

제 5 장 유럽 아케이드 게임 시장 현황

제 1 절 유럽 아케이드 게임 시장의 특징

1. 유럽 아케이드 게임의 분류와 특성

아케이드 게임에 대한 정의가 혼재되어 있는 경우가 많다. 아케이드 게임은 보통 전자장치를 사용한 게임 전용 하드웨어를 가진 게임기를 의미한다. 기존의 금전을 목적으로 하는 갬블링(Gambling)에도 속해 있고, 보통 게임을 즐기는 데 목적을 두는 비디오 게임에도 속해 있어서 개념이 혼동되는 경우가 많은데, 실제로는 갬블링 게임 중에서 전자장치를 사용한 게임 전용 하드웨어가 탑재된 게임기, 즉, Gambling Machine(AWP: Amusement with Prizes)과 흔히 우리가 오락실 게임이라고 부르는 게임을 아케이드 게임의 범주에 넣는다.

Gambling Machine은 카지노 내에 설치된 것과 카지노 밖에 설치된 것으로 나눌 수 있는데, 보통 카지노 안에서 이용되는 경우가 훨씬 판돈과 상금의 액수가 크다. 그리고 카지노의 수가 상대적으로 제한되어 있는 경우가 많고, 규제와 연계되어 보통 통계상 분리해서 잡는다. 이에 따라 본 보고서에서도 Gambling Machine은 카지노 바깥에 설치된 상대적인 적은 판돈과 상금을 주는 AWP를 지칭하며, 다루는 범위 또한 이에 한정한다.

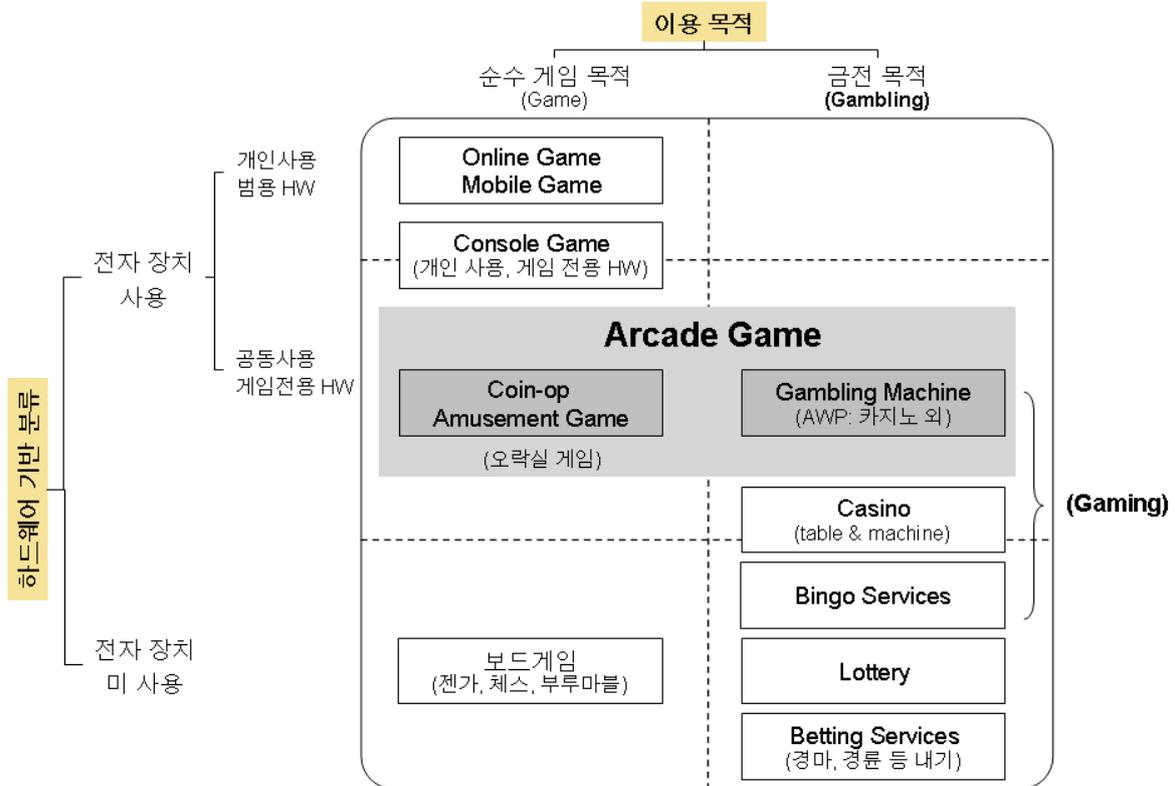
또 아케이드 게임 외에도 사실상의 아케이드 게임기가 존재한다. 예를 들어, 비디오 복권기(VLT: Video Lottery Terminal)의 경우, 복권이지만 실제로는 전자장치와 게임전용 HW라는 기준에서 볼 때 아케이드 게임에 속한다. 그러므로 이 경우에도 기본적으로 Gambling Machine에 통합하여 시장 규모를 산정했다.

그러나 오락실 아케이드 게임(Coin-op Amusement Game)의 경우, 개별 상점 옆에 한 대씩 설치되는 싱글 로케이션(single location) 형태로 운영되는 경우가 많아 독자적인 시장규모 수치 자료가 부재한 상황이다. 또 오락실 게임에 비해 Gambling Machine이 훨씬 현금 회전률이 높으면서도 세금이나 라이선스와 같은 규제가 강하여 이를 알지 못하는 경우 낭패를 볼 수 있다. 자료의 접근성과 게임의 특성을 고려하여 본 보고서에서는 주로 Gambling Machine을 중심으로 다루었으며, 나라별로 오락실 아케이드 게임 통계자료가 있는 경우에는 이를 함께 다루었다.

보통 Game, Gambling, Gaming이라는 용어가 혼재되어 사용되는데, 보통 Gaming의 경우 Gambling의 하위 분류의 하나로서 복권이나 베팅을 제외한 Gambling을 지칭한다. Gambling은 이용자의 스킬보다는 우연과 확률에 따라 하되, 금전을 목적으로 하는 게임들을 통칭한다. 마지막으로 Game은 광의로는 Gambling과 Gaming을 모두 통칭하지만, 협의로는 보통 디지털 게임이라는 명칭에서도 볼 수 있듯이 Game은 보통 전자적 장치를 사용하면서, 게임 자체를 목적으로 하며, 보통 스킬

에 따라 비 금전적 보상을 얻는 게임을 의미한다.

<그림 5-1> 아케이드 게임의 정의와 분류



자료원: 스트라베이스

2. 유럽 아케이드 게임 시장의 구조

가. 유럽 아케이드 게임 시장 규모

2003년 기준 유럽 전체의 Gambling 산업의 시장 규모는 515억 2,651만 유로이며, 이 중에서 AWP를 포함한 Gaming Machines의 시장 규모는 96억 7,516만 유로로 전체 시장의 18.8%를 차지하는 것으로 나타났다. 이 시장 규모에는 사실상 오락실 게임 시장규모는 포함되어 있지 않은 것으로 보아야 한다.

<표 5-1> 유럽 국가별 Gambling 시장 규모(2003)

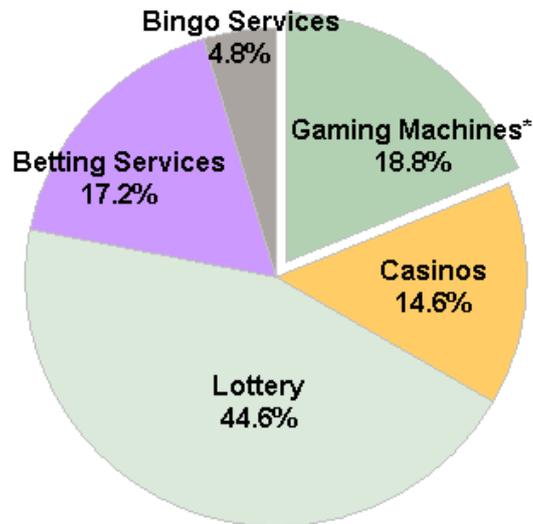
(단위: 천 유로)

구분	Gaming Machines	Casinos	Lottery	Betting Services	Bingo Services	합계
Europe Total	9,675,162 (18.8%)	7,513,908 (14.6%)	22,980,723 (44.6%)	8,866,836 (17.2%)	2,454,887 (4.8%)	51,526,518 (100.0%)
SPAIN	2,550,000	320,912	1,126,400	62,259	827,241	4,886,812
GERMANY	2,335,000	958,673	4,991,217	135,927	n/a	8,420,817
UNITED KINGDOM	1,858,834	950,007	3,389,000	3,525,962	1,248,216	10,972,019
ITALY	990,703	616,744	4,502,000	974,981	110,987	7,195,415
NETHERLANDS	843,000	699,400	783,200	17,900	n/a	2,343,500
FINLAND	571,000	22,000	485,000	157,000	5,874	1,240,874
CZECH REPUBLIC*	346,700	66,300	109,200	34,300	1,900	593,400
IRELAND	242,692	0	264,900	608,914	27,132	1,143,638
HUNGARY	235,851	36,957	278,240	23,529	5,603	580,180
SWEDEN	224,100	124,900	664,200	506,700	63,300	1,583,200
DENMARK	220,824	43,624	428,859	95,973	40,268	829,549
PORTUGAL*	200,666	301,006	801,976	10,647	120,084	1,434,379
BELGIUM	136,767	47,478	485,734	9,327	0	679,306
POLAND	59,300	49,055	305,719	44,553	1,618	460,246
LATVIA*	52,831	7,114	4,159	1,155	1,352	66,611
POLAND	52,703	44,535	295,393	37,691	2,085	432,408
SLOVAKIA*	49,644	95,479	71,000	27	n/a	216,150
SLOVENIA*	33,059	193,227	38,192	n/a	n/a	264,478
LITHUANIA*	492	13,517	24,688	2,028	n/a	40,724
MALTA*	0	23,269	23,884	65,923	845	113,921
AUSTRIA	0	217,951	595,000	80,588	n/a	893,539
LUXEMBOURG*	n/a	77,907	18,676	n/a	n/a	96,584
GREECE	0	88,721	474,000	505,482	0	1,068,203
FRANCE	0	2,546,000	3,085,200	1,972,000	n/a	7,603,200
ESTONIA*	n/a	18,187	6,544	n/a	n/a	24,730
CYPRUS*	0	0	34,060	38,523	n/a	72,584

*주: * 표시한 나라는 본 보고서에 포함되지 않는 국가들임

자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

<그림 5-2> 유럽 Gambling 시장 규모(2003)



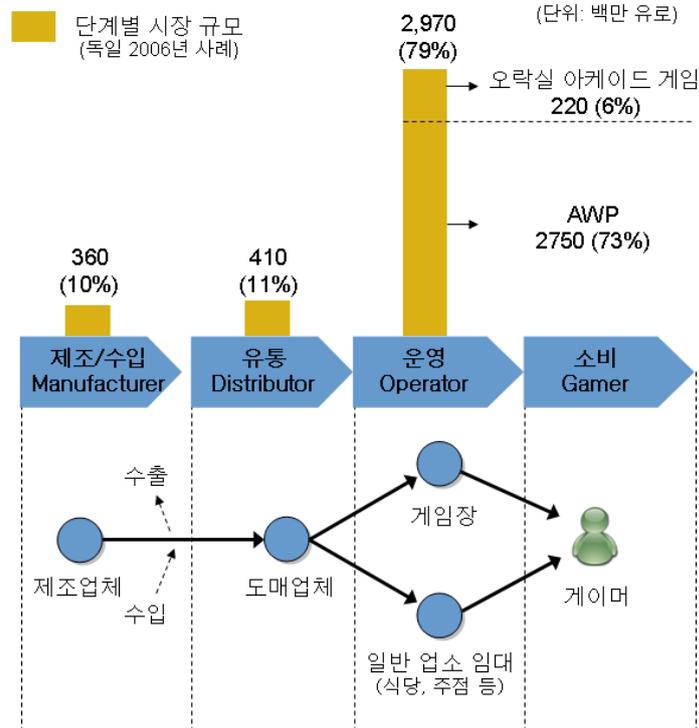
자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

나. 유럽 아케이드 게임 시장 Value Chain 및 매출 구조

아케이드 게임 시장의 가치 사슬을 살펴보자면, 크게 3 단계로 이루어져 있다.

먼저 해당 국가에서 게임기를 제조하거나, 해외에서 수입하는 단계가 있고, 이것을 운영사업자에게 공급하는 유통단계가 있으며, 이를 게임장이나 일반 업소에 싱글 로케이션(1대만 설치하는 것)으로 운영하는 단계가 있다. 2006년 독일 시장을 기준으로 살펴보면, 운영 단계가 전체의 79%를 차지하며 가장 시장규모가 큰 것으로 나타났고, 제조/수입 단계와 유통 단계가 각각 약 10% 정도를 차지하고 있다.

<그림 5-3> 유럽 아케이드 게임 Value Chain 및 시장 규모



*주: 시장 규모에는 수출, 대외 수입을 포함시킴

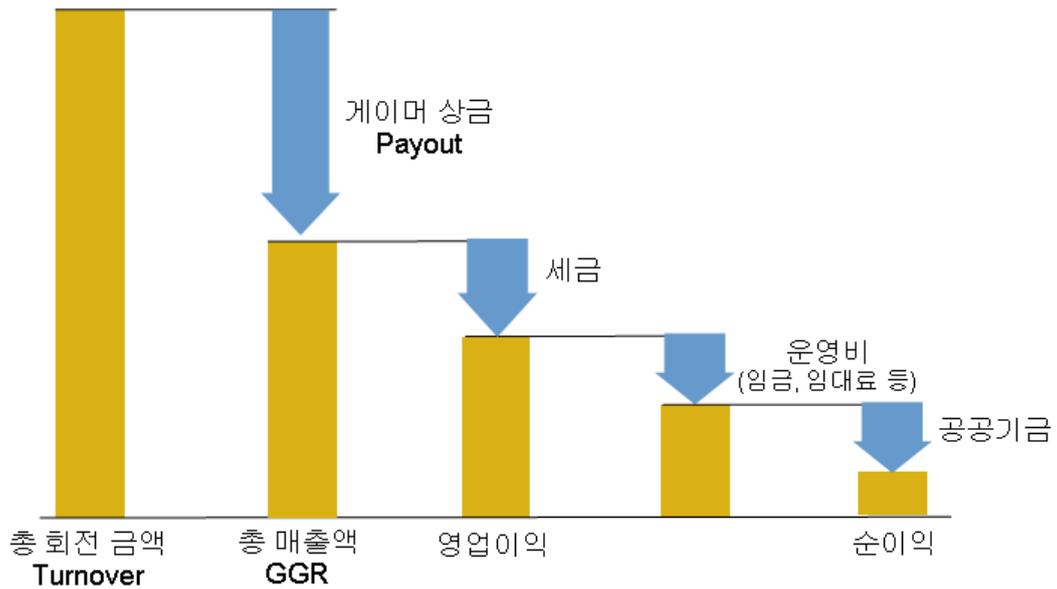
*주: Operators의 경우, VAT, 세금을 포함한 지불된 금액의 총액을 의미함

*주: AWP 시장 규모는 판돈 총합계에서 승률 60%를 고려한 상금을 제외하는 방식으로 계산함.

자료원: PTB; VDAI; EUROMAT Country Report 2006 재인용; 스트라베이스 재구성

아케이드 게임을 운영하는 사업자들의 매출 구조는 다음과 같다. 게임기를 운영하면, 일단 게이머들이 판돈으로 지불한 금액이 들어오고, 이 금액의 총합을 총 회전금액(Turnover)라고 하며, 이 중에서 게이머들에게 상금으로 지불하고(payout) 남은 돈이 총 매출액(GGR)으로서 아케이드 게임 시장 규모 산정시 사용된다. 여기에서 상금으로 지불하는 비율은 나라별로 의무적으로 특정 비율 이상(보통 60% 정도)을 지불하도록 되어 있다. 그리고 총 매출액에서 세금을 제하게 되고, 운영비의 경우 장소를 임대할 경우 임대비, 독립적인 게임장을 운영할 경우 흔히 지출되는 임금 등의 운영비가 지출된다. 마지막으로 나라별로 다르지만 공공기금으로 의무적으로 내야하는 경우가 있다. 그러나 AWP나 오락실 게임의 경우에는 앞의 게이머 상금이나 공공기금이 없는 경우가 있으며, 또는 세금이 아니라 부가세(VAT)만 내는 경우도 있다. 보통 돈이 거래되는 AWP는 세금을 부과하는 경우가 많고, 오락실 게임의 경우에는 일반 서비스로 보아 부가세(VAT)만 내게 하는 경우가 많다. 이처럼 게이머 상금, 세금, 운영비, 공공기금 등을 제하고 남은 금액이 실제로 게임 운영 사업자가 얻게 되는 순이익이라고 할 수 있다.

<그림 5-4> 유럽 아케이드 운영 사업자의 매출 구조



자료원: 스트라베이스

다. 유럽 아케이드 게임 규제 현황

유럽에는 다양한 규제들이 있는데, 카지노 외에 AWP를 아예 금지하거나(오스트리아, 프랑스, 그리스), 허용하되 국내 사업자만 사업할 수 있게 하는 곳도 있으며(오스트리아, 덴마크, 핀란드), 장소당 설치대수를 제한하거나 운영장소를 제한하기도 한다. 또 특정유형의 게임기를 제한하거나 AWP 광고를 금지하는 곳도 있다. 이러한 규제 상황은 해당 시장 진출에 큰 영향을 미치기 때문에 여타 게임과 달리 사전에 철저하게 파악하여 대비할 필요가 있다.

<표 5-2> 유럽의 AWP 규제 현황

국가	AWP 금지	국내 사업자만 허용	특정 유형의 게임기 제한	장소당 설치대수 제한	운영장소 제한	라이선스 의무화	AWP 광고 금지
오스트리아	◎*	○*	○ (현금, 6개 지역)	◎		◎	
프랑스	◎		◎ (중고 게임기)				
그리스	◎				◎		
이탈리아						◎	
폴란드							
스웨덴							
영국			◎ (고액 상금)	◎		◎	
벨기에			◎	◎		◎	
아일랜드						◎	
덴마크		◎		◎		◎	
네덜란드			◎ (미승인 게임)	◎	◎	◎	◎
독일			◎ (미승인 게임)	◎		◎	
헝가리							
핀란드		◎				◎	
스페인		*					
체코							

주1: 오스트리아는 판돈규모 최대 50센트, 상금 규모 최대 20 유로까지는 가벼운 게임으로 취급해 허용하고 있음

주2: 국내사업자 허용규제는 오스트리아 지역에 따라 다름.

주3: 스페인은 1979년 제정된 국내사업자만 허용하는 법률이 있으나 유명무실함

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

유럽의 카지노에서는 수익에 대해 세금을 매기는 데, 그 정도는 갬블링에 대한 국가의 기본적인 정책 기조와 맞닿아 있다. 예를 들어, 핀란드나 스웨덴의 경우 전액 환수하여 이윤 창출의 목적으로는 갬블링을 활용할 수 없게 하고 있다.

<표 5-3> 유럽 카지노에 대한 국가별 최대 세율

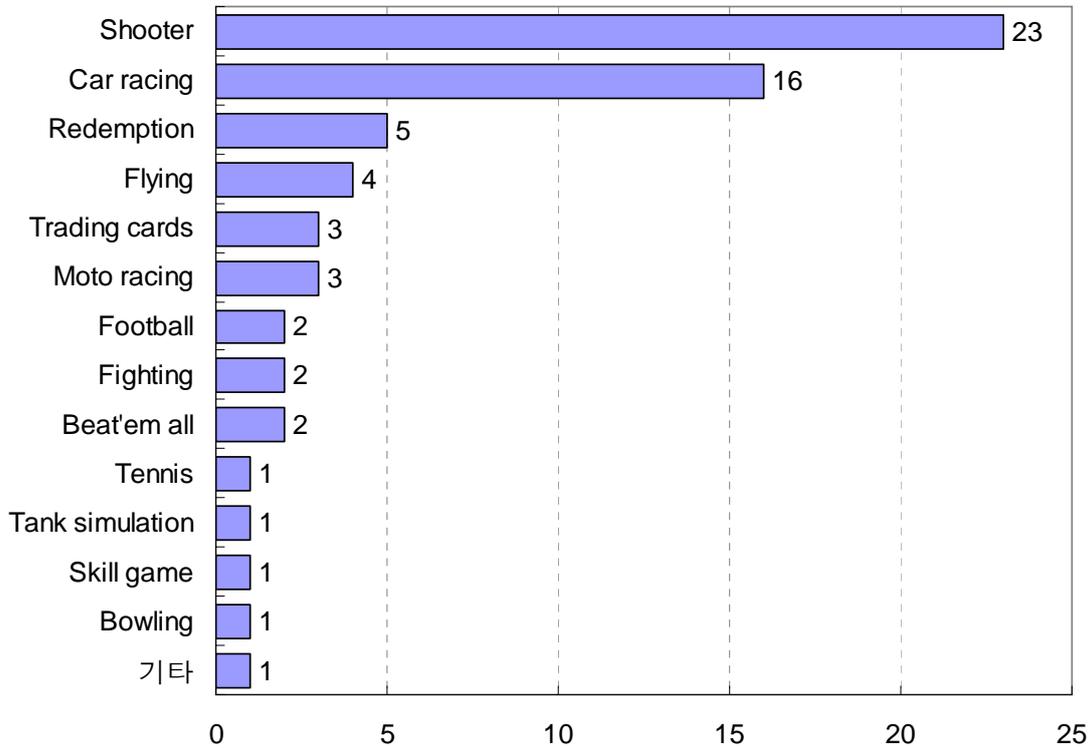
국가	최대 세율
AUSTRIA	80% (테이블 게임), 48%(게임기)
BELGIUM	44%(테이블 게임), 50%(게임기)
CYPRUS	N/A
CZECH Republic	31% (테이블 게임), 20% (게임기)
DENMARK	75%
ESTONIA	60%
FINLAND	전액 국고 환수
FRANCE	80%
GERMANY	92%
GREECE	33%
HUNGARY	34.50%
IRELAND	N/A
ITALY	72%
LATVIA	25%
LITHUANIA	N/A
LUXEMBOURG	N/A
MALTA	40%
NETHERLANDS	33.30%
POLAND	50%
PORTUGAL	50%
SLOVAKIA	27%
SLOVENIA	50%
SPAIN	61%
SWEDEN	전액 국고 환수
UNITED KINGDOM	40%

자료원: European Commission 2006.06

라. 유럽 주요 (오락실용) 아케이드 게임 현황

2008년 3월 4일 기준으로 유럽에서 즐길 수 있는 오락실용 아케이드 게임은 총 65가지로 다음과 같다. 장르별로는 슈팅 게임(Shooting)이 23 가지로 가장 많고, 자동차 경주 게임(Car racing)이 16 가지로 뒤를 잇고 있다.

<그림 5-5> 유럽 아케이드 장르별 게임 보급 수(2008년 3월 기준)



자료원: Arcade Belgium 2008.03; 스트라베이스 재구성

유럽에서는 SEGA, KONAMI, Global VR, ICE, NAMCO, RAW THRILLS와 같은 업체들의 게임이 유통되고 있으며, 가장 SEGA의 게임의 30종으로 가장 많은 비율을 차지하고 있으며, NAMCO가 9종, RAW THRILLS가 8종으로 그 뒤를 따르고 있다.

