

# 뉴질랜드 콘텐츠산업 동향

2023년 2호

(2023년 뉴질랜드 게임산업 현황)



# KOCCA

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

## 뉴질랜드 콘텐츠산업 동향

CONTENT INDUSTRY TREND OF NEW ZEALAND

2023년 2호

구분(장르)	제 목	Key Word
심층이슈	뉴질랜드 게임산업 현황	PC 게임 모바일 게임 콘솔 게임 e-스포츠

작성 | 한국콘텐츠진흥원 인도네시아 비즈니스센터

배포 | 2023.10.30.

한국콘텐츠진흥원  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

누구나  
콘텐츠로 일상을  
풍요롭게



## 심층이슈

### I. 뉴질랜드 게임산업 현황

#### 작성 순서

1. 배경
2. 뉴질랜드 게임산업 현황
3. 결론 및 함의

누구나 콘텐츠로 일상을 풍요롭게

KOCCA

#### 1 배경



2022년 뉴질랜드 게임기업 총매출은 4억 700만 달러로 2021년의 2억 7,600만 달러에서 약 48% 증가해 뉴질랜드 게임산업의 높은 생산성과 부가가치 수준을 증명했으며 2026년에는 약 10억 달러 규모로 성장하여 고부가가치 일자리를 제공할 것으로 전망되는 등 괄목 성장을 지속하고 있음. 뉴질랜드 게임기업 매출의 약 90% 이상이 미국, 유럽 등으로의 수출에서 발생함. 뉴질랜드 게임기업의 62%는 자체 프로젝트 및 지식재산권(IP) 제작에 주력하는 독립 게임 개발사이며 게임 개발 대행이 15%, 가상현실 및 증강현실 게임·앱 개발 3%, 교육 관련 게임 개발 5%, 기타 15% 등임

한편 뉴질랜드의 게임시장 규모는 2022년 4억 달러로 전년 대비 5.1% 상승, 2023년은 전년 대비 +1.2% 증가한 4억 500만 달러에 이를 것으로 전망됨. 지난 2년간 게임을 하는 뉴질랜드 인구수는 2021년 총인구의 73%(370만 명)에서 2023년 79%(410만 명)로 가장 많이 증가함. 이러한 급격한 증가는 온라인 기기의 사용 증가, 디지털 리터러시의 동반 성장과 팬데믹으로 인한 변화로 추정됨. 뉴질랜드 통계청(SNZ, Stats New Zealand)에 따르면 뉴질랜드의 총 196만 가구 중 게임을 이용하는 가구는 총가구의 94%인 185만 가구로 2021년의 92%보다 증가한 수치임

그러나 뉴질랜드 게임 업계의 여러 대형 게임기업이 이웃 국가인 호주로 이전을 고려하고 있어 성장을 유지하는 것에 걸림돌이 될 것으로 예상함. 호주의 경우 경제개발 이니셔티브 중 하나인 연방정부의 디지털 게임 세금 감면(Digital Games Tax Offset) 30%와 주정부의 10~15% 환급 등을 결합해 최대 45%의 세금 환급 혜택을 받을 수 있어 많은 뉴질랜드 게임기업들이 호주로의 이전을 신중히 검토 중임 이에 뉴질랜드 기업혁신고용부(Ministry of Business, Innovation and Employment)는 2022년 11월 뉴질랜드 북섬의 상·하부 지역 거점을 신설하고 전역의 게임 개발사를 위한 보조금 및 교육훈련 개발 프로그램을 확대하기 위해 Center of Digital Excellence(CODE)에 새로운 자금지원 정책을 발표함. 2023년 5월에는 뉴질랜드 디지털 기술 분야의 수출 집중 부문으로 게임과 SaaS(Software as a Service) 등 2개 부문을 선정해 게임산업 생태계 육성에 힘을 쏟고 있음

2 뉴질랜드 게임산업 현황



1. 글로벌 게임산업 현황

- ✔ 글로벌 게임산업은 다른 산업과 다르게 팬데믹 기간 중 예외적으로 성장을 거듭함. ‘PwC Global Entertainment & Media 2023~2027’ 보고서에 따르면 팬데믹이 시작된 2020 년에 1,888 억 달러를 넘어서며 전년 대비 약 22% 성장했으며, 2021 년은 전년 대비 7.3% 성장해 2,026 억 달러를 기록하며 최초로 2,000 억 달러를 넘어섬
- ✔ 그러나 2022 년 게임시장은 전년 대비 약 6% 성장하며 2,145 억 달러를 달성했으나 지난 5 년 중 가장 부진한 해를 보냄. 특히 전통적 게임 부문(콘솔, PC)은 특별한 성장세나 변화 없이 조용한 한 해를 보냄. 소니의 플레이스테이션 5 와 마이크로소프트의 Xbox 시리즈 X 등과 같은 신규 게임 기기들은 출시된 지 약 3 년이 지난 시점까지도 재고 부족으로 인해 어려움을 겪고 있으며, 구글은 2022 년 말 클라우드 게임 서비스인 스타디아(Stadia)를 종료함. 한편 팬데믹이 완화되면서 신규 소비자 유입이 줄어들었음에도 소셜·캐주얼 게임 부문은 비교적 양호한 실적을 기록함
- ✔ 2023 년 글로벌 게임시장은 전년 대비 약 7% 성장한 1,654 억 달러 규모로 전망되며 2022 년 유일하게 마이너스 성장을 기록한 PC 부문을 비롯해 모든 부문에서 플러스 성장을 보일 것으로 예상함. 특히 소셜·캐주얼 게임 부문은 8.5% 성장하며 글로벌 게임시장을 견인할 것으로 예상함

구분	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027
소셜/캐주얼	786	986	1,271	1,406	1,525	1,654	1,831	2,018	2,225	2,454
콘솔	237	244	275	266	272	279	286	288	289	289
PC	254	268	290	299	289	297	304	312	319	327
통합 광고	37	39	40	41	42	43	44	45	46	47
e 스포츠	7	10	12	14	17	20	22	25	27	30
합계	1,321	1,547	1,888	2,026	2,145	2,293	2,487	2,688	2,906	3,147

