



2022 11

뉴질랜드 특화보고서

2022 뉴질랜드 콘텐츠 시장분석보고서

발행 KOCCA 인도네시아비즈니스센터

01. 개요: 뉴질랜드	03
1. 국가 개요	03
02. 시장동향 및 이슈	07
1. 스타트업: 성공적으로 혁신을 이끌고 있는 뉴질랜드 스타트업 생태계	08
2. 게임: 게임 개발 강소국 뉴질랜드	16
03. 심층분석	24
1. 뉴질랜드 방송 시장 개요	25
2. 뉴질랜드 지상파 채널	27
3. 뉴질랜드 유료 채널	33
4. 뉴질랜드 방송 규제 현황	37
04. 국가 한류 동향	39
1. 뉴질랜드 한류 동향	40
05. 주요 바이어 리스트	42



01

뉴질랜드 국가 개요

뉴질랜드는 오세아니아에 위치한 영연방 왕국으로 1인당 국민소득이 4만 5,000 달러에 달하는 강소국임. 낙농업이 세계적인 경쟁력을 갖추고 있으며 1차 산업에서 축적한 경제력을 소프트웨어 IT 산업, 금융업 등 3차 서비스업에 투자하여 성과를 얻으며 영화 특수효과 제작, 컴퓨터 소프트웨어 분야에서 경쟁력을 보유. 한국과 오세아니아의 경제, 외교적인 관계는 호주를 비롯하여 뉴질랜드에 크게 의존하며 뉴질랜드는 한국전 당시 영연방군의 일원으로 참전하였던 전통적인 대한민국의 우방국가임



국가명

뉴질랜드

공식명칭	뉴질랜드 (New Zealand)
면적	268,021km ² (한반도의 약 2.6배)
위치	오세아니아
수도	웰링턴 (Wellington)
국가원수	국왕 (찰스 3세), 총리 (저신다 아던)
정부형태	영연방 왕국, 의원내각제

인구통계



총 인구: 4,898,201명 (세계 126위)

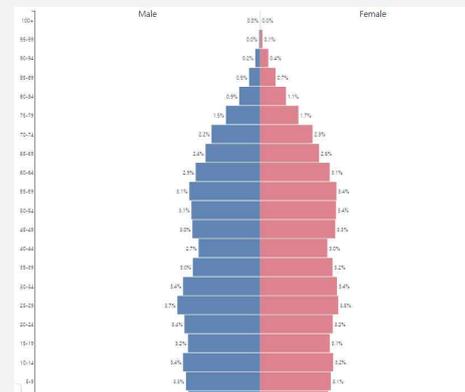


*출처: 세계은행, 2022

인구구성



중위 연령: 38.0세

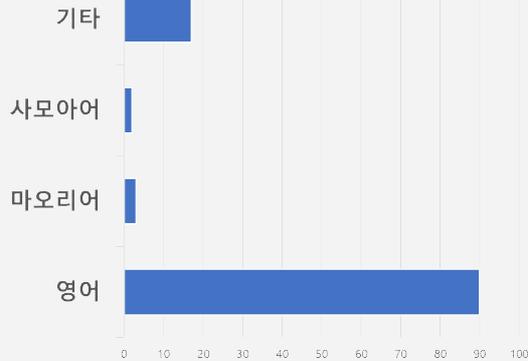


*출처: United Nation 2021

언어



공용어: 영어, 마오리어

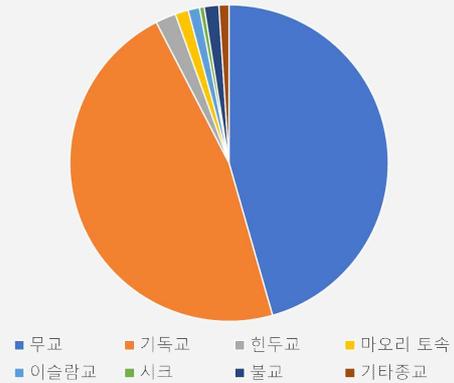


*사용언어(출처: 호주 소수민족부, 2013)

종교



정교분리(국교 없음)



*출처: 2013년 뉴질랜드 센서스

경제 규모



명목 GDP, 2019년 기준

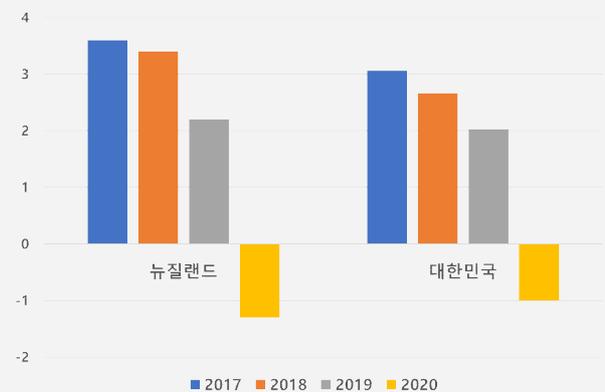


*출처: IMF, 2022

경제 성장률



명목 GDP 성장률



*출처: Kosis 포탈, 2020

통화/화폐



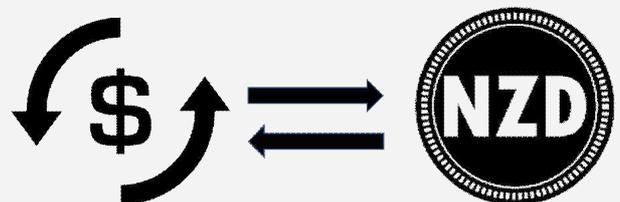
호주 달러: New Zealand Dollar(NZD)



환율



USD/NZD: 1.63 뉴질랜드 달러
NZD/KRW: 807 원

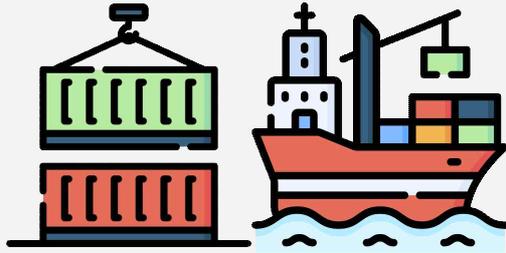


*출처: 하나은행, 2022.11.15

교역 규모



수출: 396억 달러
수입: 353억 달러



*출처: OEC, 2021

한국과의 교역 규모



대 뉴질랜드 수출: 14억 달러
대 뉴질랜드 수입: 12억 달러

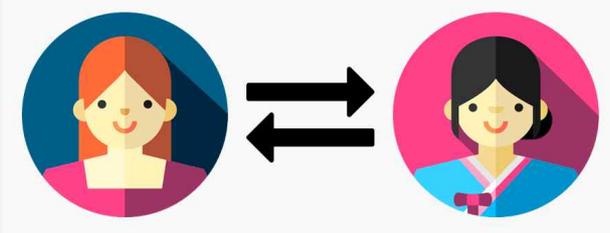


*출처: 한국무역협회, 2020

인적 교류



뉴질랜드→한국 방문: 38,954명

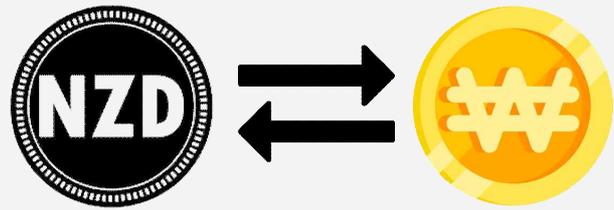


*출처: 한국 통계청 2019

투자 교류



대 뉴질랜드: 5억 7,500만 뉴질랜드 달러



*출처: 뉴질랜드 통계청(2014년)

재외국민 현황



뉴질랜드 내 한국인: 35,664명 (2018)



*출처: 외교부, 2020 / 법무부, 2020

외교 관계



수교일자: 1962년 외교관계 수립
공관장: 이상진 대사 (2020.06. 부임)



*출처: 외교부, 2022



02

시장동향 및 이슈

1. 스타트업 - 성공적으로 혁신을 이끌고 있는 뉴질랜드 스타트업 생태계
2. 게임 - 게임 개발 강소국 뉴질랜드

스타트업

START-UP

성공적으로 혁신을 이끌고 있는 뉴질랜드 스타트업 생태계

뉴질랜드는 호주와 함께 오세아니아 경제권 내에서 스타트업 산업 발전을 이끌고 있음. 수준 높은 교육 기관에서 배출한 우수 인력, 영어 구사 능력, 원활한 인터넷 인프라, 북미/영국과의 활발한 산업 연계를 바탕으로 스타트업 및 ICT 산업에서도 지속적인 혁신을 이끌어내면서 뉴질랜드 국내의 수출 산업 가운데 두 번째로 높은 비중을 차지함. 뉴질랜드 정부는 자국의 빈약한 제조업 기반과 낙농업에 치우친 산업 기반을 해소하기 위하여 고부가가치의 ICT 창조 산업과 디지털 산업 전환에 많은 지원을 아끼지 않으며 이러한 정책들은 성공적으로 진행되면서 좋은 성과를 거두고 있음

캘러한 이노베이션, WREDA 등의 스타트업, 중소기업, ICT 혁신 기업 지원을 위한 정부 기관들은 다양한 인큐베이팅, 액셀러레이팅 프로그램을 운영하면서 사업화에 전환한 다양한 회사들을 발굴. 뉴질랜드 스타트업은 영어 사용이 원활하고 영미 문화권에 대한 이해가 높아 자국의 성공적인 ICT 제품들이 시장성을 확보할 경우 비교적 쉽게 해외로 진출하며 호주와도 잦은 교류를 통해 경제 권역화를 이루면서 규모의 경제를 달성하여 자국의 좁은 소비 시장에 따른 한계를 극복하고자 노력하고 있음. 아직 뉴질랜드는 유니콘 기업을 배출하지는 못하였으나 하모니, 쉐어지스 등 뉴질랜드 국내 시장을 넘어 해외 시장에서 좋은 반응을 얻는 서비스들을 다수 보유함



뉴질랜드 스타트업 환경

☑ 뉴질랜드 인터넷 경제 환경

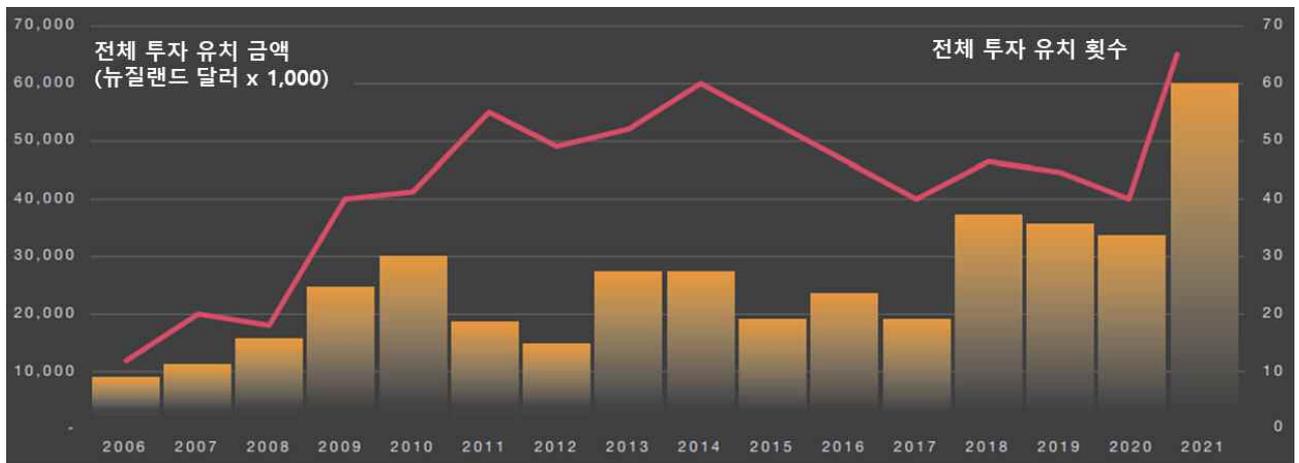
- 2022년 2월 기준 뉴질랜드 인터넷 이용자는 약 463만으로 전체 인구의 약 94.9% 수준에 이르며, 스마트폰 이용자 숫자는 전체 인구의 96.7%에 이릅니다. 우수한 인터넷 인프라, 높은 스마트폰 보급률에 이어 일반 공립학교의 높은 교육 수준이 ICT 산업 발전의 원동력이 되며 뉴질랜드의 ICT 산업 섹터는 낙농업에 이어 국내 수출 2위를 차지함
- 스타트업 전문 미디어 스타트업지놈(Startup Genome)에 따르면 지난 2019~2021년 사이 뉴질랜드 스타트업이 유치한 투자 금액 총액은 3억 5,800만 달러(약 4,976억 원)¹⁾ 이라며 국내 스타트업 기업의 전체 시장 가치는 약 47억 달러(약 6조 5,330억 원)에 달하는 것으로

1) 1달러 = 1,390원 (2022년 9월 기준)

조사됨

- 뉴질랜드는 전체 인구 약 500만 명의 소국가로, 외부와의 교류가 한정된 도서 국가로서 제조업의 성장과 발달에 근본적인 제한이 있는 편. 19세기 선진국인 영국을 중심으로 이민자와 자본을 받아들이면서 경제가 일찍부터 성장하여 높은 인건비를 유지하며 뉴질랜드 내에서도 남섬과 북섬으로 나뉘어 있어 물류비용이 더욱 증가
- 정부는 이러한 국내 산업 발전 장애 요소를 대대적인 산업 구조 개편과 정보통신, 고부가가치의 콘텐츠 산업 분야의 육성 통해 극복하고자 하며 정부 차원에서 세제 및 R&D 지원을 함

표 2-1 연도별 뉴질랜드 스타트업 투자 유치 금액



출처: 뉴질랜드엔젤협회(Angel Association) <뉴질랜드 스타트업인베스트먼트, 2021년>

- 코로나19 팬데믹 내에 크게 증가한 시중 유동성은 국내외 은행의 저금리 기조와 함께 각종 민간·공공 부문의 투자 자금이 유망한 국내 스타트업으로 몰리게 하였으며 그 결과 투자 건수 및 전체 투자 유치 액수에서 역대 최다를 기록하며 뉴질랜드 스타트업들의 인재 채용, 마케팅·홍보 강화, 해외 시장 진출 등이 한층 가속화

📌 뉴질랜드 스타트업 환경

- 뉴질랜드 스타트업 산업 환경은 오세아니아 경제권에서 호주에 이어 전체 2위, 전 세계 기준 30위에 랭크²⁾. 영어 사용권 국가로서의 이점과 지역별 차등 없는 높은 교육 수준, 우수한 인터넷 인프라로 인해 스타트업 산업 생태계 발전을 위한 양질의 기반을 갖추
- 뉴질랜드 내 8개 도시가³⁾ 전 세계 스타트업을 하기 좋은 도시 상위 1,000위에 포함되어 있으며 수도 오클랜드는 풍부한 인력 배출과 함께 전 세계 112위에 이름을 올림. 오클랜드에는 뉴질랜드

2) 스타트업블링크(Startup Blink) 2022년 발표 기준

3) 오클랜드(1위), 크라이스트처치(228위), 웰링턴(268위), 던딘(Dunedin, 578위), 타우랑가(Tauranga, 607위), 해밀턴(Hamilton, 818위), 북팔머스톤(Palmerston North, 823위), 넬슨(Nelson, 873위) 기록

전체 스타트업 인력의 50% 이상이 집중되어 있으며 해외에서의 기술 인력을 끌어들이기 위하여 매년 별도의 정해진 인력을 ICT 분야에 배정하여 채용과 그에 따른 이민 절차를 간소화함

- 뉴질랜드가 강점을 보이는 스타트업 산업 분야는 교육, 교통, 사물인터넷(IoT)이며 현재 교육 분야에 81개, 교통 23개, 사물인터넷 21개 스타트업이 각각 설립되어 운영 중. 뉴질랜드는 낙농업을 비롯한 농업 분야에의 1차 산업에서 높은 경쟁력을 보유하며 이를 인터넷 및 디지털 산업과 접합하면서 애그리텍(Agritech)분야에서도 두각을 드러냄. 뉴질랜드의 광활한 자연 환경에서 비롯한 블루이코노미⁴⁾, 뉴푸드, 기업용 소프트웨어에서도 많은 주목을 받음

