

SERI 경제 포커스

2005.7.18 (제49호)

e-스포츠의 부상과 향후과제

목차

FOCUS	1
1. e-스포츠의 부상	
2. 국내외 e-스포츠의 성장과정 및 최근 동향	
3. 향후 과제	
주간 금융지표	11
경제일지	12
경제통계	15

작성: 이안재 수석연구원
(ahnjlee@seri.org)
02-3780-8089
책임편집: 복득규 수석연구원
(seribok@seri.org)
02-3780-8168

1. e-스포츠의 부상

e-스포츠가 新文化·新産業으로 부상

- 최근 e-스포츠¹⁾가 폭발적인 인기를 모으며 젊은 세대의 대표 문화로 자리매김
 - 대표적인 e-스포츠 종목인 스타크래프트 리그의 경우, 연간 60~70만 명의 관중이 스튜디오나 경기장을 찾아 대회를 관전
 - 2004년 7월 부산 광안리에서 열린 「스카이 프로리그」 결승전에는 10만여 명의 관중이 운집
 - e-스포츠 경기를 중계하는 게임전문 채널도 높은 시청률을 유지
 - 온게임넷은 13~25세 남성 기준 87개 케이블채널 가운데 시청률 1위
 - 임요환, 홍진호 등 스타 프로게이머들은 연예인 이상으로 높은 인기
 - '테란의 황제'로 불리는 임요환 선수의 팬카페 회원수는 2005년 5월 현재 65만명으로 일반 연예인 및 스포츠 스타의 인기를 능가
- e-스포츠는 성장가능성이 높고 파급효과가 큰 유망 산업으로 주목받고 있음
 - e-스포츠는 프로스포츠 산업의 성격과 콘텐츠 산업의 성격을 동시에 지닌 산업으로 성장가능성이 높음
 - 마케팅 수단으로서의 가치뿐만이 아니라, 하나의 문화콘텐츠로서 OSMU (One-Source Multi-Use)를 통해 연쇄적인 부가가치 창출이 가능
 - 게임산업, IT 산업 등 타산업에 미치는 파급효과도 지대
 - e-스포츠의 발전은 게임시장의 확대 및 질적 성장을 촉발할 수 있고, 관련 IT 제품의 발전을 유도할 수 있음

¹⁾e-스포츠는 게임을 이용한 대회 및 프로게이머, 방송국 등 유관 주체들의 문화적·산업적 활동을 총칭 (문화관광부)

□ 정부와 정치권에서도 e-스포츠의 가능성에 주목하고 지원을 강화

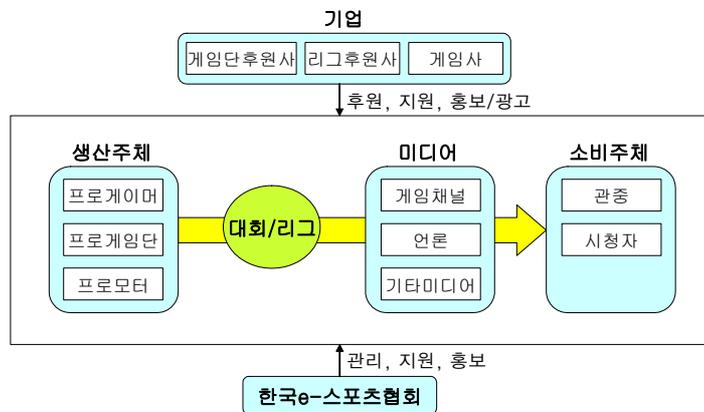
- 문화관광부는 2005년을 'e-스포츠 산업화 원년'으로 설정하고 2007년까지 인프라조성, 저변확대 등의 지원사업을 위해 140억 원을 투자할 계획
- 금년 4월에는 「e-스포츠·게임산업 발전을 위한 국회의원 모임」이 출범

한국이 세계 e-스포츠를 선도

□ 한국의 e-스포츠는 세계에서 가장 발전된 모델

- 램파티²⁾에서 시작된 해외의 e-스포츠는 기업의 후원하에 매니아들이 모여 게임을 즐기는 참여형 이벤트의 성격
- 반면 한국의 e-스포츠는 대회(리그), 선수, 구단, 기업(스폰서), 미디어 등 프로스포츠의 틀을 갖춘 하나의 산업으로 발전
 - 세계 최초로 프로게이머, 프로게임단 등 프로게임 제도를 도입
 - PC방, 게임방송 등 e-스포츠의 기초 인프라가 잘 갖추어져 있고, 경기를 중계하는 방송시스템, 기술·노하우 등도 가장 앞섬

국내 e-스포츠 산업의 구조



²⁾ 램파티(LAN Party) : 각지의 게임 매니아들이 각자의 PC(하드디스크)와 모니터 등을 가지고 램이 설치된 회의실이나 센터 등에 모여 게임을 즐기는 이벤트