표 1 | 글로벌 게임시장 규모 및 전망 2023~2027 (단위: 억 달러, 출처: PwC)

- ✔ 2022 년부터 게임 개발자들은 메타버스(Metaverse)와 관련된 분야로 사업을 다각화하기 시작함. 현존하는 메타버스 중 Roblox, Minecraft 및 Fortnite 등이 주목받고 있으며 게임 소비자들의 선택은 증강현실(AR), 가상현실(VR) 및 메타버스로 전환될 것으로 전망되는 등 주요 산업 발전의 중심에 위치함
- ✔ 2022 년 1 월 18 일 마이크로소프트는 687 억 달러 규모의 액티비전 블리자드(Activision Blizzard) 인수 발표를 하면서 '메타버스의 구성 요소 제공'을 위한 것이라고 언급함. 거래 과정에서 영국 정부가 마이크로소프트의 인수를 막을 것이라고 발표하는 등 여러 장애물에 직면했으나 2023 년 10 월 13 일 최종적으로 인수 완료를 발표하면서 약 21 개월 만에 종지부를 찍게 됨

- ✔ 한편 Fortnite의 개발사인 에픽게임즈(Epic Games)는 레고(Lego)로 아동 친화적인 메타버스 제작 작업을 진행함. 2022년의 또 다른 주요 거래로는 소니(Sony)의 번지 스튜디오(Bungie)를 36억 달러에 인수했으며 Take-Two가 징가(Zynga)를 127억 달러에 인수한 것이 있음. 또한, 사우디아라비아의 공공투자기금(Saudi Arabia's Public Investment Fund)은 2022년 5월에 일본 닌텐도 지분 5%를 취득한 후 2023년에 추가 매입을 통해 지분 8.3%를 보유하며 일본 닌텐도의 최대 외부 투자자가 됨
- ✔ 2023년부터 글로벌 게임시장의 주요 동인으로는 ① 모바일 게임에서는 소액 결제가 광고로 대체되고, ② 게임 구독 서비스는 미래 수익 창출을 견인할 것으로 전망되며, ③ 크로스 플랫폼(Cross-platform)<sup>1)</sup> 게임과 경험 공유가 계속해서 시장을 지배하고 있음. 또한, ④ 생성형 AI(인공지능) 기술은 게임 제작 방식을 근본적으로 변화시킬 수 있음

  - 모바일 게임의 소액 결제가 광고로 대체: 모바일 게임은 평균 소득이 낮은 신흥 시장에서 인기가 높지만, 이는 이러한 시장에서 앱 구매나 게임 내 소액 결제를 통한 수익 잠재력을 제한함. 그러나 게임 내 광고는 플레이어가 계속 무료 게임을 플레이할 수 있음을 의미하며 게임 제작자와 퍼블리싱 회사 주요 수익 창출 통로가 됨. 따라서 인앱 게임 광고의 전 세계 규모는 2026년까지 앱 기반 소셜·캐주얼 게임 수익을 증가하고 이후 모바일 게임에서 지배적인 수익원이 될 것으로 예상함
  - 게임 구독 서비스가 미래 수익 창출을 견인: 게임 구독 서비스는 전통적 게임과 소셜 게임, 캐주얼 게임 모두에서 점점 더 인기를 얻고 있음. 이러한 서비스는 마이크로소프트 Game Pass의 경우처럼 플레이어에게 고정 월별 요금으로 게임 라이브러리에 대한 접근 권한을 제공하거나 시즌 패스의 경우처럼 게임 내 추가 콘텐츠의 잠금 해제 혜택을 제공함. 마이크로소프트의 Game Pass 이외에 소니의 PlayStation Plus, 애플의 Apple Arcade, 알파벳의 Google Play Pass 등이 있음. 한편 마이크로소프트 Game Pass는 2021년 1,800만 명에서 2022년 10월 현재 2,500만 명의 가입자를 달성했다고 발표했으며, Apple Arcade는 2025년까지 7,000만 명의 가입자를 달성할 것으로 전망됨
  - 크로스 플랫폼 게임과 경험 공유가 계속해서 시장을 지배: 전통적 게임시장은 몇몇 블록버스터 타이틀에 크게 의존해옴. 주요 타이틀로는 2022년 2월 출시 이후 2,000만 장을 판매한 Elden Ring을 비롯해 God of War: Ragnarök, Call of Duty: Modern Warfare II 등이 있음. 2022년에 출시된 타이틀 수가 상대적으로 적은 배경에는 팬데믹으로 인한 출시 지연이 큰 이유로 지목됨
  - 그러나 2023년 들어서며 Dead Space, Resident Evil 4와 같은 고전 게임의 리메이크 게임과 2023년 5월에 출시된 The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, 2023년 말 출시 예정인 Starfield 등이 있음. 그러나 블록버스터 게임 개발자들은 기존보다 더 나은 그래픽, 더 큰 세계 추구 등으로 인해 예산이 급증하고 팀 규모가 확대되며 개발 주기가 길어지면서 큰 어려움에 직면해 있음. 이러한 위험과 시장 요구는 전통적 게임의 개발자와 퍼블리싱 회사가 점점 더 모바일로 전환할 방법을 모색하고 있음을 의미함. Fortnite, Minecraft, Roblox 및 Genshin Impact를 포함하여

