけるデジタル人材の育成とスキルアップのイニシアティブをとることを明文化している。具体的な目標は以下の3つである。

- 1) 2025年までにデジタルコンテンツで200のIP創出
- 2) 2021年から2025年までのデジタルコンテンツ輸出の年平均成長率8%
- 3) グローバル・イノベーション・インデックス¹⁷の知識・技術部門でトップ20入り

2022年現在のデジタルコンテンツ産業の現在の指針となっているのが、通信マルチメディア省(当時)が2019年8月に発表したデジタルコンテンツ・エコシステム(Digital Content Ecosystem : DICE)政策である。マレーシアの経済成長の原動力として、デジタルコンテンツ・クリエイティブ産業に注力し、マレーシアがデジタルコンテンツ・エコシステムの地域的なハブとして助長的で包括的、かつ国際的な競争力を持った地位を築くことを目指している。政策を主導する実働部隊がMDECだ。具体的には;

- ローカル人材や企業の育成、政府と民間のパートナーシップによるエコシステムの強化
- 輸出可能性を高めるための研究、IP創出、商業化、ブランディング、マーケティング能力の向上
- 健全なアニメーションとゲーム環境に向けたベストプラクティスの確立

またマレーシア政府は、クリエイティブ産業の振興に2022年度は6,000万リンギ、2023年度予算案(2022年10月時点)では1億リンギ以上を割り当てている。

2. MDECのゲーム産業関連事業

マレーシア・デジタルエコノミー公社(MDEC)の前身となるマルチメディア開発公社(Multimedia Development Corporation : MDC)は1996年に設立された。首都クアラルンプールを含む東西15キロメートル、南北50キロメートルの地区に、情報通信産業の技術回廊とするマルチメディア・スーパー・コリドー(Multimedia Super Corridor : MSC)を指揮・監督する開発主体で、設立当初は首相直轄の政府関連組織であった。21世紀の情報通信立国に向けマレーシア経済を拡大すべく、世界的競争力をもつ情報通信技術を発展させ、情報通信産業を育成することを目指した。現在は、通信デジタル省傘下でマレーシアのデジタル経済を促進、支援している。

¹⁷ 国連の独立機関である世界知的所有権機関が年次発行する、イノベーションのパフォーマンスによる国・地域の格付け



MDECのデジタルコンテンツ開発課メンバー
(中央はCEOの Mahadhir Aziz 氏)

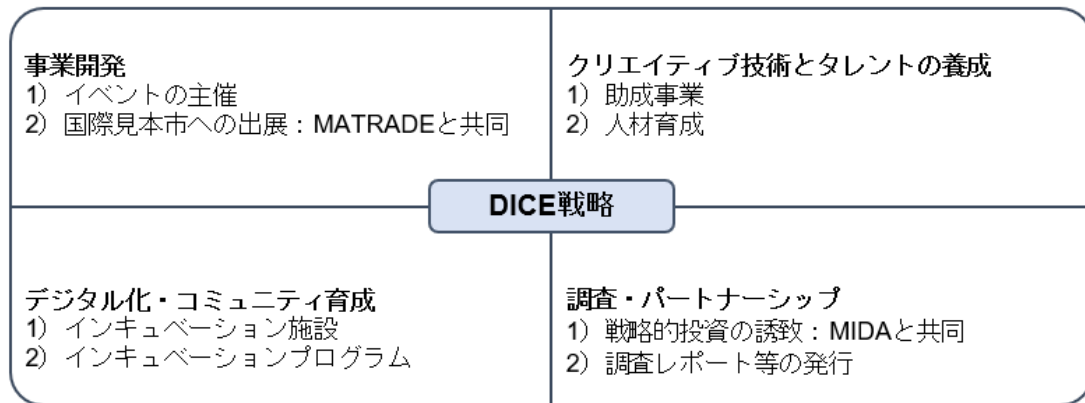


デジタルコンテンツ開発課のディレクター
Mohan Low 氏

デジタルコンテンツ産業をサポートするのはビジネスサービス部門のデジタルコンテンツ開発課で、現在約 25 名で活動している。2020 年よりデジタルコンテンツ開発課のディレクターを務める Mohan Low 氏は、インディーゲーム開発やパブリッシングで 15 年以上の業界経験を持ち、MDEC 入社以前より MDEC が運営するプログラムで 50 社以上にメンタリングを提供してきた人物である。

DICE 政策に関連して、MDEC ではビジネス開発、クリエイティブスキル・人材、デジタル化、研究・パートナーシップの 4 つの分野で事業を展開している（図表 14）。

図表 14 MDEC デジタルコンテンツ開発課の事業概要



出所：MDEC へのヒアリングを基に作成

2.1. 事業開発

(1) イベントの主催

レベルアップ KL

MDEC は 2015 年に年次イベント「レベルアップ KL (LEVEL UP KL)」を創設した。国内外のゲーム開発者、パブリッシャー、技術プロバイダー、投資家らを集め、交流、学習、知識の共有の場を提供している東南アジア域内の



レベルアップ KL2022 登壇者

ゲーム開発者会議である。マレーシアのデジタルゲーム産業を東南アジア域内のゲームハブとして強化することを目的としている。例年 10 月末～11 月中旬に開催される本イベン

トでは BtoB に重点を置き、国内外のゲーム開発会社やパブリッシャーを招聘、知識や経験を共有する講演やカンファレンス、パネルディスカッションのステージイベントを実施している。日本からもソニー・インタラクティブエンタテインメント、スクウェア・エニックス、任天堂らが過去に登壇している。

その他、技術者向けのハンズオン形式のワークショップや、試遊ができる展示ブースのスペースも設けられ、インディーゲーム¹⁸開発企業にとってはプレゼンテーションの場となっている。

2022 年は 11 月 5 日～7 日の 3 日間、2 年ぶりにフィジカルで開催された。初年度の来場者は 372 名だったが、8 年目となる今年は 22 カ国から 1,500 名の参加者、80 名の講演者、100 社以上の出展者を集めるまでに規模を拡大させた。



レベルアップ KL の目玉の一つは、2017 年に開始した「東南アジアゲームアワード (SEA Game Award)」である。個人のゲーム愛好家から、インディーゲーム開発企業まで東南アジア全域に参加資格がある。このアワードの創設にあたって、MDEC のクリエイティブ・コンテンツ&テクノロジーVP (当時) の Hasnul Hadi Samsudin 氏は「東南アジアのゲーム産業は、各国が独自の特徴や能力を有しており、ユニークな存在」であり、「長期的には、国際的な大手スタジオやパブリッシャーが、東南アジアの人的資源に注目し、積極的な投資家として参入してくることを期待している」と話している¹⁹。

東南アジア域外の国々を対象に「インターナショナルアワード」も新設した 2022 年は、19 カ国から総勢 113 の応募があった。マレーシアに限定しない、東南アジア地域レベル、ひいては世界に開かれたイベントとして進化を遂げている (図表 15)。

My Digital Creative Festival (MYDCF)

2019 年には会期を延長し、一般市民向け B to C イベントとして、レベルアップ KL プレイを同時開催した。110 社が出展し、17,000 千人の来場者を集めた。2020 年以降はゲームとアニメーションの作品展示イベント「マイデジタルクリエイティブフェスティバル (My Digital Creative Festival : MYDCF)」として合同開催されている。

¹⁸ Independent game (独立系ゲーム) の略称で、個人や小規模チームで開発された IP ゲーム作品

¹⁹ [Level Up KL 2017 wants to bump up SEA through cross-border links | Digital News Asia](#)

図表 15 東南アジアゲームアワード歴代受賞者

受賞部門	2022年			2021年		
	作品名	開発元	国	作品名	開発元	国
グラウンド審査員賞	Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly	Toge Productions	ID	Coffee Talk	Toge Productions	ID
ライジングスター賞	Faerie Afterlight	Clay Game Studio	ID	Exist.EXE	Skyfeather Games Studio	MY
オーディエンスチョイス賞	Postknight 2	Kurechii	MY	Fallen Tear: The Ascension	CMD Studios	PH
最優秀テクノロジー賞	Determinant	Khor Chin Heong	MY	Biwar: Legend of Dragon Slayer	Devata Games Production	ID
最優秀ビジュアルアート賞	Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly	Toge Productions	ID	When the Past Was Around	Mojiken Studio	ID
最優秀ゲームデザイン賞	Cuisineer	Battlebrew Productions	SG	Rising Hell	Tahoe Games	ID
最優秀イノベーション賞	Rhythm Doctor	7th Beat Games	MY	Airship Academy	Revolution Industry	TH
最優秀ストーリーテリング賞	Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly	Toge Productions	ID	DeLight: The Journey Home	DreamTree Studio	MY
最優秀オーディオ賞	Rhythm Doctor	7th Beat Games	MY	Rising Hell	Tahoe Games	ID
最優秀学生賞	End Of The Line	UOW Malaysia KDU University College	MY	Water Child	UOW Malaysia KDU University College	MY
最優秀国際賞	The Legend of Tianding	CGCG	TW	-	-	-
スポンサー賞	Endura	IFIO Studio	MY	-	-	-

受賞部門	2020年			2019年		
	作品名	開発元	国	作品名	開発元	国
グラウンド審査員賞	Short Creepy Tales: 7PM	Cellar Vault Games	MY	Gigabash	Passion Republic Games	MY
ライジングスター賞	Fallen Knight	Fairplay Studios	TH	-	-	-
オーディエンスチョイス賞	Don't Stop The Party	UOW Malaysia KDU University College	MY	Gigabash	Passion Republic Games	MY
最優秀テクノロジー賞	Bake N' Switch	Streamline Studios	MY	Gigabash	Passion Republic Games	MY
最優秀ビジュアルアート賞	Short Creepy Tales: 7PM	Cellar Vault Games	MY	When the Past Was Around	Mojiken Studio	ID
最優秀ゲームデザイン賞	Short Creepy Tales: 7PM	Cellar Vault Games	MY	Gigabash	Passion Republic Games	MY
最優秀イノベーション賞	DeLight	DreamTree Studio	MY	Retrograde Arena	Freemercy	ID
最優秀ストーリーテリング賞	A Space For The Unbound	Mojiken Studio	ID	Delight	DreamTree Studio	MY
最優秀オーディオ賞	Love Esquire	YangYang Mobile	PH	Valx	Klappanome	ID
最優秀学生賞	Don't Stop The Party	UOW Malaysia KDU University College	MY	Ano: Journeys Through Tattoos	CTRLD	MY

受賞部門	2018年			2017年		
	タイトル	開発元	国	タイトル	開発元	国
グラウンド審査員賞	No Straight Roads	Metronomik	MY	Infectionator 3: Apocalypse	Toge Productions	ID
ライジングスター賞	Songbird Symphony	Joystick Studios	SG	Re:Legend	Magnus Games Studio	MY
オーディエンスチョイス賞	Iteno	Why Creative	MY	Ejen Ali: Emergency	Common Extract	MY
最優秀テクノロジー賞	Nightstream	Streamline Studios	MY	Project Xandata	The Studio of Secret6 Inc.	PH
最優秀ビジュアルアート賞	She and The Light Bearer	Toge Productions	ID	My Lovely Daughter	Toge Productions	ID
最優秀ゲームデザイン賞	Re:Legend	Magnus Game Studio	MY	-	-	-
最優秀イノベーション賞	Simulacra: Pipe Dreams	Kaigan Games	MY	Simulacra	Kaigan Games	MY
最優秀ストーリーテリング賞	Coffee Talk	Toge Productions	ID	Simulacra	Kaigan Games	MY
最優秀オーディオ賞	Songbird Symphony	Joystick Studios	SG	Rhythm Doctor	7th Beat Games	MY
最優秀学生賞	Terminus Lockdown	UOW Malaysia KDU University College	MY	Applod : Ballfare	One Last Game Production	MY
最優秀ゲームプレイ賞	-	-	-	Infectionator 3: Apocalypse	Toge Productions	ID

注：国・地域名は MY：マレーシア、ID：インドネシア、PH：フィリピン、SG：シンガポール、TH：タイ、TW：台湾

出所：各種報道資料から作成

(2) 国際見本市への出展：MATRADE と共同

ゲーム開発会社の国際市場への参入を促し、国際見本市や展示会を通じて海外企業への露出機会を提供することに関しては、一部を国際貿易産業省（MITI）傘下のマレーシア貿易開発公社（以降、MATRADE）が担っている。東京ゲームショウにおいて、古くは国際機関日本アセアンセンター²⁰が東南アジア諸国を束ねるブースを出展していたが、2017年以降はMATRADEがマレーシア・パビリオンを運営している。

MATRADE 東京オフィス・ダイレクターの Niqman Rafeae M. Sahar 氏によれば、例年、東京ゲームショウ内のパビリオン内には専属の通訳を配置して来場者とのコミュニケーションを支援しているほか、2022年はこれを拡大して、出展企業がその場でビジネスミーティングやネットワーキングを行える商談スペースを設けたとのことだ。

出展企業の募集と審査は MATRADE が行い、出展企業の渡航費の一部を助成している。2022年は10の募集枠に対し、2倍以上の応募があり、各社のポートフォリオを基に、日本企業との既存ビジネスの有無、作品や技術の日本市場への適性の他、事業年数や企業規模から大小様々なタイプの企業に機会提供できるよう配慮して選定されている。東京ゲームショウ 2022に出展したマレーシアのゲーム関連企業は1億2,467万リンギの成約額を達成した。

また、不定期であるが MDEC が国際見本市でマレーシア・ブースを運営することもある。これまでに米国の「ゲーム開発者会議（Game Developers Conference : GDC）」、ドイツの「ゲームズコム（gamescom）」、中国の「チャイナジョイ（ChinaJoy）」、台湾の「台北ゲームショウ」等へ出展した。ゲーム開発会社が渡航費を捻出できない場合は、MDEC 自身が代弁者となり来場者への接客やゲーム解説などを行っている。



MATRADE 東京オフィス Niqman 氏



東京ゲームショウ 2022 マレーシア・パビリオン

²⁰ 1981年創設。当時のASEAN加盟国（原加盟国：インドネシア、マレーシア、フィリピン、シンガポール、タイ）政府および日本政府が「東南アジア諸国連合貿易投資観光促進センター設立協定」に署名し、設立された国際機関。日本とASEAN諸国間の貿易、直接投資、観光、人物交流の促進がミッション。

2.2. クリエイティブ技術とタレントの養成

1) 助成事業

デジタルコンテンツ・クリエイターズ・チャレンジ (Digital Content Creators Challenge : DC3)

クリエイティブ・コンテンツの開発者が、創作アイデアをプレゼンテーションし、MDEC から賞金を獲得するコンペティション形式のプログラムが存在する (図表 16)。世界標準のデジタルコンテンツを開発・制作し、IP の創出を促進することを目的に、2006 年に知的財産クリエイターズ・チャレンジ (Intellectual Property Creators Challenge : IPCC) として開始された。入賞者には賞金の他、業界の専門家によるコンサルティングが提供される。工程ごとに設定された納品物を提出し、プリプロダクション段階に 30%、プロダクション段階に 40%、ポストプロダクション段階に 30%の助成を受けることができる。2021 年までに 360 のプロジェクト対し、合計 1,530 万リンギを支出した。

図表 16 デジタルコンテンツ・クリエイターズ・チャレンジ概要

種類	プロジェクト 期間	金額(RM)
デジタルコミック部門： デジタルコミックまたは短編集 (カラー50 頁以上またはカラー128 頁以上のデジタルコミック/ウェブコミック)	最長 6 カ月	最大 2.5 万
アニメーション部門： 短編アニメーション、パイロットエピソード、シズルトレーラー ²¹	最長 8 カ月	最大 10 万
デジタルゲーム部門： 商業利用可能なデジタルゲーム	最長 10 カ月	最大 10 万

出所：MDEC

デジタルコンテンツ補助金 (Digital Content Grant : DCG)

2016 年に開始されたアニメ、デジタルゲーム、インタラクティブメディアコンテンツの開発、制作、マーケティングに対する支援プログラム (図表 17) で、目的は以下 3 点。

1. 雇用創出、事業計画、市場拡大のための持続可能なエコシステムの構築、発展
2. 国際的なパートナーを活用した現地の創造的、技術的、人的資本の能力開発・強化
3. マレーシアが所有、または共有する IP の創出

