

KGDI 동향보고서 07-002-1-7

2006 신흥게임시장조사 - 호주 -

2007. 3.



(재)한국게임산업개발원

목 차

I. 게임 시장 조사 개요.....	3
1장. 추진 배경 및 목적.....	4
2장. 조사 내용 및 대상.....	4
3장. 조사연구 결과.....	4
4장. 조사연구 기대효과.....	5
II. 국가 일반 현황.....	6
5장. 국가개요.....	7
6장. 문화특성.....	10
7장. 국민현황.....	13
8장. 경제현황.....	14
9장. 종합.....	27
III. 게임산업 인프라 환경 및 동향.....	28
10장. 인터넷 환경 및 동향.....	29
11장. PC 환경 및 동향.....	33
12장. 모바일 환경 및 동향.....	35
13장. 아케이드 환경 및 동향.....	36
14장. 종합.....	37
IV. 게임 산업 동향.....	38
15장. 게임 산업 동향 및 전망.....	39
16장. 플랫폼별 게임산업 동향 및 전망.....	41
17장. 게임 업체 동향 및 전망.....	44
18장. 게임 이용자 동향 및 전망.....	46
V. 게임 산업 제도 및 정책.....	48
19장. 게임관련 법률 및 정책.....	49
20장. 게임관련 수출입제도와 수출입 현황.....	50

21장.	게임관련 외국인 투자 제도와 외자 진출 사례	51
22장.	게임시장 유통 및 수익구조	51
23장.	게임산업관련 교육기관 및 인력현황	53
24장.	종합.....	54
V.	한국 기업의 게임시장 진출 전략	56
25장.	해외 진출의 필요성.....	57
26장.	한국 업체의 게임시장 진출 사례	57
27장.	진출 전략.....	57
28장.	지역별 진출전략.....	59
29장.	진출 시 유의 사항.....	59
VII.	결언	61
30장.	결언.....	62
VIII.	참고자료	64

I. 게임 시장 조사 개요

1장. 추진 배경 및 목적

한국의 게임산업은 일본과 더불어 세계를 선도하는 반면, 호주는 선진국 중에서도 보수적인 성격이 강하고 특히 IT 관련 분야에서는 다소 발전이 늦은 국가로 분류될 수 있다.

IT 분야 중에서도 기타 소프트웨어 분야는 발전정도가 크지만 예외적으로 게임 콘텐츠나 기반은 수요부족으로 인해 낙후된 상태이다. 단, 온라인 기반이 아닌 콘솔기반 게임 시장은 어느 정도 활성화되어 있다고 볼 수 있다.

그러나 인터넷 기반 활성화만 병행되어 추진된다면 온라인 게임시장은 아직 개발의 여지가 많이 남아 있는 상황이기 때문에, 전체적인 호주 게임시장 분석을 통해 한국업체의 시장진출 여부를 타진해 볼 수 있을 것이다.

2장. 조사 내용 및 대상

본 보고서의 조사 내용은 전체적인 호주 개황과 IT 산업현황, 그리고 세분화한 게임시장 현황을 차례로 분석한다. 이중 게임시장에 관해서는 관련업체, 관련법규, 그리고 시장지배적 게임산업 동향과 한국업체로서의 진출 타당성을 검토해보고자 한다.

3장. 조사연구 결과

호주의 게임시장은 젊은 층을 중심으로 급성장하는 추세에 있지만, 다 음과 같은 이유들로 인해 그 성장에도 한계가 있다.

첫째, 국민들의 관심 부족을 들 수 있는데 기본적으로 호주인들은 실내 생활 보다는 야외 활동을 더욱 선호하는 경향이 있다. 최근 아시아 지역으로부터의 이민자 유입이 증가하고 있기는 하지만 호주 국민의 대다수를 차지하고 있는 앵글로 색슨계 주민들은 각종 스포츠 및 야외 활동에 적합한 호주 기후 때문에 이민을 온 사람들도 많다. 이러한 국

민적 성향이 다른 국가들에 비해 호주의 게임 산업 성장에 큰 방해 요소가 되고 있다.

둘째, 열악한 인터넷 환경을 들 수 있다. 자세한 내용은 ‘게임산업 인프라 환경 및 동향’ 파트에서 설명이 되겠지만, 호주는 OECD 국가 중에서 고속 인터넷 접속환경이 가장 열악한 국가 중의 하나이다. 따라서 온라인 게임의 경우 원천적으로 그 발전에 제약이 많은 상황이다.

셋째, 2006년 12월에 이르러서야 2천만 명에 이른 호주의 작은 인구 규모이다. 국토면적은 넓으나, 인구수는 한국의 절반에도 미치지 못하기 때문에, 인터넷 환경 구비 및 시장성이 큰 문제점이 되고 있다.

상기와 같은 어려운 점에도 불구하고 최근 들어 정부 차원의 게임 산업에 대한 관심이 높아지고 있고, 관련 교육 여건이나 인력 수준이 높은 것으로 파악된다. 또 세계적인 대형 게임업체들도 Victoria주에 아시아 태평양지역 영업 본부를 두는 등 게임산업이 발전 중에 있다.

따라서 한국업체들도 호주시장 자체보다는 호주의 지리적 이점을 살려, 아시아 태평양 지역 시장 진출의 교두보라는 의미로 호주시장 진출을 타진해 보아야 할 것이다.

4장. 조사연구 기대효과

호주 현지의 온라인 산업현황 및 게임시장을 철저히 분석함으로써, 한국업체의 진출 가능성을 타진해 보는 것이 가장 큰 기대효과이다. 하지만 가장 중요한 것은 호주 현지의 온라인 게임시장 규모가 작고 또 한국시장에 비해 시장 여건이 좋지 않기 때문에, 업체 특성에 맞는 진출 여부 결정과 타당성 검토가 별도로 진행되어야 할 것이다.

II. 국가 일반 현황

5장. 국가개요

(1) 일반사항

<표II-1> 국가개요

국명	호주 (Commonwealth of Australia)
위치	오세아니아
면적	768만km ² (한반도의 약 35배 / 남한의 약 80배)
기후	남부(온대), 북부 및 서부(열대), 내륙(대륙성)
수도	캔버라
인구	20,650천명 (2006.6월 현재 통계청 추정치)
주요도시 (도시별인구)	시드니 (4,232천명), 멜버른 (3,600천명), 브리즈베인 (1,775천명), 퍼쓰 (1,458천명), 아델레이드 (1,124천명)
인구구성	유럽인(89.2%), 원주민(1.6%), 아시아인(4.1%), 아랍인(1.0%)
언어	영어(공용어), 원주민어(수백의 방언)
종교	영국성공회(23.9%), 천주교(26.0%), 장로교, 침례교 등
건국(독립)일	1901년 1월 26일
정부형태	의원내각제 (양원제)
국가원수	<ul style="list-style-type: none"> - Queen Elizabeth II 영국여왕 영국여왕은 상징적 존재로 실질적인 권한은 없으며 연방정부는 연방 총독(Governor-general), 주 정부는 주총독(Governor)이 영국여왕을 대리해 연방 및 각주를 대표함. - 2003년 5월 25일 연방총독이던 Dr. Peter Hollingworth 가 성추문 사건에 연루되어 사임하고, 전직 장성 출신인 Mr. Michael Jeffery 가 후임 총독에 임명됨. - 연방총독은 헌법상 의회의 소집, 정회 및 해산, 법률안 동의 및 거부, 각료 및 법관 임면, 사면 등의 권한과 국군통수권을 보유하고 있으나, 실질적인 권한은 없으며 내각의 권고에 따라 행동함.

입 법 부	<ul style="list-style-type: none"> - 상원 76 석, 6 개 주 12 명씩(6 년), 2 개 특별지구 2 명씩(3 년) - 하원 150 석, 인구비례에 의해 선출, 임기 3 년 (최고 3 년마다 강제 선거 (compulsory ballot)에 의해 상원 의석의 절반, 하원의석 전체가 교체됨. 퀸스랜드 (단원제)를 제외한 모든 주(state)가 양원제 채택) - NSW 주 50 명, 빅토리아주 37 명, 퀸스랜드주 27 명, 서부호주주 15 명, 남부호주주 12 명, 타스마니아주 5 명, ACT 행정수도 2 명, 노던 테리토리 2 명
정 당	<p>자유당, 노동당, 국민당, 민주당, 녹색당, 단일국가당</p> <p>집권당: 자유-국민당 연합 (2004 년 9 월 총선에서 4 차 집권에 성공)</p>

(2) 경제지표

<표II-2> 경제지표

GDP 성장률	2.5(2005)
GDP	US\$7,080억(2005)
1인당 GDP	US\$34,714(2005)
실업율	4.9% (2006. 6 월 말 기준)
인플레이션	4.0% (2006. 6월 말 기준)
기준금리	6.0% (2006. 8월 말 기준)
화폐단위	Australian Dollar(A\$)
환 율	<ul style="list-style-type: none"> - A\$1 = US\$0.7627 (2006.6.21 현재) 0.74~0.78 선에서 강세를 유지해왔던 호주달러는 미국의 경제지표 호조 예상과 FRB 의 금리인상 가능성 시사 이후 점진적 둔화세를 보였으나 연이은 금리인상 등의 영향으로 다시 강세를 보이고 있음
교역규모	<ul style="list-style-type: none"> - 2005 년 호주의 수출은 미화 1,057 억불 수입 1,187 억불로 전체 교역 규모는 2,244 억불임 - 한국은 호주의 3 위 수출 대상국, 9 위 수입 대상국이며 전체 교역 기준으로는 일본, 중국, 미국에 이어 4 위를 기록

주요 교역품	<ul style="list-style-type: none"> - 수출: 철광석, 석탄, 원유 등 광물자원과 밀, 쇠고기 등 농축산물이 주종을 이룸 - 수입: 기계류, 소비재, 운송장비 및 연료
--------	--

자료원: 호주통계청, 중앙은행, IMF 등

(3) 한-호주 관계

<표II-3> 한-호주 관계

정치 외교관계	<ul style="list-style-type: none"> - 호주는 우리나라의 전통적인 우방국으로 대한민국 정부수립 과정에서부터 중요한 역할을 수행한 것은 물론 한국전 참전 등 국제 무대에서 우리나라 입장을 계속 지지해 옴. - 1961년 10월 대사급 외교관계를 수립한 이래 정치, 외교 및 통상 협력 관계를 더욱 강화해 오고 있으며 양국간 교역 및 현안문제 협의를 위해 68년이래 정례 통상장관 회담을 개최하고 있음.
통상외교일지	<p>'48. 8. 15: 대한민국 정부 승인 '53. 3.: 주 시드니 대한민국 총영사관 개설 '61. 10.: 대사급 외교관계 수립 '62. 6.: 주한 호주대사관 개설 '67. 4.: Holt 총리 공식 방한 '67. 7.: 시드니 무역관 개설 '68. 9.: 박정희 대통령 공식 방호 '68. 12.: 제 1차 통상장관회담 개최(이후 매년 교환개최) '73. 8. 15: 멜버른 무역관 개설 '99. 5.: 한.호 산업장관회담 '99. 9. 15: 김대중 대통령 공식 방호 '00. 5.: 하워드 총리 공식 방한 '02. 4.: 한.호주 경제통상장관회담 개최 '04. 2.: 한.호주 자원협력위원회 개최 '04. 3.: 한.호주 항공회담개최(양국간 항공편 확대에 합의) '04. 8.: 한국 외교통상부장관 호주 방문 '05. 5.: 한호 경제통상공동위 고위실무회담(서울) '05. 6.: 한호 통상장관회담 개최(제주)</p>
주요 협정 체결현황	<p>'65. 9. 21: 무역협정 '75. 6. 17: 무역 및 경제발전 협정 (무역협정 대체) '79. 5. 2: 원자력 협정 '82. 7. 12: 이중과세 방지협정 ('84.1.1 발효)</p>

	'83. 11. 23: 시장개방에 관한 각서 교환 ('83.11.24 발효) '83. 11. 23: 어업협정 ('83.11.24 발효) '88. 8. 9 : 세관지원 양해각서 '88. 11.: 과학기술협력 양해각서 교환 '92. 2. 26 : 항공협정 ('92.9.7 발효) '92. 8. 25 : 형사사법공조 조약 ('92.12.19 발효) '92. 8. 31: 상용복수사증발급각서 교환('92.9.30 발효) '93.12. 17 : 경제공동위 설립 약정 '95. 3.: 표준 및 인증 기술협력 약정 체결 '96. 2. 15: 한.호 환경협력각서 교환 '96. 11. 14: 산업 및 기술협력 약정 '99. 9. 17: 민사사법공조조약, 과학기술협력협정, 자원협력 양해각서 체결 '04. 8.: 한.호주 자원협력협정 체결
교역규모	우리나라의 대호 수출: US\$38 억불(2005 년) 우리나라의 대호 수입: US\$99 억불(2005 년)
주요 교역품목	(우리나라의 대호 수출) - 승용차, 무선전화기, 가정용 전기 기기, 컴퓨터 주변기기, 선박, 합성수지, 타이어 및 튜브, 유선통신기기, 폴리에스텔 직물, 칼라 TV, VTR 등 (우리나라의 대호 수입) - 유연탄, 원유, 금속 및 철광, 알루미늄괴, 원당, 육류 등 1 차 상품
투자교류	- 호주의 대한 투자: 1962-2005 간 245 건, 6 억 5 천 4 백만 불 - 한국의 대호 투자: 1962-2005 간 341 건 28 억 5 천만 불
교민	교민 약 5만 명, 어학연수 등 단기 체류자 1만 명 (총 6만 명 추정)

자료원: 외교통상부, 한국 관세청, 한국 수출입 은행 등

6장. 문화특성

(1) 종교

오스트레일리아의 종교는 기독교가 대부분을 이루고 있으며, 교파별로는 성공회 23.9%, 로마카톨릭교(구교) 26.1%, 연합회 7.6%, 무교 2.5%, 기타종교 2%로 구성되어 있다. 오스트레일리아는 과거 영국의

식민지였던 이유로 영국의 국교인 성공회 신자가 많은 것으로 보인다.

(2) 문화 예술

오스트레일리아는 기본적으로는 다민족·다문화사회를 지향하나, 예술은 오랫동안 유럽의 전통에 기초해왔으며 부분적으로는 환경, 역사, 원주민의 문화 및 이웃나라들과의 관계도 영향을 끼쳤다. 연방 및 주정부와 방송협회 등에서 음악·미술·문학 등에 각종 상금이나 보조금·장려금을 주며 국내 예술가의 양성에 힘쓰고 있다. 이런 다양성으로 호주는 세계 최고의 행위와 시각 예술을 선보이고 있다. 오케스트라, 오페라, 전위연극, 섹스피어 고전, 락 콘서트, 춤, 애버리진 예술, 코메디, 카바레, 세계순회전시회에 이르기까지 호주는 예술 표현의 중심지이다. 화가인 러셀 드리스데일, 시드니 놀런, 아서 보이드가 세계적으로 유명하다.

원주민 예술은 정부의 권장에 힘입어 그 위치를 굳히고 있다. 1896년 이래 큰 인기를 누리던 영화사업은 잠시 침체되었다가 1969년 이후 연방정부의 지원으로 다시 활기를 띠게 되었다. 《죽은 시인의 사회》, 《그린카드》, 《트루먼 쇼》, 《마스터 앤드 커맨더: 위대한 정복자》 등을 연출한 피터 위어 감독과 배우 니콜 키드먼, 제프리 러시, 가이 피어슨, 케이트 블랜쳇 등은 세계적으로 널리 알려져 있다.

음악은 이민 온 사람들에 의해 크게 발달하였는데, 기타의 대가인 카자흐스탄 출신의 슬라바 그리고리얀(Slava Grigoryan)이 유명하고 오스트레일리아 브란덴부르크 오케스트라와 오스트레일리아 챔버 오케스트라는 세계적 수준이다. 유명작가로 1973년 노벨 문학상을 수상한 소설가 패트릭 화이트(Patrick White), 현대작가 팀 윈턴, 현대 작가이자 시인인 레스 머리 등이 있다.

(3) 축제

현대 호주 문화는 세계 각지의 문화로부터 영향을 받았다. 음력 설날의 드래곤과 불꽃놀이에서부터 다문화 축제인 라오스 불교축제의 징과 꽃들이 크리스마스와 크리켓만큼이나 호주 문화의 일부로 자리잡았다. 축제를 사랑하는 호주인들은 주류와 비주류 예술 축제에 참가하거나 컨트리 포크 페스티벌에 가는 것을 즐겨 한다. 일부 오락 행사들은 호주인들의 유머를 잘 보여주는데, 그 예로 캐인 토드 경주 (cane toad race)나 벽돌 던지기 대회를 들 수 있다.

