

Special Issue ④

한국의 창조산업 전략과 과제

한국콘텐츠진흥원은 문화체육관광부와 함께 창조경제에 대한 유럽의 시각과 주요 국가들의 산업현황을 해외 전문가들에게 직접 듣고, 한국의 창조경제 구현에 필요한 시사점을 얻기 위해 토론회를 개최하였다. 이를 통해 현재 우리나라가 추진하고 있는 창조경제와 연관된 새로운 아이디어와 시사점을 찾고자 한다.



이혜경

영국 킹스칼리지런던대
문화미디어창조산업학과 교수



린 맥카든

영국 Creative England
비즈니스 개발 본부장



바스티안 랑에

독일 훔볼트대학 교수,
Multiploites 대표



원용기

문화부 문화콘텐츠산업실장



임상오

상지대 경제학과 교수,
전 문화경제학회 회장



차두원

한국과학기술기획평가원
정책기획실장



장우현

KDI 경쟁정책연구부
부연구위원



고정민

홍익대 경영대학원 교수,
한국창조산업연구소장



이병민

건국대 문화콘텐츠학과 교수



유럽의 창조산업 정책에 대한 질의

이병민 안녕하세요? 토론자 여러분, 오늘 <한국의 창조산업 전략과 과제>에 대한 주제로 다양한 전문가를 모시고 라운드테이블을 갖게 되었는데요. 첫 번째 이해경 교수님께서 발표하신 <유럽의 창조산업 정책>에 대한 논의를 해 볼까요? 먼저 고정민 교수님께서 이야기를 시작해 주시죠.

고정민 우리나라에서 창조경제라고 하면 ICT나 과학기술 중심으로 되어있습니다. 반면 유럽이나 영국에서는 문화와 콘텐츠를 중요하게 고려합니다. 우리나라의 이런 상황에 대해서 어떻게 생각하십니까? 유럽에서는 ICT가 창조산업에서 차지하는 비중 혹은 중요성이 어떻게 됩니까? 다음으로, 유럽에서는 크리에이티브에 대해서 여러 가지 정책을 추진했고 여러 지원을 했습니다. 그런데 그 이후에 창조적 정책에 대한 지원이 줄고 어떤 정책은 사라졌으며, Creative Partnership은 많이 축소되었습니다. 창조경제나 산업의 경우에 정부가 바뀌면서 지원이나 정책이 어떻게 줄어들었는지 궁금합니다.

이혜경 ICT에 대해서 창조경제라는 말을 쓰지만 수사적으로 사용하고 실제로 정책입안자들은 창조 산업이란 말을 쓰지 창조경제라는 말을 쓰지 않습니다. ICT 자체는 창조산업의 논의에 어떤 위치를 차지한다고 보지 않습니다. 생산·소비·유통과 관련된 정보와 기술에 국한되어 논의되고 있고, 예술과 문화 중심으로 창조산업을 보는 시각은 영국이나 나머지 유럽국가, 국제기구들도 마찬가지로 입장입니다. 한국의 경우, 2010년에 창조경제가 부상하고 있는데 개인적인 시각으로는 1990년대 후반에 있었던 지식사회와 비슷하다고 생각합니다. 한국 신문기사를 찾아보니 '창조과학, 기술, ICT, 하이브리드...' 등 창조경제에 속하지 않는 산업이 거의 없어서 범위가 너무 넓습니다.



“만약 한국이 창조경제를 통해 새로운 경제발전을 하고 싶다면 창조성의 개념을 먼저 정의해야 합니다. 한국의 1990년대 이후의 반성이나 성과와 함께 지금 왜 새로운 패러다임이 필요한지 평가가 먼저입니다.”

영국은 보수당 정권이 들어서면서 많은 변화가 있었습니다. 경제 위기 상황이 모든 산업에 영향을 미쳤습니다. 예전에는 창조산업을 얘기하면 흥분하곤 했는데, 지금은 보수당도 창조산업에 대해 이전만큼은 아닙니다. 문화부문 예산, 인력 등도 줄어들고 있습니다. 그럼에도 불구하고 영국 창조산업은 경쟁력이 있기 때문에 정부 지원 여부와는 별도로 어떻게든 자생할 것이라고 생각합니다.