業界の専門家より毎月メンタリングを受けられる。

²¹ プロジェクトやクリエイターの作品の一部を紹介することを目的とした短編ビデオ

図表 17 デジタルコンテンツ補助金概要

種類	用途	プロジェクト 期間	金額(RM)
開発補助金	アイデア創出、制作設計、市場調査、マーケティング分析、コンセプトの研究開発、ビジネスプランや投資家向け資料作成等、プロジェクトの開発段階の活動費	最長 8 カ月	最大 30 万 (長編アニメーションは最大 50 万)
知的財産マーケティング&ライセンス助成金	知的財産の所有者を対象に、知的財産の登録・拡張、スタイルガイドの作成、その他マーケティング、プロモーション、ローカライゼーション、商業化、ライセンス供与、流通に関連する活動費	最長 12 カ月	総費用の 50%または 50万

出所：MDEC

2) 人材育成

デジタルコンテンツ産業の認知度向上と、アクセス拡大、技能向上と能力強化を目指し、現在 3 種類のプログラムを運営している（図表 18）。

図表 18 プログラムの概要

プログラム名	対象者
クリエイティビティ@ スクール	7 歳～17 歳までの学生
クリエイタースタジオ	18 歳～30 歳
企業向け養成プログラム	高等教育機関の在学生、新卒者、無職者、準社員、半熟練者

出所：MDEC

2.3. デジタル化・コミュニティ育成

1) インキュベーション施設

2017 年、MDEC はインキュベータスペース「LEVEL UP Inc」を設立した。2016 年にバンサーサウス地区²²の不動産デベロッパーである UOA ホールディングスと覚書を締結し、地区内にゲームハブを設立、共同運営した。UOA コーポレートタワー内の 1 フロア（約 9,000 平方メートル）で、ブレインストーミングルームや据置型ゲーム機の開発機材を備えた研究開発設備を完備し、10～15 社のインディーゲーム開発企業が入居できるスペースだった。中小のゲーム新興企業向けに、メンターシップやワークショップ、トレーニング、ネットワーキングなどのアクセラレータープログラムおよびサポートを提供し、ゲーム産業の統合的支援を目的としていた。学生、高等教育機関、ゲーム会社など、すべてのステークホルダーを巻き込むイベントや活動を通じて、マレーシアのゲーム産業のコミュニティ

²² バンサーサウス地区はクアラルンプール版シリコンバレーとも呼ばれるサイバーセンターエリアで、国内外の MSC ステータス（現 MD ステータス）企業が多く入居している。

イセセンターとしての役割を担っていた。2020年のロックダウン中に、契約満了を機に閉鎖した。

2) インキュベーションプログラム

後継プログラムとして2020年よりハイブリッド式のデジタルインキュベーションプログラム（Digital Incubation Program : [DCC INC](#)）を開始した。こちらはゲームだけでなく広くデジタル・クリエイティブ・コンテンツのスタジオを対象にしている。業界関係者からのメンタリングやコーチング、制作ノウハウについてのワークショップ等のプログラムを提供している。現在は物理的なスペースは提供していない。

2.4. パートナーシップ・調査

1) 戦略的投資の誘致：MIDA と共同

外資企業のマレーシア進出にあたっては、国際貿易産業省傘下の政府機関であるマレーシア投資開発庁（以降、MIDA）の他、各地域の投資促進機関が連携し支援を提供している。

デジタル投資オフィス

2021年4月にはデジタル投資オフィス（Digital Investment Office、[DIO](#)）を設立した。MIDA と MDEC による共同プラットフォームで、あらゆるデジタル投資の調整と促進の役割を担う。目的はマレーシアにおけるデジタル投資に関する認識を高め、進化の早い分野での新規投資の促進と誘致において、投資促進機関間の連携強化。MIDA と MDEC で定期的に会合を持ち、案件の共有を行っている。

マレーシア・デジタル

2022年7月、デジタル経済の持続的成長を加速させる新たな国家戦略イニシアティブ「マレーシア・デジタル（Malaysia Digital : MD）」を立ち上げた。IT産業の発展を進めるべく、25年間続けてきたMSCを経済情勢の変化に合わせて強化したもの。

絶えず進化するIT環境の変化により順応させ、デジタル国家としての基盤構築に向け、投資や人材を呼び込み、地場企業や人材のデジタル経済への参画を後押し、実質的なデジタル経済波及効果を生み出すことを目的としている。MD が特に注力する分野として、デジタルツーリズム、イスラムデジタル経済、デジタル貿易、デジタル農業、デジタルサービス、デジタル都市、デジタル医療、デジタル金融、デジタルコンテンツの9つを明示している。

MDEC はMD ステータス企業のワンストップ機関として機能し、MD ステータス企業は以下の優遇措置を享受できる²³。



²³ [Malaysia Digital \(MD\) Status Guidelines Effective 30 June 2022.docx \(mdec.my\)](#)

- 1) 外国人労働者枠およびパス
- 2) 税制優遇措置（所得税免除または投資税控除）
- 3) マルチメディア/ICT 機器輸入税および消費税免除
- 4) MD サイバーシティ/サイバーセンターのビジネスインフラの利用
- 5) 現地所有要件の免除による所有権の自由
- 6) グローバル資本および資金調達の柔軟性

2) 調査レポート等の発行

不定期の E メールニュースレターや業界調査レポートを発行。これまでに発行された 4 つのレポートはいずれも東南アジア 6 カ国（マレーシア、シンガポール、タイ、インドネシア、ベトナム、フィリピン）を対象にしている。編纂には、日本のデジタルエンタテインメント産業専門のシンクタンク、メディアクリエイトも携わっている。

発刊済みレポート

- [東南アジアゲーム産業イニシアティブ 2015](#)
- [東南アジアゲーム産業人材レポート 2016](#)
- [東南アジアゲーム産業レポート 2021](#)
- [東南アジアデジタルコンテンツ産業人材レポート 2022](#)

3. 地方の取り組み

首都圏外では、シンガポールに隣接するジョホール州のイスカンダル地域とサバ州では、地域の開発投資組織と大学が提携し、クリエイティブ産業の振興を図っている。

ジョホール州では、イスカンダル地域開発庁（IRDA）とマレーシア工科大学（UTM）の戦略的協力により、2013 年にメディア・ゲーム・イノベーション・センター・オブ・エクセレンス（Media and Game Innovation Centre of Excellence : MaGICX）を設立し、デジタルコンテンツ産業の開発とエコシステムの構築を進めている。日本企業では、でらゲーとオカキチが 2018 年に進出した。

サバ州では、サバ州経済開発投資庁（SEDIA）と大学カレッジサバ財団（UCSF）が 2014 年にサバ・アニメーション・クリエイティブ・コンテンツ・センター（SAC3）を設立した。また、2019 年にはサバ州科学技術イノベーション省（KSTI）傘下でサバ・クリエイティブエコノミー・イノベーションセンター（SCENIC）を設立し、カナダのアニメーションソフトウェア会社 Toon Boom Animation の公認トレーニングセンターも運営している。

第3章 地場および外資企業の構成

本章では、マレーシアのゲーム業界で活躍してきた地場および外資民間企業の歴史を4つに区切り、主要プレイヤーの動向やインタビューを基にマレーシアのゲーム業界を俯瞰する。

- | | |
|----------------|-------------------|
| 1. ゲーム開発黎明期 | 2000年代前期～ (P.22～) |
| 2. 外資企業の参入 | 2000年代後期～ (P.22～) |
| 3. 外部委託先としての隆盛 | 2010年代中期～ (P.36～) |
| 4. インディーゲームの萌芽 | 2010年代後期～ (P.39～) |

1. ゲーム開発黎明期（2000年代前期～）

1947年に英国の大学の研究所で構想が生まれたコンピューターゲームは、1972年に設立された米国のアタリによって商業化の幕を開けた。日本国内では任天堂より、国内初となる家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータが1983年に、後継機となるスーパーファミコンが1990年に発売された。

マレーシアにおける初期のゲーム開発会社として有名なのは、1998年創業のGameBrainsである。2012年まで最大で55名の従業員を雇用し、さまざまな家庭用ゲーム機向けに21のタイトルを開発した。創業者でCEO兼CTOのBrett Bibby氏は2001年に国際ゲーム開発者協会（IGDA）のマレーシア支部²⁴を発足し、初代の支部代表を務めるなどの功績も残している。世界金融危機の煽りを受けて廃業したが、このスタジオ出身者はマレーシア初のゲーム開発コースの開設に携わったり、海外経験を積んで帰国後大手スタジオのマネジメントに就いたり、マレーシアのゲーム産業の草分けとしての役割を果たした。

次いで2001年創業のPhoenix Game Studiosは古代中国を舞台とするコミックを原作とした『Fung Wan Online』で、マレーシアで初となる大規模多人数同時参加型オンラインRPG（Massively Multiplayer Online Role Playing Game：MMORPG）を開発した。

2003年には日馬合弁企業Terra ICTによるオンラインゲームの販売ポータルサイトの立ち上げや、地場企業によるパブリッシング事業が展開されたが、現在も事業を継続している企業はない。

2. 外資企業の参入（2000年代後期～）

2006年のCodemasters Studiosを皮切りに、2010年代後半から外資企業の参入が徐々に増え、2022年10月現在までに、6カ国の中堅・大手のゲーム開発企業がマレーシアに拠点を開設している（図表19）。この状況をMDECのCEO Mahadir Aziz氏は「政府による積極的な誘致活動の賜物で、マレーシアのクリエイティブ産業に活気が溢れ、優れたエコシステムが存在していることを示す証拠だ」と評価している²⁵。

²⁴ 第4章5. 業界団体の不在を参照。

²⁵ [Virtuos がクアラルンプールにゲーム開発スタジオを立ち上げ、東南アジアでのプレゼンスを強化 | Virtuos Holdings Pte. Ltd のプレスリリース \(prtimes.jp\)](#)

図表 19 マレーシアに進出している主な外資企業

進出年	親会社名	本社
2006	Codemasters Software Company Limited	英国
2010	Streamline Media Group	オランダ（現米国）
2016	株式会社バンダイナムコホールディングス	日本
2018	株式会社でらゲー / 株式会社オカキチ	日本
2019	Larian Studios	ベルギー
2019	株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント	日本（現米国）
2020	Double Eleven Limited	英国
2021	Virtuos Holdings Pte Ltd	シンガポール

出所：関係者へのヒアリングを基に作成

MDEC や各社へのヒアリング、各種報道によれば、主要外資企業の進出理由は、おおむね以下の 4 点に集約できる。

①人的資本の豊富さ

若者が多く（年齢の中央値は 30.3 歳²⁶）、英語力が高い（英語は準公用語、英語能力指数も世界 24 位²⁷）。英語力の高さゆえに欧米の作品を玩味する素養も高く、さらに、エンタテインメントとしてゲームやアニメーションが人気であるため、日本の作品への馴染みも深い。

②関連産業と教育機関の充実

ゲーム開発に関連する映像制作やアート、デジタル技術の産業が発達している。高等教育機関の数が多く、教育水準も高い。

③政府の支援

MSC ステータス（現 MD ステータス）による外国人労働者枠や法人税優遇等の待遇などハード面のみならず、MDEC メンバーがゲーム産業への造詣が深く、イベントの開催や高等教育機関への仲介など、きめ細かなサポートが提供されている。

④多言語、多宗教、多民族国家

東南アジア地域でもユニークな多民族国家で、さまざまな属性の人が集まる状態を築きやすい。多様な人材は組織の競争力を高めると共に、多様なアイデアを作品に活かすことができる。またインドや中国市場、イスラム市場への玄関口にもなる。

他方で課題としては、1 つ目に技術系アーティスト、プログラマー、ゲームデザイナーといった職種の層の薄さが認識されている。マレーシアのゲーム産業が比較的新しいこと、外資スタジオはアート制作を担うサポート型で、地場企業もアート制作を主とする外部委託事業が主流であったことに起因していると言えよう。2 つ目として、企業間のコミュニ

²⁶国連「世界人口予測（2022 年改訂版）」の数字。ASEAN 主要国ではフィリピン（25.7 歳）、インドネシア（29.6 歳）に次いで 3 位。

²⁷ 国際教育会社 [EF Education First](#)（2022）。ASEAN ではシンガポール（2 位）、フィリピン（22 位）に次いで 3 位。

ティの希薄さが挙げられる。背景には、いわゆる業界団体が存在していないことも関連しているだろう（詳細は 5. 業界団体の不在を参照）。

2.1. 進出先行企業の功績

マレーシアに最初に拠点を開設した外資企業は、英国のゲーム開発会社 Codemasters Software である。1986 年創業の歴史ある企業で、英国国内に 3 拠点（サウザム、チェシャー、バーミンガム）を持つ。2006 年進出当時は外資 100% で法人設立ができなかったため地場メディア企業と合併会社を設立し、35 人の従業員でスタートした。2016 年時点で約 40 人いた従業員のほとんどがデザイナーとアーティストであった。

同社のマレーシア法人である Codemasters Studios はマレーシアのゲーム産業成長初期に人材育成の面で 2 つの貢献をしている。1 つ目は人材プールの基盤構築だ。ウーロンゴン大学マレーシア KDU ユニバーシティ・カレッジやセラヤン・コミュニティ・カレッジのゲーム関連コースの開設にあたり、業界のニーズに適応したカリキュラムの監修を行った。インターンシップ生を受け入れ、実地研修の機会を提供するとともに、マレーシア首相府・業績管理・実施局や Invest KL²⁸ と連携し、Codemasters アクセラレータープログラムというトレーニングイニシアティブを通じ、広く人材育成を行った。同時に、教員のスキル不足解消のため、トレーナー育成プログラムとして、教員に対してアート制作ツールや品質保証の技術教育を提供した。2 つ目はインディーゲーム開発企業の間接的輩出だ。Codemasters Studios でキャリアを積んだ後、独立して自社スタジオ設立し、現在はインディーゲーム開発を行う起業家が複数存在する。

続いて 2010 年には、オランダの Streamline Studios（2001 年創業）が本社拠点をクアラルンプールに移転した。世界金融危機の影響でオランダ・アムステルダムオフィスを閉鎖せざるを得なくなり、コスト効率の良い環境を求めて選んだ先がマレーシアだった。その理由として「東南アジアでの重要性、比較的英語が堪能であること、そしてデジタル産業に関連する分野の教育を若い人たちに提供していること」と語っている²⁹。

設立当初から主に外部委託事業を行い、『Street Fighter V』、『Final Fantasy XV』、『Bake 'n Switch』等の AAA 作品³⁰に携わった。現在は本社機能を米国に移し、グループ内で IP 作品やメタバースの開発など事業領域を拡大している。2022 年 4 月には日本への進出が発表された。元ソニー・インタラクティブエンタテインメント・ジャパンアジアの³¹グローバルサードパーティリレーションズバイスプレジデントである梶原健司氏が代表に就任し、当面は営業拠点および日本顧客の開発サポートを行う予定だ。

²⁸ 経済変革プログラムの下、MITI 傘下のクアラルンプール圏の投資促進機関。

²⁹ [Streamline Studios: "In five to ten years you will need to be in SE Asia" | GamesIndustry.biz](#)

³⁰ トリプル・エー。非公式の格付けで厳密な定義はない。高額な開発およびマーケティング予算を伴い、有名大手パブリッシャーによって販売流通を行われるビデオゲームを指す。

³¹ 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントのディビジョンカンパニーとして日本およびアジア各国・地域のセールス&マーケティングを担当。

2.2. タイムゾーンを活用したグローバル開発

2019年に進出した Larian Studios は、本社ベルギーの他、カナダ、アイルランド、英国、スペインとマレーシアの計 6 拠点でスタジオを運営し、「フォロー・ザ・サン開発」と「分散型開発」を導入、実践している³²。

フォロー・ザ・サン開発とは、タイムゾーンを有効活用し、24 時間常にどこかのスタジオが開発を行っている状態を指す。終業時間になれば、次に始業を迎える別のスタジオが作業を引き継ぐコンセプトで、開発期間の短縮を目指すものだ。

分散型開発とは、すべてのスタジオが対等なレベルで、複数のスタジオにまたがって共同作業を行う開発を指す。すべてのスタジオにすべての専門分野が存在することを理想とし、メインスタジオとサポートスタジオで機能を分担する一般的な手法とは逆の考え方である。共通の開発プラットフォームや、丁寧なコミュニケーションが不可欠だが、拡張性と多様性があり、スタジオの進化を期待できるとしている。