1) 크로스 플랫폼: 소프트웨어나 하드웨어 등이 다른 환경의 운영체제(OS)에서 공통으로 사용되는 것

최근에 수익성이 높은 기존 게임은 모두 기존 플랫폼과 모바일이 혼합되어 있음

- 생성형 AI(인공지능) 기술은 게임 제작 방식을 근본적으로 변화시킬 수 있음: AI 챗봇은 2022년 ChatGPT와 같은 소프트웨어를 통해 빠르게 성장하고 있음. 엔비디아 CEO 젠슨 황(Jensen Huang)은 AI 기술의 역량이 향후 10년 동안 100만 배 증가할 것이라고 주장했으며, 마이크로소프트는 2023년 초 ChatGPT 개발사인 OpenAI에 100억 달러를 투자하는 등 AI 기술의 잠재력은 더욱 높아지고 있음. AI 기술이 지속해서 발전하면 기존 프로그래밍을 완전히 대체하는 등 AI 기술이 게임 개발에 영향을 미치는 방법은 무수히 많으며 결과적으로 AI 기술은 게임 개발과 관련된 시간과 비용을 크게 줄일 수 있음

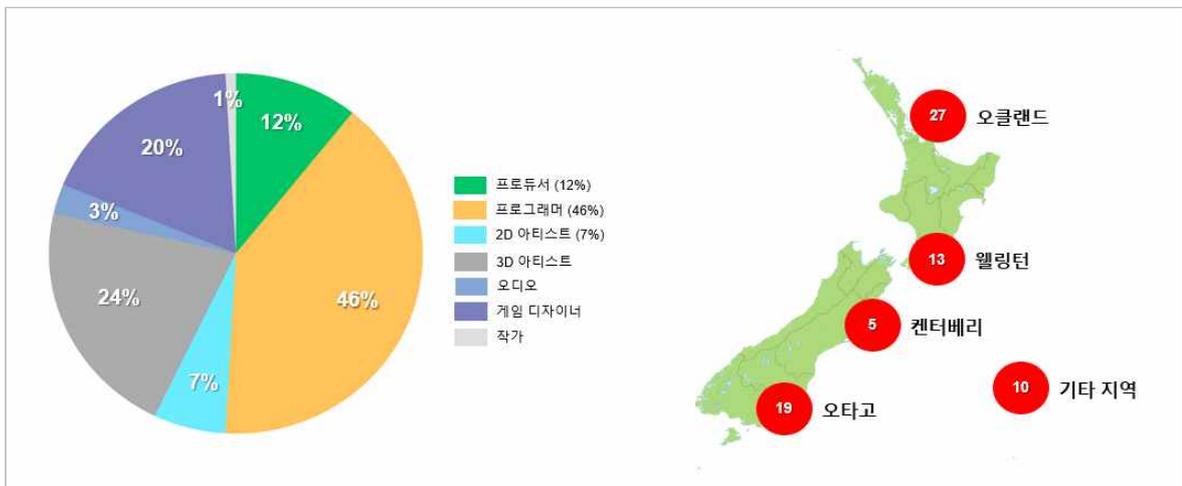
## 2. 뉴질랜드 게임시장 현황

- ✔ 2022년 뉴질랜드의 게임시장 규모는 전년 대비 5.1% 상승한 4억 달러였으며 2023년은 전년 대비 +1.2%에 그치며 4억 500만 달러에 이를 것으로 전망됨. ‘PwC Global Entertainment & Media 2023~2027’ 보고서에 따르면 뉴질랜드는 2023년부터 5년간 연평균성장률(CAGR) 2.6%를 기록하며 2027년에는 4억 5천 5백만 달러에 이를 것으로 예상함
- ✔ 뉴질랜드 게임시장의 성장률이 더딘 배경에는 다른 국가들과 달리 뉴질랜드 시장에서 가장 큰 비중을 차지하고 있는 전통적 게임 부문(콘솔, PC)의 정체에 기인함. 전통적 게임시장 규모는 2022년 2억 1,400만 달러에 달했지만 향후 5년간 연평균성장률은 -1.4%로 감소하며 2027년에는 2억 달러 규모로 하락할 것으로 예상함. 주요 원인은 물리적 콘솔 게임시장은 연평균성장률 -5.6%, 디지털 콘솔 게임시장의 연평균성장률은 -0.6%로 감소하는 등 전반적인 내림세를 이어갈 것으로 전망됨
- ✔ 한편 뉴질랜드에서는 소셜 게임과 캐주얼 게임이 빠르게 성장하고 있음. 2022년에는 전년 대비 12.4%의 성장률을 기록하며, 뉴질랜드 전체 게임시장의 44%를 차지함. 소셜 게임과 캐주얼 게임시장의 연평균성장률은 6.7%로 예상되며 2025년에는 전통적 게임 부문을 제치고 주요 시장 부문으로 부상할 것으로 전망됨. 2027년 소셜 게임과 캐주얼 게임시장 규모는 2억 4,400만 달러에 달할 것으로 예상함

구분		2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027
비디오 게임	소셜/캐주얼	93	114	133	157	176	184	203	220	235	244
	콘솔	108	113	123	126	136	131	131	127	122	117
	PC	81	83	88	89	79	80	82	83	83	83
	통합 광고	7	8	9	9	9	10	10	10	10	11
합계		290	318	353	381	400	405	426	440	450	455

표 2 | 뉴질랜드 게임시장 규모 및 전망 2023~2027 (단위: 백만 달러, 출처: PwC)

- 뉴질랜드게임개발자협회(NZGDA, New Zealand Game Developers Association)에 따르면 2022년 뉴질랜드 게임기업의 총매출은 4억 700만 달러로 2021년의 2억 7,600만 달러에서 약 48% 증가해 뉴질랜드 게임산업의 높은 생산성과 부가가치 수준을 알 수 있음. 2026년에는 약 10억 달러 규모로 성장하여 뉴질랜드의 고부가가치 일자리를 제공할 것으로 전망됨
- 뉴질랜드 게임 업계의 총매출 4억 700만 달러 중 소비자 직접 판매가 88%로 가장 많고, 라이선스 5%, 광고 3%, 계약 서비스 3%, 기타 1% 등임. 뉴질랜드 게임기업 상위 12개 회사의 경우 매출은 업계 전체 매출의 92%에 달하며 전체 고용 인력의 72%를 보유하고 있음
- 2022년 3월 말에 실시된 NZGDA의 조사 결과에 따르면 뉴질랜드 게임 개발사 수는 74개이며 정규직 직원 수는 1,070명으로 전년 대비 10%(101명) 증가했으며, 5년 전의 500명보다 두 배 이상 증가함