주도들에서는 매년 거대한 카니발이 열리고 시드니에서도 케이 앤 레즈비언 마디 그라 축제가 매년 2월에 개최되어 전세계에서 60만명이 넘는 사람들이 찾아와 한 달 동안 열리는 축제를 즐긴다. 애들레이드 국제 페스티벌은 매년 3월에 열리며 최대 행사 중 하나이다.

호주의 많은 축제들은 유쾌한 행사로 매년 열리는 앨리스 스프링스의 'Henley-on-Todd'를 그 예로 들 수 있다. 여러 팀들이 집에서 만든 보트를 입고 마른 강바닥에서 경주를 벌인다. 4륜구동 배가 경주를 따라 가면서 밀가루 폭탄과 물대포를 쏜다.

(4) 생활 문화

90%가 넘는 호주인들은 해안이나 해안 가까이 살고 있기 때문에 해안적 생활문화를 향유하고 있다. 또한 호주인들의 스포츠에 대한 관심은 매우 높는데, 이런 스포츠 사랑은 유럽 정착민들이 원주민들과 부메랑 던지기과 수영 시합을 열면서 시작되었고 초기 정착민들은 1700년대 후반부터 축구와 크리켓을 즐겼다. 그 이후 스포츠는 호주의 생활에 깊이 뿌리를 내리고 있다.

호주에는 강한 오지의 전통이 있다. 넓게 펼쳐진 대목장에서부터 '레드 센터에 이르기까지 땅을 사랑하는 마음이 남다르다. 해안에 사는 사람들을 포함해 많은 호주인들에게 땅은 호주에 사는 즐거움 중 큰 비중을 차지한다. 호주의 다문화 환경 속에서 외식은 호주 생활양식의 중요한 부분이 되었으며, 문화적 영향으로 좋은 재료를 사용한 요리를 다양하게 선보이게 되었다. 현재 호주인들은 다문화의 영향으로 생겨난 '퓨전'요리를 즐기고 있다.

(5) 교육

원칙적으로 주정부 책임이며, 교육제도는 주에 따라 다르다. 초등학교 교육은 6~7년제, 중등학교 교육은 5~6년제로 합쳐서 12년간이며, 의무교육기간은 10년간이다. 19개 종합대학교와 47개 단과대학, 약 270개 기술교육기관이 있다.

(6) 복지

오스트레일리아는 사회보장제도가 발달되었고 근대적 복지국가의 표본이다. 1909년부터 국민복지를 위한 정부역할이 증대하여 고령자연금·장애연금 및 산업수당제도를 도입하였다. 1984년에는 국민의료보험제도를 실시하였다. 현재 출산수당·육아수당·실업자급부금·질병급부·과부연금·부양가족을 거느린 모친에의 급부 등 각종 수당이 있으며, 건강보험제나 신체장애자에 대한 보호제도가 있다. 남자는 65세, 여자는 60세 이상이 되면 노령연금을 받을 수 있다.

정부는 교회나 복지단체에 대해서도 보조금을 교부한다. 연방 및 주정부의 주택정책도 성공적으로 추진되어 주택 소유자가 전체의 70%이다. 무료의무교육제도는 초등 및 중등과정 10년에 걸쳐 실시되고, 대학을 제외한 공립 교육과정(12년)은 무상으로 실시된다. 대학의 재정은 연방주의 보조금과 민간의 보조금·기부금으로 충당되고 각종 장학금도 수혜의 기회도 많다. 이외에도 정부에 의한 직접적인 사회보장·복지행정만이 아니라 정부 보조를 받는 민간단체의 사업도 활발히 추진되고 있다. 언론은 존 페어팩스(John Fairfax), 뉴스사(News Limited), 오스트레일리아연합프레스(Australian Consolidated Press) 등의 그룹이 주도하고 있으며, 그밖에 비영어사용 인구를 위한 소수민족 신문 및 라디오, TV가 있다. 주요 일간지로는 《오스트레일리안 The Australian》, 《오스트레일리안 파이낸셜 리뷰 The Australian Financial Review》, 《데일리 커머셜 리뷰 The Daily Commercial News(80,000부)》가 있고 여러 도시에서 700여 종의 신문이 발행된다.

7장. 국민현황

(1) 인구 및 민족

오스트레일리아의 주민은 카프카스계가 92%, 아시아계가 7%, 원주민(애버리진: Aborigine) 및 기타 인종이 1%이다. 백인이 처음 들어올 당시에는 약 75만 명의 토착 원주민과 토레스 해협 원주민들이 살고 있었는데 백인이 정착한 이후 수가 감소되었다가 최근 점차 증가하고 있다(2006년 약 50만 명).

1970년대 초까지는 백호주의 정책으로 유럽계 이주민만 받아들였기 때문에 사회적 인구증가 및 자연증가가 크지 않았지만 1973년 백호주의 정책을 폐지함에 따라 이민이 자유로워져 인구가 증가하였다. 2005년 현재 오스트레일리아에는 200여 개국 출신의 사람들이 살고 있으며, 아시아 태평양 지역에서 이주 노동력을 가장 많이 보유하고 있다.

종교는 가톨릭교 26.4%, 성공회 20.5%, 그 외 그리스도교 20.5%, 불교 1.9%, 이슬람교 1.5%, 기타 1.2%, 무교 15.3%(2001) 등이다. 영어가 공용어이며 45개 이상의 토착어를 포함해 전체적으로 200개가 넘는 언어가 사용된다. 언어별 구성은 영어가 79.1%, 중국어 2.1%, 이탈리아어 1.9%, 기타 11.1%(2001)이다.

아시아계 주민의 비율은 미국·캐나다·브라질 등에 비해 상당히 높으며, 최근의 신규 이민유입에서는 아시아계 이민이 1/4~1/3을 차지하고 있다. 영어 이외 언어로도 신문·잡지가 발행되고 있으며 텔레비전 방송도 이루어지고 있다. 원주민에 대한 법률·제도상의 형식적 차별은 없어졌지만, 실질적인 지위향상을 꾀하는 일이 중요 과제로 남아 있다.

(2) 국민성

호주인들의 국민성과 관련하여 자주 쓰이는 말이 <평등주의>, <동료의식>이다. 이 말은 반엘리트적·반권력적·약자보호적인 상호부조정신이라 말할 수 있으며, 이 나라의 민주정치·노동조합운동·사회보장제도 등의 발달도 이같은 평등주의적 전통에 뒷받침된 것이라 할 수 있다. 실업자급부금·질병급부·과부연금 등 각종 수당으로 사회적인 계층이나 입장 차이를 느끼지 않도록 배려한다. 호텔과 레스토랑에서도 원칙적으로 팁이 없는 것이 주요 특징 중 하나이다.

8장. 경제현황

<표II-4> 호주 주요 경제지표

구 분	2004년	2005년
GDP성장률(%)	3.2	2.5
GDP(US\$십억)	618.0	708.0
1인당 GDP(US\$)	30,682	34,714

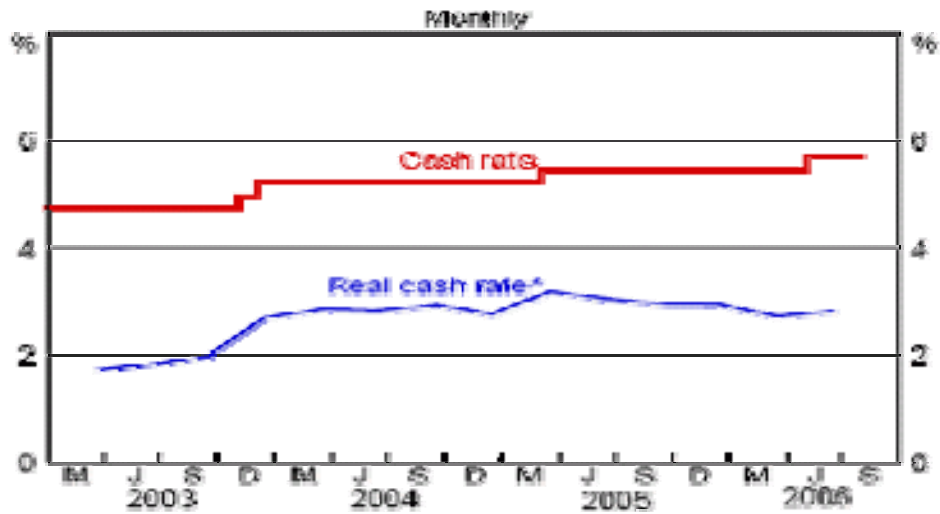
경상수지(US\$십억)	-39.8	-42.2
재정수지(A\$십억)	13.4	7.4
인플레이션(%)	2.3	2.8
실업률(%)	5.5	5.1
수출(US\$십억)	86.4	105.7
수입(US\$십억)	103.7	118.7
환율(A\$/US\$)	1.36	1.31

자료원: 호주통계청, IMF, EIU

(1) 금리 재인상

호주 중앙은행은 8월 1일 개최된 이사회 결정에 따라 8월 2일 금리 0.25%p 인상을 결정하여 현재 기준금리는 6.0%이며, 중앙은행의 금리 인상은 올 해 5월 금리인상을 단행한 것에 이어 3개월 만에 추가로 결정된 것이다.

<그림II-1> 호주의 금리동향



호주 경제는 세계경제 여건 호조의 영향으로 견실한 성장세를 이어가고 있으며, 이러한 추세는 내년에도 이어질 것으로 전망되고 있다. 금년 초부터 지속되고 있는 원자재 가격의 추가적 상승은 이 같은 경제 호조세를 반영한 것이며, 지역적인 차이는 있으나 상당수 지표들이 호주의 수요 및 생산이 강화되고 있음을 보여주고 있다. 특히, 긍정적인 비즈니스 환경, 이윤율 상승, 시설 가동률 상승은 비즈니스 부문

투자를 활발하게 만들었으며, 가계 소비의 완만한 성장을 상쇄하고 국내수요와 고용에 긍정적 영향을 미치고 있다.

<그림II-2> 호주의 인플레이션 동향

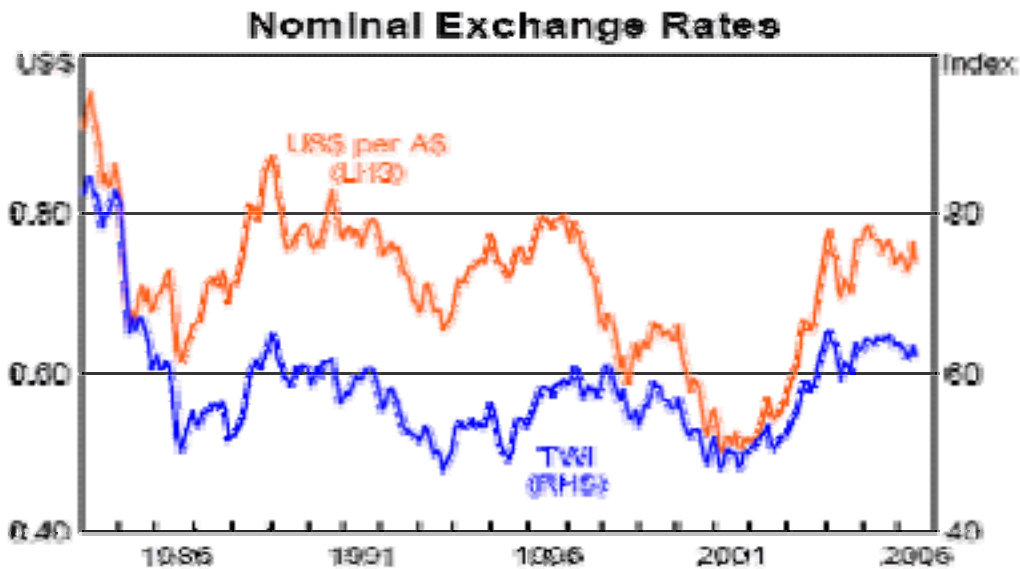


지난 수개월간의 대출수요 확대는 가계와 기업이 현 이자율 하에서의 대출을 유리한 것으로 판단하고 있음을 반증하고 있다. 지난 수년간 이어져 온 금융권의 대출 마진 축소는 자금 수요자의 대출비용을 낮춰 왔으며, 이에 따라 현 기준금리가 1993년 이후의 저 인플레이 시대 평균에 비해 다소 높기는 하지만 대출자들의 이자 부담은 오히려 완화되었다. 그러나 경제의 생산능력이 제한된 가운데 수요가 확대됨에 따라 인플레이션 압력은 가중되고 있으며, 임금 상승과 더불어 모든 단계의 생산물 가격이 빠른 상승을 보이고 있다.

2/4분기 기저 인플레이션(underlyng inflation, 일반적으로 관측된 인플레이션에서 급격한 상승 내지 하락을 보인 일부 품목을 제외하고 측정)은 3%에 달해 1/4분기부터 가시화된 물가상승 추세를 다시 한번 확인케 했으며, 특히 유가 상승과 폭풍 Larry에 의한 바나나 가격 상승으로 대표 인플레이션 (headline inflation, 중앙은행에서 공식적으로 발표하는 수치)은 4%에 달하고 있다.

결론적으로 중앙은행의 금리인상 결정은 기저인플레이션의 지속 상승, 국내경제 호황을 반영한 것이며, 기저 인플레이션이 금년 중 지난 연말의 예상치를 넘어설 것을 예측하고 있는 것으로 해석된다. 시장은 이번 인상 조치를 어느 정도 예견한 분위기였으며 장기 대출자들은 금리 인상 폭이 0.25퍼센트 포인트에 그친 것에 위안을 찾고 있다. 그러나 금년 중 세 번째 금리 인상이 있을 것이라는 전망이 지배적이고, 지속된 금리인상으로 인해 호주화는 지난 연말-연초에 계속된 절하세에서 벗어나 작년 수준의 강세를 보이고 있다. 이는 수입 구매력이 확대됨을 의미해 우리 제품 수출에 다소 유리하게 작용할 것으로 판단된다.

<그림II-3> 미 달러대비 환율 동향 (2007년3월28일 현재 1.24)



(2) 2006/2007 예산안 발표 (단위: A\$)

- 재정균형
 - 재정수지 108억 달러 흑자 전망
 - 현행 이자율을 기준으로 할 경우 연 A\$ 80억을 인프라 구축에 투입 가능
- 경제성장 전망
 - 3.25% 성장 전망
 - 비즈니스 투자 및 수출의 지속적 확대 기대
- 개인소득세 감세

- 30% 세율 적용한도를 현행 연 소득 \$21,601에서 \$25,001로 높임
- 42% 세율을 40%로 인하하고 적용한도를 \$63,001→\$75,001로 높임
- 47% 세율을 45%로 인하하고 적용한도를 \$95,000→\$150,001로 높임
- 연금제도(superannuation)의 간소화 및 능률화
- 비즈니스 기회와 인센티브 확대
- 신규 취득 자산(2006년 10월 이후)의 감가상각 지원을 위해 4년간 37억 달러 투입
- 중소기업에 대한 전체 4억4000만 달러 규모의 감세조치
- 복지지원 확대
- Family Tax Benefit Part A 수혜기준 완화(현행 \$33,361→\$40,000)
- 대가족 지원(The Large Family Supplement)금 \$248/연 수혜기준을 자녀 4인에서 3인 가족으로 완화
- 건강의료 리서치 활동 확대
- 의료 리서치활동을 위한 7억4000만 달러 조성
- 의료분야의 1억7000만 달러 규모 장학금 조성
- 인프라 확충
- 주요 고속도로 개선을 위한 5억6000만 달러 투입
- 지방도로개선프로그램을 위한 3억1천만 달러 투입
- 남북 철도망 개선을 위한 2억7000만 달러 투입
- Murray-Darling 분지지역 개발을 위한 5억 달러 투입

(3) 경제성장 전망

호주 재무부는 2006/2007년에도 호주 경제는 13년 연속 호조를 이어가며 3.25%의 성장률을 보일 것으로 전망(2005/2006년 2.5%)하고 있으며, 이 같은 정부의 낙관적 전망은 자원 붐의 지속과 기업이윤 및 투자증가를 배경으로 하고 있다. 소비 부문의 더딘 성장(3%)은 민간투자 증가에 의해 상쇄될 것으로 예상되며, 교역조건(terms of trade)에는 거의 변화가 없어 지난 수년간 계속된 소비자 구매력 상승은 기대하기 어려울 것으로 보인다. 또한 정부는 세계 경제의 성장 호조(2006년 5%, 2007년 4.75%)에 힘입어 실업률을 5.25% 수준을 유지할 수 있을 것으로 전망되며, 전체 고용은 1%, 전체 임금은 4%의 상승세를

보일 것으로 예상되고 있다.