上記を踏まえ、オフィス開設場所としてマレーシアを選択した理由として、既存のスタジオとは異なるタイムゾーンにあること、英語でコミュニケーションができること、映像・技術関連産業と大学などの高等教育機関が成熟していること、政府が協力的で情熱的であることを挙げた。

2020年に進出した Double Eleven も、マレーシアへの進出理由として優秀な人材へのアクセスとマレーシア政府・大学・企業間のエコシステムを挙げると共に、Larian Studios と同様、継続的な開発体制を構築するために、東南アジアのタイムゾーンが決め手だった述べている³³。マレーシアのスタジオは、初期段階では品質保証、コーディング、アート、デザインサポートなどのゲーム開発サービスの提供に重点を置いているが、経験を積んだ後、最終的には独自のプロジェクトも担当する予定だ。2022年5月にオフィスを開設し、6月時点で60名弱が在籍している。今後2、3年の間に110名まで増員予定だ。

2.3. ウミガメ人材

シンガポールに本社を置き、2021年にマレーシアへ進出した Virtuos は、カナダ、中国、フランス、アイルランド、ウクライナ、米国、ベトナムに制作スタジオ、韓国と日本に事業所と、グローバルなスタジオネットワークを有する。マレーシアスタジオのマネジメントメンバーの多くが、海外から帰国したウミガメ人材³⁴である。マネージングダイレクターの Mufizal Mokhtar 氏、技術系アートのダイレクター Johaness Reuben 氏、制作ダイレクターの Ian Ng 氏らは共に GameBrains での在籍経歴があり、その後、シンガポール、タイ、香港など国際的なキャリアを積み、マレーシアに戻ってきている。Mufizal 氏は「Virtuos を通じてさらに進歩できる機会を提供し、才能ある若い開発者の多くがキャリアを築くために海外に出ざるを得ない状況を改善したい」と語っている³⁵。

³² レベルアップ KL2022 にて CEO Swen Vincke 氏の講演内容

³³ [Why Double Eleven Chose to Open a Studio in Malaysia | IGN](#)

³⁴ 留学や海外就業経験を積んだ後、母国に帰国する高度な知識・技術を有する人材の呼称

³⁵ [How Malaysian Game Development Has Leveled Up With Virtuos KL Management Mufizal Mokhtar & Johaness Reuben | GamerBraves](#)

90名の従業員が在籍しており（2022年8月時点）、2025年末までに300名まで増員を計画している。

2.4. 日系進出企業の顔ぶれ

現在マレーシアで事業を展開している日系企業としては2009年に進出した、デザイン・デジタル制作会社のポリアセツ・ユナイテッドが挙げられる。また、バンダイナムコは、2013年にシンガポール法人を設立、そのシンガポール法人の100%子会社として2016年にマレーシア法人を設立した。進出目的として「日本国内だけでなく、海外各地域の文化、トレンドに根ざしたコンテンツを開発し、世界各地の顧客に届ける体制の構築が必要不可欠」とコメント。「ビジュアルアート制作の中心拠点として周辺国のパートナーと連携をさらに強化し、グローバルなアートワークの開発体制を構築する」計画だと発表した³⁶。


2017年進出のポルトゥウィンは「アジアにおける外部委託先リーダーとしての存在感を高めるとともに、世界30拠点以上に拡大している事業範囲を補完」³⁷する役割としてマレーシア拠点を開設、ソフトウェアおよびハードウェアの品質保証サービスを提供している。将来的にはカスタマーエクスペリエンスやローカライズサービスも提供予定だ。同年、ディー・エヌ・エーなど向けにゲームアセットを開発するSEGNET Creative、2018年にはモバイルゲーム『モンスターストライク』で有名なでらゲーがジョホール州に拠点を開設した。

2019年、東南アジア初となるソニー・インタラクティブエンタテインメント開設は、MDECのデジタル・クリエイティブ・コンテンツ部門長であったHasnul Hadi Samsudin氏が代表を務めることも含め話題となった。同社は、ソニー・インタラクティブエンタテインメントの独占タイトルのアートとアニメーション制作を担う。パンデミック下で創業し、2021年1月より本格的に始動した。約70名が在籍（2022年10月時点）し、3年以内に250名まで拡大する予定だ。

ここからは、日系も含めた外資企業5社の事業概要、マレーシアへの進出理由、政府・教育機関との連携、人材、産業評価、課題に関するインタビューを掲載する。

³⁶ [Bandai Namco Studios Malaysia officially open for business \(nst.com.my\)](https://www.nst.com.my/technology/2019/08/1000000)

³⁷ [Pole To Win International がマレーシアに新スタジオを設立](#)

Streamline Studios Malaysia Sdn Bhd				 STREAMLINE STU D I O S
https://www.streamline-mediagroup.com/streamline-studios				
設立年	2010	従業員	約 200 名	
所在地	クアラルンプール（本社：米国）			
代表者	CEO 兼共同創業者 Alex Fernandez			
事業内容	ビデオゲームとメタバースの開発			

▶ 事業概要

21 年以上にわたり、ビデオゲーム開発とテクノロジーを融合させ、Capcom、Square Enix、Sony、Epic Games などの国際的な開発者やパブリッシャー、Balenciaga などの有名ブランドにサービスを提供してきた。真の可能性を引き出す機会を提供し、彼らの世界にポジティブな変化をもたらすチャンスを与えている。さまざまな新興経済圏の架け橋となり、ビデオゲーム開発、インタラクティブなデジタル資産、メタバースプロジェクトに投資し、社会的・経済的インパクトを未来の世代に与えている。

本社は米国のラスベガスで、約 300 名が在籍する。マレーシアスタジオは 200 名以上の規模で、約 3 割が外国人スタッフである。2022 年 4 月に東京オフィスを、8 月にコロンビアのボゴタに制作スタジオを開設した。すべてのスタジオがゲーム開発機能を持ち、AAA 作品の開発能力に新たな次元と多様性を加えることになる。

▶ 人材育成・エンゲージメント

開発プロジェクト全体をサポートしており、制作側には 2D および 3D アーティスト、アニメーター、VFX、サウンドエンジニア、ゲームデザイナー、ウェブプログラマー、品質保証、ローカリゼーション、プロジェクトマネージャー、プロデューサー、クリエイティブディレクターなどの職種が含まれる。

マレーシアではゲーム産業がまだ比較的若いので、一般的にプログラマーは非常に需要が高く、優秀なゲームエンジニアを見つけるのは難しい。



Streamline Studios Malaysia のメンバー

▶ 政府機関との連携

マレーシアのレベルアップ KL や日本の東京ゲームショウのようなゲームイベントへの参加、宣伝やネットワーキングの側面で支援を受けています。高等教育機関とのつながりの構築、外国人雇用の手続きなどにも協力を得ている。

マレーシアの各スタジオ間のコミュニティ形成という点では、もっとできることがあるだろう。現在、多くのスタジオは独立して運営されていますが、スタジオ間で協力し合うことができれば、成長を加速することができるはず。

▶ **教育機関との連携**

新卒者がキャリアアップするためのスキルと知識を習得するため、現地の教育機関と提携し、カリキュラムの定期的更新、ポートフォリオのレビュー、ゲームプロジェクトのフィードバック、インターンシップの機会を提供している。さらにはポッドキャストや「ハウツーガイド」をオンラインで一般公開し、知識を共有している。新卒者が3～6カ月で即戦力となることを保証している。

▶ **課題**

ゲーム業界は常に革新的であり、私たちのクライアントも例外ではない。進化し続けるこの業界のニーズに応えるべく、総合的なソリューションを提供している。このような速いペースの分野で優位に立つには、ゲーム技術を創造的に応用し、関係者全員に豊かな体験をもたらすことで一貫した成長を遂げる必要がある。そのためには、技術開発だけでなく、その効果的な活用方法についての理解が不可欠だ。

▶ **産業評価**

マレーシアは、物価、言語、インフラ、西洋と東洋の両方の文化や価値観への理解という明確な利点がある。マレーシアのゲーム産業はまだ若いですが、多くのインディーゲーム開発企業があり、大手の開発者やパブリッシャーが進出していることは、マレーシアの将来性を示していると思う。政府は地元の才能を国際的な水準に見合うように育成するための措置を講じている。

私たちのチームは様々なバックグラウンドを持っており、多様性と文化を常に最前面に置いている。誰もが楽しめる体験を作るには、彼らの視点が最も重要で、それらを作品に反映させている。

(広報担当による書面での回答)

Bandai Namco Studios Malaysia Sdn Bhd				
https://www.bandainamcostudios.my/				
設立年	2016年	従業員	約130名	
所在地	セランゴール州 (本社：日本)			
代表者	CEO 石井誠			
事業内容	ゲームアセットの制作			

▶ **インタビュー先**

COO 最高執行責任者：内藤洋介氏
開発統括本部シニアバイスプレジデント：番屋修平氏
コーポレート統括本部ゼネラルマネージャー：福田隆太氏



福田氏（左）、番屋氏（中央）、内藤氏

▶ 創業経緯やマレーシアの選定理由

内藤氏：2013年にシンガポール法人、そのシンガポール法人の100%子会社として2016年にマレーシア法人を設立した。シンガポールは約50名で研究開発、マレーシアでは約130名でものづくりを行っている。

中国や東南アジア各国を比較検討し、英語圏であること、映像関係の企業やアート系の学校が豊富にあること、政情が安定していることなどの要素からマレーシアに進出したと聞いている。MDECからも積極的な誘致を受けた模様。

▶ 事業概要

福田氏：アートのアセット制作に特化しているので、プロジェクトマネージャー・通訳を含め約20名のほか、コンセプトアート約10名、アニメーション約25名、キャラクターデザイン、モデリング約30名、背景30名などのアーティストが在籍。これまで『鉄拳7』のコンセプトアートやキャラクターデザイン、『CODE VEIN』のキャラクターモデリングなどに携わっています。日本本社が主たる取引先で、9割以上のプロジェクトで日本語が必要。そのため、通訳を兼任するプロジェクトマネージャーは常にフル稼働の状況。

内藤氏：日本側でも英語環境の整備を進めているが、いまのところはマレーシア側で通訳および翻訳作業を引き取っている。



Bandai Namco Studio Malaysia のメンバー

▶ 人材・エンゲージメント

番屋氏：正直なところ、新卒者に即戦力は少ない。入社後3カ月間トレーニングを積んでようやくプロジェクトに入っている状況。職種を問わず、シニア層は少なく、中でもプログラミングもできるようなテクニカル系のアーティストはほぼいない。日本語スピーカーで、かつ、プロジェクトマネジメント経験があるような人材も僅か。新卒者の採用枠を増やし、社内で教育する体制にシフトせざるを得ない状況。

内藤氏：新型コロナウイルス以前はシンガポール

人も多かったが、ロックダウンを機に自国へ戻り、現在はインドネシア人が全体の1割ほどと、日本人よりも多い。個性豊かなメンバーが揃っており、みな親日家で、バンダイナムコのIPを愛してくれている。

▶ マレーシアのゲーム産業評価

内藤氏：マレーシアのゲーム産業規模が大きくなっていることは言うまでもない。日本からは見えていないと思うが、これまでに経験したことのないようなダイナミックな変化が起きている。では人材の技術水準も引き上がっているか？と問われると、そこまで明らかな伸びは感じていない。急スピードで成長しているが故に、今後どこかで停滞する可能性は否めないが、今後マレーシア発のIP作品は増えていくと見ている。

番屋氏：マレーシアのエンタテインメントは基本的に輸入もの。アニメやゲームに国産のIP作品が増えていくことで、独自の新しいカルチャーが生まれてくるのではないかとと思う。

▶ 政府や教育機関との連携

福田氏：MSCステータスによる法人税の優遇は非常に大きなメリット。MDECが主催するレベルアップKLというゲームイベントには毎年ブースを出展しており、スポンサーとして協賛もしている。

内藤氏：MDECは非常に協力的で、「困りごとは何んでも手伝う」とオファーをもらっている。ただ、社内のリソース不足のためにMDECを活用しきれていないのが実情。

新型コロナウイルス以前は社員が大学で非常勤講師を務めたり、大学からインターン生を受け入れたりしていた。今後、再開していく予定。

▶ 課題

内藤氏：直近では昨今の円安の影響が非常に深刻だ。この傾向が継続すると、最終的には日本国内のアウトソース先よりもコスト高になりかねない。

福田氏：人材の流動性にも課題がある。設立以降、経験者を中心に毎年倍のペースで増員してきましたが、ここに来て社員の維持に苦労している。

内藤氏：年収を上げる手段として転職することが一般的である風土に加えて、外資大手企業のスタジオ開設が続き、同業者からの引き抜きが増えている。社員の技術研究およびスキルアップの他、リテンションを高める施策として、社内プロジェクトで独自タイトルの制作を行っている。ソーシャルメディアで公開しており、今年で3作目になった³⁸。ゲーム作品としての販売予定はないが、対外的にケイパビリティをアピールする材料にもなっている。マレーシアスタジオとして提供できるサービスを順次拡大していく。



社内プロジェクト
『Tom Majors』

▶ 日本企業に向けて

内藤氏：マレーシアのゲーム産業がまさに「始まった」と認識している。今後10年20年の期間においては、日本のノウハウや力量は圧倒的優位性があると思う。一方で、誰でもゲームを作れる時代がそこまで来ており、数年後にはマレーシアや海外の作品が脅威になっている可能性もある。日本企業は海外のスタジオを積極的に訪問し、協業や進出を進めていくべきだろう。若い海外人材と付加価値を生み出すことで、若返りを図ることができるのではないかと思う。

番屋氏：日本にはゲーム、漫画、映画といったクリエイティブ産業の裾野が広く、0から1を創り出すことに秀でており、多くのIP資産がある。それを10、20、100と広げていくところは人口の多い海外を使って行うというのが、これからのゲーム業界で生き残る方法ではないかと思う。

Sony Interactive Entertainment			
PlayStation Studios Malaysia Sdn Bhd			
https://www.playstation.com/en-my/			
設立年	2019年	従業員	約70名
所在地	セランゴール州（本社：米国）		
代表者	Head of Studio Hasnul Hadi Samsudin		
事業内容	アートとアニメーション制作		



Malaysia

▶ インタビュー先

Head of Studio : Hasnul Hadi Samsudin 氏

Outreach & Training Manager : Bazil Akmal Bidin 氏

³⁸ <https://bandainamcostudiosmy.artstation.com/projects>



Bazil 氏（左）、Hasnul 氏（右）

国内外の企業とのリレーションを深め、産業振興を図ってきた人物だ。Bazil 氏もまた、IGDA Malaysia の 3 代目支部代表を 8 年間務めたほか、民間企業、教育機関や政府機関など様々な角度から長きに渡ってゲーム業界に携わっている。

Hasnul 氏は米国の VFX 制作会社 Rhythm & Hues のマレーシア制作オフィスで、アカデミー賞視覚効果賞を受賞した『Life of Pi』（2012 年）の制作に携わった経験を持ち、かつ MDEC に在籍中の 15 年の間、マレーシアのデジタルクリエイティブ産業の顔として、

▶ 事業概要

ソニー・インタラクティブエンタテインメント・プレイステーション・スタジオ・マレーシア（プレイステーション・スタジオ・マレーシア）は、アートとアニメーションのサービスを提供し、PlayStation プラットフォーム向けのグローバル独占タイトルを開発している。マレーシアスタジオは、東南アジア域内で最初のスタジオ。残りのスタジオは日本、英国、米国、オランダにある。

現在、アート、アニメーション、プロダクション、テックアート&エンジニアリング部門を中心に、人事、IT、財務、アウトリーチ&トレーニングチームなど、これまでに世界 13 カ国から多様なバックグラウンドを持ったメンバーが集まっている。

▶ 人材育成・エンゲージメント

マレーシアには、アートやアニメーションの分野の人材は数多くいるが、AAA 作品を手掛けてきたような経験豊富なシニア層を見つけるのは難しい。高等教育機関で、基礎的なスキルに関してはおおそ習得できているが、業界における応用的なワークフローと学校で学ぶ知識にはギャップがある。例えば、マレーシアの優秀な若手アニメーターの多くは、AAA 作品で一般的なモーションキャプチャーの経験がない。モーションキャプチャーの設備を持つ教育機関がないためだ。現在、The One Academy のキャンパス内にモーションキャプチャー施設を建設するために機材を提供し、そのための専門的なトレーニングプログラムの開発にも協力をしている。



