

2006 신흥게임시장 조사 - UAE

2007.3



한국게임산업개발원
대한무역투자진흥공사

목 차

I. 게임 시장 조사 개요.....	3
1장. 추진 배경 및 목적.....	4
2장. 조사 내용 및 대상.....	4
3장. 조사 연구 결과.....	4
4장. 조사 연구 기대효과.....	5
II. 국가 일반 현황.....	6
5장. 국가개요.....	7
6장. 문화특성.....	8
7장. 국민현황.....	11
8장. 경제현황.....	12
9장. 종합.....	18
III. 게임산업 인프라 환경 및 동향.....	20
10장. 인터넷 환경 및 동향.....	21
11장. PC 환경 및 동향.....	22
12장. 모바일 및 인터넷 환경 및 동향.....	22
13장. 기타 게임공간 환경 및 동향.....	22
14장. 종합.....	23
IV. 게임 산업 동향.....	24
15장. 게임산업 동향 및 전망.....	25

V. 게임 산업 제도 및 정책	26
16장. 게임관련 법률 및 정책.....	27
17장. 게임시장 유통구조.....	28
VI. 한국 기업의 게임시장 진출 전략	29
18장. 한국게임에 대한 인지도.....	30
19장. 진출 시 유의사항.....	30
VII. 종합	31
20장. 결론.....	32
VIII. 참고자료.....	33

I. 게임 시장 조사 개요

1장. 추진 배경 및 목적

아랍에미레이트연합(이하 UAE)은 중동 비즈니스의 중심국가로서, 중동시장 진출을 희망하는 기업은 UAE의 비즈니스 현황에 대한 세밀한 분석과 내실 있는 정보 수집이 필요하다. 중동 해상무역로의 관문이자 오일 달러에 기반한 차별화된 서비스 및 설비프로젝트가 지속적으로 진행될 것으로 보여, UAE 시장의 중요성은 미래에도 더욱 커질 것으로 보인다.

이러한 UAE의 게임시장 정보 수집은 단지 일국의 현황 파악에만 그치는 것이 아니라, 중동시장 전반에 대한 파악을 위한 사전 조사적 성격이 강하며 향후 전반적 중동시장 진출을 위한 교두보적 역할을 할 수 있는 자료라 할 수 있다.

이에 본 보고서에서는 한국게임업체들이 중동 및 해외진출의 새로운 방안을 모색할 수 있는 기회를 제공하기 위해서 UAE 게임시장의 동향을 설명하고자 한다.

2장. 조사 내용 및 대상

본 보고서에서는 UAE의 국가일반현황(문화, 인구, 경제동향 등), 게임인프라, 플랫폼별 제품 동향, 주요 비즈니스 채널을 설명한다. 이를 위해 게임관계자들과의 인터뷰를 실시하고, 각종 문헌 및 통계자료를 검토하였다.

3장. 조사 연구 결과

현재 UAE의 타산업의 발전수준 및 시장규모에 비해, 게임시장의 발전 정도는 매우 낮은 수준으로 나타났다. 일부 PC게임과 온라인 PC게임이 인기를 얻고 있으나, 주로 미국 제품에 대한 선호도가 높으며 한국 제품에 대한 인지도는 극히 낮았다. 한국 게임업체들의 분발이 요구되는 부분이다.

또한, 정보 및 통계자료의 획득이 어렵고 게임에 대한 전반적 관심도가 낮은 상황이기에 심도 있는 조사가 용이하지 않은 측면도 있다. 전반적으로 중동 국가들이 게임산업에 대한 관심도가 낮은 편이지만, UAE의 인터넷 인프라 발전 수준에 비추어볼 때, 한국 게임 주력 업종인 온라인 게임의 시장침투 가능성을 무시할 수 없다. 그러나 단기 성과 창출이 힘든 만큼 장기적인 관점에서 현지 선호도가 높을 가능성 있는 제품군 선정, 제휴가능 파트너 물색, 현지 시장 동향 정보의 지속적 축적 등의 작업이 선행되어야 하고, 이에 기반한 마케팅 활동을 실시해나갈 때 성공적인 UAE 및 중동시장 진출은 가능할 것으로 보인다.

4장. 조사 연구 기대효과

UAE 게임시장의 가감 없는 현황을 국내 관계자들에게 알릴 수 있을 것으로 보인다. 그리고, 한국 게임제품의 인지도가 낮은 원인에 대해서도 현지 관계자들과의 면담을 통해 설명하고 있으며, 아울러 현지 주요 게임제품 유통업체 리스트를 제공한다. 이들과의 접촉이 이루어질 경우 UAE 게임시장에서의 마케팅 활동의 단초를 제공할 수 있을 것으로 보인다.

II. 국가 일반 현황

5장. 국가개요

(1) 일반 사항

<표 II-1> UAE 국가개요

국명	아랍에미레이트 (United Arab Emirates)
위치	중동 (아라비안 걸프해 연안, 사우디, 카타르 및 오만과 접경)
면적	83,600 km ² (99% 사막지대)
기후	고온 다습 아열대성기후 및 사막성 기후 (최고 53℃)
수도	아부다비 (Abu Dhabi)
인구	약 410 만 명 (2005년도 인구 센서스 결과)
주요도시	아부다비(Abu Dhabi), 두바이(Dubai), 샤자(Sharjah)
민족	자국민(약 20%), 외국인(약 80%)
언어	공용어(아랍어) 상용어(영어)
종교	회교 (수니파 70%, 시아파 30%)
건국(독립)일	1971년 12월 2일 (영국으로부터 독립)
정부형태	7개 에미리트로 구성 된 연방대통령제
국가원수	대통령, шей크 칼리파 빈 자예드 알 나하얀 (H.H.Shaikh Khalifa Bin Zayed Al-Nahayan)2004. 11. 5일 8대 대통령에 취임. 임기 5년
교육	의무교육 12년, 문맹률 22%
국제기구가입	UN(71.12), ILO, FAO, UNESCO, IFC, WHO, IDA, OPEC, 비동맹, 아랍연맹
영해	12 마일

(2) 경제지표

<표 II-2> UAE 경제지표

GDP	US\$ 1,031억 (04년, 자료원: EIU)
실질GDP 성장률	9.4% (04년, 자료원: EIU)