호주의 경제여건은 세계경제 동향에 매우 민감하게 영향을 받는다. 호주 재무부는 주요 국가들이 고유가와 자연재해, 고이자율로 인한 침체의 늪에서 벗어난 것으로 판단하고 있다. 특히, 미국의 경우 비즈니스 투자가 다시 활기를 띠고 있으며 주택부문 침체는 고용 증가로 인해 상쇄될 전망이다. 일본도 지난 12개월간 니케이 지수가 45% 상승하는 등 뚜렷한 호조의 신호를 보내고 있어 디플레이션의 가능성은 점점 낮아지고 있다. 이와 더불어 2005년 9.9% 성장을 기록한 중국은 2006년과 2007년에도 10%에 육박하는 성장을 달성할 것으로 기대되고 있다.

호주 경제의 미래에 있어 가장 긍정적인 지표 중 하나는 경제활동 참가율(workforce participation rate, 15세 이상 인구 중 일할 의사가 있는 인구의 비중을 의미함-주)이 뚜렷이 상승하고 있다는 것이다. 최근 경제활동 참가율은 64.5%까지 상승했으며 이는 청년층과 고령노동자의 노동시장 참여 확대를 반영하고 있다. 특히, 고령 노동자의 확대는 2000년대 초반부터 본격화됐는데 1980~90년대에 지속적으로 진행된 기업부문 구조조정의 결과 최근에 와서 노동인력 부족현상이 나타나게 된 것과 맞물려 있다.

호주경제를 좌우하는 1차상품의 국제가격과 관련하여 재무부는 중국과 인도의 성장지속이 국제가격을 뒷받침하고 있으나 다른 국가들에서 나타나고 있는 보호주의 움직임이 이들의 성장을 억제할 가능성이 있다고 보고 있다.

(4) 고용 및 인플레이션

2006년 호주의 실업률은 4.9% 선으로 역대 최저수준을 이어가고 있다. 이와 같은 완전 고용에 가까운 상황이 이어짐에 따라 임금 상승압력이 가중되고 이 것이 금리인상의 주요 요인 중 하나가 되었다.

4/4분기 일시적으로 완화세를 보였던 인플레이션은 2006년 2/4분기에 유가인상과 태풍에 따른 바나나 가격으로 일시적으로 4.0%를 기록하여 연평균 3.0% 인플레이션이 전망되고 있다. 유가 재 반등, 공급자들의 원가 상승분 흡수한계 도달 등에 기인한 인플레이션 상승은 결과적

으로 금리 재인상을 앞당겼다.

(5) 이자율 및 환율

8월 초 중앙은행은 6%로 금리인상을 단행하였으며, 미국 등 선진국과의 금리차이 축소, 국제 원자재가격 안정세가 예고됨에 따라 2006년 중 호주화의 미 달러대비 환율은 0.72~0.73 수준으로 하락될 것으로 전망되었다. 그러나 금리 인상을 전후하여 호주화는 예상외로 다소 강세를 보이고 있다. (현재 A\$/US\$=0.76)

(6) 교역

2005년 호주의 수출은 미화 1,057억불 수입 1,187억불로 전체 교역은 전년대비 18.1% 증가한 2,243억불을 기록하였다. 한국은 호주의 3위 수출 대상국, 9위 수입 대상국이며, 전체 교역기준으로는 일본, 중국, 미국에 이어 4위의 교역상대국이다. 석탄, 철광석을 비롯한 원자재 수출이 전체 수출 증가세를 견인한 한편 석유, 자동차, 의약품 등의 수입이 크게 증가하였다.

(7) 주요 거시경제 지표

<표II-5> 호주 주요 경제지표

구 분	2004년	2005년
GDP성장률(%)	3.2	2.5
GDP(US\$십억)	618.0	708.0
1인당 GDP(US\$)	30,682	34,714
경상수지(US\$십억)	-39.8	-42.2
재정수지(A\$십억)	13.4	7.4
인플레이션(%)	2.3	2.8
실업률(%)	5.5	5.1
수출(US\$십억)	86.4	105.7
수입(US\$십억)	103.7	118.7
환율(A\$/US\$)	1.36	1.31
이자율	2006년 8월 기준 6.0%	

자료원: 호주통계청, IMF, EIU, 호주중앙은행

(8) 무역통계

● 호주의 전체 교역 동향

2005 년 호주의 수출은 미화 1,057 억불 수입 1,187 억불로 전체 교역은 전년대비 18.1% 증가한 2,244 억불을 기록하였으며, 한국은 호주의 3 위 수출 대상국이자 9 위 수입 대상국으로 전체 교역기준으로는 일본, 중국, 미국에 이어 4 위를 기록하였다.

<표II-6> 최근 3년간 교역 실적 및 주요 교역 대상국

(단위: US 십억 불, %)

순위	국가	2003	2004	2005
	전체	155.2	190.0	224.4
1	일본	23.4	28.5	34.6
2	중국	15.3	21.2	28.4
3	미국	19.5	22.0	23.3
4	한국	8.3	10.3	12.2
5	뉴질랜드	8.6	10.2	10.9

<표II-7> 최근 3년간 수출 실적 및 주요 수출국

(단위: US 십억 불, %)

순위	국가	2003	2004		2005	
		금액	금액	증가율	금액	증가율
	전체	70.4	86.4	22.8	105.7	22.3
1	일본	12.8	16.3	27.2	21.6	32.7
2	중국	6.0	8.1	35.4	12.2	51.3
3	한국	5.3	6.7	27.7	8.3	23.3
4	미국	6.2	7.0	13.3	7.1	0.8
5	뉴질랜드	5.3	6.4	20.7	6.9	6.5

<표 II-8> 최근 3년간 수입실적 및 주요 수입국

(단위: US 십억 불, %)

순위	국가	2003	2004		2005	
		금액	금액	증가율	금액	증가율
	전체	84.8	103.7	22.2	118.7	14.5
1	미국	13.4	15.1	12.5	16.3	8.4
2	중국	9.3	13.2	40.8	16.2	23.5
3	일본	10.6	12.2	15.4	13.0	6.7
4	독일	5.3	6.0	14.7	6.6	10.2
9	한국	3.1	3.6	16.4	4.0	9.5

<표 II-9> 주요 수출품목

(단위: US 십억 불, %)

순위	HS 코드	품목	2004		2005	
			금액	증가율	금액	증가율
1	2701	석탄	9.8	39.2	16.6	69.5
2	2601	철광석	4.5	35.8	8.4	85.3
3	2709	원유	3.6	11.6	4.8	31.3
4	7108	금	4.2	10.1	4.4	6.3
5	2818	인조커런덤, 산화알루미늄	3.0	26.4	3.5	17.0
6	2711	석유가스	2.4	15.9	3.5	46.5
7	7601	알루미늄	2.7	19.4	3.0	14.6
8	8703	자동차	2.1	13.8	2.4	16.3
9	1001	밀과 메슬린	3.1	95.3	2.3	-26.2
10	3004	의약품	1.6	31.4	2.2	31.4

<표 II-10> 주요 수입품목

(단위: US 십억 불, %)

순위	HS 코드	품목	2004		2005	
			금액	증가율	금액	증가율
1	8703	자동차	8.1	15.9	9.3	13.8
2	2709	원유	6.1	38.0	8.0	31.6
3	2710	석유(비원유)	3.0	63.6	4.7	56.7
4	8471	컴퓨터	4.0	27.6	4.5	11.9
5	3004	의약품	3.8	39.3	4.4	14.9
6	8704	수송차량	2.6	38.3	3.0	19.1
7	8525	무선통신기기	2.3	35.1	2.3	2.7
8	7108	금액	1.8	-4.0	2.1	18.0
9	8802	항공기	2.1	-8.0	2.1	-1.1
10	8708	자동차부품	1.5	7.0	1.6	9.9

출처 : World Trade Atlas

▶ 2006 상반기 교역동향

<표 II-11> 2006 년 상반기 수출 실적 및 주요 수출국

순위	국명	금액(US\$백만)	점유율	증가율
	전체	57,364	100.0	15.1
1	일본	11,524	20.1	15.0
2	중국	6,599	11.5	19.9
3	한국	4,223	7.4	10.3
4	미국	3,732	6.5	7.1
5	영국	3,490	6.1	140.0
6	뉴질랜드	2,959	5.2	-10.2
7	인도	2,798	4.9	6.4
8	대만	2,253	3.9	8.4
9	태국	1,684	2.9	0.1
10	인도네시아	1,533	2.7	17.7

<표 II-12> 2006년 상반기 수입 실적 및 주요 수입국

순위	국가	금액(US\$백만)	점유율	증가율
	전체	63,238	100.0	11.8
1	미국	8,814	13.9	8.8
2	중국	8,332	13.2	15.1
3	일본	6,347	10.0	-1.4
4	싱가포르	4,263	6.7	45.5
5	독일	3,177	5.0	-4.3
6	한국	2,781	4.4	48.5
7	말레이시아	2,656	4.2	18.5
8	태국	2,071	3.3	21.3
9	영국	2,011	3.2	-10.8
10	뉴질랜드	1,978	3.1	-0.9

출처 : World Trade Atlas

● 한-호주 교역 동향

2005년 우리나라의 대 호주 교역은 수출 38 억불(12.8% 증) 수입 99 억불(32.6%증)로 교역량 이 전년대비 26.4% 증가한 137 억불을 기록하였으며, 무역적자는 61 억불로 확대되었다.

<표 II-13> 대 호주 수출입 총괄

(단위: US 백만 불, %)

	수출입합계		대 호주 수출		대 호주 수입		무역수지
	금액	증가율	금액	증가율	금액	증가율	금액
2003	9,188	10.5	3,272	39.9	5,916	-1.0	-2,644
2004	10,816	17.7	3,378	3.3	7,438	25.7	-4,059
2005	13,671	26.4	3,812	12.8	9,859	32.6	-6,047

<표 II-14> 대 호주 주요 수출품목

(단위: US 백만 불, %)

순위	HS 코드	품목명	2004		2005	
			금액	증가율	금액	증가율
1	8703	승용차	512	42.4	739	44.4
2	8525	무선통신기기(휴대폰)	501	46.7	445	-11.2
3	8528	텔레비전	271	31.0	328	20.9
4	2710	석유, 역청유 (원유제외) 및 그 조제품	93	177.0	245	161.8
5	8708	자동차용 부분품/ 부속품	97	74.6	102	5.6
6	8471	컴퓨터	133	-4.0	95	-28.2
7	4810	도포한지와 판지	83	25.4	88	5.6
8	8418	냉장고 및 냉동고	89	19.6	79	-11.6
9	4011	타이어	74	3.9	75	1.6
10	7210	철/비합금강 평판압연제품	35	64.4	68	94.4

<표 II-15> 대 호주 주요수입품목

(단위: US 백만 불, %)

순위	품목코드	품목명	2004		2005	
			금액	증가율	금액	증가율
1	2701	석탄 및 연탄	1,572	59.1	2,326	48.0
2	2709	석유, 역청유 (원유)	1,194	56.6	1,715	43.7
3	2601	철광과 그 정광	688	14.9	946	37.5
4	7601	알루미늄의 괴	365	8.3	412	12.9
5	202	쇠고기 (냉동한 것)	241	69.6	357	48.0
6	2711	석유가스	135	93.0	357	164.4
7	7502	니켈의 괴	280	50.2	309	10.2
8	7207	철 또는 비합금강의 반제품	176	62.4	265	51.0
9	2608	아연광과 그 정광	118	23.8	260	120
10	1701	사탕수수당	197	18.9	245	24.6

출처: 한국관세청

➤ 2006 1~7 월 교역 동향

대 호주 수입 증가세가 2005년에 비해 둔화된 반면 수출 증가세는 큰 폭으로 상승 하였는데 이는 석유 및 역청유(원유제외) 제품 수출 및 선박(해상시설류) 수출이 대폭 증가하고, 무선 통신기기 수출이 증가세로 반전 된 것 등에 기인한 것으로 보인다.

<표II-16> 2006 년 1~7 월 대 호수출입 총괄

(단위 : US 백만 불, %)

수출		수입		수지
금액	증가율	금액	증가율	금액
2,739	33.2	6,260	15.8	-3,521

<표II-17> 2006 년 1~7 월 대 호 주요 수출품목

순위	HS	품목	금액 (US\$백만)	증가율
		총계	2,739	33.2
1	8703	승용차	514	24
2	2710	석유 .역청유 (원유 제외), 이들의 조제품	446	422.9
3	8525	휴대폰	240	7.1
4	8528	TV	168	-6.4
5	8901	사람 또는 화물수송용 선박	118	-
6	8905	기타 특수선박	94	-
7	8708	자동차 부품	58	-7.0
8	4011	타이어	50	13.3
9	4810	도포한지와 판지(물/쉬트 상)	47	-2.9
10	8418	냉장고/냉동고	43	-10.9

<표II-18> 2006 년 1~7 월 대 호 주요 수입품목

순위	HS	품목	금액(US\$백만)	증가율
		총계	9,859	15.8
1	2701	석탄, 연탄, 유사한 고형연료	1,387	8.7
2	2709	석유, 역청유 (원유)	1,063	17.6

3	2601	철광과 그 정광	704	42.9
4	7601	알루미늄의 괴	366	58.2
5	2608	아연광과 그 정광	274	74.8
6	0202	쇠고기 (냉동한 것)	208	12.8
7	1701	사탕수수당, 사탕무우당	207	66.9
8	2603	동광과 그 정광	153	90.2
9	2711	석유가스, 기타 가스상 탄화수소	150	50.8
10	7502	니켈의 괴	125	-35.5

출처 : 한국관세청/무역협회

9장. 종합

호주는 연면적 768만km²에 달하는 영토(한반도의 35배)를 보유하고 있으며 인구는 2006년 6월 현재 2천650만명으로 추정된다. 정치적 수도는 캔버라이나 시드니, 멜버른, 브리즈베인이 경제 중심지이다. 1인당 GDP는 USD 3만4천불이 넘는 고소득 국가로 국민들의 구매력이 매우 크다.

한국과는 전통적인 우호관계를 유지하고 있으며, 1961년 10월 대사급 외교관계를 수립한 이래, 정치/외교/통상협력관계를 더욱 강화해가고 있다. 현재 한국은 호주의 4대 교역국에 포함된다.

국민들의 주 종교는 기독교이며 다민족/다문화 사회로서 유럽의 이주민들과 원주민들간의 문화적 통합을 위해 진력해오고 있으며 아들레이드 국제 페스티벌 등의 축제문화가 발달해 있다.

13년 연속 3%이상의 성장을 지속해오는 등 선진국들 중 가장 경제성장률이 높은 국가중 하나이며, 실업률도 5% 미만으로 경기호황상태가 이어지고 있다. 교역규모도 USD 2,200억 이상이며 석탄, 철광석 등의 풍부한 천연자원을 수출하고 있고 자동차, 컴퓨터 등의 공산품을 수입한다. 한국은 호주에 자동차, 무선 통신기기를 주로 수출하고 있으며, 석탄 및 석유 등의 천연자원을 수입한다.

Ⅲ. 게임산업 인프라 환경 및 동향

10장. 인터넷 환경 및 동향

호주의 인터넷 시장 특히 브로드밴드 시장은 가격과 서비스 등 거의 모든 측면에서 다른 OECD 국가들과 비교해서 매우 실망스러운 수준이다. 브로드밴드를 통한 전체적인 데이터 생산량 및 가치 측면의 평가에서 26개 OECD 국가 중 17위를 기록했으며, 특히 비즈니스 계열에서는 이보다 더 낮은 21위를 기록하였다. 최근 다양한 종류의 플랜과 초고속 인터넷 옵션이 시장에 등장하고 있지만, 이들의 서비스는 무척 제한적이고 그 품질이 매우 낙후된 것으로 평가되고 있다. 이 중에서 Upload의 경우는 OECD 국가 중 최하위인 26위를 기록하였는데, 전체적인 면에서 속도가 느리고 그에 비해 가격이 지나치게 높다는 평가를 받고 있다.

다음은 Australian Communications and Media Authority에서 조사한 호주의 다운로드 및 업로드 관련 정보를 파악한 자료로서, 호주의 인터넷 환경에 대한 좋은 자료이다.

(1) 다운로드

현재 호주시장에서 가장 인기 있는 Internet Access Technology는 Digital subscriber line (DSL)을 통한 연결로, 업체에서 내세우는 속도보다 다소 낮은 평균 83% 정도의 속도가 실제 연결 속도이다. 이러한 속도는 24시간 비슷하게 유지되며(low variability), 속도에 따라 3가지 종류의 상품이 제공된다.