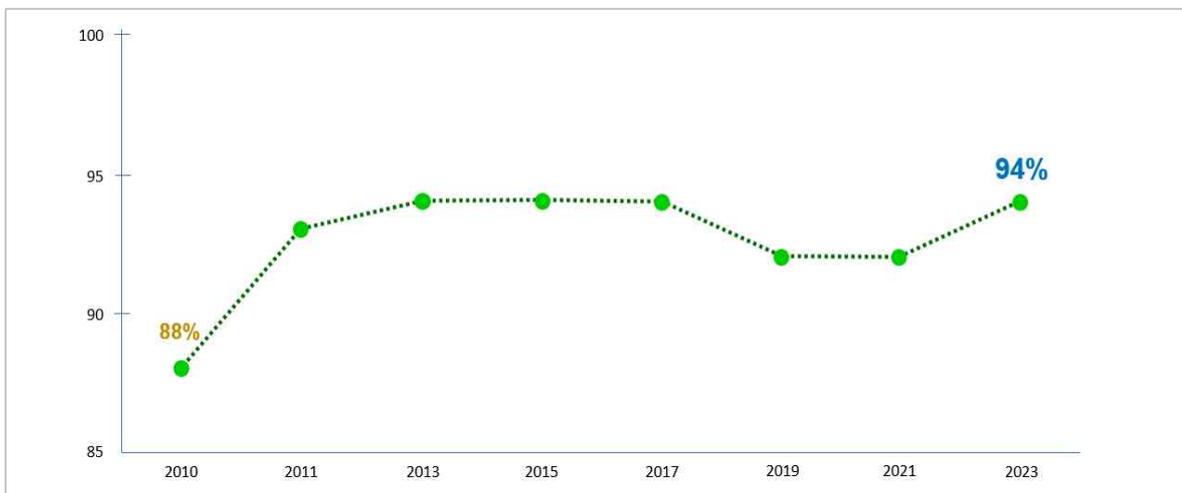
| 그림 1 | 뉴질랜드 게임 개발자 및 지역별 개발사 분포 (출처: IGEA)

- 그러나 이웃 국가인 호주에서 경제개발 이니셔티브로 연방정부의 디지털 게임 세금 감면(Digital Games Tax Offset) 30%와 주정부의 10~15% 환급 등 최대 45%의 세금 환급 혜택을 받을 수 있는 것에 대하여 많은 뉴질랜드 대형 게임기업들이 호주로 이전하는 것을 고려하고 있어 국내 성장을 유지하는 것에 걸림돌이 될 것으로 예상함
- 2022년 10월 호주의 빅토리아주 정부는 뉴질랜드 최대 규모의 게임 스튜디오 중 하나인 웰링턴의 게임 스튜디오인 A44 Games가 호주 멜버른에 호주 본부를 구축할 것이라고 발표했으며 PikPok, RocketWerkz 및 Metia Interactive와 같은 뉴질랜드 게임 스튜디오들도 본국보다 호주 태즈먼(Tasman) 지역으로 이전을 고려하고 있는 것으로 알려짐. NZGDA의 조사에 따르면 뉴질랜드 게임기업 상위 12개 중 33%가 호주로 이전을 고려하고 있음
- 뉴질랜드 게임기업들의 작품이 지속해서 국제적인 관심을 끌면서 해외 기반을 더욱 확대해야 한다는 압력은 더욱 강화될 가능성이 큼. 일례로 세계 최대 게임 투자자인 Tencent Games는 최근 크라이스트처치 게임 스튜디오 Digital Confectioners에 투자했으며, Digital Confectioners는 이번 투자를 통해 크라이스트처치에서 팀을 확장할지 해외로 확장할지 신중히 고려 중인 것으로 알려짐. Digital Confectioners의 James Tan 이사는 회사가 뉴질랜드에 남는 것을 선호하지만 다른 회사와 마찬가지로 호주의 인센티브에 유혹받고 있다고 밝힘

- 이에 뉴질랜드 기업혁신고용부(Ministry of Business, Innovation and Employment)는 2022년 11월 뉴질랜드 북섬의 상·하부 지역 거점을 신설하고, 전역의 게임 개발사를 위한 보조금 및 교육훈련 개발 프로그램을 확대하기 위해 Center of Digital Excellence(CODE)에 새로운 자금 지원 정책을 발표하는 등 게임산업 지원·육성을 위한 프로그램과 대책을 마련함. 또한 2023년 5월 뉴질랜드 정부가 발표한 ‘Digital Technologies Industry Transformation Plan’에 따르면 뉴질랜드 디지털 기술 분야의 수출 집중 부문으로 게임과 SaaS(Software as a Service) 등 2개 부문을 선정했으며, 고임금 일자리와 신규 지식재산권(IP) 창출 등 다양한 게임산업 생태계 육성 정책지원을 발표함

### 3. 뉴질랜드 게임 이용자 현황

- 뉴질랜드 통계청(SNZ, Stats New Zealand)에 따르면 뉴질랜드에는 총 196만 가구가 있으며 게임을 이용하는 가구는 총가구의 94%인 185만 가구<sup>2)</sup>임. 이는 팬데믹이 한창인 2021년의 92%보다 증가한 수치임



| 그림 2 | 뉴질랜드 총가구 중 게임 이용 가구 비율 추이 (출처: IGEA)

