

제주지역에 적합한 게임산업의 발전 방향 모색

이 동 철*

— 목 차 —

- I. 서론
- II. 게임의 개요
 - 1. 정의
 - 2. 게임관련산업의 분류
- III. 게임관련 산업 현황
 - 1. 국내 게임개발산업 동향
 - 2. 게임활용산업(e-Sports)의 동향
- IV. 제주지역의 산업 현황
 - 1. 일반산업 동향
 - 2. 게임관련산업 동향
- V. 게임산업 발전 전략 추진 방향
 - 1. SWOT 분석
 - 2. 전략 추진 방향
- VI. 결론
- 참고문헌

I. 서론

21세기는 문화산업의 시대라 해도 과언이 아니다. 사람들은 문화산업을 향유하고 있으며 또한 문화산업을 통해서 커다란 부가가치를 창출하고 있다. 디지털 기술이 융합된 문화콘텐츠산업은 국가의 경쟁력까지 좌우하는 핵심 산업으로

* 제주대학교 경영정보학과 조교수

인식되고 있다. 국내 문화콘텐츠산업은 지식, 문화주도의 정보산업으로 급속히 재편되고 있고 콘텐츠산업 중 가장 폭발적인 시장 성장률을 기록하고 있는 게임산업은 높은 PC보급률과 잘 짜여진 정보통신망으로 인해 가장 부가가치가 높으며 지식강국의 기간이 되는 유망산업으로 전망된다.

게임산업은 중독성이 강한 문화산업으로서 지속적으로 매우 큰 성장률을 보이고 있으며 다른 산업들과 연계하여 높은 부가가치를 창조하고 있기 때문에 국내외적으로 향후 국가발전의 원동력이 되는 미래 산업으로서 주목받고 있다.

즉, 1960년대에 처음으로 등장한 spacewar와 함께 시작된 게임산업의 연평균 성장률은 4대 디지털콘텐츠산업의 연평균 성장률인 22.8%('99~'03, 전통주력산업의 연성장률은 2010년까지 예측한 수치임)을 넘어서고 있으며, 평균 부가가치율 면에서도 국내 게임산업은 60.3%로 산업계 최고(제조업 평균 30%) 수준에 이르고 있다. '2005 대한민국 게임백서'에 따르면, 2004년 한국 게임산업은 국내 게임시장은 4조3천억원('03년 3조9천억원, '03년대비 9.6% 증가), 수출규모는 3.8억불('03년 1.7억불, '03년대비 124% 증가)을 보이며 지속적인 성장세를 이어가고 있는 것으로 나타났다. 이러한 산업적인 성장과 함께 여가활동의 일환으로 게임 수요가 상승하면서, 게임은 현대 문화에서 차지하는 의미와 그것이 가지는 커뮤니케이션으로서의 역할 등 산업적인 측면 외에 다양한 부문에 영향을 미치고 있다.

한편 제주지역에서는 사람과 물자의 이동이 자유로운 동북아 중심 허브도시 건설을 위해서 국제자유도시를 추진하고 있으며, 지역 혁신을 위해서 4대 전략산업과 7대 지연산업을 선정 적극적으로 추진하고 있다. 본 연구는 제주의 4대 전략산업의 하나인 디지털콘텐츠산업 중에 가장 폭발적인 성장을 보이고 있는 제주 지역 게임산업의 현황을 알아보고, 제주지역의 핵심 생명산업과 연계한 발전 전략을 모색한다.

II. 게임의 개요

1. 정의

게임(game)의 어원은 "흥겨웁게 뛰다"라는 인도 유러피안 계통의 "gehem"에서 파생된 단어로, 게임은 재미를 느낄수 있는 "놀이" 혹은 "오락"으로 표현하고 있다. 전자오락 게임은 "전자(컴퓨터)적 기술"과 "오락"이라는 "놀이적 재미성"을 결합한 게임 콘텐츠(game contents)와 컴퓨터기술을 접목한 멀티미디어 기술을 표현한 영상세계이다. 게임상품은 문자, 정지화상, 동화상, 음악(효과음, 음성, 각종음향 등), 프로그래밍, 엔터테인먼트미디어 등으로 결합된 멀티미디어적인 저작물이며, 정서서비스산업의 미디어산물이다. 게임산업은 게임의 경제성과 상품성의 가치를 창출하는 산업이며, 인터랙티브산업은 쌍방향성을 가진 고도의 심리자극 능력을 제공하는 것으로, 높은 경제성(수익성)과 고부가 가치의 산업이며, 고도화된 상품개발 자유도를 가지고 있는 정서와 감성을 제공하는 정서서비스 산업이다. 특히 대량생산, 대량판매, 소재의 다양성과 학습및 교육의 접목이 용이하며, 영화와 만화영화와의 접목, 방송산업(CF,CG,캐릭터 등), 애니메이션, 일상생활과의 접목 등 다양성을 가진 상품을 창출하는 산업으로 21세기를 선도할 산업이다.

게임이란 현실과 허구의 조합으로 구성되어 있는 하나의 소프트웨어이다. 게임 소프트웨어는 감성과 정서, 오락과 문화를 제공하는 정보기술과 영상미디어 기술 및 창작과 예술적 연출을 필요로 하는 종합예술이라고 정의 내릴 수 있다.

2. 게임관련 산업의 분류

게임관련 산업은 디지털콘텐츠산업의 일부로 판단되지만, 디지털콘텐츠의 범위는 매우 넓고, 명확하게 정의하기가 쉽지 않기 때문에 현재까지 디지털콘텐츠의 정의 및 분류기준에 대한 정확한 기준이 제시되지 않고 있으며, 국가별/지역별/기관별로 차이를 보이고 있어 각각 다른 정의와 분류기준을 이용하고 있는

실정이다. ‘정보통신부’의 정의 및 분류기준에 따르면 게임산업은 <표 1>과 같이 디지털게임으로 분류된다.

< 표 1> 디지털콘텐츠산업의 구분(정보통신부 기준)

분 류		정 의
디지털 정보	전문정보 서비스	인터넷을 통하여 제공되는 텍스트 및 멀티미디어 형태의 전문정보 (예 : 법률, 금융정보 등)
	일반정보 서비스	인터넷을 통하여 제공되는 텍스트 및 멀티미디어 형태의 일반생활이나 기타 정보(예: 상품정보, 생활정보, 기타 등)
디지털 출판	e-Book	책의 구조를 가진 Viewer가 탑재된 정보단말기를 통하여 지식을 전달하는 콘텐츠비즈니스
	웹출판	웹신문, 웹진, 웹사전, 웹만화 등 인터넷을 통하여 발간되는 콘텐츠
디지털 게임	PC게임	PC기반 게임
	온라인게임	통신망을 이용하여 서비스 되는 게임
제작	특수편집 영상물	방송, 영화, 광고 등에 이용될 특수편집 영상 및 컴퓨터 그래픽 작품
	디지털영화/애니메이션	2D/3D 등 컴퓨터그래픽을 이용한 영화 및 애니메이션
	사이버 캐릭터	상품화를 목적으로 디지털화된 2·3차원 형상모델(예 : 아담, 루시아)
	전시영상	컴퓨터그래픽 등을 활용하여 이벤트, 홍보용 등으로 제작된 전시용 영상
교육용 콘텐츠		영상, 음성, 그래픽, 텍스트 등으로 이루어진 멀티미디어 학습 콘텐츠
e-Music		인터넷 등 정보통신망을 통해 유통되는 음악용 콘텐츠
웹 캐스팅		인터넷을 통한 중계서비스
시물레이션		건축, 환경, 기계동작, 모의 전쟁 등을 컴퓨터그래픽으로 구현
원격진료		진료를 목적으로 디지털화된 화상 및 음성을 송수신
메일링 서비스		이메일을 이용한 맞춤형 정보제공
모바일 콘텐츠		무선인터넷을 이용하여 디지털콘텐츠를 서비스
유 통		유선인터넷, 무선통신(무선인터넷 포함) 등
		신디케이터, 디지털콘텐츠 유통매체 등
서비스지원		과금결제 솔루션, CDN(Contents Delivery Network), CMS(Contents Management Solution), DRM(Digital Rights Management), 콘텐츠 비즈니스 컨설팅, 인력양성 등

디지털콘텐츠산업백서(2004-2005)에 따르면 게임을 디지털콘텐츠의 일부로

보고 있으며, 게임의 종류로는 PC게임, 비디오게임, 아케이드게임, 온라인게임, 모바일게임 등으로 분류하고 있다. 따라서, 게임관련 산업을 각 분야별로 구분하면 게임 플랫폼에 따라 <그림 1>과 같이 크게 아케이드게임사업(게임기개발, 게임소프트웨어 개발 및 유통, 컴퓨터게임장, 테마파크게임센터 등), 비디오게임사업(게임기 생산 및 유통, 게임소프트웨어개발 및 유통), PC게임사업(게임개발 및 유통), 온라인게임사업(온라인 및 네트워크게임 개발, 인터넷 및 통신망을 이용한 사업(IP) 및 유통), 모바일게임사업(무선 네트워크게임 개발, 무선인터넷 및 무선통신망을 이용한 사업(IP) 및 유통), 체감게임기구 및 가상현실게임사업 등 다양한 게임사업이 있다.