그림 2-1 뉴질랜드 핀테크 스타트업 랜드스케이프



출처: 뉴질랜드엔젤협회(Angel Association) <뉴질랜드 스타트업 보고, 2020년>

- 뉴질랜드는 지리적으로 남반구에 치우쳐 있지만, 주요 영어 사용 국가 중 하나로서 전 세계적으로 다양한 국적의 유학생들이 수학하여 문화적인 다양성과 글로벌한 면학 분위기를 가지고 있는 것도 스타트업들이 신규 제품과 서비스를 출시하는 데 큰 도움이 됨
- 기존 산업의 문제 해결을 위한 여러 가지 시각을 가질 수 있는 사회적 분위기가 형성되어 있으며 다양한 산업에서 북미와 영국 등 영어권 국가와 긴밀하게 연결되어 서비스에 경쟁력이 있을 경우, 해외 진출에 대한 언어 및 문화 장벽은 미미한 편

4) Blue Economy(청색경제), 전세계 해양 및 수자원의 지속가능한 이용과 보호를 통해 경제 발전을 도모하는 경제 발전 체계

- 뉴질랜드 정부는 캘러한 이노베이션(*Callaghan Innovation*)을 통하여 스타트업 및 국내 혁신 기업들을 지원. 캘러한 이노베이션은 독립행정기관(*Crown Entity*)으로⁵⁾ 2012년 캘러한 이노베이션법(*Callaghan Innovation Act 2010*)에 의해 2013년 산업리서치 센터를 확대하면서 설립. 동 기관은 기업의 성장을 돕기 위한 다양한 지원에 앞장서면서 전문가를 통한 기술 개발 지원, R&D 펀딩, 혁신 및 스케일업 프로그램 등을 운영
- 다른 국가의 스타트업 및 중소기업 지원 기관과는 다르게 유망 산업이나 개별 뉴질랜드 기업에 직접 투자도 진행한다는 점이 차별점으로 국내 창조 경제를 대표. 스타트업 육성을 위한 펀드 제공, 연구 개발비 지원 등 다양한 지원 정책 수행
- 수도 웰링턴 시 정부의 경제개발기관인 WREDA(*Wellington Regional Economic Development Agency*)에서는 국내 스타트업 및 기술 기반 기업에 대하여 각종 지원 프로그램을 운영. WREDA 산하의 크리에이티브 HQ(*Creative HQ*)는 스타트업 기업에 대한 전문 지원 기관으로 매년 약 50개 업체를 선정하여 스타트업 기업을 배출하는 엑셀러레이팅 프로그램을 운영. 선정 업체에는 크리에이티브 HQ에서 2만 뉴질랜드 달러를 지원하고, 기관 내 사무실 이용이 가능
- 뉴질랜드에 진출한 해외 스타트업들 또한 뉴질랜드 정부가 스타트업 산업 생태계 조성을 위하여 실질적인 노력을 하고 있다고 평가하며 특히 스타트업 생태계 확장, 스타트업 친화적인 제도 정비, 종업원들의 뉴질랜드 삶에 대한 만족도에 있어서 높이 평가함
- 정부의 노력과 스타트업 친화적인 인프라에 힘입어 2021년 뉴질랜드 국내 스타트업의 외부 투자 유치는 최고 기록을 달성하였으며 초기 투자 유치 기준으로 전체 횡수로는 총 174개, 금액 기준으로 전년도 대비 63% 이상 증가한 2억 5,700만 달러(약 3,572억 원)의 투자를 유치⁶⁾
- 뉴질랜드 스타트업 산업 생태계가 자리를 잡으면서 여성 기업가 대상의 벤처캐피탈, 소수인종 지원 대상 프로그램 등 산업 내 다양성을 확보하기 위한 활동이 강화됨. 뉴질랜드 정부는 스타트업 투자를 위한 벤처캐피탈에서도 다양한 역할을 맡아서 진행
- 뉴질랜드 벤처캐피탈의 특징은 정부가 LP(*Limited Partner*)⁷⁾ 뿐만 아니라 펀드 운영을 맡아 GP(*General Partner*)로서 운영에도 적극적으로 참여. 스타트업 투자에 참여한 가장 오래된 정부 주도의 벤처캐피탈에는 2002년 설립된 뉴질랜드성장캐피탈(NZGCP, *New Zealand Growth Capital Partners*)이 있으며 NZGCP는 스타트업의 성장 단계에 따라

5) 예산을 포함하여 독립적인 운영을 보장받는 집행 중심의 행정 기관. 영연방을 중심으로 확산된 정부 행정 기관 운영 형태로, 뉴질랜드에는 2004년 독립행정기관법(*Crown Entities Act 2004*) 설립과 함께 구체화. 독립행정기관의 기관장은 사업 목표 등에 대한 성과 계약을 체결한 후 책임을 지는 형태임

6) 투자유치 중간값은 76만 9,000달러~100만 달러

7) 펀드에 투자하는 투자자로 자금을 출자한 이후, GP에게 운용을 맡기고 보수를 지급. 주로 정부 정책 자금, 일반금융권, 일반 기업이 출자하여 LP가 되며, 한국에서의 주로 정부 기관이 LP를 맡음

어스파이어(*Aspire*, 시드 단계), 엘레베이트(*Elevate*, 시리즈 A 이후)로⁸⁾ 나뉘어 펀드 운영



뉴질랜드 주요 스타트업

- 뉴질랜드 스타트업 산업 생태계의 가장 큰 특징은 북미, 영국 및 호주와의 거래가 매우 활발하게 일어난다는 부분임. 다른 영어 문화권의 국가와 스타트업이 교류하는 방식에는 여러 가지가 있으며, 미국에 본사를 두고 뉴질랜드에서 개발 자회사를 운영하는 방식, 뉴질랜드에서 출발한 서비스가 호주 및 미국에 진출하는 방식, 뉴질랜드 스타트업이 북미/영국/호주 벤처캐피털의 투자를 유치하는 방식 등 매우 다양하게 나타남
- 특히, 제품의 물리적인 이동이 필요하지 않은 인터넷 서비스의 경우 처음부터 협소한 뉴질랜드 시장만을 타겟화하여 시작하는 것이 아니라 호주 및 기타 영어권 국가로의 진출을 염두에 두고 서비스를 개발하여 다른 영어권 국가의 시장이 뉴질랜드 스타트업의 배후 시장 역할을 함

그림 2-2 하머니 CEO 데이비드 스티븐(좌), 세어지스 CEO 브룩 로버츠(우)

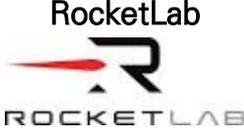


출처: 뉴질랜드엔젤협회(*Angel Association*) <뉴질랜드 스타트업 보고, 2020년>

- 하머니(*Harmony*)는 코로나19 팬데믹 이후 가장 공격적으로 B2C 고객을 대상으로 마케팅 홍보하는 P2P 대출 업체로 개인 대상의 일반 대출, 이사, 결혼 등 특수 목적 대출, 학자금 대출, 의료비 대출 등 맞춤형으로 서비스를 제공하면서 큰 인기

8) 엘레베이트는 2019년 벤처캐피털 운용법(*Venture Capital Fund Act 2019*)에 의해 3억 달러 규모로 조성되었으며 독립행정기관(*Crown Entity*)로 기능

표 2-2 뉴질랜드 주요 투자 유치 스타트업

순번	회사명	주요 내용
1		<p>분야: 우주, 로켓 발사, 부품 제조</p> <p>누적 투자: \$2억 8,800만 달러 (2006년 설립)</p> <p>서비스 개요: 미국에 본사를 두고 뉴질랜드에 자회사 운영. 항공우주 제조업체 및 발사체 우주 발사 서비스</p>
2		<p>분야: 핀테크</p> <p>누적 투자: \$6,500만 달러 (2016년 설립)</p> <p>서비스 개요: P2P 대출, 소액 투자 등의 핀테크 서비스. 뉴질랜드 이외에 미국 및 호주에 진출</p>
3		<p>분야: 교육, 교육 서비스 관리</p> <p>누적 투자: \$7,380만 달러 (2013년)</p> <p>서비스 개요: 대학입학(미국 및 영국 대학)을 위한 입학 전형 카운슬링 및 상담 서비스</p>
4		<p>분야: P2P 대출</p> <p>누적 투자: \$5,640만 달러 (2014년)</p> <p>서비스 개요: 돈을 대출하고자 하는 개인의 신용도를 자체 평가하여 맞춤형 서비스(대출 이자 등) 제공</p>
5		<p>서비스 개요: 전자상거래</p> <p>누적 투자: \$980만 달러</p> <p>서비스 개요: 웹사이트 및 어플리케이션을 통한 법률 정보 제공 플랫폼, 기업용 법률 관련 SaaS 서비스, 소프트웨어 개발</p>
6		<p>분야: 주차장 정보 공유 시스템/플랫폼</p> <p>누적 투자: \$870만 달러 (2015년)</p> <p>서비스 개요: 주차장 관리(웹 및 어플리케이션) 및 주차장 정보 제공 서비스. 뉴질랜드 이외에 호주 진출</p>
7		<p>분야: 전기자전거/오토바이 공유</p> <p>누적 투자: 2,300만 달러 (2015년)</p> <p>서비스 개요: 전기자전거 제조 및 공유 플랫폼 운영</p>

※ 출처: 인도네시아 비즈니스센터 자체 조사

- 특히, 금융 기록이 부족한 사회초년생과 같은 신폴파일러(*Thin File*)들은 1~2차 금융 기관을 제외하고는 대출 서비스를 활용할 수 있는 곳이 전무하였으나, 하머니는 핀테크 기술을 통해 자체 신용 평가 시스템을 구축한 이후 온라인으로 1~2 거래일 이내에 대출을 집행
- 저금리 체제와 함께 코로나19 팬데믹으로 인해 시중 유동성이 커지면서 투자처를 찾는 자금이 대거 주식으로 이동. 쉐어지스(*Sharesies*)는 미국의 로빈후드와 같이 편리하고 빠른 주식투자 플랫폼을 만들어 주식투자를 기피해왔던 기존 유저층에 큰 반향을 불러일으켰으며 주식을 처음 접하는 밀레니얼 세대에게도 직관적인 플랫폼을 통해 투자의 기본을 배울 수 있도록 설계하여 큰 인기. 뉴질랜드 국내 주식뿐만 아니라, 미국 주식, 호주 주식, 펀드 등 각종 자산 투자를 용이하게 서비스를 구축

그림 2-3 로켓랩이 뉴질랜드에 운영 중인 로켓 발사 패드



출처: 로켓랩 홈페이지(www.rocketlabusa.com)

- 로켓랩(*Rocket Lab*)은 미국 증시에 상장된 미국 로켓 발사체 운영 회사로서 2009년 뉴질랜드 최초의 스타트업 리서치센터 및 연구개발단지를 설립하면서 첫 번째 발사체 운영에 큰 기여. 2013년 티1(*Tea-1*)의 시험 발사에 성공한 이후, 1회용 발사체 개발에 이어 2017년에는 첫 번째 상업용 발사를 성공하였으며 이후 정기적으로 로켓 발사 진행
- 2021년에는 특수목적법인(SPAC)과 합병하면서 미국 나스닥 증시에 상장하였으며 재활용 발사체 제조, 남반구 로켓 발사 기지, 소프트웨어 개발 등 기능에 따라 자회사 및 지사를 미국, 뉴질랜드와 나뉘어 운영
- 전 세계 시장에서 유행하고 있는 전기자전거 서비스도 뉴질랜드 스타트업에서 출시하여 좋은 반응을 얻음. 뉴질랜드 국내 기반의 업코(*Ubc*)는 2015년 설립 이후 누적 2,300만 달러(약 319억 원) 투자를 유치하였으며 호주 및 영국으로 지역 확장에 성공. 업코는 제조업 기반이 약한 뉴질랜드에서 직접 제조하지는 않지만, R&D 및 디자인 센터를 운영하면서 고성능의

전기자전거를 비롯하여 오프로드용 산악자전거 등의 고성능 카테고리 제품 범위를 확장하면서 국내외 시장에서 좋은 반응을 얻음

- 유니콘 기업으로 성장한 뉴질랜드 기반의 스타트업은 아직 없지만, 매출기준 및 기업 가치 평가에 있어 유니콘이 될 수 있는 가능성을 보유하고 있는 스타트업은 다수 존재. 초대형으로 성장하는 유니콘이 배출되면서 다수의 인재가 뉴질랜드로 몰리고, 대형 VC들이 주목하게 되면서 스타트업이 더욱 성장하는 발판을 마련하게 되는 만큼, 유니콘 기업 배출을 통해 현지 스타트업은 더욱 더 도약할 수 있을 것으로 전망

게임

GAME



게임 개발 강소국 뉴질랜드

2022년 뉴질랜드 게임시장 전체 규모는 약 4억 2,100만 달러(약 5,851억 원)에 이를 것으로 예상하며 모바일 게임이 전체의 절반 이상을 차지하는 호주 및 기타 선진국과 다르게 콘솔, PC 게임과 같은 전통 게임 매체가 전체 시장의 60% 수준을 차지함. 뉴질랜드는 영국 및 북미와의 오랜 산업적·인적 교류 관계를 바탕으로 일찍부터 게임 산업이 뉴질랜드에 소개되었으며 콘솔 게임을 중심으로 디지털 게임의 플레이가 가족들의 여가 활동으로 오랜 시간 동안 자리 잡아 왔음. 국내 게임 시장에서 순위가 높은 게임들은 주로 북미에서 유입된 게임들이며 선호 게임 장르 및 인기 게임 또한 북미, 영국과 유사한 경향을 보임. 대규모 매출을 일으킬 수 있는 대형 게임의 개발을 진행할 수 있는 대형 게임 스튜디오는 아직 발달하지 못하였지만 우수한 ICT 기술에서 비롯한 게임 개발 역량과 영어 구사 능력은 영어권 국가를 배후 시장으로 삼으면서 트렌디함을 무기로 글로벌 시장에서 좋은 성적을 거둠

뉴질랜드 정부는 낙농업과 일부 업종에 치우친 국내 산업 기반을 개선하고 고부가가치의 디지털 산업을 진흥시키기 위해 여러 가지 정책을 시행하며 게임 산업에도 다양한 지원 프로그램을 실시. 이러한 지원 정책과 더불어 국내 게임 산업은 ICT 및 엔터테인먼트 산업에서 가장 높은 비중을 차지할 정도로 빠르게 성장하였으며 2025년까지 세계 시장에서 10억 달러(약 1조 3,900억 원) 이상 매출 달성을 목표로 함



뉴질랜드 게임시장 개요

☑ 뉴질랜드 게임시장 현황

- 2022년 뉴질랜드 전체 게임시장 규모는 약 4억 2,100만 달러(약 5,851억 원)에 이를 것으로 전망하며 모바일 게임시장이 전체의 40% 이상을 차지함. 뉴질랜드는 높은 1인당 가계 소득을 바탕으로 콘솔 디바이스 및 카트리지에 대한 높은 구매력이 있어 전통적으로 콘솔 게임을 바탕으로 국내 게임시장이 발전
- 코로나19 팬데믹 이후로 모바일 콘텐츠에 대한 이용률이 크게 높아지면서 모바일 게임시장이 콘솔 게임시장보다 더 크게 성장. 일찍부터 1가구 1 PC 환경이 정착되어 PC 게임시장도 큰 편이지만 시장이 포화되어 연간 성장률은 더디게 나타남

- 뉴질랜드는 콘솔 게임 발달 초창기부터 가족단위로 활발하게 디지털 게임을 플레이해왔기 때문에 비교적 오랜 역사를 가짐. 1980년도에 출시한 초기 콘솔 게임기 아타리 2600(Atari 2600)이 뉴질랜드 내에서도 다수 라이선싱 생산되었으며 국내에서 콘솔 게임기⁹⁾ 자체 출시한 경험이 있음. 북미 산업계와의 활발한 교류를 통해 각종 콘솔 기기를 지원하는 게임 소프트웨어도 개발되었으며 글로벌 시장에서 인지도를 확보한 스포츠 게임 전문 개발사도 배출
- 이러한 오랜 게임 산업 역사에 힘입어 디지털 게임 플레이는 넓은 나이대에 걸쳐 취미 생활로 받아들여져 게임 이용하는 인구의 평균 연령은 34세이며, 전체 이용자의 46% 여성 유저임. 호주와 비교하였을 때 전통적인 게임 플레이 디바이스인 PC 및 콘솔게임의 이용률이 여전히 높게 나타남

표 2-3 뉴질랜드 게임시장 규모 및 전망, 2017~2026

구분	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
모바일	78	98	121	142	163	181	198	219	233	244
PC 게임	85	89	91	97	99	101	103	105	106	107
콘솔 게임	111	119	125	135	138	139	139	139	137	135
합계	274	306	337	374	400	421	440	463	476	486