이병민 정책의 초점이나 콘텐츠가 광범위하면 정책의 실효성이 없어지는 부분을 조심해야 할 것 같습니다. 우리가 영국을 성공사례로 보고 있지만, 지금 영국은 문화예술에 상대적으로 지원이 줄어든다는 점이 아이러니합니다. 두 번째는 린 매카든 본부장님께서 발표하신 <영국의 창조산업과 성공전략>에 대해서 차두원 실장님께서 말씀해주시겠습니다.

차두원 저는 영국의 창조경제, 창조산업에 주목하고 있습니다. 영국의 창조산업 개념이나 범주는 차이가 있지만, 고용 수준과 기업의 수를 증가시켜서 2020년이 되면 원래의 고용수준으로 회복가능하다고 합니다. 그동안 영국 창조산업이 발전해왔지만, 경제위기를 겪으면서 위축된 가장 큰 이유가 무엇인지 궁금합니다. 또한, 존 호킨스와의 토론 당시 창조산업의 개념과 경계가 조금씩 논의되기 시작했다고 알고 있습니다. 최근 그 개념의 범위를 넓히기 위해서 다시 시작된 논의들이 어떻게 확장되고 있는지 궁금합니다.

린 맥카든 우선, 통계수치가 잘못된 경우가 있습니다. 영국의 창조산업은 경제위기에도 잘 버텨왔고, 게임이 약간 어렵긴 했지만 매년 성장해 왔습니다. 창조산업의 정의와 관련해서는, 그 단계를 토론하는 단계는 넘어갔다고 생각합니다. 이전 질문으로 돌아가서, 문화와 창조경제 그리고 기업발전을 담당하는 주체는 보수당이 아닌 2개 정부로 구성되었습니다. 이 연합 정당은 국가가 비즈니스 개발에 참여하는 것이 바람직하다고 보지 않습니다. 그리고 5백만 달러에 달하는 지원을 차지하기 위해서 엄청난 전쟁을 치렀습니다. 영국 정부 내에도 지원해주는 사람이 있고, 정부 개입이 필요하다고 믿는 관료도 분명히 있습니다.



“ICT와 콘텐츠에 대한 구분을 멈춰야 합니다. 그런 구분은 의미가 없고, 구식입니다.”

이병민 질문이 무색하리만큼 딱 잘라서 얘기해주셨습니다. 말씀하신 것처럼 콘텐츠나 기술을 세분화해서 구분하는 것은 멈추고 융합적인 시각에서 봐야 할 것 같습니다. 칸막이 정책 같은 부분이 비효율적이란 얘기가 많이 나오고 있죠. 세 번째는 바스티안 랑에 박사님께서 발표하신 <독일의 창조산업정책>에 대해서 장우현 정책실장님께서 말씀해주시겠습니다.

장우현 첫 번째는 지원정책 구조부분입니다. 정부가 기업 민간 부문에 개입을 하는 게 맞는지, 효과는 있는지, 있다면 비용은 지나치게 쓰지 않았는지, 이 세 가지를 꼭 확인해야 합니다. 그러한 평가와 조정과정이 없으면 지원의 과부족 문제가 발생합니다. 부처 간에 다른 이해관계 때문에 이런 것을 어떻게 조정하는지 궁금합니다. 이러한 Top-down 문제 뿐 아니라 bottom-up의 피드백까지 어떻게 정부가 대응하고 있는지, 또 없어질 정책은 없어져야 하는데 그런 정책들은 어떻게 정리하고 있는지 궁금합니다.



그 다음은 개인적으로 ICT보다는 창조산업이 창조경제에 대해 중심에 있어야 한다고 생각하는데요, 어떻게 파급효과를 낼 수 있는지 설득력이 있어야 합니다. 그런 연구가 독일에 있는지 궁금하고 파급효과를 극대화하기 위한 정책과제들에는 어떤 것이 있는지 알고 싶습니다.

바스티안 랑에 답변하기에 앞서 다시 정의문제로 돌아가겠습니다. 기존의 것을 정당화하는 관점에서 정의는 중요합니다. 그러나 이제는 가치 생성 프로세스와 구조의 이해단계입니다. 디지털상품과 콘텐츠가 시장에서 어떻게 되는지에 대한 가치사슬 및 구조의 이해가 더 도움이 되는 것이죠. 따라서 아이디어가 어떻게 팔 수 있는 제품으로 탄생할 수 있는지의 관점으로 봐야합니다.



“EU의 경우는 파급효과에 중점을 두고, 창조자들이 어떻게 문제 해결에 기여하는지를 봅니다. EU는 지역 가치나 기존 역량을 맵핑하고, 정의보다 가치생성 과정을 이해하는 게 중요합니다.”