□ 우리 나라는 국제대회를 주도하는 등 e-스포츠 종주국의 위상을 확보

- WCG(World Cyber Games), WEG(World E-sports Games) 등 세계적인 규모의 국제대회를 개최
 - 2001년 출범한 WCG는 명실상부한 'e-스포츠 올림픽'으로 자리매김했고, 금년 출범한 WEG도 1, 2차 시즌을 성공리에 치르며 순조롭게 출발
- 국제 e-스포츠 대회에서 최상위권의 성적을 기록하는 등 국내 게이머들의 경기력도 세계 최고수준
 - WCG 한국팀 종합순위 : 1위(2001), 1위(2002), 3위(2003), 2위(2004)

WCG 개최 현황

구분	2000	2001	2002	2003	2004	2005
참가국수	17	37	45	55	63	70
본선선수단 인원	174	430	462	562	642	800
총상금(US\$)	300,000	600,000	1,300,000	2,000,000	2,000,000	?
정식종목	4	6	6	7	8	8
시범종목	-	2	-	1	1	1
개최지	서울	서울	대전	서울	샌프란시스코	싱가포르

주 : 2000년 대회는 2001년 WCG 출범을 위한 시범경기(프레올림픽)의 성격
 2005년 대회의 참가국수 및 본선선수단 인원은 목표치 (11월 개최 예정)
 자료 : WCG2005 홈페이지(<http://kr.worldcybergames.com>)

2. 국내의 e-스포츠의 성장과정 및 최근 동향

국내 e-스포츠

□ 1990년대 후반 스타크래프트³⁾의 확산과 함께 e-스포츠가 시작

- 스타크래프트의 등장과 PC방, 초고속 인터넷 등 온라인 게임 인프라의 확충에 힘입어 배틀넷(Battle Net)을 통한 게이머간 대전이 확산

³⁾미국 블리자드엔터테인먼트사가 제작한 전략시뮬레이션게임(RTS; Real Time Simulation)으로 게이머간 온라인 대전이 가능

- 스타크래프트는 1998년 4월 출시 이후 현재까지 350만장 이상 판매
 - 1998년 하반기부터 KPGL(Korea Pro Game League)을 비롯해 베틀탑, 넷크럽, 고수 등 전국적 규모의 대회가 생겨나면서 e-스포츠가 정착
- 2000년대 들어 게임방송의 등장과 함께 e-스포츠가 급성장 및 산업화
- 온게임넷(2000), MBC게임(2001) 등 게임채널의 등장으로 본격적인 '게임 관전'의 시대가 개막되었고, e-스포츠의 상업적 가치가 크게 증대
 - 또한 게임채널의 등장과 함께 「온게임넷 스타리그」 등 방송사 리그들이 급부상
 - 임요환 등 뛰어난 경기력을 가진 스타 게이머의 등장도 e-스포츠의 인기를 고조시키며 저변확대에 크게 기여
- 2003년 이후 국내 대기업들의 e-스포츠 참여가 본격적으로 이루어지면서 자본 유입이 확대
- KT, KTF, SK 텔레콤, 팬택앤큐리텔, 삼성전자 등 정보통신 분야 기업들을 중심으로 e-스포츠 마케팅이 활발하게 전개
 - 미디어와의 결합으로 브랜드노출 효과가 높아진데다, e-스포츠의 주소비층이 이들 기업의 목표 고객층과 상당부분 일치하기 때문
 - 엔씨소프트, 네오위즈 등 국내 게임사들도 리그를 창설하는 등 e-스포츠를 게임 마케팅에 적극 활용
- 현재 국내 e-스포츠는 프로스포츠 산업의 기본 틀을 갖추
- 선수, 구단, 기업(스폰서), 미디어, 관중(시청자) 등 프로스포츠 구성요소들이 갖추어졌고 각 요소들이 상호 작용하여 산업을 형성

국내 e-스포츠 산업의 현황 및 동향

구분	현황	동향(전망)
대회 (리그)	방송사 정규리그, 기업 및 지방자치단체의 이벤트성 대회 등 연간 100여 개의 대회 및 리그가 개최	대회(리그) 수는 감소하고, 상금규모는 증가하는 등 리그의 대형화가 진행
선수 (게이머)	프로게이머 240명, 준프로게이머 129명이 활동 중	고액연봉 선수가 증가하고, 선수간 및 종목간 수입 양극화가 심화
구단 (게임단)	기업소속 5개 팀, 기업후원 1개 팀, 자력 운영 5개 팀 등 총 11개 팀이 활동 중	후원사 존재에 따라 게임단 예산이 양극화 · 후원사 有: 연간 10~20억원 · 후원사 無: 연간 3~4억원
미디어	온게임넷, MBC게임, 겜TV 등 케이블·위성 방송을 비롯해 이동통신, 인터넷(VOD) 등 다양한 매체에서 e-스포츠를 중계	DMB, IP-TV 등 매체의 증가에 따라 e-스포츠 소비채널은 더욱 확대될 전망
기업 (스폰서)	SKT, KTF, KT, 팬택엔큐리텔, 삼성전자 등 다수의 기업들이 게임단 운영, 리그후원 등의 방식으로 e-스포츠 마케팅을 전개	마케팅 채널로서 e-스포츠의 가치가 증대됨에 따라 기업의 참여가 더욱 확대
유관기관	문화관광부, 한국e-스포츠협회 등이 비전 제시자(Vision Provider) 및 후원자의 역할을 수행	e-스포츠 인프라 확충(전용경기장 건립 등), 저변확대, 국제화 등 e-스포츠 육성을 위한 제반사업이 본격 추진

