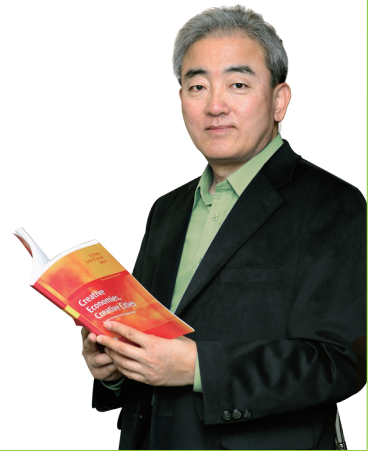


“콘텐츠가 주도하는
창조산업의 도약으로
문화융성의 꿈을 이룹시다.”



+ 축하

먼저 한국콘텐츠진흥원의 「창조산업과 콘텐츠」의 창간을 축하합니다.

바야흐로 세계는 정보 중심의 지식경제 시대에서 상상력이 콘텐츠가 되고, 문화가 국력이 되는 문화와 창조경제 시대로 빠르게 옮겨가고 있습니다. 일찍이 영국, 미국을 비롯한 주요 선진국은 창조 국가를 미래 비전으로 설정하고 문화콘텐츠·미디어 중심의 창조산업을 국가전략 산업으로 육성해 왔습니다.

2013년 새로 출범하는 정부도 창조산업의 중요성과 가치에 주목하여 국정과제로 설정하고 대통령 취임사에서 강조한 바 있습니다. 과학기술과 산업의 융합, 문화콘텐츠와 산업의 융합이라는 터전 위에 산업간 경계의 벽을 허물고 새로운 가치를 창출하고 새로운 시장과 일자리를 만드는 데 지혜와 노력이 모아질 것입니다.

그동안 콘텐츠산업은 경제위기 상황에도 꾸준히 발전해 왔습니다. 〈강남스타일〉을 비롯한 K-POP의 세계적인 인기, 한국 영화산업의 높아진 시장점유율과 7년만에 플러스 수익률 전환, 모바일 게임의 급성장, 〈뽀로로〉 등 해외진출에 성공한 애니메이션의 증가 등의 성과를 이어왔습니다.

한류 확산이 소비재 수출을 견인하는 무역창출 효과로도 이어진다는 소식도 들립니다. 콘텐츠산업은 젊고 창의적인 인재에게 새로운 일자리와 창업의 기회를 제공하고, 이러한 인재들이 결국 창조경제 발전의 핵심 동력이 될 것입니다.

이러한 성과에도 불구하고, 아직 풀어가야 할 과제도 많이 있다고 생각합니다. 그간의 성과를 이어가고 미래 사회를 선도하기 위해서는 콘텐츠 생태계 환경이 선순환 구조를 이루며, 협력과 상생이 근원적 가치로 정착되어야 합니다. 부처 간, 산업간 칸막이 없이

협력하고, 사회 제 분야 간 창조적 융합이 확산되어야 할 것입니다. 그렇게 될 때 콘텐츠 산업이 창조경제를 촉진하는 기반 역할을 하고 산업간 창의적 융합의 촉매가 될 것입니다.

아울러 콘텐츠산업이 단순히 경제적 역할에만 머물지 않고, 국민의 일상생활 곳곳에 스며들어 국민들이 문화와 여가가 있는 삶을 향유하고, 문화격차를 해소하는데 기여할 때 국민행복을 견인할 수 있을 것으로 기대합니다. 나아가 세계무대에서 한류콘텐츠가 문화국가로서의 한국의 위상을 드높일 때 문화융성을 바라는 우리의 꿈도 현실이 될 것입니다.

앞으로 「창조산업과 콘텐츠」가 업계와 학계, 그리고 세상을 이어주는 가교로서의 역할을 할 것을 기대합니다.

2013년 3월

문화체육관광부 장관 유진룡