<표 5-4> 유럽의 아케이드 게임 리스트(2008년 3월 기준)

제조사	게임명
 (30종)	2 Spicy Head-to-head (Shooter)
	After Burner Climax Standard (Flying) -단종되었으나 서비스 중
	After Burner Climax Deluxe (Flying) -단종되었으나 서비스 중
	After Burner Climax Super Deluxe (Flying) -단종되었으나 서비스 중
	Asian Dynamite Naomi conversion kit (Beat'em all)
	Asian Dynamite Naomi Universal (Beat'em all)
	Dinosaur King (Trading cards)
	Extreme Hunting 2 Atomiswave cartridge (Shooter)
	Extreme Hunting 2 Conversion kit (Shooter)
	Extreme Hunting 2 Naomi Universal (Shooter)
	Extreme Hunting 2 Deluxe (Shooter)

	<p>Ghost Squad Evolution Deluxe (Shooter)</p> <p>The House of the Dead 4 Deluxe (Shooter)</p> <p>The House of the Dead 4 Special Super Deluxe (Shooter)</p> <p>Let's Go Jungle! Deluxe (Shooter)</p> <p>Let's Go Jungle! Special Super Deluxe (Shooter) -신규 출시</p> <p>Love and Berry - Dress Up and Dance! (Trading cards)</p> <p>Manic Panic Ghosts Deluxe (Skill game)</p> <p>Mushiking - The King of Beetle (Trading cards)</p> <p>OutRun 2 SP SDX Super Deluxe 2 cars (Car racing)</p> <p>OutRun 2 SP SDX Super Deluxe 4 cars (Car racing)</p> <p>Primeval Hunt Standard (Shooter) -신규 출시</p> <p>Primeval Hunt Deluxe (Shooter) -신규 출시</p> <p>Sea Wolf (Redemption) -신규 출시</p> <p>Sega Race TV Twin (Car racing) -신규 출시</p> <p>Shoot This Win This (Shooter) -신규 출시</p> <p>UFO Stomper (Redemption) Deluxe -신규 출시</p> <p>Virtua Fighter 5 Lindbergh Universal (Fighting) -신규 출시</p> <p>Virtua Striker 4 Naomi Universal (Football) -단종되었으나 서비스 중</p> <p>Virtua Tennis 3 Lindbergh Universal (Tennis)</p>
 <p>(9종)</p>	<p>Battle Forge (Shooter)</p> <p>Family Bowl 2 (Bowling)</p> <p>Mario Kart Arcade GP 2 Standard (Car racing) -단종되었으나 서비스 중</p> <p>Moto GP Deluxe (Moto racing) -신규 출시</p> <p>Panzer Elite Action Deluxe (Tank simulation)</p> <p>Tekken 6 (Fighting) -신규 출시</p> <p>Time Crisis 4 Deluxe twin (Shooter)</p> <p>Wangan Midnight Maximum Tune 3 Twin (Car racing)</p> <p>Wangan Midnight Maximum Tune 3 Super Deluxe (Car racing)</p>
 <p>(8종)</p>	<p>Big Buck Hunter Pro (Shooter)</p> <p>Big Buck Hunter Safari Standard (Shooter) -신규 출시</p> <p>Big Buck Hunter Safari Deluxe (Shooter) -신규 출시</p> <p>The Fast and the Furious Drift Standard (Car racing)</p> <p>The Fast and the Furious Drift Deluxe (Car racing) -신규 출시</p> <p>The Fast and the Furious Drift Super Deluxe 4 players (Car racing) -신규 출시</p> <p>The Fast and the Furious Super Bikes Twin (Moto racing)</p>

	The Fast and the Furious Super Bikes Super Deluxe (Moto racing)
 (7종)	Aliens Extermination Deluxe (Shooter) Blazing Angels – Squadrons of WWII (Flying) –신규 출시 Global Arcade Classics (Misc) –신규 출시 NASCAR Racing Standard (Car racing) –신규 출시 NASCAR Racing Deluxe (Car racing) –신규 출시 Need for Speed Underground Standard (Car racing) Paradise Lost Sit-down (Shooter)
 (4종)	Chicken Coop (Redemption) Deal or No Deal? Compact (Redemption) –신규 출시 Deal or No Deal? Deluxe (Redemption) –신규 출시 Striker Pro (Football)
 (4종)	Cooper's 9 Deluxe (Shooter) Crazy Streets – Thrill Drive Sit-down (Car racing) Lethal Enforcers 3 Twin (Shooter) Silent Hill – The Arcade Deluxe (Shooter) –신규 출시

자료원: Arcade Belgium 2008.03; 스트라베이스 재구성

제 2 절 유럽 주요국별 아케이드 게임 시장 분석

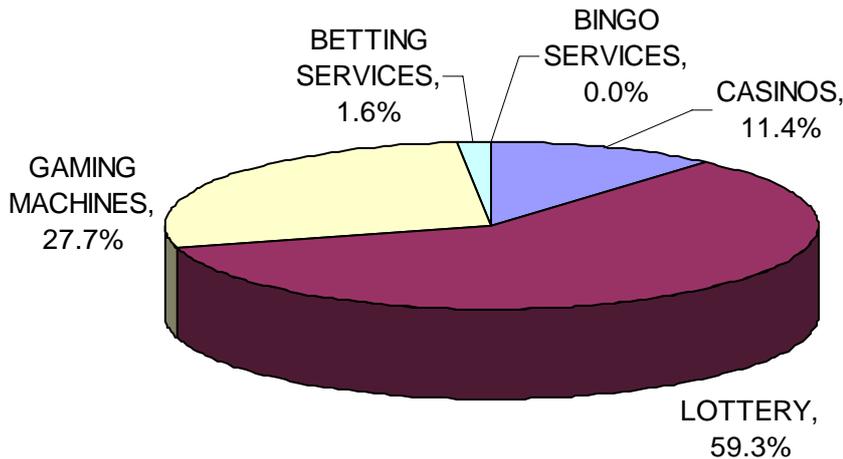
1. 독일 아케이드 게임 시장 분석

가. 독일 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

독일의 2003년 기준 전체 갬블링 시장규모는 84억 2,081만 유로로 이 중에서 게임기는 23억 3,500만 유로로 전체 갬블링 시장의 27.7%를 차지하고 있다.

<그림 5-6> 독일 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-5> 독일 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	958,673 (11.4%)	4,991,217 (59.3%)	2,335,000 (27.7%)	135,927 (1.6%)	n/a (0.0%)	8,420,817
2004년	956,000 (15.7%)	5,114,220 (84.3%)	n/a (0.0%)	n/a (0.0%)	n/a (0.0%)	6,070,220

*주: 표 5-19와 비교해 보면, Gaming Machines는 AWP를 의미한다는 것을 알 수 있다.

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 시장 구조

독일의 게임기 시장은 게임기 제조/수입 시장, 게임기 도매 시장, 게임 운영 시장으로 크게 3가지로 나누어진다. 2006년도 총 시장규모는 운영 사업자들의 우호적인 투자 분위기에도 불구하고, 전년 대비 3.4% 감소한 37억 4,000만 유로에 그쳤다. 게임기 판매, 대여, 임대 등을 통해 수익을 얻는 제조/수입 시장의 규모는 전년대비 16.1% 성장하였고, 도매 시장은 13% 성장하며 호조세를 보였다. 반면 1996년부터 시작된 경기 호조에도 불구하고, 운영 사업의 매출은 지속적으로 감소했다. 이는 연방 세금의 증가, VAT 인상(15%에서 16%로), 오락세율 인상, 일반적인 비용 상승이 매출 감소의 원인으로 지적되고 있다.

2006년은 특히 새로운 규제 법안의 영향을 많이 받은 해인데, AWP 운영 시장이 17% 성장한 반면, 새로운 규제로 금지된 fun game이 포함된 일반 오락게임 및 스포츠 게임 시장은 무려 74%나 축소되었다.

운영 사업에서 투자가 꾸준히 증가하고 있다. 2003년 매출의 18.2%를 투자한 데 이어, 2006년에는 26%로 올랐다. 그러나 이는 1996년 투자율인 30%에 비교하면, 여전히 낮은 수준으로 오락 산업이 경쟁력을 갖추는 데에는 역부족일 것으로 전망된다.

이제 2007년에는 운영사업자들이 새로운 규제법에 적응해 가는 시기로서, 충분한 수의 AWP를 확보한 것으로 보인다. 이로써 침체되어 있던 운영 시장 규모가 다시 올라 10% 대의 두 자리 수 성장률을 보일 것으로 예측된다. 그러나 여전히 기존의 fun game의 수요자들의 이탈을 AWP 게임기의 보충으로 보충할 수 있을지는 불확실한 상황이다.

<표 5-6> 독일 게임기 부문별 시장 규모 (2005-2006)

(단위: 백만 유로)

구분	2003	2004	2005	2006	전년대비 성장률
Industry (manufacturer & import)	280	285	310	360	16.1%
Wholesale	330	335	360	410	13.9%
Operators	3,360	3,200	3,200	2,970	-7.2%
Amusement machines With Prizes (AWP)	2,350	2,330	2,350	2,750	17.0%
Amusement machines Without Prizes & Sport games machines	910	870	850	220	-74.1%
합계	3,870	3,820	3,870	3,740	-3.4%

*주: 시장 규모에는 수출, 대여 수입을 포함시킴

*주: Operators의 경우, VAT, 세금을 포함한 지불된 금액의 총액을 의미함

*주: AWP 시장 규모는 판돈 총합계에서 승률 60%를 고려한 상금을 제외하는 방식으로 계산함.

나. 독일 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

독일의 16개 지방은 각기 세율을 결정할 수 있는 권한을 가지고 있으며, 그 결과 평균 세율이 80%에 달하고, 92%에 달하는 지방도 있어 카지노 등이 거의 이윤을 남기지 못하기도 한다.

2) 세금

독일은 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 게임의 종류에 상관없이 최대 92%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해 높은 것으로서 독일이 게임 산업에 대해 규제 중심의 접근을 취하고 있다는 것을 알 수 있다.

<표 5-7> 독일 2006년 1월 게임 규제 법안의 주요 내용

항목		규제 이전 (~2005.12.31)	새로운 규제 이후 (2006.01.01~)
무료 fun game		무한정 플레이 가능	기존 fun game 사실상 금지 최대 6번까지 무료 플레이 가능한 fun game은 허용
AWP	최대 설치 대수 (음식업소)	2	3
	최대 설치 대수 (게임장)	10	12
	최소 지불율 (%)	60% 67% in prax.	70% 이상 85% 이상 in prax.
	최대 판돈 금액 (유로)	0.20	0.20
	최대 상품 금액 (유로)	2	2
	최소 게임 시간	12초	5초 (1회 판돈이 0.20 유로인 경우)
	최대 게임 시간 (시간)	300	720
	시간당 최대 손실 금액 (유로)	60	80
	시간당 최대 수익 금액 (유로)	600	500
	젯팟 게임		금지
	게임기 중지 의무화		1시간 당 5분씩 게임기 작동 중지
	기록 의무화		판돈, 승률, 지불 내역 기록 의무화
	라이선스 기간	4년	폐지 (단, 2년이 지나면, 게임기 오작동 여부를 전문가로부터 점검받아야 함)

자료원: AMA annual report 2004

3) 규제 내용

독일은 2006년 1월부터 Spielverordnung(Gaming Ordinance)라는 새로운 게임 규제 법안을 발효시켰는데, 그 주요 내용은 아래와 같다. 대부분 AWP에 관한 것으로서, 큰 변화 방향은 AWP를 좀 더 자율화하는 대신, 사행성을 낮추는 방향으로 변화했다.

이를 위해 AWP 게임기 최대 설치 대수를 늘리고, 게임 시간도 늘렸고, 동일 시간에 할 수 있는 게임 횟수도 늘렸다. 다만, 이로 인해 발생할 수 있는 게임 중독을 방지하기 위해서 1시간 마다 AWP를 5분 동안 의무적으로 중지하도록 했고, 잭팟 게임도 금지시켰다.

또 부당한 이익을 방지하기 위해서 판돈, 승률, 지불 내역을 모두 의무적으로 기록에 남기도록 규정했다. 그리고 과거 게임기 노화로 인한 오작동으로 게임기 최대 운영 기간을 4년으로 제한하던 것이, 최근 게임기 실정과 맞지 않아 최대 허용 운영 기간을 폐지하는 대신 라이선스 발급으로부터 2년 후부터는 전문가로부터 게임기 오작동 여부를 점검받도록 했다.

앞의 규정들과 달리 예외적으로 fun game이라는 일종의 무료 게임에 대한 금지 조치를 내리고, 한 번 지불 후 최대 6회까지 무료로 제공하는 경우에 한해 허용하기로 했으나, 이는 사실상 기존 fun game을 금지한 것이다.

2005년 말 기준으로 아케이드 게임장마다 평균 8~9대 정도의 fun games를 운영하고 있는데, 이번 규정으로 인해 모두 사라질 운명에 처했다. 그래서 fun games를 포괄하는 Score games는 2006년에 72.8% 감소하는 극심한 변화를 맞게 된다. 반면 아래 표에서 보듯이 AWP의 경우 완화된 규제 로 인해 2006년에는 2005년에 비해 28.3% 성장했다.

<표 5-8> 독일 게임기 시장 (2005-2006)

(단위: 대)

구분	2005	2006	전년대비 증가율
Amusement machines Without Prizes	12,554	3,715	-70.3%
Pinball machines	189	195	3.7%
Video games	215	225	4.7%
Score games & etc.	12,150	3,295	-72.8%
Amusement machines With Prizes (AWP)	70,300	90,200	28.3%
Sport games machines	1,350	2,190	62.2%
Soccer	305	475	56.8%
Billiards	180	100	-43.5%
Darts	865	1,615	86.2%
합계	84,204	96,105	14.2%

*주: Score games에는 터치 스크린 게임, 주크 박스 등의 오락실 게임이 포함되며, 2005년까지 포함되던 fun game은 2006년 1월부터 새로운 규정의 발표로 수치에 포함되지 않는다.

*주: AWP 대수는 PTB(국립 도량 기관)이 매년 발급하는 신규 라이선스 수를 기준으로 하여, 이 중 평균적으로 5%가 테스트용이라는 가정을 두고, 5%씩 차감한 수치이다.

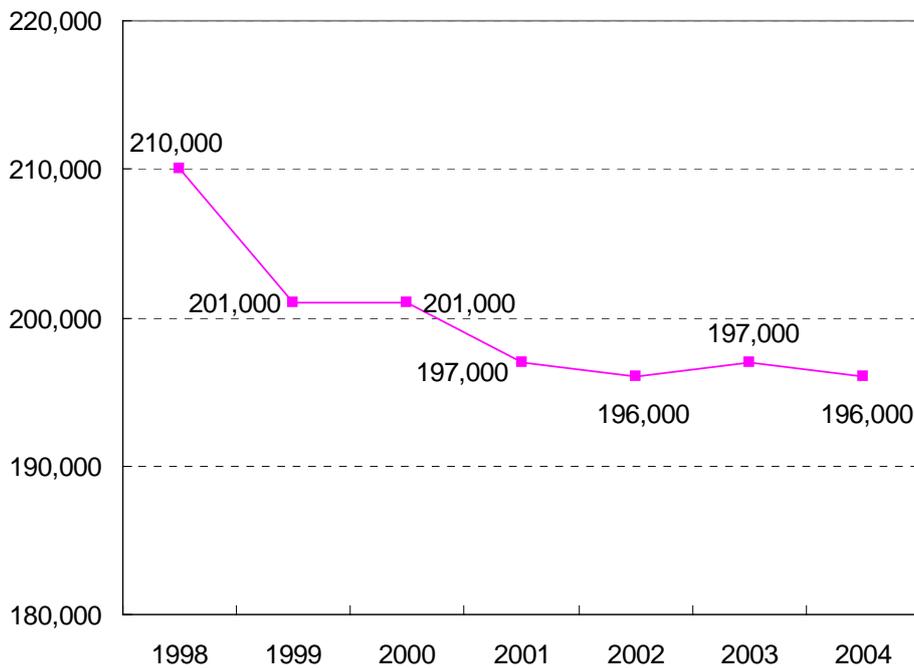
자료원: PTB; VDAI; EUROMAT Country Report 2006 재인용; 스트라베이스 재구성

4) 게임기 보급 현황

독일에는 19만 6,000 대의 게임기가 운영 중이며, 이는 영국, 스페인에 이어 유럽에서 3번째로 큰 규모다. 2004년 기준으로 6만 6,483개의 AWP 게임기용 라이선스가 신규 발급됐다. 2004년에 테스트용을 제외한 실제 영업용으로 팔리거나, 대여된 게임기는 5만 9,000대로, 전년 대비 3.7% 감소했다. 또 2003년의 게임기 매출은 23억 3,500만 유로를 차지하고 있으며, 2000년 이후로 큰 증가 없이 정체된 상태다. 이는 식당, 바 같은 음식업의 매출이 2003년에 3% 하락하면서, 거기에 위치한 게임기 매출에도 영향을 미쳤기 때문이다. 실제로 바, 식당에서 운영되는 비카지노형 게임기의 시장 점유율은 60%로 떨어졌다.

전반적인 매출이 약간 상승했다 하더라도, 부가세 상승, 오락세(Amusement tax) 상승, 인플레이션으로 인한 비용 상승을 막기엔 역부족이다. 이런 상황에서 독일에 슬롯머신 산업계는 다른 국가 수준의 규제로 낮춰줄 것을 연방정부에 꾸준히 로비하고 있는 상황이다.

<그림 5-7> 독일 AWP 게임기 대수(1998-2004)



자료원: AMA annual report 2004; 스트라베이스 재구성

<표 5-9> 독일 게임기 보급 현황 (2001-2006)

(단위: 대)

구분	2001	2002	2003	2004	2005	2006
Amusement machines Without Prizes	147,500	140,000	133,500	128,500	125,500	66,000
Pinball machines	28,500	27,000	25,500	25,500	25,500	25,700
Video games	20,000	18,000	16,000	14,000	13,000	13,300
Score games & etc.	99,000	95,000	92,000	89,000	87,000	27,000
Amusement machines With Prizes (AWP)	197,000	192,000	187,000	184,000	183,000	20,000
Sport games machines	70,000	65,000	60,000	57,000	55,000	55,500
합계	414,500	397,000	380,500	369,500	363,500	321,500

*주: Score games에는 터치 스크린 게임, 주크 박스 등의 오락실 게임이 포함되며, 2005년까지 포함되던 fun game은 2006년 1월부터 새로운 규정의 발표로 수치에 포함되지 않는다.

*주: Sport games machines에는 당구, 다트, 테이블 축구 등이 포함된다.

자료원: VDAI; EUROMAT Country Report 2006 재인용; 스트라베이스 재구성

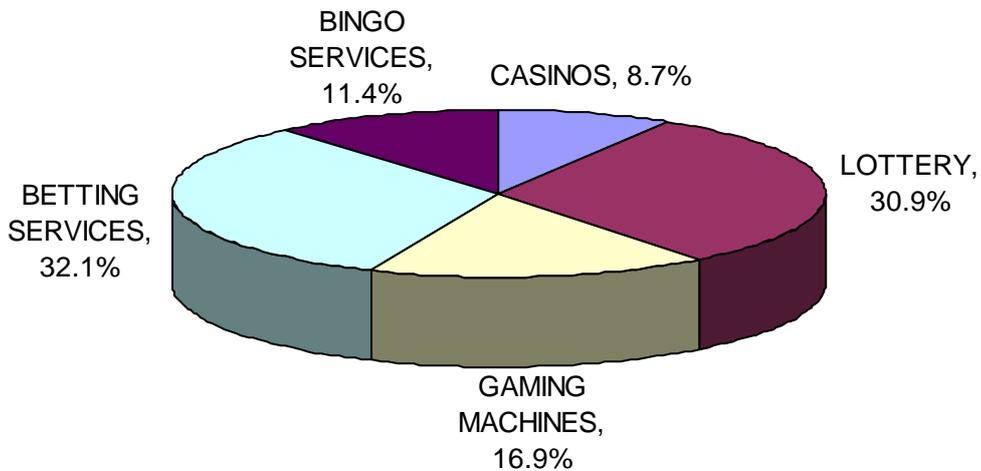
2. 영국 아케이드 게임 시장 분석

가. 영국 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

영국의 2003년 기준 전체 갬블링 시장규모는 109억 7,201만 유로로 이 중에서 게임기는 18억 5,883만 유로로 전체 갬블링 시장의 16.9%를 차지하고 있다.

<그림 5-8> 영국 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-10> 영국 Gambling 산업의 시장 규모(2003)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	950,007 (8.7%)	3,389,000 (30.9%)	1,858,834 (16.9%)	3,525,962 (32.1%)	1,248,216 (11.4%)	10,972,019

자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

나. 영국 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

영국은 2005년에 Gambling Act 2005라는 법률을 제정해 2007년 9월부터 효력을 발휘하도록 하였다. 제정 목적은 크게 3가지로 1) 갬블링이 범죄나 일탈의 통로가 되거나, 연관되거나, 지원하는 수단이 되지 않도록 예방하는 것과, 2) 갬블링이 공정하고 투명한 방식으로 이루어지도록 하는 것과, 3) 아이들과 여타 취약한 이들이 갬블링으로부터 이용당하거나 해를 입지 않도록 보호하는 것이 있다.

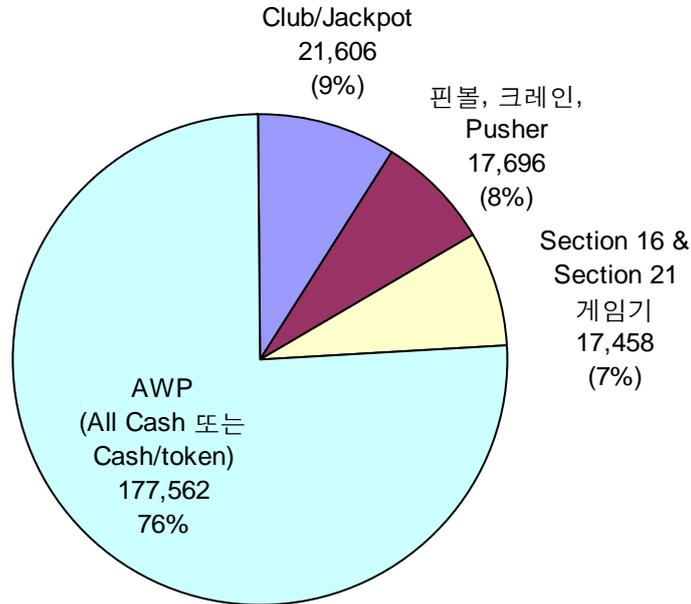
이 중 논란이 되었던 것은 초대형 카지노 설립에 관한 문제였는데, 이는 1개만 허용하기로 함으로써 일단락되었다. 또한 최초로 인터넷 갬블링에 대한 규제를 구체적으로 언급한 점도 의의가 있다고 하겠다.

2004년에 열렸던 3년마다 열리는 게임기의 판돈 및 상금에 관한 규제 검토 회의에서 아무런 인상 여지가 없자, BACTA는 활발한 정치 활동을 통해서 문화미디어체육부(DCMS, Department for Culture, Media and Sport)가 판돈과 상금을 올려주도록 요구했다. 이는 실제로 2006년 10월 26일 승인되었고, 이로 인해 과거 급격히 침체되고 있던 게임기 제조업과 운영업의 중요한 활로를 제공해주었다.

2) 게임기 종류별 현황

오락 및 게임기 관련 영국 무역협회인 BACTA에 따르면, 2003년 기준 영국에는 25만 대의 게임기가 있는 것으로 알려졌다. 이 중 AWP를 포함한 All cash 게임기가 전체의 76%를 차지하고 있다.

<그림 5-9> 영국 게임기 종류별 현황 (2006)



자료원: EUROMAT Country Report 2006: 스트라베이스 재구성

3) 유통 현황

또 유통 채널별로 유통되는 게임기가 다르고, 같은 게임기라고 할지라도 최대 상금 액수가 유통 채널별로 다르다. 예를 들어, Club/Jackpot의 경우 카지노와 Membership Club에 같이 유통되고 있지만, 최대 상금 한도는 카지노가 1,450 유로까지인 반면, Membership Club의 경우 최대 362 유로까지 허용된다.

<표 5-11> 영국 게임기 유통 채널별 최대 상금 한도

유통 채널	게임기	최대 상금 한도
Casinos	Club/Jackpot	최대 1,450 유로
Bingo Halls	AWPs	최대 725 유로
Membership Club	Club/Jackpot	최대 362 유로
주점, 게임센터, 베팅 게임장	AWP 포함한 All cash 게임기	7.25~21.75 유로

자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

<표 5-12> 영국 게임기 유통 채널별 게임기 대수

유통 채널	게임기 대수
가족 게임장(Family Entertainment Centres)	79,490 (31%)
주점(Pubs)	71,410 (28%)
성인 게임장(Adult Gaming Centres)	32,640 (13%)
빙고홀(Bingo Halls)	22,156 (9%)
클럽(Clubs)	16,802 (6%)
베팅 게임장(Licensed Betting Offices)	4,300 (2%)
기타(Other Locations)	3,350 (1%)
카지노(Casinos)	2,804 (1%)
고속도로(Motorway)	1,370 (1%)
베팅 게임장(FOBT 포함)(Licensed Betting Offices (Inclu FOBT's))*	24,508 (9%)
합계(Total)	234,322
합계(FOBT 포함)	258,830

주: FOBT를 포함한 수치임

자료원: EUROMAT Country Report 2006

4) 세금

경기가 악화되면서, BACTA는 2007년 3월 21일 예산안 확정에 앞서 Category C의 세금을 올리 지 말 것과 범위를 확장해 줄 것을 요구했다. 결과적으로 2007 예산안에는 게임기 라이선스 세금 (AMLD)이 동결되었고, Category C에 관한 새로운 판돈과 상금 수준을 규정해, BACTA의 요구안은 다 수용되었다.

<표 5-13> 영국의 게임기 유형별 세금

(단위: 파운드)

항목		A	B1	B2	B3	B4	C
게임기 구분	1회 당 최대 판돈	기타	2	100	1	1	0.5
	1회 당 최대 상금		4,000	500	500	250	35
개월별 세금	1	435	220	170	170	155	65
	2	875	435	345	345	310	130
	3	1,310	655	515	515	465	195
	4	1,750	875	690	690	625	255
	5	2,185	1,095	860	860	780	320
	6	2,625	1,310	1,030	1,030	935	385
	7	3,060	1,530	1,205	1,205	1,090	450
	8	3,500	1,750	1,375	1,375	1,245	515
	9	3,935	1,970	1,545	1,545	1,400	580
	10	4,375	2,185	1,720	1,720	1,555	645
	11	4,810	2,405	1,890	1,890	1,715	705
	12	5,000	2,500	1,965	1,965	1,780	735

영국에서는 게임기 별 수입(GGY) 또는 임대비에 대해 17.5%의 부가세(VAT)를 부과한다. 또 AMLD(Amusement Machine License Duty)로 알려진 Excise Duty의 경우 상금이 있는 게임기에 한하여 일정액 부과된다. 다음은 AMLD 내역이다.

- 상금이 없는 게임기: 363.60 유로
- Small size 게임기 (상금이 11.60 유로 이하인 경우): 964.50 유로
- Medium size 게임기 (상금이 36.30 유로 이하인 경우): 1,037 유로
- Jackpot 유형 게임기 (게임당 판돈 0.145 유로 이하): 2,052 유로
- Jackpot 유형 게임기 (게임당 판돈 0.145 유로 이하): 2,778 유로

새로운 법안이 발효되면서, 영국에서는 갬블링 게임기의 광범위한 확산을 방지하고, 특정 장소에서만 사용하도록 하는 규제가 생겼다. 예를 들어 고정수익률베팅단말기(FOBT, Fixed Odds Betting Terminals)를 운영하는 베팅 게임장에서는 최대 725.50 유로의 상금을 허용하는 Jackpot 게임기를 운영할 수 있지만, 사설 클럽에서는 운영할 수 없도록 하고 있다. 또 각 지역에서 게임 위원회의 심의 하에 게임기 설치 대수를 제한하고 있다.