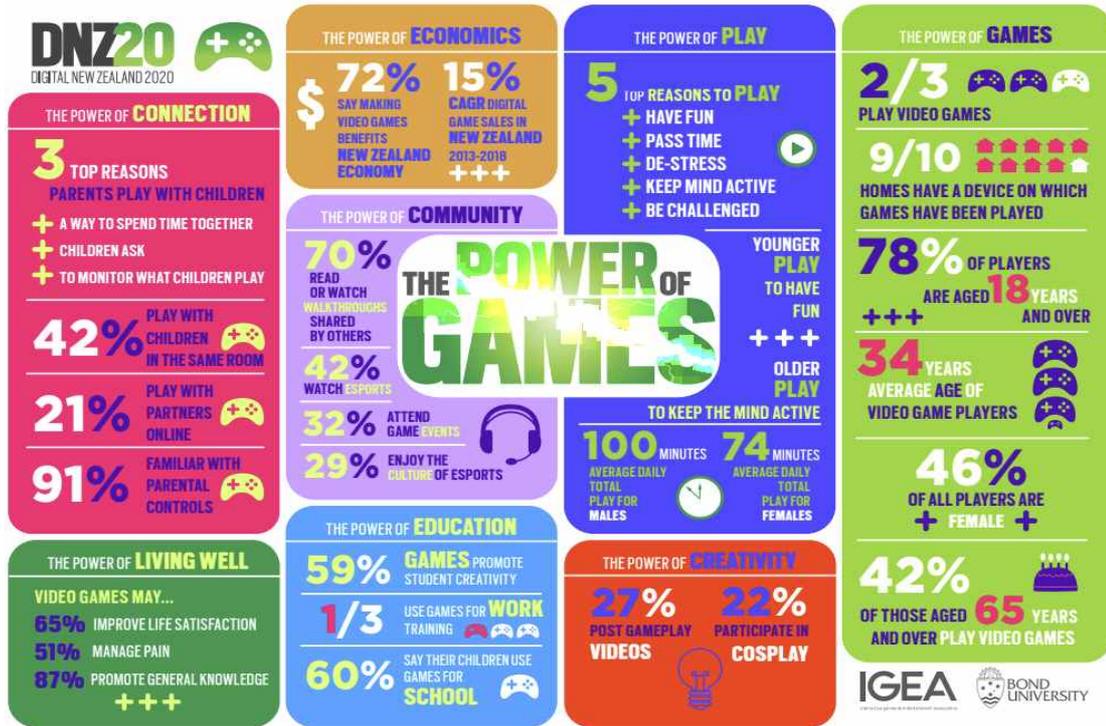
출처: PwC <Global Entertainment&Media Outlook 2022~2026>

- 국내 게임 시장의 경우 높은 소득 수준에서 기인한 개별 게임 유저의 ARPU는 높지만, 인구 규모가 협소하여 경쟁력 있는 게임을 개발할 수 있는 게임 스튜디오의 숫자가 많지 않으며 주로 해외에서 출시된 게임이 뉴질랜드 국내에서 유통되는 방식으로 시장이 형성
- 또한, 해외 진출에 있어 글로벌 시장에서 유의미한 매출을 거둘 수 있는 국내 게임 개발사가 아직 발달하지 않았으며 국내 게임 시장 점유율 확대 및 커뮤니티 지원을 위한 전문 퍼블리셔 및 해외 게임회사의 국내 지사가 없으며 글로벌 시장에 게임 퍼블리싱하는 플랫폼 및 오세아니아 지역을 권역화하여 게임 퍼블리싱 하는 회사가 대부분을 차지함
- 콘솔 게임 패키지의 국내 유통을 위해 게임 디바이스, 패키지 도매상이 발달. 모바일 게임의

9) 1979년 자체 콘솔 게임기 스포트로닉(Sportronic) 출시

경우 북미 및 호주의 게임 마케팅 에이전시가 뉴질랜드 시장의 온라인 게임 마케팅을 위해 영미권과 같이 홍보 활동을 병행함

그림 2-4 뉴질랜드 2020년 국내 게임 산업 주요 지표



출처: 디지털게임산업협회 <The Power of Games>

- 안드로이드 및 iOS 앱 시장에서 매출 상위권에 진입해 있는 회사들은 해외의 대형 개발사들로서 뉴질랜드 국내에서는 직접 퍼블리셔 및 유통망을 두지 않고 게임 운영 및 커뮤니티 지원. 뉴질랜드 시장을 위한 별도의 서버를 구축하지 않고 글로벌 원빌드의 게임을 유통하면서 개발사의 본국에서 운영하거나 북미/영어권 게임 운영 대행사, 필리핀 영어 운영 대행사를 통하여 게임 운영 진행
- 뉴질랜드 스마트폰 시장은 iOS와 안드로이드 OS가 약 45:55 비중을¹⁰⁾ 보이며 아이폰의 뒤를 이어 삼성(35.13%), 오포(5.37%), 화웨이(4.9%) 등이 시장 점유율을 확보. 전체 OS 가운데 게임 매출은 iOS가 더 크게 나타나며 2016년부터 애플페이¹¹⁾ 지원되어 이용자들의 결제 장벽은 크게 나타나고 있지 않음
- 뉴질랜드 모바일 게임 매출 순위는 영미권의 트렌드를 많이 따라가며 이들 국가 간 인적 자원의 교류가 많아 북미에서 인기 있는 게임들이 높은 매출 순위를 기록함. 각국에서 매출 순위 상위권을

10) Statcounter, Mobile Vendor Market Share New Zealand, 2021년 9월 ~ 2022년 9월

11) 신용카드 이외에 ANZ, ASB, BNZ, Westpac, Latitude 파이낸스, 라이바이(Laybuy), 노바티(Novatti), 리볼트(Revolu) 등 국내 다양한 은행 계좌와 현지 결제 수단 지원

차지하고 있는 소셜카지노 장르의 경우, 북미의 선호도와 유사한 슬롯 카지노가 가장 큰 인기

표 2-4 안드로이드 앱 마켓 뉴질랜드 모바일 게임 순위 (매출기준, 2022.10)

안드로이드 매출 순위	게임명	개발사 (국가)	비고
1	 라이트닝링크 카지노슬롯 (Lightning Link)	Product Madness (미국)	- 소셜카지노 - 2017년 11월 출시
2	 로블록스 (Roblox)	Roblox (미국)	- 샌드박스 게임 - 2014년 6월 출시
3	 캔디크러시사가 (Candy Crush Saga)	King (영국)	- 퍼즐, 캐주얼 - 2012년 11월 출시
4	 클래시오브클랜 (Clash of Clans)	Supercell (핀란드)	- 전략 - 2012년 8월 출시
5	 스테이트 오브 서바이벌 (State of Survival)	Funplus (중국)	- 전략 - 2019년 8월
6	 로얄매치 (Royale Match)	DreamGames (터키)	- 퍼즐, 보드게임 - 2020년 12월
7	 콜오브듀티 (Call of duty)	Activision (미국)	- 배틀로얄 - 2019년 9월
8	 포켓몬고 (Pocketmon Go)	Niantic (미국)	- 롤플레이밍 - 2016년 7월

9		라이프애프터 (Lifeafter)	Netease (중국)	- 롤플레이 - 2018년 12월
10		배틀그라운드 모바일 (PUBG Mobile)	크래프톤/텐센트 (한국/중국)	- 배틀그라운드 게임 - 2018년 3월

출처: 인도네시아 비즈니스센터 직접 조사



뉴질랜드 게임 산업 기관 및 일반 기업 현황

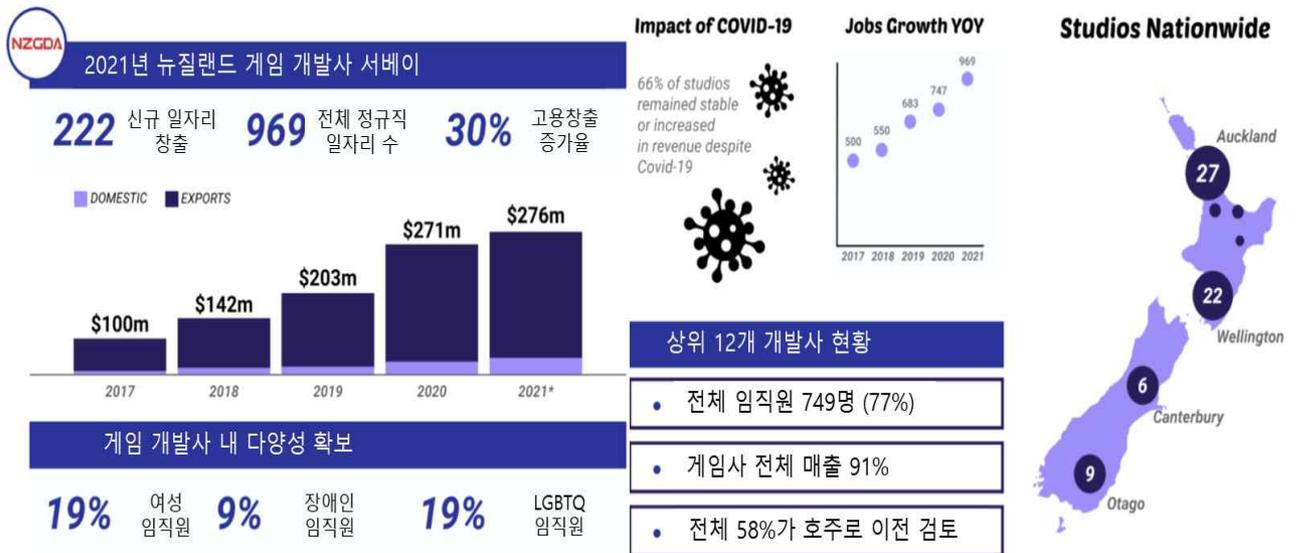
뉴질랜드 게임 산업 관련기관 및 기업

- 2021년 기준 뉴질랜드 국내 게임 산업에 정규직으로 종사하는 인원은 969명이며 국내 게임 개발 스튜디오의 매출 대부분은 해외에서 발생. 개발사를 대표하는 단체는 뉴질랜드게임개발협회(NZDGA, *New Zealand Games Developers Association*)이며 게임 퍼블리싱 및 B2C 플랫폼 사업자는 게임산업협회(*Interactive Games and Entertainment Association*)에서 활동. 게임산업협회는 호주에서 출발한 단체로써 오세아니아 경제권의 뉴질랜드를 포괄하여 활동하면서 업계를 대표함
- 뉴질랜드게임개발협회에서는 매년 뉴질랜드게임개발자컨퍼런스(*New Zealand Game Developers Conference*)와 키위게임스타트업챌린지(*Kiwi Game Starter Startup Challenge*)를 개최. 게임 개발사는 대도시를 중심으로 주로 오클랜드, 웰링턴(*Wellington*), 오타고(*Otago*), 캔터버리(*Canterbury*)에 분포
- 구글플레이, iOS 등 글로벌 플랫폼을 통해 모바일 게임의 해외 시장 진출이 쉬워졌을 뿐만 아니라 전 세계 시장에서 가장 큰 게임 시장인 북미에 비교적 용이하게 수출할 수 있어 뉴질랜드 게임 스튜디오는 국내 ICT, 엔터테인먼트 산업 내에서 가장 큰 규모로 성장¹²⁾
- 최근 들어 모바일 게임 시장이 커지면서 대규모 자본 투자나 인력의 투입 없이도 아이디어와 트렌디함을 무기로 수준 높은 게임을 만들어 낼 수 있는 모바일 게임 개발 스튜디오가 증가. 2006년 출시 이후 현재까지 다양한 캐주얼 게임을 출시하는 닌자키위(*Ninja Kiwi*), 모어포크(*Morepork Games*), 레인바이트(*Rainbite*), 웨타워크샵(*Weta Workshop*) 등이 시장에서 좋은 반응을 얻는 게임들을 지속 출시함

12) 뉴질랜드게임개발협회 <2021년 게임개발사 서베이 결과>에 따르면 미국을 주요 매출 발생 지역으로 꼽은 개발사는 약 64%에 이르고 있으며 뒤를 이어 유럽 49%, 중국 13%, 기타 아시아 지역 14%로 답변

- 우수한 개발진과 신선한 아이디어에 주목하여 글로벌 대형 게임개발사에서 투자 및 인수 합병을 추진하는 사례도 나오고 있음. 2018년 중국 텐센트가 PC게임 개발사 그라인딩 기어게임(*Grinding Gear Games*)을 인수하였으며, 2021년 3월 스웨덴 모던타임즈그룹은 닌자키위 인수함

그림 2-5 뉴질랜드 게임 개발사 주요 지표



출처: 뉴질랜드게임개발협회 <2021년 게임 개발사 서베이 결과>

- 2010년대 초반까지는 뉴질랜드 국내 유저 응대를 위한 소수 게임 퍼블리셔가 영업 활동을 하였으나, 현재는 싱가포르 출신의 글로벌 게임 퍼블리셔 마이토나(*Mytona*)가 오클랜드로 본사를 옮기고 글로벌 시장을 위한 게임 퍼블리셔로 운영 중. 쿡킹다이어리(*Cooking Diary*), 추적자의 노트(*Seekers Notes*) 등이 각각 전 세계에서 1,000만 다운로드 이상을 달성하면서 큰 인기
- 모바일 게임 내에서 가장 활발하게 사용되는 결제 수단은 신용카드이며 이 밖에도 다양한 결제 수단이 iOS 및 안드로이드 OS에 공식 포함되어 있어 게임 유저의 결제 장벽을 낮춤. 구글플레이 공식 결제에는 주요 신용카드를 포함하여 2디그리(*2Degrees*), 스파크(*Spark*) 이동통신사 빌링, 페이팔(*Paypal*), 구글 기프트카드가 포함
- 뉴질랜드는 2022년 7월 공식 출시된 구글월렛(*Google Wallet*) 출시 국가에 포함되며 구글월렛을 통해 다양한 국내 은행의 계좌 및 전자머니와 연동 가능¹³⁾ 뉴질랜드 iOS 앱스토어는 신용카드와 온오프라인 बैं킹을 이용한 잔액 추가 가능

13) ANZ, ASB, 뉴질랜드은행(Bank of New Zealand) 은행 계좌 및 ClearPay, Epay, Flexewallet, Humm pro, Latitude, SquareOne, WestPac, Wise 결제 수단과 연동

그림 2-6 뉴질랜드 게임 개발사에서 제작한 게임 포스터 추적자의 노트(좌), 블룬스(우)



출처: 개발사 마이토나/닌자키위 홈페이지

- 뉴질랜드 전체 게임 개발사들의 매출 총액은 아직 연간 10억 달러(1조 3,900억 원)에 미치지 못하나, 주요 매출이 인디 개발사들 각사가 보유한 자체 IP의 게임에서 비롯한다는 점에서 국내 게임 시장의 경쟁력과 질이 매우 높음. 전체 개발사의 60% 이상이 자체 IP를 가지며 25%는 OEM 계약을 바탕으로 한 게임/게임애니메이션 하청 작업 스튜디오로 이루어져 있음. 나머지 게임 회사들은 가상현실(VR)·증강현실(AR)·교육용 게임 개발사로 구성

☑ 뉴질랜드 게임 산업 관련 정책

- 뉴질랜드 정부는 산업 기반의 디지털화 전환, ICT 산업 개발을 강하게 추진하며 뉴질랜드게임개발협회와 함께 2024년까지 해외 시장에서 10억 뉴질랜드 달러 이상의 매출 목표를 세우고 각종 지원 정책을 추진함
- 뉴질랜드 정부는 2018년에 남섬 제2의 도시인 던딘에 디지털추진센터(CODE, *Centre of Digital Excellence*)를 설립하고 국내 온라인 게임 개발사의 생태계 진흥을 위하여 펀드를 조성하여 지원함. 오세아니아 지역에서는 이웃 국가 호주가 오세아니아 경제권의 게임 개발 산업 조성 위한 경쟁자로서 호주 정부의 각종 세제 혜택 및 지원 정책을 통해 뉴질랜드 개발자 및 게임 개발회사들이 유출되어 뉴질랜드 정부에서도 이에 대한 대응책을 마련 중
- 뉴질랜드 상공부(*Ministry of Business, Innovation & Employment*)는 2022년 1월 국내 게임 산업 진흥 계획을 포함한 디지털산업전환계획(*Digital Technologies Draft Industry Transformation Plan*)을 발표. 주요 도시에 거점 도시 확보를 위한 지원 센터를 운영하고 해외 인력 및 국내 인력 배출을 위한 교육 프로그램 지원을 통해 경쟁력 강화 추진

