

월간 디지털콘텐츠 창간 12주년 특별좌담회

선진 메이저 시장 진출을 위한 DC산업의 발전 방향

일시 : 2005년 5월 27일

주관 : 한국데이터베이스진흥센터



특집 I

창간12주년 기념 좌담회

‘선진 메이저 시장 진출을 위한 DC산업의 발전 방향’ 심층논의

월간 <디지털콘텐츠>는 창간12주년 특집호를 기념해 ‘선진 메이저 시장 진출을 위한 DC산업의 발전 방향’이라는 주제로 지난달 27일 소공동 롯데호텔에서 특별좌담회를 가졌다. 오해석 경원대학교 부총장의 사회로 진행된 이날 좌담회에는 유승희 열린우리당 국회의원을 비롯해 박세영 신성장동력 디지털콘텐츠PM(경북대학교 교수), 박성찬 한국콘텐츠산업연합회 의장(다날 사장) 등 각계 전문가들이 국내 디지털콘텐츠 산업의 가능성과 수출현황 및 메이저 시장 진출을 위한 대안 등을 진단하며 열띤 토론의 장을 펼쳤다. 이날 좌담회는 국내 디지털콘텐츠 산업현황, 디지털콘텐츠 산업활성화를 위한 주요쟁점 및 전망, 선진 메이저 시장 진출을 위한 대책 등에 대한 깊이 있는 내용이 토론됐다.

정리 권경희 기자 · 사진 이해성 기자

유 의원 “40대 이상의 여성 위한 게임대회 열겠다”

콘텐츠산업 대중화 이뤄야 한다는 지적에 유 의원 게임대회 주최·박 의장 후원 약속

“앞으로 5년 안에 온라인 게임 시장과 비디오 게임 시장의 융합이 본격화될 것이다. 우리나라가 세계 게임 3대 강국이 되기 위해서는 이제 메이저 시장에 도전할 때가 됐다. 게임 업체들이 이 같은 기대에 잘 부응하고 있지만 국내에서도 이에 못지 않은 지원과 시장형성이 필요할 것이다.”

국내 디지털콘텐츠 산업의 경쟁력 제고 방안을 모색하기 위해 국내 최고의 전문가들이 한자리에 모였다. 월간 <디지털콘텐츠>는 2005년 6월 창간12주년을 맞이해 ‘선진 메이저 시장 진출을 위한 DC산업의 발전 방향’이라는 주제로 특별좌담회를 마련했다. 이날 좌담회에는 오해석 경원대학교 부총장이 사회를 맡고 유승희 열린우리당 국회의원과 박세영 신성장동력 디지털콘텐츠PM, 박성찬 한국콘텐츠산업연합회 의장 등이 패널로 참석해 국내 디지털콘텐츠 산업의 메이저 시장 진출을 위한 각자의 역할 및 개선사항에 대해 논했다.

좌담회에 참석한 패널들은 “우리 콘텐츠의 장점은 유구한 전통 문화와 최신 IT 기술의 합작품이라는 점이다. 이제 우수한 우리 콘텐츠를 세계인들의 감성에 맞도록 국제화해서 해외 시장을 노리는 한편, 한국의 문화를 전파시켜 국가 이미지 및 브랜드 또한 높여야 할 때”라며 드라마, 게임, 음악, 애니메이션, 만화 등 우리 콘텐츠의 힘을 높이 평가했다. 또 세계 시장에서 통할 수 있는 작품 생산에 주력해야 한다고 입을 모았다.

이들은 좋은 콘텐츠를 생산하는데 있어 최적의 소재가 될 수 있는 풍부한 문화유산과 우수한 IT 기술인이 많다는 측면에서 국내 콘텐츠 산업의 가능성을 높게 평가했다.

그러나 다수의 콘텐츠 업체가 영세성을 벗어나지 못하고 있는 가운데, 이들을 육성하고 우수한 콘텐츠를 발굴할 수 있는 체계가 미흡하다는 것은 문제점으로 지적했다. 세계 시장을 공략할 수 있는 콘텐츠를 생산하기 위해서는 거대한 투자가 필요한데, 작품성을 평가할 수 있는 수단이 마련돼 있지 않아 다른 산업에 비해 자본의 유입이 원활하지 않다는 것이다. 따라서 정부 산하 기관에서 보다 전폭적인 지원책을 마련하는 한편, 대기업의 활발한 참여를 유도해야 한다는 데 뜻을 함께 했다.