이런 규제에 대응하여 더 낮은 수익률을 제공하는 FOBT가 점점 인기를 얻기 시작하고, 현재 이에 대한 적절한 규제 기준은 없는 상태다. 그래서 시간당 최대 게임 횟수가 규제되지 않고, 심지어는 청소년들이나 어린이들이 해당 게임들을 이용할 수도 있어 규제와 우려가 큰 편이다.

<표 5-14> 영국의 AWP/All cash 규제 현황

최대 판돈	최대 상금	최소 지불율	시간당 최대 게임횟수	시간당 최대 손실 금액
0.30 파운드	40 파운드	70%	n/a	n/a

자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

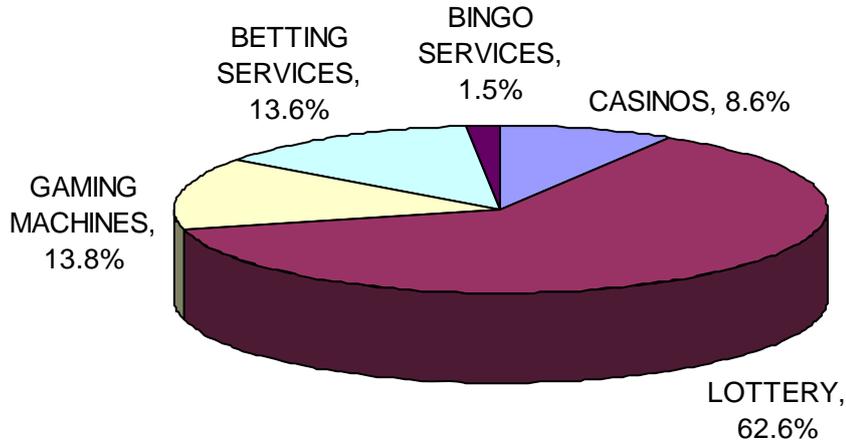
3. 이탈리아 아케이드 게임 시장 분석

가. 이탈리아 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

이탈리아의 2003년 기준 전체 갬블링 시장규모는 62억 471만 유로로 이 중에서 게임기는 13.8%를 차지하고 있다.

<그림 5-10> 이탈리아 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-15> 이탈리아 Gambling 산업의 시장 규모(2003)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	616,744 (8.6%)	4,502,000 (62.6%)	990,703 (13.8%)	974,981 (13.6%)	110,987 (1.5%)	6,204,712

*주: 위 자료는 GGR 기준이며, European Commission 자료에서는 Gaming Machine을 밝히지 않고 있지만, Turnover 기준으로 베팅 시장과의 비율로 추정해서 산출했다.

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-16> 이탈리아 Gambling 산업의 시장 규모(2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	n/a	14,119,000	4,726,000	4,651,000	1,542,000	25,038,000

*주: 위 수치는 Turnover 기준이며, Turnover란 게임을 통해서 발생한 총회전금액을 말하며, 여기에서 게이머들에게 지급된 돈을 빼면, GGR(Gross Gamings Revenue)이 나온다.

*주: Gaming Machines에는 AWP뿐만 아니라 상금이 없는 오락실 게임을 포함한 수치다.

자료원: European Commission 인용 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 업체 및 종업원 현황

이탈리아의 주요 사업자는 크게 Lottomatica, Sisal, Snai가 있다. Lottomatica는 복권 사업에 대한

독점권을 가지고 있으며, AWP도 운영하고, 스포츠 베팅을 포함한 다양한 베팅게임 운영자들과 제휴하고 있다. Sisal도 Superenalotto라는 복권 사업과 AWP 운영사업, 베팅 운영자와 제휴를 하고 있다. 마지막으로 Sinai Group은 비독점 베팅, AWP 사업을 하고 있다.

<표 5-17> 이탈리아 갬블링 사업체 현황

구분	업체수
복권	2 (Lottomatica, Sisal)
경마, 스포츠 베팅	n/a (Lottomatica, Sisal 포함)
빙고 운영사업자	334
AWP 운영사업자	10 (Lottomatica, Sisal, Snai 포함)

자료원: European Commission 인용 2006.06; 스트라베이스 재구성

3) 시장 점유율 및 전망

총 회전금액(Turnover)을 기준으로 2004년 이탈리아 갬블링 산업은 2003년에 비해 34.4% 성장했는데, 이는 주로 복권 사업의 성장으로 인한 것이다.

시장 점유율을 기준으로 하면, Lottomatica가 50%, Sisal이 10~15%를 차지하고 있다. 그러나 2006-2010년에는 AWP 시장의 성장으로 인해 복권 사업에 주력하고 있는 Lottomatica의 시장점유율이 40%대로 떨어질 것으로 보인다. 반면 베팅 사업에 주력하고 있는 Sisal의 경우 베팅 시장이 정체될 것임에도 불구하고 현재 시장 점유율을 안정적으로 유지할 것으로 전망된다.

4) 유통망

각 사업자들은 담배판매점, 식당, 신문배급소 등의 유통 경로를 확보하고 있는데, 모두 4만 5,000여 곳(중복 제외)이다.

<표 5-18> 이탈리아 게임 유통 현황(2005)

구분	유통 지점 수	비고	
주요 업체 기준	Lottomatica	30,000	
	Sisal	20,000	
	Snai Group	900	
게임 기준 구분	경마/스포츠 베팅	1,600	
	빙고	304	전용홀
	게임기	AWP 오락실 게임	65,000 240,000
유통 기준 구분	상설 게임장(All-year arcade)	600	
	비상설 게임장(Seasonal arcade)	550	
	일반 상점	담배판매점	1,500
		커피 판매점	84,000
		클럽	10,000
		주점	3,000
	볼링/멀티플렉스영화관 등	390	

자료원: European Commission 인용 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-19> 이탈리아 AWP 사업자 및 종사자 현황

구분	세부 항목	현황
AWP 사업자 현황	AWP 제조/유통 사업자 수 (매출 250만 유로 이하)	40
	AWP 제조/유통 사업자 수 (매출 250만 유로 이상)	250
	운영 사업자 수	6,000
AWP 종사자 현황	제조/유통 종사자 (간접)	2,000
	운영자(shop owner) 수	21,000

자료원: European Commission 인용 2006.06; 스트라베이스 재구성

나. 이탈리아 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

2002년에 이탈리아 의회는 AWP를 처음으로 승인했고, 이로써 이탈리아의 AWP 총 대수는 2004년에는 130,000대, 2005년에는 172,000대에 이르며, 향후 연간 3%의 성장률을 보일 것으로 전망된다. 한편, 상품이 없는 오락실용 게임(크레인, 비디오 게임, 핀볼, 터치스크린 게임 등)의 경우 2004년 238,500대에서 2005년 176,000대로 줄어들었다.

2) 규제기관

현재 이탈리아에서 게임기, 베팅, 복권, 빙고를 규제하는 기관은 재정경제부 산하의 AAMS(독립 행정기관)이며, 카지노, 지역 복권 업체, 5만 1,645 유로 이하로 제한되는 빙고 게임에 관한 규제는 지방 자치정부에서 규제한다.

3) 세금

이탈리아는 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 게임의 종류에 상관없이 최대 72%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해 높은 것으로서 이탈리아가 게임 산업에 대해 규제 중심의 접근을 취하고 있다는 것을 알 수 있다. 오락실 게임을 제외하면, 나머지 AWP를 포함한 갬블링 게임 운영에는 부가세(VAT)가 붙지 않는다.

<표 5-20> 이탈리아 gambling 부분별 세금 현황 (2004)

게임 구분	하위 구분	세율 (회전금액 기준)	세율 (지불 금액 기준)	세금 총액 (백만 유로)
복권	Lotto	42.08%		6,091
	Superenalotto	53.17%		
	Tris	9.00%	21.8%	
	Totip	28.63%	10.3%	
	Concorsi Pronostici	33.84%		
	Traditional lotteries	35.58%		
베팅	Instant lotteries	37.58%		222
	Horse racing betting (totalisator)	4.51%	12.6%	
	Non-horse racing betting	10.00%		
베팅	Non-horse racing totalisator betting	20.00%		167
	Bingo	20.00%		
게임기	Machines with money prize (AWP)	8.00%		722
	Machines without money prize	13.50%		
합계				7,510

*주: Lotto의 경우 2005년 수치임

*주: 복권의 Concorsi Pronostici의 경우, 2005년부터 폐지돼 3~6%의 세율을 적용함

*주: Machines without money prize는 유일하게 VAT를 부과함

자료원: European Commission 인용 2006.06; 스트라베이스 재구성

4) 인기 게임

이탈리아의 아케이드 게임장과 상점에 설치된 인기 게임기의 현황은 아래와 같다.

<표 5-21> 이탈리아 인기 아케이드 게임 현황 (2005)

게임 구분	보급 대수
Apparecchi a premio tipologia 7/a Gru e pesche (슬롯머신)	32,000
Apparecchi comma 6 "New Slot" (슬롯머신)	172,000
Apparecchi videogiochi - touch screen- simulatori tipologia 7/c	140,000
Pinballs	4,000
Mechanicals (football tables, kiddie rides)	30,000
Juke-boxes	3,400
Pools	10,000

자료원: VDAI; EUROMAT Country Report 2005 재인용; 스트라베이스 재구성

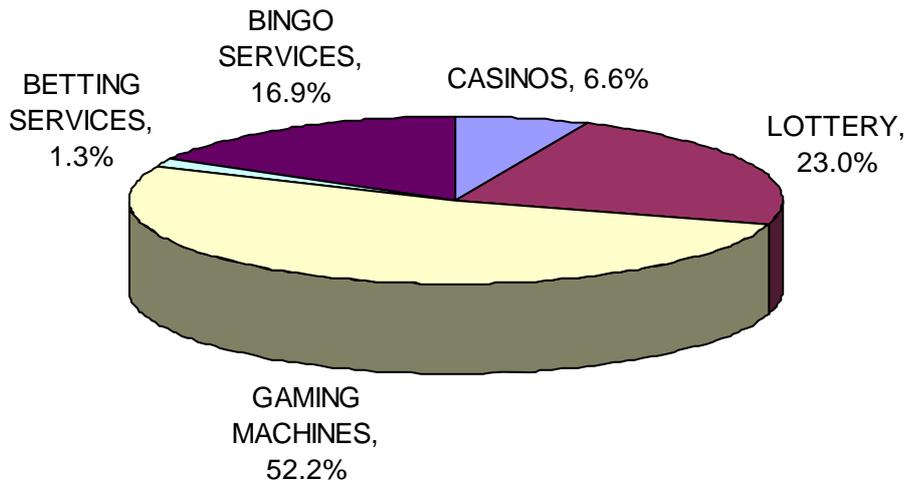
4. 스페인 아케이드 게임 시장 분석

가. 스페인 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

스페인의 2003년 기준 전체 gambling 시장규모는 48억 8,581만 유로로, 이 중에서 게임기는 25억 5,000만 유로로 전체 gambling 시장의 52.2%를 차지하고 있다. 스페인의 gambling 산업은 스포츠 베팅 관련 지원법이 부족하고 국립 경마 산업으로부터 지원을 받지 못하는 베팅을 제외하고는, 상당한 저변을 확보하고 있어 대부분의 gambling 산업이 발달해 있다.

<그림 5-11> 스페인 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 스페인2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-22> 스페인 Gambling 산업의 시장 규모(2003)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	320,912 (6.6%)	1,126,400 (23.0%)	2,550,000 (52.2%)	62,259 (1.3%)	827,241 (16.9%)	4,886,812

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

나. 스페인 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

스페인은 gambling 규제에 관한 오랜 역사가 있어, 이로 인한 문제를 다루는 데 있어서도 제도가 잘 갖춰진 편이다. gambling으로 인한 문제(주로 중독)를 예방하기 위한 수많은 기관들과 전문가들이 있으며, 일반 병원의 정신과에는 일반적으로 이를 다루는 의사가 상주할 정도이다.

또 불법적인 갬블링 운영을 단속함에도 불구하고, 항상 있어왔는데, Austria 한 지역만 해도, 60여기 불법 게임장이 있으며, 이로부터 발생하는 매출(총 회전 금액)이 1,800만 유로에 이를 것으로 예상된다. Canary 섬에서도 행정감독 소홀로 불법으로 운영되는 8~90여개 빙고장이 있으며, 이로부터 발생하는 매출은 350만 유로에 이르는 것으로 나타났다.

(Type B의 규제)

2007년 새롭게 발효된 규제 내용은 다음과 같다.

- 게이머가 투입한 판돈의 최소 70% 이상은 상금지급
- 게임 당 판돈은 최대 0.20 X 3
- 상금은 판돈의 400배까지만 허용
- 30분 당 최대 360회 허용
- 잔돈 반환 불가
- 게임기 제작자에게 기술적 지원 허용

2) 세금

스페인인 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 테이블이나 전자 게임기(게임기, 비디오 복권기, AWP를 포함)에 관계없이 최대 61%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해서 높은 것으로서 스페인이 게임 산업에 대해 규제 중심의 접근을 취하고 있다는 것을 알 수 있다.

다음은 Type B(AWP)의 지역별 세율로서 2008년 기준으로 매년 최저 2,845 유로에서 최대 3,832 유로까지 세금을 내야 한다.

<표 5-23> 스페인 Type B(AWP)의 지역별 세율(2006-2008)

지역		2006	2007	2008
지역별	ANDALUCIA	3,272.67	3,272.67	3,272.67
	ARAGON	3,650.00	3,650.00	3,650.00
	ASTURIAS	3,524.00	3,600.00	3,600.00
	BALEARES	3,467.00	3,467.00	3,467.00
	CANARIAS	3,402.29	3,402.29	3,402.29
	CANTABRIA	3,600.00	3,600.00	3,600.00
	CASTILLA-LA	3,700.00	3,700.00	3,700.00
	CASTILLA-LEON	3,600.00	3,600.00	3,600.00
	CATALUÑA	3,656.00	3,656.00	3,656.00
	GALICIA	3,516.00	3,588.00	3,660.00
	EXTREMADURA	3,269.00	3,335.00	3,402.00
	LA RIOJA	3,640.00	3,640.00	3,736.00

	MADRID	3,600.00	3,600.00	3,600.00
	MURCIA	3,552.00	3,620.00	3,620.00
	NAVARRA	2,845.80	2,845.80	2,845.80
	PAIS VASCO	3,080.00	3,080.00	3,080.00
	VALENCIA	3,832.86	3,832.86	3,832.86
	CEUTA	2,845.80	2,845.80	2,845.80
	MELILLA	2,845.80	2,845.80	2,845.80
	중앙 정부(ESTADO)	2,845.80	2,845.80	2,845.80

자료원: EUROMAT Country Report 2007; 스트라베이스 재구성

3) 게임기 종류

스페인의 게임기는 크게 3 종류가 있다. 카지노에서만 허용되는 Type C의 슬롯머신이 있고, 소위 AWP로 불리며, 빙고장, 아케이드 게임장, 바, 호텔 등에 설치할 수 있는 Type B가 있으며, Type B와 같이 여러 장소에 설치할 수 있고, 상금이 없고 게임 자체만을 목적으로 하는 오락실 게임이라고 할 수 있는 Type A가 있다.

Type A(오락실 게임)는 2006년에 전년대비 2,299대가 증가했고, 게임기 한 대당 평균 수익은 1,000~2,000 유로인 것으로 알려졌다.

Type B(AWP)는 2006년에 전년대비 11,881대가 감소했고, 게임기 한 대당 평균 수익도 전년 대비해서 전년대비 0.5% 감소한 10,647 유로인 것으로 알려졌다.

Type C(카지노 슬롯머신)는 2006년에 전년대비 1,843대가 증가했고, 게임기 한 대당 평균 수익도 16% 상승했다.

<표 5-24> 스페인 아케이드 게임의 분류와 현황(2006)

구분	허용 장소	게임기 대수 증감 현황 (2005년 대비)	게임기 당 매출 (유로)
Type A (오락실 게임)	빙고장, 아케이드 게임장, 바, 호텔 등	+2,299대	1,000~2,000
Type B (AWP)	빙고장, 아케이드 게임장, 바, 호텔 등	-11,881대	10,647 (0.5% 감소)
Type C (카지노 슬롯머신)	카지노에서만 허용	+1,843대 (2004년엔 1,712대임)	16% 상승

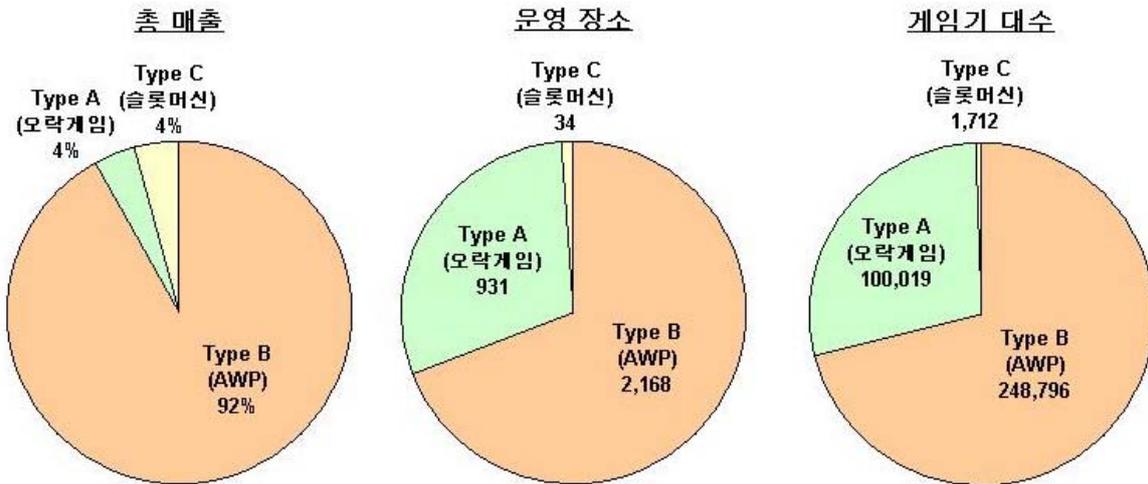
자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

4) 게임기 유형별 현황

스페인 아케이드 게임의 유형별로 비교해 보면, 총 매출(GGR) 기준으로 Type B(AWP)가 25억 유로로 가장 큰 규모를 이루고 있고, 다음으로 Type A와 Type C가 각각 1,100억 유로 가량의 규모로 4% 씩을 차지하고 있다. 또 운영 장소 수로는 AWP를 운영하는 곳이 2,168곳, Type A를 운

영하는 곳이 931 곳이며, Type C는 카지노 안에서만 운영할 수 있으므로, 그 수가 34곳으로 제한된다. 게임기 대수로는 AWP가 24만 8,796대로 가장 많았으며, Type A가 10만 19대로 그 뒤를 따랐다. Type C의 경우 1,712대로 가장 작았다.

<그림 5-12> 스페인 아케이드 게임 유형별 시장 현황 비교



주: 총 매출 비중에서, Type A는 2006년, Type B와 Type C는 2004년, 운영 장소 자료는 Type A와 B가 2007년, Type C가 2005년, 게임기 대수는 Type A,B가 2007년, Type C가 2004년 자료임.

주: 각 자료의 연도가 달라 엄밀히는 비교할 수 없으나, 대략적인 유형별 시장 규모 비교를 위한 자료이므로, 이러한 오차를 감수하고 작성함.

자료원: European Commission 2006.06; EUROMAT Country Report 2006; 스트라베이스 재구성

<표 5-25> 스페인 아케이드 게임 유형별 현황(2002-2007)

유형	년도	총 회전금액(Turnover) (백만 유로)	총 매출 (GGR) (백만 유로)	운영 장소 (곳)	게임기 대수 (대)
Type A (오락실 게임)	2007	n/a	n/a	931	100,019
	2006	n/a	115	1,079	115,159
	2005	n/a	n/a	1,109	119,031
	2004	n/a	n/a	n/a	n/a
	2003	n/a	n/a	n/a	n/a
	2002	n/a	n/a	n/a	n/a
Type B (AWP)	2007	10,939	n/a	2,168	248,796
	2006	10,729	n/a	1,987	245,966
	2005	10,076	n/a	1,903	243,206
	2004	n/a	2,576	n/a	n/a
	2003	10,292	2,550	n/a	241,907
	2002	10,367	2,592	1,795	245,076
Type C	2007	n/a	n/a	n/a	n/a

(카지노 슬롯머신)	2006	n/a	n/a	n/a	n/a
	2005	2,067	n/a	34	n/a
	2004	n/a	113	n/a	1,712
	2003	n/a	98	n/a	n/a
	2002	1,914	93	32	1,905

주: Type A의 운영장소는 오락실 수(total number of amusement arcades)를 의미하며, Type B의 운영장소는 아케이드
 게임장 수(total number of gaming arcades)를 의미하며, Type C의 운영장소는 카지노장을 의미한다.

주: 2005년 Type A(오락실 게임)의 총 매출(GGR)은 게임기 대수 * 게임기당 매출(1,000)을 곱해 추정된 수치이다.

자료원: GBGC 2004; European Commission 2006.06; EUROMAT Country Report 2006; 스트라베이스 재구성

5) 지역별 현황

지역별로 각 게임의 현황은 다음과 같다. 게임 유형에 관계없이 게임 산업이 발달한 곳은 ANDALUCIA 지방이며, ARAGON은 Type B(AWP)가 발달했으며, CASTILLA-LEON은 Type A (오락실 게임), CATALUNA는 Type C(카지노 슬롯게임), GALICIA는 Type B, MADRID는 Type C, VALENCIA는 Type A가 발달한 것으로 나타났다.

<그림 5-13> 스페인의 주요 아케이드 게임 유형별 발달 지역(2005)



자료원: 스트라베이스, 2008

<표 5-26> 스페인 게임 유형별 게임기 대수와 총 회전금액(2006)

항목 지역	type A (오락실 게임)	type B (AWP)		type C (카지노 슬롯 게임)	
	게임기 수	게임기 수	총 회전 금액 (백만 유로)	게임기 수 (2002)	총 회전 금액 (백만 유로)
ANDALUCIA	26,629	36,809	144,208	1,442	304.52
ARAGON	3,453	8,437	35,642	356	49.56
ASTURIAS	3,018	6,664	330	330	n/a
BALEARES	8,086	7,419	20,418	204	64.29
CANARIAS	7,104	10,879	494	494	157.94
CANTABRIA	1,859	3,777	142	142	52.55
CASTILLA-LA	6,653	9,279	391	391	n/a
CASTILLA-LEON	10,467	16,757	724	724	50.7
CATALUÑA	8,089	38,714	1,649	1,649	535.74
GALICIA	5,990	12,185	38,994	390	45.1
EXTREMADURA	6,150	5,312	229	229	
LA RIOJA	1,864	1,892	81	81	n/a
MADRID	6,183	30,138	1,286	1,286	423.38
MURCIA	3,061	2,186	112	112	n/a
NAVARRA	1,024	9,907	420	420	70.37
PAIS VASCO	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
VALENCIA	27,356	35,796	1,262	1,262	224.93
CEUTA	4	206	7	7	3.97
MELILLA	42	334	14	14	5.21
BASQUE REGION	8,837	12,753	543	n/a	79.19
총 합계	135,869	249,444	246,964	9,533	2,067.45

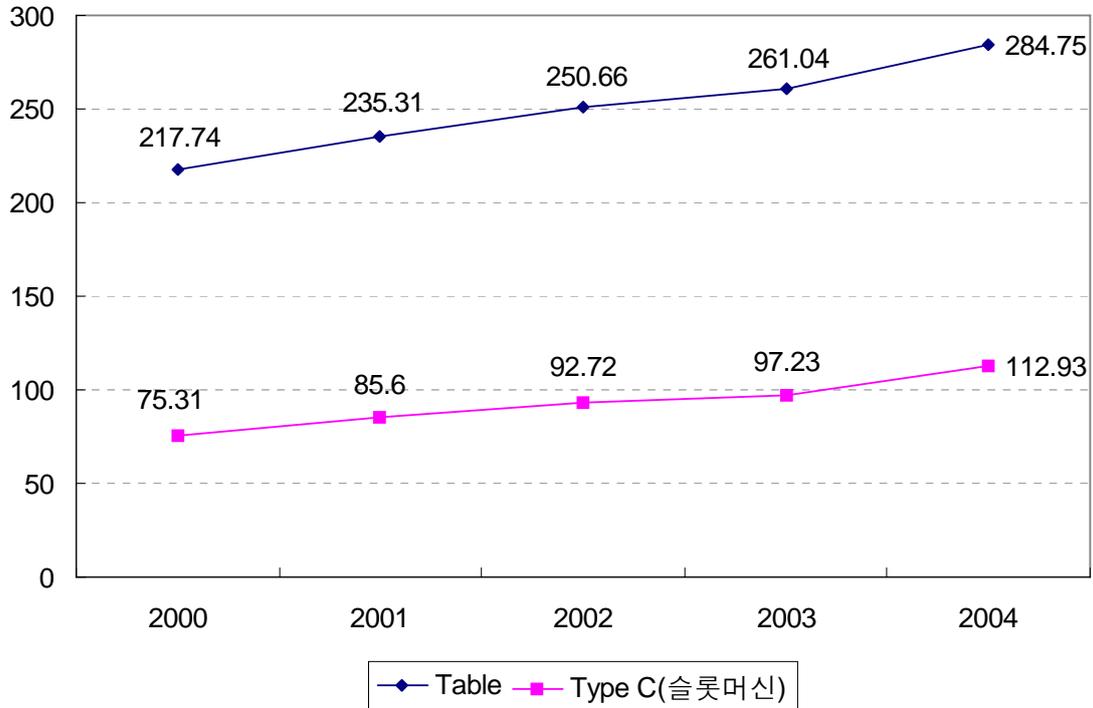
주: PAIS VASCO 지역 자료가 없어, 총 합계 수치가 다른 자료와 일부 차이가 있을 수 있음.