PlayStation Malaysia のメンバー

▶ 教育機関との連携

マレーシアの若い才能の育成に取り組んでいる。マレーシア全土の 17 の教育機関と密接に連携し、トレーニングプログラム、講師派遣、業界アドバイザリーパネル、インターンシッププログラムなど、さまざまな取り組みを行っている。

▶ 日本企業に向けて

Bazil 氏：日本のゲーム産業はパイオニアであり、今日の私たちに多大な貢献をし続けている。私たちのチームメンバーの多くは、アニメ、漫画、玩具、音楽など、日本のクリエイティブなコンテンツ産業の大ファンだ。

Hasnul 氏：かつて、Rhythm & Hues Malaysia でアニメーション事業に携わったことがある、マレーシアに非常に優秀な人材がいることは証明されている。今回、プレイステーション・スタジオ・マレーシアのスタジオ代表として、アート、アニメーション、プログラミングといった様々なスキルの組み合わせが必要とされる、最も難度の高いゲーム開発という領域に新しくチャレンジする。

私はエンジニアリング専攻で、大学入学時のエッセーに「SONY のウォークマンのような、時代の最先端技術を使った製品を開発するエンジニアになりたい」と書いた。事業は異なるが、その夢が同じ SONY ブランドのグループ内で叶えられることをとても喜ばしく思っている。

SEGNEL Creative Sdn Bhd				<i>Segnel Creative</i>
https://www.segnelcreative.com/				
設立年	2017 年	従業員	41 名	
所在地	セランゴール州（本社：シンガポール）			
代表者	CEO 藤田英輝、CCO 岩田文人			
事業内容	ゲームアセットの制作			

▶ インタビュー先

CEO：藤田英輝氏

CCO（Chief Creative Officer）：岩田文人氏



▶ 創業の経緯

藤田氏：母体はシンガポールの SEGNEL 岩田氏（左）、藤田氏（右）Ventures という投資会社。出資先のスタートアップ企業のクリエイティブ面をサポートする目的で、2017 年に創業した。2019 年より岩田氏が経営するエンタクルグラフィックスとの協業を本格化した。マレーシアが東南アジアの主要拠点で、コワーキングスペース内にオフィスを構えている。タイとインドネシアにもパートナースタジオがある。

▶ 事業概要

藤田氏：主に、ユーザーインターフェイス（UI）、ユーザーエクスペリエンス（UX）、ロゴ、アイコン、イラストレーションなどのデザインやキャラクターや背景などの「ゲーム開発時のゲームアセットの制作」と、ダウンロードコンテンツやイラストレーションなど「ゲームリリース後のオペレーションアセットの制作」を行っている。9 割以上がディ

ー・エヌ・エーをはじめとした日本国内大手のモバイルゲームプラットフォーム運営企業向け。



作品例 ©DeNA Co., Ltd. All rights reserved.

オセロ・Othello は登録商標です。TM&© Othello,Co. and MegaHous

▶ マレーシアの選定理由

藤田氏：東南アジア各国を比較検討した上で、マレーシアを選んだ。

岩田氏：AAA 作品の外部委託開発に耐える高い 3D 技術を持った地場企業の存在や、教育機関から輩出される人材の層の厚さなどもさることながら、マレーシア人アーティストの土台にあるクリエイティブに対する感度の高さを高く評価している。

マレーシア国内に国産作品がないが故に、マレーシア人は幼少期より日本と米国双方のコミックやゲームに慣れ親しんでいる。素地として英語力が高いため、翻訳を介さず、オリジナルの米国の作品やカルチャーをダイレクトに理解する。日米の両文化が浸透していることから、日米間で異なるタッチにどちらも対応できるのがマレーシア人アーティストの強さだと感じている。

▶ マレーシアの魅力

岩田氏：今後のグローバル市場を見据えた際に、マレーシアから中国、インド、イスラムの巨大市場へ柔軟にアクセスできることも高く評価している。例えば、イスラム市場向け作品の表現チェックをマレー系社員が実施したことがある。インド市場に向けてはインド系スタッフを採用する予定。もう一つ、マレーシアが日本人に人気の国であるということも魅力と言えるだろう。マレーシアへ出張したいクライアント企業は多い。

▶ 政府や教育機関との連携

藤田氏：実のところ、これまで政府からの特別な支援は受けていない。今後は外国人雇用枠の拡大やイベントなどへの出展を通じた業界内での知名度向上の面で、サポートを受けたいと考えている。新型コロナの収束後には業界内での認知度を向上させ、採用に繋げていきたい。

岩田氏：教育機関については全体的に日本の専門学校より実践的に行っており、人材の層が厚いと感じている。スタジオレベルの機材や設備を持つ学校もあり、3Dモデリングができる人材が豊富だ。日本に比べて学校と企業との関係がシームレスであるのも特徴。教育

機関との連携を模索中に新型コロナで頓挫してしまったので、今後再開していきたいと考えている。

藤田氏：ゲーム業界を志望する人の圧倒的の多さを感じている。会社ウェブサイトへの直接応募もある。

▶ 課題

藤田氏：クリエイティブ事業に見合った組織を目指し、プロフェッショナルかつ、フレキシブルな職場環境の構築を進めている。人事評価制度は成果主義で、勤務形態も午前 10 時から午後 4 時までのコアタイム制を採用しているが、いずれもマレーシア国内で一般化していないため、その魅力が享受されきれていないと感じて



オフィスの様子

いる。また、人材の流動性が高いため、社員の成長性と、時間や費用などのコストのバランスには苦心している。日本のカルチャーが好きで社員が多いため、日本への研修制度に対する関心は高い。

▶ 日本企業に向けて

藤田氏、岩田氏：日本国内の同業者の方のマレーシア進出を歓迎する。SEGNET Creative での経験を活かし、マレーシア拠点の立ち上げのコンサルティングやアドバイザーなども提供可能なので、ご相談いただきたい。

DELUXE GAMES SDN BHD				
OKAKICHI SDN BHD				
https://www.dgx.jp/ https://www.okakichi.my/				
創業年	2018 年	従業員	60 名	
所在地	ジョホール州 (本社：日本)			
代表者	DELUXE GAMES SDN BHD：平井信明 OKAKICHI SDN BHD：木村進			
事業内容	モバイルゲームの開発			

▶ インタビュー先

DELUXE GAMES SDN BHD ディレクター：平井信明氏

OKAKICHI SDN BHD ディレクター：東江亮氏

▶ 創業の経緯

進出先としてシンガポール、香港、タイ、マレーシアを検討した結果、2018年にジョホール州のメディニ地区に拠点を開設しました。職住近接で職場と自宅が車で5分程度の距離にあり、仕事に集中できる環境にメリットを感じている。ジョホール州独自のインセンティブとして、知的労働者には個人所得税の優遇措置がある。



平井氏（左）、木村氏（右）



東江氏

▶ 事業概要

日本向けモバイルゲームを開発している。2社合わせて従業員は約60名で、うち40名が日本人だ。2社間に資本関係はないが、業務の一部を発注するなど、外注先として取引がある。2022年からはマレーシア人チームを構成し、グローバル向けゲームの開発、販売、運用を開始した。英語、中国語、マレー語で対応できるのは強み。



オフィスの様子

▶ 人材・エンゲージメント

ジョホール州内にもゲーム開発ができるエンジニアやアーティストはいるが、より待遇の良いクアラルンプールか、シンガポールを目指す傾向がある。当社はオリジナルのゲームコンテンツを制作するのでその点と、日本企業であることをアピールして採用活動を行っている。業務が繁忙である分、福利厚生は手厚く整備しており、賞与や社員旅行のほか、研究費やゲーム課金への補助なども用意している。

ノウハウはすべて地元人材に教え込むようにしているが、経験者であったとしても、地元人材を1人前にするには3年以上はかかる印象。

▶ マレーシアのゲーム産業評価

日本と比べるとゲーム業界の歴史は浅く、まだこれからというところだと思う。地元開発者によるヒット作が1社からでも生まれれば、地域全体の魅力も高まってくると考えている。

▶ 課題

ジョホール州ではクリエイティブ産業の外資企業の進出がまだ本格化していないため、インセンティブの使いづらさや、制度も未整備の部分がある。当局とも定期的に、意見交換、対話の場を持っている。



Deluxe Games で運営中のスマホアプリ『キングダム乱』

3. 外部委託先としての隆盛（2010年代中期～）

マレーシアの地場ゲーム開発企業を一躍有名にしたのは、AAA 作品の外部委託事業者として知られる Lemon Sky Animation（2006年創業）と Passion Republic（2007年創業）であろう。

Lemon Sky は、ビデオゲーム業界向けにアニメーションやデジタルアートを開発する CGI（Computer Generated Imagery）スタジオとして国際的に知られる。世界的有名ゲーム開発会社やアニメーションスタジオが顧客として名を連ね、『Call of Duty - Infinite Warfare』、『SimCity』、『Final Fantasy VII: The First Soldier』、『Marvel's Spider-Man Remastered』といった作品の制作に携わっている。2014年12月には、バンダイナムコ・スタジオ・シンガポールと、ゲームコンテンツの開発とデザインの制作を共同する旨の覚書を締結した。また2019年には、輸出事業者（Export Excellence Awards）の中堅・大手企業部門で年間最優秀企業賞（Companies of Exporter of the Year）を受賞した。

同社は2020年11月、オーストラリアのゲーム開発会社 iCandy Interactive と合弁契約を締結し、マレーシアに 50 : 50 で出資する合弁会社を設立することを発表した（2021年1月 Sky Candy の名称を発表）。iCandy は設立当初はシンガポール政府提携のインキュベーターで、現在はオーストラリア証券所上場のテクノロジーベンチャー投資会社 Fatfish Internet Group でゲーム開発およびパブリッシングを行っている。iCandy Interactive の持つモバイルゲームや e スポーツの分野で豊富なゲーマーコミュニティと、Lemon Sky の世界レベルの優れたデジタルアートとアニメーション技術で AAA 品質の新しい 3D モバイルゲームを共同開発する。契約に先立ち、会長の Kin Wai Lau 氏は「Lemon Sky はこの 20 年間、ほぼすべての AAA ヒット作を手がけてきた。このパートナーシップは、映画産業に例えるなら、過去 20 年間トップクラスの興行収入を記録した映画の 80% に携わってきたハリウッドの制作会社と組むことと同じ」とコメントしている³⁹。

2021年11月、iCandy Interactive による 100%子会社化（買収額 3,240 万米ドル）が発表された。この買収により、Lemon Sky は 450 名以上のクリエイターを抱える、東南アジア、オーストラリア、ニュージーランド地域で最大のゲームスタジオになった。このほか、iCandy Interactive の傘下には、シンガポールやインドネシア、マレーシアなどのゲームスタジオが所属し、中でも 2014 年に買収された Appxplore は『Lightopus』や『Sporos』といったタイトルを開発した、マレーシアのモバイルゲームの先駆的存在である。

Passion Republic もまた、『Uncharted』シリーズや『Ghost of Tsushima』、『Elden Ring』など、数々の AAA 作品に携わっている。従来は外部委託専門のスタジオであったが、2019 年には Passion Republic Games を設立し、2022 年 8 月に初の IP 作品『GigaBash』を発表した。特撮にインスピレーションを受けたアリーナ型の対戦アクションで、『ゴジラ』とコラボレーションすることが大きな話題となっている。

³⁹ [iCandy Interactive forms game studio joint venture with Lemon Sky Studios \(smallcaps.com.au\)](https://smallcaps.com.au)

Passion Republic Sdn Bhd				
Passion Republic Games Sdn Bhd				
https://passionrepublicgames.com/				
設立年	2009年	従業員	179名	
所在地	セランゴール州			
代表者	創業者兼プレジデント Ng Aik Sern			
事業内容	ビデオゲーム開発、ゲームアートの外部委託サービス			

▶ インタビュー先

創業者兼プレジデント：Ng Aik Sern

シニアプロジェクトマネージャー：国則友麻氏

ブランドマネージャー：Reeca Lim 氏

▶ 創業経緯

5年ほど大学で美術の講師を務めている間に、生徒の多くがこの業界を去っていくことに気づいた。誰もがチャンスは簡単に手に入ると思っていた中で、予想に反して仕事がなく、仕事があってもその内容に不満を抱いていた。そういった状況を打開するためには自分たちで何かしなければならぬと講師を辞め、フリーランスとしてチームを作り、仕事を請けるようになった。2年ほどしてビジネスが安定したため2009年に創業した。



左から順に Sern 氏、Reeca 氏、国則氏

▶ 事業概要

現在 179 名の従業員で、約 20 名が IP 作品の開発、残りは外部委託事業に従事している。モデラーが 64 名、アニメーターが 47 名、コンセプトアーティストが 21 名、プログラマーが 10 名の他、リガーと VFX アーティストが各 6 名に、1 名の UI/UX デザイナーといった構成。業界経験は平均 5.5 年、社員数の成長率は 16%、離職率は 9% の若いチームで、大多数が新卒入社。

▶ 人材育成・エンゲージメント

ゲーム関連のイベントや展示会などでは必ず人材不足と人材獲得競争についての話を聞く。もし私たちに若い人材を育成する用意と意欲があれば、その点での困難は少なくなると信じている。よって、トレーニングには力を入れている。入社面接の段階から最初のトレーニングが始まる。候補者の能力を判断するのではなく、学習曲線モデルを理解し、チームとしてどのように成長できるのか、また就業環境を理解してもらうことが目的だ。候補者 1 名につき 1 名のメンターを配置し、会話や交流ができるようにしている。日常的に

も、アートセンスのブラッシュアップやリフレッシュを目的に、若手とシニアが小グループを組んで相互トレーニングをする機会を設けている。

▶ 『GigaBash』の誕生

そういった場を重ねていくうちに、ゲームのプロトタイプを作ろうという話が持ち上がった。私たちはアートを中心としたメンバーのため、ゲーム開発の全行程に精通していない。それまで外部委託で参画していたプロジェクトが途中でキャンセルになったこともあったが、当時は悲しむことしかできず、それがなぜ起こるのか理解できていなかった。

最初の1年半で制作した3本はお蔵入りとなり、4本目がようやく GigaBash に繋がった。2019年の東京ゲームショウで、来場者から良いフィードバックを得られたことが大きな励みとなりこのゲームを完成させることができた。



1作目のIP作品『GigaBash』

パンデミックを挟んだことも手伝って、リリースまでには約4年半を費やしたが、ゲーム作りに必要な遅しさや覚悟を従業員全員が理解する、とても良い経験になったと思う。

私たちが学ぶべきこと、学びたいことは、そのプロセスだと考える。GigaBash制作チームのリーダーは最初の3つのプロトタイプを通して、プログラミングやゲームデザインなどの様々な技術を独学で習得し、セルフパブリッシングを選択してきた。前者はゲームアートとそれ以外の間にあるものを理解すること、後者はある決定がなぜなされたのか、ある状況がなぜそうなるのかを理解し、学習曲線を経験するため。

▶ 政府機関や教育機関との連携

MDECには国際見本市への出展機会がある度に声をかけてもらっている。都合がつかず参加できない場合も、マーケティングツールを渡して、彼らがブースを飾り付け、プロモーションしてくれている。MATRADEは東京ゲームショウの会期中に主催者や日本企業との交流会を開いてくれたこともある。

教育機関に関しては、スタッフが非常勤講師を務めているほか、新しいオフィスでは学生のスタジオ訪問を積極的に受け入れている。

▶ マレーシアのゲーム産業評価

10～15年前にはアートスクールに進学するには親の反対はつきものだったが、最近のゲーム産業はドル箱産業と化し、業界に入ってくる人の心構えに変化が起きている。成長産業であることは幸せであると同時に、健全な方向への成長を牽引し、維持していく責任があると感じている。

▶ 日本企業との関わり

2社の日本企業と7年以上長期的に関係を結んでいる。フィードバックのサイクルが速く、高い品質が求められる。コミュニケーションやゲームのデザインについても学ぶ機会となっており、マレーシアのアート・コミュニティを正しい方向に育ててくれていると思う。



新スタジオにて

今のところ、不必要な苦労や乗り越えられない課題はないが、唯一あるとすれば、直接コミュニケーションをとるための言語能力が組織内にないこと。しかしながら最近クライアント側で通訳の確保に力を入れてくれており、数カ月前からは週次の定例ミーティングにも招待されるようになった。

