

문의 : 서형교 홍보실장 02-3454-0113, agudry@gamek.or.kr

배포일 : 2015년 9월 17일(수) 13:00

총 매수 : 2매

K-iDEA-KoCoA, 한일 게임산업 교류와 협력 추진을 위한 협약서 체결

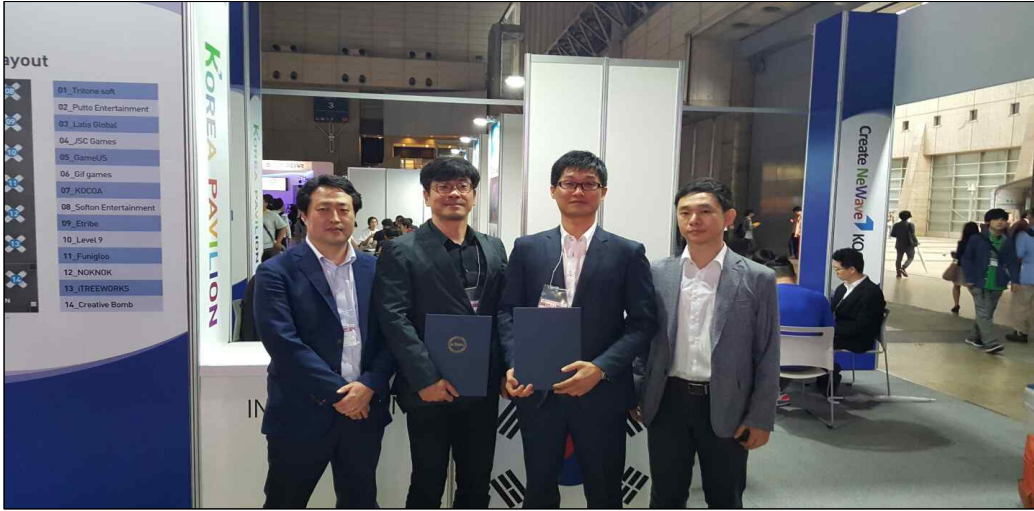
- ◆ 17일 오전 일본 도쿄게임쇼 한국공동관에서 한국콘텐츠진흥원 일본사무소 지원으로 업무협약 체결
- ◆ 양국의 정책 및 산업에 대한 정보 교류를 통해 일본 내 한국 게임과 인터넷비즈니스 보급 확산 기대

한국인터넷디지털엔터테인먼트협회(이하 K-iDEA, 회장 강신철)와 재일한국인디지털콘텐츠엔터테인먼트협회(이하 KoCoA, 회장 한영민)는 9월 17일 오전, 도쿄게임쇼 행사장 내에 위치한 한국콘텐츠진흥원(원장 송성각) 한국공동관에서 양 협회 간 포괄적 교류협력을 위한 협약서를 체결했다.

<사진 1>



<사진 2>



이번 협약식은 올해 1월 KoCoA 창립 당시 K-iDEA 관계자가 축하 사절로 방문하고 양 협회 간 협력사업을 추진하기로 잠정합의하면서 이뤄진 것이다. KoCoA는 한국콘텐츠진흥원 일본사무소(소장 이영훈)의 지원을 통해 약 20여 개의 재일 한국인 기업이 주축이 돼 설립한 일본 현지 사단법인이다.

협약은 양 협회의 친목, 그리고 양국의 정책 및 산업 정보에 대한 교류와 협력을 내용으로 하고 있다. 특히 한국과 일본 게임시장에 대한 이해도를 높여 비즈니스를 촉진하는 것에 큰 목표를 두고 있다.

한국콘텐츠진흥원 일본사무소의 이영훈 소장은 “한국 게임의 일본 내 진출이 확대되고 있고, 디지털 환경 변화에 따라 AR·스마트앱·빅데이터 등 진출 장르도 다양화하고 있다” 며, “양 협회의 MOU는 한국게임의 일본 수출 확대를 위한 교두보 역할을 할 것으로 보인다” 고 말했다.

KoCoA의 한영민 회장은 “일본에 처음 진출하는 한국의 중소기업들은 일본의 정책과 비즈니스 환경을 모르기 때문에 시행착오를 겪는 경우가 많다” 며, “이번 협약이 양국 간 산업 교류에 도움이 됐으면 좋겠다” 고 밝혔다.

이에 대해 K-iDEA 강신철 회장은 “협회가 재외 국민들로 구성된 기업인 단체와 협약을 맺은 것은 처음이기에 더욱 의미 있다” 며, “양국 간 정책 정보 공유를 통해 현안에 공동 대처하며, 지스타 등을 통해 비즈니스에 있어서도 큰 성과를 거뒀으면 한다” 고 답했다(끝).