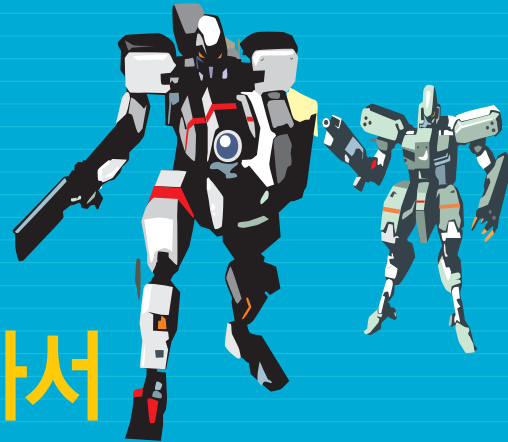


게임분야, 최강 서포터즈 한국게임산업진흥원을 찾아서



한국게임산업진흥원
Korea Game Industry Agency

>> 한국게임산업진흥원은 지난해 기관 명칭과 CI를 새롭게 바꾸었다.

한국게임산업진흥원(원장 최규남)은 국내 게임산업의 진흥과 육성을 위해 설립된 재단법인으로 1999년에 설치된 '게임종합지원센터'가 전신이다. 국내 게임산업 진흥정책과 육성을 위한 각종 활동을 주도하는 대표적인 공공기관으로 꼽혀왔고 보다 새로운 모습으로 센터의 발전을 모색하기 위해 지난해 기관명칭을 변경하고 새로운 CI를 전격적으로 발표했다. 게임산업개발원에서 한국게임산업진흥원(이하 게임진흥원)으로 기관명을 변경하고 벤처 투자회사 CEO 출신의 최규남 신임 원장을 임명하는 등 조직개편을 단행했다. 이후 게임진흥원은 2010년 '세계 3대 게임강국 실현'의 큰 목표를 세우고 e스포츠 활성화, 게임콘텐츠 창작역량 강화, 게임 수출활성화, 게임 전문 인력 양성 등 사업과제를 중점 추진해나가고 있다. 이같은 대대적인 쇄신을 거치며 오직 게임산업 발전에만 전념하는 게임산업진흥원을 만나본다.

▶▶▶ 국산 게임 수출 촉진 및 게임 창작 환경 조성

한국게임산업진흥원은 국산 게임 수출 촉진과 게임 관련 정책 제언 등의 사업을 수행해 오고 있다. 무엇보다 기술개발·시나리오 지원 등 게임 창작 환경 조성에 주력하는 한편, 민간과의 협력을 통한 게임문화 정립 및 시장 저변 확대에 나서고 있고 창작 능력과 기술력을 겸비한 전문 게임인력 양성에도 주력하고 있다.

이 같은 다양한 지원 사업으로 게임진흥원은 국내 게임 시장 성장에 일조한 것은 물론이다. 게임연구원 설립 당시 1조 원대에 머물고 있던 게임시장 규모는 2006년 7조 6천억 원으로, 세계 시장에서 비중도 8%대로 성장했다. 수출도 6억 7천만 달러를 기록했고 게임에서 매출 1천억 원을 올리는 국내 기업도 27개사를 돌파했다. 게임진흥원의 성과는 이 뿐만이 아니다. 게임콘텐츠 창작 활성화를 위해서 800여 개 업체를 육성하며 1999년부터 2007년까지 300여 편에 60억 원의 제작비용을 지원했다.

또한 내수시장을 뛰어넘어 해외 주요 퍼블리셔 및 유관기관과 협력네트워크를 강화하고 미국, 중국, 일본 등 핵심시장의 국산게임 인지도 홍보에도 주력하고 있다. 지금까지 모두 11개 국가에서 43회에 걸쳐 수출상담회를 개최했고 국내 648개 게임업체의 해외진출에 큰 도움을 제공했다.

이처럼 게임산업이 양적 성장을 거듭하는 동안 게임진흥원은 한국이 온라인 게임 산업과 e스포츠 중주국으로 부상하는 데에도 기여했다. 이것은 국제 e스포츠 심포지움(14개국) 및 세계 게임문화 컨퍼런스(5개국) 개최, 장관배 전국 아마추어대회 개최로 지역 e스포츠 활성화 기반 조성을 꼽을 수 있다.