□ 그러나 장르의 편중 등 여러 가지 문제점들도 내포

- 프로게이머의 70%가 스타크래프트 선수일 정도로 특정종목 편중이 심해 장르의 확장, 저변확대, 국내 게임산업과의 시너지 등에 걸림돌로 작용
- 방송사, 기업, 지방자치단체 등이 주최하는 수 많은 대회 및 리그가 난립하고 있으나, 대회규정이나 운영방식 등에 있어 표준화된 체계가 미정립
- 협소한 국내시장을 감안하면 해외시장 개척이 필수적이거나 WCG, WEG를 제외한 국내 리그의 국제화는 거의 이루어지지 못함
- 리그, 게임단 등이 대부분 후원사의 지원에 의존할 뿐 재정자립을 위한 수익사업 개발이 저조
 - 관중 입장료, 중계권료 등 프로스포츠의 기본적인 수익모델조차 미가동

해외 e-스포츠

□ 네트워크 게임의 확산과 함께 e-스포츠가 태동

- 1990년대 후반 들어 네트워크 게임이 확산되자 경쟁, 승부 등 게임의 스포츠적 속성에 착안하여 1997년 PGL⁴⁾, CPL⁵⁾ 등의 대회가 탄생
- PGL은 수익성 악화 등으로 1999년 폐지되었으나 CPL은 성장을 거듭하여 세계 최고의 국제 게임리그로 발전

□ 해외의 e-스포츠는 한국과는 달리 매니아 중심의 이벤트형 리그로 발전

- 미국과 유럽은 WCG와 함께 세계 3대 국제대회로 꼽히는 CPL, ESWC⁶⁾를 중심으로 e-스포츠가 발전
- 이들 대회는 주로 기업의 후원을 받아 연간 1~2회 개최되며, 흥행성을 높이기 위해 공연, 전시 등 부대행사도 병행
- 완전한 프로스포츠의 모습을 갖추고 장기 리그를 펼치는 국내 리그와는 달리 각지의 게임 매니아들이 참여하는 국제 게임축제의 성격

국내외 e-스포츠의 특징

구분	한국형 e-스포츠	미국형 e-스포츠
사례	프로리그, 스타리그 등	CPL, ESWC, WCG 등
대회(리그) 형태	메이저리그 등 프로스포츠 형식 (연중 다수의 상설 리그)	올림픽 등 스포츠 이벤트 형식 (연 1~2회 개최)
참여대상	불특정 다수(e-스포츠 팬)	게임 매니아
특징	선수/관중 구분 (관전형)	선수/관중 구분 약함 (참여형)
e-스포츠 주도 주체	게임방송	리그사
상업화·산업화 수준	높음	낮음

자료: WEG 내부자료를 참고로 재구성

⁴⁾PGL(ProGam League): 1997년 미국의 Joe Perez가 제안하여 창설된 최초의 프로게임 대회

⁵⁾CPL(Cyber athlete Professional League): 1997년 미국의 Angel Munoz가 창설한 국제대회

⁶⁾ESWC(Electronic Sports World Cup): 2003년 프랑스에서 만들어진 국제대회

□ e-스포츠 선호장르도 대륙 및 국가별로 차이

- 한국을 비롯한 아시아 지역은 스타크래프트, 워크래프트3 등 전략시뮬레이션(RTS) 및 카운터스트라이크와 같은 1인칭 슈팅게임(FPS⁷⁾이 인기
- 반면 미국, 유럽 등은 FPS 및 스포츠 게임이 강세

□ 최근 세계적으로 e-스포츠에 대한 관심이 높아지면서 그 위상이 제고

- 독일, 네덜란드 등 유럽 국가들은 e-스포츠 국제대회 우승 등을 바탕으로 자국내 e-스포츠 붐을 일으키고 있으며 정부도 적극 지원
- 대만과 러시아는 국제대회 입상자에게 군대를 면제하거나 훈장을 수여하는 등 e-스포츠의 위상을 강화했고, 칠레와 중국 등도 e-스포츠를 정식 스포츠로 인정
- 인텔, 히타치 등 글로벌 기업들도 e-스포츠를 중요한 마케팅 수단으로 인식하고 대회 후원 등 e-스포츠 마케팅을 시작

□ 특히 중국은 최근 들어 e-스포츠 대회 및 리그가 급증하는 등 본격적인 성장기에 진입

- 지난해 정부공인 e-스포츠 리그인 CEG(China e-Sports Games)가 출범한 것을 비롯해 수십 개의 대회가 신설되었고, WEG 공동개최 등 국제 대회 유치에도 적극적
- 중국 정부도 e-스포츠 발전을 위한 심포지움 개최, e-스포츠 스타디움 건립 등 e-스포츠 육성을 위해 적극적으로 나서고 있음