소 비 자				
PC게임유통	비디오게임유통	아케이드게임유통	온라인게임유통	모바일게임유통
및 생산	및 생산	및 생산	및 생산	및 생산
생 산 자				

<그림 1> 게임플랫폼에 따른 사업형태

소 비 자				
PC게임유통	비디오게임유통	아케이드게임유통	온라인게임유통	모바일게임유통
PC게임생산	비디오게임생산	아케이드게임생산	온라인게임생산	모바일게임생산
생 산 자				

<그림 2> 비즈니스 단계에 따른 사업형태

이들 게임사업은 비즈니스 단계별로 분류하면 <그림 2>와 같이 각 분야별로 생산중심 업무와 유통중심 업무로 분류될 수 있다. 따라서 본 연구에서는 특정 게임분야의 생산중심 업무인 각 분야별 게임개발부문이 중심이 되는 게임개발사업과 유통중심 업무라고 할 수 있는 게임활용사업으로 재분류하였다. 게임활

용부문은 컴퓨터게임을 이용한 경기 및 이를 둘러싼 모든 활동을 총칭하는 개념이다. 이는 스포츠 경기를 진행하는 것과 유사하다고 하여 최근 e-Sports라는 형태로 불리고 있으며 젊은 세대의 신 문화로 부상되고 있으며, 최근 프로팀이 구성되고 동호회가 결성되는 등 e-Sports시장이 급격히 확대되어 신 산업으로 발전되고 있다.

가. 분야별 개발중심 사업형태

1) PC게임 분야

이 게임은 PC를 플랫폼으로 하는 게임으로, 생활화된 PC의 많은 보급과 컴퓨터기술의 혁신적인 발전(CD-ROM, DVD 채용 등)으로 많은 발전을 한 게임 분야이다. 현재 우리나라의 주요 개발 게임상품은 PC게임이며, 100여개의 개발사가 있다. PC게임의 주요 개발국은 미국이며, 유럽, 일본, 대만, 우리나라 등에서 많이 개발하고 있다.

2) 비디오게임 분야

일명 가정용게임기 및 TV게임기로, 별도의 전용게임기를 개발하여 게임기의 규격에 맞는 게임CD 또는 게임PACK을 개발하여 판매하는 게임으로 전세계에서 인기있는 게임이다. 비디오게임의 주요 개발국은 일본으로 90% 이상을 차지하고 있으며, 최근 인기리에 판매되고 있는 소니컴퓨터엔터테인먼트사의 <PLAYSTATION> 게임기는 무려 5,000만대(1998년 12월 기준)가 팔렸으며, 게임CD는 약 2억6천만 본의 게임이 팔린 비디오게임의 대명사가 되었다.

3) 아케이드게임 분야

컴퓨터게임장 및 게임센터, 테마파크에 설치하는 게임으로 동전(코인)을 넣어 플레이 하는 게임이다. 개발비가 높으며, 고가이므로 비디오게임이나 PC게임과

같은 대량의 판매는 이루어지지 않으나 고가이므로 매우 큰 시장규모를 가지고 있다. 1996년 일본의 게임 시장규모는 1조 7,466억엔 규모이며, 아케이드게임 시장 규모는 5,760억엔이다. 또한 게임센터 수는 31,917개소이며, 아케이드게임기 설치 대 수는 약 577,153대이고, 도시형 테마파크 입장객수는 560만명에 달하고 있다.

4) 온라인게임 분야

PC통신과 인터넷 및 LAN 등 통신망을 기반으로 하는 게임으로, 머드 MUD Multiple User Dungeon game 과 MUG Multiple User Game 등이 있다. 최근 네트워크와 초고속정보통신망의 발전으로 급성장하고 있는 게임분야이기도 하다. 특성은 불특정 다수가 원거리 또는 LAN상에서 게임을 플레이 할 수 있는 장점이 있으며, 이 분야는 다수가 온라인으로 컴퓨터게임을 활용한 경쟁을 통해 승부를 결정짓는 e-Sports의 형태로 최근에 사용자 층이 급증하고 있다.

5) 모바일게임 분야

모바일 게임은 온라인 게임이 컴퓨터 또는 게임기를 활용하는 반면에 모바일 게임은 핸드폰또는 PDA 등의 단말기를 매체로 무선 인터넷 설비를 통해 제공 되는 게임 응용 및 서비스를 말한다.

나. e-Sports

e-Sports는 Electronic Game 과 Sports 의 합성어로서 경쟁을 통해 승부가 결정되는 등 스포츠와 유사한 속성을 가지고 있다. 게임을 이용한 경기 및 이를 둘러싼 활동을 총칭하며, 네트워크 게임을 매개체로 한 사람과 사람의 경기, 그리고 이를 둘러싼 관련 주체들의 활동을 포함하는 하나의 사업이자 문화를 의미한다. 즉, 게이머, 게임단, 관중, 미디어, 게임대회, 커뮤니티 활동 등이 모두 e-Sports 에 포함된다고 할 수 있다. e-Sports의 유형을 종목별로 구분하면 <표

2>와 같이 전략시뮬레이션, 스포츠, 슈팅, 레이싱, 기타 등으로 구분될 수 있다.

<표 2> e-Sports의 대전종목별 유형

구분	예시
전략시뮬레이션	스타크래프트, 워크래프트3 등
스포츠	피파, 위닝일레븐, 팡야 등
슈팅	카운터스트라이크, 퀘이크 등
레이싱	니드포스피드, 프로젝트고담레이싱 등
기타	격투게임, 리듬, 액션게임 등

국내에서는 99년말과 2000년 초부터 e-Sports란 단어가 쓰이기 시작했는데, 널리 쓰이기 시작한 건, 2000년 2월 (사)21세기프로게임협회(현 한국e-Sports협회) 창립 행사시에 문화관광부 박지원 장관의 축사에 언급되어진 후부터 많은 이들의 입에서 오르내리게 되었다고 할 수 있다.

소극적 의미에서의 e-Sports는 게임대회 또는 리그만을 지칭하는 의미로 쓰이지만, 좀 더 넓은 의미에서는 게임을 이용한 대회뿐만 아니라, 대회에서 활동하는 프로게이머, 게임 해설자, 방송국 등을 포함한 엔터테인먼트산업으로서의 의미와 게임 문화와는 또 다른 신문화를 e-Sports라고 부른다.

현재 국내에서는 프로게임이라고도 불리우는 대회 및 리그, 프로게이머 관련 분야의 통칭을 e-Sports라고 일반적으로 부른다.

국내에서의 e-Sports는 게임산업의 팽창과 함께 점차 발전해 나가는 추세이고, 99년 2000년의 과도기를 지나 2001년부터는 하나의 산업으로, 또한 새로운 문화로 정착되어가고 있다.

현재 국내에서 게임관련 단체 중 e-Sports 관련 단체는 문화관광부에서 2000년 2월 설립 허가를 받아 발족한 (사)한국e-Sports협회가 있으며, e-Sports 관련 기업은 게임 대회관련 게임 개발사 및 유통사, 게임방송국(온게임넷, 챔비씨, 챔티브이, GGTV등의 케이블 및 위성 방송국)과 프로게이머를 보유한 게임단(삼성, KTF, 한빛 등)등이 직,간접적으로 e-Sports산업에 관련되어 있다.

e-Sports산업은 인터넷과 게임산업의 발전과 어우러져 더욱 발전할 것으로 예상되며 장래에는 세대와 국가간의 벽을 허무는 하나의 커뮤니케이션 도구로서, 또한 대중들의 새로운 레저로서 각광을 받을 것으로 예상된다.

Ⅲ. 게임관련 산업 현황

1. 국내 게임(개발)산업 동향

최근 한국게임산업개발원의 '2005 대한민국 게임백서'에 따르면 2004년 국내 게임시장은 예년에 비해 9.6%가 성장한 4조 3,156억원의 규모를 나타냈다. 국내 게임시장의 특징은 온라인게임의 강세와 오프라인/스탠드얼론 게임의 하락세가 지속되었다는 점이다. 온라인게임의 경우 생산매출로 1조원을 돌파, 1조 186억 원에 달했다. 모바일게임은 완만한 성장률로 2004년 1,617억원을 보였다. 반면 오프라인 게임인 PC패키지 게임의 경우 2003년에 이어 2004년에도 -43% 정도의 급격한 하락세로 나타났으며, 구조조정이 진행중인 아케이드게임의 경우 -27.9%로 나타났다. 유통시장의 경우 PC방은 1조 6,772억원으로 성장이 정체되는 모습을 보였으며, 게임장은 성인용게임의 확산으로 40% 이상의 성장을 보였다.

