

보도 일시	2023. 3. 23.(목) 09:00	배포 일시	2023. 3. 23.(목) 09:00
-------	-----------------------	-------	-----------------------

## **K-콘텐츠 수출 선도하는 게임 수출지원 강화방안 논의** - 3. 22 '제3차 콘텐츠 수출대책회의' 개최, ▲ 해외 게임전시회 참가 지원 ▲ 신규 시장 정보제공, ▲ 게임인재원 확대 통한 인력 양성 등 게임 업계 현장 의견 제시

문화체육관광부(장관 박보균, 이하 문체부)는 3월 22일(수), 한국콘텐츠진흥원(이하 콘진원) 광화문분원에서 전병극 제1차관 주재로 '제3차 콘텐츠 수출대책회의'를 개최했다.

문체부는 지난 2월 23일(목), 대통령 주재로 열린 '제4차 수출전략회의'에서 'K-콘텐츠 수출전략'을 발표하고 이에 대한 후속 조치로 '콘텐츠 수출대책회의'를 출범하여 권역별·장르별 콘텐츠 수출지원정책을 점검하고 있다. 이번 3차 회의에서는 K-콘텐츠 수출을 이끌어가는 대표 장르인 게임 산업의 해외 진출 지원 방안을 논의했다. 이번 회의에는 콘진원 한류지원본부와 게임본부를 비롯해 넷마블, 넥슨, 카카오게임즈, 로드컴플릿, 시프트업, 넥스트스테이지, 외계인 납치작전 등의 업계 관계자와 한국게임산업협회, 한국모바일게임협회 관계자 등이 참석했다.

**현장에서 체감할 수 있는 지원정책 발굴로 게임 산업 수출의 지속적 성장 도모**

2021년 기준 콘텐츠산업조사에 따르면, 게임 산업 수출액은 전체 콘텐츠 수출액의 69.6%로 콘텐츠 수출시장의 핵심 장르로 자리잡고 있다. 게임 산업 수출액은 2017년부터 2021년까지 연평균 10.0% 증가해 2021년 86억 7천만 달러를 넘어섰다. 문체부는 '게임더하기' 사업을 통해 한국 게임의 해외 진출 마케팅, 컨설팅, 현지화 등을 원스톱으로 지원할 뿐 아니라 해외 마켓 참가 등을 지원하며 게임 수출을 뒷받침하고 있다. 특히 '게임더하기' 사업의 경우, 작년 지원기업들의 해외 매출액이 498억 원을 달성하는 등 한국 중소 게임기업들의 해외 진출 마중물 역할을 하고 있다.

이번 회의에서는 한국 게임 수출의 공세적 확대를 위해 산업 현장의 다양한 목소리를 청취했다. 먼저, 게임 수출시장 다변화를 위해 국가 간 교류 협력과 해외 게임전시회 참가 지원을 강화해야 한다는 의견이 나왔다. 동남아와 중동권역 등 신규 시장에 대한 규제, 법령, 문화정보 등 기업별 맞춤형 정보제공의 필요성을 강조하기도 했다.

아울러 게임 서비스에 대한 해외 저작권 침해 대응 강화와 게임 분야 전문인력 양성을 위해 게임인재원의 확대가 필요하다는 현장의 목소리도 있었다. 이 외에도 북미·유럽 시장에서 성장 가능성이 높은 콘솔게임에 대한 전략적 육성의 필요성과 인디게임의 성장단계별 지원이 강화되어야 한다는 의견도 제시되었다.

전병극 차관은 “최근 사우디아라비아 국부펀드가 한국 게임사에 대규모 투자를 단행한 바 있고, 사우디 투자부와 한국 게임사 간 업무협약(MOU)을 체결하는 등 한국 게임에 대한 세계적 관심이 높다.”라며, “이번 회의에서의 논의들을 바탕으로 현장감 있고 짜임새 있는 정책을 발굴해 K-게임 수출의 지속적 확대를 지원하겠다.”라고 밝혔다.

따로 붙임 현장 사진

담당 부서 <총괄>	콘텐츠정책국 한류지원협력과	책임자	과장 신지원 (044-203-2381)
		담당자	사무관 이지은 (044-203-2378)
<공동>	콘텐츠정책국 게임콘텐츠산업과	책임자	과장 이영민 (044-203-2441)
		담당자	사무관 도현우 (044-203-2442)

국민과 함께하는  
**세계일류 문화매력국가**

대한민국  
**지정책브리핑**

