

# 모바일 게임 해외수출 증대를 위한 퍼블리싱 지원 협약서

한국콘텐츠진흥원(이하 'KOCCA')과 (주)파티게임즈(이하 '파티게임즈')는 양 기관의 공동발전을 위해 협력관계를 구축하고 '모바일 게임 현지화 지원사업'에서 선별된 게임의 성공적인 해외진출을 위해 아래와 같이 업무협약을 체결한다.

제 1조 (목적) 본 협약은 양 기관이 KOCCA 주관의 '모바일 게임 현지화 지원사업'에 지원하는 모바일게임 중 북미와 일본 시장을 포함한 글로벌 시장에 적합한 게임을 선별하여 해외수출을 증대시키기 위해 노력한다.

제 2조 (기본원칙) 양 기관은 상호협력에 필요한 사항에 대해서는 해당 기관의 제 규정을 적용하는 것을 원칙으로 한다. 다만, 별도의 구체적인 시행 방안이 필요할 때에는 상호 협의하여 정한다.

제 3조 (협력내용) 양 기관은 다음 각 호의 협력을 한다.

가. '모바일 게임 현지화 지원사업'에 지원하는 게임 중 사업 취지에 부합하는 게임을 심사를 통해 선별한다.

나. 선별된 게임 중 시장성이 충분한 게임이라고 판단되는 게임에 대해서는 퍼블리싱을 적극 지원 및 글로벌시장에 우선 출시하도록 노력한다.

제 4조 (실무협의회) 양 기관은 본 협약의 이행 및 교류협력의 효율적 운영을 위하여 실무협의회를 둘 수 있다.

제 5조 (비용) 본 협약서의 이행에 필요한 비용의 부담에 대하여는 상호 협의하여 정한다.

제 6조 (비밀유지) 양 기관은 업무상 알게 된 상대방의 비밀사항 및 정보를 상대방의 동의 없이 공개하거나 다른 목적으로 이용할 수 없다.

제 7조 (효력발생 및 유효기간) ① 본 협약은 양 기관의 기관장이 서명한 날로부터 효력이 발생하며 2014년 6월 10일(이하 '종료일')에 효력을 상실한다.

② 본 협약은 양 기관이 협약 유효기간 내에 서면으로 효력 연장에 합의하지 않으면 종료일에 자동으로 그 효력을 상실한다.

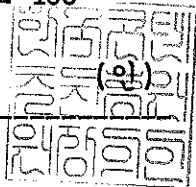
제 8조 (세부사항) 본 협약의 해석상 이의가 있거나 기타 별도로 협의할 사항이 발생할 경우에는 양 기관이 상호 합의하여 결정한다.

양 기관은 본 협약이 원만히 체결되었음을 확인하고 협약서를 2부 작성, 날인하여 각각 1부씩 보관한다.

2013년 9월 13일

한국콘텐츠진흥원  
서울시 대포동 월드컵북로 400

원장 홍상표



(주)파티게임즈  
서울시 강남구 삼성동 144-19 JS타워 3층  
대표이사 이대형



# 모바일 게임 해외수출 증대를 위한 퍼블리싱 지원 협약서

한국콘텐츠진흥원(이하 'KOCCA')과 (주)웹젠(이하 '웹젠')은 양 기관의 공동발전을 위해 협력관계를 구축하고 '모바일 게임 현지화 지원사업'에서 선별된 게임의 성공적인 해외진출을 위해 아래와 같이 업무협약을 체결한다.

제 1조 (목적) 본 협약은 양 기관이 KOCCA 주관의 '모바일 게임 현지화 지원사업'에 지원하는 모바일게임 중 북미와 일본 시장을 포함한 글로벌 시장에 적합한 게임을 선별하여 해외수출을 증대시키기 위해 노력한다.

제 2조 (기본원칙) 양 기관은 상호협력에 필요한 사항에 대해서는 해당 기관의 제 규정을 적용하는 것을 원칙으로 한다. 다만, 별도의 구체적인 시행 방안이 필요할 때에는 상호 협의하여 정한다.

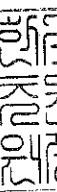
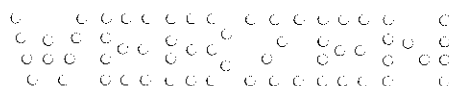
제 3조 (협력내용) 양 기관은 다음 각 호의 협력을 한다.