⁷⁾First Person Shooting: 1인칭 시점을 사용해 전투 등을 펼치는 게임

3. 향후 과제

국내 e-스포츠의 상업적 경쟁력을 강화

□ 흥행성을 최우선 가치로 하여 e-스포츠 인기 기반을 강화

- 관중·시청자의 흥미를 유발할 수 있도록 경기 진행방식이나 규칙, 맵 등을 지속적으로 개선하고, 선수들로 하여금 신기술·신전략 개발을 유도
- 경기장내 풍부한 볼거리, 쇼핑시설, 흥미로운 이벤트 등을 제공하여 관중 유입을 확대하고 만족도를 제고
 - 현재 경기를 제외한 對관중 서비스가 미흡해 관전유료화가 어려운 실정
- 장기적으로는 다른 프로스포츠와 같이 지역간 경쟁구도 도입을 통한 흥미유발 및 고정팬 확보를 위해 '지역 연고제' 도입을 검토

□ '선택과 집중' 전략으로 리그를 대형화하고 브랜드 파워를 제고

- 종목별 대표리그 등 성장 가능성이 높은 소수의 리그를 집중 육성해 리그의 권위와 흥행성을 제고
 - 기존 리그를 합병하거나 재개편을 통해 대형화하고, 포스트시즌 제도를 도입하는 등 리그의 흥행성을 극대화
- 리그운영, 마케팅 등을 전문기업에 아웃소싱하여 전문성과 효율성을 제고하고, 일관성 있는 브랜드 마케팅을 추진하여 리그 인지도를 제고

□ 모든 주체가 e-스포츠를 비즈니스로 인식하고 다양한 수익사업을 전개

- 프로그래머, 프로그래머, 리그, 방송사 등 각 주체별로 가능한 수익사업을 적극 개발하여 재정자립을 추구

e-스포츠관련 수익사업 예시

게임단/게이머	대회/리그	경기 콘텐츠	기타
- 스폰서십(팀 및 개인) - 라이선싱/머천다이징 - 매니지먼트 :	- 스폰서십 - 라이선싱/머천다이징 - 입장수입 - 전시 및 판매 - 부대행사 :	- 중계권 - 판권 - 온라인/모바일 서비스 - 광고 :	- 정보서비스 - 포털/커뮤니티 :

적극적인 국제화 추진으로 세계시장 선점

□ 국내 리그의 국제화, 표준화를 추진하여 세계시장을 선점

- e-스포츠 종목의 국제화, 해외 우수게이머 영입, 다국적 리그 창설 등을 통해 국내 리그를 국제화하고 e-스포츠 시장을 확대
- WCG, WEG 등 기존 국제대회의 규모와 위상도 강화
- 경기종목, 대회규정, 운영방식 등의 국제 표준화를 추진하고, 국제협력기구 창설 등 국제협력을 주도하여 e-스포츠 종주국의 이미지를 제고

□ 특히 선호장르가 유사하고 성장 잠재력이 높은 중국시장을 우선 개척

- 중국은 게임인구가 1억 5천만 명에 이르는 거대 시장으로 인텔, 나이키 등 다국적 기업들도 큰 관심을 보이고 있어 성장가능성이 매우 높음
- 또한 지난해부터 다수의 국내외 대회/리그를 개최하는 등 e-스포츠 기반이 갖추어져 있고, WEG 등 한국과의 e-스포츠 교류도 활성화
- 따라서 통합리그 운영, 게이머 교류 등을 통해 중국을 국내 리그의 영향권에 포함하고 콘텐츠, 기술·노하우 등의 수출을 확대

게임산업과의 Win-Win 협력 강화

□ 국내 게임산업과의 협력을 강화하여 상호발전을 추구

- 게임사와 협력하여 e-스포츠용 게임을 공동개발
 - 게임기획 단계에서부터 e-스포츠 전문가가 참여하여 관전성, 몰입성, 난이도, 캐릭터간 밸런스 등을 고려한 e-스포츠용 게임을 개발
- 국산게임을 활용하여 국내 및 국제 e-스포츠 리그를 창설
 - 리그를 활용하여 게임 홍보·판매를 확대하고, 게임의 확산은 다시 리그의 활성화를 촉진하는 선순환 구조를 형성

□ 국내 e-스포츠 인프라를 기반으로 '글로벌 게임 테스트베드'로 도약

- 전문 게임방송, IT 인프라, 풍부한 게임저변 및 전문가 풀(Pool) 등은 게임개발 및 보급에 있어 매우 유용한 자원
- 따라서 국내의 우수한 e-스포츠 인프라를 기반으로 글로벌 게임기업 유치 및 게임 기획·테스트·컨설팅 등 게임관련 각종 서비스 수요를 유치
 - 블리자드, EA, 소니, 세가 등 다국적 게임기업들은 이미 온라인게임 분야에서 한국을 테스트베드로 활용하기 시작