1인당 GDP	US\$28,579 (05년, 자료원: IMF)
실업률	2.4% (01년, 자료원: CIA Fact Book)
물가상승률	6.0% (소비자물가, 05년, 자료원: IMF)
화폐단위	Dirham, Fils (1Dirham = 100 Fils)
환율	US\$1 = 3.671 Dirham
외환보유고 (금 제외)	US\$ 185억 (04년, 자료원: EIU)
산업구조	광업(28.3%), 기타 서비스업(38.0%), 농업(3.6%), 제조업(13.9%), 건설업(7.0%), 무역(9.2%)
주요자원	원유 (매장량 980억 배럴/세계3위), 가스 (세계 4위)
교역규모	수출 US\$827억, 수입 US\$542억 (04년, 자료원: EIU)
주요교역제품	(수출) 원유, 나프타, 알미늄 (수입) 석유, 전자, 자동차

자료원 : EIU, IMF, CIA, PETRONET 등

(3) 한-UAE 관계

<표 II-3> 한-UAE 관계

체결협정	항공협정, 투자보장협정, 이중과세방지협약 (2003.9)
교역규모(2005)	(우리수출) US\$ 27억불 (우리수입) US\$ 100억불
주요 교역품(2005)	(우리수출) 무선전화기, 무선수신기, 석유, 자동차, 자동차 부품, 가전, 연초류 등 (우리수입) 원유, 나프타, LNG, 알미늄
교민 및 장기체류자	1,497명(2005.2월 기준)

자료원 : KOTIS, 외교통상부

6장. 문화특성

(1) 종교

UAE의 종교는 회교(수니파 80%, 시아파 20%)이며, 주민들의 생활은

이슬람계율에 근거하여 행해지고 있고, 코란을 어릴 때부터 읽게 한다. 주요 종교의식으로는 하지와 라마단이 있다. 하지는 매년 히즈라력 12월 8일-13일까지 5일간의 메카 이슬람 성지순례가 있는데, 이를 위하여 이슬람국가에서는 전반적인 휴가를 실시한다. 라마단은 매년 히즈라력 9월은 사도 무하마드가 9월 29일 날 밤 하늘로부터 지브릴(가브리엘) 천사를 통하여 코란을 최초로 계시 받은 달로서, 이달 한 달은 고행과 수도의 달로 일출 후부터 일몰 전까지 음식은 물론 물, 음료, 담배 등을 일체 금식하고 대신에 밤에 식사를 하고 특별 예배를 본다. 라마단 행사가 끝나고 3일간은 이둘휘뜨르라는 제2대 명절로서 전 이슬람권이 공휴일이며 이 기간에 UAE의 국민들은 친지 이웃을 방문한다.

(2) 사회, 문화

● 사회 일반

UAE의 총인구 중 약75%는 외국인이며, 이는 노동력 부족으로 취업인구의 90%정도를 인도, 파키스탄, 이집트, 오만, 이란 등 외국인력에 의존하고 있기 때문이다. 71년 독립 당시 인구는 18만으로 추산(영국자료)되고 있다. 외국인 유입으로 인해 UAE는 최근 10년간 평균 인구증가율 15%의 기록적 성장을 보이고 있어 과중한 외국인 비중이 가장 큰 사회문제로 대두되고 있으나, 최근 점차 외국인 고용비율을 줄여가는 정책을 실시하고 있다.

● 치안

UAE의 국내치안은 안정된 상태이며, 치안담당기관은 내무부 국가보안위원회이며 이의 지시를 받아 경찰이 맡고 있다. 각 에미리트 정부가 독자적으로 경찰을 유지하고 있어 치안의 일차적인 책임은 각 에미리트 정부에 맡겨진 상태이다.

● 결혼

이슬람법에 있어 결혼은 의무사항이며, 이혼도 법적으로 허용이 되고 있다. 배우자 선택에 있어서 4촌간에 청혼할 수도 있어 근친결혼이 관습화 되어 있고, 또 4촌간 결혼에 우선권이 부여되고 있다. 그러나 씨족이 다른 사람간에도 양가의 합의와 결혼 당사자간의 동의만 있으면 결혼이 가능하다. 코란상에는 1부 4처까지 허용되고 있으나,

지금은 1부 1처제 추세로 변하고 있고, 약혼 합의 시 신랑이 신부에게 주는 ‘마하르’라는 결혼지참금 제도는 아직도 관습으로 남아 있다. 이것은 신랑의 보호자가 신부의 보호자에게 지불하여 신부에게 전해지며 현금 또는 현물로 할 수 있다.

● 의료 및 복지

1981년 7월 사회보장법을 개정하였으며, 불구자, 고령자, 미망인, 고아, 질병으로 노동능력을 상실한 가족 등에게 매월 약간의 보조금을 주는 등 사회 보장범위를 확대하고 있다. 특히, 주요도시인 아부다비, 두바이를 비롯하여 각 에미리트에 최신 의료시설을 갖춘 병원 및 진료소가 있다. 정부에서 운영하는 의료기관 이외의 서양인들이 운영하는 개인병원 이용 시에는 진료비 및 약품비가 다소 고가로 책정되는 경향이 있다.

● 사회간접자본

UAE의 사회간접자본은 각 에미리트가 경쟁적으로 투자를 하여 매우 잘 발달되어 있으며, 특히 항만시설의 경우 과잉상태이다. 철도는 없으나, 시내도로 및 주요 도시를 연결하는 모든 도로는 포장되어 있다. 아부다비 다이드항, 두바이 라쉬드항, 샤자의 칼리드항 등 최신 시설을 갖춘 항구 소재국이며, 두바이 부근에 UAE 최대규모의 제벨알리 (자유무역지대) 항만이 있다. 아부다비, 두바이, 샤자 및 라스알 카이마등 각 에미리트별로 독자적인 국제공항이 있고, 아부다비는 알 아인 지역에 신공항을 건설하였다.

● 영업시간

관공서 08:00 - 14:30 금, 토요일 휴무
은행 08:00 - 13:00(토~수), 08:00 - 12:00(목) 금요일 휴무
상점 09:00 - 13:00, 17:00 - 22:00(오전9시부터 자정까지 개점하는 곳도 다수 있음)

(3) 교육

UAE의 정부는 국민학교에서 고등학교까지 수업료, 교과서, 피복, 식사 등 일체를 무료로 제공하고 있다. 알 아인에 UAE 대학을 설립(1977)한 이래, 각 지역에 대학교를 설립하는 한편, 기타 기술전문대, 사관학

교 등 전문 학교를 통해 고급인력 양성에 노력하고 있다.