자료원: Spanish Official Gaming Inform 2005; 2006-2007 Global Gaming Amusement Encyclopedia 재인용: 스트라베이스 재구성

카지노에서 운영되는 Type C의 슬롯머신의 경우, 전체 카지노에서 차지하는 비중이 테이블 게임에 비해 상대적으로 작은 편이다. 2004년 기준으로 전체 1,712대 있는 것으로 알려졌다. 또 국가에서 게임기당 매년 4,020~5,950 유로의 세금을 매기며, 여기에 각 지역별로 매기는 세금이 추가된다.

<그림 5-14> 스페인 Type C(슬롯머신) 매출(GGR) 현황(2000-2004)

(단위: 백만 유로)



자료원: European Commission 인용 2006.06: 스트라베이스 재구성

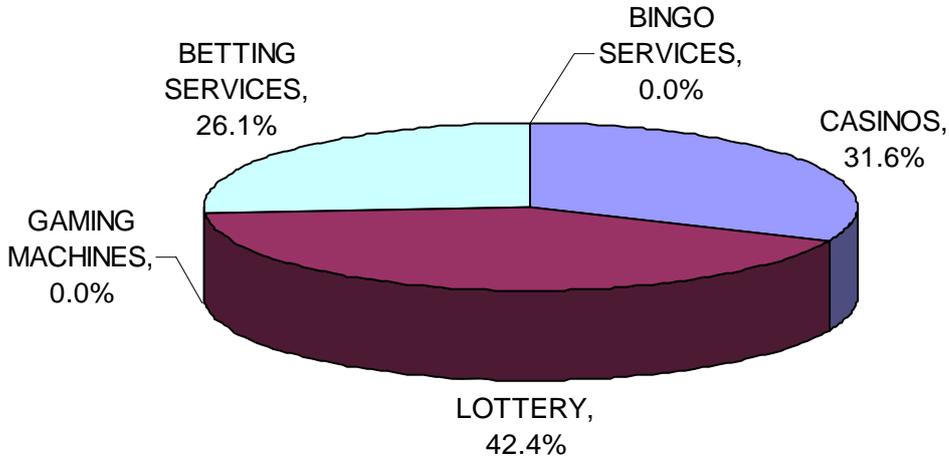
5. 프랑스 아케이드 게임 시장 분석

가. 프랑스 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

프랑스의 2005년 기준 전체 갬블링 시장규모는 83억 8,870만 유로이다. 그러나 카지노 바깥에서 AWP와 같은 카지노 게임기를 운영하는 것은 법으로 금지되어 있다. 그러나 음성적으로 운영 중인 게임기가 상당수 있는 것으로 추정되고 있다.

<그림 5-15> 프랑스 Gambling 산업의 시장 규모(2005)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-27> 프랑스 Gambling 산업의 시장 규모(2004-2005)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2004년	2,613,000 (32.3%)	3,392,300 (42.0%)	0 (0.0%)	2,079,400 (25.7%)	n/a (0.0%)	8,084,700
2005년	2,647,000 (31.6%)	3,554,800 (42.4%)	0 (0.0%)	2,186,900 (26.1%)	n/a (0.0%)	8,388,700

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

나. 프랑스 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

프랑스는 법으로 도박을 엄격히 금지해 왔고, 이를 어기는 경우 형사 처벌까지 받을 수 있다. 다만 1907년 6월 15일 발효된 법안에 따르면, 해변가나 건강 리조트, 스파 등에 카지노를 설치할 수 있도록 개방했다. 또 1988년 1월 15일 발표된 The Act 88-13는 기존의 허용 범위를 인구 50만 이상의 대도시로까지 확장시켜 규제가 점점 완화되고 있는 상황이다.

그러나 여전히 카지노 바깥에서 게임기나 게임장 운영이 금지되는 등 상대적으로 규제 강도가 높은 상황이다. 또 다른 나라에서 허용되고 있는 비디오 복권 게임기도 현재 법률 상 허용되지 않고 있다.

또 독점으로 운영되는 국영 베팅 및 복권 사업을 제외하고, 프랑스 정부는 모든 종류의 온라인 도

박 거래를 금지하고 있다. 이를 위해 프랑스 주요 신용카드사들은 은행들에게 외국 인터넷 도박 사이트와의 거래를 중단하도록 조치했다.

2) 세금

프랑스는 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 게임의 종류에 상관없이 최대 80%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해 높은 것으로서 프랑스가 게임 산업에 대해 규제 중심의 접근을 취하고 있다는 것을 알 수 있다.

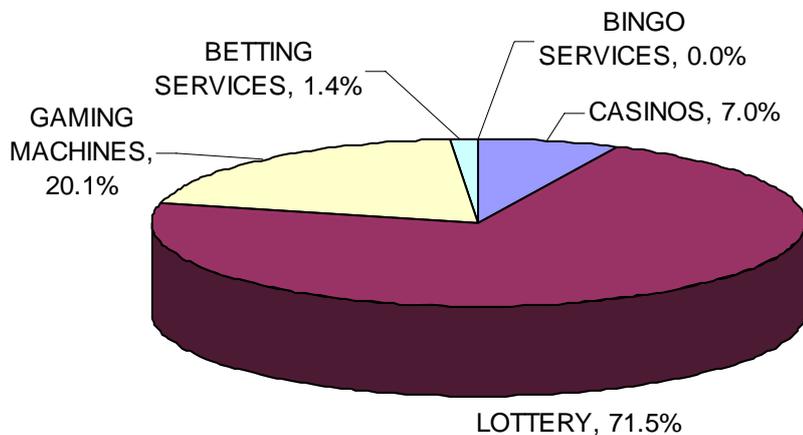
6. 벨기에 아케이드 게임 시장 분석

가. 벨기에 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

벨기에의 2004년 기준 전체 갬블링 시장규모는 57억 9,810만 유로로 이 중에서 게임기는 13억 6,767 만 유로로 전체 갬블링 시장의 20.1%를 차지하고 있다. 이 중에서 bingo 게임기를 제외한 매출은 10억 800만 유로로 추정된다. 벨기에 게임업체 GAA에 따르면, 각종 정부 규제로 인해 2005년 전체 시장 규모는 2004년에 비해 25% 가량 줄어든 상태다.

<그림 5-16> 벨기에 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

<표 5-28> 벨기에 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	47,478 (7.0%)	485,734 (71.5%)	136,767 (20.1%)	9,327 (1.4%)	-	679,306
2004년	45,130 (7.8%)	534,670 (92.2%)	n/a	n/a	-	579,810

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 업체 및 종업원 현황

벨기에는 2006년 현재 약 1,000여 개 게임 관련 사업자들이 있으나, 정부의 강력한 규제로 많은 군소 사업자들이 게임장 운영사업을 포기했다. 제조사의 경우 Bingo 게임 제조사가 GAA를 포함하여 4개, Gambling 게임기 제조사가 10개, 축구 테이블 게임, 크레인 게임 등 오락실 게임 제조사가 5개로 총 19개가 있다.

카지노와 게임장에서 일하는 허가를 받고 일하는 종업원은 2006년 현재 2,570명이며, 주점에서 운영하는 사람을 각 주점 당 1명으로 보면 전체 7,500명이 일하고 있으므로 총 10,070명이 gambling 산업에 종사하고 있는 것으로 볼 수 있다. 전체 아케이드 게임관련 업체는 201개로 알려져 있다.

<표 5-29> 벨기에 게임 종업원 수 및 운영업체 동향

구분	2003	2004	2005	2006
제조업체 및 운영업체 수	243	204	201	201
카지노 및 게임장 종업원 수	2,019	-	2,570	2,570
주점 종업원 수				7,500

자료원: EUROMAT Country Report 2006; 스트라베이스 재구성

나. 벨기에 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

1999년까지 벨기에에서 카지노는 불법이었지만, 묵인되는 영역이었지만, 1999년 법률 제정을 통해 카지노는 합법화되었다. 합법화 이후 9개 카지노가 허가를 받았으며, 카지노에서 빌린 돈으로 도박하는 것을 방지하기 위해서 신용카드의 사용이 금지되어 있다. 또한 슬롯머신과 42 종류의 AWP 게임기가 금지되었다. 게임기 수가 감소하면서, 벨기에 시장도 침체되었다. 많은 게임장이 문을 닫았다. 2006년 기준으로 가장 인기 있는 게임들은 경마, 포커, 블랙잭, 룰렛, 주사위 게임이다. 다중 사

용 게임의 경우 좀 더 완화되어 기존의 게임기당 최대 사용자가 5명에서 6명으로 늘었고, 게임장 당 최대 3대까지 설치할 수 있다. 현재 게임장 운영자들은 기존의 슬롯머신과 32 종류의 AWP 게임에 대한 규제가 풀리기를 기대하고 있다.

2) 세금

벨기에는 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 테이블의 경우 최대 44%, 전자 게임기(게임기, 비디오 복권기, AWP를 포함)의 경우 최대 50%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해서 높은 것으로서 벨기에가 게임 산업에 대해 규제 중심의 접근을 취하고 있다는 것을 알 수 있다.

3) 게임장 구분

벨기에는 카지노에서 하는 게임기(License A) 외에 게임기 사업을 벌일 수 있는 라이선스는 크게 아케이드 게임장에서 제공하는 것(License B)과 주류 판매 업체가 제공하는 것(License C)으로 크게 3가지 종류의 게임장이 있다.

4) 규제-게임장 신설

1999년 5월 7일 발효된 게임 산업 관련 법에 따라 카지노와 게임장의 발급 가능한 라이선스가 각각 최대 9개, 180개로 정해져 있다. 카지노의 경우 8개의 기존 카지노에 더해 브뤼셀(Brussels) 지역에 1개의 라이선스가 지정되어 있다. 그래서 2004년에 최대치까지 오른 이후 더 이상 오르지 않고 있다. 벨기에는 라이선스 발급 및 관리에 대해 엄격한 법률을 적용하고 있으며, 이를 어길 경우 영업 중지나 심지어 라이선스 발급 취소를 하기도 한다. 2003년 12월 31일에는 카지노가 8개, 게임장이 164개로 시작해 2006년에는 각각 9개, 179개로 발급 가능한 라이선스가 거의 다 나간 상태이다. 그래서 추가로 사업장 신청을 하더라도 받아들일 수 없으며 대기 명단에 올라가 기존 업체가 라이선스를 상실한 경우에만 얻을 수 있는 상황이다.

5) 규제-게임기 설치 대수

카지노의 경우 게임기 설치 대수가 전체적으로 제한되지는 않지만 게임테이블 당 대수가 10대로 제한된다. 게임장(License B)의 경우 30대로 제한되며, 일반 주점 같은 곳(License C)은 2대로 제한된다.

카지노에서 운영하는 게임에는 Bingo 게임기와 One Ball 게임기, 6.20유로 이상의 현금가치를 가지는 보상을 받는 게임기가 포함되어 있으며, 게임장에서 운영하는 경우 같은 게임기이지만 일시적으로 운영된다.

<표 5-30> 벨기에 유형별 게임장 라이선스 동향

(단위: 개)

구분	게임기 설치 가능 대수	2003	2004	2005	2006
Licence A (Casinos)	게임테이블 당 10대로 제한	8	8	9	9
Licence B (Gaming Arcades)	30대	164	180	179	179
Licence C (Pubs with gaming machines)	2대	약 9,634	약 8,000	약 8,000	약 7,500

자료원: EUROMAT Country Report 2006: 스트라베이스 재구성

6) 규제-게임기 승인

매년 새롭게 승인받는 게임기는 점점 늘어나고 있어, 2006년 현재 카지노용은 125개, 게임장용은 73개, 주점용은 61개가 새롭게 승인받았다. 각 유형별로 게임의 지속시간은 다르다. 카지노의 경우 1회 게임 지속시간이 3초에 불과한 반면, 주점과 같은 곳에서 즐기는 대중적인 게임기의 경우 최소 2분 이상이다. 또한 벨기에에서는 자동으로 게임을 하는 기능은 다른 나라와 달리 허용되지 않고 있다.

<표 5-31> 벨기에 신규 승인 게임기 수

(단위: 개)

구분	1회 게임 지속시간	2004	2005	2006
Casinos	3초	37	107	125
Gaming Arcades	3~6초	35	60	73
Pubs	2~3분 또는 그 이상	22	55	61

자료원: EUROMAT Country Report 2006: 스트라베이스 재구성

7) 인기 게임

GAA와 같은 제조사들은 대부분 국내 시장을 상대로 하고 있다. 벨기에의 게임기는 대부분 Bingo 게임기라고 할 수 있을 정도로, Bingo 게임기가 보편적이며, 그 다음으로는 AWP 비디오 게임기와 오락실용 게임기가 시장을 차지하고 있다. 인기 게임들은 대부분 인기 비디오 게임들을 Gambling이 나 오락실용으로 변환한 것이 많다.

다중사용전문게임기 제조업체인 GAA의 경우 Bingos Continental Lucky 7, Super 7, Poker, Black Jack, Dice Games, Gold Club Roulette 6이 인기 게임으로 판매되고 있다.

8) 시장 진출시 유의사항

벨기에 내부의 제조사들은 해외 시장 개척에 적극적으로 나서고 있지는 않으며, 과거처럼 아시아 시장이나 미국 시장에 매력을 느끼고 있지는 않다. 대신 최근 유럽의 스페인과 이탈리아의 규제가 풀리면서 열린 슬롯머신과 룰렛 시장에 대해 매력적으로 느끼고 있는 것으로 나타났다.

벨기에는 신규 게임마다 게임 위원회의 승인을 받아야 한다. 그래서 프랑스, 독일, 이탈리아에서 팔던 게임기를 벨기에에 승인 없이 직접 팔 수 없고, 반대로 마찬가지이다. 이는 벨기에에 진출하고자 하는 기업이 명심해야 할 점이다. 또 벨기에는 전체 시장의 크기에 비해 상대적으로 5명 이상이 즐기는 다중 게임기가 한두 명이 참여하는 게임기에 비해 인기 있는 편으로 전체 대수가 500대에 이른다.

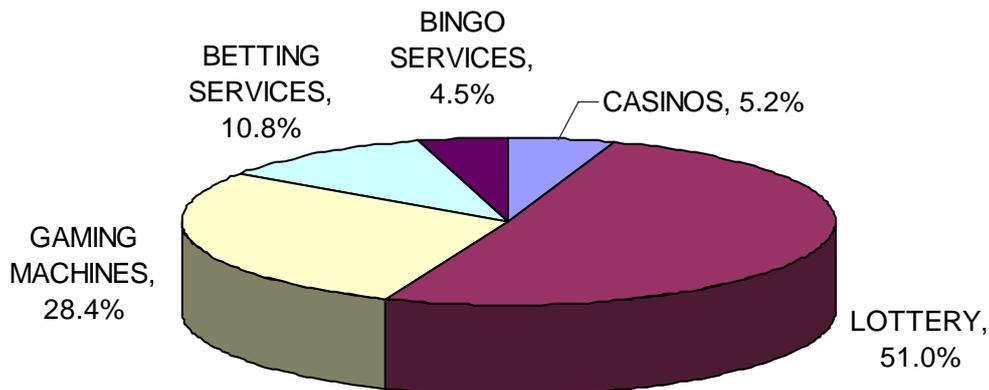
7. 덴마크 아케이드 게임 시장 분석

가. 덴마크 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

덴마크의 2004년 기준 전체 gambling 시장규모는 88억 7,920만 유로로 이 중에서 게임기는 25억 2,350 만 유로로 전체 gambling 시장의 28.4%를 차지하고 있다.

<그림 5-17> 덴마크 Gambling 산업의 시장 규모(2004)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-32> 덴마크 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines (Slot Machines)	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	43,624 (5.3%)	428,859 (51.7%)	220,824 (26.6%)	95,973 (11.6%)	40,268 (4.9%)	829,549
2004년	46,310 (5.2%)	453,020 (51.0%)	252,350 (28.4%)	95,970 (10.8%)	40,270 (4.5%)	887,920

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 업체 및 종업원 현황

현재 덴마크에는 80여개 게임기 관련 업체가 활동하고 있는데, 이들의 대표 기관 역할을 하는 곳이 덴마크 게임기 협회(DAB: Dansk Automat Brancheforening - The Danish Amusement machine trade association)이다.

2006년에는 오히려 게임기 업체 수가 줄어들었는데, 이는 게임기 제조운영 업체간 결합으로 규모를 키우려는 움직임이 있었기 때문이다.

<표 5-33> 덴마크 게임기 협회(DAB) 가입 업체 수 동향

구분	2003	2004	2005	2006
가입 업체 수	120	110	105	86

자료원: EUROMAT Country Report 2006; 스트라베이스 재구성

나. 덴마크 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

2001년까지 덴마크에는 불법 슬롯머신을 운영하는 식당이 많았고, 소수의 게임기만이 합법적으로 운영되었다. 이런 상황에서 덴마크 최대 복권 운영사인 Dansk Tipstjeneste는 슬롯머신 관련 자회사인 Dansk Automatspil을 통해 기존 규제를 완화시키는 다각적인 노력을 기울인다. 그 결과 현재 식당에서도 슬롯머신이 합법적으로 운영될 수 있는 길이 열리게 된다.

2) 세금

덴마크는 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 테이블이나 전자 게임기나 구분하지 않고 최대 75%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해서 높은 것으로

서 덴마크가 게임 산업에 대해 규제 중심의 접근을 취하고 있다는 것을 알 수 있다.

그러나 게임 운영자는 슬롯머신 제외하고는 게임 관련 서비스에 대한 부가세(VAT)를 내지 않아도 된다. 물론 금전성 상품을 제공하지 않거나 이동식 게임장인 경우에는 슬롯머신이라고 할지라도 부가세를 내지 않아도 된다.

세금은 연간 슬롯머신 한 대 당 DKK 750이며, 총 회전 금액의 6%에 해당한다. 또한 복권이나 베팅 관련한 라이선스 요금은 별도로 있지 않다. 대신 라이선스를 발급받기 위해서 세금 및 승률에 관한 각 지방자치의 요건을 충족시킬 수 있는지를 확인하는 은행의 인증이 필요하며, 이는 정기적으로 갱신되어야 한다.

AWP 게임기 운영자는 반드시 매달 세금을 납부해야 한다. 특히 세금 납부 보증금 명목의 예치금을 내야 하는데, 식당의 경우 DKK 7,500 (1,000 유로), 아케이드 게임장의 경우 DKK 9만 5,000 (1만 2,750 유로)을 내야 한다.

<표 5-34> 덴마크 게임장 별 세금 부과 기준

세금 구분	(주류 제공하는) 식당	아케이드 게임장
40% 부과	게임기 한 대당 월 매출이 DKK 30,000(4,027 유로) 이하인 경우	게임기 한 대당 월 매출이 DKK 250,000(33,557 유로) 이하인 경우
70% 부과	게임기 한 대당 월 매출이 DKK 30,000(4,027 유로) 이상인 경우	게임기 한 대당 월 매출이 DKK 250,000(33,557 유로) 이상인 경우
게임 중독 방지세 1% 부과	게임기 매출 전체에 해당	게임기 매출 전체에 해당

자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

3) 규제 기관

반드시 모든 개별 게임기는 반드시 규제 기관의 승인을 받아야 운영할 수 있고, 모든 운영 중인 게임기는 게임 위원회(Gaming Board)의 중앙 모니터링 시스템에 연결되어 있어야 한다.

현재 덴마크 게임기 협회(DAB: Dansk Automat Brancheforening - The Danish Amusement machine trade association)은 규제 기관인 게임 위원회뿐만 아니라, 세금을 부과하는 국세청(The Ministry of Taxation)과도 좋은 관계를 형성하고 있다. 덴마크 시장은 여전히 강도 높은 규제를 받고 있는 상황이다.

4) 게임장 구분

현재 AWP 게임기는 주류를 제공하는 식당과 게임장에서 운영할 수 있는데, 운영 기준은 각각 다르다. 최대 투입 금액은 두 곳 모두 50 ore이며, 상품의 최대 금액은 DKK 300 (40유로)로 제한된다. 주류를 제공하는 식당의 경우 최대 3대까지 AWP를 설치할 수 있으며, 라이선스 기간은 주류 판매 라이선스의 기간으로 제한된다. 반면, 아케이드 게임장의 경우 AWP 게임기를 1대로 제한하며,

보통 최대 5년까지 라이선스가 유지된다.

<표 5-35> 덴마크 게임장 별 운영 기준

세금 구분	(주류 제공하는) 식당	아케이드 게임장
최대 투입금액 (Max Coin in)	50 ore (=DKK 0.5, 7 cent)	50 ore (=DKK 0.5, 7 cent)
최대 상품금액 (Max Prize per Game)	DKK 300 (40 유로)	DKK 300 (40 유로)
AWP 게임기 운영 가능 대수	1~3대	1 대
라이선스 (갱신) 기간	주류 판매 라이선스의 잔여 기간으로 제한	보통 1~5년

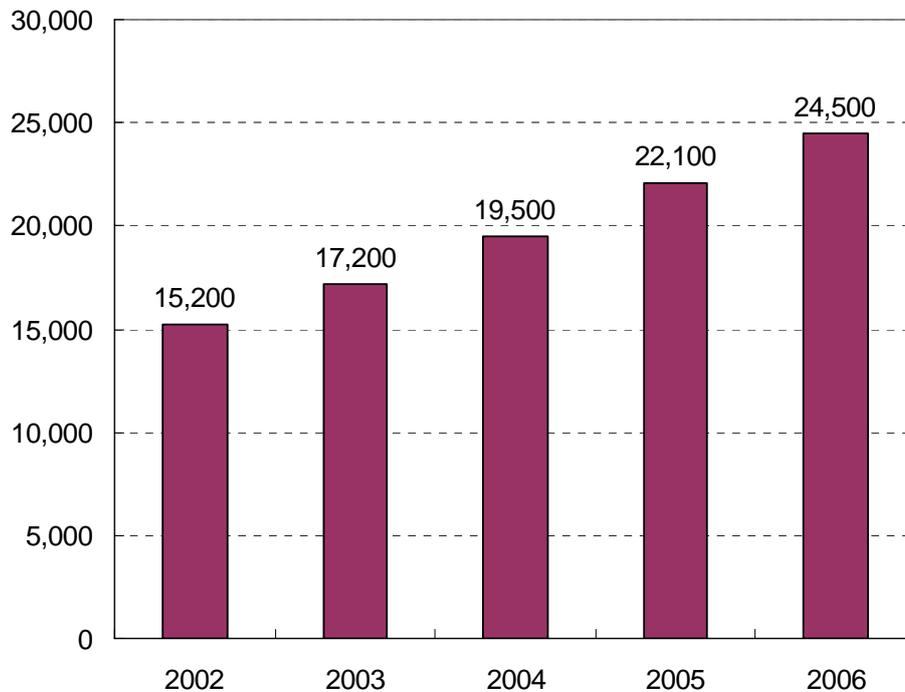
자료원: European Commission 2006.06; EUROMAT Country Report 2006; 스트라베이스 재구성

5) 게임기 설치 대수

덴마크의 AWP 보급 대수는 2002년 이후 꾸준히 증가하여 2006년 기준으로 2만 4,500대가 보급되었다.

<그림 5-18> 덴마크 AWP 보급 대수

(단위: 대)



자료원: European Commission 2006.06; EUROMAT Country Report 2006; 스트라베이스 재구성

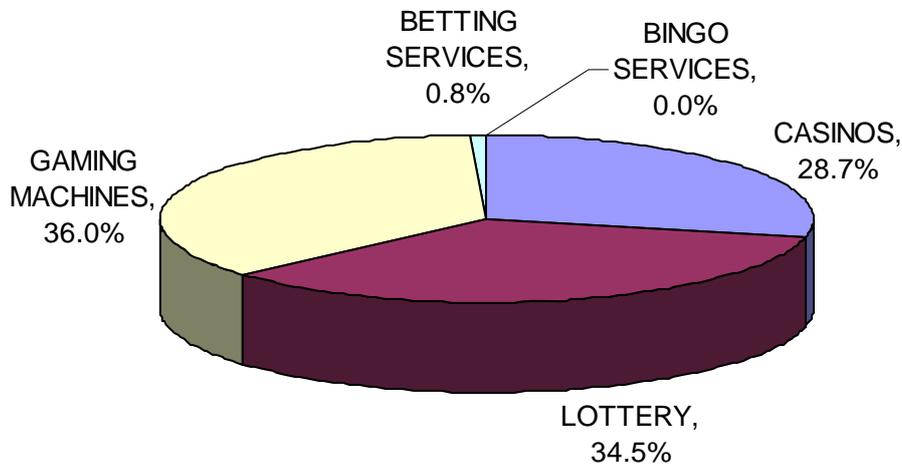
8. 네덜란드 아케이드 게임 시장 분석

가. 네덜란드 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

네덜란드에서 gambling은 대부분의 사람들이 즐기는 대중적인 게임이다. 네덜란드의 2004년 기준 전체 gambling 시장규모는 20억 8,430만 유로로 이 중에서 게임기는 8억 5,400만 유로로 전체 gambling 시장의 36.0%를 차지해 네덜란드 전체 gambling 시장에서 가장 큰 시장을 차지하고 있다.