<以上>

주간 금융지표

금리 : 주가와 미국채금리 상승 및 금리인상논란 등의 영향으로 상승

	7.8	7.11	7.12	7.13	7.14	7.15
회사채(AA-)	4.41	4.44	4.45	4.57	4.61	4.61
회사채(BBB-)	8.39	8.42	8.43	8.54	8.58	8.58
국고채	4.03	4.06	4.06	4.17	4.21	4.20
콜금리	3.14	3.19	3.19	3.23	3.23	3.23

자료 : 한국증권업협회, 한국자금중개

환율 : 달러화에 대해 원화, 유로화는 강세, 엔화는 약세

	7.8	7.11	7.12	7.13	7.14	7.15
원/달러	1054.8	1043.7	1039.5	1036.9	1031.8	1042.2
엔/달러	112.20	111.72	110.90	111.92	112.26	112.22
달러/유로	1.1974	1.2075	1.2239	1.2083	1.2085	1.2043
원/엔	9.40	9.34	9.37	9.27	9.19	9.29

자료 : 한국은행, Datastream

주가 : 외국인 순매수 및 외자계 펀드의 투자확대 등으로 상승세 지속

구 분	7.8	7.11	7.12	7.13	7.14	7.15	
거래소	종합주가지수(p)	1021.95	1040.43	1043.88	1050.16	1061.93	1059.60
	거래량(만주)	61,416	77,052	78,136	74,462	59,904	56,777
	시가총액(조원)	475.4	484.0	485.7	488.8	494.1	492.9
	외국인순매수(억원)	1,643	1,166	3,044	727	1,670	1,353
코스닥지수(p)	518.66	523.70	523.70	521.87	524.37	524.63	

자료 : 한국증권거래소, 코스닥

주간 경제일지

(7. 18 ~ 7. 22)

7. 18. (월)

- 해외 보도자료: 유럽 6월 소비자물가 확정 (유로통계청)

7. 19. (화)

- 행사: 전경련, 제3회 대기업 경영노하우 전수 프로그램 '현대자동차'
(오전 10시 30분, 현대자동차 인재개발원)
- 국내 보도자료: 2005년 7월 상반기 중 외환보유액 동향 (한국은행)
- 해외 보도자료: 미국 6월 주택착공호수 (상무부)
유럽 5월 산업생산 (유로통계청)

7. 20. (수)

- 행사: 무역협회, ASEAN 투자환경 설명회 (오전 9시 30분, KOEX)
- 국내 보도자료: 2005년 6월 중 가공단계별 물가동향 (한국은행)
상반기 공정위 사건 처리 및 소송 현황 발표 (공정위)
- 해외 보도자료: 유럽 5월 무역수지 (유로통계청)

7. 21. (목)

- 국내 보도자료: 2005년 2/4분기 외환시장 동향 (한국은행)
2005년 7월 상반기 중 거주자 외화예금 동향 (한국은행)
- 해외 보도자료: 미국 6월 경기선행지수 (컨퍼런스보드)

7. 22. (금)

- 국내 보도자료: 2005년 상반기 중 국내은행 외화차입 동향 (금감원)
- 해외 보도자료: 유럽 5월 경상수지 (유로통계청)
일본 5월 중 전산업 활동지수 (경제산업성)

주간 해외 경제일지

(7. 11 ~ 7. 15)

미 주

7. 11. (월) 콜롬비아: 중앙은행은 2005년 1/4분기 FDI가 지난해 동기간대비 33%증가한 8억 2,200만 달러를 기록하였다고 발표
7. 12. (화) 브라질: 마나우스 자유무역지대 관리청(Suframa)은 2005년 1~5월 마나우스 자유무역지대 기업의 매출액이 전년 동기대비 36.78% 증가한 것으로 발표
7. 13. (수) 미 국: 노동부는 6월 비농업부문 고용증가가 146,000명으로써 상승세를 지속하였다고 발표 · 예측치에 비해 낮게 나타났으며 제조업부문 고용은 24,000명 감소
7. 14. (목) 미 국: 상무부는 5월 무역수지 적자가 전월대비 2.7% 감소한 553억 5,000만달러로 발표 · 2005년 1월~5월까지 무역적자는 지난해 동기대비 10% 증가한 상태
7. 15. (금) 남미공동시장: 브라질 국립지리통계원(IBGE)에 의하면 "MERCOSUR회원 4개국은 지난 2000년 이후 50%가 넘는 누적 인플레이션을 기록한 것으로 나타났다"고 발표