온라인게임은 2002년과 2003년에 이어 5개 게임플랫폼 중 1위의 규모를 보이고 2004년 생산매출 1조 186억원(US\$ 849M)으로 플랫폼 생산매출의 61.9%를 차지하여, 2003년에 비해 35% 증가한 수치를 보였다. 온라인게임의 성장에 가장 큰 영향을 미치는 PC방은 1조 6,772억원(US\$ 1,398M)으로 국내 게임시장의 38.9%를 차지하며, 전체 시장에서 가장 큰 비중을 차지하고 있다. PC방 이용자의 대다수가 주로 온라인게임을 이용하고 있다는 점을 감안할 때, 온라인게임 생산매출과 PC방이라는 유통매출을 합하여 총 2조 6,958억원(US\$ 2,247M)으로 전체 게임시장의 62.5%에 달한다.

2004년 한국 온라인게임 시장은 MMORPG의 지속적인 성장과 함께 지난해에 급격한 성장이 이루어진 게임포탈의 지속적인 확산이 계속됨으로써 게임이용층을

더욱 증가시켰고, ‘카트라이더’ 및 ‘광야’ 등 캐주얼게임의 열풍 및 ‘스페셜 포스’ 등 FPS(First Person Shooting Game)의 확산 등으로 새롭게 재편되고 있다.

모바일게임 분야를 살펴보면 2004년 9월 기준 우리나라의 무선 인터넷 이용률은 2003년 6월 대비 4.1%p 상승한 40.2%로 나타났으며, 고사양의 휴대폰 단말기의 확산으로 모바일게임에 대한 기대와 성장 가능성은 여전히 높다. 2004년 모바일게임의 매출액은 1,617억원(US\$ 135M)로, 약 11% 성장에 머물렀다. 그러나 이는 2003년에 이어 PC스탠드얼론 게임시장을 추월한 규모이다.

2004년부터 고성능 단말기의 보급이 늘어남에 따라 고용량 3D게임 및 모바일 네트워크게임의 시장 확대가 기대되고 있다. 기존의 게임들은 80Kb~250Kb 용량으로 개발되었지만, 최근에는 1Mb 이상의 3D게임이 속속 개발되고 있다. 향후 단말기의 성능이 향상되고 게임전용폰들이 더욱 확산되면 보다 화려한 그래픽과 다양한 내용의 모바일게임이 개발될 것으로 보인다.

비디오게임은 2002년 본격적으로 국내에 판매되기 시작하면서 2003년 약 43%p의 성장율을 보이고 2004년에는 약 16%p가 감소하여 1,866억원(US\$ 156M)의 시장을 형성함으로써, 2003년에 비해 다소 주춤한 모습을 보이고 있다. 그러나 비디오게임 분야는 약 5년을 주기로 하는 신규 비디오게임기 개발 사이클을 가지고 있고, 2004년 10월말 기준으로 플레이스테이션2가 국내에서 100만대(누적대수) 보급되었다는 점, 그리고 국내 업체에서 개발한 비디오게임 타이틀의 성공적인 해외 진출 사례를 감안할 때 향후 새로운 가능성을 보여준다고 할 수 있다. 한동안 문제가 되었던 비디오게임 콘텐츠의 불법복제는 최근 발매된 비디오게임기의 신모델이 불법개조가 어렵게 제작되었고 불법복제 신고센터를 운영하여 지속적인 단속활동을 펼치면서 많이 감소하고 있는 추세이다. 그러나 불법복제 외에 일부 게임전문상가를 중심으로 이루어지고 있는 중고 비디오게임의 교환이 문제가 되고 있다.

PC스탠드얼론 게임은 2003년에 이어 지속적으로 축소되고 있으며 2004년에는 전년도에 비해 43.0% 감소한 534억원(US\$ 44M)로 나타났다. 2004년 PC스탠드얼론 게임시장은 소비자의 구매력과 개발사의 수 모두 절대적으로 감소함으로써 PC게임의 태동 이래 최악의 국면에 접어들었다고 평가되고 있다. 대다수의 PC게임 개발사는 온라인게임이나 모바일게임으로 전향하고, 해외 PC게임업체

의 경우에도 킬러 타이틀을 출시하지 못하면서 양적, 질적으로 하락했다.

2004년 아케이드게임의 생산매출 규모는 전년도에 비해 약 28%p 감소한 것으로 나타나 2,247억원으로 나타났고, 아케이드게임장은 약 43% 증가하여 9,351억원의 수치를 보였다. 여기에 2003년말부터 증가하기 시작한 스크린경마게임을 포함할 경우, 아케이드게임 생산매출 4,605억원(US\$ 384M), 아케이드게임장 1조 5,243억원(US\$ 1,270M)이다. 이는 2003년 하반기부터 급속하게 확산된 스크린경마 게임에서 기인한 것으로, 스크린경마 게임장은 2004년 1년만에 전국적으로 약 700여개의 전용 게임장이 설립되었다. 출시 초에는 5~6종에 불과하던 것이 2004년 상반기에는 15종 이상의 스크린경마게임이 출시되기도 했다. 이는 기존의 일본 중고 경마게임기를 국산 게임으로 대체했다는 경제적인 측면 외에 사행성 측면에서 사회적인 이슈가 되기도 했다.

게임 수출은 2004년도 3억 8,769만불(전년대비 124% 성장)로 수입 2억 511만불을 초과하였다. 2003년에 이어 2004년에도 온라인게임의 수출이 크게 성장하였으며, 향후에도 온라인게임을 중심으로 매년 20% 이상의 성장을 이어갈 전망이다. 수입은 비디오게임기의 신기종 출시에 따라 성장 및 감소의 주기를 보인다는 특성을 감안할 때 2006년부터 증가율이 높아질 것으로 보이나 PC게임 시장의 하락세로 연간 10~15%의 증가률에 머물 것으로 예상된다.

주요 수출지역으로는 중국(39.5%)과 함께 일본(24.9%), 대만(17.9%) 등의 순으로 나타났는데, 지난해 대중국 수출이 전체수출의 50% 이상을 차지했던 점과 비교할 때, 수출지역의 편중화 현상이 점차 완화되고 있는 것으로 분석되고 있다.

한편, 가장 선호하는 게임 장르에 대한 조사결과 '웹보드게임(33.2%)', '롤플레이팅게임(22.2%)', '전략시뮬레이션게임(20.9%)' 순으로 선호도가 나타나는데, 이를 과거와 비교해 보면 전체적으로 '보드게임'에 대한 선호가 증가하는 추세이다. 이는 지난해 조사결과와 비교해 '웹보드게임'의 선호도가 약 5%정도 증가한 수치이다. 이는 게임포털의 지속적인 성장과 함께 캐주얼게임의 확산에서 기인한 것으로 판단된다.

주로 이용하는 게임 플랫폼이 무엇인가에 대한 설문결과, '온라인게임'이 68.3%로 여전히 가장 높게 나타났고(2004년 66.3%보다 다소 증가), 이어 'PC게임(18.7%)', '휴대폰/모바일게임(6.6%)'의 순으로 나타났다.

2. 게임 활용산업(e-Sports)의 동향

(사)한국e-Sports협회(<http://www.e-sports.or.kr/kespa/kespais.html>)에 따르면 이전처럼 컴퓨터와 사람이 게임을 하는 방식이 아닌 베틀넷이라는 공간 안에서 사람과 사람이 경기하는 방식으로의 전환으로부터 국내에 e-Sports 또는 프로 게임이라는 낱말 자체가 생겨났다고 해도 과언이 아니다.

처음에는 PC방 프랜차이즈 회사와 각 PC방에서 단골 손님 확보와 매출 증대를 위해 벌이던 작은 규모의 게임대회들이 PC 방이라는 네트워크 전국적으로 형성되던 98년 하반기부터 전국 규모의 게임대회들이 생겨나기 시작했다.

물론 97년과 98년 상반기에도 작은 규모의 게임대회들은 존재했지만 98년 하반기와 99년부터 KPGI, 베틀답, 넷크립, 고수, 혜성 스파르타, 프로게이머 코리아 오픈, 스포츠 서울, GPL, 한국 마스터즈 대회, SBS 대회 등의 전국적인 규모의 게임대회와 리그들이 등장하기 시작하였다.

이 후 과도기적인 단계를 거쳐서 2000년 상반기에 들어서는 KIGL, PKO, KGL등의 3대 프로게임리그로 정착 되었고, 자사 홍보를 위한 각종 기업체의 이벤트 행사도 많아져 2000년 한 해 동안에만 총 84회의 크고 작은 게임대회/리그가 진행되었다.

또한 KAMEX 2000 행사에서 열린 Korea e-Sports Championship과 용인 에버랜드에서 열린 WCGC 행사 등 규모 역시 확대되어 이전에 비해 좀 더 조직적이고 체계적인 게임 대회들이 열리게 되었다.

프로게이머라는 말 역시 98년도 하반기부터 사용되기 시작하다가 99년도에 이르러 고유 명사화 되기 시작하였고 2000년 1월 게임전문잡지 V-챔프가 중고생 독자 1,000명을 대상으로 실시한 설문조사 결과 50%가 프로게이머가 되고 싶다고 응답했고, 28%는 프로 게이머가 되고 싶지만 실력이 안돼 못하고 있다고 답할 정도로 현재에는 청소년들의 장래희망 1순위의 인기직업으로 꼽히기 시작하였다.