国則氏：日本のクライアントと現地スタッフも、最近は Slack などのチャットプラットフォームを利用して、英語の短文で直接やり取りをしている。マレーシアには若い頃から日本のコンテンツに触れ、アニメや漫画が好きなスタッフが多くいる。クライアントが日本文化に根ざした表現をしようとするとき、その意味を理解できたり、アニメやゲームから参考になるものを見つけられたりできるのがマレーシア人の強みだと思う。

▶ 日本企業に向けて

私が創業した当初、マレーシアのクリエイティブ業界には産業に対する認識やサポート体制がなかった。戦後の日本は同じように希望が失われていたが、人々が国の再興に奮起する中で、情熱のあるアートコミュニティはそのインスピレーションで人々を慰め、楽しませるたくさんの素晴らしい作品を生み出した。そのことは常に私を鼓舞してくれている。

これからのゲーム業界は、VFX 業界がそうであったように、開発費が高騰し、人材競争も熾烈になっていくだろう。日本企業にとってマレーシアには依然コスト優位性がある。世界中で協力し合い、共に作品を創っていきたいと思う。

4. インディーゲームの萌芽（2010年代後期～）

2015年頃からは、世界でも話題となるインディーゲームのリリースが相次ぐようになる。今回は6社の創業者にインタビューを行った。AeonSparx Interactive（2013年創業）と Why Knot Games（2016年創業）は、国内の地場企業および外資企業でキャリアを積み、独立する形で創業した。国内外に取引先とのゲームの共同開発など、サービス事業を資金面の基盤としながら、並行してIP開発を行っている。

ゲームとは無縁のキャリアから新規参入した起業家もいる。ホラーゲームを開発する Kaigan Games（2017年創業）の創業メンバーは物理学者や会計士だ。また、パンデミック

ク下で創業し、初作品のリリースを控えた IXI Creatives（2020 年創業）の創業メンバーは IT 企業経営者と銀行員で、MDEC が提供するゲーム開発トレーニングを活用している。

Magnus Games（2017 年創業）の創業者 2 人は兄弟で、およそ独学でゲーム開発を学び、クラウドファンディングを経て RPG ゲーム『Re:Legend』を開発した。現在は IP 開発に軸を置きながらも、メタバースのソーシャルプラットフォームや、製造業や小売業向けのアプリケーション開発など、多岐にわたる事業を展開している。ゲーム産業の発展と後進の育成にも意欲的でアカデミーの開設を準備している。

Metronomik（2017 年創業）は創業者の Wan Hazmer 氏は『FINAL FANTASY XV』のリードゲームデザイナー、共同創業者でクリエイティブディレクターの Daim Dziauddin は『ストリートファイターV』のコンセプトアーティストで、1 作目の音楽アクションアドベンチャーゲーム『No Straight Roads』から世界中のファンを魅了している。2 作目として開発中の『Ondeh Ondeh』はマレーシアのデザート名で、マレーシアの文化が融合した作品となるようだ。Hazmer 氏の親しみのある人柄もあって、スクエアエニックス時代からマレーシアのゲーム業界ではアイコンと知られる人物で、ゲーム作品を通じたマレーシアの文化の発信に献身的だ。

インディーゲーム開発企業の創業者の共通項は、第一にゲームが好きであること、次に起業家として成功に向けあくなき挑戦を重ねていること、そして後進想いであるということだ。課題は各社各様だが、以下 5 点は類似している。

① IP 作品と補助事業とのバランス

財務面の安定性確保のため、IP 作品開発以外の事業運営が欠かせないのが実情だ。多くのスタジオが IP 開発をするために、IP 開発以外の事業により多くの人員を割いている。ゲームアセットの作成に制限せず、コンセプト設計やプロトタイプ作成など、開発の初期から参画する共同開発や、企業や一般消費者向けのアプリ開発など、経験が創造性を刺激し、新しい技術が習得できるなど、IP 作品に繋がる案件を選択していることも特徴である。一方で、IP 作品開発とサービスで必要となるスキルは必ずしも一致しないところにジレンマがある。

②人材獲得と維持の難しさ

外資企業の進出が相次いでいることもあり、人材獲得競争は激化している。優秀な学生の多くは外資企業や大手スタジオに進むことが多いため、社内研修は不可欠で、いずれの企業でも 3 カ月以上の研修を用意している。

オフィス環境や就業規則など、社内環境の整備を熱心に行っているものの、人材の流動は阻止できないものとして認識しており、各従業員のキャリアや選択を後押しすることに肯定的だ。

③MDEC との友好的関係

助成金や国際見本市への出展機会、メンタリングプログラムなど、政府からの支援を好意的に享受している。特に国際見本市は出店費用や渡航費用等、全ての費用を負担するのは厳しく、そもそも機会提供がなければ自力では実施していなかったという声も聞かれた。助成金の支給がタイムリーでないこと以外に大きな不満は聞かれなかった。

④後進教育への献身

大学やカレッジでゲスト講師として教鞭を取る、イベントでのゲストスピーカーとして経験を共有する、シラバスの監修を行うなど、教育機関との連携や後進の育成、その先にあるマレーシアのゲーム業界の発展への協力を惜しまない。「自分が経験した苦労を繰り返してほしくない」、「これまでに年長者から受けてきた助言や支援を社会に還元したい」といった言葉が聞かれた。

⑤インディーゲーム開発者同士の相互扶助

業界団体が存在していないにも関わらず、インディーゲーム開発企業同士の関係性が密である。人手不足の際のリソースの補完、プレイテストを通じたユーザー体験のフィードバック、技術的課題の相談、ゲーム開発や経営のメンタリングなどが日常的に無償で行われている。他者の成功への協力を惜しまず、お互いの成功を喜び合う関係が築かれている。

創業経緯、事業概要、政府・教育機関との連携、人材、産業評価、課題など各社へのインタビューは以下の通り。

Aeonsparx Interactive Sdn Bhd			
https://aeonsparx.com/			
創業年	2013年	従業員	約20名
所在地	クアラルンプール		
代表者	創業者兼 CEO Foong Ching Kong		
事業内容	ビデオゲーム、仮想現実、拡張現実、モバイルアプリなどの開発		



▶ インタビュー先

創業者兼 CEO : Foong Ching Kong 氏

▶ 創業経緯

デジタルアニメーションの講師としてキャリアを開始した。その後、TV コマーシャルを主とした特殊効果やキャラクターアニメーションの制作に携わったが、長時間労働が続いていたため、ゲーム業界に転身した。外資企業で AAA 作品の 3D キャラクター制作のリードを務め、以降、仮想現実や拡張現実の技術ディレクションやモバイルアプリのデザインなどの経験を積み、創業に至った。



Foong 氏

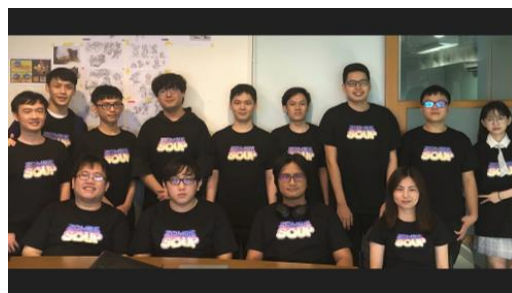
▶ 事業概要

ビデオゲームの IP 作品の他、ビデオゲームの共同開発やモバイルアプリなどの開発を行っている。開発の一部の受託ではなく、共同開発として開発全体に関わる案件が多く、欧州や東アジアの信頼のおけるパートナーと数年単位の長期契約を結んでいる。プロジェクトの内容も IoT デバイスの開発、仮想現実や拡張現実のアプリ開発、PC 版レーシングゲー

ムのモバイル版への切り替えなど、多岐にわたります。実のところ、サービス事業だけに集中した方が収益はあがるが、IP 開発に 3~4 割の人員を割いている。

▶ 人材育成・エンゲージメント

現在はスタジオに 15 名とリモートで 2~3 名の従業員が在籍し、アーティストよりプログラマーの割合が多いです。外資企業の進出が続き、人材獲得競争は過熱しています。この業界で生き残っていくためには社内研修の仕組みが不可欠。社内で職種転換を希望した者にも社内研修を提供し、従業員の希望に添うよう配慮している。



Aeonsparx Interactive のスタッフ

私が若い頃はデジタルクリエイティブ産業が成熟しておらず、給与の未払いや長時間労働に苦勞したので、従業員にはできる限り働きやすい環境を提供するように工夫している。社員の人生や生活の質 (Quality of Life) の向上が最大の目標。また、手作業や繰り返し作業を減らして開発プロセスを効率化し、開発期間を短縮させるため、CI/CD⁴⁰を使った自動化ツールを内製している。

▶ マレーシアのゲーム産業評価

10 年ほど前に日本のクライアントから「マレーシアは秘密兵器だ」と言われたことを覚えている。日本に比べて圧倒的に人件費が安く、品質や納期の順守ができ、盗作などの危険性が低いからだろう。

マレーシアのゲーム業界はいま大きく花開いているが、私は古株に入るのでみな顔見知りだ。インディーゲーム開発企業の創業者や外資の大手スタジオ内の知人と情報交換の機会は多く、人的リソースの短期間の貸し借りや技術ノウハウの共有など、困ったときはお互いに助け合っている。

▶ 政府機関や教育機関について

MDEC の助成金や MATRADE の東京ゲームショーへの出展機会などを提供してもらっている。政府からの支援には感謝しているが、あまり依存してはいけないとも感じている。

過去にはカレッジで非常勤講師を務めていたほか、現在もリクエストを受ければゲスト講師として登壇している。

▶ 課題

モバイルゲームや PC ゲームのプラットフォームの出現により、グローバル市場へのアクセスの敷居は下がった。しかし、数多の作品の中で、ユーザーに認知され、購入してもらうのは容易ではない。1 作目となる『Zombie Soup』は、新型コロナ以前には複数のパ

⁴⁰ ソフトウェア開発業務の効率化を目指し、ソフトウェアの変更を常にテストし、自動で本番環境に適用可能な状態にする開発手法



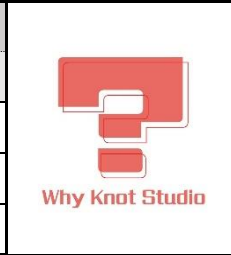
1 作目の IP 作品『Zombie Soup』

ブリッシング企業と商談をしていたが、頓挫してしまったため、全て独力で展開しています。ソーシャルメディアを活用したキャンペーンや、ゲームの実況や解説を配信するインフルエンサーにプレイしてもらうなどのマーケティング活動を展開しつつ、複数プラットフォームで販売し、プラットフォームによって異なるプレイヤーに幅広くリーチする戦略

だ。

資金調達方法や作品の販売方法など、Global Top Round⁴¹にメンターを受けていたが、彼らに PlayStation、Xbox、Nintendo Switch へのリリースを宣言して、大変驚かれた。PC ゲームから据置型ゲーム機への移植作業はどれも初めてのことでしたので、試行錯誤しながらだったが、従業員にとって新しいことを学ぶよい機会となり、実現できたことは自信にもなった。

Why Knot Games Sdn Bhd			
https://whyknot.games/			
設立年	2016 年	従業員	19 名
所在地	セランゴール州		
代表者	創業者兼 CEO Lim Shan Fei		
事業内容	IP モバイルゲーム、Defi ゲーム、仮想現実/拡張現実ゲームの開発、ゲームアートアセットの制作		



▶ インタビュー先

創業者兼 CEO : Lim Shan Fei 氏

▶ 創業経緯

3D アーティストとしてキャリアをスタートし、テレビ CM のアニメーション、映画制作、視覚効果、ゲームシネマティックからゲーム開発まで、複数の企業で多種多様なプロジェクトを経験した。ルーチンワークを減らし、労力を要する品質向上のための作業に時間を割きたいと、プログラミング言語を独学した。その後、テクニカルアーティストに転向し、大学院で修士号を取得、さらに業界で経験を積んだ後に、独立した。



Lim 氏

⁴¹ 小規模スタジオ向けアクセラレータープログラムを行う。

▶ 事業概要

事業の内訳は、20～30%が IP 作品の開発、70～80%が外部委託サービス。両者に求められるスキルは異なる。例えば、IP 作品は論理的思考力、フレームワークへの精通、試行錯誤を重ねることが求められるが、サービスの場合は、仕様を正確に理解し、作品の研磨に長けていることが必要となる。

サービスの請負先は欧州や東アジアの国内外の企業で、日本企業の受託開発の実績もある。日本企業は高い品質を求めるが、前職でも日本企業のプロジェクト経験があるため、特別なやりづらさはなかった。



Why Knot Games のスタッフ

▶ 人材育成・エンゲージメント

現在の従業員は全員マレーシア人だが、職種によって人材を見つけづらいということはない。創業初期にインターンシップとして参画し、いまでも活躍しているスタッフもいる。メインのディレクションは私が行っているが、意思決定の訓練を兼ねてチーム運営はチームリーダーに任せている。

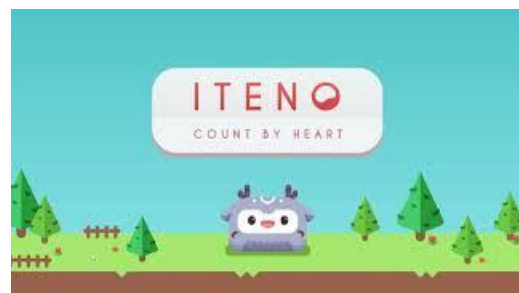
▶ 政府機関や教育機関との連携

ゲーム産業の発展において、政府の協力は不可欠だ。特に海外見本市への出展は政府の支援のおかげで円滑に進められている。

非常勤講師やゲスト講師を通算で10年以上続けてきた。教壇に立つためには、学位と英語力、業界経験の規定を満たす必要があるが、マレーシアではこの3要素をバランスよく備えた人材を見つけづらいため、教える人が不足している状況だと思う。

▶ 課題

何が課題かと問われると難しいが、常にあるのは十分にかつ適切な人的リソースを持つこと。ビジョンを合わせて1つの方向を向くことも簡単ではない。成長するということは、失敗してもよいということを学ぶことだ。失敗してようやく別の方法を見出し、攻略することができる。失敗は学習過程の一部なので、チャレンジも失敗も「Why not?」の精神で恐れていない。



モバイルゲーム『ITENO』

▶ 日本企業に向けて

幼少期より日本のゲームをたくさんプレイし、漫画をたくさん読んできた。マレーシア人は日本のエンタテインメント文化に多大な影響を受けており、日本に対してはかねてからの知人のような特別な感情もある。マレーシアが成長していくことと同時に、日本の企業が今後も活躍してくれることを望んでいる。

Kaigan Games Sdn Bhd			
https://www.kaigangames.com/			
設立年	2016年	従業員	15名
所在地	セラנגゴール州		
代表者	創業者兼 CEO Shahrizar Roslan		
事業内容	ビデオゲーム、モバイルアプリなどの開発		



▶ インタビュー先

共同創業者兼 CEO : Shahrizar Roslan 氏

▶ 創業経緯

3人の創業者は昔からゲームが好きだったが、自分たちでゲームを作ることができるとは思っていなかった。私は物理学、他の2人は会計学専攻で、創業前は全く異なる業種の企業で働いていた。



Shahrizar 氏

▶ 事業概要

現在はオリジナル IP 作品の開発とサービスを 8 : 2 の割合で行っている。過去の IP 作品が話題となり、英国の国営放送 BBC や国連難民高等弁務官事務所 (UNHCR)、韓国のサムスンからもアプリ開発の委託を受けた実績がある。マーケティングや広告宣伝活動に割ける十分な予算がない一方で、ディスコード⁴²上には1万5,000人以上のファンがいる。新作として、現在、新しい宇宙戦略ゲームと、東南アジアの民話に着想を受けたゲームの開発を進めている。



Kaigan Games のスタッフ

▶ 人材育成・エンゲージメント

学生の中には、卒業時、ゲーム開発において主流の Unity や Unreal Engine とは異なるゲーム開発エンジンしか習得していないケースもある。新卒入社社員に対しては、最低 6 カ月の研修を実施している。

ワークライフバランスには格別の配慮を払っており、基本的に時間外勤務は禁止している。ゲーム開発のプロセスは非常にタフですので、開発者の心身が健康であることは大切な要素だ。

▶ 政府機関との連携

MDEC の助成金や MATRADE の東京ゲームショウへの出展機会の提供を受けている。MDEC からは学校やイベントで登壇を依頼されることもあり、起業家としての経験を共有している。

