



한국게임산업진흥원 최규남 원장

“게임은 고부가 엔터테인먼트 산업”



Q _ 지난해 게임산업진흥원 원장 취임후 어떤 활동을 펼쳤는지요

A _ 게임산업은 그동안 문화콘텐츠산업의 핵심 산업을 성장했습니다만 '바다 이야기' 사태가 게임산업의 성장세에 좋지않은 영향을 미쳤습니다. 그래서 위축된 게임산업에 활력을 불어넣기 위해 주력했습니다.

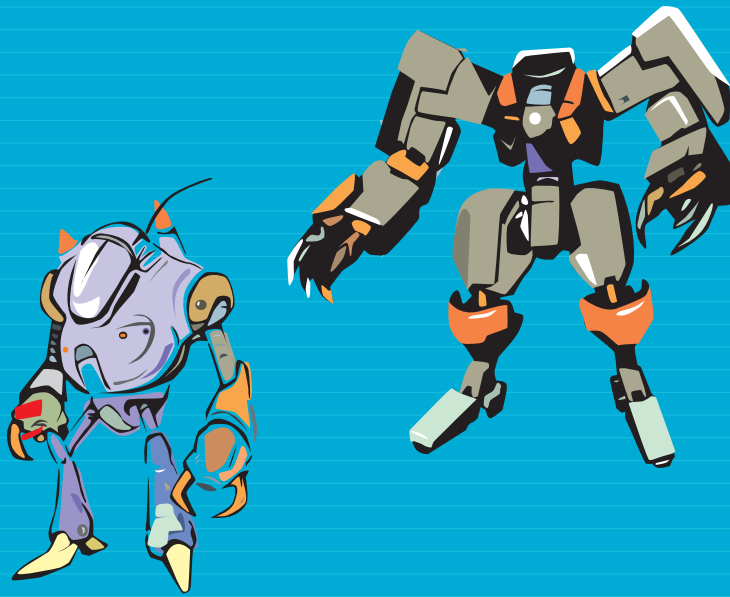
또한 국내기업의 해외진출에도 많은 노력을 기울이고 있습니다. 중국과 베트남, 미국 일본에서 수출상담회를 열어 해외 바이어들과 우리기업들의 비즈니스 기회를 열었고 그 노력이 이탈리아, 프랑스 등으로 이어질 예정입니다. 우리 게임 업체들이 보다 큰 시장에서 자리잡을 수 있도록 미국 실리콘밸리 VC들과의 네트워크를 활용, 공동펀드를 조성하고 파트너십을 효율적으로 얻을수 있는 채널을 만드는 방안을 협의중입니다.

당장에 가시적인 성과를 바라는 이벤트성 사업보다는 한국 게임산업의 장기적 가치를 공유할수 있는 양질의 외국 자본, 파트너들을 한국 게임시장으로 이끄는 데 주력하고 있습니다.

Q _ 2008년 게임문화 조성을 위해 가장 역점적으로 추진하는 일이 있다면

A _ 게임산업진흥원은 이미 2002년부터 다양한 인식제고 사업을 펼치고 있습니다. 게임중독표준진단프로그램 개발, 게임전문상담센터 구축, 게임민원종합시스템 개설 등 역기능에 대한 예방 및 순화작용과 더불어 찾아가는 게임문화교실 운영, 전국장애인학생 e스포츠대회 개최 등 기존의 사업을 통해 게임의 긍정적인 효과를 널리 알릴 계획입니다. 특히 세계 게임문화 컨퍼런스 등을 통해서 국내 및 해외의 게임의 사회적· 문화적 가치 및 활용을 일반 대중들에게 알리고, 대한민국 게임문화 페스티벌 등을 통해 게임이 하나의 문화로서 자리매김할수 있도록 노력할 것입니다.

또한 개발사와 퍼블리셔 등 게임사업으로 직접적 이해관계가 엮인 기업들을 중심으로 하드웨어, 서비스 통신 등 주변 산업계를 통해 사회적기금을 조성할 것입니다.



이기금을활용할게임문화재단을 설립하였습니다. 앞으로 대대적인 캠페인을 전개하고, 전 국민을 대상으로 한 인식개선 운동에도 나설 것입니다. 벌써 많은기업, 단체, 개인들이 저희진흥원 취지에 공감하시고적극적참여의지를 보내주셨습니다.