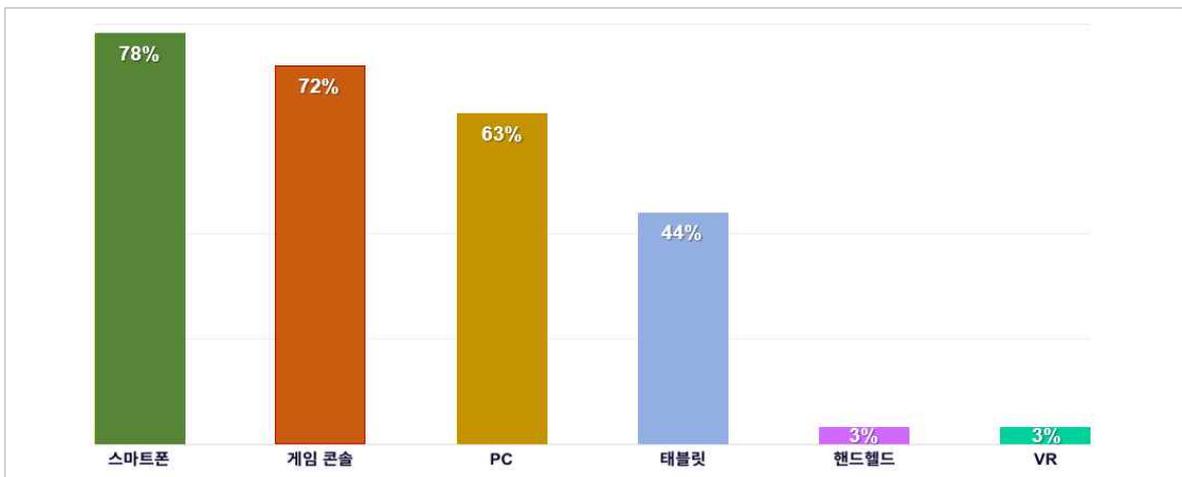
- 지난 2년간 팬데믹으로 인해 온라인 기기의 사용 증가와 디지털 리터러시의 동반 성장으로 인해 게임을 하는 뉴질랜드인 인구가 2021년 73%(370만 명)에서 2023년 79%(410만 명)로 가장 많이, 급격히 증가함. 한편 뉴질랜드의 게임 이용자들은 대부분이 10년 넘게 게임을 이용하고 있는 것으로 나타남
- 뉴질랜드의 게임 이용 가정은 사용량과 관계없이 여러 개의 게임 기기(스마트폰 포함)를 보유하고 있음. 가구당 3개 이상의 게임기기를 보유하고 있는 가구 비율은 52.6%이며, 5개 이상을 보유하고 있는 가구가 10%에 달함

2) 가구 중 하나 혹은 그 이상의 게임 기기를 보유하고 가정



| 그림 3 | 2023년 뉴질랜드 가구당 게임 기기 보유 비율 (출처: IGEA)

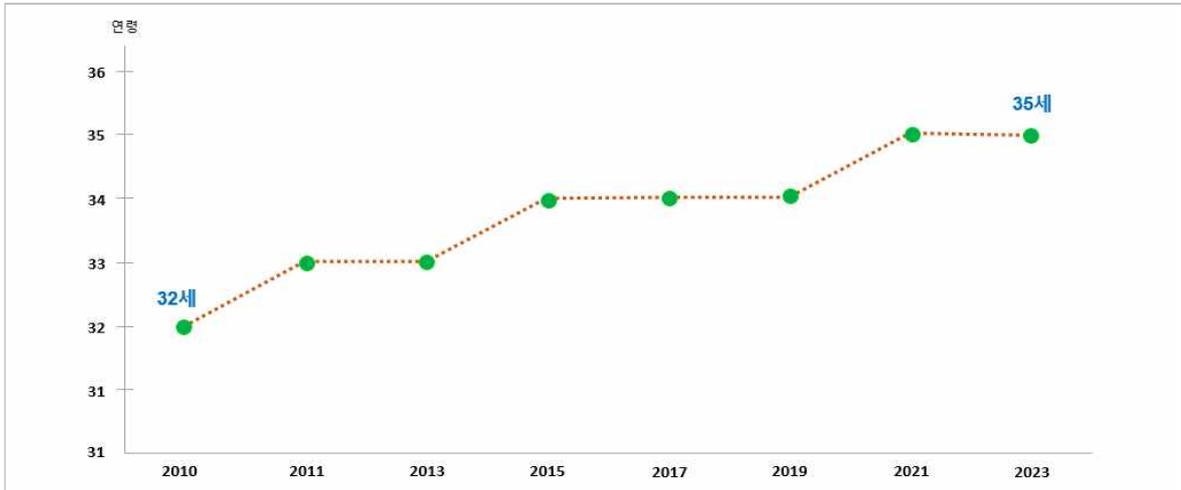
- 뉴질랜드 가구의 보유 게임 기기 중 스마트폰이 78%로 보편적이며, 콘솔을 보유하고 있는 가구는 72%, 이어 PC 63%, 태블릿 44% 등으로 나타남. 뉴질랜드인의 게임 인구가 증가하면서 2021년 대비 게임 기기별 보유 비율도 동반 증가함. 2021년 뉴질랜드 가구의 보유 게임 기기 비율은 스마트폰 66%, PC 60%, 콘솔 50%, 태블릿 43% 등이었으나 2023년에는 콘솔이 PC를 제치고 두 번째로 높은 보유 비율을 보임. 한편 핸드헬드와 VR의 경우 2021년 각각 8%, 6%에서 2023년 각각 3%, 3%로 보유 비율이 감소함



| 그림 4 | 2023년 뉴질랜드 가구당 게임 기기 종류별 비율 (출처: IGEA)

