문화체육관광부 보도자료 대체불가 대한민국

보도시점 2026. 11. 19.(목) 08:00 배포 2026. 11. 19.(목) 08:00

정부, ‘케이-콘텐츠’ 수출 핵심 ‘케이-게임’ 육성 의지 강조

- 11. 19. 최휘영 장관, ‘지스타 2026’ 개막식 현장 찾아 게임업계 관계자 격려

문화체육관광부(이하 문체부) 최휘영 장관은 11월 19일(목), 부산 벡스코에서 열리는 국내 최대 게임전시회 ‘지스타(G-STAR) 2026(11. 19.~22.)’ 개막식 현장을 찾아 게임업계 관계자들을 격려하고, ‘케이-게임’의 세계적 도약을 위한 적극적인 지원을 약속한다.

개막식 이후에는 크래프톤, 웹젠 등 주요 게임사의 전시 부스를 방문해 신작 게임과 최신 기술 등을 직접 살펴보고 해외 진출을 위한 게임사의 전략과 현장의 애로사항을 청취한다.

‘지스타’에 최초로 ‘게임문화축제’ 연계, 모든 세대를 아우르는 행사로 확대

한국게임산업협회가 주최하고 지스타조직위원회와 부산정보산업진흥원이 주관하는 ‘지스타’는 게임업계 종사자와 게임이용자가 함께 교류하는 국내 대표 게임전시회다. 특히 올해는 문체부가 주최하고 한국콘텐츠진흥원(원장 김윤지, 이하 콘진원)이 주관하는 ‘게임문화축제’와 처음으로 연계해 모든 세대를 아우르는 행사로 확대한다. 행사 기간 국악과 함께하는 게임 삽입곡(OST) 무대를 비롯해 ‘붉은사막’ 등 게임 지식재산(IP) 기반 몰입형 체험 공간, 아마추어 이스포츠 대회 등 다채로운 프로그램을 마련, 누구나 게임을 쉽게 접하고, 즐길 수 있는 축제의 장으로 만들 계획이다.

현장 목소리를 정책에 담아 게임 제작, 유통, 인재 육성, 투자 등 전방위 지원

문체부는 이 같은 ‘지스타’ 현장의 뜨거운 열기를 뒷받침하고, 콘텐츠 산업 수출액의 60%를 차지하는 핵심 전략산업인 ‘케이-게임’의 지속적인 성장을 이끌기 위해 전방위적인 지원에 나선다. ▲인디 및 대작 게임 등 제작 지원, ▲해외 진출을 위한 수출 및 현지화 지원, ▲게임 분야 인재 육성을 위한 청년 인턴십, ▲지난 8월부터 게임 분야에 중점적으로 투자하고 있는 1,200억 원 규모의 지식재산(IP) 펀드를 포함한 투·융자 확대, ▲게임 제작비 세액공제 도입 추진 등 다양한 정책과 제도적 방안 등을 마련하고 이를 더욱 강화해 나갈 계획이다.

최휘영 장관은 “‘케이-게임’의 성과는 새로운 도전을 이어온 게임업계의 열정과 노력 덕분”이라며, “앞으로도 게임업계 종사자들이 역량과 아이디어를 충분히 발휘할 수 있는 환경을 만들어 치열한 세계 시장에서 우뚝 설 수 있도록 정책적·제도적 지원을 아끼지 않을 것”이라고 밝혔다.

※ 현장 사진 별도 배포 예정

담당 부서	문화미디어산업실 게임콘텐츠산업과	책임자	과장	최원석 (044-203-3271)
		담당자	사무관	이윤형 (044-203-3268)

대한민국 정책브리핑

대체불가 대한민국

OPEN 자유이용 공공누리 공공저작물 자유이용허락