문광부, '게임콘텐츠 해외 활로개척을 위한 신흥시장 오픈 포럼' 개최

김태만 /2017-04-19 11:22:25

문화체육관광부(장관 직무대행 송수근)가 후원하고 한국콘텐츠진흥원(KOCCA·원장 직무대행 강만석)이 주최하며 사단법인 한국모바일게임협회가 주관하는 ‘게임콘텐츠 해외 활로개척을 위한 신흥시장 오픈 포럼(이하 오픈 포럼)’이 오는 25일 서울 대학로 콘텐츠코리아랩 10층 컨퍼런스룸에서 열린다.

이번 행사는 한한령으로 인해 한국 게임산업의 주요 수출국이었던 중국 수출전망이 불투명해지고 게임산업의 수출 활성화와 게임산업 생태계 선순환을 위한 수출시장 다변화가 절실히 요구되는 시점에서 게임업계 관계자들의 신흥시장 진출을 돕기 위해 마련됐다. 문체부와 한콘진은 이날 행사를 시작으로 올해 총 5회에 걸쳐 격월로 오픈포럼을 개최할 계획이다.

제1회 오픈 포럼은 인도를 주제로 인도시장 진출전략과 현지 진출기업의 진출 노하우를 듣는 자리로 꾸며진다. 인도는 12억 명이 넘는 세계 2위 인구대국으로 전체 인구의 평균 연령이 26.7세인 젊은 시장이다. 스마트폰 보급과 모바일 결제가 대중화되면서 IT 인프라 보급과 IT 기술의 빠른 발전이 장점으로 꼽히며 게임과 같은 문화콘텐츠에 대한 높은 수용성을 가진 국가로 분류된다.

이날 행사에서는 한콘진 관계자가 직접 인도 현지를 방문해 조사한 인도시장 진출전략 보고서의 주요 내용이 공개된다. 보고서에는 한콘진에서 진행한 인도 현지조사 결과와 함께 인도의 게임담당 기관인 ‘인도 소프트웨어서비스회사전국연합(NASSCOM)’에 대한 소개가 포함돼 있어 인도 게임시장 현황을 이해하는데 큰 도움이 될 것으로 보인다. 한콘진은 향후 NASSCOM과의 지속적인 협력 하에 게임 관련 공유 및 네트워크 교류를 더욱 공고히 해나간다는 방침이다.

보고서 발표에 이어 인도 게임업체 퍼니즌의 이주민 대표가 인도시장 진출전략 노하우를 중심으로 강연에 나선다. 이주민 대표는 올해로 14년째 인도에서 활동 중인 인도 전문가로 인도 내 게임 퍼블리싱 및 PC방 사업을 하며 얻게 된 인도시장에 대한 생생한 시각과 정보를 전달할 예정이다.

한편 6월에 열리는 제2회 오픈 포럼은 신흥시장인 아랍에미리트(UAE)와 전략시장인 중국과 일본을 다루며, 6월 28일부터 이틀 간 열리는 ‘잇츠 게임(ITS 게임) 2017’과 연계해 진행된다.

‘잇츠 게임’은 120여 명의 해외 바이어를 초청해 국내 기업과 수출상담을 진행하는 한국 게임산업 최대의 게임 비즈니스 매칭 마켓으로 2회 포럼은 ‘잇츠 게임’과 연계한 UAE 시장 현지조사 보고서 발표 및 현지 기업인을 초청해 중국, 일본 시장 진출 전략을 소개하는 등 해외진출 전략에 직접적으로 도움이 되는 내용으로 꾸며질 예정이다.

http://www.betanews.net