⁴² ディスコード (Discord) とは、ゲームに特化した、音声、ビデオ、テキストを共有できるコミュニケーションアプリ。

▶ 課題

IP 開発とサービスの事業バランスと収益の最大化は常に悩みどころ。そのほか、インディーゲーム開発企業にとっては、パブリッシャーの開拓は重要だが、海外のパブリッシング企業に作品を覚えてもらい、興味を持ってもらうには継続的なアプローチが必要となるため、活動費がかさむ。また据置型ゲーム機版の開発には、マレーシアで開発機材が販売されていない場合、その入手自体も1つのハードルとなっている。

▶ 日本企業に向けて

3 作目となる『Simulacra』シリーズは失踪者のスマートフォンを拾ったことをきっかけに展開されるホラーゲームで、既に日本語版もリリースしている。日本市場は非常にウエツトで、海外のゲームが入り込むのは簡単ではない。しかし、日本の観衆に好まれる作品だと見ており、日本国内でのさらなる展開に向けた販促パートナーや、メディアミックスとしてドラマや動画制作等のシナジーを興せるパートナーを探している。



『SIMULACRA 3』

IXI Creative Sdn Bhd			
https://www.ixi.my/			
設立年	2020 年	従業員	6 名
所在地	クアラルンプール		
代表者	グループマネージングダイレクター Lester C. T, Wai コマーシャルダイレクター Raxon M. L, Tam		
事業内容	モバイルゲームの開発		



▶ インタビュー先

グループマネージングダイレクター：Lester C. T, Wai 氏

コマーシャルダイレクター：Raxon M. L, Tam 氏

▶ 創業の経緯

Lester 氏：母体となる IXI Solution は 2011 年に創業した IT 企業。現在の従業員は約 30 名で、法人向けアプリケーションの開発・保守、サーバーやコンピュータのハードウェア、アンチウイルスや Microsoft 365 のソフトウェアの販売等を行っている。さまざまなプロジェクトのライフサイクルを重ねる中で、そろそろ自社



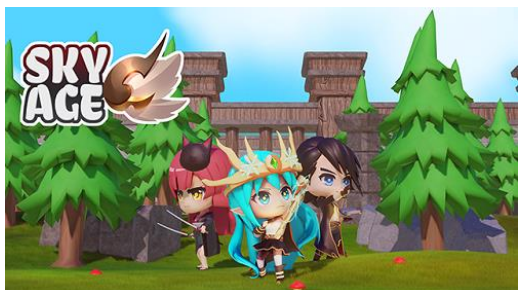
Lester 氏（左）、Raxon 氏（右）

製品を開発したいと考えていた。BtoB から BtoC に事業拡大できないかと一般向けに幅広く応用できるアプリをいくつか検討したが決断できずにいた。その頃、友人の Raxon と話をする機会があった。

Raxon 氏：銀行員として働いていた頃、産業界のデジタル化の進展を目の当たりにし、古いビジネスモデルから脱却し、何か新しいことをしたいと考えていた。パンデミックが契機となり、Lester と共に以前から興味があったゲーム開発の世界に飛び込むことにした。

Lester 氏：私たちの決断には、知人であるインディーゲーム開発企業 CEO にゲーム業界の魅力と可能性を説かれたことも影響している。新規事業とはいえ、IXI グループのバックオフィス機能を活用できているのは他のインディーゲーム開発企業よりも有利な点だと思う。

▶ 事業概要



モバイルゲーム『SKY AGE』

Raxon 氏：ハイパーカジュアルゲーム⁴³の開発を経て、1 作目となるモバイルゲーム『Sky Age』を 2023 年月上旬のリリースに向けて準備している。当社では、経験豊富なチームメンバーにアイデアを共有し、ブレインストーミングし、アイデアを具現化していくという開発プロセスを採っている。時には突拍子もないことを言って、

チームメンバーが驚くこともあります。IXI の社是である「想像を超える革新 (Innovation Xceeding Imagination)」の下、自由に発想し、新しいアイデアを生み出すことができている。

▶ 政府機関について

Raxon 氏：MDEC には協力をサポートしてもらっている。米国のゲーム開発者会議、東京ゲームショウ、韓国の G-STAR への国際見本市への参加機会を与えてもらった。これは創業間もない自分たちだけでは到底なしえなかつたろう。また、メンバーのスキルアップには MDEC が提供する企業向けトレーニング（デジタルアートや UI/UX デザインなど）も活用している。




IXI Creative のチームメンバー

▶ クリエイティブ業界について

Lester 氏：この業界に入ったきっかけを作ってくれた人物はいまでもメンターだ。マレーシアのゲームの品質を国際的な水準に引き上げると同じビジョンを持っているので、他の先輩たちも専門的知識やノウハウを共有してくれている。お互いを競争相手でなく仲間として支え

⁴³ ユーザーの性別や年齢、国籍を問わず誰でも遊べるスマホゲーム。

Magnus Games Studio Sdn Bhd				
https://www.magnusgamesstudio.com/				
設立年	2017年	従業員	約60名	
所在地	クアラルンプール			
代表者	ディレクター DC Gan			
事業内容	ビデオゲーム、アプリケーション、ITソリューション等の開発、教育事業			

▶ インタビュー先

ディレクター Gan Dong Chee 氏

▶ 創業の経緯

幼少期より一緒にビデオゲームで遊んできた4歳年下の弟と創業した。ゲームを通じて培われたチームワークを活かしながら、私がビジネス面を、弟がゲーム開発の指揮をとっている。「人生に必要なことはゲームで学んできた」というと極端かもしれないが、シミュレーションゲームで動物園や街の運営方法を、レーシングゲーム



Gan 氏

で運転技術を、RPGで大切な人を守り勇者になる方法を学んだと言っても過言ではなく、バーチャルの世界で学び、現実世界で実践するということを人生を通して実行しているという意識を持っている。

きっかけはスクエアエニックスの「Square Enix Collective⁴⁴」に作品アイデアを応募し、1作目で97点、2作目で99点という高得点を取得したこと。初タイトルとなるRPGシミュレーションゲーム『Re:Legend』の開発資金を得るため、Kickstarterでクラウドファンディングに挑戦し、当初の目標であった5万米ドルを大幅に上回る総額45万米ドルを調達した。それまでゲーム開発に対して否定的だった両親も、この日から応援してくれるようになった。



1作目のIP作品『Re:Legend』

グローバルでは505Gamesと、中国ではDuoyi Chinaとパブリッシング契約を締結している。ゲームの中で音楽はプレイ中の気分を左右する重要な要素ですので、『Final Fantasy XV』などの作曲も担当された鈴木克崇氏や仲間將太氏に依頼した。作品の中ではマレーシアの楽器や植物、住宅などを盛り込んだりもしている。

▶ 事業概要

主に4つの軸で事業を展開している。メインはIP作品の開発、2つ目は拡張現実やメタバースの技術を使ったアプリケーション開発、3つ目は企業向けITソリューション開発、4つ目は教育事業。IP作品開発以外の事業は、安定してIP作品を開発するための財源であるだけでなく、アイデアの創出や問題解決といった実践的なケーススタディの場と位置

⁴⁴ インディーゲーム開発者に対して、コミュニティやクラウドファンディング、パブリッシングなどのサービスを提供し、作品の完成やリリースまでをサポートする、スクエアエニックスの事業部門の一つ。

づけている。従業員には常にクリエイティブでいてもらいたいと思っており、サービス事業を通じて何か新しいことを学んでほしいと思っている。

▶ 人材・エンゲージメント

現在の従業員は約60名で、台湾にもチームがある。彼らから学べることは多く、今後は他の地域からも採用をしていきたいと考えている。

人材育成に関して、自社単独でワークショップやメンタリングを実施したり、大学のゲーム開発コースのアドバイザーを務めたりしている。将来的にはインダストリー主導の教育機関としてマグナス・アカデミーを開校する予定。

昨今、マレーシア国内のゲーム開発関連の雇用機会は増えているが、タレントプールが充足しているとは言えない。また、メンターを務める中で、多くの優良なIP作品が成功できずに業界を去っていく姿を見てきた。次の世代のインディーゲーム開発者たちが少なくとも希望を抱けるよう、ゲーム産業の成長を下支えできる、業界にとって「アニキ」のような存在でありたいと思っている。

▶ 政府機関について

MDEC とはクラウドファンディングの成功の後に知り合い、ゲーム業界のいろはを教わった。開発助成金やインキュベーター施設内でオフィススペースの貸し出しを受けていたほか、パブリッシャーとの出会いの場となった国際見本市への出展を後押ししてもらうなど、各所で献身的なサポートを受けている。



メタバース上の MDEC オフィス

9月にメタバースのイニシアティブ推進に向けた覚書を締結した。マレーシア・デジタルコンテンツフェスティバル 2022 でも、私たちのメタバースプラットフォーム上でマーケティングやプロモーション活動が行われる。

▶ 課題

マレーシア国内や東南アジア地域ではゲーム開発企業の成功事例がないために、投資家を探すのが非常に難しい。自分たちがその成功事例になるという覚悟は決まっている。私たち自身、成長過程であることを自覚していますが、ゴールが明確にあることは幸せだと思っている。

▶ 日本企業に向けて

マレーシアにとってゲームはまだ新しい産業ですので、日本企業のような先進企業の進出は非常に大切。それはローカルの雇用数を増やすという意味だけでなく、技術伝承や啓蒙活動を通じて業界全体のベンチマークを上げるという大きな意義がある。

マレーシアを東南アジアの玄関口として、地域全体の市場を対象とした投資家の進出も期待している。

Metronomik Sdn Bhd			
https://www.metronomik.net/			
設立年	2017年	従業員	約30名
所在地	セランゴール州		
代表者	CEO 兼ゲームダイレクター Wan Hazmer		
事業内容	オリジナル IP ビデオゲームの開発		



▶ インタビュー先

CEO 兼ゲームダイレクター：Wan Hazmer 氏
 ビジネス開発マネージャー：松浦理恵氏

▶ 創業の経緯

デジタルメディア企業に勤務していた頃、趣味で作った Flash ゲームが国際的なコンテスト

で優勝した。ゲームを作りたい気持ちが強くなり、自分の好きなもの作っているだけでは成長できないと思い、海外に出ることを決めた。当時、米国のゲーム開発手法は書籍で学べる一方で、日本の情報は全く手に入らず、ブラックボックス状態だった。日本のゲーム会社で働いているマレーシア人の情報もなかったため、自分の市場価値を高めるためにも日本へ行くことを選んだ。

2008年に渡日後、まずは日本語学校で日本語の勉強から始め、2010年頃には日本語でゲームの企画書を作ってゲーム会社に送付し始めた。幸運にもスクウェア・エニックスに入社することができ、約7年間の在籍中は最大約70名のメンバーを抱えるリードゲームデザイナーも務めた。入社当初から「学んだノウハウはいずれマレーシアに持ち帰りたい」と伝えており、帰国後、2017年に創業した。



Hazmer 氏（左）、松浦氏（右）



1作目の『No Straight Roads』

▶ 事業概要

オリジナル IP 作品の専業である。2020年8月に1作目の『No Straight Roads』を吹き替えで英語、日本語、スペイン語、フランス語の4言語と、字幕で13言語で発売した。単なるリズムゲームではなく、音楽と調和したアクションアドベンチャーで、特に米国での売上が好調だ。ファンからはアニメーション化の要望も寄せられている。

日本やフランスのフリーランスを含めて、従業員は約30名。オリジナル IP 開発への情熱があることが大前提だが、様々なバックグラウンドやゲーム以外の趣味を持った人を積極的に採用している。昨今のゲームは人生の一部を再現するようになってきており、制作メンバーのキャラクターや人生経験がよりリアリティのある、高いユーザーエクスペリエンスを生み出すと考えている。

▶ 政府機関や教育機関との連携

MDEC には創業当初から精力的なサポートをもらっている。現在は閉鎖されてしまったが、MDEC が運営するインキュベーション施設内にオフィスの賃貸補助を受けていた。他の入居企業に開発中のゲームを試遊してもらってフィードバックを受けたり、学生や企業との交流イベントなども開催されたりしていて、非常に有意義だった。ゲーム開発に財務面のリスクは付きものなので、継続的な支援を依頼したい。

教育関連では、複数の大学のゲーム開発コースのシラバスを監修している。ゲスト講師として登壇し、経験を共有する機会も多くある。

▶ 日本市場の評価

松浦氏：日本市場は基本的には国産ゲームが売上が独占していて、海外のメーカーが開発元のいわゆる洋ゲーはユーザーに容易に受け入れられにくいという傾向があると思う。日本語版のローカライズあたって、例えばインターネットミーム⁴⁵は日本語に直訳しただけではユーザーに理解されないため、クスッと笑ってもらうことにも独自の工夫が必要となる。1 作目は海外アニメ調のアートスタイルでしたが、熱烈にサポートしてくれるファンもいて、ソーシャルメディアやライブ配信を通じて交流している。2 作目もちろん日本語ローカライズをするので、ご期待いただきたい。

▶ 今後の計画

今後さらにゲーム業界を盛り上げていくためには、ゲーム業界以外の人々の参画が必要だと考えている。それはゲームと非ゲームの世界の境界線どんどん曖昧になってきているからだ。

近いところでは「カルチャーラボ」の構想がある。マレーシアの歴史や文化の研究者や伝統工芸の職人と、私たちのようなデジタル

クリエイティブ企業を繋ぐコミュニティスペースだ。一部の研究者や職人の間だけに留まるマレーシアの情報や技術を 1 カ所に集積することで、クリエイティブ企業はそれを作品に取り入れることができ、あるいは、そこで生まれる交流を元に伝統とポップカルチャーを組み合わせ世界に発信していくようなことができると考えている。

作品にはマレーシアのモチーフを様々に取り入れています。既存のゲームのテンプレートやジャンルにマレーシアの要素を盛り込むだけではなく、より創造的でユニークなマレーシアの視点をゲームに反映させたいと考えている。マレーシアは多民族国家であるがゆ



2019 年台北ゲームショウで
Indie Game Award: Best Audio 賞を受賞
(Taipei Game Show 2019)

⁴⁵ インターネットを通して人から人へと模倣して広がっていく行動や文化、画像・映像などのメディア。

え、マレーシア人自身、何が独自の文化なのか分かっていない面もあるが、歴史的な建造物や場所だけでなく、日常にある景色も誇れる文化なのだと気づいてほしいと思っている。



2作目の『Ondeh Ondeh』

1 作目に取り入れたマレーシアのエッセンスは好調で、2 作目ではより強調していくことにした。自社の作品を通じてマレーシアを発信し、国内のゲーム業界を成長させていきたい。マレーシア人自身が自国の文化や作品を誇れるようになればと願っている。

5. 業界団体の不在

マレーシアには独自のゲーム業界団体が存在しない。東南アジア域内のゲーム業界団体（図表 20）が担っている活動のほとんどを、マレーシアでは MDEC がカバーしている特異な状況である。利害の共通する課題や行政への意見表明など、民間企業が業界団体として共同して活動するニーズが顕在化していないとも言えよう。

図表 20 東南アジア各国の業界団体一覧

国	業界団体
シンガポール	シンガポールゲーム協会(SGGA) Singapore Game Association
タイ	タイゲームソフト産業協会 Thai Game Software Industry Association (TGA)
インドネシア	インドネシアゲーム協会(AGI) Asosiasi Game Indonesia
ベトナム	ベトナムゲーム開発者協会(VGDA) Vietnam Game Developer's Association
フィリピン	フィリピンゲーム開発者協会(GDAP) Game Developers Association of the Philippines

出所：各種ウェブサイトよりジェトロ作成

しかしながら、いくつかのコミュニティは存在している。国際ゲーム開発者協会（International Game Developers Association：IGDA）はゲーム開発者個人を対象に、情報共有とコミュニティ育成を通じた業界支援をグローバル展開する国際 NPO で、マレーシア支部は 2001 年に発足した。マレーシア支部では 2010 年以降、毎年、グローバル・ゲーム・ジャム（Global Game Jams）を開催している。IGDA が 2009 年に創設した、世界各地で同時開催される年次イベントで、エンジニアやデザイナーなどのチームが 48 時間でゲーム開発を行い、成果を競い合うものだ。

また、クアラルンプール近郊では **Game Dev Hangout** という月次イベントも開催されている。ゲーム開発者同士のネットワーキングや、開発中のゲームのプレイテストなどを行うものだ。新型コロナ以前は **MDEC** が開催場所のスポンサーを務めるなど、共同開催していた。