표 2-5 뉴질랜드 국산 게임 해외 수출액



출처: 뉴질랜드상공부 <디지털산업전환계획 2022년>

- 뉴질랜드 게임 심의는 영상및출판물등급법(*Films, Video and Publications Classification Act 193*)에 따라 설립된 뉴질랜드등급물위원회(*Classification Office*)에서 담당. 법적인 제재를 부과하지 않는 권고 사항 항목(*Unrestricted*) 내에서는 G(*General Audiences*, 전체관람가), PG(*Parental Guidance*, 부모의 시청 지도 필요), M(*Mature Audiences*, 16세 이상)로 구분. 뉴질랜드에서는 등급 대상이 등급물위원회에서 등급을 받은 이후에 등급필증발급청(FVLB, *Film and Video Labelling Body*)에서 필증(*Labelling*)을 발급받아 일반 유통



03

심층분석

뉴질랜드 방송시장 개요
뉴질랜드 지상파 채널
뉴질랜드 유료 채널
뉴질랜드 방송 규제 현황

방송

BROADCAST

협소한 국내 방송시장 크기로 인해 해외자본의 활발한 진출

2022년 뉴질랜드 방송시장(TV, OTT, 광고)은 전체 15억 800만 달러(약 2조 961억 원)에 이를 것으로 전망. 방송 콘텐츠 시청자들의 지상파 시청 이탈이 가속화되면서 OTT 시장 및 OTT 부가 시장은 앞으로도 빠른 성장세를 유지하여 2026년까지 OTT 시장은 9억 5,700만 달러(1조 3,302억 원) 규모로 성장할 것으로 예상. 뉴질랜드의 지상파 TV는 방송시장이 협소하여 뉴질랜드공영방송(TVNZ) 채널이 시장의 대부분을 차지함. 2000년대 초 방송산업 규제 완화 이후 해외자본의 뉴질랜드 방송 산업 진출이 수월해졌으며, 현재 미국 워너브로스 디스커버리가 민영 방송 채널 대부분을 운영함. 민영 지상파 방송은 호주 5대 도시를 중심으로 성장한 3개 미디어 그룹이 과점을 형성하며, 유료채널은 전체 TV 시청자의 39%가 가입한 가운데 국내 미디어 재벌 스카이 채널이 가장 많은 가입자를 확보. 일찍부터 정부가 정보통신 산업에 대한 인프라 구축에 많은 관심을 보이면서 2013년 12월 디지털 방송으로의 전환을 완료하였으며, 현재 국영 프리뷰에서 셋톱박스과 스탠다드 위성안테나를 통해 뉴질랜드 전역에서 시청 가능. 뉴질랜드는 영어권 국가로서 북미 방송 콘텐츠의 선호도가 높은 편으로 북미 OTT 서비스에 대한 쉬운 접근성이 있어 코로나19 팬데믹으로 온라인 콘텐츠 이용이 대폭 증가하면서 코드커팅 현상이 가속화. 기존에 지상파 및 유료채널이 북미 영어권 방송 콘텐츠를 적극적으로 수급하여 국내 방영하였으나 해외 OTT 사업자가 직접 서비스 운영을 시행하면서 국내 사업자들은 서비스 운영 차별화에 어려움을 겪고 있음. 뉴질랜드 시청자들은 스포츠 방송 콘텐츠에 높은 선호도를 보여 국내 주요 OTT 사업자인 스카리와 스파크는 오세아니아 지역에서 큰 인기를 얻고 있는 럭비 리그 및 각종 스포츠 리그를 편성하면서 국내 시청 수요에 대응. 뉴질랜드는 높은 언론 자유도를 갖추고 있어 방송 산업 규제는 유해물 차단, 개인정보보호, 저작권 강화 등에 초점을 맞추며 각종 미디어의 국내 사업자들이 만든 민간기구가 업계를 자율적으로 규제. 국내 방송시장이 협소하여 뉴질랜드에서 제작한 콘텐츠가 시장성을 확보하기 어려워 방송진흥위원회의 방송프로그램 지원 기금이 국내 방송 콘텐츠 진흥에 많은 도움이 됨



뉴질랜드 방송시장 개요

☑ 방송시장 개요

- 2022년 뉴질랜드 방송시장은 TV(수신료 및 유료채널 구독료) 3억 9,300만 달러(약 5,462억 원), OTT 시장 8억 500만 달러(약 1조 1,189억 원), TV 광고(지상파, 유료채널, 온라인 TV

광고 포함) 3억 9,700만 달러(약 5,518억 원) 규모. 선진국 중에서는 유료채널 가입비율이 비교적 낮은 편으로 발달된 코로나로 인한 OTT 시청 선호와 함께 코드커팅 현상이 가속화됨

- 2018년 기준 175만 5,700가구가 TV를 보유하여 TV 보급률은 98%에 이룸. 섬으로 이루어진 지리적인 특성과 넓은 지역에 인구가 분포되어있는 거주 환경으로 인해 유료 TV 중 위성 방식의 TV 채널이 95% 이상을 차지하며 케이블 채널은 대도시를 중심으로 전체의 약 4.8%의 가입자를 보유
- 뉴질랜드 국영 방송사 채널들이 가장 높은 시청률을 확보하고 있지만, 약 500만 명의 인구 규모에서 비롯한 작은 방송시장 크기로 인하여 북미·영국·호주 등 영어권 국가의 방송 콘텐츠를 중심으로 평균 65% 가량을 해외 프로그램에 의존. 방송통신 시장의 규모가 작아 국내 자본으로만 관련 산업을 유지하기 어려워 일찍부터 TV 방송 산업에 대한 해외자본 소유 규제를 철폐하였으며 이에 따라 민간방송에서는 해외 자본 투자가 활성화됨

표 3-1 뉴질랜드 방송시장 규모 및 전망 2018~2026

단위: 100만 달러

구분	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
TV 수신료	8	8	8	8	8	8	7	7	7
TV 수신료 외	543	475	387	332	299	259	240	227	219
합계	551	483	396	341	306	267	248	235	226

출처: PwC <Global Entertainment & Media Outlook 2022~2026>

- 아날로그 방송 종료 이후 국내 지상파 방송은 프리뷰(Freeview)를 통한 디지털 텔레비전 수신과 민간 스카이(Sky)의 위성을 통하여 방송 수신 가능. 프리뷰에서 인증한 셋톱박스나 스탠다드 위성안테나로 수신이 가능하며 위성안테나의 경우 이웃 호주를 비롯한 해외 방송 채널에 대한 접근성이 매우 높음
- 뉴질랜드 국내 광고는 전체 미디어 가운데 지상파 텔레비전을 통한 광고 시장이 가장 크게 형성. 뉴질랜드방송(TVNZ), 미디어웍크(Mediaworks), 스카이(Sky)가 지상파 방송 광고 시장을 놓고 경쟁. 2020년 코로나19 팬데믹 이후 기업들의 경기 예측이 불확실해지고 홍보마케팅 비용을 줄이면서 TV 방송 광고도 크게 줄어들었으며 이에 따라 뉴질랜드방송은 2020년

2,580만 뉴질랜드 달러(약 211억 원)¹⁴⁾ 적자를 기록. 이후 뉴질랜드는 팬데믹 대응에 선방하고 소비 심리가 회복되어 TV방송 광고에 대한 지출도 같이 늘어나면서 2021년에는 5,920만 뉴질랜드 달러(약 485억 원) 흑자 기록. 팬데믹 이후에 뉴질랜드 방송 콘텐츠 시청자들의 온라인 이용률이 높아지면서 지상파 및 유료 TV 채널 광고의 광고 수익 증가는 점차 둔화. 반면 OTT를 비롯한 온라인 방송 콘텐츠를 통한 광고 수익은 점차 증가

표 3-2 뉴질랜드 TV 광고시장 규모 및 전망 2018-2026

단위: 100만 달러

구분	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
유료 채널	77	75	51	53	53	53	53	53	53
지상파 채널	337	332	287	310	315	314	315	313	312
온라인 TV	21	24	25	26	29	32	36	38	40
합계	436	431	363	389	397	399	404	405	405

출처: PwC <Global Entertainment & Media Outlook 2022~2026>



뉴질랜드 지상파 채널

☑ 지상파 채널 현황

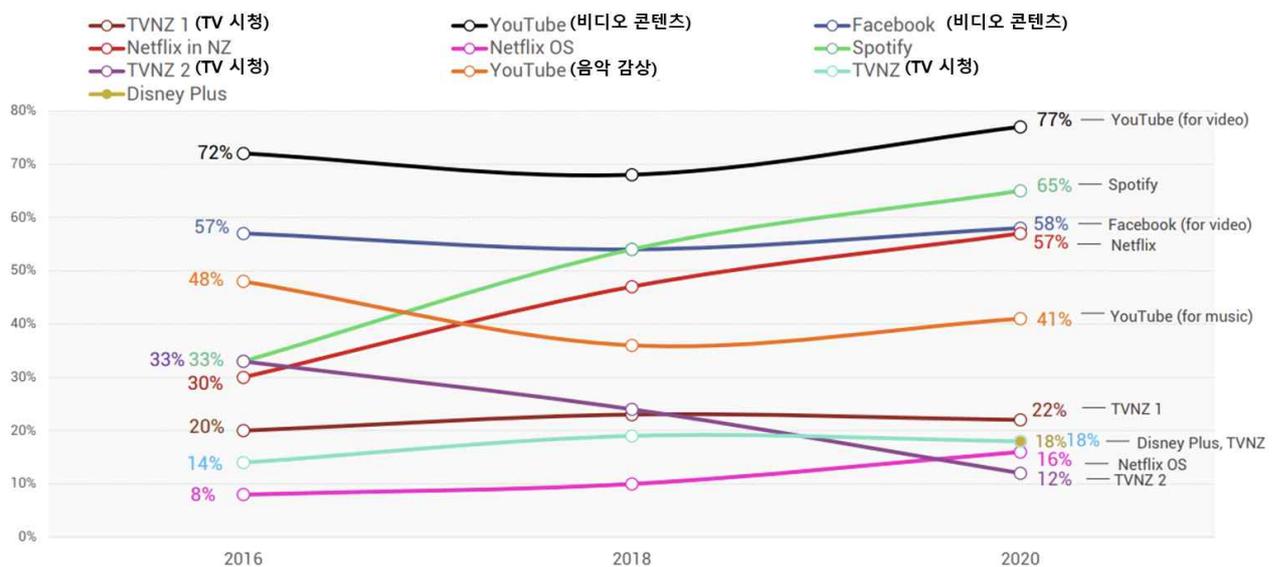
- TV 방송은 1960년 뉴질랜드에 국영 방송 체제로 최초 도입. 이후 1989년에 규제가 완화되면서 정부는 민영 방송 설립을 허가. 최초의 뉴질랜드 방송은 1960년 6월 1일 실시되었으며 주요 도시인 오클랜드, 크라이스트처치, 웰링턴, 던딘에서 각기 다른 방송 스케줄로 방영을 진행. 초기에는 4 뉴질랜드 파운드(NZ£)를 가구에 대한 연간 텔레비전 수신허가료로 납부하였으며, 2000년 국내 공영방송에 대한 규제 완화를 시행하면서 수신료 징수 폐지
- 정부는 1962년 뉴질랜드방송공사(NZBC, *New Zealand Broadcasting Corporation*)을 설립하여 국내 라디오 및 방송사업 전체를 관리 감독. TV 방영 이후 전체 시청 가구 숫자는 빠르게

14) NZ\$1 = 820원 (2022년 9월 기준)

성장하여 1963년에 이미 전체 인구의 15%에 달하는 8만 가구, 30만 시청자를 확보하였으며 1966년에 50만 수신허가자로 증가. 초기에는 오후 5시부터 10시까지 프로그램을 상영하였으며 1966년부터는 오후 2시~오후 10시 상영으로 확대

- TV 시청자들의 뜨거운 수요를 감지하고 뉴질랜드방송공사는 1964년부터 두 번째 채널의 개국을 정부에 요청. 정부는 첫 번째 공영방송 채널의 수신 범위 확대 집중을 이유로 추가 개국을 미루고 있다가 1975년에 TV2 채널 개국. 1973년에는 PAL방식의 컬러TV가 도입되었으며 흑백방송 스위치오버는 1975년 12월 시행됨
- 1977년에는 뉴질랜드방송산업공사(BCNZ, *Broadcasting Corporation of New Zealand*)가 설립되어 산하에 뉴질랜드방송(TVNZ, *Television New Zealand*)을 두고 TV원(*TV One*)과 TV2를 통합 관리. 1988년에는 뉴질랜드 국영 기업들의 경쟁력 강화와 국내 경제 개혁을 추진하면서 뉴질랜드방송산업공사를 해체하였으며 뉴질랜드방송과 뉴질랜드라디오(RNZ, *Radio New Zealand*)로 구분하면서 독립행정기관으로 분류하여 현재까지 운영 중

표 3-3 2016~2020년 뉴질랜드 밀레니얼 세대 미디어 사용 시간 분포



출처: NZ on Air <Where are the Audiences?, 15~24세>

- 방송 산업에서는 1989년 정부주도로 광범위한 규제 완화를 실시. 정부에서는 뉴질랜드방송과 뉴질랜드라디오에 직접적인 예산 투입을 시행하기보다는 방송콘텐츠 제작에 직접 사용할 수 있는 방송콘텐츠 요금(*Broadcasting Fee*) 징수, 수익활동을 통한 자체 경쟁력 강화 방안을 추진. 같은 해 첫 번째 민간방송인 쓰리(*Three*)가 설립되어 방송 산업의 정부 독점을 폐기하였으며 국영 방송 내에서도 광고 방송 송출을 폭넓게 허용하고¹⁵⁾ 수익 활동을 보장

15) 성금요일, 부활절, 크리스마스, 뉴질랜드현충일(*Anzac Day*), 매주 일요일 오전 6시~12시 사이를 제외하고 광고 방송

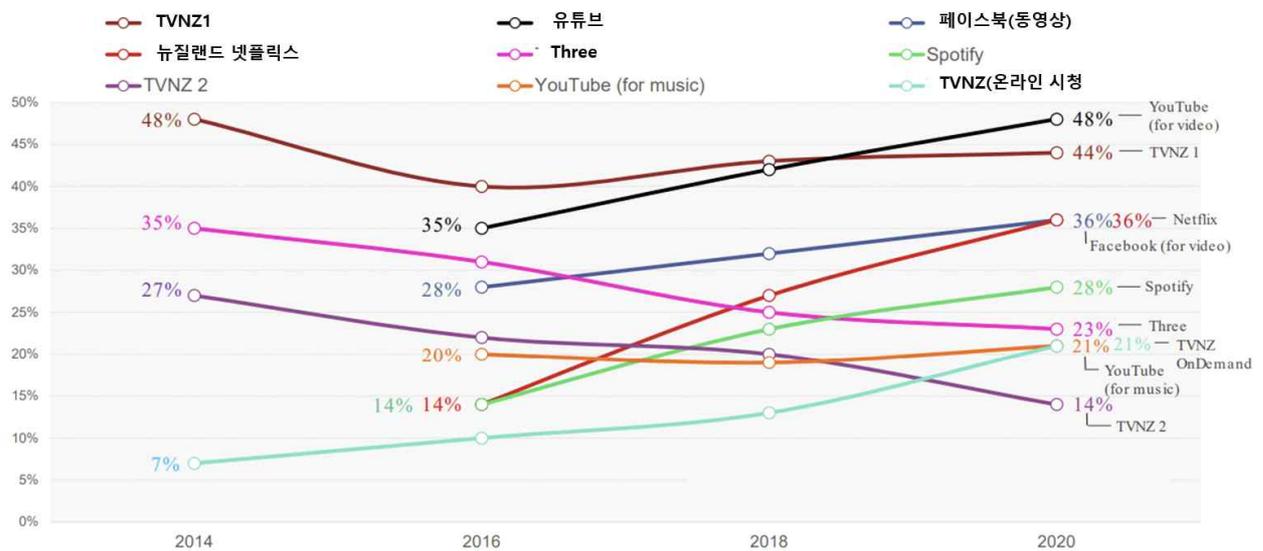
표 3-4 뉴질랜드 주요 지상파 채널 현황

순번	채널 명	개요
1	 TV원 (TVNZ1)	<ul style="list-style-type: none"> - 뉴질랜드 국영 방송(<i>Television New Zealand</i>) - 1960년 NZBC TV로 뉴질랜드 최초 설립 - TVNZ2와 비교하여 뉴스, 다큐멘터리에 좀 더 집중하는 모습을 보이며 텔레비전 프로그램 시청자 전체를 아우르는 타겟층 겨냥 - 뉴질랜드 최장수 프로그램 컨트리 칼렌더 (Country Calendar)를 1966년부터 방영
2	 TV투 (TVNZ2)	<ul style="list-style-type: none"> - 뉴질랜드 국영방송 - 1975년 개국하여 뉴질랜드에서 2번째로 오랜 역사를 가지고 있는 텔레비전 채널 - 드라마, 코미디, 버라이어티쇼 등 시청률 위주로 밀레니얼 세대를 겨냥하는 프로그램 비중이 다소 높은 편 - 자체적으로 제작하는 방송 보다는 영미권에서 수입하여 방영하는 프로그램 비중이 높음
3	 쓰리 (Three)	<ul style="list-style-type: none"> - 뉴질랜드 최초의 민영 방송사로 현재 미국 워너브로스 디스커버리 소속 - 1989년 개국 - 일반 엔터테인먼트 채널을 지향하고 있으며 국내에서 제작한 자체 프로그램도 경쟁력을 가지고 있음
4	 브라보 (Bravo)	<ul style="list-style-type: none"> - 워너브로스 디스커버리 소속의 민영 방송 (2020년 미디어워크사가 워너브로스로 매각) - 2016년 개국 - 디자인, 음식, 팝컬처, 패션 위주 방송
5	 와카타 마오리 (Whakaata Maori)	<ul style="list-style-type: none"> - 마오리어 방송, 마오리 콘텐츠 중심의 뉴질랜드 공영방송 (뉴질랜드 정부 보조) - 2004년 개국 - 마오리 및 뉴질랜드 콘텐츠 중심으로 마오리족 이외의(60% 이상) 시청자 확보
6	 에덴 (Eden)	<ul style="list-style-type: none"> - 워너브로스 디스커버리 소속의 민영 방송 - 2012년 개국(전신 초이스TV) - 라이프스타일, 여행, 뉴스, 리얼리티, 엔터테인먼트, 코미디 등을 광범위하게 다루는 종합 채널