<그림 5-19> 네덜란드 Gambling 산업의 시장 규모(2004)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-36> 네덜란드 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	699,400 (29.8%)	783,200 (33.4%)	843,000 (36.0%)	17,900 (0.8%)	n/a (0.0%)	2,343,500
2004년	681,700 (28.7%)	819,700 (34.5%)	854,000 (36.0%)	17,900 (0.8%)	n/a (0.0%)	2,373,300

*주: Gaming machines의 경우, GBGC에서는 네덜란드 게임기 협회(the Dutch machines trade association)의 자료를 사용했으나, 여기에는 게임기 운영자의 수익만 포함되고, 장소 임대자의 수익과 부가세(VAT)를 고려하지 않았으므로, 이를 고려해 계산한 네덜란드 게임 위원회(the Netherlands Gaming Control Board)의 수치를 따름.

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 업체 및 종업원 현황

네덜란드는 게임 분야별로 라이선스를 부여하며, 게임기 시장을 제외한 나머지 시장은 1~3개 기관이 독점하는 상황이다.

<표 5-37> 네덜란드 게임 분야별 업체

분야	라이선스 업체(Licensee)	비고
Casinos	Holland Casino	국립 라이선스 사업자
Lottery	Holland Casino	국립 라이선스 사업자
	the Stichting Exploitatie Nederlandse Staatsloterij(SENS) (또는 the Dutch State Lottery)	국립 라이선스 사업자
instant lottery sports betting lotto games	De Lotto(National Sports Totalizator Foundation)	주사립 기관
horse betting	Scientific Games Racing B.V.	SGI 산하기관
the national charity lotteries BankGiro Lottery National Postal code Lottery Sponsor Lottery	National Good Causes Lotteries Holding	3개 회사 합작
Gambling Machines outside the casinos	사기업들이 운영	

자료원: European Commission 인용 2006.06; 스트라베이스 재구성

나. 네덜란드 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 기관 및 역사

네덜란드 게임 규제 위원회(College van toezicht op de kansspelen)는 1996년 1월 1일 국가 게임 기관에 관한 사법부의 독립 자문 기관으로 설립되었다. 이 위원회는 사법부에 게임 관련 기관들의 라이선스 발급, 연장, 철회와 관련 법률 및 규제의 승인에 관한 자문을 맡고 있다. 그러나 강제력이 있지는 않다. 실제 결정은 네덜란드의 사법부에서 하게 된다.

2005년 10월 발간된 보고서에 따르면, 현재 네덜란드에는 4만 명의 게임 중독자가 있으며, 7만 명이 잠재 중독자인 것으로 나타났다.

카지노 시장은 국립 기관인 Holland Casino가 독점적으로 운영하고 있으며, 현재 네덜란드 내 카지노 수는 14개까지 늘어난 상태이다. 2006년 3월에 Holland Casino Venlo, 같은 해 11월에 Holland Casino Leeuwarden을 개장했는데, 이렇게 새롭게 개장하는 것은 불법 카지노를 예방하기 위한 것이다.

2006년 기준으로 기존의 게임 규제 업무가 사법부에 집중되는 것에 대한 문제제기가 있었고, 이에 대한 대안으로 현재 게임 규제 위원회를 좀 더 강화된 형태의 게임 규제 위원회로 승격시키려고

하고 있다. 다만 구체적으로 독립된 외부 게임 위원회가 될 지, 정부 산하 기관이 될지는 논란의 여지가 있는 상태다.

2) 세금

네덜란드는 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 최대 33.3%로 다른 EU 국가에 비해 높은 편은 아니다.

3) 사용자 특징

오래된 자료이긴 하지만, 네덜란드의 gambling 게임별 이용자의 특성이 뚜렷이 구분되는 점은 참고할 만하다. 복권 이용자의 경우 돈을 목적으로 하지만 중독성이 크지는 않고, 그래서 50%에 가까운 네덜란드 국민이 애용하는 것으로 나타났다. 빙고의 경우, 소수만 사용하고 있고 여성 사용자가 특히 많았다. 상대적으로 소득과 교육 수준이 낮은 사람의 비율이 65%로 가장 높았다. 또한 카지노의 경우 돈보다는 다른 것을 이유로 이용하는 것으로 나타났다. 마지막으로 슬롯 머신의 경우 7%의 네덜란드인이 이용하는 것으로 이는 복권에 이어 두 번째로 큰 규모이며, 젊은 사람, 남성들이 주로 이용하며, 중독성 또한 가장 높은 것으로 나타났다.

<표 5-38> 네덜란드 gambling 이용자 특성(1993)

항목	Lotteries	Bingo	Casino	Slot Machines
표본 수	3,413	80	111	274
인구 대비 사용률	47.3%	1.8%	3.5%	7.0%
여성 비율	51%	71%	47%	28%
40세 이상 비율	52%	52%	32%	15%
빈곤층 비율	45%	65%	32%	45%
목적=돈인 경우	67%	19%	15%	33%
중독성	0.06%	2.5%	1.3%	3.8%
이용자 특징	네덜란드 절반 사용 돈을 목적으로 함 중독성 없음	소수 사용 여성 비율 높음 빈곤층 비율 높음	소수 사용 돈을 목적이 아님 중독성이 낮음	네덜란드 7% 사용 남성 주로 이용 젊은 사람 많음 중독성 가장 높음

*주: 총 표본은 7,840 명이다.

*주: 빈곤층은 소득수준 및 교육수준으로 분류한 것이며, A, B1, B2, C, D 등급 중에서 C, D에 해당하는 등급이다.

자료원: S.Kingma 1993; European Commission 2006.06 재인용; 스트라베이스 재구성

4) 게임장 구분

네덜란드에서는 카지노 바깥에서 게임기를 이용할 수 있는 곳은 오락실이나 바와 같은 허가 받기 어려운 곳이다. 2006년 기준으로 네덜란드에서 운영 중인 슬롯머신 운영자는 300 명에 달하며, 이 중 80%는 호텔이나 식당을 하고, 16%는 게임장, 나머지 4%는 다양한 영역에 걸쳐 있는 것으로 나타났다. 300명의 슬롯머신 운영자들 중 5개 이하의 게임장을 가지고 있는 135명을 포함해 약 250명

이 호텔이나 식당을 하고 있으며, 나머지 중 105명은 6~50여개 게임장을 운영하고 있다. 가장 큰 운영자의 경우 4,000개의 장소에서 게임기를 운영하고 있는 경우도 있었다.

보통 슬롯머신 매출은 운영자와 호텔이나 식당과 같은 소유주와 나눠 갖는데, 최근 그 비율은 호텔이나 식당 소유주에게 유리하게 6:4로 나눠 갖는 것이 관례화되어 있다.

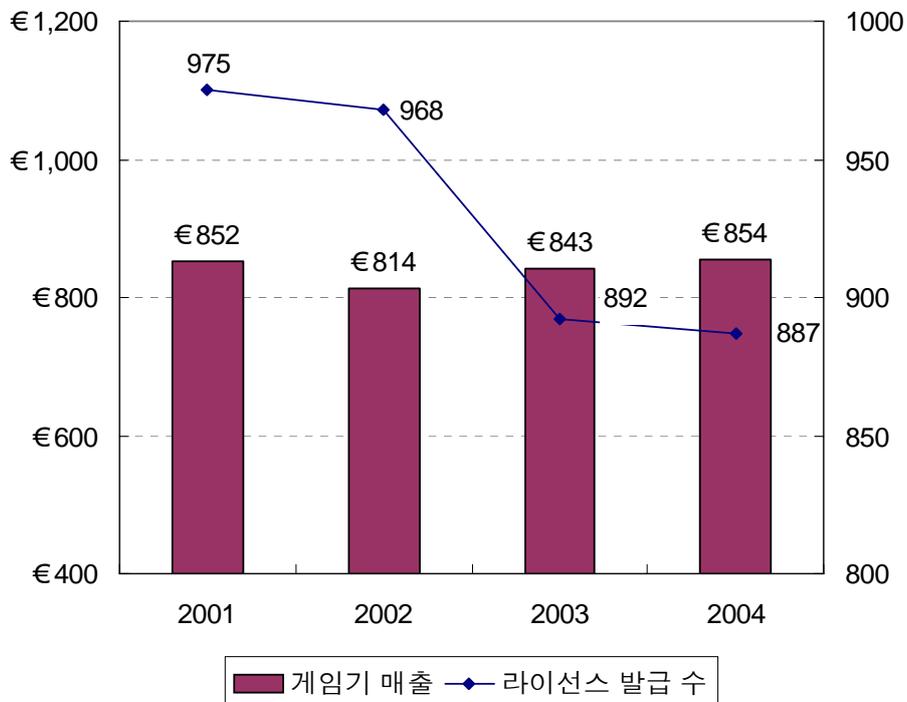
<표 5-39> 네덜란드 슬롯머신 운영자 동향(1993)

게임기 운영자 분류	세부 분류	내용	비고
호텔, 식당 운영자	5개 이하	135	
	6~50개 운영자	105	
	50개 이상 운영자	10	최대 4000개 운영자도 있음
	합계	250	
아케이드 게임장	1개 게임장에서 운영	28	
	2~5개 게임장에서 운영	20	
	6개 이상 게임장에서 운영	12	최대 34개 게임장 운영자도 있음
	합계	60	

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2002년 라이선스 수가 급감했음에도 불구하고, 게임기 시장 총 매출은 큰 변화가 없었고 도리어 소폭 상승했다.

<그림 5-20> 네덜란드 게임기 라이선스 및 매출 동향(2001-2004)



*주: 총 표본은 7,840 명이다.

자료원: the Netherlands Gaming Control Board; European Commission 2006.06 재인용; 스트라베이스 재구성

5) 규제 내용

AWP 게임기의 규제는 최대 판돈을 0.20 유로까지 걸 수 있고, 이에 대한 최대 상금이 40 유로까지 지불할 수 있다. 또한 총 판돈 수입의 60% 이상은 상금으로 게임 이용자에게 돌려줘야 하며, 시간 당 최대 손실 금액이 평균 40 유로를 넘을 수 없다.

<표 5-40> 네덜란드 AWP 규제

최대 판돈	최대 상금	최소 지불 비율	시간당 최대 게임 횟수	시간당 평균 최대 손실 금액
0.20 유로	40 유로	60%	900	40 유로

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

게임기 운영자는 19%의 부가세(VAT)외에 별도의 세금을 내지 않는다. 이 외에 별도의 의무적인 기금이나 정부 납부금은 없다.

라이선스에는 중앙 정부가 게임기 운영자에게 발급하는 운영 라이선스, 카페나 레스토랑 같은 요식업소의 매니저에게 발급하는 라이선스(이들은 최대 2대까지 설치 운영할 수 있다), 아케이드 게임장 운영을 위한 아케이드 게임장 라이선스와 같은 3가지 종류가 있다. 요식업 라이선스와 아케이드 게임장 라이선스는 중앙 정부가 아니라 각 지역 자치행정부에서 관리한다.

이용 라이선스 요금으로 라이선스 신청시 1,815 유로, 매년 453 유로를 내야 한다. 또한 협회 가입비(aanwezigheids license)로 56.50 유로를 내야 한다. 그러나 아케이드 게임장 라이선스의 경우는 지방 정부가 걸고, 그 라이선스 금액은 임의로 정할 수 있다. 2004년 중앙정부가 라이선스를 통해 모은 금액은 150만 유로에 이른다.

게임기 판매, 개발, 생산 인력을 제외한 운영 인력 현황은 아래와 같다.

<표 5-41> 네덜란드 게임기 운영 인력 현황 (2001-2004)

항목	2001	2002	2003	2004
운영인력	3,660	3,584	3,744	3,540

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

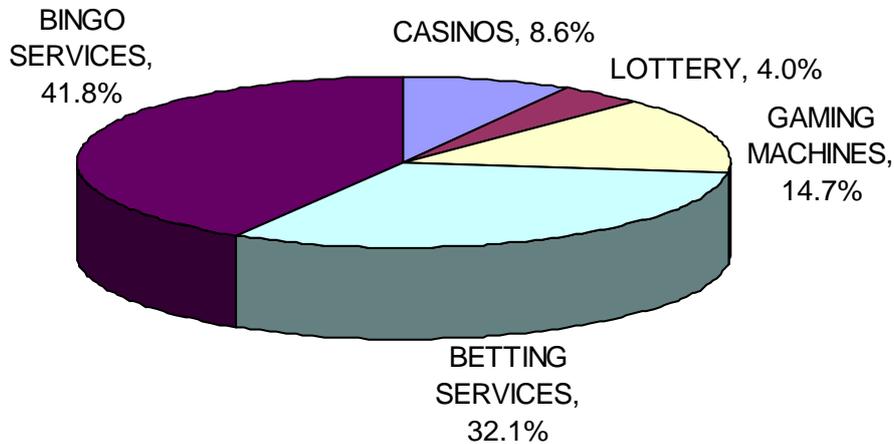
9. 스웨덴 아케이드 게임 시장 분석

가. 스웨덴 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

스웨덴의 2004년 기준 전체 gambling 시장규모는 15억 9,900만 유로로 이 중에서 게임기는 2억 3,500만 유로로 전체 gambling 시장의 14.7%를 차지하고 있다.

<그림 5-21> 스웨덴 Gambling 산업의 시장 규모(2004)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-42> 스웨덴 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	124,900 (7.9%)	664,200 (42.0%)	224,100 (14.2%)	506,700 (32.0%)	63,300 (4.0%)	1,583,200
2004년	137,200 (8.6%)	64,550 (4.0%)	235,400 (14.7%)	513,400 (32.1%)	669,000 (41.8%)	1,599,000

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

나. 스웨덴 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

스웨덴인의 85%가 다양한 종류의 gambling 및 베팅에 참여하고 있을 정도로 gambling 산업은 다른 국가에 비해서 상당히 발달한 편이다.

2002년 2월 1일 발효된 AWP 및 Wheel of Fortune machines의 전면 금지법으로 인해, 현재 허용된 것은 VLT(Video Lottery Terminals) 뿐이다. VLT를 운영하도록 허가받은 회사는 스웨덴 내에 AB Svenska Spel이라는 1곳 뿐이다. 주력 게임기로 주로 주점이나 주류를 판매하는 식당 등에 설치해 이용 나이를 간접적으로 제한하는 장소에 설치되는 Jack Vegas와 Bingo Hall에 주로 설치되

는 Miss Vegas가 있다. 현재 2,100 곳에서 7,132대의 게임기가 운영 중이며, 2004년 기준 매출(GGR)이 23억 5,400만 유로에 이르렀다.

<표 5-43> Svenska Spel의 VLT 매출(GGR) (2001-2003)

게임기	매출(GGR) 2003 (백만 유로)	매출(GGR) 2002 (백만 유로)	매출(GGR) 2001 (백만 유로)	게임기당 평균매출 2003 (천 유로)	운영장당 평균매출 2003 (백만 유로)
Jack Vegas	667.1	575.1	397.9	98.9	0.33
Miss Vegas	68.4	61.7	45.3	173.6	0.74
합계	735.2	636.7	443.1	103.1	0.35

자료원: European Commission 2006.06

2) 게임기 설치 대수 제한

스웨덴은 VLT로 인한 게임 중독이 최근 이슈가 되면서 게임기 설치 대수에 제한을 두고 있는데, Jack Vegas가 운영되는 2,000개 매장, Miss Vegas가 운영되는 100여개 Bingo Halls에서 최대 7,500대까지 설치할 수 있게 하고 있는데, 제한 대수가 거의 찬 상태이다.

현재 스웨덴에는 상금이 거의 없는 오락실 아케이드 게임기(very low stake/prize machine)가 아케이드 오락실이나 공원 등에 설치할 수 있도록 허가받은 업체가 5군데 있다.

3) 세금

또한 스웨덴 내 gambling 업체들은 부가세(VAT)를 낼 필요가 없고, 라이선스 취득에 따르는 비용이 없다. 다만 라이선스 관리감독비 명목으로 보유하고 있는 게임기 대수와 종류에 따라서 일정한 금액을 내야 한다.

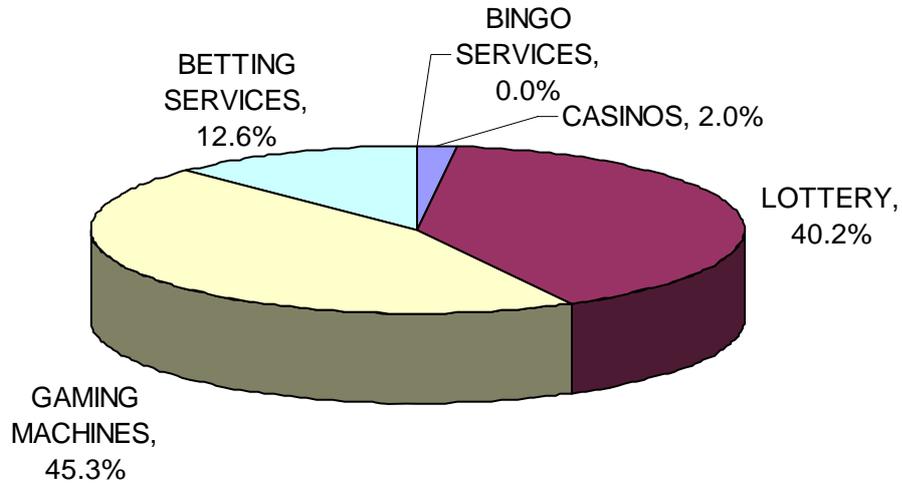
10. 핀란드 아케이드 게임 시장 분석

가. 핀란드 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

핀란드의 2004년 기준 전체 gambling 시장규모는 12억 8,200만 유로로 이 중에서 게임기는 5억 8,100만 유로로 전체 gambling 시장의 45.3%를 차지하고 있다

<그림 5-22> 핀란드 Gambling 산업의 시장 규모(2004)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-44> 핀란드 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	22,000 (1.8%)	485,000 (39.1%)	571,000 (46.0%)	157,000 (12.7%)	5,874 (0.5%)	1,240,874
2004년	25,000 (2.0%)	515,000 (40.2%)	581,000 (45.3%)	161,000 (12.6%)	n/a (0.0%)	1,282,000

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 업체 및 종업원 현황

핀란드의 gambling 시장은 독특하게 3개의 국영 기관과 1개의 비영리 기관이 각 영역별로 독점하는 구조를 취하고 있다. 국립 복권 협회인 Veikkaus는 복권과 경마 베팅을 담당하고 있고, 말을 키우고 경주시키는 일종의 마사회 역할을 하는 Suomen Hippos는 Fintoto Oy라는 기관을 통해서 온라인 경마 베팅을 제공한다. 핀란드의 슬롯 머신 협회인 Raha-automaattiyhdistys(RYS)는 1938년에 핀란드 게임 사업을 통해서 보건복지 기금을 확보하기 위해 설립돼 현재 카지노와 게임기(카지노 제외) 사업에 대한 독점권을 가지고 있다.

<표 5-45> 핀란드 갬블링 기관 및 현황(2002)

(단위: 유로)

운영 기관	설립 목적	사업 영역	총 회전 금액 (백만 유로)	총 게임 매출 (GGR) (백만 유로)	1인당 회전 금액 (유로)	1인당 게임 매출 (유로)
Veikkaus	스포츠, 체육 교육, 과학예술 지원	-복권/스포츠 베팅 -경마 베팅 (실외, 고정 승률)	1,090	357	210	69
RAY	민간 공중 보건 및 복지 기관 지원	-슬롯 머신 -낮은 승률의 룰렛 및 블랙잭(식당) -카지노 운영	603	385	116	74
Fintoto OY	경마 진흥	-베팅	153	25	29	4.4
Private Association	스포츠 및 장애 인 지원	-빙고장 운영 (비현금성 상품만 허용)	25	2	5	0.4
합계			1,871	769	360	148

자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

나. 핀란드 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

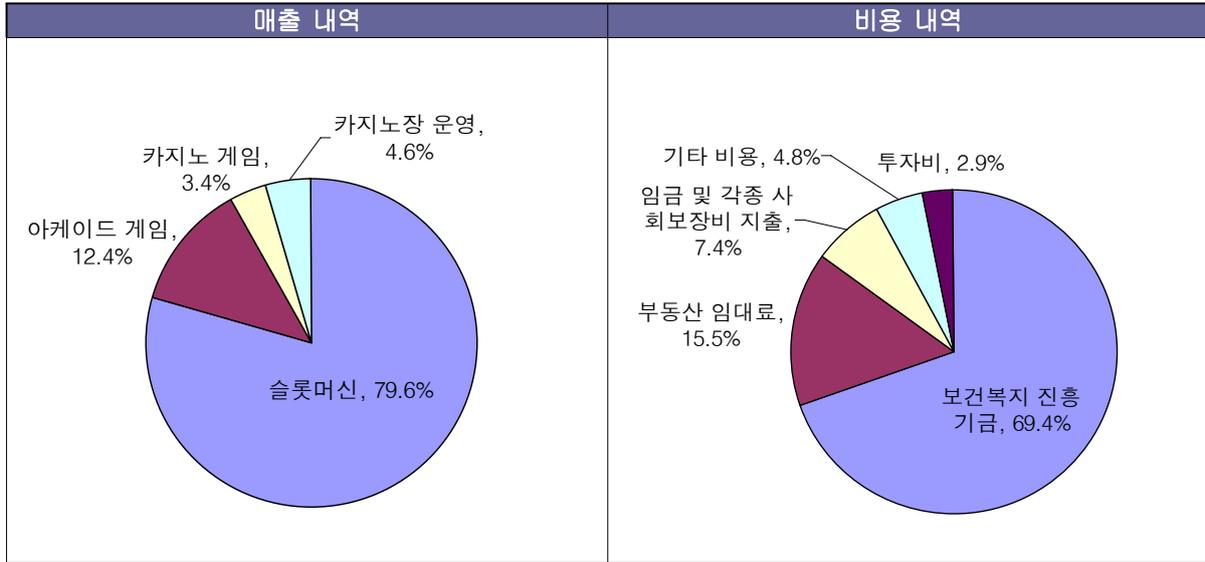
핀란드에서 개인 사업자가 슬롯머신이 처음 운영하기 시작한 것은 1920년대이다. 1933년에 핀란드 정부는 자선기관에게 슬롯머신을 운영할 수 있는 독점권을 부여했고, 공중보건과 복지 기관을 지원하기 위해 현재 RAY라 불리는 핀란드 슬롯머신 협회가 1938년에 세워져 지금까지 슬롯머신, 카지노 테이블 게임의 제공과 카지노 운영에 관한 독점권을 가지고 있다.

RAY의 비카지노 게임에는 1) 식당, 바, 각종 서비스 업체, 키오스크(kiosks), 상점에서 운영하는 슬롯머신과 2)식당에서 제공하는 카지노 게임 3)오락실 아케이드 게임이 있다. RAY는 핀란드에서만 운영하게 제한되어 있다.

2005년 기준으로 RAY 산하에 98개 기관이 등록되어 있으며, 의사결정 기구로는 이사회(the Board of Administration)와 총회(General meeting)가 있다. 이사회는 총 14명으로 이루어져 있는데, 정부가 지정하는 7명의 위원과 총회가 지정하는 7명의 위원으로 구성되어 있다.

사업 운영의 수익은 RAY 이사회에서 작성한 기금 지원 법령(The Act on funding assistance)과 RAY와 사회 복지부(The Ministry of Social Affairs and Health)가 작성한 기금 지원 사업 목적에 따라 매년 지원을 요청한 기관들에게 제공한다.

<그림 3-23> RAY 매출 및 비용 구성 내역(2005)



자료원: RAY Annual Report 2006: 스트라베이스 재구성

2006년 RAY Annual Report에 따르면, 2005년에 RAY는 총 6억 5,780만 유로의 매출을 올렸으며, 4억 1,950만 유로의 이익을 창출하였다.

RAY의 조직에는 Slot Machines, Casino Games, RAY Arcades, Casino RAY의 4개 사업부가 있다. 먼저 Slot Machines, Casino Games의 2개 사업부는 RAY가 게임기를 제공하고 제휴 업체들이 운영하는 형태로, RAY가 슬롯머신과 카지노 게임을 제공하는 제휴 업체들은 6,600개에 이르며, 9,000 곳의 상점, 클럽, 주점에 설치되어 있고 여기에서 발생하는 매출이 전체의 80% 이상을 차지한다.

그리고 RAY Arcades와 Casino RAY 사업부는 RAY가 Club이나 상점들로부터 자리를 임대받아 직접 운영하는 형태를 취한다. 구체적으로 Täyspotti arcades는 룰렛, 블랙잭, 슬롯머신 등의 다양한 최근 게임을 즐길 수 있도록 제공하며, 주로 쇼핑센터에 위치하고 있고, 테이블 게임이 1~4개, 슬롯머신이 25~100개가 제공되며, 18세 이상만 출입이 가능하다. 또 Potti arcades은 유명한 슬롯머신 게임을 약 20여대 정도 제공하고 있으며, 주로 쇼핑센터나 슈퍼마켓에 위치해 있으며, 18세 이상만 출입 가능하다. 마지막으로 Club RAY에는 보통 4개의 테이블 게임과 25개 정도의 슬롯머신이 있으며, 식사를 겸할 수 있고, 18세 이상만 출입가능하다. 이렇게 RAY가 직접 운영하는 게임장이 핀란드에는 총 55개가 있으며, 전체 매출의 10% 가량을 차지한다.