(4) 대외관계

● 아랍권 화해

이라크전을 계기로 발생한 GCC국가와 이라크 동조국(팔레스타인, 요르단, 예멘)간 간격은 거의 해소되었으며, UAE는 아랍정상회의를 매년 정기적으로 개최해야 한다는 입장으로 2000.12. 카이로 아랍긴급정상회의시 아랍정상회의 정례개최 합의를 적극 환영한 바 있다. 단, 2003년 말 아부다비 개최 예정이던 GCC 정상회담은 UAE 내부사정(Zayed 대통령의 위독 등)으로 바레인에 이양되었다.

● 대이란 관계

UAE는 Abu Musa등 3개 도서 영유권 문제와 관련, 이란과의 직접 협상 또는 ICJ회부를 통한 해결 입장을 견지하고 있다. 1998년 5월 카라지 이란 외무장관이 UAE를 방문했으나 3개 도서 문제의 해결과 관련하여 실질적인 진전에는 큰 도움이 되지 못하였다.

● 중동평화 및 이스라엘 관계

이스라엘-팔레스타인 관계에서, 예루살렘을 수도로 하는 독립국가 건설 등 팔레스타인측 입장을 전폭적으로 지지하고 있다. 중동지역의 국가들은 이스라엘이 NPT에 가입하지 않은 점에 대하여 강력하게 비난하고 있으며, 중동지역 비핵화를 전폭적으로 지지하고 있다.

● 대미국 관계

97년 12월 프랑스로부터 30대의 Mirage 전투기 구매결정에 이어 2000년 3월 미국으로부터 80대의 F-16전투기 구매계약을 통해 미국 등 서방국가와의 안보협력 강화 기반 구축을 구축한 바 있다.

7장. 국민현황

(1) 개요

아랍에미리트는 카와심 족에 속하는 아랍인이 주민의 대부분을 이루나 파키스탄 및 인도 이민자와 흑인도 다수를 차지하고 있다. 사막에서

유목생활을 하는 베두인족도 인구의 약 10%를 차지한다. 각 토호국의 인구는 절반 이상이 주도(主都)에 집중되어 있으며, 그외의 인구는 해안지방의 도시와 내륙의 오아시스에 거주한다. 주민의 대부분은 이슬람교를 신봉하는데, 수니파(派) 80%, 시아파 20% 정도로 수니파의 비율이 높다. 공용어는 아랍어이며 영어도 통용된다.

(2) 특징

두바이 노동자들의 다수가 주로 인도, 파키스탄, 방글라데시, 필리핀 등 동남아 및 서남아 국가 출신 외국인이며, 이집트, 레바논, 요르단, 알제리 등지의 비에미리트계가 절대 다수를 이루고 있다.

따라서 음식문화도 그만큼 다양하여 언어는 물론이고 옷차림도 매우 다채롭다. 여성은 머리에서 발끝까지 까맣게 드린 아바(이슬람교도 여성이 타인에게 얼굴을 보이지 않기 위해 쓰는 망토), 남성은 흰색 가운데처럼 생긴 디슈다슈에 구트라(머리 두건), 이깔(두건 고정 끈)과 같은 아랍 전통의상을 입은 사람들부터 인도 사리, 파키스탄 전통의상, 서양식 복장을 한 사람까지 동시에 볼 수 있다.

그러나 이렇게 외국인 거주자들이 크게 늘어나자 교통, 거주, 물가, 치안 등의 사회 문제들이 급증하고 있는 부작용도 발생하고 있다.

8장. 경제현황

(1) 개요

UAE 경제는 향후 수년간 매년 6%~7%대의 경제성장률을 지속할 것으로 예상되고 있으며, 2005년 UAE 경제 성장률은 6.7%에 이른다.

최근 지속되는 고유가로 인하여 UAE의 석유판매 수익은 더욱 증가할 것으로 보이며, 이에 기반한 UAE 정부의 경제개발 투자도 더욱 늘어날 것으로 예상된다. 중화학 공업(석유, 전력 등 에너지)분야에 대한 집중 투자가 이루어질 것으로 보이며 UAE 정부의 탈 석유화 정책으로 인한 제조업 육성으로 식, 음료 등 기초산업에 대한 투자도 상당 부분 이루어질 것으로 예상되고 있다. UAE정부는 석유 고유가 정책과 함께 올해도 지속될 것으로 보이는 달러화 약세로 인해 UAE

국내외 유희자금의 해외투자진출이 더욱 늘어날 것으로 전망하고 있다.

해외투자자과 더불어 UAE 내수부문에 대한 투자도 대폭 늘어날 것으로 보이는데 특히, 현재 'BUBBLE'로까지 불리우고 있는 부동산 투자 열풍과 함께 두바이 경전철, 도로망건설, 국제공항신축 등 신규 대형 사회 인프라 프로젝트와 맞물려 당분간 내수투자도 상당한 특수를 누릴 것으로 보인다.

반면, 현재 UAE 경제성장의 견인차 역할을 하고 있는 석유판매가 반대로 UAE 경제 경장에 제동을 거는 고삐로 작용할 수 있다는 우려의 목소리도 나오고 있다. 지금의 초 고공 고유가 행진을 기초로 한 UAE 개발정책은 유가가 폭락하거나 예년 수준을 회복할 경우엔 경제 전반에 걸친 'BUBBLE' 붕괴현상을 촉발할 수 있으므로 UAE정부가 좀더 신중한 정책 수립에 임해야 한다는 전문가들의 지적이 이어지고 있다.

<표II-4> UAE 주요 경제 지표

구분	2004 년도	2005 년도	2006 년도	2007 년도*
실질 GDP 성장률	9.7	6.7	6.4	5.7
원유 생산량 ('000 b/d)	2,353	2,453	2,520	2,550
원유 수출 (US\$ m)	26,619	42,003	47,151	44,231
소비자 물가 상승률	4.4	6.0	6.0	5.5
예금 금리	1.6*	3.7	5.3	5.2
상품수출 (US\$ bn)	90.6	111.0	120.6	121.1
상품수입 (US\$ bn)	63.4	72.9	81.7	89.9
외채 (US\$)	30.6*	34.5	38.3	42.3
환율 (US\$: AED)	3.67	3.67	3.67	3.