유 럽

7. 11. (월) E.U.: 룩셈부르크, 10일 EU헌법 비준을 위한 국민투표에서 찬성(56.5%)대 반대(43.5%) EU헌법 지지
7. 12. (화) E.U.: OECD, 최근 보고서를 통해 유로존 경제의 저성장에 대해 경고하고 개혁추진을 독려
7. 13. (수) 영 국: 6월 소비자물가지수(CPI) 2% 기록, 1998년 2.1% 이후 최고치
7. 14. (목) E.U.: 유로존 분기별 GDP 성장률 2/4분기 0.1%~0.5%, 3/4분기 0.2~0.6% 전망
7. 15. (금) 독 일: 고유가로 6월 연간 인플레이션 1.8%로 상승 (5월, 1.7%)

일 본

<p>7. 11. (월)</p> <ul style="list-style-type: none"> - JFE, 철강 수요의 둔화에 대응하여 수출용 핫코일을 5만t 감산하기로 결정 - 나리타 국제공항, 여름 성수기 출입국 관광객을 392만명(과거 최대)으로 예상
<p>7. 12. (화)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 생명보험회사와 은행의 주식상호보유, '05년 3월기에 금융불안의 개선으로 증가 - 니혼TV, 민영방송국 최초로 유료 인터넷 방송 서비스를 개시(10월)
<p>7. 13. (수)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 증권회사의 점포, 인터넷 거래의 보급에 따른 투자가층의 확대에 4년만에 증가 - 주식형 펀드의 수탁액, 6월에 1조9천억엔이 유입되어 14년만에 대폭 증가
<p>7. 14. (목)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수도권 지역 아파트의 신규발매, '05년 상반기에 '04년 동기대비 5.3% 감소 - 사가와, 미쓰이 물산과 제휴해 태국에서 물류사업을 전개
<p>7. 15. (금)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시세이도와 고세 등 10 여社, 상장 폐지된 가네보의 지분인수에 관심을 표명 - '04년도 말 공적 자금, 16조9천억엔으로 전년도대비 15.1% 감소(금융청)

동 남 아

<p>7. 11. (월)</p> <p>인 도: 2004-05회계년도 G8국가와의 무역 17% 증가한 480억불 기록</p>
<p>7. 12. (화)</p> <p>베트남: 무디스(Moody's), 베트남 국가신용등급 B1→BA3 로 상향 조정</p>
<p>7. 13. (수)</p> <p>인 도: 5월 산업생산 10.8% 증가, 9년 내 최고치 기록</p>
<p>7. 14. (목)</p> <p>베트남: 2004년 베트남-중국간 무역 72억불 기록, 2007년까지 100억불 달성 가능할 것으로 전망</p>
<p>7. 15. (금)</p> <p>싱가포르: 6월 수출 전월대비 4.5% 증가 예상</p> <p>인도 & 파키스탄: 이란-파키스탄-인도를 잇는 천연가스 사업을 2006년부터 착수하기로 합의</p>

◆ 거시지표 ◆

	경제 성장률	소비자 태도지수	물가		고용		금융동향					
			생산자	소비자	실업률	임금 (제조업)	통화(평잔기준)		회사채수익률 (평균)	어음부도율		주가지수
							M2	M3		전국	서울	
	전년동기대비(%)	포인트 (p)	전년동월대비(%)		기간 중 평균(%)	전년동월대비(%)	전년동기대비(%)		%	%	%	기말기준
2000	8.5	41.2	2.0	2.3	4.1	8.6	2.2	5.6	9.4	0.26	0.26	504.6
2001	3.8	43.7	-0.5	4.1	3.8	5.8	6.9	9.6	7.1	0.23	0.23	693.7
2002	7.0	47.3	-0.3	2.7	3.1	11.9	11.5	12.9	6.6	0.06	0.05	627.6
2003	3.1	44.6	2.2	3.6	3.4	8.7	7.9	8.8	5.4	0.08	0.06	810.7
2004	4.6	43.3	6.1	3.6	3.5	9.5	4.2	5.8	4.7	0.06	0.04	895.9
2004. 7			7.0	4.4	3.5	13.9	4.6	5.9	4.8	0.04	0.03	735.3
8	4.7	39.6	7.5	4.8	3.5	3.5	4.9	6.3	4.4	0.05	0.03	803.6
9			7.5	3.9	3.2	13.8	5.4	6.3	4.1	0.05	0.03	835.1
10			7.3	3.8	3.3	6.4	5.9	6.6	4.0	0.06	0.05	834.8
11	3.3	39.3	6.8	3.3	3.3	7.6	4.9	5.9	3.9	0.05	0.03	878.1
12			5.3	3.0	3.7	21.6	4.9	6.3	3.7	0.05	0.03	895.9
2005. 1			4.1	3.1	3.9	-4.8	5.3	6.1	4.1	0.04	0.03	932.7
2	2.7	43.3	3.2	3.3	4.0	27.9	5.3	5.8	4.6	0.06	0.05	1,011.4
3			2.7	3.1	3.9	8.4	5.3	5.3	4.5	0.04	0.03	965.7
4			2.9	3.1	3.6	..	5.5	5.4	4.3	0.05	0.04	911.3
5	..	53.1	2.0	3.1	3.5	..	5.5	5.7	4.1	0.05	0.03	970.2
6			1.6	2.7	3.6	1,008.16
7	..	44.9

