

휴양지·캠핑·예술전시 등 콘셉트 다양

K-게임, 단순 오락 넘어 복합문화로

Q 르포

2025 게임문화축제

“외국인 친구랑 같이 왔어요. 서울 여행 중인데 이렇게 게임을 직접 체험할 줄은 몰랐어요.”

광화문 한복판에서 열린 ‘2025 게임문화축제’는 게임이 세대를 잇는 문화가 될 수 있다는 가능성을 보여주며 도시 속 축제로 자리 잡았다.

지난 5일 낮, 서울 광화문 하이커 그라운드, 게임 IP 체험존 앞에는 줄이 길게 늘어서 있었다. 축제 현장을 찾은 시민과 관광객은 K컬쳐를 대표하는 게임을 직접 만지고 즐기며 그 매력을 체감하고 있었다.

지난해 에버랜드에서 열린 행사와 달리 도심 속 열린 공간 덕분에 접근성이 좋아진 것도 특징이다. 회사원, 학생, 가족 단위 관람객까지 자연스럽게 발걸음을 멈추며 공간은 활기를 띠었다.

각 부스는 게임의 세계관을 현장으로 옮겨왔다. 크래프톤의 ‘인조이’ 부스는 휴양지 같은 분위기로 꾸며져 관람객이 의자에 앉아 여유를 즐길 수 있도록 했다. 시프트업의 ‘스텔라 블레이드’ 체험존에 들어서면 금방이라도 우주선이 이륙할 듯한 몰입형 연출이 이어졌다. 네슨은 ‘마비노기 모바일’을 모닥불과 캠핑 콘셉트로 풀어내 관람객에게 휴식과 교류의 공간을 마련했다.

곳곳에서 ‘문화’로 확장된 게임의 얼굴도 보였다.



서울 광화문에서 열리고 있는 2025 게임문화축제의 입구. 2025 게임문화축제는 이달 14일까지 이어지며 휴관일인 8일을 제외하고 누구나 무료로 관람할 수 있다. /최빛나 기자

오는 14일까지 서울 광화문서 열려 크래프톤 ‘인조이’, 넥슨 ‘마비노기’ 등 각 부스서 게임 세계관 직접 경험 IP 활용 사회적 가치 사례도 소개

스마일게이트 희망스튜디오는 ‘로스트아크’와 ‘로드나인’ 등 IP를 활용한 기부 캠페인을 소개하며 게임이 사회적 가치를 만드는 사례를 보여줬다. 4종 ‘아트 그라운드’에서는 주요 게임사의 원화가 전시돼 판매所得 일부를 관람객에게 작품을 감상하며 게임을 예술로 바라보는 경험을 했다. 전시관을 나서면 게임 OST 가 흐르는 음악 감상존이 분위기를 이어갔다.

체험존을 거니는 내내 코스프레 의상을 입은 팬들이 눈길을 사로잡았다. 포토존에서 AR 헤드셋과 함께 사진을

찍는 장면에서는 관람객의 웃음소리가 끊이지 않았다.

게임은 단순한 오락이 아니라, 놀이와 예술, 사회공헌까지 아우르는 복합문화로 자리매김하고 있었다.

축제는 아직 절정에 이르지 않았다. 주말에는 ‘리그 오브 레전드’와 ‘이터널 리턴’을 종목으로 한 ‘GCF 이스포츠 리그’ 본선이 무대를 달구고, 인기 게임 OST 공연이 광장에서 채우고 있다. 현장 열기는 온라인 생중계를 통해 더 많은 이들에게 전해질 예정이다.

‘2025 게임문화축제’는 이달 14일까지 이어지며, 휴관일인 8일을 제외하고 누구나 무료로 관람할 수 있다. 광화문 한복판에서 열리는 이번 축제는 게임이 단순한 오락을 넘어 문화와 예술, 나눔으로 확장되는 현재를 보여주고 있다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

SKT, 日 기업·벤처캐피털에 AI 기술·서비스 소개

‘K-얼라이언스 글로벌 밋업’ 행사

SK텔레콤은 지난 5일 일본 도쿄에서 K-얼라이언스 글로벌 밋업을 개최하고 한국 인공지능(AI) 기술과 서비스를 홍보했다고 7일 밝혔다.

이번 행사는 K-AI 얼라이언스가 일본에서 연 첫 공식 행사로, 현지 주요 기업과 벤처캐피털을 대상으로 멤버사 투자를 유치하고 사업 협력 접점을 확보하기 위해 진행됐다.

행사에는 미쓰비시상사 등 일본 주요 대기업과 프리퍼드 네트워크를 비롯한 AI 관련 스타트업, NTT 도코모 벤처스, PKSHA 등 일본 벤처캐피털이 참석했다.



SK텔레콤(대표이사 CEO 유흥상)은 지난 5일 일본 도쿄에서 ‘K-AI 얼라이언스 글로벌 밋업’을 개최, 일본 산업계에 한국 AI 기술과 서비스를 알리는 자리를 가졌다. ‘K-AI 얼라이언스 글로벌 밋업’ 참가자들이 기념 사진을 찰칵하고 있다. /SK텔레콤

이날 K-얼라이언스 멤버사 중 ▲인공지능 전환 분야에서는 셀렉트스타트스튜디오·마키나락스·올거나이즈 ▲AI 인프라 부문에서는 엘리스그룹·래블업 ▲AI 로보틱스 파트에서는 리얼월드 ▲AI 서비스 분야에서는 스캐터랩·라이

너·XL8·이모코그·사운더블헬스 등이 자체 보유한 AI 솔루션을 발표했다.