자료원 : EIU, CIA 등

* : 예상치

(2) 경제성장률 및 물가

2006년 경제성장률은 전년과 유사한 수준인 6%대의 상승률을 유지할 것으로 예상된다. 오일 분야의 지속적인 성장은 물론 비석유부문 산업이 가파른 성장세를 계속 유지할 것으로 보이며 특히 관광산업이 전체적인 산업 경기 부양을 주도할 것으로 기대되고 있다.

UAE의 소비시장은 3년간 계속된 UAE 수출호조와 두바이를 중심으로 한 중계무역 호황 등 연이은 호재로 인해, 매년 5% 이상의 성장세를 보이고 있으며, 고급 패션제품, 대형 TV 등 고급가전, 승용차 등 고가의 내구재와 사치성 소비재의 매출이 늘고 있다. 장기적으로는 주택을 위주로 한 부동산 관련 투자가 증가할 것으로 예상된다.

올해의 UAE의 소비자 물가 지수는 약 6%대에 이를 것으로 전망되고 있으나, 이러한 수치는 UAE 전체 인구의 약 25%를 차지하고 있는 UAE 자국민이 느끼는 지수이다. 전체 거주인구의 다수를 차지하고 있는 외국인들이 느끼는 소비자 물가지수는 배에 가깝다는 의견이 지배적이다.

특히 부동산 가격의 경우, 과거 2~3동안 매년 10~20% 가량 폭등하고 있으며 이러한 기조는 향후 몇 년간 지속될 것으로 예상되고 있다. UAE 정부는 2006년도 말까지 임대료 상승폭 상한선제(15%)를 실시할 것이라 발표한 바 있으나, 부동산 임대료 폭등세는 지속되고 있으며, 이에 UAE 정부에서는 폭등하는 부동산 가격을 안정화시키기 위하여 방안을 강구중이다. 그러나, 수요대비 공급량이 부족한 시장 상황에서 부동산 안정은 당분간 쉽지 않을 것으로 보인다.

(3) 실업률

UAE를 비롯한 아랍국가는 높아가는 자국민 실업률로 인하여 골머리를 앓고 있다. 아랍권 국가 중 비교적 실업률이 낮은 국가들은 쿠웨이트, UAE, 카타르, 바레인 등 주로 산유국들로 1.0~2.4% 대의 낮은 수치를 보이나 이들 국가들은 공통적으로 전체 노동인구 중 외국인의 비율이 50-70%에 이를 정도로 외국인 의존도가 높은 지역이며 위 실업률 중 자국민들의 실업률만 볼 때는 상대적으로 높은 편이다.

UAE의 경우도 전체 실업률은 1.8%이지만 자국민 실업률은 6%에 달한다. UAE 노동사무처에 따르면 현재 26,000명의 에미라티(UAE 자국민)들이 일 자리를 찾고 있으면 매년 각급 학교를 졸업하는 취업적령기의 에미라티들이 3,000명에 달해 실업률은 상승하리라 예상되고 있다.

(4) 대외교역부문

UAE의 수출량은 매년 상승하고 있으며 2004년도에는 2003년 대비 약 23%가 증가하였으며 향후 이러한 수출기조가 지속되리라 판단되고 있다. 수입의 경우에도 연간 7~8%대의 인구증가 등으로 지속적으로 증가되리라 판단되나 수출 증가율을 능가하지는 않을 것으로 보인다. 특히 UAE의 재수출량도 2003년 대비 약 20% 증가하였으며, UAE의 중계 무역지로서의 역할은 지속되리라 예상된다.

<표Ⅱ-5> 연도별 수출입 내역

연도	2001	2002	2003	2004	2005
상품수출 FOB (US\$ bn)	47.5	51.2	67.1	82.7	103.7
상품수입 FOB (US\$ bn)	33.5	36.7	45.8	54.2	60.2

(5) 주요 거시경제 지표

<표Ⅱ-6> 아랍에미리트 주요 경제지표

GDP	US\$ 1,031 억 (04 년, 자료원: EIU)
실질경제성장률	6.4% (2006 년, 자료원: EIU)
1 인당 GDP	US\$28,579 (05 년, 자료원: IMF)
실업률	2.4% (01 년, 자료원: CIA Fact Book)
물가상승률	6.0% (소비자물가, 05 년, 자료원: IMF)
화폐단위	Dirham, Fils (1Dirham = 100 Fils)
환율	US\$1 = 3.671 Dirham
외채	N/A
외환보유고	US\$ 185 억 (04 년, 자료원: EIU)
산업구조	광업(28.3%), 기타 서비스업(38.0%), 농업(3.6%), 제조업(13.9%), 건설업(7.0%), 무역(9.2%)
교역규모	수출 US\$827 억, 수입 US\$542 억 (04 년, 자료원: EIU)
교역 품	(수출) 원유, 나프타, 알미늄
	(수입) 섬유, 전자, 자동차

자료원 : EIU, IMF, CIA, PETRONET 등

(6) 무역통계

● 한-UAE 교역현황

➢ 우리나라 전체수출에서 對UAE 수출이 차지하는 비율

<표Ⅱ-7> 연도별 현황표

(단위: US\$ 백만, %)

년도	전체 수출액	對 UAE 수출액	UAE 수출비중	순위(1)	순위(2)	순위(3)
2001	150,439	2,169	1.4	14	25	29
2002	162,471	2,269	1.4	16	25	27
2003	193,817	2,207	1.0	20	22	27
2004	253,845	2,587	1.0	22	29	25
2005	284,419	2,732	1.0	24	27	26

순위(1) - 전체수출에서 UAE가 차지하는 순위

순위(2) - 전체수출에서 사우디가 차지하는 순위

순위(3) - 전체수출에서 이란이 차지하는 순위

UAE는 90년대 초반까지는 사우디아라비아에 이어 우리나라의 두 번째 중동지역 수출 대상국이었으나 93년부터는 사우디아라비아를 크게 앞질러 對 중동 최대의 수출시장 자리를 지키고 있다. 2002년까지 매년 평균 4%대의 수출 성장세를 보였으나 2003년 對 UAE 수출 20년 만에 처음으로 -2.7%의 수출 감소세를 보였다. 하지만 2004년에는 무려 17.2%나 증가하는 사상 최대의 수출 증가세를 보였는데 이는 전년도의 감소분을 합칠 경우 약 20%가 증가한 셈으로 자동차, 핸드폰 등 주요 주력 수출품목이 사상 최대의 수출실적을 기록한 데 힘입은 바가 크다. 2005년에는 5.6%의 수출 증가세를 보였으며 핸드폰, 자동차가 수출 증가의 견인차 역할을 수행하고 있다.