주 : 회사채수익률은 AA- 기준. 단 2000년 10월 이전은 A+ 기준

《 주요국 통계 》

[미국]

	성장률(실질) ¹⁾	산업생산지수 ²⁾	소비자물가 ¹⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리(평균) ³⁾	주가(기말) ⁴⁾
	%	%	%	%	10억달러	10억달러	10억달러	(%)	'20=100
2001	0.8	-3.6	2.8	4.8	1,007	1,365	-386	1.75	10,021
2002	1.9	-0.3	1.6	5.8	975	1,397	-474	1.25	8,341
2003	3.0	0.0	2.3	6.0	1,020	1,517	-531	1.00	10,453
2004	4.4	4.1	2.7	5.5	1,147	1,764	-617	2.25	10,783
2004. 4/4	3.8	1.6	3.3	5.4	296	467	-171	2.25	10,783
2005. 1/4	3.1	0.5	3.1	5.2	2.75	10,766

주: 1) 전년동기대비, 2) 전분기 대비 연율, 3) 연방기금금리, 4) 다우지수

[일본]

	성장률(실질) ¹⁾	산업생산지수 ¹⁾	소비자물가 ¹⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리 (평균) ²⁾	환율 (기말)	외환보유고 (기말)	주가 (기말) ³⁾
	%	%	%	%	100억엔	100억엔	100억엔	%	¥/\$	억달러	
2001	0.2	-6.8	-0.7	5.0	4,898	4,242	1,065	1.85	131.50	4,020	10,543
2002	-0.3	-1.3	-0.9	5.4	5,211	4,223	1,414	1.65	118.74	4,697	8,579
2003	1.4	3.3	-0.3	5.2	5,455	4,436	1,577	1.70	107.31	6,735	10,677
2004	2.7	5.3	-0.1	4.7	6,117	4,922	1,862	1.55	102.45	8,445	11,489
2004. 4/4	0.6	1.6	-0.2	4.6	1,602	1,314	418	1.55	102.45	8,445	11,489
2005. 1/4	1.2	2.7	-0.3	4.5	1,504	1,263	474	1.65	107.09	8,377	11,669

주: 1) 전년동기대비, 2) 장기프라임레이트, 3) 日經평균주가

[EMU 12개국]

	성장률(실질) ¹⁾	산업생산지수 ¹⁾	소비자물가 ²⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리 (기말) ³⁾	환율 (평균)	대외준비 (기말)	주가 (기말) ⁴⁾
	%	%	%	%	억유로	억유로	억유로	%	\$/유로	억달러	
2001	1.6	0.4	2.3	8.0	10,617	10,139	-167	3.25	0.896	3,456	3,806
2002	0.9	-0.5	2.3	8.4	10,829	9,839	545	2.75	0.946	3,833	2,386
2003	0.5	0.3	2.1	8.9	10,550	9,832	261	2.00	1.132	3,869	2,761
2004	2.0	2.0	2.2	8.9	11,476	10,719	409	2.00	1.342	..	2,951
2004. 4/4	0.2	-0.5	2.4	8.8	3,024	2,881	122	2.00	1.298	..	2,951
2005. 1/4	2.00	1.344	..	3,056

주: 1) 전기대비, 2) 전년동기대비, 3) 공정금리, 4) 기간평균치, 5) 다우존스 Euro Stoxx 50지수

[독일]

	성장률(실질) ¹⁾	산업생산지수 ¹⁾	소비자물가 ²⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리 (기말) ³⁾	환율 (평균)	대외준비 (기말)	주가 (기말) ⁴⁾
	%	%	%	%	억유로	억유로	억유로	%	\$/유로	억달러	
2001	0.8	-0.4	2.0	9.4	6,383	4,052	27	3.25	0.896	820	5,160
2002	0.2	-1.2	1.4	9.8	6,513	4,052	628	2.75	0.946	891	2,893
2003	-0.1	0.1	1.1	10.5	6,616	4,052	509	2.00	1.132	968	3,965
2004	1.6	2.3	0.9	10.6	7,309	5,742	744	..	1.342	..	4,256
2004. 4/4	-0.2	0.1	2.0	10.8	1,903	1,549	216	..	1.298	..	4,256
2005. 1/4	11.7	1.344	..	4,349

주: 1) 전기대비, 2) 전년동기대비, 3) 공정금리, 4) 기간평균치, 5) DAX 지수(1987.12.30=1,000)

[영국]

	성장률(실질) ¹⁾	산업생산지수 ¹⁾	소비자물가 ²⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리 (기말) ³⁾	환율 (평균)	대외준비 (기말)	주가 (기말) ⁴⁾
	%	%	%	%	억파운드	억파운드	억파운드	%	파운드/\$	억달러	
2001	2.3	-1.6	1.2	3.2	1,901	2,307	-235	4.00	1.4403	404	5,217
2002	1.8	-2.5	1.3	3.1	1,865	2,332	-178	4.00	1.5037	428	3,940
2003	2.2	-0.1	1.3	3.1	1,876	2,341	-188	3.75	1.9300	461	4,391
2004	3.1	0.4	1.3	2.8	1,903	2,496	-257	4.75	1.6337	..	4,814
2004. 4/4	0.7	0.8	1.4	2.7	496	649	-50	4.75	1.8662	..	4,814
2005. 1/4	0.6	..	1.7	2.6	4.75	1.8984	..	4,894

