

“현장의 다양한 목소리 청취에 힘쓸 계획”

통신인프라 확장 경험 DC산업 발전에 접목 ...

각 정부부처와 상호협력해 선의 경쟁 펼칠 터

차세대 성장동력으로 선정된 ‘디지털콘텐츠’의 지원사업을 주관하는 주요 역할을 맡고 있는 한국소프트웨어진흥원(KIPA)의 디지털콘텐츠사업단이 권택민 전 하나로통신 상무를 새로운 사령탑으로 선임했다. KIPA는 두 자리수의 경쟁률을 보인 공개채용을 통해 권택민 전 하나로통신 경영기획담당 상무를 디지털콘텐츠 지원사업의 책임자로 선택했다. 권 선임단장은 동국대 영어영문학과를 졸업한 후 지난 84년 데이콤에 입사, 비서실장 마케팅부장 차세대무선사업추진팀장을 거쳐 하나로통신에서 경영기획실장, 경영기획담당 상무를 역임했다. 이번 권 선임단장의 선임 배경에는 정보통신 분야에서의 풍부한 현장경험과 함께 국내 디지털콘텐츠 시장을 바라보는 통찰력 등이 높은 점수를 받은 것으로 전해졌다. 그는 특히 기획력과 창의력, 마케팅 능력 등이 뛰어나 하나로통신 재직시 절에도 주요 정책결정 과정에 적지 않은 역할을 담당한 것으로 알려졌다. 취임한 지 꼭 한 달을 맞이한 지난달 23일 기략KIPA 집무실에서 인터뷰가 이뤄졌다.

글 권경희 기자/ 사진 이해성 기자

“지위 고하, 성분, 역할을 막론하고 많은 사람을 만나겠습니다. 필요한 것이 무엇인지 디지털콘텐츠 산업에 종사하는 이들의 심정이 어떠한 지 직접 발로 뛰며 밑바닥의 의견까지 진솔하게 들을 계획입니다. 이제 막 태동하고 있는 디지털콘텐츠 산업이 안정적인 성장을 할 수 있도록 적극적인 육성지원에 역량을 다할 계획입니다.”

지난달 23일로 꼭 취임 한 달을 맞은 권택민 KIPA 디지털콘텐츠사업단장은 “정부가 디지털콘텐츠 산업 성장을 위해 모든 지원을 아끼지 않고 있지만 현장과 융합되지 않는 것이 있을 수 있다”며 이 같이 밝혔다.

디지털콘텐츠사업단의 새로운 사령탑을 맡은 권 단장은 앞으로 정부의 국내 디지털콘텐츠 산업 육성정책 시행에 있어 핵심적인 역할을 수행하게 된다. 특히 디지털콘텐츠 산업기반조성, 우수 콘텐츠 발굴 및 육성, 해외진출 지원, 첨단개입산업 육성 등 사업단 주요사업들의 총 책임자로 디지털콘텐츠 산업 발전을 최전방에서 지원하게 된다. 다음은 기자의 질문에 대한 권 단장의 답변 내용이다.



▶ **취임 한 달을 맞은 것을 축하합니다. 우선 소감을 밝혀주시고 앞으로 행보에 대해 밝혀 주십시오.**

- 디지털콘텐츠 산업의 혁신 없이는 국민소득 2만달러를 달성할 수 없는 상황입니다. 이런 때 중요한 차세대 성장 동력의 일환인 디지털콘텐츠 지원 사업의 중추적 자리를 맡아 중차대한 책임감과 사명감을 느끼고 있습니다.

그동안 저는 20년 동안 통신업계에 종사하면서 IT산업의 고속도로를 달는데 이바지 했다고 생각합니다. 고속도로를 만들면 그 위를 달릴 수 있는 좋은 자동차를 만들어야 하듯이 IT 인프라 위에 좋은 콘텐츠를 만들어 통신 산업 발전에 기여하고 싶은 게 평소 꿈이었습니다. 이러한 꿈을 펼쳐보기 위해 지원했습니다. 지금은 단말기나 시스템의 시대가 지나가고 시스템 위에 SW와 콘텐츠를 접목하려고 콘텐츠웨어 시대라고 봅니다. 이에 그 동안 구축해온 IT기술과 인프라를 기반으로 새로운 부가가치를 창출하는 디지털콘텐츠를 적극 육성해야 한다고 봅니다.

▶ **20년 동안의 통신업계 경험이 디지털콘텐츠 사업 지원에 도움이 됩니까.**

- 물류사업을 발달시키기 위해서는 고속도로를 우선 만들어야 합니다. 그 위에 자동차가 지나가고 그것을 통해 다양한 물류 사업이 펼쳐지게 됩니다. 여기에서 고속도로의 길을 잘 알아야 빠른 물류망을 뚫을 수가 있습니다. 디지털콘텐츠 사업도 이것과 마찬가지로 봅니다. 우리나라 디지털콘텐츠 산업은 세계 최고수준의 IT산업을 기반으로 빠르게 발전하고 있습니다.