한국의 수출 주력 품목은 핸드폰, 위성수신기, 가전, 자동차, 기계류, 연초류 등 과거에 비해 점차 부가가치가 높은 기술집약적

고급가전이나 산업재로 바뀌고 있어 대기업 위주의 수출구조로 전환되고 있으나 상대적으로 중소기업 제품의 중아지역 진출은 중국, 이태리, 스페인 등 강력한 경쟁상대의 등장으로 더욱 어려워지고 있어 대책 마련이 시급한 실정이다. 특히, 중국산 제품은 과거 경공업 제품 위주의 수출에서 각종 산업 기계류, 건설 기계류, 픽업트럭, 버스 등 중공업 제품까지 수출범위가 다양해지고 있으며 가전, 핸드폰 등 우리 주력 수출 품목에서도 저가를 무기로 급속히 침투하고 있고 요즘에는 품질도 대폭 향상되어 가격과 품질 모든 면에서 우리제품에 큰 위협이 되고 있다.

새로운 수출유망 상품인 자동차 부품의 경우 우리나라 자동차 수출증가에 힘입어 2004년에는 5.0%, 2005년에는 28.8%의 꾸준한 증가세를 보여 두드러진 수출 증가세를 기록하고 있다. 아울러 담배의 경우에는 2004년도에는 23.4%의 수출 감소세를 보였는데 2005년도에는 42.1%의 증가세를 보여 1억 8백만 불의 수출액을 기록하였다.

▶ 우리나라의 對UAE 수입 비중

<표II-8> 연도별 현황표

(단위: 금액 - US\$ 백만 / 비중 - %)

년도	전체 수입액	對 UAE 수입액	UAE 수입비중	순위(1)	순위(2)
2001	141,098	4,633	3.3	6	4
2002	152,126	4,210	2.8	9	4
2003	178,827	5,756	3.0	8	4
2004	224,463	7,290	3.0	7	4
2005	261,238	10,018	3.8	5	4

순위(1) - 전체수출에서 UAE가 차지하는 순위

순위(2) - 전체수출에서 사우디가 차지하는 순위

UAE는 사우디 아라비아에 이어 對 중동수입, 부동의 2위 자리를 고수하고 있다. 전반적인 수입추세는 유가하락에 따라 98년 잠시31% 감소세 이후 2000년 80 %의 큰 폭으로 상승세로 급 반전하여, 2003년엔 36.7%, 2004년엔 26.6%, 2005년도에는 37.4%의 증가세를

시현하였다.

➤ 우리나라 對 UAE 수입품목

<표II-9> 연도별 현황표

(단위: 금액 - US\$ 백만 / 비중 - %)

년도	전체 수입액	광물성 원료	비중	비철금속	비중
2001	4,633	4,510	97.3	104	2.2
2002	4,210	4,068	96.6	108	2.6
2003	5,756	5,608	98.0	102.6	2.0
2004	7,290	7,161	98.0	106	2.0
2005	10,018	9,818	98.0	120	1.2

주1: 수출 MTI 코드 2단위 기준

주2: 비중은 전체 수출액에서 단위품목이 차지하는 비율

주3: 광물성 원료는 원유, 나프타, 천연가스로 이중 원유가 80% 차지

주4: 비철금속은 90%이상을 알루미늄과 알루미늄 스크랩이 차지

우리나라의 對 UAE 수입품목은 원유, 천연가스 등 광물성 자원이 대부분을 차지하고 있어 UAE는 사우디 아라비아와 함께 가장 중요한 자원 공급국이다.

UAE는 원유 등 광물자원 외에도 풍부하고 값싼 전력과 물을 이용, 알루미늄 잉곳(INGOT)과 판재, 선재 등을 우리나라를 비롯 전세계에 수출하고 있는데 두바이 소재 DUBAL(Dubai Alu-minium) 사는 연산 550,000톤의 생산설비를 갖춘 세계 10대 알루미늄 제조업체로 알려져 있다.

9장. 종합

UAE는 중동 걸프해 연안에 위치하고 있으며, 2006년 현재 인구가 420만인 국가이다. 수도는 ‘아부다비’이지만 ‘두바이’가 경제중심지이며, 1인당 GDP는 USD 2만9천 수준이다. 종교는 이슬람교이며 아랍어가 공용어이다. 각종 생활을 이슬람계율에 근거하여 행하고

있으며 하지와 라마단을 준수한다.

총인구의 75%가 외국인이며, 주로 인도, 파키스탄, 이집트, 오만인들이 주 노동인구이다. 그러나 과도한 외국인 비중이 큰 사회문제로 대두되고 있어 최근 점차 외국인 고용비율을 줄여가고 있다. 매년 6~7%대의 고도성장을 기록하고 있으며, 중화학 공업 및 부동산 투자가 활발히 일어나고 있다. 한국은 UAE로부터 원유, 천연가스 등의 자원을 주로 수입하고 있으며, UAE는 사우디아라비아와 함께 한국의 가장 중요한 자원 공급국이다.

Ⅲ. 게임산업 인프라 환경 및 동향

10장. 인터넷 환경 및 동향

현재 UAE의 IT 산업여건이 우호적이지는 않으나, 향후 IT 기업들이 사업을 하기에 이상적인 국가로 성장하게 될 가능성이 크다. 다음은 IT 산업에 대한 주요한 강점과 약점을 나열한 것이다.

➤ 강점:

- 최신 기술과 시설에 대한 투자가 가능하고 비용 효율성이 높은 작은 국가로, 약 2천만명의 중동 인구에 대한 잠재 시장을 보유한 아시아와 중서부의 교차로에 위치하여 있다.
- 한계가 거의 없는 IT 산업에 대한 교육 기회. 국내의 주요 대학들과 교육 기관들이 정보·통신 산업에 대한 교육 프로그램을 제공하고 있다. 또한, 컴퓨터 활용 능력을 초·중·등 교육기관들의 주요 커리큘럼으로 포함시키도록 하고 있다.
- 통신설비 발달.
- PC 소프트웨어와 하드웨어의 수입 관세 장벽이 존재하지 않으며, UAE의 소프트웨어와 하드웨어 시장은 현재 성장하고 있다. 앞으로도 성장세는 지속될 것으로 예상되며, 특히 일반 소프트웨어 외에도 산업용 소프트웨어의 부족이 심각하여 향후 이상적인 진출시장이 될 전망이다.
- 풍부한 산유량.
- 아랍어 소프트웨어 시장 규모가 크게 성장하고 있다. 국내 아랍어 소프트웨어 패키지의 성장은 인터넷과 컴퓨터에 대한 잠재 사용자들의 수를 증가시킨다. 일례로 ARAB VISTA 검색 엔진은 아랍인구 중 비영어사용자의 접근성을 크게 향상시켰다.