현재 활동하고 있는 프로게이머의 숫자는 각 리그사별로 개인적인 활동을 하는 게이머 들까지 포함할 경우 대략 300여명 정도이고 현재(2002.5.219) (사)한국e-Sports협회에서 시행하는 프로게이머 등록제의 전과정을 수료한 인증된 프

로게이머의 숫자는 170명이다.

프로게임단 역시 프로게이머의 탄생과 발맞추어 탄생하였는데 처음에는 단순 길드 모임에서 게임대회에 전문적으로 참가하는 프로팀으로, 또 홍보를 목적으로 하는 기업 들을 스폰서 삼아 프로게임단으로 창설되기에 이르렀다. 국내 최초의 프로게임단은 98년 하반기에 만들어진 이기석, 김창선등이 소속되어 있는 청오정보통신의 프로게임단 SG팀으로서 초기 국내 프로게임시장의 활성화에 기여한 공로가 매우 크다고 할 수 있다.

이후 하나로 통신의 ACE 팀과 골드뱅크의 골뱅스팀으로부터 최근의 삼성프로게임단 KAHN에 이르기까지 60여개 이상의 프로게임단이 창단되었으나 현재는 게임단체의 리그보다는 개인 위주의 대회들이 많아져 삼성, KTF, 한빛소프트, IS 등 5개의 프로 게임단이 있고, 향후에는 게임단체 보다는 개인을 스폰서쉽하는 골프와 같은 형태로 발전하리라 예상된다.

레인보우 식스, 퀘이크3, 피파 시리즈등의 외국산 게임들과 킹덤 언더 파이어, 쥬라기 원시전, 아트록스 등의 국산 게임들이 대표적이라 할 수 있는데 이들 종목들의 공통점은 모두가 네트워크이 가능하고 대전이 가능한 게임이라는 것이다.

또한 게임대회는 이벤트에 가까웠던 98~99년과는 달리 2000년 부터는 대규모적이고 긴 여정을 가지고 하는 리그형태로 자리잡기 시작하였다. 최소 한 달에서 6개월동안의 리그는 기존의 프로스포츠와 마찬가지로의 형태로 대형 스폰서쉽의 정기 리그로 진행되기 시작한 것이다.(한국형 게임리그의 탄생.) 게임대회와 리그의 활성화와 함께 게임 전용 방송국의 등장도 e-Sports산업의 활성화에 크게 기여할 전망이다.

국내에는 현재 케이블 방송과 위성 방송, 인터넷 방송 등에 게임전용 방송국들이 있는데 케이블 방송에는 온게임넷과 게임MBC, 줌티브이 등이, 위성방송에는 스카이 줌TV 게임MBC, GG 티브이 등이 활동하고 있고, 게임전용방송은 아니지만, I-TV에서도 게임 콘텐츠를 가지고 활발하게 프로그램을 제작하고 있다.

국내 3대 공중파 방송에서도 게임에 대한 관심들이 더욱 높아져 이벤트적인 게임대회/리그 중계방송은 물론이고 게임 전문 프로그램들도 현재 방송중이거나 신설될 예정이어서 시간이 지남에 따라 게임방송은 더욱더 e-Sports산업에 깊이 자리잡을 것으로 보인다. 이밖에도 게임 전용 방송은 아니지만, 투니버스,

대교 방송, 아리랑 TV, SBS 30 위성방송 등에서 게임 관련 프로그램들을 진행하고 있다.

이전에는 게임 전용 방송국과 리그가 각각의 움직임을 따로 보이고 있었지만 현재는 방송사들과 리그들이 같은 형태로 움직이며 더욱더 활성화 되어 (사)한국 e-Sports협회의 공인 프로게이머들이 더 많이 등록되는 계기가 되었고 향후에는 프로리그와 아마리그의 구분이 확연해 지면서 더욱 활발해 질 것으로 예상된다.

한편, 전국의 각 자치단체들도 ‘게임도시’를 표방하고 게임산업을 지역경제의 새로운 기반산업으로 육성하려는 노력을 하고 있다. <표 3>은 대구, 부산, 광주, 수원 등의 도시에서 2005년에 게임산업 육성관련 추진 사례이다.

<표 3> 각 지방자치단체의 게임산업 육성관련 추진 사항

지역	내 용
대구	* 해외 게임개발 연구소와 협력, 게임아카데미 설립 전문인력 양성, e-스포츠전용 경기장 건립 등 게임산업기반 확충노력 - 대구 디지털산업진흥원과 한국게임산업개발원과 공동으로 ‘대구게임아카데미’ 설립 80-100명 선발, 게임전문인력 양성 계획 - 미국 게임연구소인 ‘UC 어바인 게임랩’과 공동으로 게임연구소 건립 - 계명대가 2005년초 계명 디지털아트연구소(KIDA) 설립 - 대구 경북지역 대학에 2000년 이후 14개 대학이 게임개발전공 개설(수도권 22개에 이어 지역 1위) - e-스포츠경기장(계명대 대명동캠퍼스)에 건립 예정 - 100억원의 대구문화산업전문펀드 조성 돌입 - 2005년 현재 제4회 대구 e-스포츠 페스티벌 개최(8.25-27)
부산	* 부산디지털문화축제(DICAF 2005), 월드 e-스포츠게임(WEG 2005) 결승전, 제1회 사이버에듀게임대회(WCE), IT 엑스포(옛 부산벤처플라자 SEK) 2005를 개막 - 부산디지털문화축제는 ‘디지털 36.6℃’라는 테마로 인간을 위한 디지털기술 재연, ‘월드 e-스포츠게임’을 함께 개최 - IT 엑스포행사 기간에 ‘부산광역시장배 게임대회’가 열려 스타크래프트 등 범용 게임 및 지역 게임대회 개최
광주	* 광주정보문화산업진흥원은 광주지역의 문화콘텐츠 특성화 브랜드 상품으로 애니메이션 ‘무타쥬스’와 ‘샤인시티로봇형제’ 등 2개, 모바일 게임인 ‘파호장군’ 등 총 3개 과제 선정 - 이들 과제는 앞으로 5억 1천만원의 제작비가 투입되어 광주를 대표하는 문화콘텐츠 특성화 브랜드 상품으로 중점 육성
수원	수원시가 주최하고 한국첨단게임산업협회(KESA)가 주관하는 제2회 ‘게임 올림피아드 수원2005’가 2005년 9.9 - 9.11까지 개최

IV. 제주지역의 산업 현황

1. 일반 산업 동향

가. 산업 동향

산업별 동향을 살펴보면 <표 4>와 같이 1997년 발생한 외환위기로 인해 2002년 농림어업의 경제규모는 1조2,930억 원으로 제주도 전체 산업에서 차지하는 비중은 26.5%이며, 2003~2008년 기간 중 제주지역 농림·어업의 연평균 성장률은 3.45%에 달하여 2008년 농림·어업의 비중은 23.03%로 낮아질 것으로 예상된다. 또한 제주지역 제조업의 2002년 경제규모는 1,670억 원으로 제주도에 차지하는 비중은 3.42%로 매우 미약하나 중앙정부 및 지방정부에서 추진하고 있는 BT와 IT 등 지식기반산업의 활성화를 전제로 2003~2008년 기간 중 제주지역 제조업은 연평균 7.66%로 증가(2008년 제조업 비중은 3.78%로 전망)할 것으로 예측된다. 한편 제주지역 중추산업인 관광관련 서비스업의 2002년 경제규모는 1조5,560억 원으로 제주도 차지하는 비중은 31.88%이며, 제주국제자유도시의 추진과 함께 2003~2008년 기간 중 제주지역 관광관련 서비스업의 연평균 성장률은 6.78%에 달하여 2008년 관광관련 서비스업의 비중은 33.5%로 높아질 것으로 전망된다. 기타 서비스업의 2002년 경제규모는 1조8,640억 원으로 제주도 전체 산업에서 차지하는 비중은 38.2%이나 2003~2008년 기간 기타 서비스업의 연평균 성장률은 6.58%에 달하여 2008년 기타 서비스업의 비중은 39.69%로 높아질 것으로 전망되고 있다.

<표 4> 제주지역 산업별 산출구조 추이 및 전망

(단위 : 10억원, %)

연 도	구 분	농림·어업	광공업	SOC 및 기타 서비스업		합계
				관광관련*	기타 서비스	
1990		908 [32.47]	200 [7.15]	674 [24.11]	1,014 [36.27]	2,796 [100]
1995		1,161 [31.02] (5.11)	141 [3.77] (-6.75)	1,053 [28.14] (9.33)	1,387 [37.07] (6.68)	3,742 [100] (6.0)
2002		1,293 [26.5] (1.55)	167 [3.42] (2.45)	1,556 [31.88] (5.74)	1,864 [38.2] (4.31)	4,880 [100] (3.87)
2008		1,585 [23.03] (3.45)	260 [3.78] (7.66)	2,306 [33.5] (6.78)	2,732 [39.69] (6.58)	6,883 [100] (5.9)

주 : 1) 1995년 불변가격 기준이며 2002년 자료는 잠정치임

2) ()는 기간 중 연평균 증가율을 나타냄.