その他にも **Games HQ Malaysia**、**Malaysia Game Developer** などのゲーム開発者コミュニティや、**Woman in Game Hangout (WiGout)** や **Women Who Code Kuala Lumpur** といった女性のゲーム開発者向けコミュニティも活動している。

第4章 教育機関による人材形成

1. 高等教育機関の概要

現在マレーシアには、公立の高等教育機関（計 161 校）として 20 の公立大学のほか、工学分野に重点を置いた 36 のポリテクニク、職業訓練および技能訓練を提供する 105 のコミュニティ・カレッジがある。私立の高等教育機関（計 434 校）は、54 の大学、39 のユニバーシティ・カレッジ、10 の外国大学のブランチキャンパス、331 のカレッジの 4 種類に分類されている（図表 21）。年間約 30 万人（2021 年は 320,174 人）の卒業生が輩出されている。

図表 21 マレーシアの高等教育機関の種類と規模の推移（単位：校）

種類		2013	2021	増減
公立	大学	20	20	0
	ポリテクニク	32	36	4
	コミュニティ・カレッジ	86	105	19
私立	大学	35	54	19
	ユニバーシティ・カレッジ	25	39	14
	外国大学のマレーシア校	7	10	3
	カレッジ	418	331	△87

出所：独立行政法人大学評価・学位授与機構（2014）、ユネスコ国内委員会（2022）から作成

プレミア・デジタル技術機関（Premier Digital Tech Institutions : PDTI）

初等・中等教育が基礎作りの場であるならば、高等教育機関はその基礎を産業界で通用するスキルに形成する場であるという考えに基づき、2017 年に教育省と MDEC は、高等教育機関での技術人材開発のためのイニシアティブを立ち上げた。

2019 年までに、11 の大学と 5 つのポリテクニクをデジタル技術のプレミア教育機関（PDTI）に指定した。これら機関には、デジタル技術に特化し、最先端の研究・教育方針、産業界との連携、キャリア開発と就職支援を通じて、高価値の仕事に従事する質の高い卒業生を輩出し、国家のデジタル経済の需要に対応する狙いがある。

2. ゲーム関連コースを提供する主な高等教育機関

マレーシアで最初のゲーム開発の学位を提供したのはマルチメディア大学だ。1996 年に通信大手のテレコム・マレーシアが 100% 出資して設立した私立大学で、MSC 計画において IT 人材需要に応える人材育成の中核として設置された。1998 年、コンピューターサイエンス学科内にゲームデザインおよび開発コースが開設された。1 年目は共通科目を、2 年目からソフトウェアエンジニアリング、ゲーム開発、データサイエンス、サイバーセキュリティのいずれかを専門的に学ぶ。

現在、マレーシアではゲーム関連コースは高等教育とみなされており、プレミア・デジタル技術機関のほか、少なくとも 26 校以上で、専修士（Diploma）または学位（Bachelor's Degree）が取得できる（図表 22）。

図表 22 ゲーム関連コースを提供する主な高等教育機関

学校名	所在地	分類	PDTI
アジア太平洋技術イノベーション大学 Asia Pacific University of Technology & Innovation (APU)	クアラルンプール	私立	○
国立芸術文化遺産アカデミー Akademi Seni Budaya Dan Warisan Kebangsaan (ASWARA)	クアラルンプール	公立	
ブリックフィールズ・アジア・カレッジ Brickfields Asia College (BAC)	セランゴール	私立	
クラズルームカレッジ Clazroom College	セランゴール	私立	
ダザイン・アカデミー・オブ・アート Dasein Academy of Art	クアラルンプール	私立	
リムコクウィング大学 LimKokWing University	セランゴール	私立	
マルチメディア大学 Multimedia University (MMU)	セランゴール	私立	○
ポリテクニク トゥアंक シード シラジュディン ペルリス校 Politeknik Tuanku Syed Sirajuddin Perlis	ペルリス	公立	
セラヤン・コミュニティ・カレッジ Selayang Community College	セランゴール	公立	
サンウェイ大学 Sunway University	セランゴール	私立	○
スウィンバーン工科大学サラワクキャンパス Swinburne University of Technology Sarawak Campus	サラワク	私立	
ザ・ワン・アカデミー The One Academy	セランゴール	私立	
トゥンク・アブドゥル・ラーマン大学 Tunku Abdul Rahman University College (TARUC)	クアラルンプール	私立	
テーラーズ大学 Taylor's University	セランゴール	私立	○
UNDO アカデミー UNDO Academy	セランゴール	私立	
ユニバーシティ・カレッジ・サバ財団 University College Sabah Foundation (UCSF)	サバ	公立	
クアラルンプール大学 Universiti Kuala Lumpur (UniKL)	クアラルンプール	私立	
マラヤ大学 Universiti Malaya (UM)	クアラルンプール	公立	○
スルタン・イドリス工科大学 Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI)	ペラ	公立	

マラ工科大学 Universiti Teknologi MARA (UiTM)	セランゴール	公立	○
マレーシア工科大学 Universiti Teknologi of Malaysia (UTM)	クアラルンプール	公立	○
ペトロナス工科大学 Universiti Teknologi PETRONAS (UTP)	ペラ	私立	
マレーシア・トゥン・フセイン・オン大学 Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM)	ジョホール	公立	
トUNK・アブドゥル・ラーマン大学 Universiti Tunku Abdul Rahman (UTAR)	ペラ	私立	○
マレーシア マラッカ工科大学 Universiti Teknikal Malaysia Melaka (UTeM)	マラッカ	公立	
ウーロンゴン大学マレーシア KDU UOW Malaysia KDU University College	セランゴール	私立	

出所：MDEC「東南アジアゲーム産業レポート2021」を基に4校を追加、アルファベット順

今回は私立2校、公立1校にインタビューを行った。3校はいずれもゲーム関連企業と密接に連携し、業界が求める即戦力の人材を輩出すべく、様々な施策を行っている。民間企業の現役社員を非常勤講師やゲスト講師として招くことはいずれの機関も実施しているほか、卒業制作へのアドバイザーやカリキュラムの監修にも協力を求めている。日進月歩で進化するテクノロジーに対峙し、創意工夫を重ねている。

学校概要、ゲーム開発関連コースの特長、政府・民間企業との連携、産業評価、保護者や学生の受容、課題など各校へのインタビューは以下の通り。

The One Academy			
https://www.toa.edu.my/			
設立年	1991年	所在地	セランゴール州

THE ONE ACADEMY
MASTERS TRAIN MASTERS

The One Academy of Communication Design は1991年に設立された私立の美術大学で、世界トップレベルで活躍するアーティストやクリエイターを多数輩出している。25階建てのキャンパスビルにはハリウッド水準の3Dアニメーションラボなど、世界最先端レベルの設備を整備し、「Masters Train Masters（一流が一流を育てる）」という教育理念の下、国内外のクリエイティブ業界のエキスパートが講師を務めている。専門性の高い、国際市場志向のトレーニングを実践しており、過去には日本からも電通、博報堂、チームラボといった企業がゲスト講師として講演している。国内では2018年、2019年にThe Kancil Awards⁴⁶の「Creative School of the Year」、2019年にはThe Rookies⁴⁷の「ベストコンセプトアート&イラストレーションスクール」で世界一を受賞するなどこれまでに100以上の受賞歴を持つ。

⁴⁶ 1976年創設のマレーシア最大の広告クリエイティビティアワード <https://www.kancilawards.com/>

⁴⁷ クリエイティブ、メディア、エンタテインメント分野の教育サービスや学校の世界ランキング。2022年は世界91カ国524校がエントリーした。 <https://www.therookies.co/>

現在はコンピューターサイエンス、ゲームデザイン、デジタルアニメーション・ゲーム開発、映画視覚効果、デジタルメディアデザイン、イラスト、映画・ゲームアート、広告・グラフィックデザインの8分野で専修士コースと学位コースを提供している。



米国のデジペン工科大学キャンパス

2022年には世界初のビデオゲーム開発学位プログラムを開発した米デジペンと提携し「デジペン・ザ・ワン・アカデミー（DigiPen The One Academy）」を創設した。デジペンが1988年に創設したデジペン工科大学（DigiPen Institute of Technology）は、世界で初めてビデオゲーム技術とビデオゲーム開発の学士号を提供した大学である。創設者兼社長の Claude

Comair氏は、日本への留学経験があり、任天堂アメリカ法人傘下の任天堂ソフトウェアテクノロジーを共同設立した人物だ。任天堂と共にビデオゲームプログラミングコースを新設したほか、任天堂のゲーム機向けに複数のゲーム作品の開発を主導した経歴を持つ。デジペン工科大学は米国本校のほか、シンガポールとスペインに国際キャンパスがある。

▶ インタビュー先

デジタルアニメーション共同責任者兼国際パートナーシップ開発担当シニアマネージャー：

Lee Hooi Ling 氏



Lee 氏

▶ 学校概要

1992年にイラストレーション、広告・グラフィックデザインの2つのコースからスタートし、1998年にアニメーションコースを増設した。2003年にはMSCステータスを取得しており、マレーシアの知識基盤経済化を推進するIT企業でもある。2009年にペナン州に分校を開校した。いずれのコースも定員は最大20名程度の少数クラスで、全校で約300名が在籍している。講師は約200名で、7割が常勤、3割が非常勤講師。

2022年9月にデジペン・ザ・ワン・アカデミーの1期生が入学した。1クラスの定員は15名。現在のマレーシアのゲーム業界において、当校の同窓生でもあるLemon SkyやPassion Republicといった地場企業はAAA作品の外部委託事業を、外資企業もゲームアートの分野を中心に展開している。マレーシアにおけるこの分野は世界トップレベルに成熟していると言えるが、一方でゲームのデザインやゲーム開発の領域は未発達だ。The One Academyがデジペンにアプローチし、コースの共同開設に至った。デジペン・シンガポール校の一部の講師がマレーシアでも教えている。

▶ 民間企業や政府機関との連携

多くのパートナー企業と毎年シラバスの見直しと改善を行っている。現役の業界関係者にゲスト講師を務めてもらったり、インターンシッププログラムや採用活動のサポートを

行ったりしている。日本企業とはポリゴン・ピクチュアズ、バンダイナムコ、ソニー・インタラクティブ・エンタテインメントと付き合いがあります。ソニー・プレイステーション・マレーシアとはマレーシア初となるモーションキャプチャーの施設とトレーニングの開設を準備している。日本企業との連携には日本語が必要になることもあるが、言葉の壁は大きな問題ではない。彼らの企業文化や方針にも敬意を払いたいと思っている。

パンデミックの影響で入学者数にやや落ち込みがあり、地場企業が必要とするだけの十分な人材を輩出できていない状況だったが、徐々に回復しています。当校の卒業生は就職先に困ることはない。

MDEC とは緊密に連携しており、マレーシアに進出を検討している企業の学校視察の受け入れや、マレーシアのクリエイティブ人材について知見を共有している。



授業の様子

▶ 課題

国内外で活躍する同窓生の顔ぶれからも、創立後 30 年にわたって育成してきた人材がマレーシアのクリエイティブ産業の礎を築いているという自負がある。在学中に業界で働くためのエントリーレベルの技術を身に付けさせることも申し分ない。クリエイティブ思考（枠組みにとられない自由な発想）やアイデア発想には

個人差があるが訓練可能だ。しかしながら、業界で必要とされる技術は目まぐるしく変化していくため、卒業後に学生がこの環境に適応できるよう、「新しいことを学ぶ過程」が習得できるように努めている。それ以外のところでは、誠実さや責任感といった性格は幼少期からの生育環境やしつけの影響を受けるため、訓練するのは難しさがある。

▶ 産業評価、展望

マレーシア政府、とりわけ MDEC は非常に大きな役割を果たしている。マレーシア・デジタルやデジタルコンテンツ・エコシステムといった政策を通じてデジタルクリエイティブ産業の方向性を明確に示し、マレーシアは東南アジアにおけるハブという地位を築いている。大手スタジオで経験を積んで独立した卒業生も増えてきたので、今後はマレーシア発の IP 作品が多数生まれてくるだろう。

UOW Malaysia KDU University College			 UOW MALAYSIA KDU <small>PART OF THE UNIVERSITY OF WOLLONGONG AUSTRALIA GLOBAL NETWORK</small>
https://www.uowmkdu.edu.my/			
設立年	1983	所在地	セランゴール州

ウーロンゴン大学マレーシア KDU ユニバーシティ・カレッジ（旧称：KDU ユニバーシティ・カレッジ）は 1983 年創設のマレーシアで最も歴史ある私立大学の一つである。ゲーム開発を専門的に学ぶマレーシア国内最大のコースで、250～290 名の学生が在籍している。

ゲーム開発エンジンの Unreal のアカデミック・パートナー・プログラムに認定されているほか、Codemasters Studios がカリキュラムの作成当初から参画するなど、ゲームマエストロを輩出する業界設計の総合的なシラバスが目玉だ。校長の Tan Chin Ike 氏はゲーム開発コースの立ち上げを主導したほか、マレーシアゲーム開発協議会（Game Development Council of Malaysia : GDCOM）を設立し、委員長を務めている。

また、2019年、角川コンテンツアカデミーと共同で、ビジュアル・アーティストやストーリーテラーを育成することを目指し、シーケンシャルアート⁴⁸の専修士コースを開設した。

▶ インタビュー先

校長：Assoc. Prof. Ts. Dr. Tan Chin Ike 氏

クリエイティブメディア学部講師：Ng Yiing Yng 氏

クリエイティブメディア学部講師補佐：Yap Chin Kein 氏

▶ 学校概要

前身の KDU ユニバーシティ・カレッジは1983年に不動産事業を展開するパラマウントグループによって創設された。2019年にオーストラリアのウーロンゴン大学が KDU の教育機関を買収し、オーストラリア、ドバイ、香港のグローバルネットワークに統合された。

現在、セランゴール州とペナン州に計 3 つの

キャンパスを所有し、最新鋭の設備を備えた現代的な学習環境の中で、中等後教育から学士号、大学院課程に至るまで、あらゆる分野のプログラム（ホスピタリティ、ツーリズム、調理、コンピュータ、コミュニケーション、クリエイティブアート、ビジネス、エンジニアリング、看護など）を提供しています。主要なコースの1つがゲーム開発コースで、250名以上が在籍し、ゲーム開発を専門的に学べる大学としてはマレーシア国内最大規模。



左から順に Ike 氏、Ng 氏、Yap 氏

▶ ゲーム開発コースの特長

1. Unreal アカデミック・パートナー・プログラム

Unreal Engine は、世界のゲーム業界で主流となっているゲームエンジンの 1 つで、開発元の Epic Games が、経験豊富な教授陣、実績のあるカリキュラム、十分な施設、資力を備えた質の高い教育機会を提供している大学を認定するもの。本校のゲーム開発コースは、北米と欧州以外で初めて認定を受けた。アカデミックパートナーには、教育イベントやトレーニングへの参加、インターンシップや採用イベントに関する最新情報が提供される。

⁴⁸ グラフィックストーリーテリングや情報伝達の目的で、特定の順序で配置された画像を使用する芸術形式。コミックや漫画等。

2. 産業界からの認証

2012年にCodemasters Studiosの間で覚書を締結し、両者間の人材育成と国家意識の対するパートナーシップを確立した。ゲーム開発学コースにおいて、カリキュラムと評価方法にCodemasters Studiosのベンチマークと基準を採用している。業界のニーズを把握したゲーム業界の有力者や専門家も立ち上げに携わっており、グローバルなゲーム開発業界の需要に応えるカリキュラムとなっている。また、講師陣のほとんどがゲーム業界の経験者だ。約半数はゲームスタジオのCEOやCTOを含む非常勤講師で、現役のインダストリープレイヤーが教壇に立ち、最終学年のプロジェクトにおいてアドバイザーを務めている。

一連の活発な業界コラボレーションと学術的認定を通じて、本校のゲーム開発コースは、今日の業界のニーズを満たし、優れた若手ゲーム開発者を育成するために最も適していると自負している。

3. 合理的かつ包括的シラバス

本校では、一般的に各学科として独立している「ゲームアート」「ゲームデザイン」「ゲームテクノロジー」の3つの領域を全て学ぶのが特徴。1年目に各領域を担うプロジェクトを通じて入門的基礎を学び、2年目以降の専攻を決定する。この3つの要素が組み合わさって初めてゲームになるため、すべての要素を経験する