➤ 약점:

- ETISALAT가 통신과 인터넷 접근을 독점하고 있어, 국내외 통신과 인터넷 사용에 대한 투자의 한계로 작용할 것으로 보인다.
- 하드웨어 및 소프트웨어를 생산역량 취약함.

11장. PC 환경 및 동향

2005년 PC 사용자 수는 600,000명으로 전 인구 중 컴퓨터 사용자가 약 14%에 달하였으며, 향후 PC 사용자 수는 2008년 약 890,000명까지 증가할 것으로 예상되고 있다.

12장. 모바일 및 인터넷 환경 및 동향

UAE은 통신 산업에 있어서 주변 지역에서 가장 발전된 국가 중 하나이다. Etisalat (Emirates Telecommunications Corporation)은 UAE 내 단일 통신업체이다. 그러나 2005년 5월, 아랍에미리트 TRA (Telecommunications Regulatory Authority)는 Etisalat의 독점력을 약화시킬 수 있도록 신규 텔레콤 업체의 업계 진출을 승인한 바 있다. 신규 진출 텔레콤 업체인 DU는 2007년 3월부터 UAE 내 서비스를 개시할 예정이다.

모바일 통신 시장 또한 빠르게 성장하고 있다. UAE는 1982년 모바일 산업을 시작하였으며 Etisalat사가 1994년 9월 GSM 서비스를 처음 시작하였다. 1996년 모바일 통신 가입자수는 130,000명이었으나 2003년 295만명으로 증가하여 전 인구의 약 73.75%의 인구가 모바일 폰을 사용하게 되었다. 모바일 통신 가입자수는 2005년까지 352만 명, 2006년까지 385만 명으로 증가하게 되었으며, 2008년까지 약 5,198,900명까지 성장할 것으로 예상된다.

인터넷 신청자들의 수는 1997년과 2001년 사이 매우 큰 폭으로 증가하여 2001년까지 인터넷 신청자들의 수는 169.6%까지 증가하였다. 신청자들의 수는 빠르게 증가하여 2008년까지 약 1,480,000명에 이를 것으로 기대되고 있으며 연간 증가율은 40~45%에 이를 것으로 예상되고 있다.

13장. 기타 게임공간 환경 및 동향

비디오게임과 컴퓨터게임의 인기는 지속적으로 확대되고 있다. UAE 국내 게임 산업은 네트워크 게임과 온라인 게임이 인기를 얻기 시작하면서 매우 큰 성장세를 이어나가고 있다. 게임이 인기를 이어가면서 네트워크와 온라인 게임을 위한 컴퓨터와 인터넷 카페의

수는 급속도로 증가하였다. 예전에는 대부분의 게이머들이 가정에서 편안하게 게임을 즐기기를 선호하였지만 LAN 게임의 활성화에 따라 게이머들은 게임 센터와 인터넷 카페를 더욱 선호하게 되었다. 대부분의 인터넷 카페 주인들은 카페를 찾는 게이머들의 수가 매우 많이 증가하였으며, 주로 십대들과 소수의 성인 이용자들이 찾고 있다고 말했다.

두바이의 매우 유명한 인터넷 게임 카페인 Q-Club의 주인은 네트워크 게임이 인기를 끈 이후로 50%의 매출이 상승했다고 말했다. 비록 처음에는 대부분의 컴퓨터들이 단지 인터넷 사용을 위해 사용되었고, 소수의 사람들만이 게임을 하였지만 게임의 유행은 네트워크 게임에 대한 수요를 증가시켰다. Q-Club은 카페의 대부분을 네트워크 게임만을 위한 컴퓨터들로 채우고, 인터넷 사용을 위한 공간을 축소하면서 카페를 인터넷 카페에서 넓은 게임 공간으로 변형시켰다.

14장. 종합

과거 몇 년 동안 게임 산업의 매출 감소가 있었지만 최근 정부에 의해 채택된 단계적인 정책들에 의하여 천천히 점진적으로 수입의 증가를 보이고 있다. UAE 정부에 의하여 추진되고 있는 반 저작권 침해 정책은 이러한 꾸준한 성장의 주요한 요인 중 하나로 작용하고 있다. 비록 게임 산업이 유치산업의 단계이지만, 외국인들 중심으로 수요층이 등장하고 있다. 특히 18세부터 35세까지 넓은 연령층에서 호응을 얻고 있는 게임 이벤트들과 대회 등은 향후 이 산업에 대한 전망을 더욱 밝게 하고 있으며, 상당수의 주요 게임 업체들은 UAE를 향후 판매 잠재력이 큰 시장으로 보고 있다.

컴퓨터 게임뿐 아니라 플레이스테이션과 Xbox와 같은 게임 콘솔들은 가장 선호되고 있는 게임 플랫폼들이며, 실시간 전략게임뿐만 아니라 액션 게임들도 선호되는 게임 분야 중 하나이다.

IV. 게임 산업 동향

15장. 게임산업 동향 및 전망

1970년대 중반 일부의 관심만을 받아오던 컴퓨터와 비디오 게임 산업은 2005년 약 US\$ 70억의 매출을 올렸다. 그러나 비디오 게임의 매출이 영화시장 매출액보다 크지만, 그 인지도는 아직도 낮은 수준이다.

게임 산업의 발전은 컴퓨터 산업의 발전과 상호작용을 통해 발전해왔다. 이 중 다음의 하드웨어들은 게임산업의 발전에 의해 더욱 발전된 것들이다.