<표III-1> 인터넷 다운로드 방식

방식	광고 Plan	실제속도 (kbits/s)	광고 / 실제 속도(%)	Variability Ratio (%)
Cable	Uncapped	3,136	-	40%
DSL	1500/256	1,191	79%	7%
DSL	512/128	423	83%	5%
DSL	256/64	215	84%	5%
ISDN	128/128	105	82%	21%
Dial-Up	56/56	41	74%	26%

Wireless	512/128	319	62%	44%
----------	---------	-----	-----	-----

또 다른 형태인 케이블 연결 인터넷 서비스는 평균 다운로드 속도 3,000kbit/s, 평균 업로드 속도 180kbit/s로서 DSL에 비해 빠른 속도를 자랑하지만, 그 속도가 일정치 않아 variation rate이 상당히 높다. DSL 연결의 variation rate이 6% 수준인 반면 케이블 연결은 40%의 높은 variation rate을 보인다.

무선 인터넷의 경우는 62%의 높은 variation rate을 보이고 있는 것으로 조사되었는데 그만큼 주위 환경의 영향을 많이 받고 있음을 알 수 있다. 아직까지 호주에서 많이 애용되고 있는 전화 모뎀 연결의 실제 속도는 광고되는 속도의 74%에서 실현되고 있다.

<표III-2> 무선 인터넷 환경

방식	Test User	테스트 횟수	ISP 샘플
Cable	2,856	361,755	3
DSL	4,031	427,827	54
DSL	3,319	293,304	70
DSL	1,409	89,801	54
ISDN	60	1,998	2
Dial-Up	223	4,657	-
Wireless	123	25,047	4

출처: Australian Communications and Media Authority

(2) 업로드

업로드 속도에 대한 테스트 결과, ISDN 연결은 광고 속도의 68%, 무선 인터넷은 95%, 그리고 DSL 연결은 87%의 속도를 구현한 것으로 조사되었다.

<표III-3> 무선 인터넷 업로드 환경

방식	광고 Plan	실제속도 (kbits/s)	광고 / 실제 속도(%)	Variability Ratio (%)
Cable	Uncapped	189	NA	77%
DSL	1500/256	217	85%	7%

DSL	512/128	113	88%	7%
DSL	256/64	57	89%	6%
ISDN	128/128	87	68%	23%
Wireless	512/128	121	95%	40%

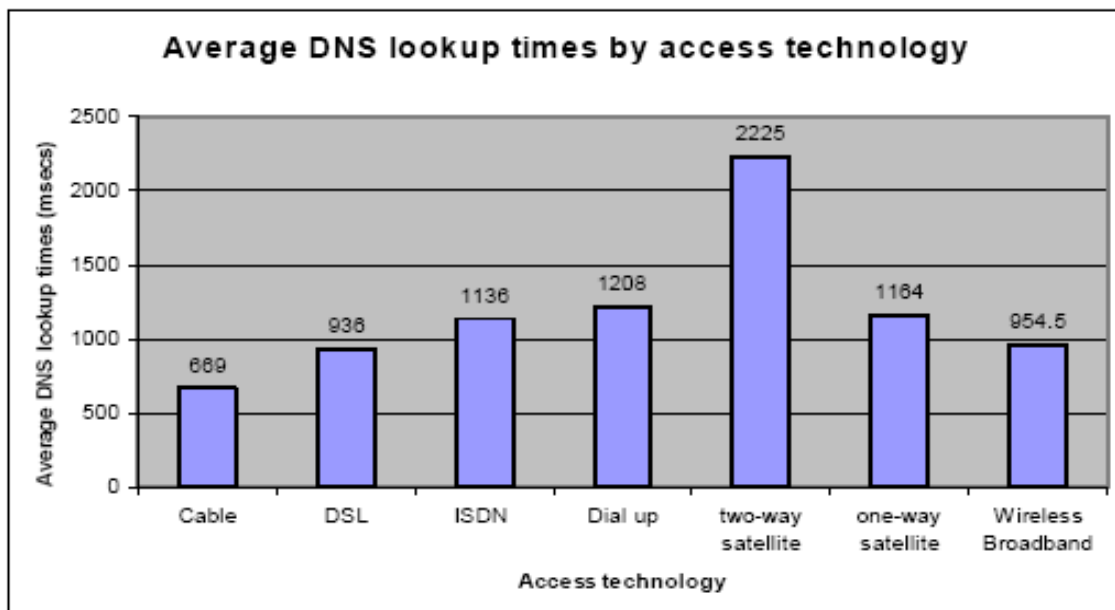
<표III-4> 무선 인터넷 업로드 환경

방식	Test User	테스트 횟수	ISP 샘플
Cable	430	63,855	2
DSL	3,565	318,229	53
DSL	2,848	221,887	67
DSL	1,184	71,918	51
ISDN	57	1,395	2
Wireless	112	19,560	4

출처 : Australian Communications and Media Authority

또한, 아래의 그래프는 인터넷 사용자가 인터넷 연결을 시도한 시점과 서버로부터 IP Address를 부여 받을 때까지 얼마의 시간이 걸리는지(DNS lookup Time)를 조사한 자료이다.

<그림III-1> DNS Lookup time by access technology



출처 : Australian Communications and Media Authority

상기 자료에 의하면, 케이블 연결의 반응 시간이 가장 짧게 걸리고 있고, 위성 인터넷이 가장 느린 것을 알 수 있다.

(3) ISP 업체 현황

2001년도에 665개의 ISP (Internet Service Provider) 업체가 2002년에는 570여 개로 줄어들었고, 현재는 다시 숫자가 늘어 약 690개 미만의 업체가 운영되고 있는 것으로 파악된다. 이 과정에서 많은 영세 ISP 업체들이 대형 ISP 업체들에게 합병되었는데, 전체 ISP 업체의 6%가 전체 인터넷 사용자의 85%에게 서비스를 제공하고 있을 정도로 대형 업체와 중소 업체간에 커다란 불균형을 이루고 있다.

호주의 대표적인 ISP 서비스로는 Telstra Big Pond와 OzEmail이 가장 큰 것으로 꼽히고 있으며, 이들 외에 Optus, Primus 및 AAPT가 다수의 고객을 확보하고 있는 상황이다. 하지만 Optus, OzEmail 등의 업체들은 모두 국영 기업인 Telstra의 전용선 라인을 임대해 사용하고 있는 Subcontractor들인만큼 결국 호주 브로드 밴드 시장은 Telstra의 독점 시장이라고 해도 과언이 아니다. 이러한 독점 때문에 서비스의 질이 낮은 반면 가격은 너무나 비싸 소비자들의 반발이 심하고, Telstra의 민영화 이야기도 꾸준히 나오고 있지만 몇 년째 진전이 없는 상황이다.

다음은 호주의 인터넷 가입자 수와 ISP 업체 수의 변동 상황을 조사한 자료이다.

<표III-5> 호주 ISP 업체 현황

방 식	2002	2003	2004
ISP 업체수	563	667	687
1,000명 미만 가입자 보유업체 비율	63%	70%	72%
인터넷 가입자수	456만명	521만명	574만명
전화모뎀 사용 비율	92%	87%	77%

출처 : 호주통계청, ABS (Australian Bureau of Statistics)

상기 표에서 알 수 있듯이, 2002년을 기점으로 ISP 업체 수는 다소 증

가하여 2004년 현재 약 687개의 업체가 영업을 하고 있다. 하지만 가입자 수가 1,000명 미만인 초소형 업체의 수는 오히려 점차 늘어나 2004년도에 이들이 전체 ISP 업체에서 차지하는 비중이 72%에 달하는 상황이다.

인터넷 가입자 수는 해마다 꾸준히 늘어 2004년 현재 574만명이 가입하였는데, 호주 전체 인구가 이제 2,000만 명에 달한 점과 보수적인 문화 환경을 고려해 보면 보급율 자체는 양호한 수준이라 할 수 있다. 하지만 그 세부 내역을 살펴 보면 전화모뎀을 사용하는 비중이 전체 가입자의 77%에 이르고 있어, 온라인 게임의 시장 여건은 아주 열악하다고 할 수 있고, 실제로 온라인 게임의 주무대는 가정보다는 인터넷 카페이다. 이와 같이 열악한 인터넷 환경 때문에 호주에서는 온라인 게임보다는 콘솔 게임과 온라인 연결이 필요없는 일반 PC 게임의 인기가 상대적으로 높은 편이다.

11장. PC 환경 및 동향

호주는 IT 및 디지털 전자 제품에 대한 일반 소비자 접근성이 기타 선진국에 비해 높은 수준이라고는 볼 수 없다. 아래 표에서 볼 수 있듯이 2005년 현재 호주에 있는 컴퓨터 수는 약 1,070만 대 규모인 것으로 파악되는데, 이는 가정용과 상업용 및 비즈니스용 등 호주의 전체 컴퓨터 숫자를 합한 숫자로 동일 1인당 GDP 국가들에 비해서도 그 보급률이 낮은 수준이다.

<표III-6> 호주 디지털 하드웨어 보급현황

컴퓨터 (2004/2005)	67%
인터넷 (2004/2005)	56%
모바일폰 (2002)	72%
게임기 (2002)	32%
디비디(DVD) 플레이어 (2004)	62%

출처 : Paul Budde Communication, ABS, OzTAM

컴퓨터의 경우는 전체 호주 가정의 67%만이 1대 이상 보유하고 있고 게임기는 32%의 가정만 보유하고 있다. 또 이미 일반화되어 있는 한

국과는 달리 DVD 플레이어 역시 62%의 가정이 보유하고 있는데, 전체적인 보급 비율이 일반적으로 호주라는 국가에 대한 기대치보다 낮은 것이 사실이다.

PC방의 숫자는 정확한 통계가 나와 있지 않으나, 호주의 Yellow Page를 검색한 결과, 284개의 인터넷 카페가 있는 것으로 파악되었고 지역별 분포도는 아래 표와 같다.

<표III-7> 주별 인터넷 카페 현황

주 (State)	인터넷 카페 수
New South Wales	89
Victoria	59
Queensland	86
Western Australia	21
Tasmania	11
South Australia	11
ACT	5
Northern Territory	2

상기 자료에서 알 수 있듯이 시드니가 있는 New South Wales주와 Gold Coast가 있는 Queensland주가 각각 89개와 86개의 인터넷 카페를 보유하고 있어 가장 큰 규모를 자랑하고 있다. 이는 이 두개의 주에 호주 유학생들이 많이 몰리고 또 유명한 호주의 관광지가 있기 때문인 것으로 파악된다.

인터넷과 게임이 호주 국민들에게도 점차 일반화되고 있는 추세이지만 아직까지는 아시아계 유학생과 이민자, 그리고 관광객들의 인터넷 카페 수요가 높은 것이 사실이다. 이와는 반대로 주의 경제 규모 면에서는 New South Wales주와 맞먹는 Victoria주의 인터넷 카페 수는 상대적으로 적은 59개에 머물러 이와 같은 현상을 잘 설명해 준다. 또한, 대도시별로 분포도를 살펴보면 시드니와 멜버른(Victoria주)에 각각 42개의 인터넷 카페가 소재하고 있으며, 다음으로 Queensland 주도인 Brisbane에 27개가 소재하고 있다.

12장. 모바일 환경 및 동향

호주의 모바일폰 가입자 수는 2005년 한 해 동안 전년에 비해 7.4% 증가한 1,920만 명으로 최근 몇 년간 급증한 상황이며, 1인당 1대 정도의 모바일폰을 보유하고 있는 셈이다. 향후 5년 동안 3G 사용자가 늘어날 것으로 전망되고 있는데, 현재는 전체 모바일폰 사용자의 5%에 불과하지만 2009년경에는 3G 사용자 수가 전체 모바일폰 사용자의 3분의 1 수준까지 다다를 것으로 전망된다.

단순 통화가 아닌 문자나 동영상 전송 등 다른 서비스로부터 얻어지는 수익률은 올 해 전체 수익의 18%에 머무르는 수준이지만, 이 수치는 2009년도에는 29%에 달할 것으로 예상된다. 이미 2006년도에 기타 서비스로부터 얻어진 수익이 AUD 2십억 불을 넘어섰는데 곧 3G 서비스는 일상화 될 것이다.

현재 호주의 모바일폰 네트워크는 개인 정보가 별도로 저장된 SIM 카드를 삽입하여 사용하는 GSM 방식이 주를 이루고 있으며, CDMA도 조금씩 증가하고 있는 것으로 파악되지만 당분간은 그 증가율 수준이 미미할 것으로 보인다.

또한, 호주 시장의 특이한 점은 미리 사용할 금액만큼을 충전하고 모바일폰을 구입하는 Pre-Paid 서비스의 비중이 다른 국가들에 비해 높은 편인데, 2005년 6월 30일 현재 그 가입자 수가 약 850만 명에 달하였다. 이는 호주에 수개월씩 체류하는 여행자들이나 1년 정도 머무르는 Working Holiday Visa 소지자들이 많고 이들 대부분이 이러한 Pre-Paid 모바일폰을 사용하기 때문인 것으로 파악된다.

호주의 대표적인 모바일폰 통신업체들로는 호주 최대의 국영기업 중의 하나인 Telstra를 비롯하여, Optus, Virgin Mobile, Vodafone, 3(Hutchison) 등이 있다. Telstra는 인터넷, Land Line 전화, 케이블 TV 등 거의 모든 통신 분야 서비스를 독점적으로 제공하고 있는 업체로서, 모바일 서비스 역시 타 업체에 비해 비싼 가격임에도 불구하고 우수한 통화율 및 브랜드를 바탕으로 높은 시장 점유율을 유지하고 있는 것으로 알려져 있다. Telstra 외에 업체들 중에서 Three(3)는 최근 들어 아주 공격적인 마케팅을 펼치면서 시장점유율을 높여 가고 있는

것으로 파악된다.

13장. 아케이드 환경 및 동향

호주는 아케이드 게임장이 전무하다고 할 수 있을 정도로 그 수와 규모가 아주 작은 상황이다.

아케이드 게임장으로 알려진 업체는 Timezone이라는 업체가 하나 있는데, 이 업체는 호주 전역에 12곳의 아케이드 게임장을 보유하고 있으며 그 외에는 전무한 실정이다. 이 업체는 1978년에 Timezone이라는 브랜드로 호주에 세워진 업체이지만, 오히려 호주 보다는 현재 인도네시아, 필리핀, 싱가포르, 인도 등 해외에 더 많은 게임장을 보유한 프랜차이즈 업체이다. 특히 호주에는 겨우 12개의 게임장 밖에 없으나, 인도네시아내에는 발리를 비롯하여 이미 110곳의 게임장을 운영하고 있다. 이러한 상황을 비추어 보아 호주의 아케이드 게임 시장 규모가 작고, 앞으로도 그 규모가 그다지 커지지는 않을 것으로 전망해 볼 수 있다. 실제로 시드니 시내에 있는 Timezone을 방문해 본 결과, 순수 호주인 이용자들은 극소수이며 대부분 중국, 동남아시아, 한국 등지에서 온 유학생을 중심으로 한 아시아계 젊은층이 대부분의 고객이다. 그리고 게임장 내에서도 1-2개의 인기 게임을 제외하고는 언제나 게임을 시작할 수 있을 정도로 손님이 별로 없고 아주 한산한 상황이며, 이는 주말에도 대동소이하다.

보다 구체적인 정보 파악을 위해 호주 북동부의 유명 관광지인 Gold Coast의 Surfers Paradise에 있는 Timezone 게임장을 방문해 본 결과도 크게 다르지 않은데, 이와 같이 호주 아케이드 게임장 시장이 발전하지 못한 것은 다음과 같은 이유 때문인 것으로 파악된다.

첫째, 호주 국민들은 전통적으로 스포츠와 야외 활동을 선호하는 경향이 높아 기본적으로 이러한 전자게임 시장이 성장하는 데에는 한계가 있다. 물론 최근들어 여러 종류의 게임기가 등장하고 또 컴퓨터 게임의 인기가 높아지고 있기는 하지만, 아직까지는 스포츠 등의 야외활동 지향적인 국민성이 게임시장의 성장에 큰 장벽이 되고 있다.

둘째, PC 게임과 각종 게임 콘솔의 출시로 인해 기존 아케이드 게임장

이 큰 타격을 받고 있다. 이는 호주뿐만이 아닌 전세계적인 경향이기도 하지만, 호주의 경우는 아케이드 게임시장이 채 성장하기도 전에 PC 게임, 콘솔게임 등의 영향으로 위축되고 있는 실정이다. 일례로 시드니 중심가에는 Timezone 외에 한 개의 게임장이 더 있었지만 몇 년 전에 폐쇄되었고, Timezone 역시 시드니의 유명 관광지인 달링 하버의 쇼핑몰에 운영하고 있던 한 게임장을 작년에 폐쇄한 것으로 조사되었다. Timezone 이외에는 각 놀이공원에 산재해 있는 소규모 아케이드 게임장이 전부라고 할 수 있다.