하지만 대기업의 참여 유도를 위해서는 콘텐츠산업의 가능성이 입증돼야 하므로 콘텐츠업체들의 자체적인 생존전략이 우선돼야 할 것이라며 이구동성으로 목소리를 높였다. 이를 위해 우선 다양한 계층을 위한 콘텐츠 개발이 시급하다는 주장이 제기됐다. 현재 대부분의 게임 및 음악서비스, 영상서비스 등의 콘텐츠가 20대를 겨냥한 상품들이라며 콘텐츠 산업의 대중화를 유도하기 위해서는 40대 이상을 겨냥한 상품 개발에도 전략적인 준비가 필요하다고 언급했다. 이에 다날 대표인 박성찬 의장이 자사에도 40대 이상을 위한 콘텐츠가 있다고 소개했고 박세

영 PM과 오해석 부총장이 게임대회의 성과 및 필요성에 대해 언급하자 유승희 의원은 대중화 유도를 위해서는 40대 이상의 게임대회를 국회에서 개최하면 좋겠다고 말했다. 이에 박 의장이 게임대회를 개최한다면 다날이 직접 준비할 수 있겠다고 말해 토론 분위기는 더욱 고조됐다. 이하 좌담회 토론 내용을 정리했다.

사회자: 21세기 들어서는 콘텐츠가 주요 산업의 하나로 떠오르고 있습니다. 하지만 디지털콘텐츠 강국으로 불리는 우리나라의 출판산업은 복사문제로 골머리를 앓고 있습니다. 이에 현재 교수들이 책을 잘 안 쓰려고 합니다. 학생들은 필요하면 복사해 버리고 말기 때문에 책이 잘 안 팔린다고 합니다. 이렇게 가다보면 누가 아이디어를 내서 좋은 콘텐츠를 만들어 내려고 할까 우려가 됩니다. 이에 디지털콘텐츠 산업의 메이저 시장 진출을 위한 논의에 앞서 국내 산업을 안정적으로 이끌고 산업을 탄탄하게 해야 한다는 생각이 듭니다. 그것이 전제돼야 해외 수출에도 탄력을 볼 것이라고 봅니다. 여기 현재 정치, 업계, 정부에서 각각 대표로 참석해 주셨는데 각자 이에 대한 의견을 듣고 싶습니다.

박세영 PM: 디지털콘텐츠 산업 규모가 커지기 전에는 사실 우리 모두가 이 같은 문제를 심각하게 인식하지 못했던 것이 사실입니다. 과거에도 콘텐츠 불법복제 문제가 없지는 않았습니니다. 음반시장도 한때 4,000억 원에 달하는 시장 규모를 자랑했지만 지금은 1,300억원 수준으로 떨어졌습니다. 이는 최근 들어 심각한 문제가 되고 있습니다. 음반 외에도 게임과 영화가 출시되기도 전에 복제되고 있는 게 최근의 현실입니다. 더 큰 문제는 불법복제가 이뤄지고 있으면서도 사용자 스스로 ‘도둑’이라는 인식을 갖고 있지 않다는 점에서 더욱 심각하다고 할 수 있습니다. 현재 국내 불법복제율이 40%를 웃돈다는 보고도 있는데 학생들이 공부도 많이 해야겠지만 복사를 비롯해 저작권 위반에 대한 심각한 인식 전환이 필요합니다.

박성찬 의장: 콘텐츠 관련 기업을 운영하고 있는 입장에서 보면 대다수 고객은 콘텐츠 불법복제에 대한 인식을 하고 있습니다. 이제 인식의 문제는 아니라는 얘기입니다. 사용자들은 불법이라는 인식을 하면서도 복제를 하고 있습니다. 따라서 관건은 ‘인식’을 계도하는 것이 아니라 이들이 불법복제를 하지 않도록 하는 실질적인 활동이 필요하다는 것입니다. 콘텐츠가 복제되면서 무료화되면 관련 기업은 살아날 재주가 없습니다. 예컨대 음반시장은 과거와 같은 투자가 이뤄지지 못하고 있습



박세영
디지털콘텐츠 PM

니다. 이는 음반 제작이 더 이상 돈이 되지 않기 때문입니다. 이에 따라 국내에서는 더 이상 좋은 음반이 만들어질 수 없는 환경이 되고 있는 실정입니다. 이로 인한 피해는 당연히 사용자들에게 돌아가게 될 것입니다. 기업 입장에서는 단속 등을 통해 불법복제를 막는 것도 중요하지만, 그 보다 먼저 유료화에 대한 고객의 공감대를 이끌어 내는 것이 무엇보다 시급한 일입니다. 모바일 분야도 마찬가지입니다. 모바일 콘텐츠의 불법복제를 막아주고 유료화를 이룬 이동통신사의 사례는 좋은 본보기가 될 것이라고 봅니다.