<표 5-46> RAY의 수입/지출 내역 및 비중(2005)

(단위: 천 유로)

구분	항목	금액 (단위: 백만 유로)	구성 비율
매출	슬롯머신 Slot Machines	479.2	79.6%
	아케이드 게임 RAY arcades	74.9	12.4%
	카지노 게임 Casino games in clubs	20.7	3.4%
	카지노 운영 Grand Casino Helsinki	27.5	4.6%
	합계	602.3	100.0%
	비용	보건복지 진흥 기금 Promotion of health and social welfare	419.0
부동산 임대료 Space rental		93.5	15.5%
임금 및 각종 사회비 지출 Salaries and social security expenses		44.5	7.4%
기타 비용 Other expenses		28.9	4.8%
투자비 Net investments		17.7	2.9%
합계		603.6	100.0%

자료원: RAY Annual Report 2006; 스트라베이스 재구성

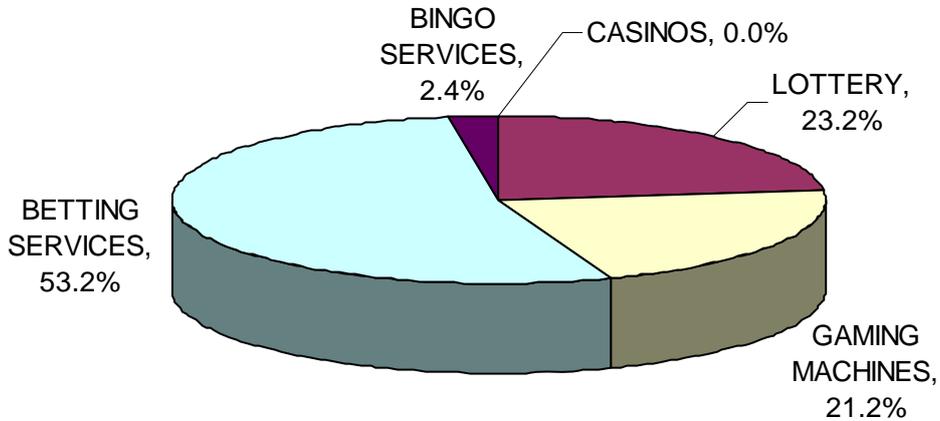
11. 아일랜드 아케이드 게임 시장 분석

가. 아일랜드 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

아일랜드의 2003년 기준 전체 갬블링 시장규모는 11억 4,363만 유로로 이 중에서 게임기는 2억 4,269만 유로로 전체 갬블링 시장의 21.2%를 차지하고 있다.

<그림 5-24> 아일랜드 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-47> 아일랜드 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	0 (0.0%)	264,900 (23.2%)	242,692 (21.2%)	608,914 (53.2%)	27,132 (2.4%)	1,143,638
2004년	0 (0.0%)	273,300 (100.0%)	n/a (0.0%)	n/a (0.0%)	n/a (0.0%)	273,300

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 업체 현황

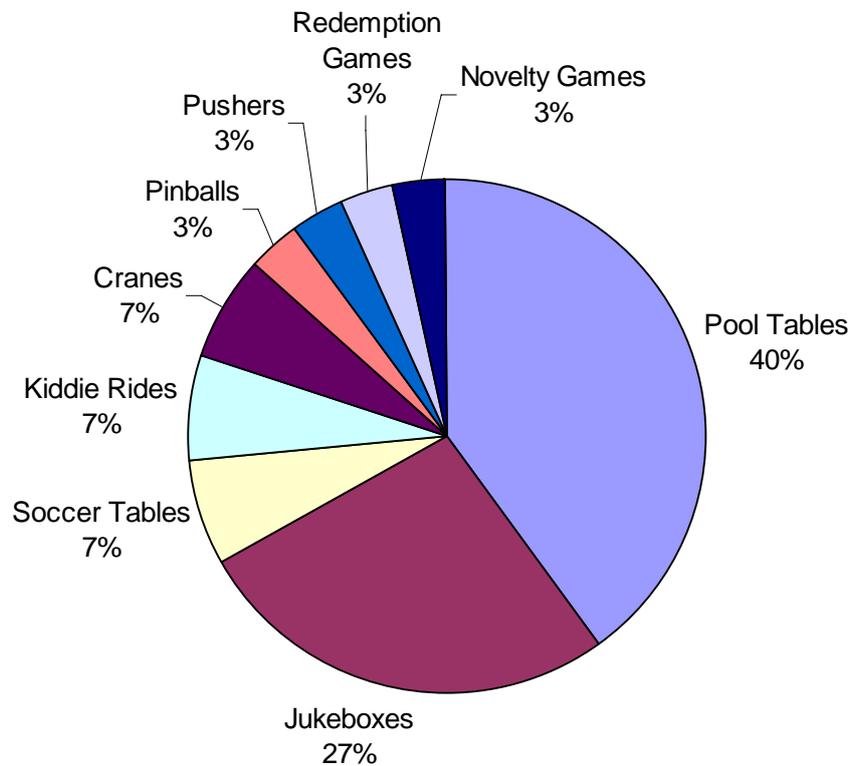
2006년 기준으로 제조업체는 2개, 유통업체는 10개, 개별 게임장 운영사업자는 300여개에 달하며, 게임장이 아닌 볼링장, 놀이센터, 수영장 등에서 운영하는 사업자는 300여개에 달하는 것으로 알려졌다.

나. 아일랜드 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 게임 유형별 구성비

아케이드 오락실의 경우 현재 증가세 있다고 알려져 있지만, 구체적인 통계치가 잡히지는 않고 있다. 아케이드 오락실 게임의 경우 Pool Tables가 6,000(40%)로 가장 많고, Jukeboxes가 4,000(27%)로 그 뒤를 잇고 있다. 다음으로 크레인, 어린이용 기구, 테이블 축구가 각각 1,000대(7%)를 차지하고 있다.

<그림 5-25> 아일랜드 오락실 게임 종류별 구성비(2006)



자료원: EUROMAT Country Report 2007; 스트라베이스 재구성

2) 라이선스 종류

라이선스는 크게 4가지 종류가 있다. 먼저 gambling 게임에 관한 것과 상금이 없는 오락실 게임에 관한 것으로 나뉜다. 각각은 게임기와 그것을 운영하는 운영 라이선스로 나뉜다. 또 각각은 기간별로 차등적으로 라이선스 요금을 부과한다. gambling 게임장의 경우 3개월 이상의 경우 630 유로, 3개월 이하의 경우 175 유로를 부과하며, gambling 게임기의 경우 3개월 이상의 경우 505 유로, 3개월 이하의 경우 145 유로를 부과한다. 오락실 운영의 경우 기간에 관계없이 100유로를 부과하며, 오락실 게임기의 경우 3개월 이상의 경우 125 유로, 3개월 이하의 경우 38 유로를 부과한다.

<표 5-48> 아일랜드 아케이드 게임 라이선스 현황

구분		기간	라이선스 요금
갬블링	갬블링 게임장	3개월~1년	630유로
		3개월 이하	175유로
	갬블링 게임기	3개월~1년	505유로
		3개월 이하	145유로
오락실	오락실 운영	기간, 수 관계없음	100유로
	오락실 게임기	3개월~1년	125유로
		3개월 이하	38유로

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

3) 라이선스 발급 추이

2006년 기준으로 갬블링 게임장의 라이선스 발급 수는 92개, 라이선스 총 수입은 5만 9,110 유로이며, 갬블링 게임기 라이선스 발급 수는 1만 105개, 라이선스 총 수입은 277만 8,377 유로이다. 또 아케이드 오락실 게임기의 경우 라이선스 발급 수는 6,586개, 라이선스 총 수입은 79만 4,584 유로로 나타났다.

<표 5-49> 아일랜드 라이선스 발급 추이

구분		2003	2004	2005	2006
갬블링	갬블링 게임장	137	109 (62,590 유로)	102 (52,800 유로)	92 (59,110 유로)
	갬블링 게임기	12,591	9,229 (2,337,600 유로)	9,673 (2,043,157 유로)	10,105 (2,778,377 유로)
오락실	오락실 운영				
	오락실 게임기	8,806	6,550 (795,827 유로)	6,831 (779,468 유로)	6,586 (794,584 유로)

자료원: EUROMAT Country Report 2007; 스트라베이스 재구성

2004년 3월 29일부터 직장에서 흡연을 금하는 규제법이 발효됐다. 이는 호텔, 식당, 바, 오락실 등에서 흡연의 금지를 의미하며, 이로 인해 관련 게임 매출이 감소할 것으로 예상된다.

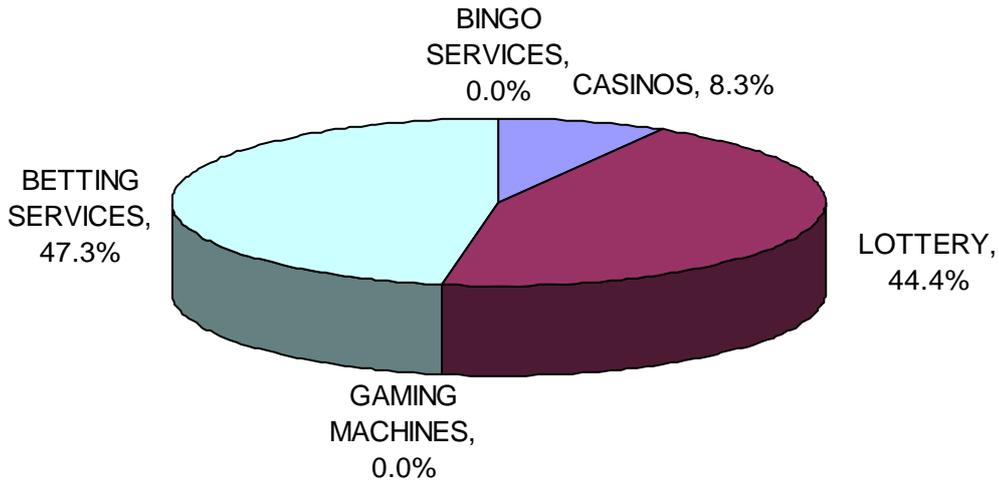
12. 그리스 아케이드 게임 시장 분석

가. 그리스 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

그리스의 2003년 기준 전체 갬블링 시장규모는 10억 6,820만 유로이지만, 2002년에 그리스 정부가 카지노 바깥에서는 일체의 갬블링 게임기가 인터넷이나 어떠한 형태로도 허용하지 않기로 해 시장이 열려 있지 않다. 상대적으로 베팅, 카지노, 복권의 경우 활발한 편이다.

<그림 5-26> 그리스 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

<표 5-50> 그리스 Gambling 산업의 시장 규모(2003)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	88,721 (8.3%)	474,000 (44.4%)	0 (0.0%)	505,482 (47.3%)	0 (0.0%)	1,068,203

자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

2) 업체 현황

그리스 내에는 과거에 비해 상당히 줄어들기는 했지만, Vasilis Vlassi를 비롯한 10개 제조사와 120여개 운영사업자가 있다. 이들은 그리스 내부에서 사업하고 하지만, 2002년 발효된 카지노 외부에서의 갬블링 게임기 및 AWP 게임의 전면 금지로 인해 현재는 대부분 수출을 통해서 매출을 올리고 있는 형편이다. 실제로 Vasilis Vlassi의 경우 2005년 매출의 대부분이 독일, 체코, 키프로스, 영국, 오스트리아, 러시아 등지에 게임기를 수출하여 얻은 것이다.

규제 이전에 해외 시장 진출 사례는 거의 없었지만, 규제가 발효된 이후 업체들은 활로를 모색하

기 위해서 유럽 시장에 수출하는 시도를 해왔지만 아직까지 유럽시장에서 그리스 업체가 차지하는 비중은 크지 않은 편이다. 현재 해외 진출을 하고 있는 주요 업체로는 Thessaloniki 지방에 근거지를 둔 Vlassis S.A와 Dion이 있다.

나. 그리스 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

그리스 정부는 기존에 쇼핑몰, 호텔, 카페, 식당 등에서 활발하던 게임이 불법적으로 악용되는 일이 많아지자 2002년 7월 30일 이를 불법화시키는 제3037조 법을 제정했다. 이로 인해, 슬롯 머신 뿐만 아니라, 게임보이, 휴대폰, PC 등 어떤 매체로도 카지노 바깥에서 판돈을 걸고 상금을 받는 형식의 게임은 금지됐다.

2) 향후 전망

이로 인해 큰 타격을 받게 된 게임기 제조사 및 운영사업자들은 지속적으로 이 법이 EU의 자유로운 교역의 원칙에 위배된다고 문제를 제기해왔다. 실제로 규제 이후 갬블링 게임기와 AWP 시장은 90% 가까이 떨어져 시장이 거의 사라져버렸다.

<그림 5-27> 규제 전후 아케이드 게임 시장 규모 변화



자료원: Global Gaming Amusement Encyclopedia 2006-2007; 스트라베이스 재구성

현재로서는 이러한 주장이 실제로 반영되고 있지는 않지만, 앞으로 이러한 주장의 영향을 받아 그리스 시장이 규제 이전과는 다른 방식으로 열릴 것으로 예상된다.

향후 예상되는 첫째 시나리오는 특정 제조사 및 운영사업자에게만 라이선스를 발급하는 소수 라이선스 발급 제도로 갈 수 있다. 둘째 시나리오는 사업자가 아닌 특정 게임기만을 합법화시키는 방법이 있다. 이 두 가지 모두 기존의 불법 게임을 근절시키면서도 갬블링 산업의 숨통을 틔워줄 수 있

는 방법으로 고려되고 있는 중이다.

실제로 최근 그리스에서는 2002년 규제 이후 처음으로 Game Machines@Net Expo 2006 이라는 관련 박람회가 열리는 등 시장이 살아날 조짐이 보이고 있으며, 그리스 현지 업체들 또한 해외 시장을 개척하는 동시에 그리스 시장이 열리길 기대하고 있다.

3) 해외 시장 개척 현황

그리스 업체들은 해외 시장 개척 경쟁력을 확보하기 위해서 생산인력을 보강하고, 소프트웨어 설계 개발 능력을 보강하고 있다. Vasilis Vlassi의 경우 우선 근접한 스페인 시장에 진출하기 위해 현지 업체와 제휴를 맺고 라이선스를 취득했고, 체코와 헝가리를 겨냥한 게임을 개발하고 있다. 이들은 또한 전세계 시장을 볼 때, 중국과 러시아 시장이 매력적인 것으로 보고, 진출을 고려하고 있다.

4) 그리스 시장 진출시 유의사항

현재 그리스에서는 갬블링 게임기와 AWP 게임기 모두 불법화된 상태이므로, 진출할 여지는 없다고 하겠다. 그러나 향후 규제가 풀리게 될 경우에는, 그 시점의 규제 상황과 허용된 비즈니스 모델을 자세히 조사해야 하며, 이러한 철저한 조사를 바탕으로 믿을 만한 현지 파트너 업체를 선정해 진입하는 것이 좋다.

5) 게임기 별 수익성

유럽 전체의 게임기 별 수익성을 보자면, AWP 시장은 과거에 비해 수익성이 그리 높지 않은 상황이고, 갬블링게임기의 경우 규제를 통해 오히려 수익성이 안정적이어서 향후 성장성이 높을 것으로 전망된다.

6) 세금

현재 그리스 내에 게임기에 관련한 어떠한 세금도 없다. 다만, 게임기를 운영하다 적발될 경우 10,000 GRD(약 1만 5,549 달러)의 벌금을 내야 한다.

AWP의 경우 1회당 0.50 GRD가 기본이다. 갬블링 게임기의 대부분은 그리스 업체들이 제조하는 반면, AWP 게임기의 경우 90% 이상이 오스트리아, 스페인, 이탈리아와 같은 유럽이나 대만으로부터 수입한다.

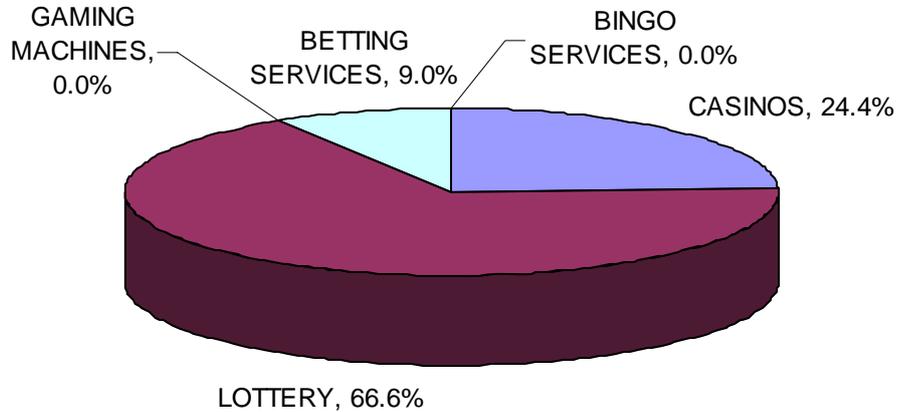
13. 오스트리아 아케이드 게임 시장 분석

가. 오스트리아 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

오스트리아의 2004년 기준 전체 gambling 시장규모는 82억 3,320만 유로로 이 중에서 게임기는 오스트리아 내에서 금지되어 시장이 거의 없는 상태이다.

<그림 5-28> 오스트리아 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-51> 오스트리아 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	217,951 (24.4%)	595,000 (66.6%)	0	80,588 (9.0%)	n/a	893,539
2004년	205,000 (24.9%)	618,000 (75.1%)	0	n/a	n/a	823,320

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 업체 및 종업원 현황

오스트리아에는 Österreichische Lotterien GmbH와 Casinos Austria AG로 2개의 국영 기업이 gambling 사업을 모두 총괄하고 있으며, 각각 6억 1,832만 유로, 2억 499만 유로의 매출을 올리고 있다. 최근 복권 비디오 단말기가 나오긴 했지만, 법적으로 카지노 외부에서 gambling 게임기는 금지되어 있다.

나. 오스트리아 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

오스트리아에서 카지노 스타일의 gambling 게임기는 법적으로 금지되어 있다. 다만 50센트 정도를

써서 최대 20 유로를 획득할 수 있는 소규모 게임기까지는 가벼운 갬블링으로 취급해 허용하고 있다. 게임에 대한 인가는 정부에서 하지 않고, 각 지방에서 정한다. 현재 9개 지방자치 중에서 3군데가 허용하고 있고, 나머지 6군데 지방자치 단체는 허용하지 않고 있다. 다만 오스트리아 복권협회는 비디오 복권 단말기를 2004년부터 허가를 받아 운영하고 있다.

2) 세금

오스트리아는 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 테이블의 경우 최대 80%, 전자 게임기(게임기, 비디오 복권기, AWP를 포함)의 경우 최대 48%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해서 높은 것으로서 오스트리아가 게임(도박) 산업에 대해 규제 중심의 접근을 취하고 있다는 것을 알 수 있다.

3) 규제-게임장 신설

오스트리아는 장소당 3~8대의 게임기를 설치할 수 있어, 설치 대수에 제한을 두고 있다.

4) 시장 진출시 유의사항

오스트리아는 인구 800만 명의 작은 국가이지만, 게임기 산업 환경이 그리 우호적이지 않다. 왜냐하면 게임장 신설 관련 규정이 9개의 지방마다 다르기 때문이다. 다른 지방과 달리 3개 지방에서는 'Kleines Glückspiel'이라는 게임기를 허용하고 있다. 나머지 6개 지역에서는 Casino Austria AG가 운영하는 12개 카지노를 제외하고는 갬블링 게임을 할 수 없게 되어 있다.

<표 5-52> 오스트리아 카지노 현황

카지노 이름	개장년도	위치	테이블 수	게임기 수
Casino Bad Gastein	1937	Bad Gastein	9	44
Casino Baden	1934	Baden	37	353
Casino Bregenz	1975	Bregenz	27	209
Casino Graz	2005	Graz	22	159
Casino Innsbruck (Hotel Hilton)	2005	Innsbruck	20	102
Casino Kitzbuhel	1934	Kitzbuhel	14	62
Casino Linz	2005	Linz	18	202
Casino Kleinwalsertal	2005	Reizlern	10	80
Casino Seefeld	2005	Seefeld	17	91
Casino Velden	2005	Velden	19	182
Casino Wien	2005	Vienna	22	208
Casino Salzburg	1934	Wals-Siezenheim	23	117
합계			238	1809

자료원: European Commission 2006.06

Funworld와 같은 게임기 업체는 다트, 풀 테이블, 축구 테이블 게임에서 터치 스크린 기술이 속속 채용하고 있다.

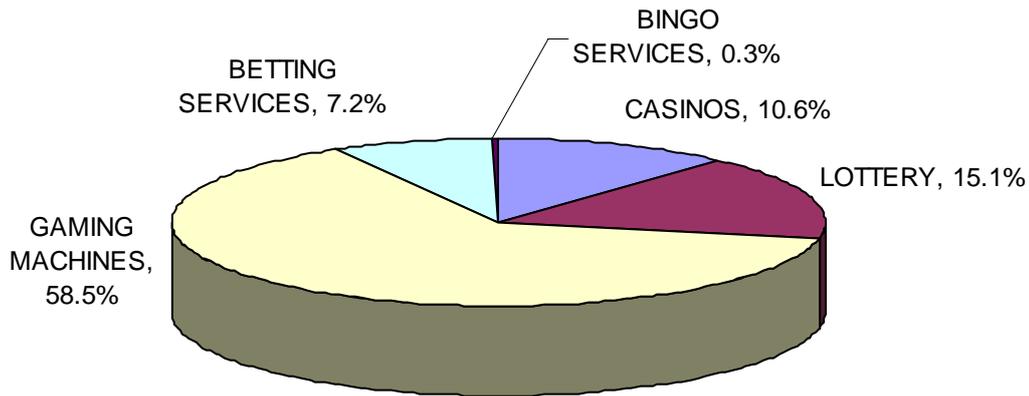
14. 체코 아케이드 게임 시장 분석

가. 체코 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

체코의 2004년 기분 전체 갬블링 시장규모는 64억 300만 유로로 이 중에서 게임기는 37억 4,300만 유로로 전체 갬블링 시장의 58.5%를 차지하고 있다.

<그림 5-29> 체코 Gambling 산업의 시장 규모(2004)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-53> 체코 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	66,300 (11.2%)	109,200 (18.4%)	346,700 (58.4%)	34,300 (5.8%)	1,900 (0.3%)	593,400
2004년	67,800 (10.6%)	96,500 (15.1%)	374,300 (58.5%)	46,300 (7.2%)	1,900 (0.3%)	640,300

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

체코 갬블링 산업에서 총 회전하는 액수는 26억 5,170만 유로에 달하고, 그 중 75%에 달하는 20억 1,140만 달러가 이용자에게 다시 돌아간다. 그리고 남은 매출액의 약 21%가 세금과 공공 기부금

으로 지출되고, 실제로 매출의 79% 가량이 사업자에게 돌아가게 되며, 그 규모는 5억 440만 유로에 이른다.

<표 5-54> 체코 갬블링 시장 구조(2004)

(단위: 백만 유로)

구분	총 회전 금액 (Turnover)	총 지불액 (Payout)	총 매출액 (Revenue, GGR)	세금 일체 (Taxes & Local Fees)	공공 기부 (Good Causes)
Lottery	188.7	92.2	96.5	2.7	34.3
Betting	333.1	286.8	46.3	1.8	5.6
Bingo	6.2	4.4	1.9	0.2	0.1
Casino	344.2	276.4	67.8	7.4	5.4
Gaming Machines	1497.1	1122.8	374.3	51.5	16.3
Audiotex and technical devices(IVT)	282.4	228.8	53.7	5.9	4.6
합계	2651.7	2011.4 (75%)	640.3 (25%)	69.6 (매출액 대비 10.8%)	66.3 (매출액 대비 10.3%)

자료원: European Commission 2006.06

2) 업체 및 종업원 현황

체코 내에 슬롯머신을 운영하는 사업자는 모두 450개다. 그러나 게임기 관련 군소 업체가 600여 개에 이르고 이들은 대부분 대기업의 자회사 형태로 운영되고 있다.

나. 체코 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 세금

체코는 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 테이블의 경우 최대 31%, 전자 게임기(게임기, 비디오 복권기, AWP를 포함)의 경우 최대 20%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해서 높지 않아, 상대적으로 체코가 게임 산업에 대해 규제가 낮다는 것을 알 수 있다.

2) 게임장 구조, 게임기 대수

체코에는 저렴한 가격에 24시간 운영하는 Herna Bars라는 게임바 체인점이 있어 게임기 시장을 독점하고 있다. 체코의 독점 복권 업체인 SAZKA에 따르면, 체코에는 현재 비디오 슬롯머신을 포함한 합법적인 게임기가 5만 2,000 개 정도 있을 것으로 추정된다. 카지노 바깥에서 게임기에 걸 수 있는 최대 금액은 CZK 5(약 0.165 유로)이다.

3) 비디오 복권 게임기

2003년에 재정부에서는 SAZKA가 중앙 복권 방식으로 비디오 복권 게임기를 통해 베팅 게임을 제공할 수 있도록 승인해 주었고, SAZKA는 2004년 말에 비디오 복권 게임기를 출시했다. 이 게임기는 전통적인 카지노에 먼저 설치되고, 다음으로 스포츠 바, 게임장, 담배상점이나 슈퍼마켓과 같은 SAZKA의 소매점들에 설치된다. 관련 시스템과 단말기는 10년 계약 조건으로 Cyberview Technology에서 공급한다.