시장이 급변하고 시장 투명성이 떨어지기 때문에 어떻게 거버넌스를 통제하고 새로운 프로세스를 들여 놓을지에 대한 고민은 있습니다. 그래서 누가 참여를 하고 있는지를 파악하고 파급효과를 실제로 시범 보이는 게 중요합니다. 특정지역에서 어떤 활동이 다른 지역에 어떻게 영향 미치는지 지역단위로 계량화하기 힘듭니다. 그래서 로직을 짜서 제품이 어디로 배송되고, 어디로 파급이 이뤄지는지 등 창작자들을 찾아가서 bottom-up 식으로 거꾸로 접근했습니다. 시장의 특성상 제어가 힘들고 기존의 규제 틀이 복잡하기 때문에 창조자들의 생산로직부터 이해하는 게 중요하고, 그 다음에야 니즈를 파악할 수

있습니다. 이들 입장에서 기대치나 요구가 뭘지 파악해야만 정책 입안이 가능합니다. 따라서 참여자의 필요를 모르면 bottom-up식으로 물어보시는 것이 좋습니다. 아니면 끼워 맞추기로 강요하는 것이 됩니다.

이혜경 정의에 대해서 첨언하겠습니다. 어떤 하나의 정의로 꼭 찍어서 말하기 힘들지만 뭉뚱그려 말하고 받아들이는 것도 동의하지 않습니다. 어떤 용어를 쓰냐에 따라 용어가 지칭하는 것들과 의미하는 것이 달라지기 때문입니다. 싱가포르에서 열리는 문화이론에 대한 컨퍼런스에서 키노트 스피치가 창조산업 전반에 대한 반성과 비판이 있었습니다. 그리고 끝까지 창조산업이 무엇인가, 창조산업의 모호성을 지적하면서 문화산업으로 돌아가야 한다는 사람들이 있었습니다. 그러나 새롭지가 않아 재미가 없으니 대안으로 새로운 용어를 만들어 보자는 말이 나왔는데 해답은 없었습니다. 결론은 어떤 용어를 쓰는지 중요하다는 것입니다.



이병민 용어의 중요성에 대한 말씀이었습니다. 아시는 대로 시대의 국가나 변화에 따라서 정의라든지 가치 생성과정 등이 바뀌다 보니 마이크로한 수준에서부터 연구가 되어야 한다는 요지였습니다.

임상오 랑에 박사님 연구를 찾아보니 공유할 수 있는 부분이 있었습니다. 먼저 용어 관련해서 문화창조산업(Cultural & Creative Industries)이라는 용어를 쓰는 것이 적절하다고 봅니다. 유럽대륙은 문화산업, 영국은 창조산업을 고집하고 있고 우리나라는 한 단계 더 나아가 창조경제까지 말하고 있지만, 전반적인 변화와 흐름을 담아내는 용어로는 문화창조산업이 적절하다고 생각합니다.



“우리나라는 거시적 관점에서 창조산업의 정의와 고용창출 효과, 정책방향 등의 관점에서 말하지만, 실질적으로 많은 학자들의 경우에는 미시적인 관점에 치우쳐 있습니다.”

아울러 창조산업의 특성을 고려하고 종래와 같은 문화와 문화산업에 대한 공공부문 중심의 정책이 실질적으로 의도하지 않은 결과를 낳을 수 있습니다. 연구하시면서 실제로 공공부문이 개입해서 의도하지 않은 결과가 나온 사례가 있는지 궁금합니다.

바스티안 랑에 의도하지 않은 결과에 대해서 질문하셨는데, 2005년부터 미디어 프레임 이란 정책을 시행했습니다. 지역의 강변을 따라서 ICT 기업을 유치하려 했는데, 지역의 주민들에게 알려지지 않았고 기존에 활동하던 사람들에게 연락이 안됐습니다. 그리고 공공 정부에서 이런 활동을 무시하고 예고도 안 해줬습니다. 그래서 주민들 스스로 조직화 하면서 미디어 프레임 구도로 사람을 끌어모으고 데모해서 2-3년 만에 정부 주도의 정책을 파괴했습니다.

Top-down 방식에 대한 거부감과 자신들이 소외될 수도 있겠다는 생각 때문에 정부 정책을 실패하게 만든 것이죠. 이 사례는 타켓층과의 소통이 얼마나 중요한지를 보여줍니다. 독일 내에서는 현지 이해당사자들이 바로 옆에서 어떤 일이 일어나는지 알고자 합니다. 또 민주적인 톨과 투표권, 목소리를 내고 참여할 수 있는 톨이 중요합니다.

