

한국 게임의 새로운 동력 ‘청년’의 잠재력 지원한다

- 1. 21. 김영수 제1차관, 판교 게임업계 현장 찾아 종사자, 예비 종사자, 이용자 등, 청년 게임인들과의 간담회 개최

문화체육관광부(이하 문체부) 김영수 제1차관은 1월 21일(수) 오후, 판교 게임인재원과 글로벌게임허브센터(경기 성남시)를 찾아 청년 게임인들과 새로운 게임 정책 방향을 논의했다.

김영수 차관은 먼저 게임인재원의 수업을 참관하고, 글로벌게임허브센터의 시험장(테스트베드) 등 시설을 점검했다. 또한, 입주기업인 슈퍼래빗게임즈 사무실을 방문해 관계자들을 격려했다. 이어 청년 게임인들과의 간담회를 진행했다.

간담회에는 ▲예비 종사자인 게임인재원 졸업 예정 학생들, 전국 게임 개발동아리연합 소속 학생들, ▲현직 종사자인 라이터스, 원더포션의 청년 창업자, ▲선도기업으로서 인디게임을 지원하는 네오위즈, 스마일게이트의 실무자, ▲청년 게임 창업초기기업을 투자하는 한국벤처 투자, 대성창업투자의 실무자와 ▲게임 이용자를 대표해 한국게임이용자협회, 와이엠시에이(YMCA) 게임소비자센터 관계자들이 참석했다.

참석자들은 청년 창업자들이 실패해도 계속 도전할 수 있는 환경 조성, 실질적으로 체감할 수 있는 사무공간 조성 및 투자 지원 강화 등을 요청했다. 게임 이용자들은 확률형 아이템 정보 공개 의무화 제도 도입 등으로 투명성이 확대되었으나, 실질적인 피해구제 역시 중요하다고 입을 모았다.

김영수 차관은 이번 간담회는 청년 게임인들의 다양한 목소리를 듣기 위한 자리임을 강조하며, “한국 게임의 새로운 성장동력은 ‘청년’에 있으며,

청년들이 새롭고 창의적인 아이디어로 쉽게 게임 개발에 도전하고, 이들이 가진 잠재력을 세계적으로 성장시키도록 문체부도 최선을 다하겠다.”라고 게임 산업의 육성 의지를 밝혔다.

※ 현장 사진 별도 배포 예정

담당 부서	문화미디어산업실 게임콘텐츠산업과	책임자	과장	최재환 (044-203-3271)
		담당자	주무관	김태형 (044-203-3270)