종합적으로 호주의 아케이드 게임장은 처음부터 시장이라고 부를 만큼의 규모에 다다르지 못하였으며, 그나마도 최근의 게임시장 변화로 인해 축소되고 있는 상황이다.

14장. 종합

앞서 살펴 본 바와 같이 호주의 게임관련 환경은 국가 수준을 고려해 볼 때, 예상 외로 아주 열악한 상황임을 알 수 있다. 따라서 인터넷을 기반으로 한 온라인 게임은 현재도 그렇지만 앞으로도 당분간은 높은 인기를 얻기 어려울 것으로 전망된다. 실제로 한국이나 동남아, 중국, 일본 등에서 높은 인기를 얻고 있는 메이플 스토리 같은 게임도 호주 현지에서 거주하는 한인 교포 2세들이 일부 적극적으로 이용하고 있지만, 호주 현지인들은 이런 게임이 있는지조차 모르고 있는 상황이다.

모바일 게임이나 아케이드 게임의 경우도 그 관심도가 무척 낮기 때문에 높은 성장률을 기대하기는 어려운 실정이다. 특히 아케이드 게임장은 지속적으로 축소되고 있는 상황이기 때문에 더욱 전망이 어두운 것으로 파악된다

IV. 게임 산업 동향

15장. 게임 산업 동향 및 전망

유명 조사 기관인 Allen Consulting Group의 보고서에 의하면, 호주의 게임산업 매출액은 전세계 소프트웨어 도매 시장의 0.25% 수준에 불과한 것으로 나타났다. 하지만 게임에 대한 관점은 보수적인 시각에서 점차 적극적으로 수용하는 자세로 바뀌고 있는데, 2002년도 소비자들의 지출이 2001년도에 비해 39% 늘었다는 점이 이를 반증하고 있다. GDAA (Game Developers' Association of Australia)에 따르면, Interactive Computer Game에 호주인들이 하루에 지출하는 비용이 A\$ 2백만 이상인 것으로 나타나고 있다..

다음 표는 2005년도까지 최근 5년간의 호주 게임산업 소매시장 규모 및 그 변동사항들을 조사한 자료이다(단위 A\$).

<표IV-1> 호주게임시장 규모

게임 아이템	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년
소매시장 -hardware	256.4 mil	363.9 mil	309.8 mil	251.8 mil	271.9 mil
소매시장 -software	336.6 mil	372.4 mil	441.2 mil	536.0 mil	589.4 mil
Game Classified	583	747	661	654	750

출처 : Inform Pty Ltd, cited by AFC, Get the Picture

상기 자료에서 알 수 있듯이 게임 콘솔 등 하드웨어 게임 제품의 소매 매출은 2002년도를 기점으로 다소 주춤하는 경향이 있으나, 이는 호주 환율의 강세와 새로운 게임기의 출시 흐름에 따른 자연적인 감소에 기인한 것이다. 반면 소프트웨어 소매 매출, 즉 게임 타이틀의 매출은 같은 기간 호주화의 강세에도 불구하고 지속적인 증가세를 보이고 있다. 이는 단순한 소비자의 증가뿐만 아니라 기존 소비자들의 소비 지출에도 큰 영향을 받은 때문인 것으로 파악된다.

호주의 전체적인 게임산업 매출액은 호주화로 연간 약 A\$1억1천만 불 수준에 달하며 직접적인 고용 인구는 1,600명 규모이다. 이 중 정규직

고용인구는 1,350명이며, 비정규직 고용 인구는 그 나머진 250명 정도인 것으로 파악된다.

연간 매출액이나 고용인구 규모의 80%는 상위 8개 업체에 의해 발생된 금액과 고용규모이며, 대부분에 해당하는 80%의 업체들은 호주 북동부인 Queensland주와 남부의 Victoria주에 위치하고 있다. 이에 비해 시드니가 있는 New South Wales주는 관련 업체들이 별로 없는 것으로 조사되었다. Victoria주에 (특히 Melbourne) 호주 전체 업체의 50%가 집중되어 있고 Queensland주에 18개의 업체가 모여 있는데, 가장 큰 게임 개발업체는 Melbourne에 있는 것으로 파악되었다.

업체 규모 측면에서 볼 때, 대형업체로는 상위 12개 업체를 들 수 있는데, 이 중 5개 업체가 Queensland주, 또 다른 5개 업체가 Victoria주에 소재하고 있으며 New South Wales주와 ACT(Australian Capitol Territory)주에는 각각 1개의 업체가 있다. 이들보다 작은 규모의 업체들을 보면 절반 이상이 Victoria주에 몰려 있고, 4분의 1은 New South Wales주, 그 외의 소형 업체들은 Queensland주에 위치하고 있는 것으로 파악된다.

Victoria주의 Melbourne에 있는 주요 대형업체들은 다음과 같다.

- Infogramses (France) : 세계에서 4번째로 큰 Publisher로서 아시아 지역 본부를 멜버른에 두고 있다.
- Acclaim Entertainment : 미국 업체로서 역시 아시아 태평양 지역 본부를 멜버른에 두고 있다.
- THQ : 미국업체로서 멜버른에 아시아 태평양 지역본부가 있다.
- Electronic Arts : 미국 업체로서 Distribution, Sales, Marketing을 멜버른에서 총괄한다.
- Nintendo Australia : 일본 업체로서 Distribution, Sales, Marketing 업무를 멜버른에서 하고 있다.

보다 자세한 업체에 관한 정보는 “16장 게임업체 동향 및 전망”을 참조하기 바란다.

한편 Playstation 3와 Xbox 360의 등장과 더불어 호주 게임산업의 위기가 대두되고 있는데, 그 중심에는 Game Developers' Association of Australia의 회장인 Ms. Evelyn Richardson이 있다. Evelyn에 따르

면 새로운 PS2와 Xbox360의 등장으로, 경쟁제품개발을 위해서는 향후 2년간 미화 1,500만 불의 투자와 120명의 Full Time staff이 더 필요하며, 이 과정의 하나로 정부로부터 A\$5,000만 불 상당의 투자가 필수적이다. 이러한 정부로부터의 지원을 통해 호주업체들은 더 많은 IP (Intellectual Property) 게임을 만들어 낼 수 있고 수출에도 도움을 줄 수 있다는 주장이다. 그러나 현재까지 연방정부 차원의 게임산업에 대한 지원 실적은 전무하다.

16장. 플랫폼별 게임산업 동향 및 전망

(1) 온라인 게임

온라인 게임은 기본적으로 빠른 인터넷 속도와 이에 걸맞는 사양의 컴퓨터를 기본 전제로 한다. 하지만 앞서 살펴 보았듯이 호주의 인터넷 환경과 PC 환경은 다른 OECD 국가에 비해 아주 열악한 상황이며, 그 개선 속도 역시 아주 느릴 것으로 전망되는 것이 현실이다. 호주의 국토는 매우 넓으나 인구수는 2천만에 지나지 않아 인터넷 인프라의 발전에도 한계가 있을 것으로 보인다.

(2) 모바일 게임

호주의 모바일 시장 규모는 한국이나 다른 국가들에 비하면 상대적으로 작은 수치이지만, 보수적인 호주 국민성에 비추어 보면 결코 작은 수치라 할 수 없다. 또한 그 증가세가 보험세를 보이기는 하지만 결코 시장규모가 감소할 것은 아니기에, 잠재적인 모바일 콘텐츠 시장 규모도 무시할 수 없다.

참고로 W2F(Wireless World Forum)의 Mobile Youth 2003 보고서에 따르면 아시아 태평양 지역의 청소년들이 그들의 전체 여가 시간 중 14%를 SMS, MMS, Mobile Java Game, Ring Tone 등의 모바일 콘텐츠 사용에 보내고 있으며 2006년도에는 이 비율이 16%로 증가할 것으로 전망이 되었고 실제로도 그 정도 증가한 것으로 조사되었다. 이를 금액으로 환산하면 모바일 콘텐츠 시장규모는 호주화로 약 A\$130억 불 규모에 해당하는 금액이다.

최근에 많은 용량의 메모리가 필요한 Java-enabled 모바일폰이 호주

시장에도 널리 퍼짐에 따라 모바일 콘텐츠 시장이 더욱 활성화되기 시작했는데, 호주 이용자들은 최근 들어서야 모바일 게임을 비롯한 콘텐츠 사용에 관심을 보이기 시작하였다. AMR Interactive에 따르면 호주 스마트폰 이용자의 55% 정도가 게임을 그들의 스마트폰에 다운 받을 수 있다는 것을 알고 있지만, 겨우 5%만이 실제로 게임을 다운받은 적이 있거나 다운받을 의향이 있다고 응답하였다.

현재 기존의 거대 Mobile 공급업체인 Telstra, Hutchison, Vodafone 등이 각각 Telstra Mobile Loop, Hutchison's 3, 그리고 Vodafone Live라는 이름으로 나름대로의 콘텐츠 개발에 박차를 가하여 더 많은 고객들을 끌어들이기 위해 노력하고 있다. 하지만 다양한 콘텐츠 서비스를 원하는 고객들의 요구에 의해, 이들 업체와 무관하게 독자적으로 콘텐츠를 개발하여 서비스하는 업체들이 신규진입하기 시작했으며, 호주에는 BlueSkyFrog와 NudgeMobile 2개 업체가 시장을 장악하고 있다. 이 2개 업체 외에는 주목할 만한 콘텐츠 서비스 업체가 없는 것으로 알려져 있다.

그러나 모바일 게임의 주 고객층은 젊은 학생층에 한정되어 있고 이들 역시 모바일 게임보다는 콘솔 게임을 더욱 선호하고 있어, 전체적인 모바일 게임 시장은 그다지 전망이 밝지 않은 것으로 파악된다.

(3) 아케이드 게임

앞서 언급했지만 호주의 아케이드 게임 시장은 그 규모가 작을 뿐만 아니라 그나마도 점차 축소되고 있는 실정이다. 호주의 게임장은 Timezone이라는 체인점에서 운영하는 12 곳의 게임장과 그 외 각 지역의 놀이 공원에 있는 소형 아케이드 게임장이 전부라고 할 수 있다. 그나마도 Playstation이나 Xbox와 같은 콘솔 게임에 밀려 앞으로의 성장 가능성은 희박하다고 할 수 있다. Timezone에 대한 자세한 사항은 웹사이트(www.timezone.com.au)를 참고하기 바란다.

(4) 비디오 게임 (콘솔 게임)

현재 호주의 게임 시장은 PC 게임과 더불어 콘솔 게임이 주도를 하고 있는 상황이다. 호주의 게임 시장은 Playstation의 등장과 더불어 시장 규모가 대폭 확대되었다고 할 수 있는데, 호주의 유력 일간지인

Sydney Morning Herald (2004. 2월5일자) 기사에 따르면 2004년 2월 까지 Sony사가 호주시장에 판매한 Playstation 콘솔의 수가 이미 1백만 대를 넘어섰다고 한다. 그 뒤를 4십만 대를 판매한 Xbox와 1십만 대의 판매를 기록한 GameCubes가 따르고 있다. 또 관련 소프트웨어 시장도 2003년에 A\$7천만 불 이상의 증가세를 기록한 바, 당분간 급격한 성장이 예상된다고 한다.

2005년 9월부터 새로이 시장에 등장한 Playstation Portable (PSP)는 호주 시장에 출시되기 전에 사전 판매로 이미 A\$6백만 불 상당이 판매되었을 정도로 시장에 큰 변동을 가져왔다. 호주 최대의 전자제품 매장인 Harvey Norman사에 따르면, Windows 95가 출시된 이후로 이만큼 뜨거운 인기는 처음이라고 한다. (Australian Financial Review, 2005년 8월 11일자)

Playstation 다음으로 인기가 있는 Xbox 360도 2006년 3월에 호주 시장에 출시되었는데, 기존 Xbox보다 100배 이상 빠른 처리 속도와 20GB의 하드를 바탕으로 하여 다양한 기능을 겸비한 덕분에 큰 인기를 누리고 있다.

2005년 11월 15일은 Playstation이 호주 시장에 진출한 지 10년이 된 날이었다. 또 다른 호주 일간지 중의 하나인 The Age(2005년 11월 14일자)에 따르면, Playstation이 호주 어린이들을 침실에서 응접실로 끌어낼 정도의 큰 역할을 하였으며 1995년에 콘솔 하나에 A\$699 정도의 고가에 나왔지만 향후 지속적인 가격 하락으로 더욱 더 시장점유율을 높여 나갈것으로 전망하고 있다.

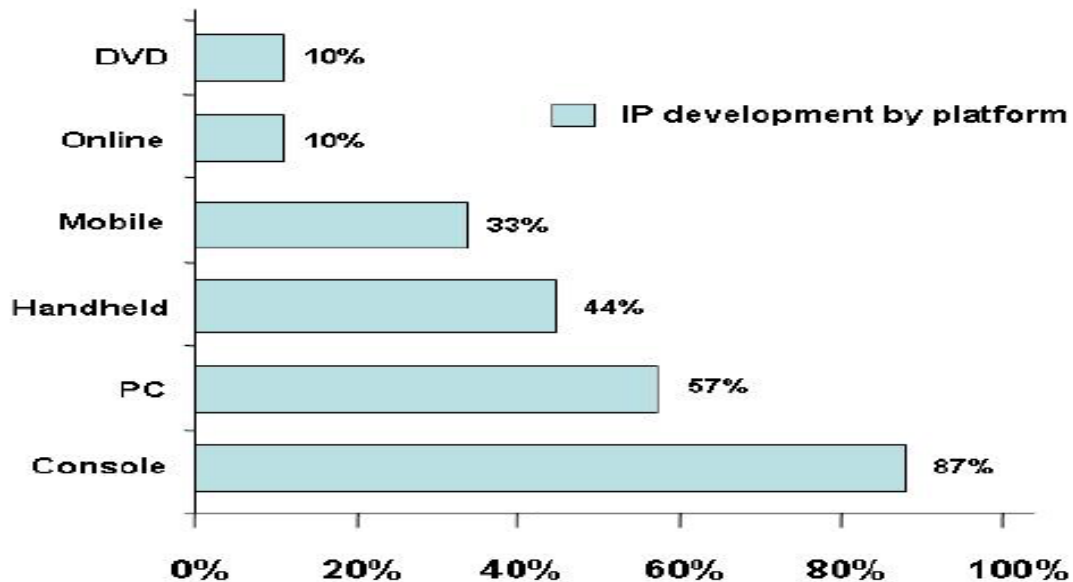
(5) PC 게임

PC Game은 콘솔 게임 다음으로 호주의 게임 매니아들에게 선호되고 있는 분야이다. 정확한 PC Game의 규모에 대한 자료는 없지만, 호주 현지에서 개발되고 있는 게임 중에서 PC Game이 차지하고 있는 비중을 조사해 봄으로써 간접적으로 PC 게임의 입지를 파악해 볼 수 있다.

전술한 바와 같이 호주는 20년 이상의 게임 개발 역사를 가지고 있고, 세계적인 업체를 비롯해 여러 호주업체들이 이 분야에서 폭넓은 활동을 하고 있다.

다음 그래프는 호주업체들이 자체 개발하는 게임들을 플랫폼 별로 그 비중을 파악한 자료이다.

<그림IV-1> 호주 자체 개발 게임



출처: Insight Economics

상기 그래프에서 알 수 있듯이, PC 게임의 호주내 자체 개발 비중이 57%에 이르러 그만큼 호주시장에서의 높은 수요를 반증하고 있다. 물론 87%의 높은 비중을 보인 콘솔 게임의 인기가 가장 높은 것도 다시 확인할 수 있다.