출처: 인도네시아 비즈니스센터 직접 조사

- 국내 자본만으로는 방송 산업의 성장에 제한이 따른다고 판단하여 해외 자본의 뉴질랜드 국내 방송 산업 소유 제한도 해제¹⁶⁾. 이에 따라 첫 번째 민간방송 쓰리는 초창기부터 캐나다의 웨스트팩(Westpac)을 거쳐 현재 워너브로스(Warner Bros.) 산하에서 운영 중
- 방송 산업 민영화와 함께 신규 방송국들이 설립되고 2000년에는 공영방송 수신료가 폐지되었으나 뉴질랜드방송 산하의 채널들은 대부분의 시간대에서 높은 시청률을 확보하면서 경쟁력을 유지함

표 3-5 2016~2020년 뉴질랜드 시청자 영상 콘텐츠 플랫폼 선호도 변화



출처: NZ on Air <Where are the Audiences?, 2020년>

- 2004년에는 뉴질랜드 원주민 언어인 마오리어(Maori) 콘텐츠 중심의 국영 마오리방송(MTS, Maori Television Service)가 개국. 마오리방송은 정부 예산을 직접 수급할 수 있으며 광고 방영을 통한 수익활동도 가능
- 뉴질랜드 정부의 방송산업 규제 완화 이후 다양한 지역 방송이 출현. 민간 주도의 지역방송협회(Regional Broadcasters Association)에 가입하여 자체 방송강령을 만들어 활동하며 1~2개 지역을 기반으로 비상업적 지역뉴스, 관광정보, 기독교방송 프로그램, 음악방송을 위주로 뉴질랜드 전역에 약 10여 개 지역 방송이 있음
- 시청률 기준 뉴질랜드 지상파 텔레비전 주요 방송국은 뉴질랜드방송사 채널(TVNZ1, TVNZ2, TVNZ 듀크), 워너브로스 디스커버리 채널(쓰리, 브라보, 에덴, 러쉬, HGTV)이 있으며 위성 방송을 통해 뉴질랜드 전역에 유료채널을 공급하는 스카이를 꼽을 수 있음

16) 이전까지는 해외자본의 뉴질랜드 국내 텔레비전 방송사업 지분 보유율 15%, 라디오 사업 지분 보유율 25%로 제한하였으나 1991년 폐지

표 3-6 뉴질랜드 지상파 방송 국내 프로그램 순위 (8월 21일 ~ 9월 17일, 2022년)

순번	프로그램명	개요	시청자수
1	 컨트리캘린더 (Country Calendar)	- 방송사: TVNZ1 - 뉴질랜드 전원의 라이프스타일과 문화에 대해 다루는 다큐멘터리 프로그램	611,700
2	 체크업 (The Check Up)	- 방송사: TVNZ1 - 건강과 관련한 오해, 진실을 다루는 논픽션 쇼	299,300
3	 데이빗 로마스 인베스티게이트 (Investigates)	- 방송사: Three - 영화, 예능, 드라마 전문 채널 - 진행자 데이빗 로마스가 전 세계를 여행하면서 겪는 가족 관련 에피소드	271,500
4	 언브레이커블 (Unbreakable)	- 방송사: TVNZ1 - 장애를 가진 9명의 뉴질랜드인에 대해 다룬 시리즈	171,900
5	 아이엠 (I am)	- 방송사: TVNZ1 - 특별하고 다양한 일을 겪은 사람들에게 대한 시리즈	138,200
6	 테스크마스터NZ (TaskMaster NZ)	- 방송사: TVNZ2 - 동명의 영국 프로그램 포맷으로 뉴질랜드 현지에서 제작한 게임 진행 리얼리티쇼	116,500
7	 베스트푸드 코미디갈라 (Best Foods Comedy Gala)	- 방송사: Three - 음식과 함께 하는 뉴질랜드 현지 코미디언 갈라쇼 프로그램	110,600
8	 카아 오라 굿이브닝 (Kia Ora, Good Evening)	- 방송사: Three - 진행자 마이크 맥로버츠가 마오리족 문화를 찾아나서는 다큐멘터리물	106,000

출처: 인도네시아 비즈니스센터 직접 조사

- 워너브로스 디스커버리의 전신은 뉴질랜드 국내 미디어 기업 미디어웍스(Media Works)가 2004년 설립한 미디어웍스 TV로 2020년 디스커버리에 매각하면서 출범. 디스커버리는 2022년 AT&T로부터 워너미디어를 인수하여 뉴질랜드 방송 사업부를 워너브로스 디스커버리 뉴질랜드로 재출범하였으며 현재 쓰리, 브라보, 에덴, 브라보플러스1, 쓰리플러스1, 러쉬, 에덴플러스1 채널 운영
- 공영방송의 신뢰도와 국내 방송 콘텐츠 제작으로 경쟁력을 쌓아온 TVNZ1은 국내 시청자들이 지속적으로 지상파 TV를 통해 시청하고 있지만 TVNZ2를 비롯한 이외의 기타 방송국들은 지상파 TV를 통해 방송을 시청하는 습관이 지속적으로 떨어지고 있는 상황
- 전원 생활, 아웃도어 활동이 레저 활동의 근간을 이루는 뉴질랜드인들의 생활 습관은 방송 프로그램 선호도에도 큰 영향을 미침. 자국 문화와 자연 환경에 대한 높은 자부심으로 국내 문화 및 자연을 다룬 프로그램, 다큐멘터리가 높은 인기를 누리고 있음
- 뉴질랜드 방송 산업은 협소한 국내 방송 시장 크기로 인하여 규모 있는 자본 투입이 어려워 경쟁력 있는 방송 콘텐츠를 만들어내지 못하여 각종 온라인 방송 플랫폼에 시청률을 빼앗겨 왔으며 코로나19 팬데믹으로 인하여 온라인 콘텐츠 이용이 크게 늘어나면서 이탈이 가속화. 현재 방송 콘텐츠 가운데 가장 많은 이용률을 보이는 플랫폼은 유튜브이며 뒤를 이어 TVNZ1, 넷플릭스, 페이스북(동영상)의 순서를 보임

그림 3-1 프리뷰 승인 디지털방송 수신 DVR 제품 리스트

모델명	기능	가격 (RRP)
PANASONIC DMR-HST270	LIVE TV • ON DEMAND* • RECORD for Satellite	\$499.99
PANASONIC DMR-HWT260	LIVE TV • ON DEMAND* • RECORD for UHF	\$499.99
PANASONIC DMR-PWT560	LIVE TV • ON DEMAND* • RECORD for UHF	\$649.00
PANASONIC DMR-BWT760	LIVE TV • ON DEMAND* • RECORD for UHF	\$879.99
HOMECAST HT9200DTR	LIVE TV • RECORD for UHF	\$399.00

출처: 뉴질랜드 프리뷰 홈페이지

☑ 뉴질랜드 디지털 방송 현황

- 뉴질랜드에서는 2012년 9월 30일부터 지역별로 순차적으로 디지털 텔레비전으로 전환을 시작하여¹⁷⁾ 2013년 12월 1일 ASO(Analog Switch Off) 완료. 뉴질랜드 디지털 TV는 DVB¹⁸⁾ 방식으로 DVB-S와 DVB-T 기술 표준을 사용하고 있으며 프리뷰(Freeview)와

UHF를 동시에 활용하여 디지털 방송 송수신

- 뉴질랜드 디지털 방송은 뉴질랜드방송, 뉴질랜드라디오, 워너브로스디스커버리(*Warner Bros. Discover*)의 합자 회사인 프리뷰에서 독점하여 지상파 방송의 디지털 방송을 송출. 전체 인구의 86% 거주 지역에는 HD 디지털 방송 송출하고 있으며 나머지 뉴질랜드 전역에는 프리뷰 위성을 활용하여 SD급 방송
- 디지털 방송 수신을 위하여 정부에서 승인한 셋탑박스, IDTV(*Intergrated Digital Television*), DVR(*Digital Video Recorder*) 기기의 리스트를 배포. 프리뷰는 스마트뷰(*SmartVU*) 기기를 통해 인터넷을 통한 지상파 방송 스트리밍의 디지털 방송 수신도 지원
- 프리뷰는 인터넷 등의 연결 없이도 방송 프로그램 편성표, 자막방송, 화면해설방송, 데이터방송을 지원하는 전자프로그램안내(*EPG, Electronic Program Guide*) 기능도 같이 지원. 프리뷰에서 승인한 스마트TV 중 한국 제품은 삼성과 LG 스마트 TV가 있으며, DVR 항목에는 한국 홈캐스트(*Homecast*)사의 제품이 있음



뉴질랜드 유료 채널

☑ 뉴질랜드 유료 TV 채널

- 뉴질랜드 유료 TV 채널은 전체 가구의 약 39%를 차지하며 인구가 분산된 섬으로 이루어진 지리적 특성으로 인해 유료 TV 가입자의 95%가 위성 방식으로 방송 콘텐츠를 수신하며 2024년까지 유료 TV 수신 방식은 전체가 위성으로 이전될 예정. 최근에는 인터넷을 통해 방송 콘텐츠의 국경성 기준이 희박해지고 같은 영어권 서비스인 북미의 다양한 OTT 서비스에 대한 접근성이 높아지면서 코드 커팅(*Code Cutting*)이¹⁹⁾ 심화됨
- 스카이네트워크(*Sky Network*)의 스카이TV가 가장 많은 시청자 수를 보유하며 2022년 6월 기준 약 53만 명의 가입자 확보. 뉴질랜드 및 호주 증시에 상장된 스카이는 뉴질랜드 최대의 미디어 회사로 이동통신, 엔터테인먼트, 미디어, 유료TV, 인터넷 브로드밴드 사업을 동시에 진행하며 자사의 콘텐츠와 인터넷 서비스망을 결합하여 OTT 사업에도 진출하여 2015년 3월 네온(*Neon*)을 출시하고 현재까지 국내 서비스 중에서는 가장 많은 가입자 수를 확보. 스카이는 코드커팅으로 시청자 이탈이 지속되어 최근 6년간 연속으로 시청자 감소를 경험하고 있음
- 스카이는 뉴질랜드 기업가 크레이그 히리(*Craig Heatley*)가 1987년 설립한 유료 위성 채널

17) 웨스트코스트(*West Coast*), 호크스베이(*Hawke's Bay*), 남섬 기타 지역, 남북섬, 이스트케이프-기스본(*East Cape-Gisborne*), 북섬 기타 지역 순서로 전환을 완료

18) *Digital Video Broadcasting*, 유럽식 디지털 지상파, 이동수신, 케이블, 위성 텔레비전 방송 표준

19) 유료 방송 시청자가 가입을 해지(코드 커팅)하고 OTT, IPTV, 웹시청 등 새로운 플랫폼으로 이동하는 현상

서비스에서 시작. 뉴질랜드에는 여전히 펍(Pub)에 불특정다수가 모여 주요 스포츠 경기를 관람하는 영국식 TV 시청 문화를 강하게 가지며 이를 대상으로 초창기에는 위성 TV를 이용하여 고화질의 경기를 펍에서 방영하는 방식으로 운영되었으나 곧 큰 인기를 얻으면서 유료채널 TV로 발전

- 이후 UHF 전파를 이용한 유료채널 운영, 자체 방송 송출을 위한 자사 마이스카이(My Sky) 위성 발사 성공, 기존 뉴질랜드 지상파 채널 프라임TV(Prime TV) 인수, 호주 OSB(Outside Broadcasting) 인수, 스카이 증시 상장(NZX 및 ASX), OTT 스트리밍 서비스 출시 등을 지속적으로 거치면서 유료채널을 넘어 뉴질랜드를 대표하는 미디어 그룹사로 성장

❖ 뉴질랜드 OTT 서비스 현황

- 2022년 뉴질랜드 OTT 시장은 전체 약 7억 9,600 달러(약 1조 1,064억 원) 규모로 예상하며 앞으로도 연간 6% 이상의 성장률을 유지하면서 2026년까지 9억 5,700만 달러(약 1조 3,302억 원)까지 성장할 것으로 전망. 국내 방송 콘텐츠 제작 기반이 빈약하여 일찍부터 뉴질랜드 시청자들은 해외 콘텐츠 시청 플랫폼으로 시선을 돌려왔으며 2020년에는 코로나19 팬데믹으로 인해 전체 연령대에서 인터넷 콘텐츠 이용 습관이 자리 잡으면서 전년도 대비 약 2배로 증가

표 3-7 뉴질랜드 OTT 시장 규모 및 전망 2018~2026

단위: 100만 달러

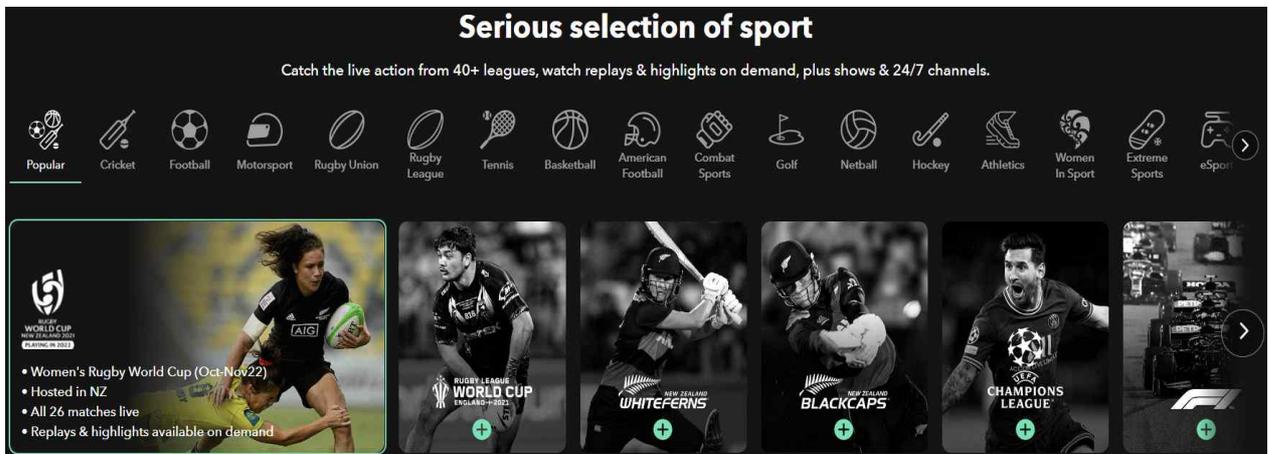
구분	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026
구독료 기반	186	232	445	677	796	843	878	913	947
편당 결제 기반	5	6	9	10	9	9	9	9	10
합계	192	238	454	687	805	852	888	922	957

출처: PwC <Global Entertainment & Media Outlook 2022~2026>

- 편당 결제하는 VOD 방식 보다는 월간 구독료를 지불하는 방식이 OTT 표준으로 자리 잡고 있으며 2021년 뉴질랜드인의 OTT 시청 시간은 일간 86분에 이를 정도로 OTT 시청이 일상생활 깊숙이 자리 잡은 상태