향후 SKT는 K-얼라이언스를 기반으로 한국 AI 생태계를 구축하고, 국내 AI 스타트업의 글로벌 진출을 지원할 예정이다. /김현정 기자 hik1@

LG U+, ‘레고랜드 페스티벌’ 초대 행사

장기 이용·VIP 멤버십 고객 대상

LG유플러스는 내달 개최되는 레고랜드 페스티벌에 장기 이용 고객과 VIP 멤버십 고객을 초대한다고 7일 밝혔다.

LG유플러스는 가을을 맞이해 장기 이용 고객에게 감사를 전하고, 멤버십 혜택의 만족도를 높이고자 레고랜드 페스

티벌 초대권 증정 이벤트를 기획했다고 설명했다.

장기(5년 이상)·VIP 고객은 누구나 응모 가능하며, 당첨된 고객은 강원도 춘천에 위치한 레고랜드코리아 리조트에서 열리는 ‘레고랜드 페스티벌’에 참여 할 수 있다.

페스티벌은 다음달 11일부터 3주간 매

주 토요일 오후 6시에 진행된다. 윤하·범진(1주차), 10CM·신인류(2주차), 에일리·정세운(3주차) 등이 무대에 오른다.

참가 희망자는 유플러스 멤버십 앱을 통해 신청하면 된다. 오는 28일까지 응모 가능하며, 이달 30일에 당첨자를 발표한다.

LG유플러스는 총 1900명의 고객들에게 페스티벌 초대권(2매), 레고랜드 입장권(2매), 무료 주차권을 선물한다.

/김현정 기자

KT, 소액결제 피해 즉각 대응

경기도 광명시, 서울 금천구서 발생 상품권 판매업종 결제한도 일시축소 신속 원인 규명하고 재발방지안 마련

경기도 광명시와 서울 금천구에서 발생한 KT 이용자 대상의 휴대전화 소액 결제 사건이 미궁에 빠졌다.

7일 <메트로경제신문> 취재를 종합해 보면, 최초 해킹 피해 신고가 접수된 경기 광명에 이어 인접해 있는 서울 금천구에서도 유사한 내용의 신고가 접수됐다. 현재까지 파악된 광명 지역 피해자 수는 26명이다. 금천에서는 14건의 피해 신고가 접수됐다.

경찰도 이번 무단 소액결제 피해에 대해 본격 수사에 나서고 있는 가운데 KT는 지난 6일 공지를 통해 “최근 경기도 광명·서울 금천 지역 일부 고객들 사이에서 유사한 소액결제 피해 사례가 확인됐다”며 “수사기관 및 관계 정부기관과 긴밀히 정보를 공유하고 있으며, 고객 피해 최소화를 위해 즉각 대응에 나섰다”고 설명했다.

KT는 우선 휴대폰 결제대행사(PG사)와 협의해 상품권 판매 업종 결제 한도를 일시적으로 축소했다. 또 추가적인

피해를 막기 위해 소액결제의 비정상 패턴 탐지를 강화하고, 피해 지역에서 소액결제를 이용한 고객 가운데 이상 거래가 발견될 경우 개별 연락을 통해 상담 및 지원을 제공하겠다고 밝혔다.

KT는 “고객들에게 걱정을 끼쳐 송구하다”며 “수사기관과 협조해 신속히 원인을 규명하고, 재발방지 방안을 마련하겠다”고 전했다.

한편 광명경찰서는 지난달 27일부터 31일 사이 새벽 시간대 광명시 소하동에 거주하는 시민 26명의 휴대전화에서 본인 의사와 무관하게 모바일 상품권 구매 등이 이뤄졌다는 신고를 접수했다. 피해자들은 모두 KT 통신사 이용자이며, 피해 금액은 약 1769만원 상당으로 집계됐다.

신고는 피해자들이 늦은 밤 ‘휴대전화 소액결제가 완료됐다’는 문자를 받으면서 이어졌다. 서울 금천 지역에서도 이와 유사한 사례가 접수됐다.

경찰은 해킹 범죄 가능성이 있다고 보고 현재 사건을 경기남부경찰청으로 이첩해 수사에 나섰다. 수사 당국은 실제 해킹과 연관된 사건인지, 내부 결제 한도 문제인지 등 구체적 경위를 조사 중이다.

/김현정 기자

네오위즈, e스포츠 인재양성·신사업 발굴

T1 e스포츠 아카데미와 ‘맞손’



네오위즈는 글로벌 e스포츠 구단 T1이 운영하는 ‘T1 e스포츠 아카데미(T1A)’와 e스포츠 기반 인재 양성 및 신규 사업 발굴을 위한 업무협약을 체결했다고 7일 밝혔다.

이번 협약은 T1A의 전문 교육 과정에 네오위즈의 개발 실무를 접목하는 것이 핵심이다. 네오위즈는 T1A 수강생에게 인턴십 기회를 제공하고, 글로벌 마케팅 협력과 함께 e스포츠를 활용한 새로운 사업 모델을 공동 모색한다.

T1A는 T1이 운영하는 전문 교육 기관으로, 프로게이머 양성과 더불어 e스포츠 산업 전반을 아우르는 인재 육성을 목표로 한다. 전·현직 프로게이머와 감독 등이 강사진으로 참여해 실전 경험 기반의 커리큘럼을 운영하며, 유스 시스템을 활용한 멘탈·기술 성장 지원과 취업 연계 프로그램 ‘PTE’도 제공한다. /최빛나 기자

넥씨쓰, 백엔드엑스에 전략투자 단행

LLM 연계 백엔드 구조 개발 집중