

# ‘K-게임’ 실종된 새 정부 국정과제... 업계 “또 이용당했다”

인수위 발표 ‘110대 국정과제’서 대통령 선거 공약과제 포함 안돼 관련 정책마저도 한번 언급 그쳐 ‘게이머 민심 선거전략 이용’ 비난

새정부 110대 국정 과제에서 대통령 선거 당시 게임공약 과제는 단 하나도 포함되지 않았고 게임 관련 정책마저도 한번 언급되자 업계의 비난이 일고 있다.

9일 업계에 따르면 지난 3일 대통령 인수위원회가 발표한 차기 정부 110대 국정과제에서 게임 관련 정책은 58번째 공약인 ‘K-컬처의 초격차 산업화’ 부문에서 K-팝, 드라마, 영화, 웹툰 그리고 ‘게임’을 초격차 장르로 집중 육성하기 위한 체계적 지원으로 콘텐츠 강국으로 도약하겠다는 내용으로 한번 언급됐다.

또 전 과제집 중 게임 단어는 단 두번 명시됐다.

### □ 주요내용

- (K-콘텐츠 기반조성) 관계부처\*와 함께 미디어·콘텐츠산업의 컨트롤타워 설치 추진, 정책금융 지원으로 세계적인 콘텐츠 IP 보유 기업육성, 창작자 중심 공정환경 조성, 저작권 보호로 문화주권 강화 등
  - \* 문체부, 방통위, 과기정통부 등
- (K-콘텐츠 초격차장르 육성) K-팝, 게임, 드라마, 영화, 웹툰을 초격차 장르로 집중 육성하기 위한 체계적 지원으로 콘텐츠 강국 도약
  - 장르별 인재 양성(게임인재원, 한국영화아카데미, 스토리창작센터)-인프라 구축(거점 대중음악 전용 공연장, 종합촬영소)-창·제작(드라마펀드, IP 활용 2차 저작물 제작 지원)-해외 진출(해외 마케팅 참가, 네트워킹 및 비즈매칭 연계 등) 지원 등

20대 대통령 110대 국정과제집

앞서 지난 20대 대통령 선거 공약에서 윤석열 당선인은 게임시장과 게이머들의 불공정 문제를 완전히 해소하겠다고 하며 ▲확률형 아이템 정보 완전 공개 ▲게임 소액사기 전담 수사기구 설치 ▲e스포츠 지역 연고제 도입 ▲장애인 을 위한 게임 접근성의 획기적 개선 ▲

P2E게임 허용 등의 게임 산업관련 5가지 공약을 발표한 바 있다.

하지만 이마저도 110대 국정과제 내용에서는 단 하나도 확인할 수 없었다. 뿐만 아니라 게임 이용자들을 위한 정책도 별다른 언급조차 없다.

이런 상황에 ‘또 이용당했다’, ‘신뢰

도 기대도 없다’ 등의 이용자와 업계 지적이 속속나오고 있다.

업계 관계자는 “선거 전에는 수많은 공약을 제시해 놓고 과제집에는 고작 한번 언급됐다. 인수위에 게임 관련 인사가 없었을때부터 예상됐던 바다. 그럼에도 막상 확인하고 나니 게임시장에 대한 걱정이 더욱 커졌다. 현재 게임산업은 규제 속 표류되어 있는 다양한 정책이 많다. 이 문제들이 해결될 것이라는 기대가 있었다. 실망이 너무 크다”며 “언급됐던 내용 마저도 구체적인 방법론이 제시되지 않았다. 게임 관련 산업에 중국길이 열린 현재 상태에 정부가 이처럼 안일하게 대응한다면 앞으로 게임 관련 산업은 더욱 망가질 것”이라고 일침을 가했다.

게임 블로그를 운영하는 한 이용자는 “윤 당선인은 게임 산업 공약에 적극적으로 뛰어 들면서 2030 민심을 확보했다. 이에 게이머들은 윤 당선인이 앞으로 게임 산업을 활성화 시켜 줄 것으

로 기대했지만 결국 이용자들의 민심은 선거 전략으로 사용 됐을 뿐 이다. 또 한번 이용당했다. 결국 이용자들의 권리는 정부에서는 보호받기 힘들다”고 토로했다.

이같은 상황에 게임업계 전반이 기대하고 있던 펠어비스의 ‘검은사막 모바일’ 중국 출시까지 부진한 성적을 거두자 업계는 새정부의 무관심 속 결과라며 침체된 분위기까지 감돈다.

일각에서는 이런 하나의 사례로 정부의 과제까지 낮잡아 보는 시각은 선부르다는 주장도 있다.