Q _진흥원이 지향하는 「세계3대 게임강국 실현」의 목표를 달성하기 위한 방안을 말씀해주십시오

A _우리 게임기업들이 해외 메이저기업과 규모에서 차이가나는 것은 플랫폼의 차이입니다. 국내 선도기업은 대부분 온라인게임으로 세계 시장을 진출하고 있으나, 현재 세계 게임시장에서 온라인게임이 차지하는 비율은 7% 이내입니다. 다행히 우리나라기업이 경쟁적 우위에있는 온라인·모바일 시장이 빠르게 성장하고 있어 세계적으로 리더십 포지션을 지켜나가는 것이 중요합니다. 한편 정부에서 일찌감치 콘솔, 아케이드 등 보다 큰 시장에 대한 지원에 나섰으므로 기업들이 노력한다면 오랜 역사를 자랑하는 해외 메이저 기업을 한순간에 넘을 수는 없겠지만 세계3대 게임강국의 목표는 가능하다고 생각합니다.

지금 플랫폼 및 콘텐츠의 컨버전스가 빠르게 일어나는 많은 변화가 있는 시기입니다. 이러한 변화역시 게임이 새로운 영역을 확장할 수 있는 좋은 기회가 될 것이라고 생각합니다. 우리나라가 세계 게임산업의 변방에서 일찍 온라인게임의 성장을 통해 세계 게임시장에서 주요한 시장으로 부상할 수 있었던 것이 미래 환경 변화에 대한 전략을 통해 국내 게임 업체들이 더 큰 성장을 할 수 있도록 노력할 것입니다.

국내 기업의 글로벌화는 글로벌 네트워크를 활성화하는 것이 급선무입니다. 진흥원은 각 해외시장의 진출 전략을 새로이 수립하고 있습니다. 미국, 일본, 중국 등 이미 진출해 있는 핵심시장에는 인지도 확산을 위한 홍보에 주력하고, 아직 미개척 시장은 국가별 거점을 확보해 단계별

진출을 지원할 계획입니다. 단순히 한국의 게임을 수출하는 것이 아니라 현지기업이 한국의 게임을 통해 수익을 창출하고 나아가 해당국의 게임산업 발전에도 기여할 수 있도록 하는 것이 우리 진흥원의 기조입니다.

●● **게임아카데미(www.gameacademy.or.kr)**

21세기 엔터테인먼트 산업을 이끌어 나갈 리더급 게임전문인력을 양성하기 위한 교육기관으로 게임분야 고급인력 부족을 해결하기 위해 전문 인력양성을 목표로 2000년에 설립됐다. 게임아카데미는 2년제 정규 교육과정, 현직 개발자를 위한 단기 직무교육과정, 해외 교육 사업 등 직접교육은 물론 사이버 게임아카데미를 통해 6개 분야 122과목의 맞춤형 원격교육을 시행하고 있다.

●● **게임산업종합정보시스템 지티스(www.gitiss.org)**

“게임산업 지식정보의 모든 것 - GITISS”라는 슬로건 아래 게임산업과 관련된 다양한 정보를 제공하는 웹사이트다. 게임의 정보를 제공하는 게임웹진과 달리 정책, 마케팅, 통계 정보, 게임산업 전문 자료, 게임 개발을 위한 게임소재DB, 오늘의 게임기사 등 고급정보를 무료로 서비스 받을 수 있다. 중국, 대만, 일본, 유럽, 미주 시장의 게임산업 정보를 제공한다.

●● **게임도서관**

게임업계 종사자나 연구자들에게 양질의 정보를 제공하고, 역사적 가치가 있는 게임자료를 영구 보존하는 목적을 가진 게임도서관은 게임과 관련한 단행본, 정기간행물 등 도서자료는 물론이고 PC게임, 비디오게임, 보드게임 등의 비도서자료도 소장하고 있다. 도서관 열람은 국민 누구나 가능하며, 소장하고 있는 게임타이틀을 시연하거나 동영상 자료를 상영할 수 있는 시설도 제공한다.

▶ 위치 : 서울시 마포구 상암동길 250 문화콘텐츠센터 13층