유승희 의원: 불법인 줄 알고 있지만, 현실에서 불법이 상존하고 있기 때문에 네티즌이나 사용자들 모두 음원 복제를 아무렇지 않게 여기는 것이라고 봅니다. 불법 콘텐츠가 버젓이 사이트에서 서비스되고 있는 상황에서 누구나 범죄라는 인식을 갖기는 어려울 것 같습니다. 우리나라 저작권법의 역사도 이제 50년이나 됐지만, 저작권에 대한 인식은 여전히 매우 낮은 실정입니다. 정부 차원에서의 꾸준한 홍보 계도가 중요하고 국민들의 의식전환도 필요하겠지만 사실 불법복제를 이뤄내지 못하도록 하는 환경이 우선되어야 할 것으로 보입니다.

박세영 PM: 어떻게 보면 네티즌이라고 하는 무형의 집단이 우리나라 IT산업의 소비 주체로 산업 성장에 크게 기여 해온 것이 사실입니다. 그러한 기여도가 매우 큰 반면 네티즌의 경우 한편에서는 불법복제의 주체이기도 합니다. 따라서 복제문제 해결을 위해서는 이들과 불일치 되는 의견을 조율하기 위해 설득의 시간과 비용이 동반되어야 한다고 봅니다. 특히 법적으로 일방 통지하는 것은 바람직하지 않을 듯 합니다. 저작권 보호는 양면성이 있습니다. 전세계적으로 영화가 나왔을 때를 살펴보면 두가지 현상이 나타났는데 성인들이 새로운 미디어를 확산하는데 공헌하고 이후 새로운 미디어가 나와서 성장단계에 이릅니다. 이 때는 시장의 확산을 위해 무료제공을 많이 합니다. 하지만 이미 우리나라는 성장 단계에서 수익단계로 접어들었기 때문에 그 단계는 뛰어넘어 어느 정도의 규제가 필요한 시점이라고 봅니다. 네티즌을 위한 계몽이나 협조를



유승희
열린우리당 국회의원

구하는 방법에 대해서도 여러 모로 생각할 필요가 있다고 봅니다.

사회자: 불법복제를 방지하기 위해서는 계몽 및 불법복제의 부도덕성에 대한 홍보 등 다각적인 고민이 필요할 듯 합니다. 이 뿐만 아니라 콘텐츠업체들이 우선으로 고민해야 할 것이 유료화 모델 발굴이라고 봅니다.

박성찬 의장: 콘텐츠업체의 유료화 모델 발굴을 논의하기 위해서는 우선 무선망 개방 문제를 언급해야 할 것으로 보입니다. 제가 보기에 앞으로 컴퓨터는 없어질 것으로 전망합니다. DMB폰에서 보듯이 이미 폰 자체가 고품질의 토털 솔루션을 제공해 주고 있습니다. 다날은 휴대폰 결제시스템을 세계 최초로 만들어서 아바타 등의 수익모델을 만든 기업으로 자부심을 갖고 있습니다. 하지만 포털들은 현재까지 모든 서비스를 붙여 거대기업이 되는데 급급해 네티즌들로부터 수익모델을 만드는 데는 별로 성공하지 못해왔습니다. 이러한 기업들의 목소리가 이동통신사처럼 거대 기업이 아니고 상대적 약자라는 생각에 서둘러 무선망 개방을 추진했다가는 문제가 커질 것으로 보입니다. 그나마 유료화 시장을 안착시키고 불법복제가 없었던 모바일 산업이 무너질 수도 있다는 우려를 해야 할 것으로 봅니다.