3) []는 구성비를 나타냄.

4) 관광관련서비스업은 도소매, 음식숙박, 운수창고, 사회 및 개인서비스업을 나타냄.

자료 : 통계청 홈페이지(www.nso.go.kr), 2003.

산업별 취업구조는 <표 5>에서와 같이 농림·어업 분야의 취업자 비중은 2002년 23.0%에서 2008년에는 21.5%를 기록하여 취업자 수는 6만5천명에 달할 것으로 예상되며, 제조업 분야의 취업자 비중은 2002년 4.9%에서 2008년에도 2002년과 동일한 수준을 기록하여 취업자 수는 1만5천명에 달할 것으로 예상된다. SOC 및 기타 서비스업 분야의 취업자의 비중은 2002년 72.1%에서 2008년에는 73.6%를 기록하여 22만4천명에 달할 것으로 예상되는 등 제주의 경제성장 은 산출구조 및 취업구조에서 볼 수 있듯이 1차 산업에서 3차 산업으로 산업이 고도화 되었고 앞으로도 변화는 가속될 것으로 예측된다.

<표 5> 산업별 취업인구 추이 및 예측

(단위 : 천명, %)

연도 \ 업종	농림·어업	광공업	S O C 및 기타 서비스업	합 계
1990	99 (41.4)	10 (4.2)	130 (54.4)	239 (100)
1995	77 (31.1)	13 (5.2)	158 (63.7)	248 (100)
2002	62 (23.0)	13 (4.9)	195 (72.1)	271 (100)
2008	65 (21.5)	15 (4.9)	224 (73.6)	304 (100)

주 : ()는 구성비를 나타냄.

자료 : 제주도, 제주통계연보, 각년도 및 통계청 홈페이지(www.nso.go.kr), 2003.

나. 특화 전략산업 추진현황

한편, 그간 정부 및 제주도에서는 지역발전 특화산업의 대표적 산업으로 <표 6>과 같이 관광산업과 지식기반 산업 등을 제시하고 있다.

<표 6> 행정기관의 제주도 관련 계획에 제시된 특화산업

관련 계획	제시된 특화산업
제주국제자유도시기본계획 (국무총리 국무조정실, 2001)	· 관광산업, 첨단지식산업(BT·IT)
제주국제자유도시종합계획 (제주도, 2002)	· 지식기반산업(바이오산업, 문화산업), 관광산업, 유통산업, 정보·통신산업, 스포츠산업, 교육산업, 금융서비스산업, 1차산업(일반농업, 감귤업, 축산업, 해양·수산업, 산림·임업), 의료산업, 에너지산업
국가균형발전의 비전과 과제 (국가균형발전위원회, 2003)	· 관광산업, 생물산업
상생과 도약을 위한 신국토구상 (국가균형발전위원회, 2004)	· 관광산업, 생물산업

또한 제주도 지역혁신발전 5개년계획에서 제주지역의 미래 중점 육성 산업으로 4대 전략산업과 7대 지연산업을 제시했다. 4대 전략산업은 <표 7>과 같이 관광산업, 건강뷰티생물산업, 농업, 디지털콘텐츠산업 등이며, 이중 관광산업이 1순위로 가장 경쟁력 있는 핵심산업으로 제시되어 있다.

<표 7> 4대 전략산업의 경쟁력 요인

기준 산업	정량적 요인		정성적 요인							총괄 순위
	성장 및 고용 기여	산업 비교우위	비전과 목표	내부 역량	시장 확보	발전 가능성	대학, 연구기관	정부 지향	육성 의지	
관광산업	●	●	●	●	●	●	◎	●	●	1
건강·뷰티 생물산업	◐	●	●	●	●	●	◎	●	●	2
농업 (감귤포함)	●	●	●	●	◐	◐	●	◐	●	3
디지털 콘텐츠산업	◐	◐	●	◐	◐	◎	◐	◐	●	4

주 : (기준에 부합되는 정도) ●(매우 큼), ◎(큼), ◐(보통), ◎(작음), ○(매우 작음)
 자료 : 제주지식산업진흥원, 2005.

또한 지연산업은 7대 지연산업으로는 <표 8>과 같이 축산, 수산, 스포츠, 향토음식, 화훼, 청정에너지, 기념품산업 등이며 이 사업을 육성하기 위하여 5개년 동안 3740여 억원이 투자된다.

<표 8> 7대 지연산업

순위	1	2	3	4	5	6	7
지연산업	축산	스포츠/해양 수산업	향토 음식	화훼	기념품 /에너지	의료	금융/ 유통

따라서 현재 관광산업은 제주지역 경제의 버팀목이 되는 생명산업이며 다음 <표 9>와 같이 전망되고 있다.

<표 9> 제주지역 관광산업의 향후 전망

제주에 가진 여건 및 자원	관광 환경의 변화
<ul style="list-style-type: none"> · 동북아의 요충지이며 풍부한 배후시장의 중심지로서 심지로로서의 지정학적 위치 · 해양과 산악여건이 다양하게 어우러진 자연환경으로 조성된 천혜의 관광자원 보유 · 독특한 섬문화의 보존 및 상품화 가능한 문화 자원이 내재된 공동체문화 · 광범위한 편의시설과 관광산업 기반시설 확보 	<ul style="list-style-type: none"> · 참여정부의 적극적 관광산업 육성책 마련과 관광사업 예산 확대 · 주 5일 근무제로 국민관광수요 급증 · 중국 해외여행자 수의 급속한 증가 · 고부가가치 해양지식산업과 어업생산기반의 고도화 등의 신해양시대의 도래로 인한 해양개발 가속화 · 국제자유도시 추진, 세계평화의 섬 선포

그러나 관광전문가들의 견해(수도권 지역 여행업계 실무자 초청 팸투어 대상 설문조사, 2004년 11월)에 따르면 <표 10>과 같이 제주 관광산업은 볼거리 위주의 단조로운 형태의 상품으로 다양한 상품 개발을 우선 필요로 하고 있다.

<표 10> 주5일 근무제에 따른 제주관광이 경쟁력 확보를 위해 준비해야 할 사항

1. 제주관광이 우선적으로 준비해야 할 사항은?	비율(%)
다양한 관광상품 개발	53.4%
중저가 숙박시설의 확충	23.2%
항공좌석 확충	11.6%
홍보 마케팅	4.6%
2. 타 관광지와 비교하여 경쟁력을 갖추기 위해서는?	비율(%)
다양한 관광상품 개발	34.8%
과다한 여행비용 개선	34.8%
특색 있는 이벤트(체험, 이벤트) 개발	20.9%
관광편의 시설 확충	4.6%

자료 : 수도권지역 여행업계 실무자 초청 팸투어 대상 설문조사자료, 2004. 11.

2. 게임관련 산업 동향

가. 지식기반산업 현황

2001년 현재 제주 지역의 제조업 중 지식기반산업(음식료품, 컴퓨터 및 사무용 기기, 전자, 의료 등)의 비중은 <표 11>과 같이 업체 수는 31.9%, 종사자 수는 39.1%를 차지하여 전국보다 상당히 높은 수준이지만, 이 산업이 전국에서 차지하는 비중이 각각 0.73% 및 0.33%로 매우 낮은 편이다. 2001년 현재 지식기반 서비스업(정보처리 및 기타 컴퓨터 운영관련, 연구개발, 전문·과학 및 기술, 영화·방송 및 공연)이 차지하는 비중은 사업체 수도 7.2%, 종사자 수는 11.2%로 전국보다 낮은 수준이고, 또한 전국에서 차지하는 비중도 각각 0.89% 및 0.56%로 매우 낮은 수준이다.

<표 11> 지식기반산업 현황

(단위 : 개사, 명, %)

구분 업종	제 주		전 국	
	사업체수	종사자수	사업체수	종사자수
제조업	106 (31.9) [0.73]	1,812 (39.1) [0.33]	14,578 (13.8)	545,996 (20.6)
서비스업	586 (7.2) [0.89]	3,322 (11.2) [0.56]	65,734 (9.7)	593,409 (22.4)

주 : 1) ()은 전체에서 차지하는 비중을 나타냄.

2) []는 전국대비 제주지역의 구성비를 나타냄.

자료 : 통계청, 2001년 사업체기초통계조사보고서, 2002.

나. 디지털콘텐츠산업 현황

2002년 말 현재 도내 IT 관련 업체는 <표 12>와 같이 총 148개 업체이고, 기타 관련 IT 업체는 총 130여 업체로 전국 전체 8,432개의 0.17%에 해당하는 비율로 양적인 면에서 매우 취약한 구조를 갖고 있다. 더우기 이 때 게임 개발업

체는 6개 업체가 있었으나 2004년 12월 말 현재 게임 개발업체는 모두 도산하거나, 사업을 포기 또는 수도권으로 이전이 되어 전혀 없는 것으로 조사되었다.