주: 1) 전기대비, 2) 전년동기대비, 3) 공정금리, 4) 기간평균치, 5) FTSE 100지수(1984.1.3=1,000)

[프랑스]

	성장률(실질) ¹⁾	산업생산지수 ¹⁾	소비자물가 ²⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리 (평균) ³⁾	환율 (기말)	대외준비 (기말)	주가 (기말) ⁴⁾
	%	%	%	%	억유로	억유로	억유로	%	\$/유로	억달러	
2001	2.1	1.1	1.7	8.7	3,324	3,321	240	6.60	0.896	586	4,625
2002	1.1	-1.2	1.9	9.1	3,313	3,244	154	6.60	0.946	617	3,064
2003	0.5	-0.4	2.1	9.8	3,236	3,214	48	6.60	1.132	708	3,558
2004	0.8	1.8	2.1	10.0	3,405	3,486	-44	..	1.342	..	3,821
2004. 4/4	0.8	0.2	2.1	10.0	864	913	-27	..	1.298	..	3,821
2005. 1/4	1.7	10.1	1.344	..	3,912

주: 1) 전기대비, 2) 전년동기대비, 3) 프라임레이트, 4) CAC 40 Index(1987. 12. 31=1,000)

[중국]

	성장률(실질) ¹⁾	산업생산지수 ¹⁾	소비자물가 ¹⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리 (기말) ²⁾	환율 (기말)	외환보유고 (기말)	주가 (기말) ³⁾
	%	%	%	%	억달러	억달러	억달러	%	元/\$	억달러	%
2001	7.3	9.9	0.7	3.4	2,662	2,436	174	5.85	8.2766	2,122	171.53
2002	8.0	12.6	-0.8	4.0	3,256	2,953	354	5.31	8.2800	2,864	113.51
2003	9.3	16.7	1.2	4.3	4,385	4,131	459	5.31	8.2767	4,033	104.94
2004	9.5	16.3	3.9	4.3	5,936	5,608	690	5.58	8.2765	6,099	75.65
2004. 4/4	9.5	14.9	3.4	4.3	1,772	1,491	..	5.58	8.2765	6,099	75.65
2005. 1/4	9.5	16.2	2.8	..	1,559	1,393	..	5.58	8.2765	6,591	77.22

주: 1) 전년동기비, 2) 1년만기 대출금리, 3) 상하이 B주 지수

[대만]

	성장률(실질) ¹⁾	공업생산증가율 ¹⁾	소비자물가 ¹⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리 (기말) ²⁾	환율 (기말)	외환보유고 (기말)	주가 (기말) ³⁾
	%	%	%	%	억달러	억달러	억달러	%	TW\$/\$	억달러	%
2001	-2.2	-7.3	0.0	4.2	1,228	1,072	188	7.377	35.04	1,222	5,551
2002	3.9	6.4	-0.2	5.2	1,306	1,126	257	7.100	34.60	1,617	4,452
2003	3.3	7.2	-0.3	5.0	1,442	1,273	287	3.429	33.93	2,066	5,890
2004	5.8	9.8	1.6	4.4	1,740	1,679	190	..	31.74	2,417	6,139
2004. 4/4	3.3	2.2	1.8	4.2	458	460	22	..	31.74	2,417	6,139
2005. 1/4	..	-0.4	1.7	4.2	429	426	31.46	2,511	6,006

주: 1) 전년동기대비, 2) 프라임레이트, 3) 가권지수

[홍콩]

	성장률(실질) ¹⁾	제조업 생산증가율 ¹⁾	소비자물가 ¹⁾	실업률	수출	수입	경상수지	금리 (평균) ²⁾	환율 (기말)	외환보유고 (기말)	주가 (기말) ³⁾
	%	%	%	%	억달러	억달러	억달러	%	HK\$/\$	억달러	
2001	0.6	-4.4	-1.6	5.1	1,899	2,011	-112	5.125	7.7990	1,112	11,397
2002	2.3	-9.8	-3.0	7.3	2,003	2,080	-115	5.000	7.7990	1,119	9,321
2003	3.3	-9.2	-2.6	7.9	2,237	2,322	-161	5.000	7.7990	1,184	12,576
2004	8.1	2.8	-0.5	6.9	2,591	2,711	..	5.000	7.7990	1,236	14,230
2004. 4/4	7.1	5.0	0.2	6.6	706	714	..	5.000	7.7990	1,236	14,230
2005. 1/4	0.3	6.2	614	647	..	5.250	7.7990	..	13,517

주: 1) 전년동기대비, 2) 프라임레이트, 3) 항셱지수