업계 한 관계자는 “게임산업 관련 중국길이 열리고 있다. 여기에 정부가 힘을 실어주면 물론 좋은 것은 사실이다. 하지만 중국이 국내 게임 판호를 다 발급할 것이라는 것도 아직은 확실하지 않다. 이런 사례로 이번 정부 110대 과제를 함께 묶어서 낮잡아 보는 시각은 선부르다”고 꼬집었다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

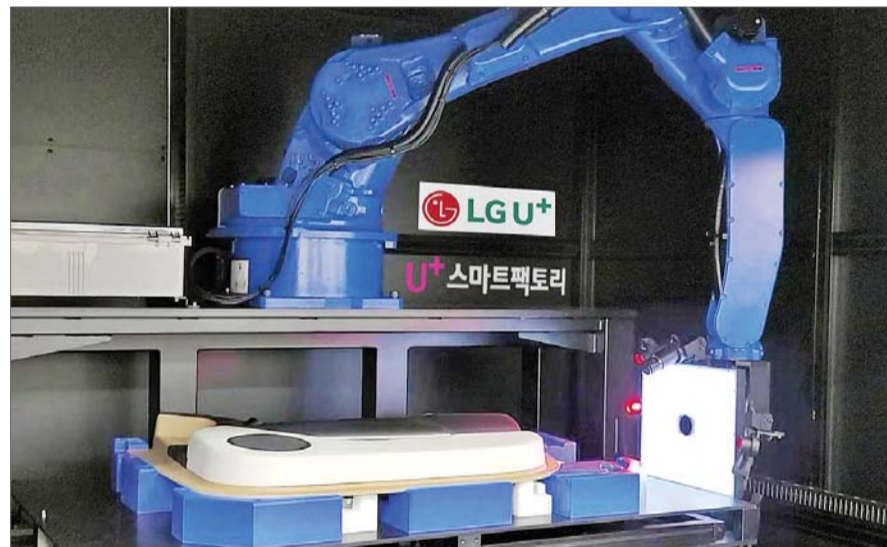
## 中企 위한 ‘구독형 스마트팩토리’ 연내 확대

LG U+, 초기 투자비용 부담 줄여 MEC센터-고객사 공장 5G 연결

LG유플러스는 중소기업 고객이 초기 투자비용 부담을 줄이고 편리하게 이용할 수 있는 클라우드 기반 구독형 솔루션으로 스마트팩토리 서비스를 확대한다고 9일 밝혔다.

국내 중소기업들은 생산품질 향상과 원가절감을 위해 스마트팩토리에 큰 관심을 보이고 있지만, 초기 투자비용에 대한 부담과 운영 및 유지보수를 위한 노하우가 부족한 상황 때문에 도입을 망설이고 있다.

이에 따라 LG유플러스는 중소기업 고객을 대상으로 관심이 높고 효율성이 검증된 인공지능(AI) 비전검사-펌프에 지보전·모터진단 등의 스마트팩토리 서비스를 구독형으로 연내 확대할 예정이다. 특히 LG유플러스는 지난 2년간 디지털뉴딜 사업의 일환으로 전남 여수, 울산광역시 등에서 5G 기반 MEC 국책 사업 ‘스마트산단’ 분야의 사업자로 선



한 자동차 도어 제조공장에서 U+스마트팩토리 ‘AI 비전검사’ 서비스를 이용해 흡집 등 제품 불량여부를 검사하고 있는 모습. /LG유플러스

정대 과제를 성공적으로 수행했다. 전자·자동차·화학 등 다양한 산업분야의 중소기업에 스마트팩토리 서비스를 제공한 경험과 레퍼런스를 보유하고 있다.

구독형 스마트팩토리 서비스는 상암, 대전, 대구, 부산, 광주 등 광역권과

다 구축된 MEC센터와 고객사 공장을 5G 네트워크로 연결해 구현된다.

/채윤정 기자 echo@



유튜브(메트로신문) 동영상 제공

## 더 안정된 ‘페이스 스와핑’ 신기술 개발

카카오브레인 ‘Smooth-Swap’ 아이덴티티 임베딩 기능 향상 모델

카카오브레인이 아이덴티티 임베딩(Identity Embedding)1 기능이 향상된 새로운 페이스 스와핑(face-swapping) 기술 ‘Smooth-Swap’ 모델을 개발했다고 9일 밝혔다.

페이스스와핑 기술은 사용자들이 틱톡, 스냅챗 등 SNS에서 본인의 얼굴을 촬영한 뒤, 촬영된 얼굴을 다른 얼굴로

바꾸는데 흔히 쓰이는 기술이다.