<표 12> 제주 IT관련 사업체 현황

구 분	합계	SI 관련	인터넷 콘텐츠	S/W 관련	영상/ 음향	그래픽 디자인	교육 콘텐츠	게임	캐릭터 /애니	매출실적 (2002기준)
업체수	148	66	26	19	15	7	5	6	4	377억원

자료 : 제주지식산업진흥원, “제주IT관련 사업체 현황 및 실태조사”, 2003

한편 디지털콘텐츠 관련 업종별 현황은 <표 13>과 같이 제작/서비스 부문의 사업을 하고 있는 업체가 가장 많은 비율을 보이고 있으며, 그 다음으로 솔루션, 유통 부문 순으로 나타나고 있다. 웹정보 콘텐츠 비중이 많은 이유는 최근 영화 및 CF 등의 촬영지로서 제주가 부각되고 있으며, 관광지역이라는 특성상 위치정보 및 관광 정보 제공 등의 콘텐츠 개발이 주를 이루고 있는 것으로 판단된다.

<표 13> 제주지역 디지털콘텐츠 업종별 현황

(단위 : %)

업종 분류		빈도	비율
제작/서비스	게임	3	11.1
	디지털영상	6	22.2
	애니메이션	1	3.7
	웹정보콘텐츠	15	55.6
	e-Learning	1	3.7
	디지털음악	0	0
	전자출판	0	0
	디지털캐릭터	1	3.7
계		27	100
유통	On-line	4	57.1
	Off-line	3	42.9
	계	7	100.0
솔루션	유통	8	80.0
	보안·과금	0	0
	e-Learning	2	20.0
	계	10	100.0

자료 : 제주지역 디지털콘텐츠산업의 육성방안, 김성권, 석사학위논문, 2004

다. 기술개발 및 인력 양성사업 추진 현황

제주지역에서 추진되고 있는 IT관련 연구 개발 및 인력양성 사업으로는 디지털콘텐츠협동연구센터 제주분소, 대학정보통신연구센터(ITRC), 지방대학혁신역량강화(NURI), 디지털아일랜드제주프로젝트사업(RIS)과 같은 국책 연구개발 사업이 추진되고 있으며 각 사업의 개요는 다음과 같이 게임관련 연구 개발이나 인력 양성과제는 아주 미약한 실정이다.

<표 14> 제주도에서 진행중인 IT관련 연구 개발과제

사업이름		사 업 개 요
[1] IT협동 연구센터 제주분소 설립	사업 목적	<ul style="list-style-type: none"> 지역별 IT 특화분야에 대한 집중지원으로 국가균형발전 도모 산·학 협동으로 산업계 필요 기술개발 지원으로 IT산업육성 → 연구원, 교수, 대학원생, 기업체 인력이 참여. 산업계 요구기술개발
	사업 개요	<ul style="list-style-type: none"> 사업기간 : 2004. 9 ~ 2007. 8 (3년간) 사업비 : 77억원 (도 6, 대학 9, 통신사업자 60, 산업체 2)
	사업 내용	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 콘텐츠 분야 IT특화기술 개발 산업계 대로기술 지원 및 공동연구개발 사업 추진
[2] 대학정보 통신 연구센터 (ITRC) 육성	사업 목적	<ul style="list-style-type: none"> IT발전을 주도할 유망기술 분야에 대한 대학의 연구개발 지원 프로젝트 능력과 혁신성을 갖춘 창의적인 고급 IT인력양성 → 교수, 대학원생이 참여하여 중장기 요소기술 개발
	사업 개요	<ul style="list-style-type: none"> 사업기간 : 2004년 ~ 2010년 (6년간) 사업비 : 40억원(국비 30, 도비 3, 대학 3, 산업체 4)
	사업 내용	<ul style="list-style-type: none"> 참여대학원생 인건비, 연구비, 연구기자재비 등 지원 텔레매틱스 요소기술 개발 제주 텔레매틱스 산업육성을 주도할 전문인력 양성
[3] 지방대학 혁신역량 강화 (NURI)	사업 목적	<ul style="list-style-type: none"> 지방화, 분권화시대에 부응, 지방대학 특성화로 경쟁력 강화 혁신역량을 갖춘 우수한 대학 인력 양성으로 지역발전 촉진 →지역산업과 연계한 실무형 대학학부 인력 양성사업
	사업 개요	<ul style="list-style-type: none"> 대상대학 : 제주대학교(전문대는 협력대학으로 참여) 사업기간 : 2004년 ~ 2008년 (5년) 사업비 : 382억원 (2004년 76.4억원)
	사업 내용	<ul style="list-style-type: none"> 기자재 및 인력양성 프로그램 지원 아열대 생물 및 친환경 농업 생명산업 인력양성 사업 세계 평화의 섬 문화콘텐츠산업 전문인력 양성 사업 친환경 해양산업 뉴 프론티어 전문인력 양성 사업 청정에너지 특화인력 양성 사업 제주 국제 자유도시 법무 서비스 인력양성 사업

사업이름		사업개요
[4] 디지털 아일랜드 제주프로 젝트사업 (RIS)	사업 목적	<ul style="list-style-type: none"> 지역혁신 특성화 시범사업(RIS사업)의 하나로 추진 산·학·연 협력을 통하여 지역의 전략·지연산업 육성 도모
	사업 개요	<ul style="list-style-type: none"> 사업주관 : (주)다움커뮤니케이션(대학, 지자체, IT업체 협력시행) 사업기간 : 2004. 9 ~ 2007. 8(3년) 사업비 : 22억원
	사업 내용	<ul style="list-style-type: none"> 인터넷 지역포털 및 모바일 관광 콘텐츠 구축, 신규창업 지원 유비쿼터스 시스템 개발, 모바일 콘텐츠 제작 전문인력 양성 등
[5] 신타라 Gift & 체험 프로젝트 사업 (RIS)	사업 목적	<ul style="list-style-type: none"> 지역혁신 특성화 시범사업(RIS사업)의 하나로 추진 산·학·연 협력을 통하여 지역의 전략·지연산업 육성 도모
	사업 개요	<ul style="list-style-type: none"> 사업주관 : 제주지식산업진흥원(대학, 지자체, IT업체 협력시행) 사업기간 : 2005. 9 ~ 2007. 8(3년) 사업비 : 23억원
	사업 내용	<ul style="list-style-type: none"> 제주의 특화자원을 이용한 기념품 개발, 신규창업 지원 제주문화와 환경자원을 이용한 체험관광상품 개발 및 전문인력 양성 등

또한 지난 2003년에는 제주대, 조선일보, 제주지식산업진흥원, 한국정보통신교육원(제주분원) 이 산학연 협정을 통한 제주도 첨단게임산업의 고급인력양성과 게임산업 활성화를 위하여 제주대-디지털조선게임아카데미에서 정통부지원 IT 전문가 과정인 3D 온라인 게임프로그래밍 과정을 개설하기로 하고 <표 15>와 같이 정보통신교육원 제주분원에서는 2003년에 게임디자인 전문인력 양성과정과 제주대_디지털조선게임아카데미에서는 3D게임프로그래밍전문가과정을 운영하여 15명의 대상자 중 13명이 취업 하였으나 모두 디자인 업체에 취업하였고 게임관련 업체에는 취업한 실적이 없는 것으로 파악 되고 있다.

<표 15> 게임관련 전문인력 양성 실적

년도	과 정 명	수료 인원	입대/ 복학/ 진학	취업 대상 자수	취업 자수	취업률 (%)	취업여부				
							도 내	도 외	IT	비 IT	게 임
2003	3D게임그래픽디자인전문가과정 (2003.5.6-2003.12.19/8개월)	7	0	7	6	75	6	0	6	0	0
	3D게임프로그래밍전문가과정 (2003.5.6-2003.12.19/8개월)	10	2	8	7	87.5	1	6	4	3	0
계		17	2	15	13	81.25	7	6	10	3	0

라. e-Sports 지원 현황

1) 2001제주국제 게임페스티벌 개최

- 일시 : 2001년10월 14일
- 장소 : 한라체육관
- 종목 : 스타크래프트, 카운터 스트라이크
(본선진출 : 내국인 1백22명, 프랑스 5명, 핀란드 2명, 스웨덴 2명,
캐나다·미국·독일·스위스·러시아 각 1명 등 모두 1백36명)
- 성과 : 180만명 사이버 참관, 45만2천명 게임에 직접 참가(99개국)
행사장 관람객 3천명

2) 2003제주국제 게임페스티벌 개최

- 일시 : 2001년11월 23일(10.1-11.23)
- 장소 : 라마다프라자제주 호텔
- 종목 : 스타크래프트, 워크래프트3, 쉐도우베인, 한게임 테트리스
(본선진출 : 내국인 1백22명, 프랑스 5명, 핀란드 2명, 스웨덴 2명,
캐나다·미국·독일·스위스·러시아 각 1명 등 모두 1백36명)
- 성과 : 10,06만명 사이버 참관(2001년 대비 5.6배 증가),
101만2천명 참가(2001년대비 2.2배 증가)
(국내참가자 : 97만9000명, 국외 참가자: 104개국·3만3000명)
행사장 관람객 3천명, 60억원의 홍보 효과