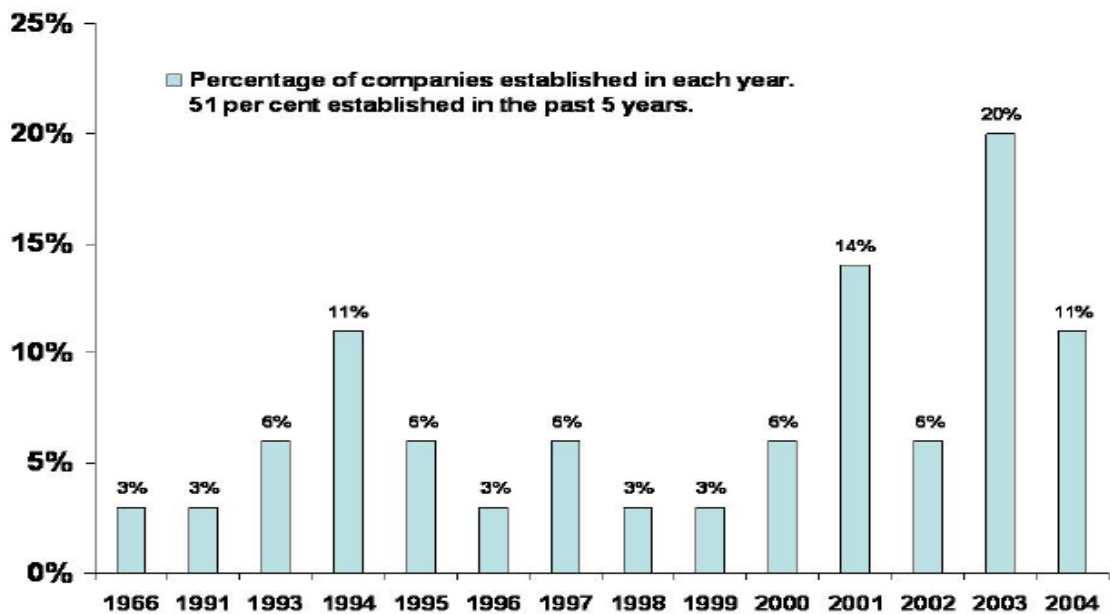
17장. 게임 업체 동향 및 전망

호주 게임시장은 향후에도 시장규모 증가정도가 크지 않을 것으로 전망되고 있다. 즉 국내 게임시장은 개발업체들에게 새로운 게임 개발에 대한 동기를 유발하기 어려울 정도로 규모가 작은 상황이다. 비록 호주 시장이 1인당 엔터테인먼트 제품(하드웨어와 소프트웨어 모두)의 소비수준이 적은 편은 아니지만, 절대 매출규모는 크지 않다. 이러한 이유로 호주의 게임 개발업체들은 수출지향적인 전략을 펼 수 밖에 없는 상황이며, 좁은 호주시장에서 세계적인 업체들과 경쟁을 펼치기 보다는 지리적 잇점을 살려 해외 수출에 역점을 두고 있다.

호주에 진출해 있는 Infograme, THQ 등의 대형 외국업체들도 호주시장을 타겟으로 하기 위해서라기 보다는, 게임 수요가 많은 아시아 시장 진출을 위한 교두보 및 연구개발 기지로 활용하기 위해 호주에 전략 거점을 마련하고 있는 실정이다. 전체적인 수로 따지면 1996년 호주 전체에 6개의 게임 개발업체가 있었으나 2003년에 이르러서는 그 수가 50개 업체로 크게 늘어났다.

다음 그래프는 연도별로 설립된 개발업체의 수를 파악한 자료로서, 그림에서 알 수 있듯이 2001년부터 2004년 사이에 설립된 업체가 현재 등록된 업체의 51%에 이르고 있다.

<그림IV-2> 신설 게임 개발업체



출처 : Insight Economics analysis of Quantum Market Research survey of games industry

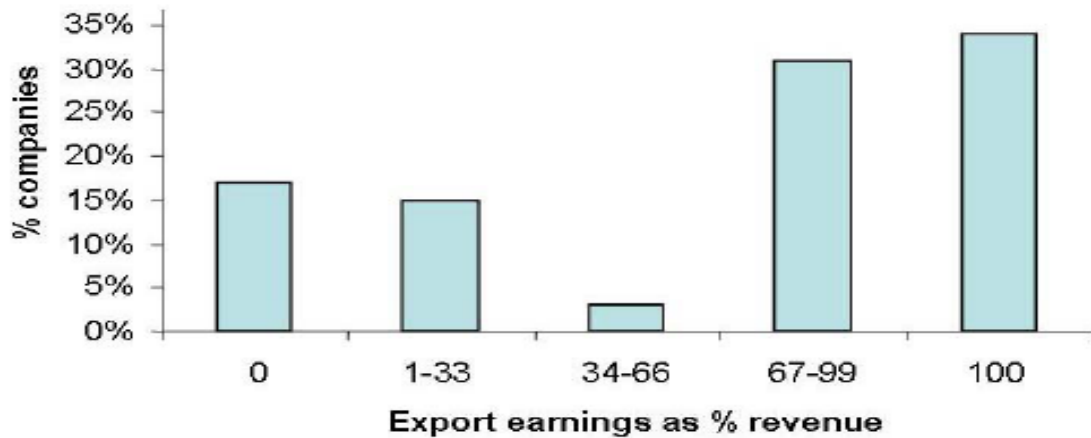
상기 호주 업체 중 50% 가량이 독립 회사이며 30% 정도는 다른 호주 업체나 투자자들이 보유하고 있는 것으로 파악된다. 또 나머지 20%의 업체 정도만이 해외에 본사를 둔 외국 업체가 보유하고 있지만 이들 업체는 규모 면에서 순수 호주업체들을 압도하고 있는 것으로 알려져 있다.

상위 8개 대형업체들의 평균 연 매출액은 A\$4백만 불 이상이며 특히 이 중에서 가장 큰 4개 업체들의 매출액은 A\$1천만 불을 넘는 것으로

조사되었다. 나머지 업체들의 경우 약 40%의 업체가 연 매출액 A\$1백만 불 미만이며, 전체의 57%는 연 매출액 A\$2백만 불 미만인 것으로 파악된다.

호주의 게임 시장이 협소한 관계로 호주 게임산업은 원천적으로 수출 지향적인데, 규모가 큰 업체일수록 더욱 강한 수출 성향을 보이고 있다. 상위 10개 업체 모두 평균 80% 이상을 수출에 의존하고 있는데, 이 중 1-2개 업체를 제외한 대부분의 업체는 95%의 높은 수출 의존도를 기록한 것으로 파악된다.

<그림IV-3> 게임 수출 기업 수익 현황



출처 : Insight Economics

한편 호주 업체 중의 85% 이상이 자체 게임 개발에 힘을 쓰고 있고 현재 미개발 업체들 역시 향후 몇 년 이내에 외국 회사와의 연합이 아닌 자체적인 게임 개발에 나설 것으로 예상하고 있다.

향후 전망에 대해서는 90% 이상의 업체가 앞으로 최소한 3년간 지속적인 성장세를 보일 것으로 판단하고 있으며, 70% 이상의 업체들이 앞으로 투자를 계속 늘릴 것으로 예상되고 있다.

18장. 게임 이용자 동향 및 전망

일반적으로 컴퓨터 게임은 혼자 놀기 좋아하는 어린 소년들이 주로 즐기고 있는 것으로 알려져 있으나, IEAA (The Interactive

Entertainment Association of Australia)의 조사 자료에 따르면 75%의 컴퓨터 게임 이용자가 18세에서 39세 사이의 연령대이며 20% 정도는 39세 이상인 것으로 조사되었다.

다음은 미국의 비디오 게임 이용자들을 나이별로 파악한 자료인데 호주의 상황도 이와 유사하다는 전제 하에 참고 자료가 될 수 있을 것이다.

<표IV-2> 미국 비디오 게임이용자 조사

	18세 이하	18-35세	36세이상	남/녀비율
PC게임	29.7%	28.7%	41.6%	58.1/41.9
콘솔게임	37.9%	39.5%	22.7%	71.5/28.5

출처 : Digital Software Association (ISDA), Essential facts about the computer and video games industry, 2003

이는 18세 이하와 40세 이상의 연령대 층을 중심으로 향후 이용자 층이 더욱 커질 수 있음을 암시한다. 특히 18세 이하의 경우는 교육 부문을 중심으로 컴퓨터 사용이 보편화되고 있기 때문에 게임을 이용할 기회가 더욱 큰 것으로 보인다.

V. 게임 산업 제도 및 정책

19장. 게임관련 법률 및 정책

(1) 주정부의 게임지원책

현재 호주에서는 게임 산업이 가장 발달한 Victoria주와 Queensland 주에서 주정부 차원으로 게임산업 진흥책을 마련하고 있다.

그 중에서 Victoria주의 지원이 아주 활발한 편인데, 최근 3년간 Victoria 주정부 활동사항을 다음과 같이 간략하게 요약할 수 있다.

- Australian Game Developers' Conference 멜버른에서 개최
- Game Developers' Association of Australia 설립 지원
- 세계 최초로 Sony PlayStation 2와 Xbox Development Kit program 마련
- 현지 컴퓨터 게임 업체들의 국내 및 해외 소개
- Bullant Studios, That Game, Act3 Animation, IR Gurus Interactive, MediaNet Productions 등과 같은 현지 업체들에 대한 개별적인 지원
- Atari (프랑스), THQ(미국)와 같은 외국 업체의 지역본부 설립에 직간접적인 지원

이를 위해 Victoria 주정부는 “Game Plan: Game On, A Blueprint for Growing the Victorian Computer Game Industry”라는 전략 지침을 세워 놓고 있는데, 이를 별도 파일로 첨부하였다. (첨부 #1 참조)
이 자료의 주요 내용은 다음과 같다.

- Film Victoria's Digital Media Fund라는 기금 조성을 통해 향후 2년간(2004-2005) A\$375,000 상당의 자금을 현지 업체들의 게임 콘텐츠 개발에 지원
- 2003년부터 2005년까지 Australian Game Developers' Conference를 멜버른에서 개최하도록 로비
- Australian Games Innovation Centre를 멜버른에 설립함으로써 Game Developers' Association of Australia와 Academy of Interactive Entertainment (AIE), 그리고 각종 게임 전시회를 Victoria주에 유치함

(2) 컴퓨터 게임 등급제

게임 산업 관련한 주요 법규로는 Classification (Publications, Films & Computer Games) Act 1995를 들 수 있는데, 해당법규에 의하면 호주의 Office of Film and Literature Classification(OLFC. www.lflc.gov.au)가 게임 제품 기본적으로 다음 3개의 등급으로 분류한다.

- G : 모든 연령층에 적합함.
- G8+ : 8세 이상의 연령층에 적합함.
- M15+ : 15세 이상의 연령층에 적합함.

그러나 상기 3개 등급에 속하지 않는 게임의 경우 RC(Refused Classification) 등급으로 분류되어 생산, 유통, 전시, 판매가 금지되게 되어 있다.

그러나 현재의 등급제도는 소매유통되는 제품을 대상으로 하고 있기 때문에, 점차 증가하고 있는 P2P 등을 통해 유통되는 제품에 대해서는 적용되지 않는다는 문제점을 노정하고 있어, 이에 대한 대책수립이 있어야 한다는 목소리가 높아지고 있다.

20장. 게임관련 수출입제도와 수출입 현황

현재 호주 게임산업의 수출입 규모에 대한 자료는 없으며, 단지 호주 게임 개발업체 대부분이 수출 위주의 전략을 펼치고 있다고 앞서 언급한 바 있다.

Insight Economics의 조사 자료에 따르면 호주 게임 개발업체의 연매출액 A\$1억 1천만 불 중 90% 이상이 수출금액이라는 자료를 토대로 하면 호주의 연간 게임산업 수출액은 A\$9천 9백만 규모임을 산출할 수 있다. 그리고 2010년경에는 약 A\$5억 상당으로 호주의 게임 수출 규모가 급성장 할 것으로 전망되고 있다. (출처: Multimedia Victoria)

수입규모는 구체적으로 파악된 자료가 없어 산출이 불가능한데, 기본적으로 Playstation, Xbox, 그리고 Gameboy 등 각종 게임 콘솔 및 악세사리, 그리고 게임 타이틀 등의 수입량을 따지면 수출액과 비교할

수 없을 정도로 커다란 규모임을 추정할 수 있다.

게임산업 관련 제도는 현재 전술한 연령별 소비자 등급 제한과 같은 기본 법령만 발효중이며, 아직까지는 수출입 관련한 중요한 제한이나 법규는 없다. 참고로 2004년도에는 수입품 포함 총 650개의 게임 타이틀이 등급신청을 했는데, 이 중에서 3개 타이틀이 분류 거부되었다고 한다.

21장. 게임관련 외국인 투자 제도와 외자 진출 사례

호주는 연방정부 차원에서 보다는 주정부 차원에서 관련 법규나 지원책을 마련하고 있는데, 그 중에서 Victoria주가 가장 적극적으로 게임산업 진흥책을 마련하고 있다.

이러한 정책 중의 하나로 Game Prototype Development를 들 수 있는데, 국내외 업체를 막론하고 심사를 거쳐 일정 지원을 해주는 제도이다. 2007년도 플랜의 마감은 4월 30일 오후 5시로서, 자세한 내용은 첨부한 PDF 파일을 참고하기 바란다.

이러한 주정부 차원의 노력의 결과로, 아래 3개의 해외 유명업체가 Victoria주에 지사를 두고 있다.

- Atari (프랑스) : 멜버른에 아시아 지역본부 설립.
- THQ (미국) : 멜버른에 아시아 태평양 지역본부 설립.
- Electronic Arts (미국) : 판매, 공급, 마케팅 본부 운영.
- Nintendo Australia (일본) : 판매, 공급, 마케팅 본부 운영.

전반적으로 Victoria주에서 게임 개발에 드는 비용이 미국이나 영국, 유럽 등지에 비해 아주 저렴하며 이 곳에서 개발된 게임들이 국제적으로도 상당히 성공한 것으로 알려져 있다.

22장. 게임시장 유통 및 수익구조

호주의 게임 타이틀 및 각종 콘솔, 그리고 악세사리 등은 다음의 3가지 유통 경로를 통해 소비자들에게 판매되고 있다.

첫째, 현지의 대형 할인매장과 백화점을 통한 소비자 판매이다. 여기에 해당하는 매장으로서는 K-mart와 Big-W 등과 같은 할인매장과, Myers나 David Johnes와 같은 백화점이 해당된다.

둘째, 전자제품 매장을 통한 판매이다. 주요 업체로는 앞서 언급한 바 있는 호주 최대의 전자제품 매장인 Harvey Norman을 비롯하여 Bing Lee, Good Guys 등이 있는데, 양적인 면이나 질적인 면에서 Harvey Norman에서의 판매량이 가장 높은 것으로 알려진다.

셋째, 전문 게임 타이틀 판매점을 통한 판매이다. 여러 개의 업체가 있지만 그 중의 주요 게임제품 전문 매장으로서는 Game Traders와 EB Games (Electronic Boutique)을 들 수 있다. Game Traders는 1998년에 처음 매장을 오픈하였는데, 2000년도에 호주 남부 도시인 Adelaide의 Mitcham 지역에 매장을 열면서부터 중고 게임을 소비자로부터 구입하여 값싼 가격에 재판매하기 시작하면서 매출이 늘기 시작하였다고 한다. 2001년부터 프랜차이즈 영업을 시작하여 2006년 현재는 호주 전국에 약 31개의 매장을 운영하고 있는데, 아래 사진은 시드니의 Nowra 지역에 있는 매장 모습이다. (www.gametraders.com.au)



한편 시드니를 중심으로 EB Games 매장이 Game Traders 매장보다 더 많은데, 현재 호주와 뉴질랜드를 통틀어 175개가 넘는 매장을 운영

하고 있는 것으로 파악된다. 이 업체 역시 신제품과 중고제품을 같이 취급하면서 최근에 매장을 급격히 확대하고 있다. Game Traders는 EB Games의 중고제품 판매에 자극을 받아 경쟁력을 키우기 위해 똑 같이 중고제품을 취급하기 시작한 것으로 조사되었다. 게임 전문매장 중에서는 EB Games의 규모와 영향력이 가장 큰 것으로 파악되고 있다.

23장. 게임산업 관련 교육기관 및 인력현황

게임산업 관련 교육기관 역시 주로 Victoria주에 집결해 있으며, 각 주별 주요 교육기관은 다음과 같다.

Victoria주

- Victoria university TAFE (<http://art.tafe.vu.edu.au>)
- Monash University
(<http://www.infotech.monash.edu.au/courses/2007/undergraduate/3334/>)
- Academy of Interactive Entertainment, Melbourne
(<http://www.aie.act.edu.au>)
- LaTrobe University
(<http://www.latrobe.edu.au/handbook/2007/undergraduate/science-tech/single-degrees/sbcsgt.htm>)
- Swinburne University
(<http://courses.swinburne.edu.au/Courses/ViewCourse.aspx?mi=100&id=6554>)
- RMIT University
(<http://goanna.cs.rmit.edu.au/~gl/coordination/gagp/index.html>)

Queensland주

- Queensland University of Technology
(<http://www.creativeindustries.qut.edu.au/courses/course-major.jsp?major-id=1200>)
- QANTM College (<http://www.qantm.com.au>)
- James Cook University, Cairns

New South Wales주

- University of Newcastle
(http://www.newcastle.edu.au/school/design-communication-it/programs_courses.html)
- TAFE NSW
(<http://www.sit.nsw.edu.au/courses/search.php?cid=13120>)
- Academy of Interactive Entertainment, Canberra
(<http://www.aie.act.edu.au/>)
- QANTM College

Western Australia주

- Murdoch University, Perth
(<http://www.it.murdoch.edu.au/teaching/gamesTechpict.html>)

24장. 종합

호주에는 아직까지는 게임 산업에 대한 연방정부 차원의 특별한 법령이나 규제, 정책 등은 없지만, 최근 들어 세계 게임산업의 미래가 밝고 수익과 새로운 일자리 창출에 큰 힘을 줄 수 있는 분야라는 것을 정부가 서서히 인식하고 있다고 한다.