ゲーム開発コースのフロア

ことで、チームワークの必要性を体感することができる。授業はポートフォリオを作成することに重点を置いて構成されている。

かつてマレーシア国内では外部委託がビジネスの中心だったため、ゲームアセット制作のためのゲームアートのスキルの需要が高かった。近年は小規模でもIP作品を開発するインディーゲーム開発企業が増えてきているため、ゲームデザインの需要が高まっている。

▶ 政府機関との連携

本校は2012年、マレーシア首相府・業績管理・実施局に、経済変革計画および国家重点経済領域「教育」の下、マレーシアにおける「ゲーム開発クラスターの構築」プロジェクトのリーダーとしてMyGameDev2020を設立した。教育機関とゲーム開発業界の戦略的パートナーシップを形成し、ゲーム業界における高所得、持続可能、かつクリエイティブなエコシステムの構築を支援することとなった。

2019年には、マレーシア高等教育省傘下のマレーシアゲーム開発協議会（GDCOM）の設立を主導した。この諮問委員会は、高等教育における学術的リーダーシップと卓越性の提供、ゲーム開発産業に対する国民の認知度向上、ゲーム開発エコシステムを維持するための人材育成イニシアティブの確立という3つの目的を持っている。マレーシアがゲーム開発地域としての国際的な知名度や信用を獲得するために、業界の即戦力となる人材の育成とその安定的供給を目指している。

▶ 保護者の受容、卒業生の進路

一般的に、中等学校には進路相談を担うカウンセラーがいる。私たちは彼らにアプローチし、ゲーム産業の規模や将来性を説明し、実際にゲームスタジオに見学に来てもらう、といった啓蒙活動を行った。比較的新しい産業であるため「安定した仕事ではない」といったステレオタイプを持たれており、実態を理解してもらう必要があった。

最近では、ゲーム開発コース進学に対する保護者の理解を得るのに苦労することはなくなった。雇用の需要や就職先の選択肢が増え、新卒者も好待遇を受けられているため。



レベルアップ KL で SEA アワードの最優秀学生賞を 3 年連続受賞

▶ 課題

ゲーム産業自体が成長中であるため、スキルと経験のある教員の確保に苦労している。資格ではなく、経験を重視すべき。

また、これは嬉しい悲鳴でもあるが、卒業生数を求人数が上回っており、人材を供給しきれていない。業界の成長を支えるため、当校だけでなく、高等教育機関全体にゲーム開発コースを普及させ、エコシステムを大きくすることを考えなくてはならない。

若い世代への働きかけも重要だ。大学など高等教育機関こそがタレントプールだと考えられがちだが、中高生のうちから才能を発掘し、育成できることを認識する必要がある。彼らに職業としてのゲーム開発者や、ゲーム産業への興味関心を喚起できなければ、大学の門は叩かれない。

Selayang Community College

<https://kkselayang.mypolycc.edu.my/>

設立年

2003

所在地

セラングール州



コミュニティ・カレッジは、高等教育相管轄の公立教育機関であり、技能および職業教育訓練を提供している。地域社会における生涯学習の拠点として、また中等後教育など進学のための教育基盤の役割を果たしている。学期ごとの授業料は 200 リンギ程度だ。特定の分野の専門家になることや起業家になることに興味のある個人への学習機会も提供している。

セラヤン・コミュニティ・カレッジは首都圏郊外の緑に囲まれた自然豊かなエリアにある。基礎調理、調理、ホテル、ファッションアパレル、インテリアデザイン、パティシエの 6 つのサーティフィケート⁴⁹と、仕事ベースの学習 (Work-Based Learning) 形式でゲームアートの 1 つの専修士コースがある。全国で 100 以上あるコミュニティ・カレッジ内で唯一、ゲーム関連コースを運営している。

⁴⁹ マレーシアの高等教育機関ではサーティフィケート、専修士 (ディプロマ)、学士、修士、博士の課程を提供している。サーティフィケートは通常 1 年半～2 年の修業で取得できる。



インダストリー・オン・キャンパス内の施設

特色ある取り組みとして「インダストリー・オン・キャンパス」がある。民間企業が同一空間内に物理的に存在し、日常的に学生と関わることから派生する機会獲得を期待するもので、文字通り、キャンパス内に民間企業がオフィス

を構えている。ここではゲーム会社 1 社がキャンパス内の一角、講義室のまさに隣室で、モーションキャプチャーの設備を備えたスタジオを利用している。この設備は授業で使われることもあり、学生は現任訓練の機会を得て、様々な助言を受けているという。

▶ インタビュー先

プログラムリーダー：Ts. Ummu Hani Yusof 氏

講師：Mohd Adli Che Arsad 氏

▶ ゲームアートコースの特長

ゲームアートコースは1学年あたり定員20名程度。4学期までの2年間はキャンパス内で、5～6学期（1年間）は企業インターンシップという構成になっている。アニメーションや2D・3Dアート、出版など様々な専門領域の講師6名が担当している。



Mohd 氏（左）、Hani 氏（右）

2013年が第一期生で、学習カリキュラムはCodemasters Studiosと共同開発した。ゲーム開発の中でもゲームアートが選ばれたのには、当時彼らが主にアートアセットの制作を行っていたことに起因している。パソコンなどの機材・設備からソフトウェアまで、他の大学と遜色ない設備を有している。

▶ 保護者の受容、卒業生の進路

入学希望者は年々増加しており、熱意のある学生を採用するため面接を課している。卒業さえできればという学習意欲の低い学生も中にはいるが、フリーランスとして働きながら学業を続ける、ロールモデルとなるような意識の高い学生もいる。

保護者のゲーム産業への理解には地域格差があり、首都圏では受け入れられやすい一方、地方出身者の場合は「ゲームは遊び」で、職業としてイメージされないために、進学を反対されるケースが依然ある。

卒業時に専修士が取得できるが、企業によっては学位を求めることもあるため、大学への進学を推奨している。実際のところ、ゲーム産業に就職する学生は多数派ではない。広告やグラフィックデザイン会社、建築業界など多岐にわたる。

▶ 課題

業界のニーズと学生のスキルセットのギャップをどれだけ埋められるかという点で試行錯誤している。デジタル技術の急速な進展に対応するため、方策を模索し、日々勉強をしている。以前、ウーロンゴン大学マレーシア KDU と合同でグローバル・ゲーム・ジャムに参加したが、学生だけでなく講師もたくさんの生きた学びを得られた。



キャンパス内の様子

第5章 総括

1. マレーシアゲーム産業成長のカギ

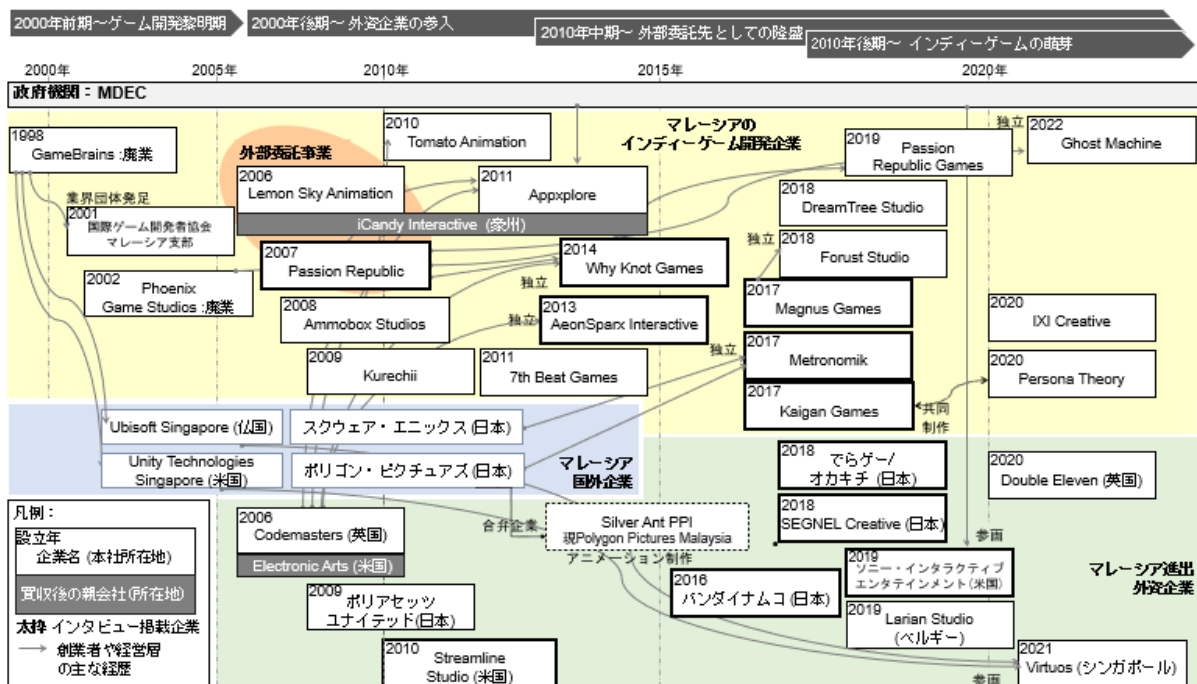
本レポートでは、マレーシアのクリエイティブ産業について、ゲーム産業を中心に確認した。ゲーム産業は歴史が浅いながらも、産学官のステークホルダーがよく機能しており、密接に連携して健全なエコシステムが構築されている。

MDEC は政府機関でありながら、ゲーム振興部門を業界経験者が統率しているため、企業のニーズに寄り添ったサポートを提供している。MDEC のオフィス内には地場スタジオ作品のポスターやキャラクターマスコット、プラモデルなどが所狭しと展示されており、さながらゲームスタジオの雰囲気だ。政府自身が自国の作品に愛着を寄せ、誇りを持っている。地場、外資のいずれの企業からも、MDEC のスタッフはゲームに対して同じ情熱を持っている、協力的で付き合いやすいとの評が多く聞かれた。

教育機関も、産業界の声に耳を傾け、即戦力となる人材の輩出に余念がない。ゲーム産業への人材パイプラインの裾野を広げるために、産業界と二人三脚でカリキュラムの充実化を図っており、初等中等教育の若い世代への認知度向上への働きかけも行っている。

民間企業は、中堅大手の外資企業の進出が相次ぎ、地場企業も外部委託では世界トップレベルの実績を積み、インディーゲーム作品のヒット作品が出てきている、まさに花が咲き始めた状態だ。第3章で言及した企業を中心に、地場企業は創業年を、外資企業は進出年を元に主要プレイヤーを整理した（図表23）。ゲーム開発黎明期の地場企業やマレーシアに早期に進出した外資企業、もしくはマレーシア国外の有力企業で実績を積み、独立起業したり、経営層に参画したりする事例が多々確認できた。ゲーム産業の活況が後押しとなり、今後もゲーム産業関連企業は増加の一途を辿っていくであろう。

図表 23 主な地場および外資企業の関係図



出所：各種公開情報および関係者へのヒアリングを基に作成

こうした成長スピード著しい状況であるがゆえ、人材が最大の課題である。中堅大手の外資企業は軒並み数年内の規模拡大を計画しており、人材獲得競争の激化は必至である。産業の歴史が比較的浅いため、シニア層が圧倒的に不足している。スキルセットとしてもテック系アーティストやプログラマー、ゲームデザイナーといった職種は人材が枯渇している。

今後の成長のカギとして以下の3つの要素が挙げられよう。

① 資金調達方法の拡充

マレーシアでは政府が複数の助成金プログラムを用意しているが、エンジェル投資家、ベンチャーキャピタル、金融機関からの融資などの選択肢は極めて限られている。ゲーム産業への民間投資を促進する枠組みの必要性は認識されているが、MDECの助成事業を除き未整備の状況である。マレーシアにはパブリッシャーが存在しないため、インディーゲーム開発者にとっては、国外のパブリッシャーに見初められ、契約を獲得するのは簡単ではない。資金繰りの安定化はゲーム開発企業のスケールアップに欠かせない要素である。

② 民間企業間の連携

インディー開発者同士は相互に交流し、助け合っているが、外資企業と地場企業を巻き込んだコミュニティの形成は十分に進んでいない。一般的に業界団体が受け持つ機能をMDECが担っているためであるところが大きい。ゲーム産業の拡充にあたっては必ず必要となるだろう。古くから「ゲームは水物」と言われ、大企業であってもヒット作を生み出し続けるのは難しい。若い世代や新規参入者たちがゲーム開発のノウハウや作品の改良に助言を得られるメンターシップの仕組みが必要だ。

③ 地場ファンの育成

手軽なエンタテインメントとしてマレーシアのゲームユーザーは増加しているが、残念ながら国産作品への関心が薄い。マレーシアの作品はつまらない、洗練されてないといった偏見も根強い。先述のMetronomikやMagnus Games、Persona Theory⁵⁰などのインディーゲーム開発者の中にはそうした傾向を案じ、積極的にマレーシアの文化や歴史のコンセプトを作品の中に取り入れ、愛着心を醸成しようと働きかけている者もいる。圧倒的ヒット作品が生まれ、国外から高い評価を得て、さまざまなメディアで取り上げられることで徐々に克服されていくだろうが、まだ時間がかかりそうだ。

一部、幼児向けのアニメーションに事例はあるものの、複数の異なるメディアを組み合わせ、認知度を相乗的に高めるメディアミックスの手法は一般化していない。タレントプールの拡充の面でも国内の作品を浸透化させていくことも必要であろう。

⁵⁰ 2020年の設立当初より東南アジアを舞台としたIP作品を発表。東南アジアの神話や伝説上のキャラクターが登場する『Kabaret』はゲーム業界のダイバーシティを支援するスウェーデンのWings Interactiveより出資を受けた。

2. 日本企業への提言

先進国入りを間近に見据えたマレーシア政府は、ゲーム産業が重要な経済分野であることを認識している。マレーシアは税制やインフラなどのハード面の整備は一定程度成熟し、官学連携でのソフト面を見てもゲーム関連事業が比較的展開しやすい国と言えよう。インフレの影響や為替相場の変動もあり、以前ほどのコスト優位性は期待できないが、日本のゲームやアニメーションに親しみ、高い英語力で欧米の文化を享受する、才能ある若い人材が存在し、AAA 作品の外部委託実績を積んだ大手スタジオと、日本企業との付き合い方の勝手を知った小規模スタジオがある。そしてインディーゲーム開発も盛り上がりを見せている。

昨今のマレーシアのゲーム産業の活況を踏まえ、ルーディムス CEO 佐藤翔氏⁵¹からは、日本企業のチャンスは「従来通り外部委託先としての活用」と、「マレーシアのインディーゲーム作品を日本国内で販売するためのローカライズやパブリッシング、グローバル展開」にあろうとコメントを寄せていただいた。

そこからさらに一步踏み込み、日本企業にはマレーシアの企業やパートナーとの協業に際して、自社内に新しい部署を作る意識を持つことが推奨される。日本企業にとって海外企業との取引には言語が壁となるのが常で、通訳の存在が欠かせない状況であるが、ことさら、マレーシアにおいてはワンチームの意識で臨むことが肝要であろう。多民族国家であるがゆえに、マレーシア人は異言語の相手を理解するのに長けている。民族や宗教、言語の違いを背景にした多様な視点と感性は、世界で売れる作品作りへの触媒ともなるであろう。

現在のマレーシアのゲーム産業従事者に日本のゲームの影響を受けていない者はいない。マレーシアの開発者たちがゲームに向ける情熱の根底には、日本のゲーム作品、文化への尊敬や憧憬の念がある。Streamline Studio の CEO Alex Fernandez 氏はマレーシアの人材を「完璧な状態に一步近づいた人たち」と表現しているが、彼らに日本の熟達した技術、高い品質を受け継いでいくことは、日本ゲーム産業のグローバル市場でのプレゼンスの維持、ひいては発展を加速させる起爆剤になると期待される。

⁵¹ 新興国のゲーム産業に詳しく、日本コンテンツの海外進出のコンサルティングを行う。株式会社メディアアクリエイトで主席アナリストとして『新興国ゲームビジネスレポート』の主筆を5年以上務め、レベルアップ KL を含む世界 10 カ国以上のゲームイベントで講演実績を持つ (ルーディムス)。

レポートをご覧いただいた後、アンケート（所要時間：約1分）にご協力ください。

<https://www.jetro.go.jp/form5/pub/ora2/20220074>



本レポートに関するお問い合わせ先：
日本貿易振興機構（ジェトロ）
海外調査部 アジア大洋州課
〒107-6006 東京都港区赤坂 1-12-32
TEL：03-3582-5179
E-mail：ORF@jetro.go.jp