V. 게임산업 발전 전략 추진 방향

1. SWOT 분석

가. 강점 (Strength)

- 튼튼한 IT 인프라
 - 제주에는 교통 및 초고속 네트워크망과 전력기반, 컨벤션센터, 국제공항 등 인프라가 우수하고, 정보화의 섬 프로젝트의 활발한 진행
 - IT관련 사업체가 188개, CT 관련 사업체 103개, IT 사업체와 CT 사업체 중 SW 관련 사업을 동시에 수행하고 있는 SW관련 사업체는 약 86개로 비교적 많은 관련 업체가 있음(제주지식산업진흥원조사자료, 2005. 10)
 - IT사업 관련 지원기관은 '제주지식산업진흥원'등 9개, CT 사업관련 지원기관은 '제주영상위원회'등 28개로 다각도로 지원하고자하는 의지가 있음(제주도청 '미래산업과 유관기관·단체 현황', 2005. 8)
 - 최첨단 교통관리시스템(ITS)의 성공적인 구축, 제주 전역의 무선인터넷 '네스팻존'이 널리 분포되어 있는 등 제주도의 정보통신 인프라는 세계적 수준으로 갖추어져 있음.
 - 전국 180개 마을중 7개의 제주마을이 정보화 시범마을로 지정되는 등 도민들의 정보화 마인드도 전국 최고 수준을 유지하고 있음
 - 도내 각 대학에서 연간 약 1550여명의 IT기초 인력 양성
- 독특한 문화
 - 제주의 18,000여 신과 전설이 존재, 독특한 제주의 향토음식과 퓨전음식의 접목을 통한 음식문화, 제주갈옷을 기본 테마로 한 명품 브랜드·패션 및 도시미관, 표류와 표착문화 및 제주굿 등의 원형에 기반한 창의적 문화 등이 존재하여 디지털기술과 접목시켜 고품질의 디지털 문화콘텐츠를 개발가능성 높음을 제고함
- 국내 최고의 청정 자연환경과 관광지로 휴양을 겸비한 웰빙형 게임타운 조성 가능

나. 기회(Opportunity)

- 자치단체의 강력한 지원 의지
 - 제주첨단과학기술단지, 제주첨단문화산업단지를 추진하여 효율적인 디지털콘텐츠 제작, 보급을 위해 산·학·연 관련 기능들의 집적화를 유도하고 있음
 - 정보통신연구센터(ITRC), 디지털콘텐츠 연구센터(DCRC) 등의 유치를 지원하여 IT·CT산업에 대한 보다 체계적인 연구개발 수행 및 인력양성사업 시행 등 중·장기적인 발전전략을 수립함
 - 제주도 주관 2001, 2003 국제 게임 페스티벌 개최
 - 제주도 및 제주시와 협력협약을 체결한 국외지역(중국 대련시와 쿤산시 등)등 국내·외의 관련단체들과의 협력네트워크를 구축 가능
- 국제 자유도시 추진과 세계 평화의 섬 선포
 - 내도 방문객 증가로 시장규모 확대 예상
 - 국제자유도시 선도 프로젝트 진행
- 혁신도시 확정 및 2002월드컵 경기장 보유
- 중앙정부의 게임산업 육성 정책
- 교통 통신기술의 발달로 물리적으로 고립된 섬이라는 지리적 한계 극복 가능

다. 약점(Weakness)

- 산업 측면
 - 게임산업과 연계할 수 있는 IT 제조업 기반 부재
 - 기존 게임업체의 이전 등으로 인한 게임산업 공동화로 어려운 산업 환경 직면
 - IT/CT 등 디지털콘텐츠 관련 업체의 영세성으로 경쟁력 취약
 - 대규모 연구 개발 및 지원기관 부재
 - 선도기업 부재
 - 관광산업, 감귤산업과 같은 지역의 생명산업으로 인식되지 못하고 있음
- 비즈니스 환경 측면
 - 원활한 비즈니스 활동 수행을 위한 환경의 취약성(서울 및 수도권과 비교하여

- 자금 조달, 마케팅 활동, 핵심기반, 지원, 게임 관련기관 및 단체의 부족 등)
- 게임 시나리오 및 기획, 마케팅 능력을 겸비한 고급 전문 인력 양성 교육 기관의 부족으로 부산 지역 게임업체에서 요구하는 고급 전문인력 공급에 어려움
- 게임산업의 부정적 이미지
- 막대한 초기 투자비용

라. 위협(Threat)

- 서울 수도권 중심의 IT S/W산업 집중화
- 도외, 해외 관련 업체들과의 치열한 경쟁
 - 타 자치단체에서도 게임관련 산업 육성 의지

마. SWOT 분석

<표 16> 게임 관련 산업의 SWOT분석

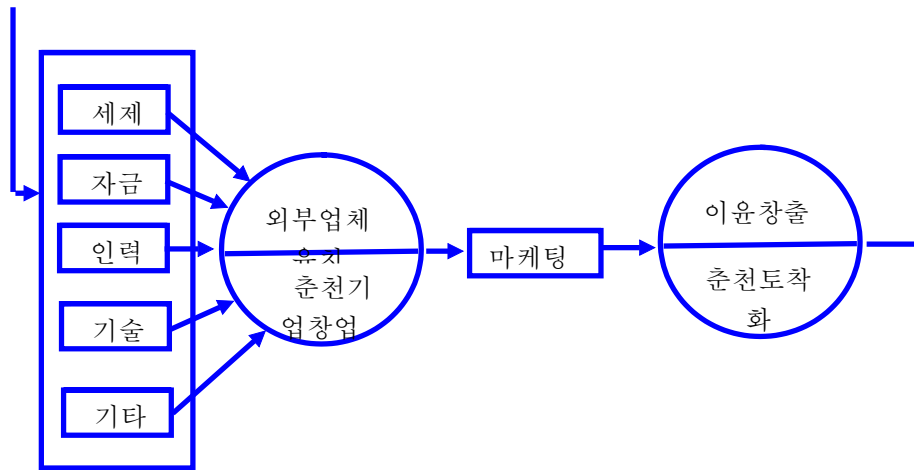
강 점 (Strength)	약 점 (Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> · 제주 전지역 초고속 정보통신망 구축 등 정보통신 인프라 완비 · 원활한 교통 네트워크와 통신, 전력 기반 확보 · IT/CT 관련기초인력 양성 및 지원체제 구축 · 독특한 제주고유의 문화 및 청정 환경 보유 · 국내 최대의 관광지이며 청정 지역으로서 휴양형 단지조성에 맞는 기후, 환경 	<ul style="list-style-type: none"> · 섬으로서의 지정학적 한계로 비즈니스 여건 취약 · 게임 업체 공동화 · 지역 내 정보통신산업의 비중미비 · 지역관련기업의 영세성으로 경쟁력 취약 · 전문인력 및 연구개발 기반의 부족 · 게임의 부정적 이미지와 게임산업 육성에 관광, 감귤산업에 비해 적극성 결여
기 회 (Opportunity)	위 험 (Threat)
<ul style="list-style-type: none"> · 국제자유도시 추진 · 지자체 차원의 강력한 육성 의지 · 지역균형발전 차원(혁신도시 유치) · 중앙정부의 문화산업육성시책 · 교통·통신기술 발달로 섬이라는 지리적 한계 극복 가능 	<ul style="list-style-type: none"> · 도외/해외 관련 산업과의 치열한 경쟁 · 관련 산업의 서울집중 가속화 · 막대한 초기 투자비용 부담

○ 1단계 SO전략 : 우회 전략

이는 American airline은 세계 굴지의 항공사이나 항공예약시스템인 SABRE를 전략적으로 이용하여 타 항공사보다 경쟁우위에 접하는데 성공하였으며 최근에는 트래블로시티(www.travelocity.com)라는 온라인 여행사를 설립하여 운송료로 인한 수입보다 온라인 여행사를 통해서 벌어들이는 수입이 더 많다고 한다. 이와 같이 제주지역에서 가장 경쟁력 있는 관광산업의 육성을 위한 지원 산업으로서 게임산업을 활용할 수 있는 방안을 모색하며 궁극적으로 게임산업의 육성을 도모한다.

○ 2단계 ST전략 : 연계 전략

춘천시 게임산업의 발전 모델은 <그림 3>과 같이 외부 게임 업체를 유치하고, 춘천 지역 내의 게임 업체를 발굴 육성하여 춘천시에 도착화시킴으로써 춘천시의 경제에 이바지하는 것이다. 춘천시에서는 세제, 자금, 인력, 기술 및 마케팅 등 각 중 다양한 지원책을 실시하여 최근에는 많은 관련 업체들을 유치, 육성하고 있다. 이 춘천시의 모델과 같이 관광산업을 지원하기 위한 게임산업 육성을 위해서 도내, 도외 지역의 게임관련 산업체에 대한 연계지원을 통해 도외 게임산업체의 도내 이주와 도내 관련 산업체의 발전을 도모한다.