- 사운드 카드: 게임의 디지털화된 높은 음질을 위해 개발되었으며, 향후 음악과 오디오 파일들의 향상에 도움을 주었다.
- 그래픽 카드와 3D 그래픽 가속기: 그래픽 유저 인터페이스(GUI: Graphic User Interface)와 게임을 위해 발전되었다. GUI는 높은 해상도에 대한 요구를, 게임은 3D 가속기의 발전을 가져왔으며 하나의 그래픽 카드로 SLI 또는 Crossfire 그래픽 카드를 사용할 수 있는 기능과, 두 장의 그래픽 카드를 하나의 컴퓨터에 내장시킬 수 있는 기능을 개발시켰다.
- CD 롬 드라이버: 미디어의 거대한 분포에 의하여 발전되었지만 게임의 사용이 CD 롬 드라이버를 더욱 빠른 속도로 발전시켰을 것이다.
- 조이스틱은 주로 게임을 위해 개발되었다.

뿐만 아니라 최첨단 게임을 즐길 수 있는 가장 빠른 컴퓨터를 원하는 게이머들은 높은 버전의 PC를 구매하였다. 현대 게임들은 PC 산업에서 가장 수요가 큰 분야 중 하나였으며, 최신 하드웨어는 게임에 대한 PC 구매와 최신 부품 수요로 인하여 주로 게임 산업 분야에 집중되었다. 따라서 CPU 발전의 시작은 더 빠른 기술의 발전에 대한 게임 산업의 요구 때문이었다고 해도 과언이 아니다.

V. 게임 산업 제도 및 정책

16장. 게임관련 법률 및 정책

(1) 관세

비디오 게임과 컴퓨터 게임, 플레이스테이션과 Xbox(HS-CODE: 95041000 텔레비전 리시버와 함께 사용되는 비디오 게임)등과 같은 게임 콘솔들은 의무적으로 5%의 수입세가 부과된다.

(2) 수출입 현황

비디오게임(HS-CODE: 95041000)은 중국, 일본, 미국, 싱가포르, 홍콩이 주요 수입원이다. 또한 UAE로 수입되는 제품들 중 상당수는 기타 중동 및 서남아시아 국가들로 재수출되는데 주 수출국가는 이란, 이라크, 알제리 영국 등이다.

<표V-1> 수출입 현황

수입 2005	
국가	VALUE (US\$)
총계	41,734,049
중국	26,237,184
일본	6,846,797
미국	4,801,558
싱가포르	1,294,629
홍콩	1,177,265
대한민국	458,642
오스트리아	186,305
캐나다	142,655
이탈리아	104,033
영국	84,043
재수출 2005	
국가	VALUE (US\$)
총계	23,636,670
이란	4,487,274
이라크	1,976,600
알제리	1,480,668

영국	1,386,162
투르크메니스탄	1,302,225
파키스탄	1,057,368
스리랑카	1,007,165
사우디 아라비아	982,979
핀란드	956,023

17장. 게임시장 유통구조

게임과 게임 콘솔은 수입상을 통해 국내로 수입되며, 각 수입상은 수입 게임을 다양한 도소매점으로 유통시킨다. 또한, 대형 매장들은 게임 업체들과의 직접 계약을 통해 전시, 판매하며 별도의 딜러를 두지 않고 있다. 게임 판매의 권한을 얻은 유통업자는 어떤 특정 지역에서 게임을 판매하거나 국내 전체에 유통시킬 수도 있다. 판매 구역을 구분할 경우 7개의 에미리트로 구성된 UAE의 경우 몇 개의 판매 구역으로 나뉘어 질 수 있다.

일반적으로 UAE의 판매 시장은 다음과 같이 세분화할 수 있다.

1. 단일 판매 구역으로 UAE 전체
2. 두바이, 샤르자, 북부 에미리트 (푸자이라, 라스알카이마, 아지만, 움알카이와인) // 아부다비
3. 샤르자, 북부 에미리트 (푸자이라, 라스알카이마, 아지만, 움알카이와인) // 두바이, 아부다비
4. 두바이, 북부 에미리트 (푸자이라, 라스알카이마, 아지만, 움알카이와인) // 샤르자, 아부다비
5. 아부다비, 북부 에미리트 (푸자이라, 라스알카이마, 아지만, 움알카이와인) // 두바이 / 샤르자

푸자이라, 라스알카이마, 아지만, 움알카이와인으로 이루어진 북부 에미리트는 일반적으로 다른 주요 에미리트와 함께 하나의 에미리트로 묶어서 간주되는데 북부 에미리트 구성연합들의 인구수가 적어서, 전체가 기타 개별 주요 에미리트 만큼의 인구와 구매력을 지니고 있기 때문이다.

VI. 한국 기업의 게임시장 진출 전략

18장. 한국게임에 대한 인지도

게임 판매원들과 게이머들 다수의 인터뷰에 따르면 한국 컴퓨터와 비디오 게임에 대한 인지도는 매우 낮은 상태이다.

Network Zone Games의 관리자인 Kamran Shah는 “UAE에서 판매중인 한국 게임을 거의 보지 못하였으며, 시판중인 게임이라도 UAE 게이머들이 크게 선호하지 않고 있다.”고 언급했다. 또한, 기타 게임관계자들에게서도 유사한 의견을 들을 수 있다. 또한, 열성 게이머들조차 대부분 한국 게임에 대한 인지도가 매우 낮은 것으로 나타났다.

19장. 진출 시 유의사항

한국 게임제품의 낮은 인지도를 제고시키는 것이 급선무이다. 물론, 향후 게임 시장 규모의 확대 및 성장세가 예상되나, 성장세가 두드러질 시점에 대한 예측이 쉽지 않고, 아직도 문화적인 장벽이 잔존하고 있는 상황이기에 단기적인 성과 창출을 위한 시장접근은 지양해야 한다.

현지 선호도가 높은 게임 제품군의 대다수가 세계적으로 널리 알려진 게임에 국한되어 있는 것에서 알 수 있듯이, UAE는 지역차원의 게임 선호도 특색이 두드러지지 않는다. 따라서 지나치게 일방적 가치관을 내포하고 있는 제품보다는 보편적 즐거움을 추구할 수 있는 제품을 중심으로 시장 진입여부를 모색하는 자세가 필요할 것으로 보인다.

그러나 UAE의 경우 단일 시장으로서의 규모가 크지 않고, 중동/서남아시아/북부아프리카 지역의 게임 시장 성장세도 낙관적으로 볼 수 없는 상황인 만큼, 한국 업체의 입장에서 주력 시장으로 공략하는 것보다는 두바이 내 거주외국인을 대상으로 한 틈새시장의 하나로 판단하는 것이 적절할 것으로 보인다.

