

Policy Maker

XX
XX



Oh Ji-Chul
Chairman,
2010 Strategic Committee
for Game Industry

XX

오지철 2010 게임산업전략위원장

“중국의 도전을 물리치고, 미국·일본과 나란히 명실상부한 세계 게임산업 3강 지도를 완성하는 데 위원회의 역량을 총결집하겠습니다.”

7일 힐튼호텔에서 공식 출범식을 갖고 1차년도 사업에 본격 돌입한 ‘2010 게임산업 전략위원회’ 초대 사령탑을 맡은 오지철(56) 위원장은 1년여 전 문화관광부 차관 시절 그 자리에서처럼 의욕이 넘쳤다. 당시 게임산업 주무 부처의 차관으로서 게임산업진흥법 개정의 기초를 세우고 ‘게임코리아 대계’의 출발점을 고민했던 그 자신감 때문이다.

“온라인·모바일 위주의 편중된 플랫폼 구조를 갖고서는 급성장하고 있는 세계 시장의 주류를 따라 잡기도 버거운 실정입니다. 멀티플랫폼·컨버전스 산업으로서 게임이 커나갈 수 있도록 법·제도적 기초를 만들고, 산업적 내부 토양을 변화시키는 것이 중요합니다.”

오 위원장은 우선 내년 3월까지 급변하는 세계 게임산업 환경에 맞게 우리 산업의 경쟁력과 성장성을 복돋울 수 있는 중장기 세부실행전략(Action Plan)을 마련한다는 계획이다.

이는 지난 7월 청와대에 보고된 ‘C코리아 2010 문화강국’ 계획과 연계돼 오는 2010년 세계 3대 게임강국 진입을 위한 명실상부한 민·관 공동의 로드맵 역할을 하게 된다.

“8개 분과, 3개 소위에 각계의 내로

라하는 전문가들이 다 포진해있는 만큼, 이를 잘 조율하고 시스템화하는 것이 필요합니다. 궁극적으로 업계의 목소리를 많이 듣고, 정부의 정책 지원 의지와 학계 및 연구계의 조언을 종합한 안을 만드는 것이 급선무입니다.”

오 위원장의 계획처럼 ‘2010 게임산업 전략위원회’에는 각계의 지도급 인사들이 대거 합류해 의견을 개진하게 된다. 김신배 한국e스포츠협회장, 김영훈 전경련 문화산업특별위원장, 서병문 문화콘텐츠진흥원장, 원광연 KAIST CT대학원장, 황대준 한국교육학술정보원장 등 16명의 위원이 위원회를 구성하게 된다.

“21세기 미래산업의 꽃인 게임산업이 신기루가 아닌, 국가 성장동력의 핵으로 자리잡을 수 있는 기초를 닦는데 신명을 다 바치겠습니다. 화려하게 복귀한 오 위원장의 포부다.