역으로 디지털콘텐츠 산업은 초고속망의 보급과 확산에 많은 기여를 했습니다. 온라인게임과 VOD를 포함한 디지털동영상 등 각종 콘텐츠 제작 서비스의 활성화가 초고속망의 급속한 보급에 견인차 역할을 했다고 봅니다. 이는 초고속 인터넷망뿐만 아니라 무선인터넷 분야에서도 콘텐츠의 무선 인터넷 통화로 유발효과는 상당할 것으로 추정됩니다. 무선인터넷 콘텐츠 서비스로 인한 통화료 시장은 2003년과 2004년에는 각각 1조 6,000억원과 2조 4,000억원에 이를 것으로 전망됩니다.

이중에서 2003년도 패킷 트래픽이 약 5,000억원 이상의 규모를 형성한 것으로 추정되고 있습니다. 이렇듯 통신과 디지털 콘텐츠는 서로 밀접한 관계에서 지속적인 발전을 해왔으며, 향후 DMB 서비스 등의 실사로 더욱 밀접한 관계가 될 것으로 전망됩니다. 이에 제가 통신업계에서 중추적 역할을 맡으며 IT인프라 확산에 기여한 경험을 토대로 디지털콘텐츠 확산에도 기여할 수 있을 것으로 봅니다.

▶ **앞으로 디지털콘텐츠 지원사업에 큰 변화가 있습니까.**

- 디지털콘텐츠 시장은 이제 막 태동하는 단계이고 정부도 기

업도 모두 황무지에서 보물을 캐기 위해 애를 쓰고 있는 상황입니다. 이러한 초기 시장에 그동안 정부가 다양한 지원사업을 통해 제 역할을 잘 해왔다고 봅니다.

현재는 차세대 성장 동력 육성을 위한 정부정책의 일관성을 유지하기 위해 국내 및 해외 DC현황 및 정책에 관해 파악하고 있는 단계이기 때문에 지원 정책변화에 대해 논하기에는 이르다고 봅니다. 우선 올 사업계획은 충실하게 이행할 계획입니다. 그리고 가급적 많은 이들을 만나 현장의 다양한 목소리를 청취할 계획입니다. 과연 기업들이 투자를 하는데 꺼리는 부분이 무엇인지, 또 어떤 문제 때문에 고민하고 있는지, 정부로부터 어떤 것을 원하는지 솔직하게 터놓고 얘기를 듣고 기업들의 가려운 곳을 제대로 긁어주고 싶습니다. 또 정부가 산업 발전을 위해 펼친 정책이 현장에서 제대로 융합되지 않는 것이 무엇인지 찾아내고 수정할 계획입니다.

공식적 간담회나 토론회를 통해서도 하고 싶은 얘기도 가려하는 이들이 많기 때문에 구체적이고 실질적인 의견을 듣기 힘들다고 봅니다. 이에 한 명씩 따로 만나 솔직담백한 대화를 마련하고자 잇따른 만남을 추진하고 있습니다. 이와 함께 디지털 콘텐츠 산업을 육성하기 위해서는 각 정부 부처에서 특화영역을 바탕으로 지원을 아끼지 않아야 한다고 봅니다.

▶ **인프라 지원에 아직도 역부족이라는 지적이 많습니다.**

- 현재 디지털콘텐츠산업은 초기단계입니다. 인프라 구축에 대한 지속적인 지원중이며 구체화, 현실화 작업에 역점을 두고 있습니다. 산업 집적화를 위해서 2007년까지 상암동 DMC내에 DC전문집적단지인 'IT콤플렉스'를 설립, 디지털콘텐츠 기업의 창업컨설팅에서 교육, 기술지원, 시장분석 및 수출을 위한 One-Stop 서비스 제공을 위한 시설 착수에 있습니다. 또한 ETRI의 'DC기술개발센터'와 연계해 고품질 영상콘텐츠 제작을 위한 핵심기술 개발 및 제작기술을 지원하는 한편 본원에 디지털콘텐츠 제작협력센터를 운영해 디지털콘텐츠제작 장비지원 및 4월 13일 모바일콘텐츠테스트베드를 개소해 모바일 기업의 해외진출을 지원하고 있습니다.

또 디지털콘텐츠 성장 촉진을 위해 디지털콘텐츠 특성이 반영된 무형자산 가치평가체제를 구축하고 디지털콘텐츠 투자마트를 개최하고 있습니다.

산업 발전체제 구축을 위해 CG기반의 고품질 영상콘텐츠, 모바일게임 표준화, DRM표준화, e러닝표준화 등 세계시장 기술선점을 위한 국제 표준화 활동 지원 및 디지털콘텐츠 산업 발전을 위해 공정거래 환경조성에 필요한 저작권 처리를 포함하는 표준계약서 마련 등의 법제도 인프라 구축에 힘을 기울입니다. 