박세영 PM: 이 같은 문제는 포털업체들의 출혈경쟁을 예상해 무선망 개방을 막아야 한다거나 규제를 해야 한다는 등의 해결책을 찾는 것보다 국내 콘텐츠산업에도 디즈니와 같은 대기업을 만들어 내야 하는 것이 시급하다고 봅니다. 현재 모바일콘텐츠 업체들이 어려움을 겪는 것도 공룡기업인 이동통신사들 앞에서 상대적으로 불리한 협정을 맺기 때문에 그들의 가치창출에 비해 수익성이 낮다고 봅니다. 세계 시장을 공략할 수 있는 콘텐츠를 생산하기 위해서도 거대한 투자가 필요한데, 작품성을 평가할 수 있는 수단이 마련돼 있지 않아 다른 산업에 비해 자본의 유입이 원활하지 않다고 봅니다. 따라서 정부 산하 기관에서 보다 진폭적인 지원책을 마련하는 한편, 대기기업의 활발한 참여를 유도해야 한



오해석
경원대학교 부총장

다고 생각합니다. 외국과 같이 규모가 큰 콘텐츠개발사가 존재한다면 힘의 균형이 맞고 콘텐츠 발전에도 가속도가 붙을 것입니다.

박성찬 의장: 국내 콘텐츠 산업에서도 글로벌기업이 탄생하기 위해서는 콘텐츠를 무료로 제공하는 것을 기본적으로 방지해야 한다고 봅니다. 유료화 정착이 필요합니다. 사용자들의 입장에서 유료화 정착에 대한 반대 의견이 높을 것이라고 생각하는데 저 역시 생산자이자 사용자이기도 합니다. 사용자 측면에서도 양질의 콘텐츠를 이용하고 싶은 것은 누구나 당연합니다. 양질의 콘텐츠가 생성되려면 유료화 정착이 더욱 필요합니다. 수익이 나아 개발사도 더 투자를 하고 개발자들도 더욱 열심히 개발할 것이기 때문입니다. 유료화 정착을 위해서는 저작권 보호도 강화해야 한다고 봅니다. 가까운 대만만 하더라도 이 부문은 우리보다 잘 정착돼 있는 것으로 압니다. 불법복제를 했을 때 그것이 얼마나 무서운 것인지 시범적으로 몇 번만 보여주더라도 시장은 크게 성장할 것이라고 봅니다. 일본에서 빠른 성장을 하고있는 NHN 등을 보면 조만간에 글로벌 기업은 나올 것으로 전망합니다.

사회자: 모바일콘텐츠의 유료화 정착을 위해서는 콘텐츠 구입의 활성화를 이뤄내야 하는데 모바일콘텐츠의 경우 무선데이터요금이 비싸 콘텐츠 활성화를 저하시킨다는 지적이 높습니다.

박성찬 의장: 정액제가 이뤄지고 나서 콘텐츠업체들은 매우 좋아했습니다. 정액제 활성화는 앞으로도 필요하지만 여전히 비싸다는 지적은 많습니다. 이 부분은 좀 더 의견 조절이 필요할 것으로 보입니다. 하지만 데이터요금 정액제 자체를 부정하면 곤란합니다. 데이터요금제의 경우 '준'이나 '뽐' 등을 보더라도 정액제를 하지 않으면 모바일 게임의 경우 한번 다운로드받는데 1,500원이지만 정액제를 사용할 경우 훨씬 많이 사용할 수 있게 됐습니다. 데이터요금제가 분야별로 나눠서 활성화됐으면 합니다. 모바일 콘텐츠 분야가 굉장히 커질 수 있는 분야입니다. 휴대폰이 인간화되고 있습니다. 앞으로 비서처럼 될 것입니다. 일미리 같은



박성찬
다날 KIBA 의장

서비스는 모닝콜이 아니라 앞으로 예를 들어 '승희야 일어나. 오늘 아침에 좌담회 있어' 등과 같은 비서역할을 대신 해주고 증시정보를 알려주는 등 훨씬 다각화 될 것입니다. 이 분야를 활성화시키려면 초당 요금을 올려주고 정액제 요금을 활성화시켜야 된다고 봅니다.

사회자: 모바일콘텐츠 활성화를 이루려면 지금과 같이 10, 20대를 타깃으로 콘텐츠를 개발하는데는 한계가 있을 것으로 보입니다. 40대 이상 연령층도 쉽게 접할 수 있는 콘텐츠도 개발해야할 시점이라고 봅니다.

유승희 의원: 사용자층 확대가 콘텐츠산업 발전에 필요할 것으로 봅니다. 40대 이상 연령층의 지갑을 열게끔 하는 게 콘텐츠사업자들에게 중요합니다. 현재 사용자는 저연령층이 높지만, 40대 이상 연령층은 향후 가능성이 높은 타깃이 될 수 있습니다.