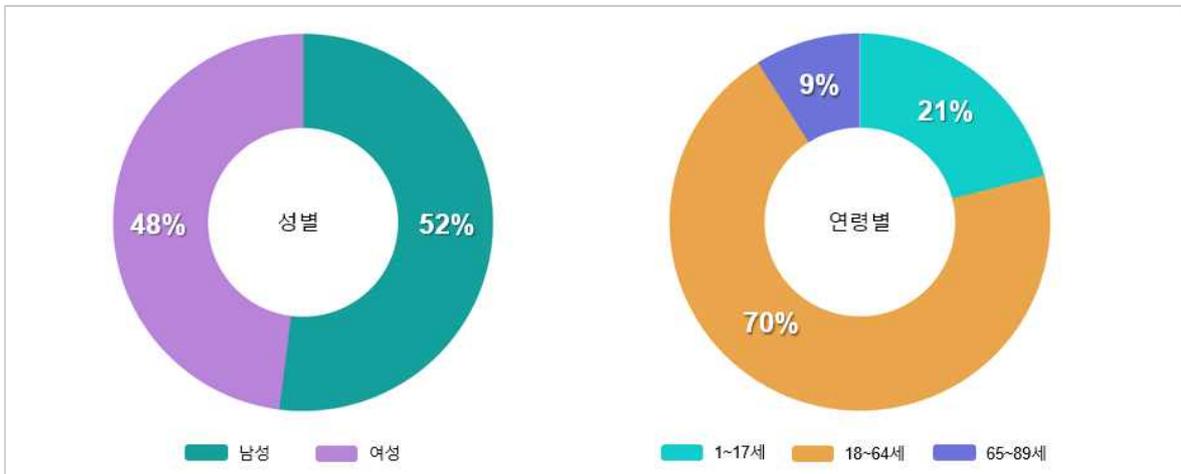
- 2023년 뉴질랜드 게임 이용자의 평균 연령은 35세로 2010년(32세)부터 점진적으로 높아지고 있음. 게임 이용자 수와 평균 연령이 증가한 것은 뉴질랜드의 인구 노령화, 디지털 환경 개선 및 게임 유형의 다양화에 따른 노년층의 신규 게임 이용자 증가 등이 반영된 것임. 따라서 이제는 나이가 게임 이용에 특별한 장벽이 되지 않는다는 것을 방증함
- 뉴질랜드 통계청에 따르면 2023년 뉴질랜드인 중위연령(median age)은 38.1세로 전 세계 평균 중위연령 30.49<sup>3)</sup>세 대비 상당히 높은 편임. 뉴질랜드의 성별 중위연령은 남성 37.1세, 여성 39세임

3) 출처: UN 'World Population Prospects'



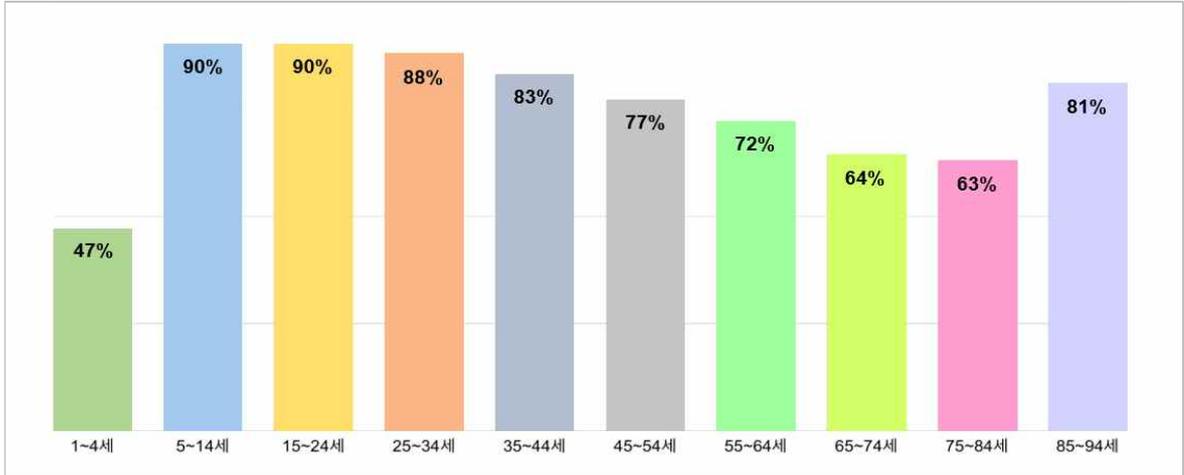
| 그림 5 | 뉴질랜드 게임 이용자 평균 연령 추이 (출처: IGEA)

- 뉴질랜드의 2023년 게임 이용자 중 성별 비율은 남성 52%, 여성 48%로 2021년과 같은 결과를 보였으며 게임 이용자 중 연령별 비율은 18~64세 그룹이 70%로 가장 높음



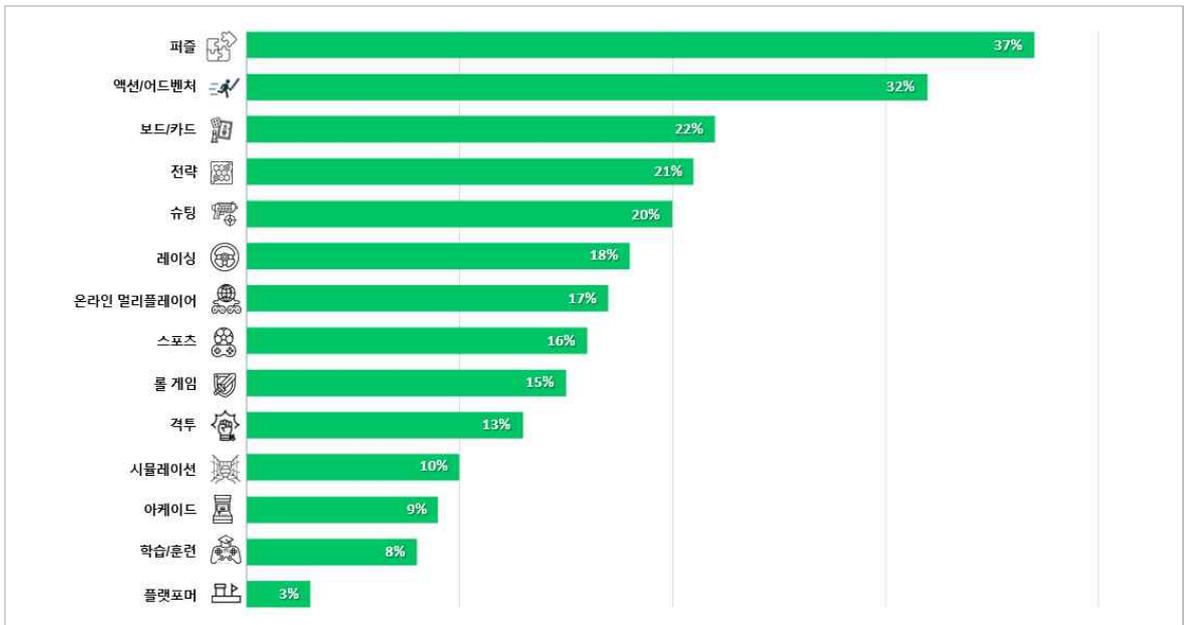
| 그림 6 | 2023년 뉴질랜드 게임 이용자의 성별, 연령대별 비율 (출처: IGEA)