따라서 현재 주정부 차원, 특히 Victoria주의 업체에 대한 지원이 활발한 편인데 특이한 점은 그 지원이 현지 업체나 외국업체의 구분이 없이 이루어진다는 점이다. 즉, 외국업체라고 할지라도 Victoria주에 사무실을 오픈하여 새로운 일자리를 창출하는 등 호주 산업에 기여를 하기만 한다면 능력에 따라 정부의 지원을 받을 수 있는 것이다.

지금까지 살펴본 바와 같이 호주 자체의 게임시장은 그 성장에 여러 가지로 한계가 있기 때문에, 현지업체들은 모두 해외 수출 지향적으로 운영이 되고 있다. 호주에 지역본부를 두고 있는 외국 업체들 역시, 아시아 등 다른 국가 시장을 타겟으로 하여 호주에서 운영을 할 뿐이지 궁극적으로 호주시장을 목표로 영업을 하지는 않는다.

따라서 한국업체들도 이러한 정책들을 잘 활용하여 호주에 법인을 운영한다면, 호주 시장뿐만이 아니라 다른 해외시장까지 동시에 개척할 수 있는 1석 2조의 효과를 누릴 수 있을 것으로 기대된다.

V. 한국 기업의 게임시장 진출 전략

25장. 해외 진출의 필요성

호주는 아시아 시장의 전략적 요충지로서 많은 산업분야에서 각광을 받고 있으며, 서구 국가이면서도 지리적으로는 아시아에 위치하고 있어, 수많은 서구 금융기업 및 IT업체, 그리고 각종 서비스 업체들이 호주를 아시아지역 진출을 위한 거점으로 여기고 있다.

게임산업의 경우도 예외 없이 Atari 등 세계적인 기업들이 이미 호주에 아시아-태평양 지역본부를 두고 활발한 영업을 하고 있다. 그러나 비록 호주의 게임시장이 콘솔게임 및 PC 게임을 중심으로 꾸준한 성장세를 보이고 있기는 하지만, 국민성이나 열악한 인터넷 환경을 고려해 볼 때 한국에서 강세를 보이고 있는 온라인 게임의 경우는 성장에 제한이 있는 것이 사실이다. 또한 온라인 게임의 경우, 호주 인터넷 환경의 발전성이 크지 않은 만큼 한국 업체들의 주력 제품의 시장성이 낙관적이지 않은 것이 현실이다.

26장. 한국 업체의 게임시장 진출 사례

현재 호주시장에는 NCSoft사의 게임이 진출해 있는데, 타이틀명은 Guild Wars : Factions for Windows, Guild Wars for Windows, City of Heroes Deluxe for Windows, City of Villains for Windows 등이다. 상기 게임 타이틀들은 모두 컴퓨터를 플랫폼으로 하는 롤플레이팅 게임으로서, City of Heroes와 City of Villains는 판매하지 않고 있는 매장도 다수 있으나 Guild Wars : Factions for Windows는 거의 모든 매장에서 판매하고 있다.

27장. 진출 전략

기본적으로 호주시장은 제조업의 기반이 매우 약한 반면 서비스 및 금융, 그리고 소프트웨어 관련 분야는 세계적인 수준이다. 게임산업을 비롯한 IT 분야 역시 하드웨어 관련한 제품은 99% 해외에서 수입이 되고 있지만, 소프트웨어 개발 능력은 상당히 뛰어난 것으로 알려져 있다. 이러한 상황에서 한국업체가 호주에 진출하기 위해서는 다음과 같

이 기본적인 방향을 설정할 수 있겠다.

첫째, 컴퓨터나 게임 주변기기 등의 하드웨어 보다는 게임타이틀 등의 소프트웨어 시장을 타겟으로 삼는 것이 바람직할 것이다. 거의 전적으로 수입에 의존하고 있는 하드웨어 시장이 어려운 이유는 한국업체의 가격 경쟁력이 무척 낮기 때문이다. 호주 업체들도 한국업체의 기술력이 뛰어나고 제품의 품질도 우수하다는 것은 알고 있지만, 이들은 싸고 많이 팔릴 수 있는 중국제품을 선호하고 있는 실정이다. 그동안 여러 관련제품에 대한 시장조사를 해 본바, 한국제품의 하드웨어 시장 진출은 전망이 어두운 것으로 파악된다.

둘째, 게임 타이틀 중에서도 온라인 게임은 보다 장기적인 전략을 세워야 할 것이다. 비록 한국의 온라인 게임이 세계적인 수준에 올라 있기는 하지만, 열악한 호주의 인터넷 환경상 그 시장규모가 제한적일 수 밖에 없다. 또한 기본적인 컴퓨터 사양도 한국에 비해 크게 떨어지고, 새로운 제품에 대한 업데이트가 아주 늦은 것도 온라인 게임시장의 한계가 될 수 있다. 만약 보다 짧은 시간에 온라인 게임시장 진출을 희망한다면, 상기의 사항들을 참고하여 낮은 사양의 컴퓨터와 다소 저속의 온라인 환경에서도 실행이 가능한 게임을 위주로 전략을 세워야 할 것이다.

셋째, 호주 업체들과의 전략적 제휴가 필수적이다. 호주 업체들이 호주 시장에 대해 파악하고 있는 정보를 이용할 수 있기 때문이다. 세계적인 기업들이 호주에 진출하면서 현지 기업들과의 제휴나 합병을 통하는 것도 모두 시행착오를 최대한 줄이기 위한 방안이라고 할 수 있다. 세계적인 수준에 올라 있는 호주의 게임 개발업체들과의 제휴를 위해서는 앞서 언급했던 내용과는 다소 역설적이지만, 온라인 게임을 통한 제휴가 가장 가능성이 큰 것으로 보인다. 즉 호주업체들의 기술력이 가장 떨어지는 온라인 게임을 통한 장기적인 협력관계가 맺어진다면 큰 힘이 될 수 있을 것이다.

넷째, 호주시장 진출을 단순히 말그대로 호주 시장에만 국한시키지 말고 아시아 태평양 시장 진출을 위한 발판으로 삼아야 한다. 호주는 게임 시장이 확대되고 있는 추세이기는 하지만 국민 성향과 인구 규모, 그리고 각종 제반시설 등을 고려하면 기본적인 시장규모가 작은 상황이다. 하지만 우수한 인력 상황, 기술 환경, 투자 환경 등의 조건 때문

에 외국 대형 업체들의 호주 진출이 이미 이루어지고 있다. 따라서 한국업체들도 작은 호주시장에 얽매이지 말고 아시아, 태평양 지역 진출을 위한 교두보로 삼는다면 일석이조의 효과를 누릴수 있을 것이다.

28장. 지역별 진출전략

호주는 게임시장에 대한 관심이 최근에야 높아지고 있고 주정부 별로 그 관심도나 정책이 다르기 때문에 각 주에 따라 진출 환경이 다르다고 할 수 있다.

기본적으로 게임 개발업체들에게 가장 좋은 환경을 제공하고 있는 주는 Victoria주라고 할 수 있다. 앞서 살펴 봤듯이 Victoria주는 정부 지원뿐만이 아니라 교육 시설도 다른 주에 비해 풍부하여 필요한 인력 수급도 용이한 상황이다. 또 이미 많은 유명 업체들이 이 곳에 지역 본부를 두고 있기 때문에 유사 업체들이 함께 공유할 수 있는 시너지 효과를 누릴 수도 있다.

29장. 진출시 유의 사항

호주 시장 진출 자체에 대해서는 별다른 어려움이 없지만, 다음과 같은 기본적인 사항들에 대한 주의가 필요하다.

첫째, 호주 시장 자체에 대한 커다란 기대는 금물이다. 이는 게임산업 뿐만이 아니라 모든 산업 분야에서 적용되는 사항인데, 문제의 근원은 한국업체들이 막연하게 호주에 대한 환상을 가지고 있다는 점이다. 즉 넓은 국토를 보유한 선진국이라는 생각에 한국보다 시장이 크고 유사한 트렌드를 보유한 어떻게 보면 미국과 비슷한 규모와 속도의 시장이라고 생각하는 경향이 있다.

하지만 실제로는 호주는 다른 선진국에 비해 소비자들이 유행이나 산업동향에 매우 둔감한 나라이기 때문에 많은 한국업체들이 실망을 하는 경우가 많다. 이 보고서의 앞부분에서도 살펴 보았듯이 인터넷 서비스 현황 및 사용 현황을 보더라도 OECD 국가 중에서도 한참 처지는 상황이다. 때문에 호주시장 자체 보다는 다시 한번 강조하지만, 아

시아 태평양 지역 진출을 위한 교두보라는 생각을 갖는 것이 중요하다.

둘째, 호주국민 즉 호주시장의 반응 속도는 상당히 느리고 보수적인 성향이 강하다는 것을 알아야 한다. 즉 초기에 호주 업체들을 접촉할 경우 특별한 경우가 아니면 즉각적인 응답조차 받기가 힘들며, 기존의 거래선과의 관계를 좀처럼 단절하지 않기 때문에 새로운 거래를 시작하는데 상당한 시간이 걸린다. 만약 이러한 시간 개념을 이해하지 못하고 급하게 접근하다 보면 문제가 생기게 마련이다. 특히 게임산업 등과 같은 IT 분야에서 이러한 차이가 큰데, 장기적인 전략을 마련하여 접근하는 것이 중요하다.

셋째, 호주업체들과의 지속적인 Communication과 AS가 중요하다. 전 산업분야를 거쳐 호주업체가 한국업체들에 대해 가지는 불만이 이 두 가지 문제인데, 기본적인 영어도 중요하지만 지속적인 관심과 대화가 더욱 중요하다. 그렇기 때문에 단순히 게임 타이틀만 판매하는 경우라고 하더라도 호주에 반드시 에이전트나 지사, 또는 법인을 두고 호주 업체들을 관리하는 것이 필수적이라 할 수 있다.

VII. 결론

30장. 결론

한국의 게임산업은 세계 첨단을 달리고 있는 수준임에도 불구하고 호주 시장에는 그다지 알려져 있지 않다. 비록 NCSoft와 같은 일부 한국업체의 온라인 게임 타이틀이 호주 게임 매니아 사이에서 알려져 있기는 하지만, 해당 게임의 원산지 및 브랜드에 대해 일반인들이 잘 모르고 있는 실정이다.

물론 게임의 완성도가 높고 재미만 있다면 어느 나라 제품인지가 중요한 것은 아니지만, 보다 장기적인 입장에서 한국 제품의 홍보가 되어 있다면 향후 새로이 출시되는 제품들도 커다란 경쟁력을 가질 수 있게 되는 것이다.

따라서 이번에 나온 제품만 잘 팔린다면 앞으로도 잘 될 것이라는 다소 막연한 주먹 구구식의 판매 전략보다는, 장기적인 차원의 현지업체들과의 협력을 통한 진출 전략을 세워야 만이 지속적인 시장진출이 가능할 것으로 전망된다.

참고 문헌 (Reference)

1. 참고 사이트

- <http://www.acs.org.au> (호주 컴퓨터 협회)
- <http://www.amta.org.au> (Australian Mobile Telecommunications Association)
- <http://www.cultureandrecreation.gov.au> (Australian Government, Culture and Recreation Portal)
- <http://www.gdaa.com.au> (Game Developers' Association of Australia)
- <http://www.afc.gov.au> (Australian Film Commission)
- <http://www.acma.gov.au> (Australian Communications and Media Authority)
- <http://www.ieaa.com.au> (Interactive Entertainment Association of Australia)
- <http://www.mmv.vic.gov.au> (Multimedia Victoria)
- <http://www.itwire.com.au> (IT Wire)
- <http://www.smh.com.au> (Sydney Morning Herald)
- <http://www.abs.gov.au> (Australian Bureau of Statistics)

2. 외국 참고 논문

- DFC Intelligence, "The Online Game Market 2004", 2004.
- Faris, Stephan, "MEET THE NEXT DISNEY." , Fortune, Nov 2005, Vol. 152 Issue 11, p205-214,
- Electronic Gaming Monthly, "NINTENDO DS.", Nov 2005 Issue 197, p24-27
- Gibbs, Colin. Disney trying to see what sticks in content space. RCR Wireless News, Oct 2005, Vol. 24 Issue 40, p3-3,

VIII. 참고자료

A. 국산 게임의 게임시장 진출 현황

현재 호주시장에 판매되고 있는 한국 게임 타이틀 중에서 눈에 띄는 것으로 NCSoft사의 게임 몇가지가 있다.

- Guild Wars : Factions for Windows
- Guild Wars for Windows
- City of Heroes Deluxe for Windows
- City of Villains for Windows

상기 게임 타이틀들은 모두 컴퓨터를 플랫폼으로 하는 롤플레이팅 게임으로서, 호주의 게임 전문판매점인 EB Games 몇 개 매장을 직접 방문하여 조사하였다. City of Heroes와 City of Villains는 판매하지 않고 있는 매장도 다수 있고, Guild Wars : Factions for Windows는 거의 모든 매장에서 판매하고 있는 것을 확인하였다. 다른 한국 게임들은 매장에서 찾아 보기 어려워 현재로서는 상기의 NCSoft 제품들 중 일부가 호주시장에서 판매되고 있는 것으로 판단된다.

B. 게임 산업 관련 기관 및 협회, 업체 리스트

<게임 관련 기관>

● Victorian Government

- Multimedia Victoria

담당자 : Margot Ingoldby / Manager

전화 : 61-3-9655 1088

팩스 : 61-3-9655 1082

이메일 : margot.ingoldby@mmv.vic.gov.au

웹 : <http://www.mmv.vic.gov.au/gameplan>

- Film Victoria

담당자 : Amelia King / Digital Media Manager

전화 : 61-3-9660 3226

팩스 : 61-3-9660 3201

이메일 : amelia.king@film.vic.gov.au

- Queensland Government

담당자 : Mark Fludder / Industry Development Officer

Department of State Development and Innovation

전화 : 61-7-3405 5117

팩스 : 61-7-3405 5100

이메일 : mark.fludder@gld.gov.au

웹 : <http://www.iib.qld.gov.au>

- Government of South Australia

담당자 : Susan Andrews / Industry Manager, IT, Electronics & Digital Content

전화 : 61-8-8303 2432

이메일 : susan.andrews@state.sa.gov.au

웹 : http://www.southaustralia.biz/industry_sectors/ict.htm

<게임 관련 협회>

호주의 게임산업 관련 협회는 다음의 2개 협회가 있는데, 자세한 내용은 각 협회의 웹사이트를 참조하기 바란다.