- 유료채널 독점기업 스카이가 2015년 네온을 출시한데 이어 이동통신사 스파크(Spark)가²⁰⁾ 2019년 OTT 서비스 스파크스포츠를 출시하여 국내 OTT 서비스 간에도 경쟁이 치열. 예능, 드라마, 다큐멘터리 등 일반 영상물은 국내 제작 기반이 협소하고 대규모 자본을 투입할 수 있는 역량이 부족하여 오리지널 콘텐츠 제작은 제한적임. 뉴질랜드 지상파 방송에서도 영어권 콘텐츠를 직수입하여 방영하는 경우가 일반적이기 때문에 일찍부터 호주, 북미 제작 영상 콘텐츠에 선호도가 맞추어져 있음
- 스포츠 방송에 대한 일반인들의 관심이 매우 높아 축구를 비롯한 해외 유명 스포츠 리그, 호주·뉴질랜드 및 오세아니아 럭비 리그²¹⁾, 레이싱 경기 등 스포츠 경기를 전문으로 방영하는 OTT의 인기가 높은 편. 북미 및 글로벌 OTT 서비스와 다르게 럭비 중계 전문 편성, 오세아니아 지역의 각종 스포츠를 전문적으로 중계하면서 국내 OTT 서비스로서의 지역 시청자들의 니즈를 반영함

그림 3-2 스포츠 전문 방영 OTT 스파크 스포츠가 방영하는 다양한 스포츠 콘텐츠 내역



출처: 스파크스포츠 홈페이지

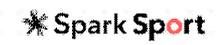
- 현재 뉴질랜드에서 가장 많은 구독자수를 확보한 OTT 서비스는 넷플릭스이며 일간 약 40% 이상의 뉴질랜드 TV 시청자들이 접근. 아마존프라임비디오(Amazon Prime Video), 디즈니플러스(Disney+), 애플TV(Apple TV)가 뒤를 잇고 있으며 국내 OTT서비스 중 네온이 전체 뉴질랜드 시청자의 약 6%가 일간 시청 중
- 국내 OTT 서비스 중에서는 유료채널 서비스와 연계된 스카이의 네온이 가장 많은 유료 가입자를 확보하고 있으나 방송 시장 자체의 헤게모니가 OTT로 넘어가면서 가입자 확보 경쟁이 치열. 2019년 OTT서비스를 출시한 스파크스포츠가 2021년 유럽

20) 약 230만 명의 가입자를 확보한 뉴질랜드 2위 이동통신사로 국영회사 뉴질랜드 우체국의 후신

21) 연중 럭비월드컵세븐(Rugby World Cup Sevens), 럭비챔피언십(United Rugby Championship), 여자럭비월드컵(Women's Rugby World Cup), 월드럭비퍼시픽포(World Rugby Pacific Four Series)와 같은 국가간 대항전이 열리며, 국내에서는 뉴질랜드 럭비리그(NZRL, New Zealand Rugby League) 정기 개최

UEFA 챔피언스리그, UEFA 유로파 리그 독점 중계권을 3년간 확보하면서 가입자가 크게 증가함

표 3-8 주요 뉴질랜드 국내 OTT 서비스

순번	서비스 명	특징	모회사
1	 TVNZ플러스 (TVNZ+)	<ul style="list-style-type: none"> - 2007년 3월 출시 (TVNZ 온디맨드로 최초 출시), 무료 시청 - TVNZ가 방영하는 콘텐츠를 중심으로 서비스하는 무료 OTT서비스 - TVNZ TV 지상파 프로그램 이외에 OTT를 위한 특별 프로그램 편성 	뉴질랜드방송 (공영방송)
2	 쓰리나우 (Three Now)	<ul style="list-style-type: none"> - 2016년 웹 및 앱 출시, 무료 시청 - 쓰리 채널 뿐만 아니라 워너브로스디스커버리 방송국 전체(쓰리, 브라보, 에덴, 러시)에서 방영하는 프로그램 전체 시청 가능 	쓰리 (워너브로스 디스커버리)
3	 네온 (Neon)	<ul style="list-style-type: none"> - 2015년 3월 출시, 유료 서비스 - 유료 채널 스카이에서 출시한 OTT서비스 - 스카이와 방송 콘텐츠 프로덕션을 공유하면서 국내 오리지널 콘텐츠 및 해외 파트너사 콘텐츠 방영 - 월 구독료 20 뉴질랜드 달러 수준 	스카이 (유료채널)
4	 스카이 스포츠 (SkySport)	<ul style="list-style-type: none"> - 2019년 8월 출시, 유료 서비스 - 국내외 스포츠 리그 전문 방송 - 스마트TV, iOS, 안드로이드 디바이스에서 시청 가능 	스카이 (유료채널)
5	 스파크 스포츠 (Spark Sport)	<ul style="list-style-type: none"> - 2019년 3월 출시, 유료 서비스 - 스포츠 채널 전문 방송 - 자사 브로드밴드 서비스와 패키지로 IPTV 서비스 출시 - 스카이 스포츠와 결합한 번들 서비스도 판매 	스파크 (Spark, 이동통신사)

출처: 인도네시아 비즈니스센터 직접 조사

- 뉴질랜드는 영어 문화권으로 북미 기반의 OTT 서비스가 뉴질랜드를 비롯하여 오세아니아 지역에 직접 진출하면서 국내 OTT 서비스 기반이 무너짐. 기존에 국내 OTT 서비스가 유저를 확보한 배경에도 북미 OTT 및 방송국 콘텐츠의 독점적인 수급에 있었으나 해당 콘텐츠 및 플랫폼이 뉴질랜드에 직접 진출하여 방영하면서 콘텐츠 확보에 어려움을 겪음



뉴질랜드 방송 규제 현황

☑ 뉴질랜드 방송 규제 체계

- 뉴질랜드 방송산업은 방송법(*Broadcasting Act 1989*)에 따라 관리·감독되며 문화유산부(MCH)에서 감독하는 가운데 사안에 따라 기업혁신고용부(MBIE) 및 마오리부(TPK)²²)에서 관장. 지상파 TV, 유료 TV 및 라디오 방송이 적용 대상으로 인터넷 기반의 유·무료 OTT 서비스 적용 법안은 디지털융합미디어법(*Digital Convergence Bill*)으로 구분되어 현재 법안 제출 중
- 뉴질랜드 문화유산부 산하 방송위원회(BCA, *Broadcasting Standards Authority*)가 국내 방송 산업 및 방송 프로그램을 직접적으로 관리 감독하며 방송법에서 제재하는 내용에 대하여 행정 명령 부과 가능. 방송위원회의 기본 정책 방향은 방송국간 경쟁 활성화를 통한 서비스 품질 향상을 목적으로 만들어졌으며 각종 규제 완화, 유해한 방송 콘텐츠의 내용을 규제하는 데 집중함
- 뉴질랜드 정부는 국내에서 제작되는 방송 콘텐츠를 지원하기 위하여 방송진흥위원회(*NZ On Air*)를 독립행정기관으로 설립하여 인터넷을 비롯한 각종 미디어 환경 및 디지털 플랫폼에서 송출할 수 있는 콘텐츠 제작 비용 지원. 다큐멘터리, 드라마 등 국내 방송 수요만을 통해서는 수익성을 확보할 수 없는 국산 콘텐츠 제작을 지원함으로써 국내 프로덕션 역량 강화를 시도
- 정부는 마오리 방송 콘텐츠 진흥을 위하여 독립행정기관 마오리방송펀드(TMP, *Te Mangai Paho*)를 설립. 마오리족 언어 및 문화 진흥을 위한 방송 콘텐츠 제작에 도움을 주며 제작 역량이 높아지고 뉴질랜드의 고유한 문화를 그려내는 방송 콘텐츠가 증가하면서 마오리족 뿐만 아니라 국내외에 거주하는 비마오리족 시청자들도 지속 증가. 마오리족의 권익 증진을 위한 마오리부(TPK, *Te Puni Kōiri*)에서 마오리방송펀드(TMP, *Te Mangai Paho*)를 운영
- 뉴질랜드는 언론 자유도가 세계 최상위권에 속해 있어 정부가 명문화된 규정이나 제도를 통해 방송 산업을 관리·감독하기보다는 관련 산업 종사자들의 민간 기구를 통한 업계의 자율 규제를

22) Te Puni Kōiri(Ministry of Maori Development) 뉴질랜드 원주민인 마오리(Maori)족의 교육, 개발, 지원을 관장하기 위한 장관급 중앙부서

통해 산업이 자정 작용을 거침. 뉴질랜드미디어협회(*New Zealand Media Council*), 뉴질랜드광고위원회(*Advertising Standards Authority*) 등의 민간 협회가 업계 강령 등을 통해 방송 및 광고의 질적인 수준을 유지하고 위반 내용에 대해서는 회원사에 대해 시정 명령도 같이 부과. 전반적으로 방송 및 콘텐츠 산업 법규는 개인정보보호, 언론자유보장, 방송콘텐츠 등급법, 아동유해물 관리 등에 초점이 맞추어짐



04

뉴질랜드 한류 동향

서브컬처로서 한류 팬들은 뉴질랜드에도 오랫동안 존재해왔으나 전 세대의 일반 뉴질랜드인들이 체감하는 한류는 태동 단계임. OTT 에서 한류 콘텐츠를 적극 방영하면서 서브컬처에서 벗어나 전체 세대에 접근할 수 있는 기틀이 마련되었으며 이를 통해 비영어권 콘텐츠 중에서는 유일하게 시청 상위권에 포함되고 있음



동영상 콘텐츠 및 K-Pop 등 한국 대중문화 인기

기생충, 오징어 게임으로 시작된 한국 콘텐츠에 대한 관심

- 뉴질랜드는 영어권 국가로 비영어권 콘텐츠의 자막 영상 시청에 큰 거부감을 가지고 있었으나 기생충, 오징어 게임 등 유행하는 한국 비디오 콘텐츠의 유입과 함께 한국 콘텐츠가 이름을 알리고 있음. 뉴질랜드 지상파에서는 한인 방송국을 제외할 경우 한국 콘텐츠의 편성을 접하기 어려우며, 뉴질랜드에 이민한 다양한 아시아권 커뮤니티에서는 본국에서의 한류 콘텐츠 열풍과 함께 K-드라마, K-무비의 팬을 쉽게 접할 수 있지만, 주류 커뮤니티에서는 이렇다 할 인기를 확인하기 어려웠음

표 4-1 넷플릭스 뉴질랜드 2022년 9월 인기 순위

순위	제목	장르	제작 채널	국가
1	다머-괴물:체르피 마더 이야기	범죄 드라마	넷플릭스 오리지널	미국
2	페이트: 왕스의 전설	로맨스, 판타지 드라마	넷플릭스 오리지널	영국
3	하트브레이크 하이	코미디 드라마	넷플릭스 오리지널	호주
4	코브라카이 시즌5	액션 드라마	넷플릭스 오리지널	미국
5	크라운	드라마	넷플릭스 오리지널	영국, 미국
6	우리 어머니의 죄	다큐멘터리 드라마	넷플릭스 오리지널	미국
7	페이트: 왕스의 전설	드라마, 판타지	아처리 픽처스	영국
8	수리남	범죄 드라마	영화사월광 (넷플릭스오리지널)	멕시코
9	크라운	드라마	넷플릭스 오리지널	영국, 미국
10	릭 앤 모티 시즌6	성인애니메이션	어덜트스вим	미국

출처: FlixPatrol.com, 2022.10

- OTT의 유입과 함께 한국의 콘텐츠가 안방에서 시청이 가능하고, 2019년 봉준호 감독의 기생충이 아카데미 작품상을 수상한 이후 뉴질랜드 서구 이민 커뮤니티에서도 한국 콘텐츠에 대한 관심이 크게 상승
- 2022년 넷플릭스 플랫폼을 기준으로 <지금 우리 학교는(All of Us Are)>, <사내맞선(Business Proposal)>, <해피니스(Happiness)>, <이상한 변호사 우영우(Extraordinary Attorney Woo)>, <신사와 아가씨(Young Lady and Gentle Man)>, <수리남(Narco-Saints)> 등 6개가 주간 상위 10위에 포함. 비영어권 콘텐츠로는 거의 유일한 결과로 한국 이외 다른 국가의 콘텐츠 중에서는 보기 힘든 현상

그림 4-1 오징어 게임 관련 뉴질랜드 누리꾼 반응



출처: 트위터 뉴질랜드

- 2021년 소개되어 뉴질랜드, 호주 및 오세아니아 전역에서 큰 인기를 모은 오징어게임에 대해서는 뉴질랜드의 언론들이 다양한 방식으로 기사화하고 있음. 제조업 강국으로 알려진 한국이 소프트파워에서도 높은 경쟁력을 보유하게 된 원인을 심도 있게 분석하고 있으며 나아가 뉴질랜드 창조산업 및 고부가가치의 ICT 산업 방향성으로 꼽고 있음
- 특히, 밀레니얼 세대를 중심으로 오징어 게임을 주제로 한 소셜미디어 콘텐츠 생성이 폭증하고 바이럴을 일으키면서 단순히 젊은 세대의 콘텐츠가 아닌 전 세대를 아우르는 메가트렌드로 성장. OTT 가입자 비율이 높은 뉴질랜드에서 전 세대에 한국의 비디오 콘텐츠를 소개하는 촉매제로 작용하였으며 오징어 게임 이후 한국 콘텐츠는 꾸준히 순위에 입성하는 비율이 높아지고 있어 K-드라마 유형의 마중물 역할
- 북미, 호주, 영국 등 영미 문화권의 영향력이 매우 지대한 뉴질랜드 음악 산업 내에서도 K-Pop은 독자적으로 인기를 확대해나가고 있음. 뉴질랜드음반산업협회가 집계하는 국내 음원 순위에서도 아시아 문화권 가수 중에서는 유일하게 K-Pop 가수들이 순위에 이름을 올리고 있으며, 방탄소년단, 슈퍼주니어, 블랙핑크 등 강력한 팬덤을 가지고 있는 대형 한류 가수들의

경우 신규 및 컴백 앨범 출시와 동시에 상위권에 랭크

- 특히, 스포티파이, 애플 iTunes와 같이 뉴질랜드 음악 시장도 스트리밍 서비스로 개편되면서 글로벌 유행 트렌드가 뉴질랜드에 실시간으로 전해지고 있으며 순위에도 그대로 반영. 특히 인기 그룹 블랙핑크의 멤버 로제는 뉴질랜드 국적자로서 뉴질랜드 언론 기사화, 잡지 표지 모델, 방송 콘텐츠 제작 등을 통해 뉴질랜드 국내에도 잘 알려져 있음



다양한 분야로 확대되고 있는 한류

주류에 진입한 한국학 및 한국어 교육

- 한국어과 한국을 학문적으로 배우기 위한 교육 수요 및 공급이 늘어나고 있음. 오클랜드에는 세종학당이 설립되어 현지인들을 대상으로 한국어 수업을 하고 있으며 대도시를 중심으로 4~5개 사설학원이 운영 중
- 한국 기준 9~13학년 고등학교 과정의 컬리지(College) 중 한국어 수업을 교양 과목으로 들을 수 있도록 개설한 학교가 늘어나고 있어 현재 탕가로아(Tangaroa) 컬리지, 루터포드(Rutherford) 컬리지, 랑기토토(Rangitoto) 컬리지 등에서 한국어를 가르침

그림 4-2 오클랜드대학교 한국어과 커뮤니티 내 게시된 각종 포스팅



출처: 오클랜드대학교 한국어과 공식 페이스북 계정

- 정규 대학교 과정에서는 오클랜드 대학교(University of Auckland)에서 한국어 학부 과정 및 박사 과정을 개설하여 고등 교육을 이수한 인력을 배출. 한국어뿐만 아니라 한국 문화, 사회,

정치, 미디어 등 한국 전반을 이해할 수 있는 학습 과정을 제공함으로써 양국 간의 이해 증진을 도모할 수 있는 인력 기반이 마련되고 있음

- 이 밖에 한인회, 한국문화원, 대사관이 주도하는 한국페스티벌, 한국 영화제 등이 있으며 빅토리아대학교의 한국어과 내 한국문화클럽 한국의친구들(Friends of Korea)가 한국 문화를 알리는 첨병이 되고 있음
- 코로나19 팬데믹 이전에는 뉴질랜드 내 한국 관련 단체들이 연합하여 다양한 오프라인 행사를 개최해왔으나 집합 활동이 어려워지면서 상당수 연기되었으며 2022년 5월에는 주뉴질랜드한국대사관 주최로 K-컬처 페스티벌이 오프라인 개막
- 뉴질랜드는 한국전 당시 군대를 파병한 연합군의 일원으로 참전한 전통적인 맹방으로 양국 간의 각 산업 및 상회 분야의 우호 증진을 기념하는 2022년 수교 60주년 기념식 또한 개최