4) 사용자 층

체코는 성인의 69%가 갬블링을 하고 있을 정도로 보편화되어 있고, 그 연령대 또한 30~59세가 전체 60%를 차지하고 있다. 2003년 이후로 60세 이상의 이용자가 늘고 있고, 30세 이하 사용자들은 줄어들고 있다. Betting 이용자들의 평균 교육 수준도 지속적으로 올라가고 있다.

슬롯머신 사용자들의 평균 연령 또한 높아지고 있다. 현재 슬롯머신 사용자의 51%가 35세 이하인데, 이는 과거 66%에 달하던 비중에 비하면 낮아진 것이다. 또한 46세 이상의 사용자가 과거 12%에 불과했으나 현재는 23%에 달해 2배나 급증했다.

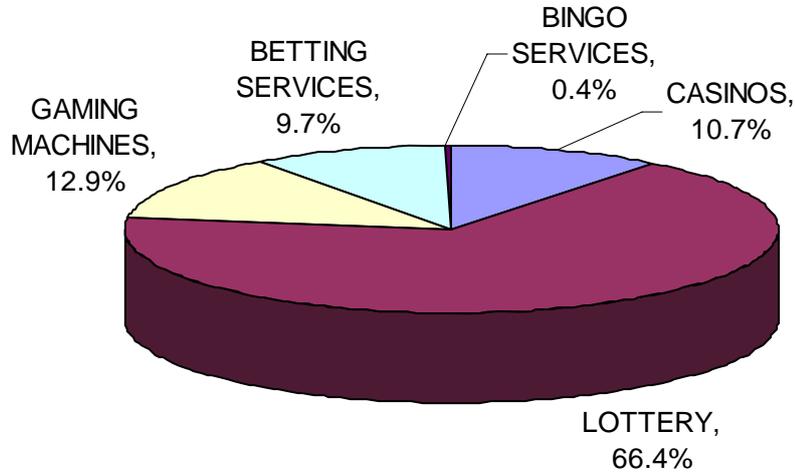
15. 폴란드 아케이드 게임 시장 분석

가. 폴란드 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

폴란드의 2004년 기준 전체 갬블링 시장규모는 46억 246만 유로로 이 중에서 게임기는 5억 9,300만 유로로 전체 갬블링 시장의 12.9%를 차지하고 있다. 폴란드의 갬블링 시장 규모는 2010년까지 별 변화 없이 유지될 전망이다.

<그림 5-30> 폴란드 Gambling 산업의 시장 규모(2003)



자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

<표 5-55> 폴란드 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	44,535 (10.3%)	295,393 (68.3%)	52,703 (12.2%)	37,691 (8.7%)	2,085 (0.5%)	432,408
2004년	49,055 (10.7%)	305,719 (66.4%)	59,300 (12.9%)	44,553 (9.7%)	1,618 (0.4%)	460,246

자료원: European Commission 2006.06: 스트라베이스 재구성

2) 업체 및 종업원 현황

폴란드에서 게임서비스를 제공하는 사업자 현황은 아래와 같다. 2004년 기준으로 슬롯머신을 제공하는 업체가 11개 AWP를 제공하는 업체가 23개에 이른다. EuroMAT에 따르면, 2005년에는 35개 회사로 늘어난 것으로 나타났다. 또 이 사업자들이 소유하고 있는 총 AWP 대수는 9,687 곳의 장소에 1만 5,657 대인 것으로 나타났다.

특이한 점은 2004년과 2005년 갑자기 AWP 사업자들이 늘어났다는 점이다. 우선 이는 새로운 AWP 운영에 관심을 가진 사업자들이 많아지면서 합법적인 AWP 게임장이 많아졌기 때문이다. 나아가 기존 불법 게임장의 경우 되도록 싼 게임기를 쓰다 보니, 성능 상에서도 경쟁력이 없기 때문에 합법적인 게임장으로 점차 대체 된 것이라고 할 수 있다. 실제로 2000년 말 기준 바, 주점, 아케이드 게임장 등에서 운영되는 불법 게임기(grey machines)의 규모가 약 5만 대로 추정되며, 이를 볼 때 아직까지도 불법 게임장이 여전히 왕성하다는 점을 알 수 있다.

<표 5-56> 폴란드 Gambling 사업자 현황(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines		Betting Services	Bingo Services	합계
			Slot Machines	AWP (Low Prizes)			
2003년	6	2	11	4	5	2	26
2004년	5	3	11	23	7	2	46

자료원: Poland the Ministry of Finance; European Commission 2006.06 재인용; 스트라베이스 재구성

<표 5-57> 폴란드 AWP 설치 대수 및 설치 장소 수 현황(2004-2006)

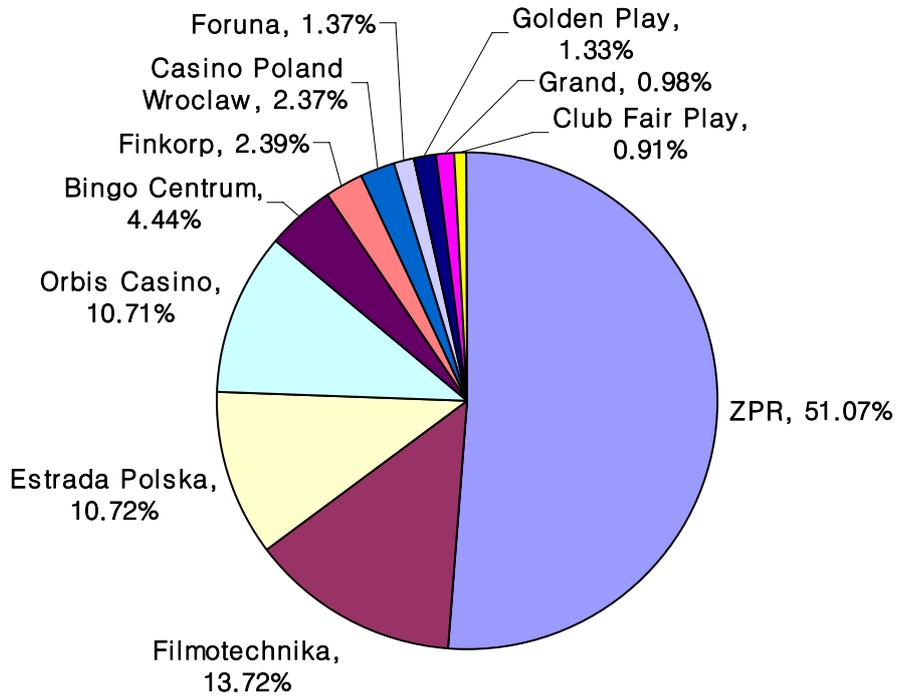
(단위: 천 유로)

년도	분기	설치 장소 수	설치 대수
2004	1분기	1,037	1,395
	2분기	2,413	3,342
	3분기	3,614	5,149
	4분기	4,884	7,154
2005	1분기	5,875	8,841
	2분기	7,685	11,872
	3분기	8,685	13,764
	4분기	9,687	15,657
2006	1분기	10,323	17,183
	2분기	11,238	18,917

자료원: Poland the Ministry of Finance; EUROMAT Country Report 2006 재인용; 스트라베이스 재구성

11개 슬롯머신 업체 중 ZPR이 전체 51%를 차지하며 시장을 지배하고 있고, Filmtechnika가 13%, Estrada Polska가 10%, Orbis Casino가 10%로 2위권을 형성하고 있다.

<그림 5-31> 폴란드 슬롯머신 업체 현황(2004)



자료원: Poland the Ministry of Finance; European Commission 2006.06 재인용; 스트라베이스 재구성

나. 폴란드 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 규제 역사

폴란드는 1992년 공산주의 체제가 붕괴한 뒤, 폴란드의 게임 산업은 급속히 성장했다. 이후 폴란드의 재정경제부는 1992년 갬블링 법령(the Act of 29 July 1992 on games and mutual wagering)에 따라 폴란드의 베팅 및 게임 산업을 규제한다.

카지노 외의 게임장은 해당 지역의 인구에 비례하여 설치할 수 있다. 예를 들어 5만 명 이하가 거주하는 경우, 게임장을 설치할 수 없다. 구체적인 설치 가능한 게임장은 아래와 같으며, 최대 7개까지 설치할 수 있다.

<표 5-58> 폴란드 지역 인구 규모별 설치 허용 게임장 수

지역 인구	5만 ~ 10만	10만 ~ 20만	20만 ~ 30만	30만 ~ 50만	50만 ~ 70만	70만 ~ 100만	100만 이상
허용 게임장 수	1	2	3	4	5	6	7

자료원: Poland the Ministry of Finance; European Commission 2006.06 재인용; 스트라베이스 재구성

또 한 장소에 3대 이상 설치될 수 없으며, 학교나 교회로부터 최소한 100미터 이상 떨어져 있어야 한다.

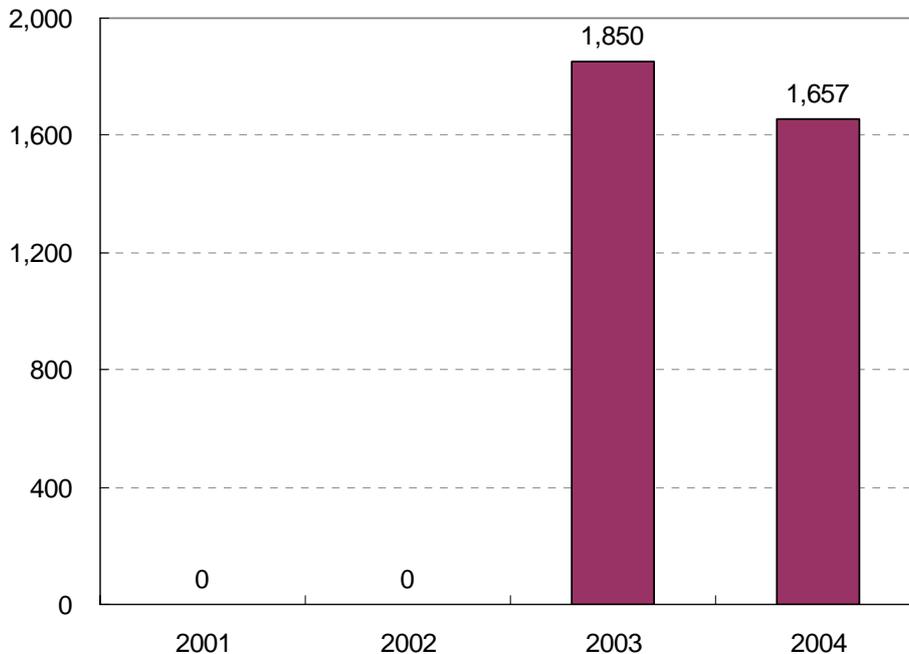
2) 게임기 종류

폴란드에서는 카지노 바깥에서 하는 게임기를 슬롯머신과 AWP(상품 규모가 작은 슬롯머신)로 2가지로 분류하고 있다. 1992년 7월 29일 발효된 법령에 따르면, 슬롯머신 게임은 '기계적, 전자기계적, 전자적 방식의 기기로 현금 또는 상품을 얻기 위해 하는 게임'이라고 정의하고 있다. 또 AWP(Slot machine games with low prizes)는 '기계적, 전자기계적, 전자적 방식의 기기로 현금 또는 상품을 얻기 위해 하는 게임이나, 1회 게임당 상금의 규모가 15 유로 이하이며, 1회 걸 수 있는 액수가 0.07 유로 이하인 게임'이라고 규정하고 있다. 정리하면, 물리적으로는 다를 바 없는 슬롯머신이지만, 그 상금과 현금의 거래 규모에 따라서 구분하고 있는 것이다. 2003년에 폴란드 의회에서는 게임기에 관한 새 규제 법안이 통과됐다. 이 법안에 따르면, 최대 판돈은 0.05 유로이며, 최대 상금은 10.80 유로로 규정하고 있어, 과거보다 도박성을 낮추었다.

3) 라이선스 발급

폴란드에서는 AWP 게임장 라이선스를 받는 데 최소 PLN 150,000(3만 6,400 유로)에서 운영규모에 따라 최대 PLN 700,000(17만 유로)까지 지불해야 한다. 또 한 번 발급된 라이선스는 6년간 유지된다.

<그림 5-32> 폴란드 AWP 라이선스 발급 현황(2001-2003)



자료원: Poland the Ministry of Finance; European Commission 2006.06 재인용; 스트라베이스 재구성

4) 세금

폴란드는 2004년 기준 카지노의 총 게임 매출에 대한 세금의 비율이 테이블이나 전자 게임기(게임기, 비디오 복권기, AWP를 포함)에 관계없이 최대 50%까지 부과할 수 있다. 이러한 세율은 다른 EU 국가에 비해서 높은 것으로서 폴란드가 게임 산업에 대해 규제 중심의 접근을 취하고 있다는 것을 알 수 있다.

2002년 3월 11일 전에는 모든 사업자가 22%의 부가세(VAT)를 내야 했지만, 이 후로는 갬블링 세금을 내는 것으로 대체되었다. 구체적으로 카지노 외의 슬롯머신의 경우 45%의 세금을 내야 한다. 또 AWP의 세금은 2003년 이후 매년 올라 2006년 기준으로 게임기 1대당 월 125 유로의 세금을 내야 한다.

<표 5-59> 폴란드 AWP 세금 변천사 (2006)

구분	세금 (게임기 당 월납)
~ 2003년 12월 31일	50 유로
2004년 1월 1일 ~ 2004년 12월 31일	75 유로
2005년 1월 1일 ~ 2005년 12월 31일	100 유로
2006년 1월 1일 ~ 현재	125 유로

자료원: Poland the Ministry of Finance; European Commission 2006.06 재인용; 스트라베이스 재구성

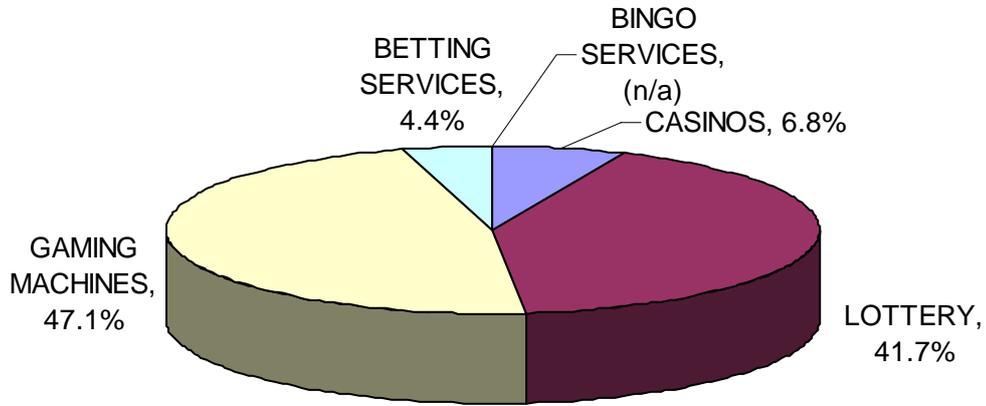
16. 헝가리 아케이드 게임 시장 분석

가. 헝가리 아케이드 게임 시장구조

1) 시장 규모

헝가리의 2004년 기준 전체 갬블링 시장규모는 5억 8,069만 유로로 이 중에서 게임기는 2억 7,355만 유로로 전체 갬블링 시장에서 47.1%로 큰 비중을 차지하고 있다. EUROMAT 자료에 따르면, 게임기 시장이 2005년 성장했다가, 2006년에는 3% 하락하여 2억 9,889만 유로를 기록한 것으로 나타났다.

<그림 5-33> 헝가리 Gambling 산업의 시장 규모(2004)



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

<표 5-60> 헝가리 Gambling 산업의 시장 규모(2003-2004)

(단위: 천 유로)

구분	Casinos	Lottery	Gaming Machines	Betting Services	Bingo Services	합계
2003년	36,957 (6.4%)	278,240 (48.0%)	235,851 (40.7%)	23,529 (4.1%)	5,603 (1.0%)	580,180
2004년	39,440 (6.8%)	242,000 (41.7%)	273,550 (47.1%)	25,710 (4.4%)	n/a (0.0%)	580,690

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2) 업체 현황

2004년 기준으로 gambling 게임기를 운영하는 라이선스를 발급받은 사업자는 총 1,203개 업체가 있는 것으로 알려졌다.

나. 헝가리 아케이드 게임시장의 주요 트렌드 및 이슈

1) 게임기 종류

상금을 지불하는 게임기(gambling 게임기)는 34,500대, 상금이 없는 게임기는 6,500대가 운영 중인 것으로 알려졌다.

또한 상금을 지불하는 게임기(gambling 게임기)에는 2가지 종류가 있다. 먼저 카지노 게임기와 동일한 상금을 지불하는 Category I은 2003년 1,358대에서 2004년 1,570대로 15.6% 늘어났다. 이 계

임장에서는 게임 외의 식사와 같은 기타 활동은 허용되지 않는다. 반면, 주점이나 바에서 운영하고 최대 2배까지만 상금을 지불할 수 있는 제한적인 Category II의 경우 2003년 1만 8,405대에서 2004년 2만 0,600대로 11.9% 늘어났다.

EUROMAT에 따르면, 2006년 Category I의 게임기 대수가 6,760대로 급성장했으며, Category II도 마찬가지로 2만 3,933대로 급성장한 것으로 나타났다.

<표 5-61> 헝가리 갬블링 게임기 산업 현황

구분	2000	2001	2002	2003	2004
사업자 수	1,006	1,026	1,093	1,120	1,203
GGR (백만 유로)	134.2	169.9	200.2	235.9	273.6
전체 갬블링 시장에서의 비율	42.49%	45.16%	42.18%	41.05%	47.11%

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

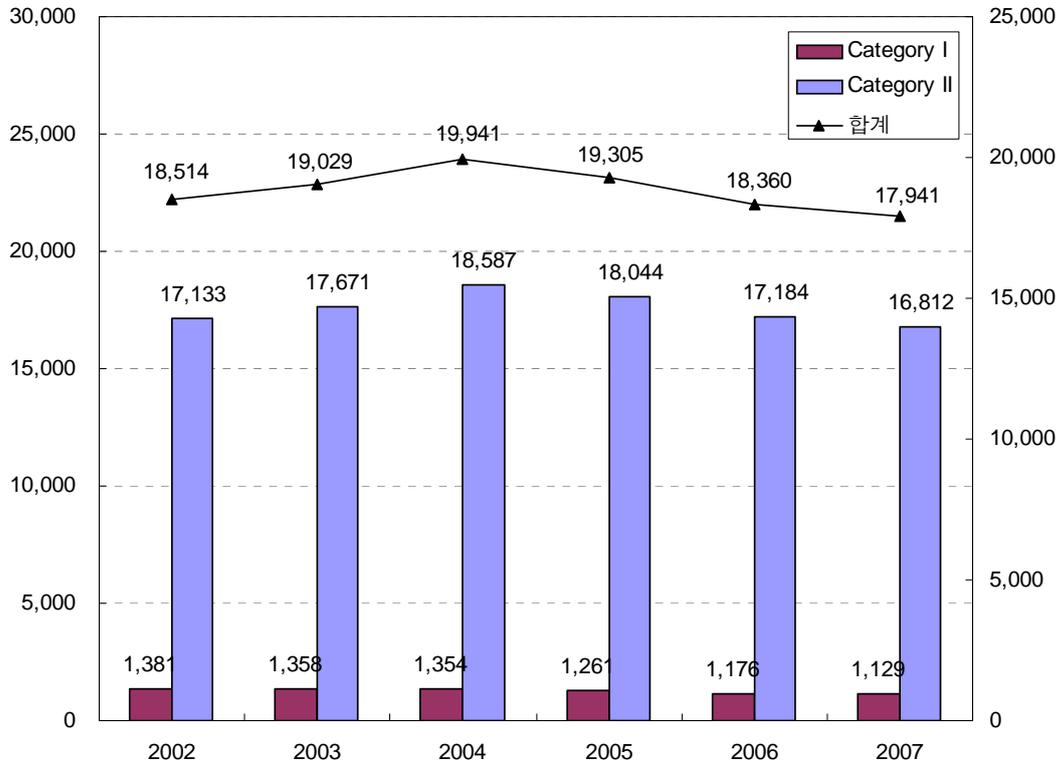
2) 운영 제한

규제 법안에 따르면, Category I의 운영대수는 제한이 없지만, 주점이나 바에서 운영될 수 있는 Category II의 최대 대수는 2대 이상이 될 수 없다. 게임장(gaming halls)의 경우 1대의 설치 면적이 최소 2제곱미터 이상은 되어야 한다.

3) 라이선스 발급 현황

2007년 기준 Category II를 운영할 수 있는 라이선스 발급 사업자(주점이나 바)는 16,812 곳이며, Category I을 운영할 수 있는 게임장 라이선스 발급 수는 1,129곳에 이른다. 연도별 추이를 보면, 2004년을 정점으로 꾸준히 감소하는 추세를 보이고 있다.

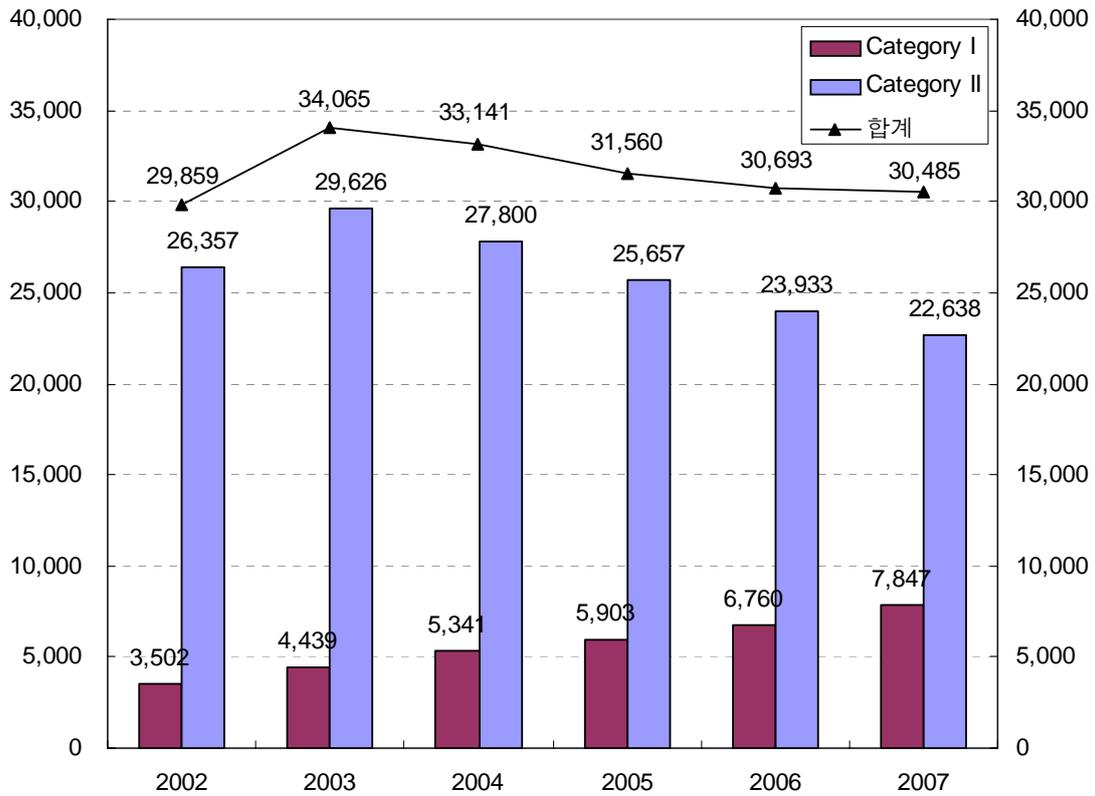
<그림 5-34> 헝가리 게임장 라이선스 종류별 추이



자료원: EUROMAT Country Report 2007; 스트라베이스 재구성

2007년 기준 Category II 게임기 라이선스는 총 2만 2,638건 발급되었고, Category I 게임기 라이선스의 경우 7,847건 발급되었다. 연도별 추이를 보면, Category I 게임기가 꾸준히 늘고 있는 반면, Category II 게임기의 경우 꾸준히 줄고 있는 것을 알 수 있다.

<그림 5-35> 헝가리 게임기 라이선스 종류별 추이



자료원: EUROMAT Country Report 2007; 스트라베이스 재구성

4) 세금

2005년 9월 1일부터 발효된 세법에 따라, 기존의 한 장소의 한 대의 갬블링 게임기당 월 300유로의 세금을 매기던 것을 현재는 400 유로를 매기도록 했다. 반면 오락실 게임의 경우 월 240 유로로 상대적으로 낮은 세금을 매기고 있다. 또 게임 운영사업자는 갬블링 감독 위원회(Gambling Supervisory Authority)에 새로운 갬블링 라이선스의 발급, 갱신, 연장시 라이선스비를 납부해야 한다.

<표 5-62> 헝가리 아케이드 게임 관련 라이선스 요금 현황

(단위: HUF)

구분		2003년 이전	2003년 이후
게임기	갬블링 게임기 (상금있음)	Category I 100,000 (400유로)	125,000 (500유로)
		Category II 50,000 (200유로)	75,000 (300유로)
	오락실 게임	n/a	60,000 (240유로)
게임장(Game Room)		10,000 (40유로)	20,000 (80유로)
라이선스 내용 수정시		2,000 (8유로)	5,000 (20유로)

주: HUF는 헝가리 화폐 단위로 1,000 HUF = 4 EURO임

자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

제 3 절 유럽 아케이드 게임 시장 진출 전략

1. 시장 매력도에 따른 진출 시장 선정

진출 시장 선정은 크게 타당성(규제 수준), 매력도(인구 대비 AWP 시장규모), AWP 절대 시장규모를 기준으로 한다. 이 관점에서 보면 시장은 크게 3가지로 나뉜다.

