



# 게임 관련 기업 · 기관 한데 뭉쳤다... '게임수출협의회' 출범

국산 게임의 수출 활로 개척을 지원하기 위한 민간 협의체가 출범했다. 정보통신부는 지난달 12일 게임업체, 통신사업자, 유관기관 등과 함께 '게임수출협의회'를 발족, 최근 수출 유망품목으로 부상하고 있는 국산게임에 대한 종합적인 지원시스템을 마련했다.

글 신승철 기자 / 사진 이혜성 기자

정보통신부는 지난달 12일 웨스틴조선호텔에서 진대제 장관이 참석한 가운데 민간기업과 산하단체 등을 규합한 '게임수출협의회'를 결성하는 발족식을 가졌다.

협의회에는 50여개의 게임업체가 회원사로, 소프트웨어진흥원, 한국전자통신연구원, 수출입은행, 수출보험공사, 소프트웨어 공제조합, KT, SKT, LGT, KTF 등이 지원기관으로 각각 참여한다.

협회의 회장은 KT의 김우식 영업본부장이 담당하게 되며, 부회장은 ▲김범수 NHN 사장 ▲방준혁 플레너스 전 사장, 박진환 네오위즈 사장, 김남주 웹젠 사장, 조성삼 조이온 사장, 윤석호 CCR 사장, 최요철 이니엄 사장, 박지영 컴투스 사장, 윤효성 이지네고 사장 등이 맡았다.

한국첨단게임산업협회는 간사를 맡아 게임수출 정보 및 자료를 제공케 된다.

## 게임업체 · 통신사업자 · 기관, 수출에 '한뜻'

김우식 게임수출협회장은 이날 경과보고를 통해 "게임수출 협의회는 지난해 7월 정통부 장관 주재로 열린 게임업계 간담회에서 해외 마케팅력 부족, 국제분쟁 등으로 수출에 어려움을 겪고 있는 업계를 정부가 지원해달라는 건의를 수렴하면서 설립됐다"고 설명했다.

앞으로 협의회는 국가별 시장현황과 법제도, 상거래 관행, 진출전략 등을 연구·분석해 자료를 제공하는 한편, 아이파크(iPark) 등 해외수출지원기관을 통해 현지 투자설명회 등 마케팅 지원도 실시한다. 또한 유망 국산게임 발굴을 위해 향후 3년간 600억원 규모의 투자를 병행하는 한편 KT, SK텔레콤 등 통신사업자들을 중심으로 외국통신망 사업자와의 연계, 해외 공동개발 및 판권수출도 측면 지원키로 했다.

또한 해외 현지 테스트베드 구축을 운영하고, 해외 투자설명



회, 전시회 참가지원, 게임개발 및 현지화 지원도 협의회의 주요 추진 사업이다. 이외에도 법제도적 정보 지원도 함께 시행하며, 국제 계약관련 법률, 세무 컨설팅은 물론, 해외 브로드밴드 사업자 및 퍼블리셔와 협력을 강화하는 역할도 담당한다.

지원기관별 역할을 살펴보면, ▲KT, SKT, LGT, KTF는 유망 게임 발굴·투자, 해외통신망 구축사업과 게임수출을 연계 지원하고 ▲소프트웨어공제조합은 계약이행보증을 ▲프로그램심의조정위원회는 소스코드 제도를 담당한다. 또한 ▲수출보험공사는 수출입은행 수출관련 금융지원 ▲한국소프트웨어진흥원은 현지화 지원사업, 각종 정보지원, 게임조정위원회, 표준계약서 보급, 해외 IR 및 투자설명회 ▲한국전자통신연구원은 테스트베드 사업, 현지버전 종료업체 입주, 기술자문 ▲한국첨단게임산업협회는 게임산업통계 및 현황지원, 게임심의제도 개선, 표준계약서 보급, 기타 제반 간사 업무를 맡게 된다.

진대제 장관은 이날 협의회 발족식을 통해 “지난해 IT산업은 128만명의 고용을 창출하고, 700억달러의 수출을 일궈으며, 총 240조원을 생산, GDP의 16.3%를 차지하는 성과를 거뒀지만 소프트웨어가 차지하는 비중은 2%에도 미치지 못했다”면서 “향후



▲ 정보통신부는 지난달 12일 웨스턴조선호텔에서 게임수출협의회 발족식을 가졌다.

시장발전 가능성이 높고 국내업체가 경쟁력을 갖고 있는 게임 소프트웨어 부문서 체계적인 글로벌 마케팅 능력을 더한다면 균형 있는 성장을 이룰 수 있을 것”으로 기대했다. 🇰🇷



## 인터뷰 / 김우식 게임수출협의회장

### “실질적인 지원정책 수행할 것”

▶ 협의회가 창립된 배경은.

- 국내 게임산업 규모는 지난해 4조4000억원 규모로 성장했고, 특히 온라인 게임은 중국시장의 80%를 장악해 한류열풍 확산에 일조하고 있다. 그러나 국내

게임업체들은 대부분 규모가 작아서 사장을 비롯해 1~2명의 영업사원이 해외 마케팅을 전담하고 있는 실정이다.

국내 게임업체의 해외진출에 따라 크고 작은 분쟁이 종종 발생하고 있으나 개별업체들이 직접 해결하기에는 역부족이다.

▶ 협의회는 어떻게 운영되나.

- 국산게임의 해외수출을 위해 업계, 통신사업자 등 퍼블리셔, 정부산하지원기관이 협력하는 협의체로 운영된다.

1년에 정기총회 1회, 분기별 정기모임 3회(4분기는 정기총회로 대체), 주요 안전 발생시 임시회를 개최하는 방식으로 운영될 예정이다. 우선 유망게임을 발굴하고 투자를 확대해 국산 게임의 국제경쟁력을 높이고 수출 확대를 위한 마케팅·제도적 장애요인을 해소하는데 협의회의 힘을 집중하겠다.

▶ 업계에 실질적 도움을 주는 것이 중요한데.

- 그렇다. 구체적으로 관련업체에 도움을 주지 못한다면 부처간 지원이 중복되거나 혼선을 줄 가능성만 높아질 뿐이다. 협의회는 업계의 목소리를 귀담아 듣고 실질적인 지원정책을 수행할 것이다.

현재 한국수출입은행과 한국수출보험공사가 자금지원과 세계혜택을 주고, 한국소프트웨어공제조합은 국내 게임업체와 외국업체간 계약체결시 신뢰성 보장을 위한 계약이행보증을 담당하는 등 구체적인 안을 마련하고 있다.