

보도시점 2026. 10. 20.(화) 14:30 배포 2026. 10. 20.(화) 14:30

세계 게임 산업을 선도할 대표작 제작부터 인디게임·청년 인재 육성까지, 2027년 게임 예산안 지원 방향 논의

- 10. 20. 최휘영 장관, 문화예술정책자문위원회 게임 분과 제3차 회의 주재
- ‘글로벌 프론티어 제작 지원’ 신설, 인디게임 200개 육성, 청년인턴십 500명 양성 등, 사업 확대 추진

문화체육관광부(이하 문체부) 최휘영 장관은 10월 20일(화), 국립현대미술관 서울관에서 문화예술정책자문위원회 게임 분과(제3차) 회의를 개최한다.

이번 회의에서는 2027년도 게임 분야 정부 예산안 편성 결과와 지원 방향을 게임업계와 공유한다. 아울러 편성된 예산이 실제 현장에서 효과를 낼 수 있도록 사업 추진 방향과 제도개선 상황을 함께 논의하고, 추가로 지원이 필요한 부분에 대한 업계 의견도 수렴한다. 회의에는 김영만(한국 이스포츠협회 회장), 유승현(원더포션 대표), 이승훈(안양대학교 교수), 조영기(한국게임산업협회 회장), 황성익(한국모바일게임협회 회장), 황승흠(국민대학교 교수) 위원 등 게임 분과 위원 6명(가나다순)이 참석한다.

‘케이-게임’ 다음 단계 도약 위한 3가지 정책 방향 중심으로 지원 확대

- ① 세계 게임 산업을 선도할 수 있는 잠재력 있는 게임 제작 지원
- ② 창의적, 혁신적인 인디게임 육성
- ③ 미래 게임 산업을 이끌어갈 청년 인재 양성

먼저 세계 시장을 겨냥할 차세대 ‘케이-게임’을 발굴하기 위해 ‘글로벌 프론티어 제작 지원’ 사업(’27년 60억 원)을 신설한다. ’27년에는 2개 게임을 선정해 각각 30억 원을 지원하며, 선정된 게임은 최대 2년간 총 60억 원까지 지원받을 수 있다. 현재 중소형 게임 위주의 제작 지원에서 나아가 제작비 규모가 큰 게임(제작비 약 100~400억 원)의 제작을 지원, 게임 산업의 허리를 튼튼히 할 예정이다.

아울러, 게임 산업의 뿌리인 인디게임 창작 기반을 강화하기 위한 예산을 올해 93억 원에서 내년 정부안 138억 원으로 확대하고, 사업 지원 규모도 인디게임 130개에서 200개로 크게 늘린다. 올해 처음 경쟁(오디션) 방식으로 사업을 변경한 후, 지원사업에 대한 수요가 증가한 것(경쟁률 약 11:1)을 고려해 내년에는 지원 기회를 확대하고 평가 일정, 인력 등을 충분히 보완해 사업 운영의 내실을 높일 계획이다.

게임 산업의 미래를 이끌 청년 인재가 현장에서 첫걸음을 내디딜 수 있도록 청년인턴십 사업도 대폭 확대한다. 올해 예산인 10억 원을 내년 정부안에서 66억 원으로 늘려 '27년에는 청년인턴십을 최대 500명까지 지원할 예정이다. 이를 통해 게임 산업에서 취업과 창업을 준비하는 청년에게는 현장 직무 경험을 제공하고, 게임사의 인력 확보 부담은 덜어 청년 인재가 게임 산업에 안정적으로 진입할 수 있도록 뒷받침한다.

이와 함께 중소 게임사의 안정적인 제작 환경을 돕는 글로벌게임허브센터 예산도 올해 41억 원에서 내년 정부안 64억 원으로 증액, 내년에는 70개사(올해 50개사)까지 입주 공간을 지원받을 수 있도록 할 계획이다. '케이-게임'이 세계 어디서나 경쟁할 수 있도록 수출 특화 이용권(바우처) 사업인 '게임더하기'를 비롯한 해외 게임박람회 참가 등 유통지원에도 107억 원을 편성해 해외 진출을 촘촘히 지원한다. 풀뿌리 이스포츠 생태계 조성을 위한 이스포츠 지역리그 확대 등을 통해 이스포츠의 저변을 넓히고, 산업 활성화를 위한 지원('27년 93억 원)도 지속한다.

불법 게임 사설 서버 근절 등 게임 사업 제도개선 현황도 논의

이번 회의에서는 자문위원들과 게임 산업 제도개선 현황도 논의한다. 이와 관련해 문체부는 게임사의 지식재산(IP)을 침해하는 불법 게임 사설서버에 대한 긴급차단을 시행하고 있으며, 이와 동시에 적발 이후 차단 요청까지 걸리는 기간을 기존 최대 15일에서 현재 3~5일로 단축했다. 또한 지난 7월에 발의된 불법 게임 사설 서버 관련 「게임산업진흥에 관한 법률」 개정안*

통과를 위해 국회와 긴밀하게 협력하고 있으며, 불법 게임콘텐츠를 자동으로 차단하는 시스템 도입 예산(16억 원, 신규)도 '27년 정부안에 반영한 상황이다.

* (주요 내용) ▲징벌적 손해배상(최대 5배) 도입, ▲긴급차단 제도 도입, ▲시정명령 가능 대상에 콘텐츠 전송 네트워크(CDN) 사업자 추가, ▲처벌 수준 상향 및 반의사불벌죄 규정 등 불법 게임 사설 서버 운영에 대한 사전 차단 및 사후적 제재 강화

최휘영 장관은 “한국의 상상력과 기술력이 세계인의 경험 속에서 확장하면서 ‘케이-게임’이 ‘케이-컬처’의 세계적 확산과 수출을 이끌고 있다. 산업의 지속적인 발전을 위해 다양한 아이디어를 기반으로 한 게임이 창작되고, 기업과 인재가 함께 성장할 수 있는 생태계를 조성하는 것이 중요”하다며, “내년 정부안에는 게임 제작부터 청년 인력까지 현장에서 필요한 지원을 담은 만큼 게임 산업의 성장 기반을 강화해 나갈 것”이라고 밝혔다.

※ 현장 사진 별도 배포 예정

담당 부서	문화미디어산업실 게임콘텐츠산업과	책임자	과장	최원석 (044-203-3271)
		담당자	사무관	정은송 (044-203-3267)