- Game Developers' Association of Australia

주소 : Level 8, 14 Queens Road, Melbourne, Victoria 3004

전화 : 61-3-9866 6322

팩스 : 61-3-9867 0800

웹 : <http://www.gdaa.com.au>

- Interactive Entertainment Association of Australia

주소 : Suite 145, National Innovation Centre, Australian Technology Park, Garden Street, Eveleigh, New South Wales 1430

전화 : 61-2-9209 4325

팩스 : 61-2-9310 7232

이메일 : info@ieaa.com.au

웹 : <http://www.ieaa.com.au>

<게임 업체>

업체명	주요 내용
A-Rage	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Adelaide (South Australia) - Platforms : PC - Titles : Augmented Reality games in development Sky Invaders 3D/ Mystery Backyard/ Dino Park/ Battlechess/ Age of Dynasties/ Backyard Racer - 문의처: greg.macpherson@itek.com.au - 웹사이트: www.a-rage.com
Act3 Animation	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne (Victoria) - Act3 Animation은 세계적으로 명성이 높은 게임 영화예술 업체로 현재 호주에서 가장 규모가 크고 최고의 모션 캡처 스튜디오인 Motion Capture facility (at Deakin Motion Capture) 에서 in-game의 부분 애니메이션을 제작 중이다. - Act3 Animation Krome Studios, Midway Entertainment, THQ, Eidos, Tantalus and IR GURUS 를 위해 생산활동을 해왔다. - 문의처: Thomas@act3animation.com - 웹사이트: www.act3animation.com
Auran	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane (Queensland) - Platforms : PC, PS2, Xbox - Titles : MyVirtualHome/ Trainz Railroad Simulator 2006/ Aran Jet 3D Game Engine/ MMORPG(developing) - 문의처: polsen@auran.com - 웹사이트: www.auran.com
Big Ant Studios	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : PSP, PS2, Xbox, DS, PC, GBA - Titles : Sprint Cars "Road to Knoxville"/ World Cup Street Luge/ Civilization/ Legend Has It/

	<p>AutoDestruct</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문의처: ross.symons@bigant.com - 웹사이트: www.bigant.com
Big World Pty Ltd	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Sydney, Canberra, Shanghai & USA - Platforms : PC, Linux, PS3, Xbox360, mobile phone, PSP - Titles: Complete middleware solution for massively multiplayer online games, including casual games and persistent worlds. - 문의처: licensing@bigworldtech.com - 웹사이트: www.bigworldtech.com
Bizi Pty Ltd.	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Sydney, South East Asia - Platforms : Symbian, J2ME - Titles : 1945/ Monkey Bubble/ Charlie Chimp - 문의처: info@bizi.com.au - 웹사이트: www.bizi.com.au
C4	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : Mobile, GBA - Titles : Nick Toon Racing GBA/ Duel Masters Series GBA/ Totally Spies GBA/ Beefy the Umpire Slayer(Mobile)/ Usagi Yojimbo(Mobile) - 문의처: paulm@c4-digital.com - 웹사이트: www.c4-digital.com
David Ellsworth Production	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane - Platforms : PC - Titles : Zanyfun and Learn Series/ The Noah Series/ 4 Kids Series/ The Girls Only Series - 문의처: info@dep.com.au - 웹사이트: www.dep.com.au
DOIEN Studios	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane - Platforms : MMORPG - 문의처: david@doienstudios.com - 웹사이트: www.doienstudios.com
Endgame Studios	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : GBA, NDS, digiBLAST, PC - Titles : Rayman3 (digiBLAST)/ Spider Man :

	<p>Mysterio's Menace(digiBLAST)/ Pitfall : The Lost Expedition (digiBLAST)/ Spider Man : Battle for New York (GBA, DS)/ Shrek : Smash 'n' Crash Racing(DS)</p> <p>- 문의처: grant.davies@endgamestudios.com</p> <p>- 웹사이트: www.endgamestudios.com</p>
Firemint	<p>- 소재지: Melbourne</p> <p>- Platforms : Mobile (J2ME, BREW, DoJa, Symbian, PocketPC), GBA, nintendo Ds</p> <p>- Titles : Need For Speed Most Wanted/ Snood 2/ Star Trek – The Cold Enemy/ Lilo & Stitch 2/ Ryan Giggs International/ Black Rain Revenge/ Mogo GP2/ Tokyo Fighter/ Soul Daddy BKB/ Soul Daddy in LA/ Nicktoons Racing</p> <p>- 문의처: rob.murray@firemint.com</p> <p>- 웹사이트: www.firemint.com</p>
Forest Interactive	<p>- 소재지: Sydney</p> <p>- Platforms : PC, Mac, Mobile, Web, DVD</p> <p>- Titles : Atmosfear The Gatekeeper/ FTPD The Case of the Phantom Thief/ Flipper and Lopaka – Secrets of the Deep/ Blinky Bill's Extraordinary Ballon Adventure/ Tabaluga's World of Discovery/ Blinky Bill's Cartoon Maker</p> <p>Currently in development :</p> <p>Agatha Christie's "Challenge Poirot"/ Khufu-Atmosfear II</p> <p>- 문의처: fomail@forestint.com.au</p> <p>- 웹사이트: www.forestinteractive.com.au</p>
Fuzzyeyes Studios	<p>- 소재지: Brisbane</p> <p>- Platforms : PC, PS2, Xbox</p> <p>- Titles : HotDogs HotGals/ No Days No Nights/ Fate Hunter</p> <p>- 문의처: general@fuzzyeyes.com</p> <p>- 웹사이트: www.fuzzyeyes.com</p>
Gridwerx	<p>- 소재지: Brisbane</p> <p>- Platforms : PC</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Title : Gridwerx Genesis (Working title) - 문의처: info@gridwerx.com.au - www.gridwerx.com.au
Halfbrick Studios	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane - Platforms : NDS, PSP, GBA, XBLA, GC, PS2 - Titles : Heatseeker PSP/ Avatar : The Last Airbender GBA/ Nicktoons : Battle for Volcano Island GBA/ Barnyard GBA/ TY the Tasmanian Tiger 2 : Bush Rescue GBA/ TY the Tasmanian Tiger 3 : Night of the Quinkan GBA/ Rocket Power : Beach Bandits PS2/ GCN Fuzz and Rocket GBA - 문의처: sdeo@halfbrick.com - 웹사이트: www.halfbrick.com
Imaginary Numbers	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Sydney - Platforms : PC - Titles : Tactica - 문의처: info@imaginarynumbers.com - 웹사이트: www.imaginarynumbers.com
Imagination Entertainment	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Adelaide - Platforms : DVD - Titels : Pop-A-Razzi/ Charades/ Derby Day/ Family Feud/ Nick Trivia Challenge/ SpongeBob SquarePants Fact or Fishy/ MGM Screen Test/ Party Bingo - 문의처: shane.yeend@imagination.com.au - 웹사이트: www.imagination.com.au
Infinite Interactive	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : PC, PSP, Nintendo DS - Titles : Warlords I, II, III, & IV/ Warlords Battlecry I, II, & III/ Warlords Champions, Seven Kingdoms Conquest - 문의처: sfawkner@infinite-interactive.com - 웹사이트: www.infinite-interactive.com
In the Chair Pty Ltd	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Adelaide - Platforms : Window XP - Title : StarPlay

	<ul style="list-style-type: none"> - 문의처: perform@starplaymusic.com - 웹사이트: www.starplaymusic.com
IR Gurus Interactive	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : PS2, PSP, Wii, PS3, Xbox360 & PC - Titles : AFL Coach 2002/ AFL Live 2003 & 2004/ AFL Premiership 2005, 2006 & 2007/ Gaelic Games Football 2005 & 2007/ Gaelic Games Hurling 2007/ Striker Pro/ Heroes of the Pacific/ Heroes 2/ Heatseeker/ Lucinda Green's Equestrian Challenge/ Saddle Club : WillowBrook Stables/ Equestriad 2001/ Equestriad and Mary King's Riding Star - 문의처: mfegan@irgurus.com - 웹사이트: www.irgurus.com
Iron Monkey Studios	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : Mobile(J2ME, BREW), PSP, PS2 - Titles : Mobile Games : SOCOM US Navy Seals/ Samurai by Jamdat/ NBA 2005/ MLB 2005 Console Games : DarkenLight(PSP, PS2)/ Black Toip Kings (PS3, XBOX360) - 문의처: tony.lay@ironmonkeystudios.com - 웹사이트: www.ironmonkeystudios.com
Irrational Games	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Canberra - Platforms : PS2, Xbox, PC - Titles : System Shock 2/ Freedom Force/ SWAT 4/ Tribes : Vengeance/ Freedom Force vs The Third Reich - 문의처: joe@irrationalstudios.com - 웹사이트: www.irrationalgames.com
Jumbuck Entertainment	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : WHL, XHTML, J2ME, BREW, DoJa - Titles : Power Chat/ Fast Flirting/ Jumbuck Island/ Star Trek The Birds of Prey/ Star Trek The Cold Enemy - 문의처: support@jumbuck.com - 웹사이트: www.jumbuck.com
KaWoW	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane

	<ul style="list-style-type: none"> - Platforms : PS2, Xbox, PC - Titles : Gore – The Ultimate Soldier/ Joey’s Count 10/ Online web games - 문의처: steve.woodgate@kawow.com - 웹사이트: www.jumbuck.com
Kojo Interactive	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Adelaide - Platforms : DVD - Titles : Obeez-City/ National Rugby League/ World Football Challenge/ Merv Hughes Cricket Trivia - 문의처: chris@kojointeractive.com.au - 웹사이트: www.kojointeractive.com.au
Krome Studios	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane, Melbourne, Adelaide - Platforms : Xbox 360, Xbox, PS3, PS2, PSP, GC, GBA, Wii - Titles : Hellboy(working)/ The Legend of Spyro : A New Beginning/ TY the Tasmanian Tiger 3 : Night of the Quinkan/ TY the Tasmanian Tiger 2 : Bush Rescue/ TY the Tasmanian Tiger/ King Arthur/ The Adventures of Jimmy Neutron Boy/ Genius : Jet Fusion/ Barbie Sparking Ice Show/ Sunny Garcia Surfing/ Extremely Goofy Skateboarding/ Barbie Beach Vacation/ Championship Surfer - 문의처: jeane@oneprstudio.com (US) natashaoar@kromestudios.com (Australia) - 웹사이트: www.kromestudios.com
Kukan Studios	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Adelaide - Platforms : Mobile (J2ME, BREW, Symbian) - Titles : Top Trumps Football All Stars/ The DreamStealers/ Miki & Joko – Adventures in Havoc Town/ Ted Go Home - 문의처: info@kukanstudio.com - 웹사이트: www.kukanstudio.com
MediaNet Productions	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : PC, BREW, J2ME

	<ul style="list-style-type: none"> - Titles : Melodie Mars : DJ Battles - 문의처: melodiemars@melodiemars.com - 웹사이트: www.melodiemars.com
Micro Forte Pty Ltd	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Sydney, Canberra - Platforms : PC - Titles : Fallout Tactics/ hotwheels Bash Arena/ Enemy Infestation/ Demon Stalkers/ Fire King/ America's Cup Sailing Simulation - 문의처: stevev@microforte.com - 웹사이트: www.microforte.com
Monkey Physics	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Adelaide - Platforms : J2ME, Mobile Tool Development - Titles : March of Darkness - 문의처: monkies@monkeyphysics.com.au - 웹사이트: www.monkeyphysics.com.au
Moket	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane - Platforms : Mobile Phone - Flash Lite - Titles : Wack Attack/ Dizzy Zub Zub/ Wire 3/ Sausage Smackdown/ Mushroom Farm - 문의처: dale@moket.com.au - 웹사이트: www.moket.com.au
Pandemic Studios Australia	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane - Platforms : PS3, Xbox 360, PS2, Xbox, PC, PSP - Titles : Destroy All Humans II/ Full Spectrum Warrior : Ten Hammers/ Star Wars Battlefront II/ Destroy All Humans/ Mercenaries/ Star Wars Battlefront/ Full Spectrum Warrior/ Star Wars The Clone Wars - 문의처: ccooper@pandemicstudios.com.au, info@pandemicstudios.com.au - 웹사이트: www.pandemicstudios.com.au
Panther Games	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Canberra - Platforms : Microsoft Windows 98SE, ME, 2000, XP - Titles : Airborne Assault : Highway to Reich/ Airborne Assault : Conquest of the Aegean

	<ul style="list-style-type: none"> - 문의처: joy@panthergames.com - 웹사이트: www.panthergames.com
The People's Republic of Animation	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Adelaide - Platforms : Mobile - Titles : Athenian Graffiti/ Errorism - 문의처: sam@thepra.com.au - 웹사이트: www.thepra.com.au
Playscape Games	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : Mobiel - J2ME - Titles : Arcadia - 문의처: louise@playscapedgames.com - 웹사이트: www.playscapedgames.com
Redmoon Interactive	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : Online, NDS, Mobile, PC, and Custom Hardware - Titles : Crocodile Hunter/ Outback Adventure/ Pinball game - 문의처: wayne@redmoon.com.au - 웹사이트: www.redmoon.com.au
Spectrum Wired	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Newcastle (New South Wales) - Platforms : Mobile(J2ME), Flash - Titles : Skidlock Racer/ Final Knight/ Atlantis Escape/ Sledlock Racer/ Space Guy - 문의처: chris@spectrumwired.com - 웹사이트: www.spectrumwired.com
Studio Moshi	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : PS2, Xbox, GC, GBA, NDS, PSP, N-Gage, Mobile, PC - Titles : El Mariachi/ Mong and Oose - 문의처: Andrew@studiomoshi.com - 웹사이트: www.studiomoshi.com, www.el-mariachi.com, www.mongandoose.com
Tantalus Interactive	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : PS2, Xbox, GC, GBA, NDS, PSP, N-Gage, Mobile, Wii - Titles : MX vx ATV : On the Edge/ SpongeBob

	<p>SquarePants : The Yellow Avenger/ Payload/ Jimmy Neutron : Attack of the Twonkies/ Top Gear Rally/ Unreal 2/ Monster Truck Madness/ South Park Rally/ Manx TT Superbike</p> <p>- 문의처: tantalus@tantalus.com.au</p> <p>- 웹사이트: www.tantalus.com.au</p>
Tasman Studios	<p>- 소재지: Sydney</p> <p>- Platforms : Windows PC, J2ME Cellphone</p> <p>- Titles : Cybots/ Hyper-Gate/ Club Soccer/ NRL Team Manager</p> <p>- 문의처: alex@tasman-studios.com</p> <p>- 웹사이트: www.tasman-studios.com</p>
TheyerGFX	<p>- 소재지: Sydney</p> <p>- Platforms : J2ME, Symbian, Flash lite</p> <p>- Titles : Sudoku/ BoxGirl/ Two-Up/ Tigris/ Big Brother's Pig Bucket/ Channel7 Tennis/ Oyota Yaris</p> <p>- 문의처 : luke@tigerspike.com</p> <p>- 웹사이트 : www.tigerspike.com</p>
Torus Games	<p>- 소재지: Melbourne</p> <p>- Platforms : PS2, GBA, Xbox, NDS, PSP, GC, Mobile, PC</p> <p>- Titles : Duke Nukem/ Spiderman/ Doom II/ Fantastic Four/ Classified : The Sentinel Crisis/ Backyard Football/ NASCAR/ Curious George/ Space Invaders/ Ashen</p> <p>- 문의처: info@torus.com.au</p> <p>- 웹사이트: www.torus.com.au</p>
Viva La Mobile	<p>- 소재지: Sydney</p> <p>- Platforms : 3G Real Time Multiplayer Mobile Games</p> <p>- Titles : Badlands/ 3G Multiplayer/ Randy Trickle's Super Truck-off 3G Multi-player/ Cubed 3G Multiplayer/ RedStart-3G Multiplayer Platform</p> <p>- 문의처: 문의처@vivalamobile.com</p> <p>- 웹사이트: www.vivalamobile.com</p>

<p>Wicked Witch Software</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Melbourne - Platforms : PC, PSP, GBA, Mobile, Massively multiplayer - Titles : Commonwealth Games Series (mobile)/ Thq Valu : Coffee House Chaos(PC), NRL 2006/2005(mobile)/ Thq Valu : Ultimate Solitaire 750 (PC)/ Thq Valu : Ultimate Puzzle 1001(PC), MTV : go go pimps (mobile)/ War Monster : Online (mobile mmorpg)/ Aliens : Thanatos Encounter (gameboy)/ Melodie Mars (PC, mobile) - 문의처: danielv@wicked-witch.com.au - 웹사이트: www.wicked-witch.com.au
<p>Wildfire Studios</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 소재지: Brisbane - Platforms : PC, Mac - Titles : Tumblebugs/ Danny Phantom Ghost Frenzy/ Balls of Steel/ Kiss Pinball/ Dirt Track Racing Pinball/ Austin Powers Pinball - 문의처: info@wildfire.com.au - 웹사이트: www.wildfire.com.au

C. 주요 박람회 리스트

- eGames 07
 - 장소 : Melbourne Exhibition Centre
 - 일시 : 2007년 11월 16-18일
 - 웹 : <http://www.egamesexpo.com.au>
 - 문의 : media@cyberactive.com.au

- Australian Game Developers' Conference
 - 담당자 : Pon Chaleune / Event Manager
 - 주소 : Canberra Technology Park, Phillip Avenue, Watson, ACT 2602
 - 전화 : 61-2-6162 5108
 - 팩스 : 61-2-6242 5090

2006 신흥게임시장 조사 보고서

이메일 : agdc@agdc.com.au

웹 : <http://www.agdc.com.au>

2005년 12월 1-3일 Melbourne에서 가장 최근에 개최한 바 있음.

- Oceania Game Developer Forum

장소 : Jumbunna Room, MLC Centre, Level 47, Martin Place, Sydney

일시 : 2007년 1월 31일 개최

KGDI 동향보고서 07-002-1-7

2006 신흥게임시장조사 - 호주

발행인 : 무종식

발행일 : 2007년 3월 30일

발행처 : 한국게임산업개발원

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