<그림 3> 춘천시 게임산업 발전 모델

자료 : 춘천시 게임산업의 현재와 미래, 춘천시게임산업진흥협의회, 2001. 10

○ 3단계 WO전략 : 다각화 전략

제주 지역의 IT/CT업체에 대한 지원을 통해 제주 지역의 풍부한 문화 원형을 적절히 활용하여 게임 개발 소재로 활용할 수 있도록 기술 지원과, 아이디어 지원 그리고 필요한 전문인력을 지원함으로써 IT/CT 업체들의 게임 분야로의 사업 다각화를 유도한다.

○ 4단계 WT전략 : 집중화 전략

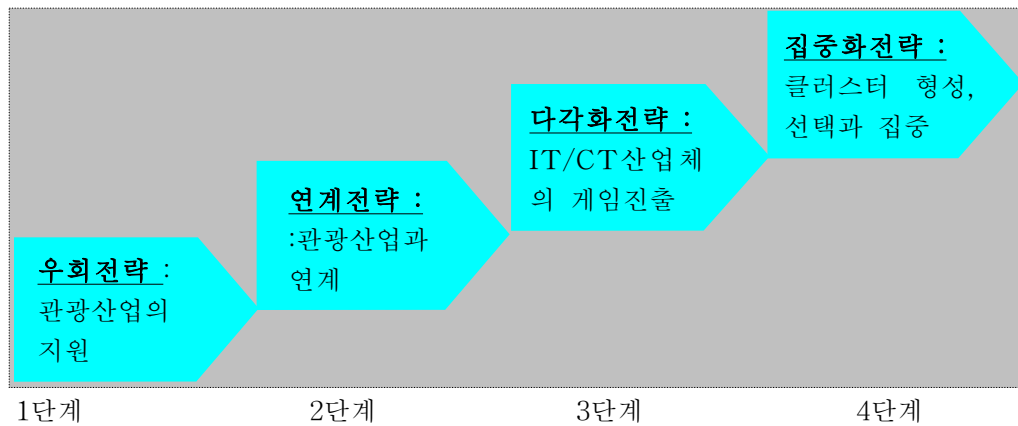
장기적으로는 다각화를 통해 게임관련 사업을 추진 중인 업체의 경쟁력을 극대화 시키기 위해서 클러스터 형성 등을 통해 상호 협력과 경쟁을 유도하고 가능성 있는 업체의 엄격한 선택 발굴과 집중적인 지원을 통해서 경쟁력 있는 선도적인 우수 게임 업체의 성장을 지원하고, 궁극적으로 게임산업 활성화를 도모한다.

2. 전략 추진 방향

제주 지역은 현재 게임개발산업 기반이 매우 미약하다. 그러나 게임산업의 근간이 되는 문화는 매우 다양하고 독특하여 타 지역에 비해서 경쟁력이 있다고 할 수 있다. 또한 IT/CT산업이 비교적 활발한 성장세를 유지하고 있으며 제주의 전략산업으로 디지털 콘텐츠산업이 선정될 만큼 지자체의 지원 의지도 확고한 편이다.

한편, 제주지역의 관광산업은 감귤산업과 함께 제주 경제의 핵심 산업으로 지위를 확고히 하고 있다. 그러나 자연 경관에 의존한 볼거리 위주의 관광은 체험 상품 등관광산업의 발전을 위해서는 다양한 관광상품 개발을 절실히 필요로 하고 있다.

또한 제주도는 따뜻한 기후와 청정한 환경으로 스포츠 전지훈련의 장소로 많이 이용되고 있으며 2002년 월드컵 경기장을 보유하는 등 스포츠 전지훈련의 메카로 등장하고 있다.



<그림 4> 게임산업 발전을 위한 전략 방향

따라서 <그림 4>와 같이 우선 추진 전략으로서 관광산업을 지원하기 위한 체험관광상품의 일환으로 매년 급속한 성장세를 보이고 있는 ‘e-스포츠산업’을 육성함이 타당할 것으로 판단된다. 이는 스포츠 전지훈련 메카의 이미지와 연계되어 시너지 효과를 창출 할 수도 있을 것이다.

e-스포츠는 온라인 게임의 일종이라고 할 수 있으며 게임의 운영과 관리 등에 IT 기술이 필요할 것이다. 이는 지역내 IT/CT 업체의 게임산업 육성 마인드와 지역 주민들의 게임산업의 마인드를 형성하는데 긍정적으로 작용할 것이다.

두 번째 추진전략으로는 e-스포츠산업을 지원하기 위한 도외 게임 개발업체나 도내 IT/CT 업체에 대한 연계 지원을 통해서 게임개발산업의 역량을 키워나가고 ‘e-Sports’관련 도외 게임 업체의 도내 이주를 촉진시킨다.

세 번째 단계에서는 도내의 관련 업체에서 필요로 하는 핵심 역량을 키워주기 위한 기술지원과 인력 양성을 지원할 수 있는 시스템을 구축하고, 도외의 게임개발 업체의 도내 이주를 지원한다.

장기적으로 네 번째 단계에서는 e-Sports 경기장과 게임개발업체들의 클러스터를 형성하도록 지원하고 상호 협력과 경쟁을 통하여 가능성이 있는 업체를 선별하여 집중 지원함으로써 게임산업의 발전을 도모한다.

VI. 결 론

디지털콘텐츠 세상이 본격적으로 열리고 있다. 오프라인상의 방대한 콘텐츠를 수평이동시킨 디지털콘텐츠 혁명은 우리의 일상생활은 물론 라이프스타일과 직업관까지 변화시키는, 거스를 수 없는 거대한 물결로 다가오고 있다. 이중에서도 게임산업은 새로운 엔터테인먼트 도구로 자리매김하고 있다. 국내 게임산업의 성장 원동력은 초고속인터넷 1,000만 이상의 가입자를 자랑하는 세계적인 초고속망 인프라에 기인한 바 크다. 최고의 초고속인터넷 보급률과 정부의 문화산업 육성 정책, 업계의 혁신적인 기술개발 등이 게임산업의 성장을 촉발했다.

그러나 도내에 게임산업은 제주지역의 문화 콘텐츠와 지자체의 강력한 지원 의지에도 불구하고 그 기반이 매우 미약하고 발전 가능성이 전혀 보이지 않고 있음에 따라 본 연구에서는 지역의 생명산업인 관광산업의 발전을 위한 체험상품으로서 게임활용산업(e-스포츠)을 제시하고 이의 적극적인 운영과 활용을 통해서 게임개발산업의 성공적인 확산을 모색하였다.

이를 위해서는 무엇보다도 e-스포츠 경기장 건설 등 지방자치단체의 확고한 지원의지가 필요할 것이며, 도민들의 e-스포츠산업에 대한 긍정적인 마인드도 이에 못지않게 중요할 것이다.

본 연구는 문헌 조사를 통해서 주로 수행되었기 때문에 e-스포츠 경기장, 클러스터의 위치와 세부 과제 설정 등을 위해서는 벤치마킹 등 향후 추가적인 연구가 필요할 것이다.

□ 참고 문헌 □

- (재)한국게임산업개발원, 게임산업 트렌드 제4호 -2005년 2/4분기-, 2005.8.
 - 박현욱, 정진현, 게임콘텐츠 비즈니스를 위한 전략 연구, 동국대학교, 2003.
 - 이안재, 고정민, e-스포츠산업의 현황과 발전방향, 삼성경제연구소, 2005.10.25.
 - 이안재, e-스포츠의 부상과 향후 과제, 삼성경제연구소, 2005.7.18.
 - 문화관광부, e-스포츠 발전 정책비전, 문화관광부, 2004.12.15.
 - 양영오 외, 제주과학기술진흥계획, 제주도, 2005.2.15
 - 제주발전연구원, 제주도 지역혁신발전 5개년계획, 제주도, 2004.
 - 한국소프트웨어진흥원, 디지털콘텐츠산업백서(2004-2005), 2005.6.30
 - 한국게임산업개발원, 2005 대한민국 게임백서, 2005
 - 통계청, 2001년 사업체기초통계조사보고서, 2002.
 - 수도권지역 여행업계 실무자 초청 웹투어 대상 설문조사자료, 2004.11.
 - ‘제주지역 디지털콘텐츠산업의 육성방안’, 김성권, 석사학위논문, 2004.
 - 송창근, 춘천시 게임산업의 현재와 미래, 춘천시게임산업진흥협의회, 2001.
- 10
- (사)한국e-스포츠협회, 홈페이지(www.e-sports.or.kr/kespa/kespais.html), 2006.
 - 통계청, 홈페이지(www.nso.go.kr), 2003-2006.
 - 제주도, 제주통계연보, 홈페이지(www.jeju.go.kr/), 2006.