- 한편 전체 인구의 연령대별 게임 이용자 비율은 18~64세가 82%에 달하며, 1~17세는 77%, 65~89세가 64%를 차지함. 모든 연령대에서 게임 이용자 비율이 증가함. 특히 노년층의 게임 이용자 비율이 증가했는데, 85~94세의 경우 2021년 33%에서 2023년 81%로 급증했으며 75~84세는 47%에서 63%, 65~74세는 59%에서 64%, 55~64세는 63%에서 72%로 증가함
- 뉴질랜드의 65세 이상 노년층을 대상으로 한 설문조사에서 게임 이용의 긍정 요인으로 ① 정신적 자극 증가 79%, ② 치매 퇴치 70%, ③ 편안한 마음 유지 55%, ④ 삶의 만족도 향상 55%, ⑤ 사회적 관계 유지 55% 등을 꼽음
- 전체 게임 이용자의 일일 평균 게임 이용 시간은 81분으로 남성은 93분, 여성 67분으로 나타남. 은퇴연령 성인의 일일 평균 이용 시간은 55분, 근로연령 성인의 일일 평균 이용 시간으로 82분이며 15세 미만 어린이의 경우는 일일 평균 99분임 (2021년 기준)



| 그림 7 | 2023년 뉴질랜드 총인구 대비 연령대별 게임 이용자 비율 (출처: IGEA)

- 한편 하루 1~3 회, 한 번에 5~10 분씩 게임을 이용하는 비율이 가장 높음. 일일 평균 이용 시간이 가장 높은 그룹은 15~24 세 남성이 161 분이며 45~54 세 여성이 80 분임(2021 년 기준, 2023 년 조사 데이터 없음). 뉴질랜드인들은 대부분 집에서 게임을 하며, 게임 이용시간은 저녁 시간이 62%로 가장 높으며, 늦은 저녁(밤) 43%, 오후 34%, 오전 22% 등임
- 뉴질랜드 게임 이용자들은 가장 선호하는 게임 장르는 퍼즐이 37%로 가장 높았으며 이어 액션/어드벤처 32%, 보드/카드 22%, 전략 21%, 슈팅 20%, 레이싱 18% 등으로 나타남 (설문조사는 본인과 가족 구성원이 가장 많이 플레이하는 게임 상위 3 개를 선택함)

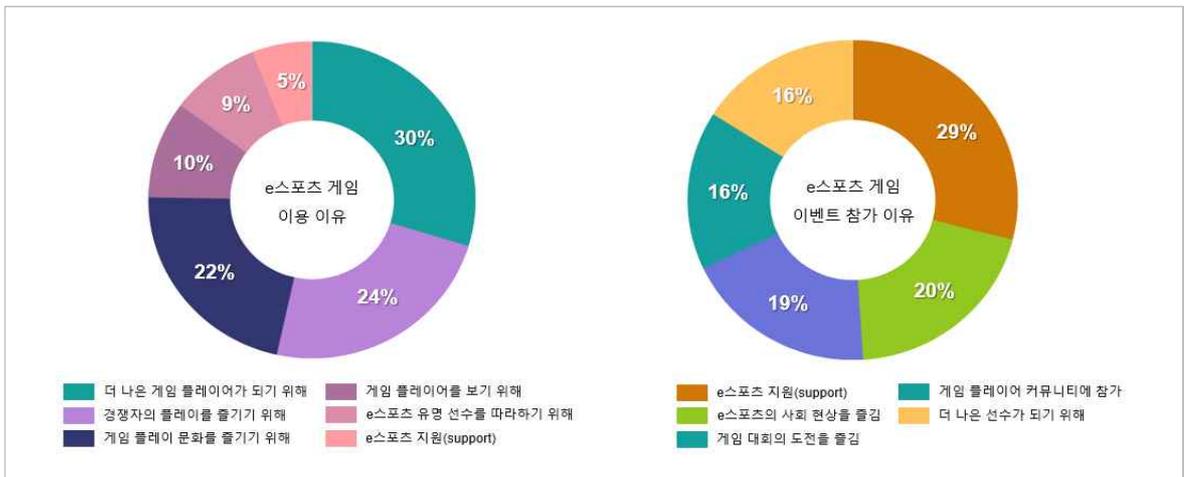


| 그림 8 | 뉴질랜드인이 선호하는 게임 장르 (출처: IGEA)

- 2023 년 뉴질랜드인들의 엔터테인먼트 선호도 1 위는 TV 와 소셜미디어이며, 게임과 음악, 영화 및 유튜브 시청 등이 2 위, 독서, 라디오, 신문 등이 3 위, 트위치가 4 위로 나타남
- 뉴질랜드인의 게임 활동은 사회적 연결을 위한 기회로 여김. 게임 이용자의 36%는 새로운 친구를 만들기 위해 게임을 한다고 답했으며, 19%는 부부 혹은 연인끼리, 17%는 친구와 함께, 13%는

자녀와 게임을 즐기며 이외에 형제자매(11%), 직장동료(4%), 기타 타인(12%) 등으로 나타남. 한편 혼자 게임을 이용하는 경우는 21%에 불과함