사회자 인위적인 정책 개입이나 이해관계자들의 네트워킹, 커뮤니케이션 없이 진행된 것의 실패사례에 대해서 들어봤습니다. 원용기 실장님께서서는 정책을 주관하고 전체적으로 조망하셔야 하기 때문에 특정 분야에 개입치 마시고 코멘트를 부탁드립니다.

원용기 이 정부 들어와서 창조산업이 창조경제를 견인하는 핵심 산업으로 발전해야 한다는 관점에서 많이 고민하고 있습니다. 영국, 독일과 같이 이미 다른 나라에서 해 본 것에 대해서 우리가 배울 점이 있을 것으로 생각되어 이런 자리가 마련되었습니다. 지금 새 정부 들어서 핵심 키워드는 일자리라든지, 창의적인 아이디어, 장르의 융합, ICT 융합을 통해 새로운 부가가치 창출, 궁극적으로 문화적인 융성으로 이어져서 국민 행복, 개인의 행복 이런 것들이 정부에서 보는 핵심적이 개념들입니다.



“저는 창조산업이 어떻게 보면 접근의 틀이라고 생각합니다. 그리고 자칫 창조적이어야 하는 정책이 가장 비창조적, 규격적이고 획일적이어서 민간의 자율성을 해치지 않을까 우려하고 있습니다.”

린 맥카든 오해가 있을 수 있어서 한 가지만 구분을 하고 싶은데, Creative England는 정부기관이 아닙니다. 지원을 받지만 KOCCA와 다릅니다. 정책 수립이 아닌 자문을 하고 산하기관처럼 기업의 목소리를 대변하는 역할을 합니다. 실제로 기업에 종사하는 분들은 임금을 받기 위해 밤샘 작업하는 사람들입니다. 따라서 일자리 창출이 영국에서 최

우선의 목표입니다.

비즈니스 관점에서 자금에 대한 접근성, 사람, 시장에 대한 접근성 이 세 가지가 필요합니다. 바스티안 교수님이 Top-down에 대해 얘기했는데, 정책 수립을 위해서는 현장에서 일하는 사람의 목소리를 들어야 합니다. 영국국립과학기술예술재단(NESTA)의 선언을 보면, 너무 오랜 시간을 비즈니스 리더나 시장에 대해 얘기해 왔습니다. 하지만 실제로 재원이 얼마나 빠르게 이동하는지 어떻게 투자 하느냐, 어떻게 비즈니스를 성장시키느냐가 중요합니다. 현재 정부를 대신해서 사용하고 있는 자금이 이 기업들의 성장에 도움이 되지 않는다면 가치가 없습니다. 저희는 밤잠을 설치며 기업의 목소리를 듣고 미시적으로 기업이 어떤 우려를 하는지 듣습니다.



“정책 수립을 위해서는 현장에서 일하는 사람의 목소리를 들어야 합니다. 기업의 목소리를 들으면서 정책을 수립하는 것이 가장 중요합니다.”

창조산업 정책에 대한 제안

이병민 결국은 마인드 셋이 중요합니다. 그러면 정책 제안을 한 분씩 부탁드려 볼까요?

고정민 새로운 정부가 들어설 때마다 정책이 달라집니다. 정책변화는 성장을 저해하는 요인이지만, 그럼에도 차별화 차원에서 기존 것을 가져가되 기존과 다른 포인트를 가져가는 것이 필요합니다. 이번 정부에서 포인트는 창조경제입니다. 어느 정도 성장한 시점에서 크리에이티브 전략이 필요하므로 방향은 제대로 잡은 것 같습니다. 하지만 이번 정권은 제일 중요한 키워드인 창의성이 아닌 ICT라든지 특정 산업으로 한정하는 안타까움이 있습니다. 창조경제를 제대로 살리려면 산업을 육성하고 창의성을 어떻게 육성할지를 신경써야합니다.



“창의성은 과학기술적인 창의성, 문화예술적인 창의성의 두 가지가 있습니다. 그러나 우리 정부는 과학기술적 ICT는 육성하나 문화예술부분에는 소홀합니다. 이 사실을 정부가 감안하고 창조산업이란 개념도 다시 정의했으면 좋겠습니다.”