카카오브레인이 이번에 신규 개발한 Smooth-Swap 모델은 훨씬 단순화된 아키텍처로 구성되어, 기존에 공개된 기술 대비 더 빠르고 안정적인 페이스 스와핑을 가능케하는 기술이다.

특히, 현존하는 페이스 스와핑 시스템 모듈을 하나의 통합된 아이덴티티 임베더(identity embedder)로 대체함으로써 복잡도를 획기적으로 줄였다.

/최빛나 기자

## 넛마블 ‘MBX 토큰’, 거래소 빗썸 상장

넛마블의 블록체인 전문 자회사 마브렉스가 가상자산 거래소 빗썸에 ‘MBX 토큰’을 상장했다.

넛마블은 블록체인 전문 자회사 마브렉스가 빗썸에 MBX 토큰을 상장했다고 밝혔다. 모든 이용자들은 가상자산 거래소 빗썸에서 MBX 토큰 거래 및 입출금을 진행할 수 있다고 9일 밝혔다.

MBX 토큰은 클레이튼(Klaytn) 메



넛넷 기반 블록체인 생태계 MBX의 유틸리티 토큰이다. 이용자 참여와 합리적 보상 제공이 선순환되는 생태계를 구축하는데 활용되고 있다. /최빛나 기자

## KT, 디지털 물류사업 본격화... AI기반 화물 중개·운송 서비스

물류 플랫폼 롤랩, ‘브로캐리’ 출시 정산·지급 최단기간 내 처리 가능

KT가 디지털 물류 사업에 본격 뛰어들었다. 빠르게 성장하는 물류 시장에 디지털 전환 필요성이 커지고 있다고 판단, 사업 영역을 넓혔다.

KT그룹은 9일 디지털 물류 플랫폼 전문기업 롤랩(lolab)이 인공지능(AI) 플랫폼 기반 화물 중개·운송 서비스 ‘브로캐리’를 출시했다고 밝혔다.

롤랩은 지난해 KT가 물류시장 디지털 전환을 주도하기 위해 설립한 디지털 물류 플랫폼 전문기업으로, 통합 물

류 서비스 제공 및 물류시장의 효율성 개선에 앞장서고 있으며, 국내외 물류 전문기업과 협업해 사업 영역을 확장하고 있다.

이번에 롤랩이 출시한 ‘브로캐리’는 ‘Brokerage(중개)’와 ‘Carry(배송)’의 합성어로, 화물을 발송하는 화주와 화물을 운송하는 차주를 연결해 책임지고 운송해 주는 화물 중개·운송 서비스다.

‘브로캐리’는 신속한 화물 운송이 가능하고 정산 및 지급까지 최단기간 내 처리할 수 있는 것이 특징이다.

이를 구현하기 위해 롤랩은 AI, 빅데

이터 등 KT의 최첨단 ICT 기술 기반으로 AI 최적 매칭 플랫폼을 공동 개발했다. 화주가 ‘브로캐리’의 오픈형 주문시스템에 화물을 등록하면, 이를 차주 데이터베이스(DB)와 연동해 AI 플랫폼이 맞춤형 매칭을 제공한다.

‘브로캐리’는 화물 중개·운송 전반에 걸쳐 편의성을 높이고 화주와 차주 모두에게 이익이 되는 상생형 사업모델을 추구한다.

화주에게는 AI 플랫폼을 통해 최적의 요금제로 투명하게 과금하고, 최적의 차량 매칭으로 운용 효율성을 개선해준다. /채윤정 기자

## 해진, SK ICT 패밀리에 500억 투자유치

‘플레이투게더’의 개발사 해진이 SK 스퀘어, SK텔레콤(이하 SKT)으로부터 각각 250억 원씩 총 500억 원의 신규 투자 유치를 완료했다고 9일 밝혔다.

이에 앞서 해진은 SK ICT 패밀리의 신규 투자자 참여로 인해 총 1,500억 원의 자금을 확보했다.

이번 투자는 ‘아이버스(AI-VERSE, AI와 메타버스)’ 사업의 경쟁력 강화를 모색하는 SK ICT 패밀리와 게임 이용자 확대 및 차세대 기술력 확보를 원하는 해진의 전략적 판단에 따라 이

뤄졌다.

글로벌 시장에서 검증된 ICT, 게임 분야 핵심 역량들을 융합하고 AI, 메타버스, 블록체인 등 주요 미래사업 분야에서 차별화된 경쟁력을 갖춰 웹3.0 시대 벡스 플랫폼 선점에 나선다는 구상이다.

먼저 양사는 ‘플레이투게더’를 비롯한 해진 게임 이용자 확대를 위해 SKT 가입자들을 대상으로 한 공동 마케팅을 진행할 계획이다.

/최빛나 기자