VII. 종합

20장. 결론

중동지역은 비교적 폐쇄적인 문화적 특성, 비즈니스 프로세스의 불투명성 등으로 인해 게임산업뿐만 아니라 대부분의 산업에서 해외업체의 현지 진출이 쉽지 않은 지역이다. 특히 여가 및 오락문화가 발달해있지 않은 지역의 특성상 게임시장의 발전 수준 및 해외업체의 성공적 진출 가능성은 더욱 낮은 것이 사실이다. 이러한 한계는 중동국가들 중 개방 정도가 가장 높은 UAE도 크게 다르지 않다.

그러나, UAE의 경우 두바이를 중심으로 유통 및 산업인프라, 특히 인터넷 시설기반이 기타 중동국가들과 비교할 수 없을 정도로 발전해있다는 점은 향후 UAE의 게임 시장 전망이 낙관적일 수 있다는 예측을 가능하게 해준다.

하지만 시장정보, 비즈니스 거래의 예측가능성, 현재의 시장 규모, 소비자 충성도 등의 측면에서 불확실성이 크고 전체 인구규모가 크지 않음을 볼 때 주력 시장으로 접근하기보다는 중동지역 비즈니스 채널 확보 및 틈새시장의 차원에서 접근하는 것이 타당할 것으로 보인다.

VIII. 참고자료

A. 게임제품 수입 및 유통업체 리스트

업체명	Virgin Mega Stores
담당자	Mr. Mahmood
직위	Sales Executive
주소	P O Box 19274,Dubai,UAE
전화번호	04-3414353
핸드폰	n/a
Fax	04-3414365
Email	vgm.moe.ae@agalgroup.com

업체명	Network Zone Games
담당자	Mr. Karam Shah
직위	Manager
주소	P O Box 116841,Dubai,UAE
전화번호	04-286 24 45
핸드폰	n/a
Fax	04-285 56 63
Email	karam.shah@gmail.com

업체명	King of Games
담당자	Mr. Bashim
직위	Owner
주소	P O Box 7060,Dubai,UAE
전화번호	04 223 06 66
핸드폰	n/a
Fax	04-227 28 77
Email	kinggame@emirates.net.ae

업체명	Al Sheeba Gen Trading Est
담당자	Mr. Lal Jethani
직위	Manager
주소	P o Box 51305,Dubai,UAE
전화번호	04-3511211

핸드폰	n/a
Fax	04-3525031
Email	sheeba@emirates.net.ae

업체명	Games Mart Trading
담당자	Mr. Prafool
직위	Manager
주소	P O Box 116841,Dubai,UAE
전화번호	04-226 52 40
핸드폰	n/a
Fax	04-226 02 21
Email	Pm_gamesmart@yahoo.com

B. 게임 관련 잡지

UAE 현지에서 출판되는 게임 잡지는 없으며, UAE내의 게임잡지는 전량 수입판매된다. 물론 Stuff나 Charged Middle East와 같은 일부의 현지 테크놀로지 잡지들이 게임 섹션을 가지고 있으나 해당 잡지들은 일반적으로 테크놀로지와 기계 장치들에 대한 내용에 중점을 두고 있다.

주로 영국과 미국에서 출판되는 많은 해외 게임 잡지들이 UAE에서 유통되고 있지만 잡지의 종류는 비교적 적다.

대표적인 현지 유통 잡지들은 다음과 같다.

➤ Games: 영국에서 출판되는 잡지로 전 세계의 게임에 관한 최신 뉴스와 리뷰, 프리뷰 등을 담고 있다. 열성적인 게임 매니아 층이 이 잡지 시장의 많은 부분을 차지하고 있고, 캐주얼 게이머들도 즐겨보는 게임 잡지 이다. 가격 US \$14

➤ Games Master: 영국에서 출판되는 잡지로 멀티 포맷 비디오 게임을 위한 기초적인 가이드 역할을 하고 있다. 매달 잡지는 모든 게임 기계에 대한 가장 최신의 게임들의 정보를 제공한다. Game Master는 매 달 독자의 후기로 구성된 소책자를 무료로 함께 제공하고 있다.

- ▶ Play: 미국에서 출판되는 잡지로 10대와 성인을 위해 만들어졌다. 가격 US \$ 10.8
- ▶ Pure: 영국에서 출판되는 잡지로, 주로 PS2와 PSP 매니아들에게 가장 최근의 그리고 최고의 정보를 제공하는 것에 중점을 두고 있다. Pure는 PSP에 대한 심도있고 흥미있는 정보를 담고 있어 PSP 게임 매니아들을 위한 최고의 잡지이다. 가격 US \$ 10.8
- ▶ White Dwarf: 영국에서 출판되는 이 잡지는 다양한 게임에 대한 정보를 제공하고 있는 게임 전용 잡지이다. 가격 US \$ 13
- ▶ Rocket: 미국에서 출판되며, 모든 연령층을 위한 게임의 자세한 리뷰와 국제 게임 산업에서 최근 하이-테크 기술발전에 대한 리포트를 제공한다. 가격 US \$ 16
- ▶ GamePro: 미국에서 출판되는 잡지로 게임 콘솔과 게임 전략 등에 대한 최근의 뉴스와 리뷰, 프리뷰에 대한 내용을 담고 있다. 가격 US \$ 10.8
- ▶ 1Up: 미국에서 출판되고 있으며, 유용한 게임 정보등과 대회 정보, 게임 클럽, 무료 게임들에 대한 내용을 담고 있다. 가격 US \$ 10.6
- ▶ Independent Play Station Magazine: 영국과 미국에서 출판되는 잡지로 게임 정보와 리뷰뿐 아니라 최근 게임 콘솔들의 비교 순위를 담고 있다. 가격 US \$ 5.7
- ▶ Stuff: UAE에서 출판되고 있는 잡지로 게임 전문 잡지라기 보다는 주로 IT제품에 관한 잡지이다. 그러나, 별도로 게임과 게임기들에 대한 최근의 정보를 제공하고 있다. 가격 US \$ 2.7
- ▶ Charged Middle East: UAE판 테크놀로지 잡지로 게임 세계에 대한 최신 뉴스를 별도로 다루고 있다. 가격 US \$ 2.7

KGDI 동향보고서 07-002-1-6

2006 신흥게임시장조사 - 이스라엘/UAE

발행인 : 무종식

발행일 : 2007년 3월 30일

발행처 : 한국게임산업개발원

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