가. '모바일 게임 현지화 지원사업'에 지원하는 게임 중 사업 취지에 부합하는 게임을 심사를 통해 선별한다.

나. 선별된 게임 중 시장성이 충분한 게임이라고 판단되는 게임에 대해서는 퍼블리싱을 적극 지원 및 글로벌시장에 우선 출시하도록 노력한다.

제 4조 (실무협의회) 양 기관은 본 협약의 이행 및 교류협력의 효율적 운영을 위하여 실무협의회를 둘 수 있다.

제 5조 (비용) 본 협약서의 이행에 필요한 비용의 부담에 대하여는 상호 협의하여 정한다.



제 6조 (비밀유지) 양 기관은 업무상 알게 된 상대방의 비밀사항 및 정보를 상대방의 동의 없이 공개하거나 다른 목적으로 이용할 수 없다.

제 7조 (효력발생 및 유효기간) ① 본 협약은 양 기관의 기관장이 서명한 날로부터 효력이 발생하며 2014년 6월 10일(이하 '종료일')에 효력을 상실한다.

② 본 협약은 양 기관이 협약 유효기간 내에 서면으로 효력 연장에 합의하지 않으면 종료일에 자동으로 그 효력을 상실한다.

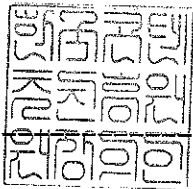
제 8조 (세부사항) 본 협약의 해석상 이의가 있거나 기타 별도로 협의할 사항이 발생할 경우에는 양 기관이 상호 합의하여 결정한다.

양 기관은 본 협약이 원만히 체결되었음을 확인하고 협약서를 2부 작성, 날인하여 각각 1부씩 보관한다.

2013년 9월 13일

한국콘텐츠진흥원  
서울시 마포구 상암동  
월드컵북로 400

음장 홍상표



(주)웹젠

경기도 성남시 분당구 상명동 616번지 DTCC타워 1관



# 모바일 게임 해외수출 증대를 위한

## 퍼블리싱 지원 협약서

한국콘텐츠진흥원(이하 'KOCCA')과 (주)넥슨코리아(이하 '넥슨')은 양 기관의 공동발전을 위해 협력관계를 구축하고 '모바일 게임 현지화 지원사업'에서 선별된 게임의 성공적인 해외진출을 위해 아래와 같이 업무협약을 체결한다.

제 1조 (목적) 본 협약은 양 기관이 KOCCA 주관의 '모바일 게임 현지화 지원사업'에 지원하는 모바일게임 중 북미와 일본 시장을 포함한 글로벌 시장에 적합한 게임을 선별하여 해외수출을 증대시키기 위해 노력한다.

제 2조 (기본원칙) 양 기관은 상호협력에 필요한 사항에 대해서는 해당 기관의 제 규정을 적용하는 것을 원칙으로 한다. 다만, 별도의 구체적인 시행 방안이 필요할 때에는 상호 협의하여 정한다.

제 3조 (협력내용) 양 기관은 다음 각 호의 협력을 한다.

가. '모바일 게임 현지화 지원사업'에 지원하는 게임 중 사업 취지에 부합하는 게임을 심사를 통해 선별한다.

나. 선별된 게임 중 시장성이 충분한 게임이라고 판단되는 게임에 대해서는 퍼블리싱을 적극 지원 및 글로벌시장에 우선 출시하도록 노력한다.

제 4조 (실무협의회) 양 기관은 본 협약의 이행 및 교류협력의 효율적 운영을 위하여 실무협의회를 둘 수 있다.

제 5조 (비용) 본 협약서의 이행에 필요한 비용의 부담에 대하여는 상호 협의하여 정한다.



제 6조 (비밀유지)

1. 양 기관은 업무상 알게 된 상대방의 기술정보, 영업비밀 또는 기타 경제적인 가치가 있는 모든 정보를 비밀로서 유지하여야 하며, 상대방의 사전 서면 동의 없이 이를 제 3자에게 공개·제공·게시 또는 누설하거나 본 협약 이외의 목적으로 이용할 수 없다.
2. 본 조의 비밀유지 의무는 본 협약 종료 후에도 계속하여 유효하다.

제 7조 (효력발생 및 유효기간) ① 본 협약은 양 기관의 기관장이 서명한 날로부터 효력이 발생하며 2014년 6월 10일(이하 '종료일')에 효력을 상실한다.