영국이나 유럽에서 말하는 건 지나치게 문화예술부문에 치우쳐 있기 때문에 우리나라 방식으로 재정의 했으면 좋겠습니다. 또 하나 간과하고 있는 것은 기존 산업에 대한 창조입니다. 기존 산업도 창의성을 넣어서 발전시킬 수 있는데 이런 부분은 간과하고 있습니다. 특히, 저작권과 같은 창조자산은 창조경제 시대의 투입물이나 산출물인데, 이런 것들을 어떻게 관리할 것인가에 대한 이슈도 중요합니다. 결론적으로 정부는 종합적인

창조경제 생태계에 신경을 많이 썼으면 좋겠습니다.

차두원 정부는 창조경제의 사례로 이스라엘 스타트업 이코노미, 앱 이코노미 등을 제시합니다. 이에 대해 일자리와 경제 창출이 가능한 모든 산업이 창조산업이라고 우스갯소리로 말할 정도입니다. 창조산업의 범위, 기준을 시간이 걸리더라도 만들어야 한다고 생각합니다. 또한, 창조경제 정책이 너무 단기적인 시각을 갖고 있는 것이 아닌가 합니다. 자동제어시스템이 첫 개념에서 상용화되기까지 70년, 3D프린팅은 30년 이상씩 걸렸습니다. 이런 분야를 끌어갈 기초 연구에 대한 강조가 필요합니다.

창조기업 육성의 경우, 창조성 관점으로 지원할 수 있는 체계가 구축되어야 합니다. 미국은 서비스로 넘어가느냐 창조경제로 넘어가느냐의 문제로 시끄러운데, 민간 중심의 창조경제로의 전환에 대해 얘기가 많은 듯합니다.



“결국 창조경제의 핵심은 민간이고 정부는 창의적인 혁신(Creative Innovation)이 쉽게 일어나고 지속 가능하게 할 수 있는 것이 중요한 역할입니다. 중장기적으로 정책의 연속선상에서 추진되어야 하는 기반이 현 정부에서 갖춰져야 하는 것이 아닌가 생각합니다.”

장우현 지난 서너 달 동안 창조경제에 대해 수없이 듣고 수많은 논의를 했습니다. 검토 결과 기존에 우리가 생각해 오던 발전전략과 크게 다르지 않다는 결론을 얻었습니다. 다만 방점을 어디에 두느냐의 문제일 뿐인 것이죠. 창조산업의 정의도 기존의 정의로 하는 것이 국제적 비교성에도 좋다고 생각합니다.

창조산업은 문화와 콘텐츠로 나뉘고 각 진흥법에 따라서 지원이 되고 있습니다. 창조산업은 1인당 부가가치 높고 1인당 인건비가 53.3%로 높습니다. 따라서 산업 자체가 크지 않지만 이 자체가 중심이 되어서 파급효과, 타 산업 견인 등이 필요합니다.



“개인적 의견으로는 창조산업 중심의 창조경제가 맞고, 너무 둘을 분리하지 말고 각종 정책 목표를 세분화해서 매칭할 것을 제안합니다. 기존의 서비스업과 관련하여 세부적인 전략까지 만들어 나가야 되지 않을까 생각합니다.”

임상오 우리나라의 경우, 정권이 바뀌면서 외형만 발전하고 전체적으로 새롭게 시작하는 것이 아닌가 합니다. 정책적인 방향은 창조 산업과 경제에 있어서 R&D기능이 강화되어야 한다고 생각합니다. 또한 영문으로 연구 결과들을 발간하는 경우 더 체계적으로 이뤄져야 할 필요가 있습니다. 예컨대, 영국의 보고서를 보니 실질적으로 고용문제와 같은 문제가 상당합니다. 창조산업을 통해서 성장과 고용으로 한정했을 때는 한계가 명확합니다. 말씀하셨던 파급효과 등은 창조산업을 통해서 타 산업을 견인하는 역동적인 가치(dynamic value)가 있다는 것을 강조할 필요가 있습니다.

마지막으로 창조산업과 창조경제가 국민 행복으로 이어질까? 하는데 그렇지는 않습니다. 창조산업의 노동시장은 생각한 것보다 넉넉하지 않습니다. 소수 슈퍼스타를 제외하고는, 예술분야에 종사하는 사람은 그 일 자체가 좋아서 하는 것입니다. 그렇기에 노동의 예술화, 생활의 예술화가 우리나라에도 필요한 것이라고 생각합니다.