그림 4-3 오클랜드대학교 한국어과 커뮤니티 내 게시된 각종 포스팅

❖ 높은 시장 점유율을 기록하고 있는 한국 제품

- 뉴질랜드는 작은 인구와 협소한 시장으로 인해 국내 제조업 기반이 빈약하여 전자제품을 비롯한 주요 공산 제품을 수입에 의존. 특히, 차량, 전자제품, IT 기기 등은 국내에 경쟁력 있는 브랜드를 육성하지 못하여 전량 수입하는 가운데 삼성, LG 등 한국 전자제품과 현대·기아자동차 및 쌍용자동차가 뉴질랜드 국내 자동차 시장에서 높은 시장점유율을 확보함

- 현대·기아자동차는 양사의 제품을 합칠 경우, 오랫동안 뉴질랜드에서 점유율을 지켜온 일본 자동차 브랜드를 제치고 2022년 국내 승용차 시장 점유율 1위를 달성. 뉴질랜드는 친환경 국가로 전기자동차 구매에도 적극적인 행보를 보이며 현대가 출시한 아이오닉5는 2022년 올해의 자동차로 선정됨. 쌍용자동차는 오세아니아 지역에서의 매출 호조에 힘입어 2021년 이웃 호주에 직영판매법인을 설립. 호주법인에서 뉴질랜드 판매를 담당하면서 아웃도어 활동이 잦은 뉴질랜드에서 SUV 차량의 시장 확대에 나서고 있음

그림 4-4 월드랠리챔피언십(WRC2)에 현대자동차와 함께 참여하는 뉴질랜드팀



출처: WRC2 홈페이지



05

주요 바이어 리스트

표 5-1

TVNZ

기업명	TVNZ		
홈페이지	www.tvnz.co.nz		
주소	100 Victoria Street West PO Box 3819. Auckland 1140, New Zealand		
고용인원	약 5,000명	설립연도	1980년
상장여부	비상장, 공기업, 독립행정기관 (Crown Entity)	담당자	Lance Hipkins (Head of integration)
		이메일	lance.hipkins@tvnz.co.nz
업종	공영 방송		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1980년: 텔레비전1과 사우스퍼시픽텔레비전(South Pacific Television)의 합병으로 설립 • 1989년: 뉴질랜드 방송 산업 규제 완화 시작 및 오클랜드로 본사 이전 • 1999-2009년: 뉴질랜드 방송산업 경쟁력 확보를 위한 개혁 방안 개시 • 2003년: 뉴질랜드 정부 TVNZ를 독립행정기관(Crown Entity)로 지정 • 2006년: 광고 없는 뉴스 전문 채널 뉴스24(TVNZ News 24) 개국 • 2013년: 아날로그스위치 오프 및 디지털 방송 완전 전환 완료 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드의 유일한 공영방송으로 대중적으로 가장 시청률이 높은 TVNZ1, TVNZ2 및 기타 뉴스 채널 방송 • 탈규제화 이후 뉴질랜드 공영방송은 광고를 방송할 수 있으며 민간 경쟁과 적극적으로 경쟁하는 가운데 프로그램 제작 역량 강화 • 뉴질랜드뿐만 아니라 오세아니아 지역 전체에 뉴스를 비롯한 여러 가지 방송을 송출하면서 권역 내 높은 영향력을 확보함 		

표 5-2

워너브로스 디스커버리(Warner Bros. Discovery)

기업명	워너브로스 디스커버리 (Warner Bros. Discovery)			
홈페이지	www.discoverycorporate.co.nz			
주소	Level 4, 19 Hargreaves Street, Auckland 1011, New Zealand			
고용인원	약 2,000명	설립연도	2004년	
상장여부	비상장	담당자	Melanie Gielen (Head of Operation)	
		이메일	melanie_gielen@ discovery.com	
업종	뉴질랜드 지상파 텔레비전			
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1989년: 방송 산업 탈규제화와 함께 전신 TV3 방송국 개국 • 1997년: 캔웨스트(CanWest) 그룹 TV3 인수 • 1993년: 세븐미디어 호주 증시 상장 • 2004년 : 미디어웍스 TV 출범 • 2009년: TV3 플러스1 방송채널 출범 • 2014년: 포플러스1 채널 개국 • 2016년: 미디어웍스와 NBC유니버설의 합자회사로 포(Four) 채널을 브라보로 변경 • 2020년: 디스커버리 채널이 미디어웍스가 보유한 전체 채널 인수 			
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 호주를 대표하는 민영 지상파 텔레비전 방송국으로 쓰리, 브라보, 에덴, 러쉬, HGTV 등 5개 지상파 채널 보유 • 해외 자본의 뉴질랜드 국내 방송 산업 보유 허용과 함께 국내 진출 범위를 확장시키고 있으며 모기업의 지원과 프로그램 수급 능력으로 인해 방송 편성 질이 높아짐 			

표 5-3

스카이(SKY)

기업명	스카이(SKY)		
홈페이지	www.sky.co.nz		
주소	10 Panorama Road, Mt. Wellington Auckland, Other 1060		
고용인원	약 5,000명	설립연도	1956년
		담당자	Adam Crothers (Head of Sport Partnerships)
상장여부	상장 NZX: SKT ASX: SKT	이메일	acrothers@skytv.co.nz
업종	뉴질랜드 유료 채널		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1987년: 뉴질랜드 내 펍에서 각종 유럽 스포츠 리기를 방송하기 위한 콘텐츠 프로바이더로 회사 설립 • 1990년: 방송 콘텐츠가 크게 인기를 얻으면서 오클랜드, 해밀턴, 타우랑가로 지사 확장 • 1990년: UHF 채널을 통해 방송 송출 개시 • 1991년: 미국 US Sports, ESPN, CNN, HBO 등 방송 프로그램 판권 계약 • 1994년: 2개 채널 신규 추가(디스커버리, 오렌지) • 1997년: 위성방송 개시 • 2005년: 자사 서비스 수신을 위한 마이스카이 셋톱박스 서비스 출시 • 2010년: 아날로그 스위치오프하면서 디지털 방송으로 전환 완료 • 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드를 대표하는 주요 미디어 기업으로 가장 큰 매출은 유료채널 서비스에서 나오고 있음. • 뉴질랜드 국내 유료채널 TV 시장에서 압도적인 시장 점유율을 가지며 인터넷 브로드밴스 서비스 및 유료채널 프로그램 편성에서 나오는 경쟁력을 가지고 OTT 서비스도 운영 중 		



표 5-4

쓰리(Three)

기업명	쓰리(Three)		
홈페이지	www.threenow.co.nz		
주소	3 Flower St Eden Terrace Auckland, New Zealand		
고용인원	약 1,000명	설립연도	1989년
상장여부	비상장	담당자	Greg Heathcote (Managing Director)
		이메일	greg.heathcote@gmail.com
업종	지상파 방송국		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1989년: 전신 방송국 TV3로 개국 (뉴질랜드 최초 민영 방송) • 1991년: 캔웨스트(CanWest) 그룹에서 투자 유치 • 1997년: 캔웨스트 그룹의 주요 지분 확보 • 1998년: 뉴질랜드 전역의 약 97% 지역에 방송 도달률 확보 • 2007년: 미디어웍스 그룹이 방송사 인수 • 2013년: 아날로그 방송 종료 (디지털 방송 송출 개시) • 2017년: 리브랜딩을 통해 미디어웍스 그룹 내 방송 채널 통합 및 신설 • 2020년: 미국 디스커버리사가 방송사 인수 완료 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드 최초의 민영 텔레비전 방송사로 TVNZ1, 2에 이어 3번째 지상파 방송사로 자리매김하고 있음 • 종합 엔터테인먼트 채널로 뉴스, 예능, 리얼리티, 드라마 등 다양한 방송을 편성하는 가운데 뉴질랜드 국내에서 제작한 방송 콘텐츠의 비중도 매우 높은 편. 첫 번째 민영 방송으로써 오랜 기간 자체 제작 역량을 키워왔으며 이를 바탕으로 쓰리나우(ThreeNow) OTT 플랫폼 서비스를 출시하여 좋은 반응 		



표 5-5 리마 미디어(Rhema Media)

기업명	리마 미디어(<i>Rhema Media</i>)		
홈페이지	www.rhemamedia.co.nz		
주소	53 Upper Queen Street, Auckland CBD, Auckland 1010, New Zealand		
고용인원	약 500명	설립연도	1978년
상장여부	비상장	담당자	Chris Price (Head of Marketing / Development)
		이메일	chris@rhemamedia.co.nz
업종	TV, 라디오, 인쇄미디어 출간		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1960년: 기독교 라디오 방송 가스펠 라디오 펠로우십(<i>Gospel Radio FellowShip</i>)으로 출범 • 1975년: 라디오리마(<i>Radio Rhema</i>)로 방송 채널명 변경 • 1978년: TV 방송 송출 개시 • 1994년: 일간지 월드포투데이(<i>World for Today</i>) 발간 • 1997년: 리마브로드캐스팅(<i>Rhema Broadcasting Group</i>)으로 사명을 변경하고 다양한 미디어 산업으로 진출 • 2002년: 지역 기독교방송 프리덤 TV(<i>Freedom TV</i>) 합병하여 사인 TV로 리브랜 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 기독교에 기반을 둔 라디오, TV 방송 콘텐츠를 포함하여 일간지, 잡지 등을 발간하는 종합 미디어 회사 • 1960년대 라디오 채널로 출발한 이후 운영하는 미디어의 종류를 확대하면서 종합미디어로 발전해왔으며 현재 뉴질랜드 전역에서 시청할 수 있는 지상파 기독교 채널과 다수의 지역별 기독교 채널을 운영 		



표 5-6

스파크(Spark)

기업명	스파크(Spark) 		
홈페이지	www.spark.co.nz		
주소	167 Victoria St W, Blenheim, Marlborough, New Zealand		
고용인원	약 9,000명	설립연도	1987년
상장여부	상장 NZX: SPK ASX: SPK	담당자	Fiona Murray (Head of Entertainment Streaming - Neon)
		이메일	fionamurray1982@hotmail.com
업종	이동통신사, 인터넷 브로드밴드, 데이터 서비스, OTT		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1987년: 뉴질랜드 체신국에서 뉴질랜드통신공사로 분리 • 1990년: 통신사 민영화 및 해외 자본 소요 규제가 완화되면서 뉴질랜드통신공사는 미국 통신사 버라이즌(Verizon), 아메리텍(Ameritech)에 매각 완료 • 1991년: 뉴질랜드, 호주, 뉴욕 증시에 상장 완료 • 1999년: 호주 시장에 진출하여 3위 규모 통신사 AAPT 설립 (2013년 매각) • 2000년: 30만 가입자 돌파 • 2019년: 스포츠 전문 OTT 서비스 스파크 스포츠(Spark Sport) 런칭 • 2020년: 일반 엔터테인먼트 OTT 서비스 네온(Neon) 런칭 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드 국영 우체국을 전신으로 하여 국영통신사에서 시작하였으며 민영화를 거쳐 이동통신사로 발전. 현재 뉴질랜드 내에서 2위권 규모의 이동통신 서비스 가입자를 확보하고 있으며 이동통신사, 인터넷브로드밴드, OTT, IT 서비스 등 다양한 분야로 확대 • 2019년 스파크가 출시한 스포츠 전문 OTT 서비스 스파크 스포츠가 좋은 반응을 얻고 있으며 자사가 출시한 인터넷 브로드밴드 서비스와 패키지로 판매 		

표 5-7 투디그리(2 Degrees)

기업명	투디그리(2degrees)			
홈페이지	www.2degrees.nz			
주소	136 Fanshawe St L 2, Auckland, Auckland, 1010, New Zealand			
고용인원	약 2,000명	설립연도	2001년	
상장여부	비상장	담당자	Charlotte Johnson(Head of Brand and Communication)	
		이메일	charlotte.johnson@2degrees mobile.co.nz	
업종	이동 통신사, 브로드밴드			
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1999년: 뉴질랜드 정부가 3G주파수 경매를 시작하면서 통신 사업 태동 • 2001년: NZ 커뮤니케이션(NZ Communications Limited) 설립 • 2008년: 트릴로지 파트너스가 26% 지분 인수 • 2009년: 투디그리로 사명을 변경하고 이동통신사업 진출 • 2015년: ISP 서비스 스냅(Snap) 인수하면서 가정용 인터넷 브로드밴드 사업 진출 • 2016년: 5억 5,000만 뉴질랜드 달러 자본을 투입하여 이동통신 서비스 이용 품질 개선을 위해 네트워크 투자 			
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 투디그리는 약 130만 명의 이동통신사 가입자를 확보. 뉴질랜드 국내 3위권 규모의 가입자를 보유 • 이동통신, 브로드밴드 사업을 영위하면서 뉴질랜드 전역에 약 59개 소매점을 운영 			

표 5-8

보다폰(Vodafone) 뉴질랜드

기업명	보다폰(Vodafone) 뉴질랜드		
홈페이지	www.vodafone.co.nz		
주소	74 Taharoto Road, Takapuna, Auckland 0622, New Zealand		
고용인원	약 3,000명	설립연도	1998년
상장여부	비상장	담당자	Philip Molony(Head of sales operation)
		이메일	philip.molony@vodafone.com
업종	이동통신사		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1998년: 영국 보다폰(Vodafone)이 미국 벨사우스(Bell South)의 뉴질랜드 사업부를 인수하면서 뉴질랜드 시장에 진출 • 2006년: 뉴질랜드 ISP 업체 아이허그(iHug) 인수 • 2012년: 뉴질랜드 ISP 업체 텔스트라클리어(Telstra Clear) 인수 • 2013년: LTE 네트워크 운영 개시 • 2019년: 약 250만 명 이동통신 가입자 확보 • 2023년: 2023년 초까지 원 뉴질랜드(One New Zealand)로 재브랜딩 예정 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 250만 명의 가입자를 보유한 뉴질랜드 최대의 이동통신 사업자 • 2000년대 초부터 뉴질랜드 국내 ISP 업체를 인수하면서 전국에 인터넷 브로드밴드 영업망을 갖추 • 강력한 인터넷 인프라를 통하여 IPTV 보다폰 TV 서비스 운영 중 • 여러 차례 인수, 매각 등을 통해 현재는 영국 보다폰의 지분이 남아 있지 않으며 이에 따라 보다폰 네이밍 라이선스를 포기하고 2023년까지 원 뉴질랜드로 재브랜딩 예정 		



표 5-9

라콘(Rakon)

기업명	라콘(<i>Rakon</i>)		
홈페이지	<i>www.rakon.com</i>		
주소	<i>8 Sylvia Park Road, Mount Wellington, South 1060, New Zealand</i>		
고용인원	약 1,000명	설립연도	1967년
상장여부	상장 NZX: RAK	담당자	<i>Margo Thomas(Global General Manager)</i>
		이메일	<i>margo.thomas@rakon.com</i>
업종	테크 기업		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1967년: 기업인 워렌 로빈슨(<i>Warren Robinson</i>)이 회사 설립 • 1971년: 수입허가 취득을 통해 수정발진기(<i>Crystal Oscillator</i>) 개발 성공 • 1972년: 대만, 태국, 필리핀 수출을 위한 싱가포르 제2공장 설립 • 1980년: 산업용 라디오 통신 온도보상수정발진기(TCXO, <i>Temperature-Compensated Crystal Oscillator</i>) 개발에 성공하여 NEC 호주 공장에 납품하며 재도약 • 1991년: GPS용 TCXO 개발 성공 • 2006년: 뉴질랜드 증시 상장 • 2006년: 세계 최소크기의 GPS 수신기 개발 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 수차례 개발 혁신을 통해 세계에서 가장 작은 GPS 칩을 개발하는 데 성공하였으며, 시장을 선도하면서 2000년대 초반 전 세계 70% 이상의 시장 점유율을 차지한 뉴질랜드 테크기업의 선두 주자 • 2021년 연간 매출액 약 1억 7,100만 뉴질랜드 달러(약 1,402억 원) 기록 		



표 5-10

브리짓윌리엄북스(Bridget Williams Books)

기업명	브리짓윌리엄(<i>Bridget Williams</i>)		
홈페이지	www.bwb.co.nz		
주소	32 Salamanca Road, Kelburn Wellington 6012, New Zealand		
고용인원	약 80명	설립연도	1990년
상장여부	비상장	담당자	Tom Rennie (Publisher)
		이메일	info@bwb.co.nz
업종	종합 출판사		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1990년: 기업인 브리짓 윌리엄스(<i>Bridget Williams</i>)에 의해 회사 설립 • 1995년: 뉴질랜드 오클랜드 대학교와 공동 출판 개시 • 1996년: 수잔아버트의 이야기(<i>The Story of Suzanne Aubert</i>)로 뉴질랜드 올해의 책 수상 • 2006년: 브리짓윌리엄북스 신탁회사 설립을 통해 특정 분야의 책 출간에 대하여 작가 지원 개시 • 2011년: 디지털 출판 개시 • 2015년: 디지털 출판으로의 영역 확장으로 인해 특별 공로상 수상 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드 국내 출판사 가운데 가장 오랜 역사를 가진 독립 출판사로 뉴질랜드 국내 작가를 중심으로 뉴질랜드 및 오세아니아 역사 등 지역 내의 사회 과학에 집중한 도서 출판 		