② 본 협약은 양 기관이 협약 유효기간 내에 서면으로 효력 연장에 합의하지 않으면 종료일에 자동으로 그 효력을 상실한다.

제 8조 (세부사항) 본 협약의 해석상 이의가 있거나 기타 별도로 협의할 사항이 발생할 경우에는 양 기관이 상호 합의하여 결정한다.

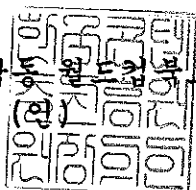
제 9조 (기타)

1. 본 협약은 제6조 (비밀유지)를 제외하고 원칙적으로 법적 구속력은 없다.
2. 본 협약에 대하여 분쟁이 발생한 경우 상호 협의하여 해결함을 원칙으로 하고 합의가 이루어지지 아니한 경우에는 서울중앙지방법원을 관할법원으로 한다.

양 기관은 본 협약이 원만히 체결되었음을 확인하고 협약서를 2부 작성, 기명날인하여 각각 1부씩 보관한다.

2013년 9월 11일

한국콘텐츠진흥원  
서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400  
원장 홍상표



(주)넥스코리아  
서울시 강남구 역삼동 209-27  
대표이사 서민



# 모바일 게임 해외수출 증대를 위한 퍼블리싱 지원 협약서

한국콘텐츠진흥원(이하 'KOCCA')과 (주)CJ Internet Japan(이하 'CJ Internet Japan')은 양 기관의 공동발전을 위해 협력관계를 구축하고 '모바일 게임 현지화 지원사업'에서 선별된 게임의 성공적인 해외진출을 위해 아래와 같이 업무협약을 체결한다.

제 1조 (목적) 본 협약은 양 기관이 KOCCA 주관의 '모바일 게임 현지화 지원사업'에 지원하는 모바일게임 중 북미와 일본 시장을 포함한 글로벌 시장에 적합한 게임을 선별하여 해외수출을 증대시키기 위해 노력한다.

제 2조 (기본원칙) 양 기관은 상호협력에 필요한 사항에 대해서는 해당 기관의 제 규정을 적용하는 것을 원칙으로 한다. 다만, 별도의 구체적인 시행 방안이 필요할 때에는 상호 협의하여 정한다.

제 3조 (협력내용) 양 기관은 다음 각 호의 협력을 한다.

가. '모바일 게임 현지화 지원사업'에 지원하는 게임 중 사업 취지에 부합하는 게임을 심사를 통해 선별한다.

나. 선별된 게임 중 시장성이 충분한 게임이라고 판단되는 게임에 대해서는 퍼블리싱을 적극 지원 및 글로벌시장에 우선 출시하도록 노력한다.

제 4조 (실무협의회) 양 기관은 본 협약의 이행 및 교류협력의 효율적 운영을 위하여 실무협의회를 둘 수 있다.

제 5조 (비용) 본 협약서의 이행에 필요한 비용의 부담에 대하여는 상호 협의하여 정한다.

제 6조 (비밀유지) 양 기관은 업무상 알게 된 상대방의 비밀사항 및 정보를 상대방의 동의 없이 공개하거나 다른 목적으로 이용할 수 없다.

제 7조 (효력발생 및 유효기간) ① 본 협약은 양 기관의 기관장이 서명한 날로부터 효력이 발생하며 2014년 6월 10일(이하 '종료일')에 효력을 상실한다.

② 본 협약은 양 기관이 협약 유효기간 내에 서면으로 효력 연장에 합의하지 않으면 종료일에 자동으로 그 효력을 상실한다.

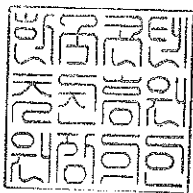
제 8조 (세부사항) 본 협약의 해석상 이의가 있거나 기타 별도로 협의할 사항이 발생할 경우에는 양 기관이 상호 합의하여 결정한다.

양 기관은 본 협약이 원만히 체결되었음을 확인하고 협약서를 2부 작성, 날인하여 각각 1부씩 보관한다.

2013년 8월 14일

한국콘텐츠진흥원

(주)CJ Internet Japan



〒105-0003 東京都港区西新橋2-7-4  
CJビル6階

CJインターネットジャパン株式会社

代表取締役

金 泰 洙