- ✔ 대다수의 뉴질랜드 성인들은 게임이 학생의 경험을 향상할 기회를 제공한다고 생각함. IGEA의 설문조사에 따르면 뉴질랜드 성인의 88%는 학생들의 읽기와 과학 학습에 도움을 준다고 답함. 또한, 학교에서는 58%가 게임을 이용한 교수법을 활용하고 있음
- ✔ 뉴질랜드의 e스포츠 시장 규모는 다른 나라와 비교해 작은 편이지만 꾸준히 성장하고 있으며 잠재력이 높은 편에 속함. 정확한 시장 규모는 조사기관별로 큰 차이를 보이지만 수백만 달러 범위로 추정되고 있음
- ✔ e스포츠는 뉴질랜드의 젊은 세대 사이에서 인기를 얻으며 e스포츠 커뮤니티가 성장하고 있음. 이에 뉴질랜드 정부는 e스포츠를 정식 스포츠산업으로 인정했으며, e스포츠 이벤트(대회 등)에 대한 자금 지원, e스포츠 정책 및 규정 개발을 촉진하고 있음
- ✔ 뉴질랜드 정부의 e스포츠 지원 프로그램으로는 ① 뉴질랜드 e스포츠협회(NZESF)의 커뮤니티 기금, ② 인터랙티브 아오테아로아(Interactive Aotearoa)의 엔터테인먼트 산업 지원 자금 및 ③ 스포츠 뉴질랜드(Sport New Zealand)의 스포츠 발전 지원금 등이 있음



| 그림 9 | 뉴질랜드 e스포츠 참여자의 참여 이유와 목적 (출처: IGEA)

- ✔ 뉴질랜드 e스포츠 협회(NZ e-Sports)의 CEO인 Jonathan Jansen에 따르면, 뉴질랜드 e스포츠 대회 참가자의 평균 연령은 34세이며 2022년 중고등학교 e스포츠 대회에는 뉴질랜드 전역에서 252개 팀이 참가해 엄청난 관심을 끌고 있음

### 3 결론 및 함의



뉴질랜드의 게임산업은 지속 성장 중이며 최근 몇 년 동안 상당한 발전을 이룸. 뉴질랜드 정부와 여러 관련 기관·단체들은 게임산업의 높은 잠재력을 인지하고, 성장을 촉진하기 위한 자금지원 프로그램, 세금 인센티브, 교육 기관과의 협업 등 게임산업 생태계 조성·육성에 힘쓰고 있음

그러나 국내 시장 규모의 한계, 글로벌 대형 개발사와의 경쟁 등 외부적 요인으로 인해 자금 조달 및 인재 확보에 어려움을 겪고 있음. 이를 해결하기 위해 뉴질랜드의 주요 게임 개발사들은 세제 혜택 범위가 큰 호주로의 이전을 신중히 검토 중이며 일부 회사는 이미 호주로 이전을 진행하고 있음. 이에 뉴질랜드 정부는 게임 개발 부문의 세제 감면 혜택 범위를 최대 30%까지 확대하며 게임산업의 지속 성장을 위해 노력하고 있음

뉴질랜드 게임산업의 장점으로서는 첫째, 디자인, 프로그래밍 및 아트를 포함한 게임 개발의 여러 부문에 전문 지식을 가진 재능 있는 게임 개발자 풀이 많아서 이러한 개발자 풀은 혁신적이고 고품질 게임을 만드는 데 원동력이 됨. 둘째, 뉴질랜드의 창의적 문화는 게임 개발에 있어 독창성과 고유함을 유지하는 주요 요소이며 이러한 문화적 영향은 스토리텔링, 예술 스타일 등을 게임에 도입하는 근원이 되고 세 번째는 뉴질랜드 정부가 자금지원 프로그램, 세제 혜택, 산학 협업, 해외 투자 유치 등 다양한 지원 정책을 통한 게임산업에 대한 지원을 확대하고 있어 현지 게임 개발사의 성장과 발전에 도움을 줌

한편 뉴질랜드 게임산업의 약점은 첫째, 한정된 내수시장은 현지 게임 개발사들이 현지 시장만으로 큰 수익을 확보하기에는 어려움이 있으며 둘째는 뉴질랜드는 세계적인 거대 기업들과 경쟁할 수 있는 대형 게임 스튜디오가 부족하여 게임 개발에 사용할 수 있는 자원과 인프라를 제한하는 결과를 초래할 수 있음. 세 번째로는 정부의 여러 지원 프로그램이 있지만 게임 개발 프로젝트를 위한 자금 조달에는 어려움을 겪고 있으며 이는 소규모 스튜디오와 스타트업의 성장을 저해할 수 있음

한편 뉴질랜드 게임 개발사들은 디지털 유통 플랫폼과 온라인 마켓플레이스를 통해 세계 시장을 공략하고 있으며 이러한 현상은 더욱 확대될 것으로 전망됨. 그러나 최근 뉴질랜드의 경기 침체는 게임에 대한 소비자 지출 감소로 이어질 수 있으며 이는 뉴질랜드 게임산업에 위협 요인으로 작용할 수 있음

인도네시아비즈니스센터 담당자 연락처

김영수 센터장	+62-21-252-3151	yskim@kocca.kr
김은지 주임	+62-21-252-3151	milykim@kocca.kr

뉴질랜드 콘텐츠산업 동향

2023년 2호

주관기관 한국콘텐츠진흥원

감수 김영수 (인도네시아비즈니스센터장) 김은지 (인도네시아비즈니스센터 주임)

집필자 이현석 (PT Daehong Communications Indonesia 팀장) 이철웅 (PT Daehong Communications Indonesia 법인장)  
이화진 (PT Daehong Communications Indonesia 팀장)

발행인 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행일 2023년 10월 30일

발행처 한국콘텐츠진흥원

주소 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동 351)

전화 1566-1114

홈페이지 www.kocca.kr

ISSN 2733-5798 (비매품)

- 본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(www.kocca.kr)의 <콘텐츠지식>에 게재되는 보고서로, 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.

(문의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”