이와 함께 아케이드 산업 중심으로 만들어진 정부의 게임 정책을 온라인 중심으로 전환시킨 것은 물론, e스포츠를 게임산업진흥법에 포함시키면서 정책적 지원을 받을 수 있도록 했다. 또 국내 게임업체들의 수출 지원을 위해 2005년부터 국제게임 전시회 '지스타(Gstar)'를 열고 있다. 이밖에 세계 유일의 게



>> 해외 게임 퍼블리셔 초청 수출상담회



>> 게임시연실



>> 게임도서서관내 열람실

임산업 종합정보 포털시스템인 '지티스(GITISS)' 도 운영하고 있으며, 게임 산업에 대한 인식 제고를 위해 민간과 함께 '게임문화 나눔' 운동에도 나서고 있다.

게임진흥원은 또 산하 게임아카데미를 국내 최고의 게임 인력 양성기관으로 키워오면서 양질의 전문 인력을 업계에 공급하고 있다. 이제까지 전국 4개 지역 게임아카데미와 10개 대학에서 연구 지원을 통해 232명의 전문 인력이 배출됐고 온라인 교육기관인 사이버 게임아카데미를 통해서도 24만여 명에게 수강기회를 제공하고 있다.

▶▶▶ 2010년 3대 게임강국 진입 목표

이같은 일련의 사업으로 게임진흥원은 2010년에 우리나라를 미국과 일본에 이은 세계 3대 게임 강국으로 육성한다는 계획이다. 이를 위해 게임진흥원은 경영전략과 핵심 사업으로 5대 중점 과제와 4개 핵심 사업계획을 세웠다. 5대 중점 과제는 △건전한 게임문화 환경 조성 및 산업이미지 개선 △시장 개척 및 현지화 전략을 통한 게임업계 수출지원 확대 △차세대 게임콘텐츠 개발환경 조성 △게임산업 구조 혁신 기반 마련 △게임이용자 권익 창출 및 유통 건전화 시스템 구축 등이다. (표 참조)

이 같은 5대 중점 과제를 수행함으로써 게임 매출 기준으로 세계 시장 점유율 3위를 기록하는 것은 물론, 전 세계 게임 문화를 선도하는 국가로 자리매김 하겠다는 게 게임진흥원의 전략이다.

또한 ▷게임문화 재단 설립 ▷게임 투자 활성화 ▷게임문화 페스티벌 개최 ▷글로벌 게임대회 개최 등 4개 핵심 사업을 적극 추진하기로 했다. 게임 문화재단 설립은 지난해 운영계획안을 마련하여

재정경제부와 협의를 마친 상태. 재단 설립을 통해 게임에 대한 인식을 개선하고 게임업계의 자율적 참여를 통해 사회적 책임성을 강화한다는 취지를 갖고 있다.

또한 게임투자 활성화를 위해 게임전문투자조합을 설립해 경쟁력 있는 우수 기업과 콘텐츠를 발굴한다는 계획이다.

이와 함께 프리마켓과 병행하여 게임문화 페스티벌을 개최해 관광 자원으로 활용하고 우리나라 게임의 우수성을 해외에 알리는데 앞장 설 것이다.

〈표〉 한국게임산업진흥원 2008년 5대 중점 과제

5대 중점과제	핵심내용
게임문화 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 게임문화재단 설립 및 운영 지원 • 게임문화 참여 교육 확대 • 세계 게임문화 페스티벌 • 전국 아마추어 e스포츠 확산 • 국산 게임의 글로벌 종목화 • 게임을 통한 소외계층 양극화 해소
이용자 권익 및 유통 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 전국 게임몰입 상담센터 강화 • 게임이용자 권익 보호 • 게임분쟁조정위원회 설치 • PC방 등 이용환경 개선
게임업계 수출지원	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 현지화 전략 서비스 및 강화 • 신규 해외시장 개척 확대 • 해외 네트워크 강화를 통한 핵심시장 진출 • 전략 시장에 대한 투자수출상담회 강화 • 국산게임 해외 홍보 강화
게임산업 기반 마련	<ul style="list-style-type: none"> • 게임전문 펀드 구성 및 운영 • 창의력 있는 전문 인력 양성 • 게임산업 정책, 정보 기능 강화 • 산학 협력 프로젝트 지원
차세대 게임 콘텐츠 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 게임산업 법제도 개선 • 게임콘텐츠 창작 환경 조성 • 게임산업 지식정보 서비스 강화