



보도 일시	2022. 7. 1.(금) 16:40	배포 일시	2022. 7. 1.(금) 16:40
담당 부서	콘텐츠정책국 게임콘텐츠산업과	책임자	과장 정운재 (044-203-2441)
		담당자	사무관 이명환 (044-203-2444)

게임산업의 도전과 개혁 정신이 꽃피울 수 있도록 정책적으로 지원한다

- 문체부 장관, 게임업계 간담회 관련 -

박보균 장관은 7월 1일(금) 오후 2시, 서울 한국게임산업협회에서 게임 분야 협회와 기업 관계자를 만나, “게임은 문화다. 게임의 영상미는 탁월하고, 음악은 경쾌하면서 장엄하며, 이야기(스토리텔링)는 대중의 감수성을 자극한다.”라며, “게임을 만드는 분들의 본능은 도전과 개혁정신이다. 그 본능이 살아서 펼쳐질 수 있도록 정책적으로 지원하겠다.”라고 약속했다. 특히 “게임은 케이 콘텐츠 수출의 70%를 차지하면서 이를 통해 대한민국이 콘텐츠 매력국가임을 과시한다.”라고 강조했다.

박보균 장관은 이번 간담회에서 게임산업 현안에 대한 애로를 청취하고 규제혁신 등 산업 활성화 방안에 대해 의견을 나눴다.

게임업계는 산업 경쟁력 회복과 재도약을 위한 다양한 의견을 제시했다. 한국게임산업협회 강신철 회장을 비롯한 업계 관계자들은 게임이용장애 질병코드와 중국 판호 발급에 대한 적극적 대응, 피투이(P2E)게임의 허용, 주52시간제의 합리적 운영, 인재양성과 중소기업 지원 등을 요청했다.

박 장관은 게임이용장애 질병코드에 대해 “게임의 자존심 문제”라고 강조하며, 업계가 상처를 받지 않도록 앞장서서 게임의 면모를 널리 알리겠다고 말했다. 중국 판호 발급 확대와 관련해서는 “외교부, 경제부처를 통해 게임업계의 목소리를 실감나게 전달해 정책 우선순위에 놓도록 추진하겠다.”라고 답했다.

피투이(P2E)게임에 대해서는 신기술과 사행성이라는 양면성이 있으므로 종합적 접근이 필요하다고 밝혔다. 주52시간제는 유연근무제의 확장은 필요하나, ‘판교의 등대’, ‘크런치 모드’에 대한 우려의 목소리도 있는 만큼 게임업계에서 선제적으로 대처해달라고 주문했다. 중소기업의 어려움을 해소하고 인재를 양성하기 위해 정책적 지원 방안도 고민하겠다고 밝혔다.

마지막으로 규제는 선도적, 공세적으로 풀어갈 수 있도록 노력하겠으며, 현장의 목소리를 신속하게 전달해달라고 당부했다.

간담회에는 한국게임산업협회 강신철 회장과 한국모바일게임협회 황성의 회장, 한국게임개발자협회 정석희 회장, 한국브이아르·에이아르콘텐츠진흥협회(한국VR·AR콘텐츠진흥협회) 윤상규 회장, 네오위즈 배태근 대표, 넥슨 코리아 이정현 대표, 넷마블 도기욱 대표, 스마일게이트 엔터테인먼트 성준호 대표, 위메이드 장현국 대표, 웹젠 김태영 대표, 카카오게임즈 조계현 대표, 컴투스홀딩스 이용국 대표, 크래프톤 김창한 대표, 펄어비스 허진영 대표, 엔에이치엔(NHN)빅풋 김상호 대표, 엔씨(NC)소프트 안용균 전무 등 총 16명이 참석했다.

박 장관은 정책 추진과정에서 현장과 수요자의 중요성을 지속적으로 강조해 왔다. 지난 6월 22일(수) 관광업계 간담회에 이어 오늘 게임업계를 만났으며, 앞으로도 분야별 현장 간담회를 확대해 나갈 계획이다.