창조산업 정책에 대한 질의 응답

이병민 창조산업 정책에 대한 질의 응답시간입니다. 플로어에서 두 분 정도만 질문을 받겠습니다.

질문 1 부경대학교에서 강의하고 있습니다. 현 시점에서 IT와 문화가 융합하여 만드는 20대 일자리 창출이 가장 중요하다고 생각합니다. 현재 우리나라는 많은 발전에도 일자리가 줄어들어 젊은이들이 어려움을 겪고 있습니다. 창조산업의 시너지 효과로 파트타임이나 공공근로 같은 수준의 활성화가 될 수 있는지 구체적인 사례를 말씀해주시면 좋겠습니다. 그리고 일자리 창출은 서울에만 한정되는 경향이 있는데 지역 젊은이들이 창조산업에 종사할 수 있는 프로그램에 대해 말씀해 주셨으면 좋겠습니다.

질문 2 고양지식정보산업진흥원장입니다. 주로 EU 2020이라든가 창조산업에서 발생하는 것들은 지역균형에 대한 발전 기금을 활용하는 것들이고, EU 2020 차원에서는 구체적인 것이 아니고 스마트 산업이나 사회통합적인 것 위주로 나왔다는 이야기를 들었습니다. 한국에서도 창조산업에 대한 얘기가 많은데 지역균형, 수도권과 지역 간에 상업적 연결을 통한 성공적인 사례에 대해서 예산 반영을 부탁드립니다. 또한 이해경 교수님께서 EU에서 얘기하는 지역균형기금이 펀드라는 개념으로 말씀하셨는데 한국에서는 예산 1년 단위로 하다가 정권 바뀌면 없어지고 지속성이 없는데 EU펀드는 연속성이 있는 것을 전제로 하는지요? 도심지 재개발 등을 최소한 어느 정도 기간 갖고 하실 수 있는지 말씀 부탁드립니다.

이혜경 사실 저도 자료를 보고 있는 중인데 제가 생각나는 건 예산이 3,000억 유로 정도로 규모가 상당히 큼니다. EU에 27개 나라가 속해있는데 EU에서 말하는 2가지 차원에서의 지역 균형의 의미가 있습니다. EU 내 국가간 잘사는 나라, 못사는 국가 측면의 균등함, 그리고 EU에 소속된 한 국가 안에서의 지역 균등으로 가고 있습니다. 지역 펀드는 수도권 재개발이 필요한 지역에 많이 갑니다. 국가마다의 분배나 얼마나 장기적인지는 자료를 구체적으로 보고 확인해 봐야 할 것 같습니다.

이병민 이제 정부 방향에 대해 원용기 실장님께서 마무리 답변을 해주시면 좋을 것 같습니다.

원용기 오늘 이 자리가 어떤 창조산업에 대한 구체적인 전략에 대해서 현 정부가 가진 생각이나 토론 자리는 아니지만, 느낀 것은 발제해 주신 영국 사례나 프로그램 참석자들의 이야기들을 제가 명심해야 할 부분이라고 생각합니다. 아까 말씀 중 비즈니스 문제, 현장 문제 얘기가 나왔는데 그런 부분에 대해서 정부도 고민 중입니다. 정책의 항상성 또한 유념하고 있습니다. 정부가 바뀌었다고 해서 정책이 바뀔 수는 없습니다.

기존 정책의 일자리도 긍정적으로 고민하고 있습니다. 그나마 콘텐츠 분야, 창조산업 분야에서 새로운 일자리 창출 부분에 대해 가능성이 가장 크지 않나 싶습니다. 특히 콘텐츠산업 중 스토리 산업을 집중적으로 육성하려고 합니다. 지역 균형발전에 대해서는 현재 콘텐츠산업 분야에서 중소기업 정책에 신경 쓰고 있는데 지역의 콘텐츠 활성화에 대해서 고려를 많이 못했습니다. 향후에 지역의 균형발전이나 지역 창조산업에 대해서도 신경을 쓰도록 하겠습니다.

이병민 정책적인 부분은 앞으로 더 많은 논의가 필요할 것 같습니다. 어렵게 모신 분들의 이야기를 듣는 과정에서 토론자분들에게 발언 기회를 많이 못 드린 것을 양해 바랍니다. 'Contents is King' 이라는 말이 있는데 제 생각에는 'Queen'은 멀티 스크린과 큐레이션, 그리고 'Emperor'는 사람이라고 생각합니다. 오늘 세미나 참여해주신 분들께 감사드립니다.