첫 번째 시장은 규제 장벽으로 인해 실질적으로 접근이 불가능한 시장이다. 그리스, 프랑스, 오스트리아에서는 카지노 바깥에서 AWP를 운영하는 것 자체가 불법으로 규제되고 있으며, 핀란드와 덴마크는 AWP는 허용되지만 해당 국가 국내 사업자만 운영할 수 있게 돼 있어 사실상 외국 사업자들에게는 금지와 동일한 효력을 발휘하고 있다. 관광이 발달한 그리스나 인구가 많은 프랑스의 AWP 시장이 없다는 것은 규제라는 요인이 아케이드 게임에 얼마나 큰 변수인지를 보여주는 실례라 할 수 있다.

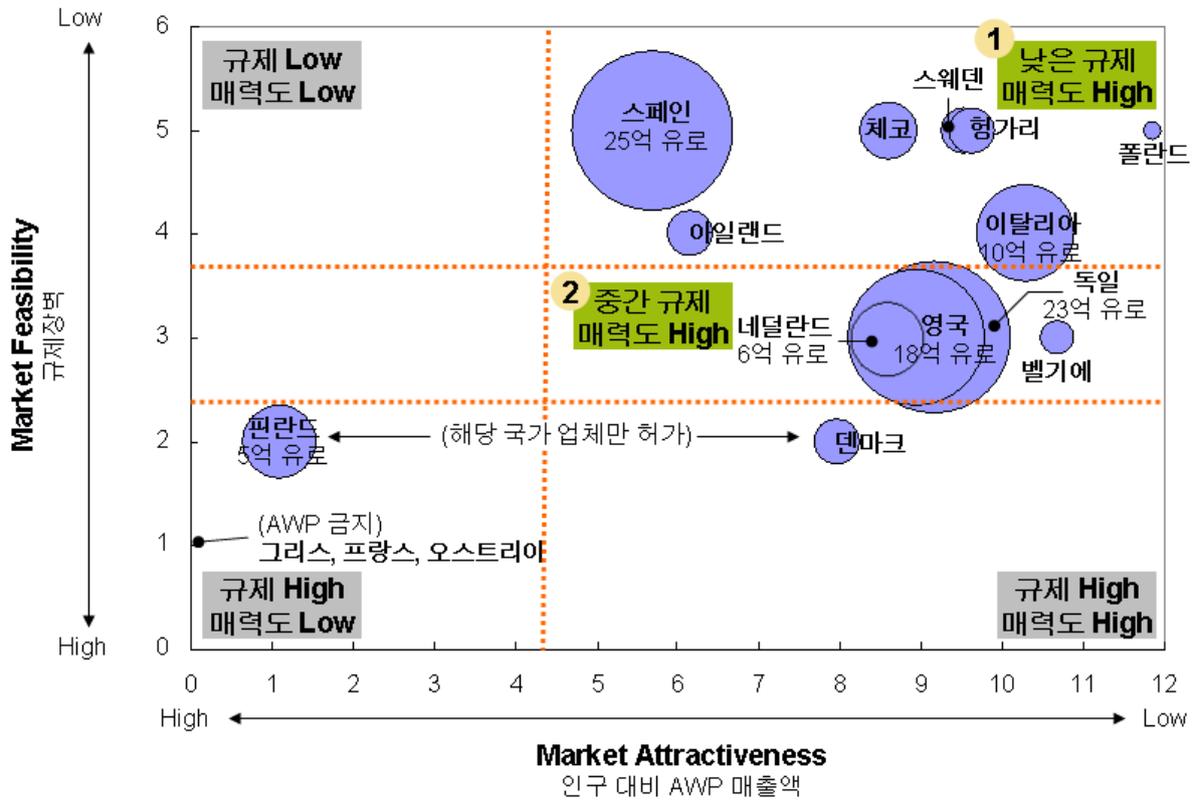
두 번째 시장은 매력도는 높지만, 규제가 상당히 높은 독일, 영국, 네덜란드, 벨기에 같은 시장이다. 독일은 인구 자체가 많아서 23억 달러 규모의 큰 시장을 형성하고 있지만, 92%에 달하는 세금으로 인해 실제 사업자에게 돌아가는 시장 규모는 작은 편이다. 이런 점을 감안하면 아예 시장이 열리지 않은 프랑스, 그리스 보다는 낫지만 여전히 여건이 우호적이지 않아, 적절한 규제 대응 전략 등을 세우지 않으면 고전할 가능성이 다분한 시장이라고 하겠다.

마지막 시장은 스페인, 이탈리아, 체코와 같은 규제 장벽이 낮으면서, 인구 대비 AWP 시장 규모도 크지 않아 성장성이 높은 시장이다. 스페인이 25억 유로로 상당한 규모의 시장을 형성하고 있지만, 이탈리아에 비해서는 인구 대비 AWP 시장 규모 비율이 높아 성장 가능성이 낮은 편이다. 반면, 이탈리아 시장은 규모가 10억 달러에 달하고 아직까지 인구 대비 AWP 시장 규모가 낮아 성장 가능성이 높은 유망한 시장이라고 할 수 있다.

물론 위의 시장 구분에서 빠진 것이 있는데, 첫째는 음성 시장(gray market)이다. 실제로 금지된 시장일수록 음성적으로 운영되는 게임 시장의 규모가 큰 경우가 많다. 실제로 프랑스의 경우에도 공식적으로는 AWP 시장이 없다고 하지만, 음성적으로 운영되는 시장의 규모는 적지 않은 것으로 나타나고 있다. 둘째, 순수 오락 게임이다. 사실 프랑스, 이탈리아, 그리스, 오스트리아가 시장이 없다고 할 때에는 금전성 대가를 받는 AWP 시장이 없다는 의미이지 동전을 넣고 즐기는 다양한 오락실 아케이드 게임(Coin-op Amusement Game) 시장이 없다는 의미는 아니다.

독일의 사례를 살펴보면, 2006년 기준으로 AWP 시장이 27억 5,000만 유로인 반면, 오락실 아케이드 게임(Amusement machines without Prizes & Sport games machines)의 경우 2억 2,000만 유로로 집계되어, 전체 AWP 시장의 10% 가량을 차지하는 것을 알 수 있다. 이에 비추어 보면, 오락실 아케이드 게임 시장 또한 적지 않은 시장임을 알 수 있다.

<그림 5-36> 시장 매력도에 따른 진출 국가 선정



자료원: European Commission 2006.06; 스트라베이스 재구성

2. 비즈 모델별 진출 전략

시장을 선정했다면, 현지에 진출하는 유형에는 세 가지가 있으며, 이에 따른 진출 전략은 다음과 같다.

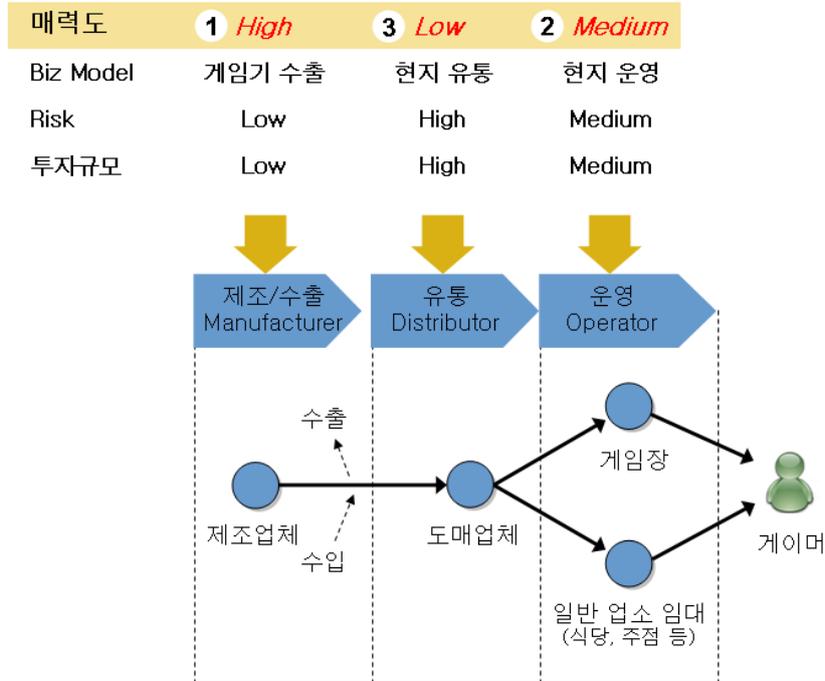
첫째는 게임기만 수출하는 것이다. 아케이드 게임기는 개별적으로 구동되는 특성이 강해, 현지 인프라와의 조율 작업이 상당히 큰 온라인 게임이나 모바일 게임에 비해서 상대적으로 진출하기 쉬운 편이며, 실제로 많은 아케이드 업체들이 해외에 진출할 때 주로 활용하는 모델이다. 유럽 시장에서도 이는 동일하게 적용될 것으로 보인다.

둘째는 유통에 직접 뛰어든 것이다. 그러나 이는 보통 1만 곳이 넘는 운영자들과의 네트워크뿐만 아니라 수많은 제조/수입 업체들과의 네트워크를 구축하고 있어야 하는 점 때문에, 초기 투자 비용, 위험도, 진입장벽 모두 매우 높아 상대적으로 매력도가 떨어지는 모델이라고 할 수 있다.

마지막으로 현지에서 게임장에서 운영하거나, 현지 일반 업소를 운영하며 게임기를 제공할 수도 있다. 이 경우 전체 시장 규모가 가장 크기는 하지만, 각 사업체별로 보자면 상대적으로 소규모이어서 국내 아케이드 업체(보통 제조사)들이 개별적으로 진출하기는 매력도가 떨어질 수 있다. 게다가 외국 업체에게는 라이선스를 발급하지 않는 곳도 있어 주의를 요구한다.

결과적으로 게임기 수출이 가장 매력도 높은 시장이며, 그 다음은 운영 사업, 마지막은 유통 사업 이라고 할 수 있다.

<그림 5-37> 효과적인 비즈니스 모델 선택



자료원: 스트라베이스

이상은 종합하면, 국가 매력도가 높은 이탈리아, 스페인 같은 곳에 게임기를 수출하는 비즈니스 모델이 한국 아케이드 게임 업체들이 선택할 수 있는 가장 유망한 모델의 예시라고 할 수 있다.

[Appendix]

□ 유럽 기타 국가 유무선 인프라 현황

<표 6-1> 유럽 기타 국가들의 국가 개황 및 유무선 인프라 보급현황

순번	국가	국가개황		유무선 인프라		
		인구	1인당 GDP(\$)	인터넷 이용자수 (보급률)	브로드밴드 이용자수 (보급률)	이동통신 이용자수 (보급률)
1	Romania	2,224만	11,100	1,130만 (52%)	N/A	2,120만 (94%)
2	Greece	1,072만	30,500	204만 (18%)	79만 (7%)	1,490만 (139%)
3	Portugal	1,067만	21,800	319만 (30%)	156만 (14%)	1,370만 (128%)
4	Serbia	1,015만	7,700	140만 (13%)	N/A	790만 (76%)
5	Hungary	993만	19,500	350만 (34%)	117만 (11%)	1,010만 (100%)
6	Bulgaria	726만	11,800	166만 (21%)	N/A	910만 (125%)
7	Slovakia	545만	19,800	225만 (41%)	37만 (6%)	560만 (102%)
8	Bosnia and Herzegovina	459만	6,600	95만 (24%)	N/A	220만 (46%)
9	Croatia	449만	15,500	168만 (36%)	N/A	480만 (107%)
10	Ireland	415만	45,600	144만 (34%)	65만 (15%)	490만 (119%)
11	Albania	361만	5,500	47만 (14%)	N/A	220만 (61%)
12	Lithuania	356만	16,700	108만 (31%)	N/A	420만 (118%)
13	Armenia	296만	5,700	N/A	N/A	160만 (55%)
14	Latvia	224만	17,700	107만 (46%)	N/A	220만 (99%)
15	Macedonia	205만	n/a	26만 (13%)	N/A	160만 (80%)
16	Slovenia	200만	27,300	125만 (63%)	N/A	190만 (94%)
17	Estonia	130만	21,800	730만 (55%)	N/A	160만 (120%)
18	Cyprus	79만	27,100	35만 (42%)	N/A	120만 (148%)
19	Montenegro	67만	3,800	26만 (44%)	N/A	90만 (146%)
20	Luxembourg	48만	80,800	33만 (72%)	11만 (22%)	N/A
21	Malta	40만	23,200	12만 (31%)	N/A	N/A
22	Iceland	30만	39,400	19만 (65%)	9만 (29%)	30만 (103%)

*주: 인구, 1인당 GDP는 2007~8년 기준, 인터넷 이용자수/보급률은 2006년 기준, 브로드밴드 이용자수/보급률은 2006년, 이동통신 이용자수/보급률은 2007년 3Q를 기준으로 함

자료원: CIA The World Factbook 2007-2008; ITU, 2007; Cowen and Company, 2007.11; 스트라베이스 재구성

□ 유럽 국가별 PC 보급 현황

<표 6-2> 유럽 국가별 PC 대수

(단위: 대)

지역/국가	구분	2004	2005	2006	2007	2008	CAGR
Europe	PCs	43,708,414	51,324,592	55,359,236	60,666,179	66,178,405	10.9%
EU*	PCs	41,734,116	49,001,678	53,014,369	58,226,366	63,559,512	11.1%
EU 15	PCs	38,376,512	44,634,847	47,897,483	52,667,047	57,469,686	10.6%
	Portable	14,246,168	18,687,374	22,548,578	26,530,578	30,240,037	20.7%
EU 15 + Norway and Switzerland	Desktop	24,130,344	25,947,473	25,348,905	26,136,469	27,229,649	3.1%
	PCs	40,350,810	46,957,761	50,242,350	55,106,860	60,088,579	10.5%
	Portable	15,112,033	19,823,064	23,838,623	27,932,985	31,775,669	20.4%
	Desktop	25,238,777	27,134,697	26,403,727	27,173,875	28,312,910	2.9%
Austria	PCs	919,623	1,013,501	1,102,329	1,185,641	1,312,106	9.3%
	Portable	429,018	490,727	555,937	644,215	741,138	14.6%
	Desktop	490,605	522,774	546,392	541,426	570,968	3.9%
Belgium /Luxembourg	PCs	952,914	1,092,385	1,249,118	1,341,100	1,541,337	12.8%
	Portable	393,510	482,743	601,500	686,370	808,613	19.7%
	Desktop	559,404	609,642	647,618	654,730	732,724	7.0%
Denmark	PCs	800,198	1,037,561	1,157,267	1,124,130	1,148,799	9.5%
	Portable	344,702	527,278	680,808	686,830	707,299	19.7%
	Desktop	455,496	510,283	476,459	437,300	441,500	-0.8%
Finland	PCs	680,753	841,611	865,601	891,261	934,700	8.2%
	Portable	255,237	387,679	445,094	494,761	532,300	20.2%
	Desktop	425,516	453,932	420,507	396,500	402,400	-1.4%
France	PCs	6,736,971	8,103,535	8,748,054	9,699,658	10,589,047	12.0%
	Portable	2,301,876	3,025,305	3,685,779	4,397,380	5,044,920	21.7%
	Desktop	4,435,095	5,078,230	5,062,275	5,302,278	5,544,127	5.7%
Germany	PCs	8,352,413	9,091,467	9,236,588	9,995,558	11,016,752	7.2%
	Portable	3,271,431	3,893,841	4,380,815	5,041,478	5,843,147	15.6%
	Desktop	5,080,982	5,197,626	4,855,773	4,954,080	5,173,605	0.5%
Greece	PCs	517,402	522,655	579,163	642,576	717,909	8.5%
	Portable	169,797	221,108	273,686	326,243	389,845	23.1%
	Desktop	347,605	301,547	305,477	316,333	328,064	-1.4%
Ireland	PCs	484,699	593,805	696,990	820,503	900,109	16.7%
	Portable	124,914	189,597	255,354	323,174	373,529	31.5%
	Desktop	359,785	404,208	441,636	497,329	526,580	10.0%
Italy	PCs	3,683,457	4,357,406	4,823,367	5,364,971	5,643,620	11.3%
	Portable	1,535,809	2,101,185	2,559,049	3,005,202	3,281,627	20.9%
	Desktop	2,147,648	2,256,221	2,264,318	2,359,769	2,361,993	2.4%
Netherlands	PCs	2,050,745	2,423,716	2,599,929	2,772,828	3,301,636	12.6%
	Portable	678,466	947,801	1,202,560	1,394,401	1,742,321	26.6%

	Desktop	1,372,279	1,475,915	1,397,369	1,378,427	1,559,315	3.2%
Norway	PCs	744,739	935,115	1,011,876	994,810	1,025,100	8.3%
	Portable	353,073	503,585	624,236	639,710	665,600	17.2%
	Desktop	391,666	431,530	387,640	355,100	359,500	-2.1%
Portugal	PCs	581,058	659,638	760,931	848,476	896,449	11.4%
	Portable	219,110	305,781	438,613	509,798	557,759	26.3%
	Desktop	361,948	353,857	322,318	338,678	338,690	-1.6%
Spain	PCs	2,894,256	3,722,579	4,380,329	5,030,887	5,423,262	17.0%
	Portable	1,197,356	1,670,401	2,172,587	2,694,732	3,042,909	26.3%
	Desktop	1,696,900	2,052,178	2,207,742	2,336,155	2,380,353	8.8%
Sweden	PCs	1,251,023	1,568,213	1,539,872	1,383,411	1,448,701	3.7%
	Portable	447,243	648,102	735,585	715,311	777,201	14.8%
	Desktop	803,780	920,111	804,287	668,100	671,500	-4.4%
Switzerland	PCs	1,229,559	1,387,799	1,332,991	1,445,003	1,593,793	6.7%
	Portable	512,792	632,105	665,809	762,697	870,032	14.1%
	Desktop	716,767	755,694	667,182	682,306	723,761	0.2%
United Kingdom	PCs	8,471,000	9,606,775	10,157,945	11,566,047	12,595,259	10.4%
	Portable	2,877,699	3,795,826	4,561,211	5,610,683	6,397,429	22.1%
	Desktop	5,593,301	5,810,949	5,596,734	5,955,364	6,197,830	2.6%
Bulgaria	PCs	122,997	197,682	200,104	248,849	277,863	22.6%
Czech Republic	PCs	491,310	600,516	679,350	752,067	821,266	13.7%
Estonia	PCs	99,695	126,311	140,916	154,199	165,510	13.5%
Hungary	PCs	372,533	435,113	475,578	527,496	570,268	11.2%
Latvia	PCs	76,825	97,429	128,286	154,880	174,739	22.8%
Lithuania	PCs	108,823	167,248	206,241	229,556	269,260	25.4%
Poland	PCs	1,306,369	1,779,875	2,191,074	2,248,635	2,400,947	16.4%
Romania	PCs	430,254	595,292	682,293	803,337	927,459	21.2%
Slovakia	PCs	204,594	213,525	246,326	279,405	313,201	11.2%
Slovenia	PCs	144,204	153,840	166,718	160,895	169,313	4.1%

주: EU에는 Cyprus, Malta가 포함되지 않음

자료원: EITO(European Information Technology Observatory), 2007; 스트라베이스 재구성

【 참고 자료 】

<국내자료>

1. STRABASE, 유럽 이동통신 시장 현황 및 주요 이슈, 2008.4
2. STRABASE, Starcraft에서 WoW까지-온라인 게임의 명가 Blizzard Entertainment, 2007.7
3. 성균관대 게임기술개발지원센터, 아케이드 게임산업 문제점 및 대응방안, 2006.3
4. 한국게임산업개발원, 첨단 아케이드 게임기술 실태조사, 2004.12
5. 한국게임산업진흥원, 세계 아케이드 게임 시장 보고서, 2007.5
6. 한국게임산업진흥원, 해외 게임콘텐츠 저작권 관리 현황 연구, 2007.4
7. 한국소프트웨어진흥원, 2007년 해외디지털콘텐츠 시장조사: 게임편, 2008.1

<해외자료>

1. AMA, AMA annual report 2004
2. Bear Stearns, Gaming Suppliers, 2008.2
3. Bear Stearns, Telecommunication Services, 2008.1
4. British Gambling Commission;National Centre for Social Research, British Gambling Prevalence Survey 2007, 2007.9
5. Casino City, Global Gaming Almanac 2007, 2007
6. Cowen and Company, Worldwide Mobile Forecasts 2005-2010E: Trend for 2008 and Beyond, 2007.11
7. Credit Suisse, EMEA Telecom Themes : 3G in Russia and Turkey, 2008.3
8. Credit Suisse, European First Tel Factsheet, 2008.1
9. Credit Suisse, Video game sector review, 2006.10
10. Datamonitor, Media & Broadcasting Technology - Exploiting opportunities in the global electronic games sector, 2007
11. Datamonitor, UK Video Games & Consoles Retailing, 2006

12. DFC Intelligence, Online Gamer Market 2007, 2007.5
13. DFC Intelligence, Online Gamer Market, 2006.6
14. Europe Commission, Study of Gambling Services in the Internal Market of the European Union, 2006.6
15. European Commission, Interactive content and convergence, 2006.10
16. European Information Technology(EITO), European Information Technology Observatory 2007, 2007 Autumn
17. Frost & Sullivan, European Mobile Gaming Markets, 2006.8
18. Frost&Sullivan, European Mobile Gaming Markets, 2006.8
19. Game Time International, 2006–2007 Global Gaming Amusement Encyclopedia, 2006.7
20. Global Betting and Gaming Consultants(GBGC), 3rd Global Gambling Review, 2004.5
21. IDA Ireland, Ireland as a location for Digital Games, 2006
22. IDATE, Massively multiplayer online games: Outlook and challenges, 2006
23. IDATE, Video Game on mobile phone, 2008.2
24. IDC, U.S. Networked Videogame Device 2005–2009 Forecast, 2006
25. IDC, Worldwide Videogame Console Hardware and Software 2007–2011 Forecast and Analysis : Ready to Play a New Way, 2007
26. IMGGA, The Global Mobile Games Industry, 2008.1
27. Informa Telecom & Media, Mobile Entertainment, 2007
28. Informa, Mobile Entertainment–Company Profiles, 2007
29. Informa, Mobile Games: Volume 2 of Mobile Entertainment, 2005
30. Informa, Mobile Games: Worldwide Market Analysis & Strategic Outlook 2005–2010, 2005
31. ING, European Telecoms, 2008.4.24
32. In–Stat, Handheld Game Platforms 2006: And then there were Two, 2006
33. ITU; UNCTAD, World Information Society Report 2007, 2007.6
34. Juniper Research, Mobile Games 2007–2012, 2007.11

35. Juniper research, Mobile Games Subscription and Download 2007–2012, 2007.11
36. Kaufman Bros., Electronic Arts, 2008.5.14
37. Merriman Curhan Ford, Glu Mobile, 2008.2.13
38. Mobile Media, 2008.4
39. Morgan Keegan, Glu Mobile, 2008.5.14
40. Natixis Securities, Gameloft, 2008.4
41. Netsize, The Netsize Guide 2008, 2008
42. Netsize, The Netsize Guide 2008. 2008
43. Ovum, Eastern Europe: beyond the big three, 2007.5
44. Ovum, EU: European telecoms framework review, 2007.11
45. Ovum, French mobile market in 2007, 2008.2
46. Ovum, Germany: a highly competitive mobile market, 2007.3
47. Ovum, Neuf Cegetal, 2007.7
48. Ovum, Regional overview: Eastern Europe, 2007.5
49. Ovum, Regional overview: Middle East, 2007.6
50. Ovum, Regional overview: Western Europe, 2007.3
51. Ovum, Regional telecom overview: Western Europe, 2008.4
52. Ovum, Scandinavia: regional overview, 2007.3
53. Ovum, Telecom Italia, 2007.4
54. Ovum, UK mobile market: challenging times ahead, 2007.9
55. Paris Development, Video Games in Paris, 2005
56. RAY, RAY Annual Report 2006
57. ROTH Capital Partners, Gaming Operators & Suppliers, 2006.10
58. Screen Digest, Mobile Content–Emerging Business Models and Opportunities, 2007.5
59. Spanish Economic and Commercial Office Seoul, European–Spanish Electronic Game Industry and Market Situation, 2007.10

60. Screen Digest, Digital Distribution of Games : Growth opportunities and forecasts to 2010, 2005
61. Screen Digest, Next Generation Consoles : Competitive review, publisher benchmarking and global market forecast, 2007
62. Screen Digest, Online Gaming Markets to 2007, 2004
63. Screen Digest, Western World MMOG Market : 2006 review and forecasts to 2011, 2007.3
64. The European Interactive Advertising Association(EIAA), European Interactive Advertising Association–Europe Online 2006, 2007.6
65. World Summit on the Information Society, Turkey’s Transition to Information Society, 2005.11

<인터넷 사이트>

1. www.bmigaming.com
2. www.eamobile.com
3. www.gameloft.com
4. www.glu.com
5. www.mmetrics.com
6. www.arcadebelgium.be
7. www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/
8. www.emarketer.com
9. www.euromat.org
10. www.gamasutra.com
11. www.gamblingcommission.gov.uk
12. www.itu.int/ITU-D/ict/statistics
13. www.ois.go.kr
14. www.pegi.info