표 5-11

게코프레스(Gecko Press)

기업명	게코프레스(<i>Gecko Press</i>)		
홈페이지	www.geckopress.com		
주소	Level 1, 9 Holland Street, Te Aro, Wellington 6011, New Zealand		
고용인원	약 20명	설립연도	2005년
상장여부	비상장	담당자	<i>Julia Marshall</i> (<i>Publisher</i>)
		이메일	julia@geckopress.com
업종	출판사 (아동 서적 전문)		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 2005년: 기업인 줄리아 마샬(<i>Julia Marshall</i>)에 의해 회사 설립 • 2008년: 뱀과 도마뱀(<i>Snake and Lizard</i>)로 뉴질랜드 올해의 어린이책 수상 • 2013년: 볼로냐 아동도서전(<i>Bologna Children's Book Fair</i>)에서 오세아니아 최고 아동출판사 선정 • 2017년: 뉴질랜드출판시상식(<i>New Zealand Book Industry Awards</i>)에서 최고 출판사 선정 • 2018년: 롱기스트 브렉퍼스트(<i>The Longest Breakfast</i>)로 영어 어덜트 부문 출판 대상 후보작 선정 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 유아, 아동, 10대 청소년 대상의 서적을 전문 출간하는 국내 독립 출판사 • 국내 작가뿐만 아니라 전 세계의 다양한 아동 서적 작가를 발굴하여 뉴질랜드 국내로 소개하고 있으면 짧은 기간 동안 덕(<i>Duck</i>), 데스&튤립(<i>Death and the Tulip</i>), 뱀과 도마뱀 등 상업적으로 성공한 많은 책을 발간하는 데 성공함 		

표 5-12

그라인딩기어게임즈(Grinding Gear Games)

기업명	그라인딩기어게임즈(<i>Grinding Gear Games</i>)		
홈페이지	www.grindinggear.com		
주소	6 Alderman Drive, Henderson, Auckland 0612, New Zealand		
고용인원	약 250명	설립연도	2006년
상장여부	비상장	담당자	Navik R (Business Manager)
		이메일	r.naveengoud@ gmail.com
업종	PC, 콘솔 게임 개발사		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 2006년: 그라인딩기어게임즈 회사 설립 • 2013년: 패스오브엑자일(<i>Path of Exile</i>) 온라인 PC게임 오픈베타 출시 • 2017년: 패스오브엑자일 콘솔버전(엑스박스 원, 플레이스테이션4) 출시 • 2018년: 텐센트가 그라인딩기어게임즈 주요 지분(86.67%) 인수 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 시장에서 큰 인기를 얻은 PC, 콘솔용 게임 패스오브엑자일(<i>Path of Exile</i>)의 개발사. 패스오브엑자일은 한국 내에서도 많은 팬덤을 보유함 • 뉴질랜드 게임 개발사 중 가장 우수한 개발력을 가지고 있는 것으로 평가 • 오픈 베타부터 대규모 인원이 참석하였으며 현재 개발사는 패스오브엑자일2 신규 개발 중에 있으며 전체적으로 패스오브엑자일을 다양한 플랫폼에서 플레이할 수 있도록 확장 개발하는 데 초점을 맞춤 		



표 5-13

웨타FX(Weta FX)

기업명	웨타FX(Weta FX)			
홈페이지	www.wetafx.co.nz			
주소	127 Wexford Rd, Miramar, Wellington 6022, New Zealand			
고용인원	약 300명	설립연도	1993년	
상장여부	비상장	담당자	Brandan Keys (Crew Services Manager)	
		이메일	Brendan.kyes@wetafx.co.nz	
업종	영화 특수 효과 제작 회사			
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1993년: 영화 감독 피터 잭슨(Peter Jackson)에 의해 설립 • 2001년: 반지의 제왕 반지원정대 특수효과 제작 • 2002년: 반지의 제왕 두 개의 탑 특수효과 제작 • 2003년: 반지의 제왕 왕의 귀환 특수효과 제작 • 2005년: 킹콩 특수효과 제작 • 2009년: 아바타 특수효과 제작 • 2014년: RTS게임 <그레이 구> 비주얼 그래픽 제작 • 2020년: 자체 애니메이션 스튜디오 설립 			
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 전 세계적으로 가장 뛰어난 영화 특수 효과 기술을 보유한 FX회사 중 하나로 반지의 제왕 시리즈, 아바타, 킹콩 등 주요 할리우드 영화의 특수효과 작업에 참여 • 군중 시뮬레이션 소프트웨어 매시브(Massive) 등 다양한 소프트웨어를 자체 개발하였으며 기술적 완성도가 뛰어난 자체 엔진도 운영 			

표 5-14 실버스트라이프CMC (Silverstripe CMS)

기업명	실버스트라이프CMS (<i>Silverstripe CMS</i>)			 Silverstripe CMS
홈페이지	www.silverstripe.com			
주소	Level 2, 275 Cuba Street, Te Aro, Wellington, 6011, New Zealand			
고용인원	약 100명	설립연도	2007년	
상장여부	비상장	담당자	Wayne Yarr (CEO)	
		이메일	wayne.yarr@silverstripe.com	
업종	소프트웨어 개발, IT 컨설팅			
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 2000년: 기업가 샘민(<i>Sam Minnee</i>)이 회사 설립 • 2008년: 유망 CMS 프로그램상 수상 • 2016년: 공공분야 솔루션테크(<i>Best Technology Solution</i>) 부문 수상 • 2017년: 신규혁신(<i>Emerging Technology Company</i>) 회사상 수상 			
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 웹사이트 및 어플리케이션 제작 및 유지 보수를 위한 오픈소스로 기반의 CMS(<i>Content Management System</i>) 관리 시스템 • 직관적인 위지위즈(WYSIWYG) 편집기를 통해 웹사이트를 제작할 수 있어 초보자들도 접근이 가능 • 다양한 웹사이트 제작, 유지보수 툴 가운데 경쟁하고 있는 프로그램 			

표 5-15 트레이드미(Trade me)

기업명	트레이드미(Trade Me)		
홈페이지	www.trademe.co.nz 		
주소	155 Fanshawe Street, Auckland city 1010, New Zealand		
고용인원	약 550명	설립연도	1999년
상장여부	비상장	담당자	Edwin Tradeusus (Business Manager)
		이메일	etradeusus@trademen.co.nz
업종	뉴질랜드 최대 온라인 옥션 및 중고거래 웹사이트		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1999년: 기업인 샘모건(Sam Morgan)이 뉴질랜드에서 회사 설립 • 2000년: 중고거래 기능 추가 • 2001년: 가입 회원 수 10만 명 돌파 • 2003년: 자동차 중고거래 트레이드미 모터(Trademe Motor) 서비스 런칭 • 2005년: 구직 서비스 트레이드 잡(Trademe Jobs) 서비스 런칭 • 2006년: 호주 미디어 그룹 페이팩스(Fairfax)가 인수 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드 최대의 인터넷 서비스 기업 중 하나로 중고 거래, 옥션, 동네 기반의 각종 서비스 거래 등에 특화 • 1세대 뉴질랜드 인터넷 기업으로 실생활에 필요한 다양한 온라인 서비스를 출시하였으며 일부는 스핀오프를 통해 자회사로 별도 존재 • 중고거래를 지원하면서 자체 에스크로를 포함한 각종페이먼트 서비스를 지원하고 있으며 이를 통해 뉴질랜드 내 다수의 인터넷 테크기업들이 성장함 		

표 5-16

제로(Xero)

기업명	제로(Xero) 		
홈페이지	www.xero.com		
주소	Level 3/96 Saint Georges Bay Road, Parnell, Auckland 1052, New Zealand		
고용인원	약 750명	설립연도	2006년
상장여부	상장 ASX: XRO	담당자	Craig Hudson (Managing Director)
		이메일	craig.hudson@sendgl.xero.com
업종	IT, 소프트웨어 개발 회사		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 2006년: 기업가 로드 드러리(Rod Drury)가 웰링턴에서 회사 설립하여 회계 프로그램 출시 • 2007년: 뉴질랜드 증시 상장, 1,500만 뉴질랜드 달러 IPO • 2012년: 호주 증시 상장 • 2017년: 글로벌 시장에서 100만 유료 이용자 확보 • 2018년: 스티브 베이모스(Steve Vamos) CEO 선임 • 2019년: 글로벌 시장에서 200만 유료 이용자 확보 • 2021년: 유료 300만 이용자 확보 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드를 대표하는 IT, 소프트웨어 개발 회사. 구독형 회계 프로그램에서 이름을 알리고 있으며 제품의 우수한 성능으로 인해 회사 설립 및 제품 출시 이후 1년 만에 뉴질랜드 증시에 상장 성공 • 클라우드 서버를 이용한 구독형 회계 프로그램을 서비스하며 이용자의 위치에 상관없이 동일한 내용 및 프로그램에 접속 가능. 2011년부터 모바일 버전의 애플리케이션을 출시하여 이용자 편의를 향상 • 세금결산 보고서, 급여대장, 급여계산 등 다양한 제품을 추가로 출시하여 시장 확대 		

표 5-17 푸쉬페이(PushPay)

기업명	푸쉬페이(PushPay)			
홈페이지	www.pushpay.com			Pushpay
주소	Tower D/167 Victoria St W. Level 6, Auckland, New Zealand			
고용인원	약 405 명	설립연도	2011년	
상장여부	상장 NZX: PPH ASX: PPH	담당자	Helen Littlewood (Group Product Manager)	
		이메일	helen.littlewood@ pushpay.com	
업종	페이먼트 관리 시스템, 소프트웨어			
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 2011년: 뉴질랜드 오클랜드에서 회사 설립 • 2016년: 블루브릿지 처치 애플리케이션 비즈니스 부문 인수 • 2019년: 교회 커뮤니티 설립 서비스 처치커뮤니티 빌더 인수 • 2020년: 교회 운영 관리 서비스 앱 처치스택(ChurchStaq) 서비스 출시 			
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 교회, 자선단체 등 각종 비영리 기관의 내부 운영과 커뮤니티 빌딩을 위한 어플리케이션 서비스로 출발하여 SaaS 등 다양한 사업 모델로 확장 • 비영리 기관 운영과 같은 틈새시장 커뮤니티 지원을 통해 미국 등 영어권 국가로 서비스를 빠르게 확장하였으며 뉴질랜드 및 호주 증시에 상장 성공 • 2017년에는 뉴질랜드 증시의 주요 회사 인덱스인 NZX 50에 포함될 정도로 회사의 성장성과 시장 가치를 인정받음 			

표 5-18 아이스하우스 벤처(Icehouse Ventures)

기업명	아이스하우스 벤처(<i>Icehouse Ventures</i>)			I C E H O U S E V E N T U R E S
홈페이지	www.icehouseventures.co.nz			
주소	<i>The Textile Centre, 4/125 St Georges Bay Road Parnell, Auckland, New Zealand</i>			
고용인원	약 70명	설립연도	2001년	
상장여부	비상장	담당자	<i>Jack McQuire (Partner)</i>	
		이메일	<i>j.s.mcquire@gmail.com</i>	
업종	벤처캐피털			
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 2001년: 오클랜드 대학교와 민간 부문 투자자들이 협업하여 조인트 벤처 회사 아이스하우스(<i>IceHouse</i>) 설립 • 2015년: 스타트업 전문 엑셀러레이터 라이트닝랩 코호트(<i>Lightning Lab Cohort</i>) 설립 • 2015년: 뉴질랜드 내 스타트업 기업들과 인턴십을 원하는 대학생들을 연결해주는 인턴십 프로그램 개설 • 2016년: 대학생 대상의 벤처캐피털 사업부 퍼스트컷(<i>Firstcut</i>) 벤처 설립 • 2019년: 스타트업을 대상으로 투자하는 벤처캐피털 업무 중심의 아이스하우스 벤처 사업부 분사 • 2022년: 여성 스타트업 기업인을 위한 펀드 사업부 출시 			
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드를 대표하는 스타트업 투자 벤처캐피털 • 스타트업 인큐베이팅, 시드머니 투자, 시리즈B 이전의 초창기 기업을 대상으로 투자를 집행하며 대학생 기업, 여성 기업 등 다양한 테마를 가진 사업부를 운영 중 • 누적 200개 회사에 투자를 완료하였으며 벤처투자자 와 더불어 개인투자자 그룹 운영, 초기 기업 인큐베이팅, 엑셀러레이터 프로그램 등을 운영 			

표 5-19 푸나카이키 펀드(Punakaiki Fund)

기업명	푸나카이키 펀드(Punakaiki Fund)		
홈페이지	www.punakaikifund.co.nz		
주소	Kitchener Street, Auckland CBD, Auckland, New Zealand		
고용인원	약 10명	설립연도	2014년
상장여부	비상장	담당자	Lance Wiggs (Director)
		이메일	lance@ punakaikifund.co.nz
업종	벤처캐피털		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 2014년: 펀드 및 벤처캐피털 조성 • 2016년: 기관투자자 스노우볼이펙트(Snowball Effect)에서 투자 유치 • 2021년: 올해의 스타트업회사(Start-Up Company of the Year) 리워드 하이테크 부문(Hi-Tech Awards)상 수상 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 기술 기반의 초기 스타트업에 투자하는 벤처캐피털로 2014년 설립 이후 누적 21개 회사에 투자. 현재 약 9,800만 달러 자금을 운용하며 누적 3개 회사(벤드, 타임리, 모션)가 엑시트에 성공 • 푸나카이키는 자사가 투자한 회사의 비상장주식을 일반인들에게도 판매하면서 국내 스타트업 투자를 더욱 활성화시키며 초기 스타트업에 중점을 맞춘 벤처캐피털임에도 3개의 엑시트를 성공 • 현재 코어스케줄(Core Schedule), 멜론(Melon), 모비(Mob) 등 뉴질랜드와 호주 기반의 스타트업 17개에 투자 진행 중 		



표 5-20 데이터컴(Datacom Group)

기업명	데이터컴(Datacom Group)		
홈페이지	www.datacom.com		
주소	210 Federal St, Auckland, New Zealand, 1010		
고용인원	약 6,500명	설립연도	1965년
상장여부	비상장	담당자	Justin Gray (Managing Director)
		이메일	justin.gray@ datacom.co.nz
업종	벤처캐피털		
주요연혁	<ul style="list-style-type: none"> • 1965년: 기업인 버나드 배터스비(Bernard Battersby)에 의해 전신 회사 CBL 설립 • 1968년 웰링턴 및 해밀턴 사무실 개소 • 1970년: 플레처 컴퓨터(Fletcher Computer) 인수합병 • 1971년: 데이터컴 지주 회사 설립 • 1980년: 소프트웨어 개발 사업부 신설 • 1984년: CBL에서 데이터컴으로 사명 변경 • 1991년: 이동통신사 스파크(Spark)와 아웃소싱 계약 체결 		
기업소개	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴질랜드를 대표하는 스타트업 투자 벤처캐피털 • 스타트업 인큐베이팅, 시드머니 투자, 시리즈B이전의 초창기 기업을 대상으로 투자를 집행하며 대학생 기업, 여성 기업 등 다양한 테마를 가진 사업부를 운영 중 • 누적 200개 회사에 투자를 완료하였으며 벤처투자자과 더불어 개인투자자 그룹 운영, 초기 기업 인큐베이팅, 엑셀러레이터 프로그램 등을 운영 		



2022 뉴질랜드 콘텐츠 시장분석보고서

발행인 조현래 (한국콘텐츠진흥원장)

발행처 한국콘텐츠진흥원
전라남도 나주시 교육길 35
(T.1566-1114 / F.061-900-6025)

편집위원 지경화(KOCCA 해외사업지원단 단장)
김영수(KOCCA 인도네시아 비즈니스센터장)
주윤지(KOCCA 인도네시아 비즈니스센터 차장)

기획편집 KOCCA 인도네시아 비즈니스센터

내용문의 김영수(KOCCA 인도네시아 비즈니스센터장)
T. +62-21-252-3151 E. yskim@kocca.kr

발행일 2022년 11월 21일

서명 2022 뉴질랜드 콘텐츠 시장분석보고서

I S S N 2733-5798

기관번호



2022년 해외진출 기반조성 사업 서비스 만족도 조사 바로가기