박세영 PM: 필요한 콘텐츠라면 고연령층도 자주 이용할 것이고, 그렇게 되면 정액제에 대한 요구도 더욱 많아질 것입니다. 현재 우리나라 무선인터넷 이용자수가 1,200만명이 됐다고 알고 있습니다. 이 중에 600만명이 자주 사용하는 사람입니다. 아줌마들이 쓰도록 개발을 많이 해야 합니다. 가수들도 20대 가수들이 주류를 이루고 있지만 40대 가수들도 많습니다. 40대 정서에 맞는 것들이 많이 필요합니다. 업계에서 40대 이후는 모바일콘텐츠에 있어 소외계층이 됐습니다. 업계에서 어떤 방법이든지 아이디어 제품을 내놓을 필요가 있습니다.

사회자: 사용자가 적다고 매출이 작을 것으로 생각하는 것은 편견이라고 봅니다. 필요하다면 더욱 많은 돈을 내고 사용하기 때문에 시장은 충분하다고 봅니다. 모바일콘텐츠 산업의 대중화를 이뤄내야만 콘텐츠 산업이 살아나고 이를 기반으로 선진 메이저 시장에서도 경쟁력이 있을 것으로 보입니다. 이를 위해서 우선적으로 40대 여성들이 콘텐츠산업에 참여할 수 있도록 해야 할 것 같습니다.

유승희 의원: 그렇다면 제가 국회에서 40대 이상의 여성들을 위한 게임대회를 열어야겠습니다.

박성찬 의장: 국회에서 게임대회를 연다면 다날에서 적극적으로 협조하겠습니다. 40대 이상이 콘텐츠를 자유자재로 쓸 수 있는 사회가 되면 전 세계적으로 국내 콘텐츠 산업의 경쟁력은 높아질 것으로 기대됩니다.

사회자: 콘텐츠가 산업으로 정착하고 세계로 뻗어나가기 위해 시급히 개선돼야 할 것들에 대해 지적해주시 바랍니다.

박세영 PM: 콘텐츠 산업의 위상은 과거와 달리 많이 올라갔다고 봅니다. 위피로 인해 미국에서 시비를 걸고 신경을 쓰고 WTO에까지 문제를 거는 것 자체가 국내 IT 위상이 훨씬 높아진 결과라고 봅니다. 한국이 온라인게임에서 성공한 것을 다른 각도로 해석해보고자 합니다. 게임의 경우 한국은 선진국이 잘하고 있는 부문을 따라가기보다는 독자적인 노선을 걸어 성공한 사례입니다. 미국의 게임전시회에서 우리나라가 독자 지켰을 정도로 앞으로 국내 게임산업의 전망은 밝다고 봅니다. 최근 콘솔게임이 온라인화돼 가고 있다는 것은 온라인게임이 강자인 우리 입장에서 좋은 경쟁력을 갖출 수 있는 현상이라고 봅니다. 네트워크를 빨리 확장시켜 다른 나라가 선점하지 않았던 것을 우리나라가 주도하게 됐습니다. 우리나라가 게임시장을 주도하게 된 동인이기도 합니다. 콘텐츠에는 문화가 심어집니다. 대장금이 대만지역에서 인기를 얻으면서 한국 음식에 대한 관심이 높아졌습니다. 이제 이러한 문화를 심도 있게 심을 수 있도록 더욱 발전시켜 나가야 할 것입니다.

박성찬 의장: 게임 규제를 하지 않아야 합니다. 소니도 MS도 결국 모바일로 가게 될 것입니다. 소니와 MS 등과 같은 게임기 시장에 뛰어들어 경쟁할 수 있는 국내기업은 삼성 정도에 불과합니다. 해외 대기업들이 모바일게임 시장에 뛰어들고 있는데 이 부분에 있어 양질의 콘텐츠가 많아야 살아남을 수 있을 겁니다.

박세영 PM: 정부도 그 부분에서 고민하고 정부가 직접적으로 그런 사업에 참여해야 하는지 검토하고 있습니다. 이와 함께 콘텐츠를 해외에 내다 팔려면 각국의 정서에 맞게 현지화 하는 게 중요하다고 봅니다. 그런가 하면 세계 모든 시장에서 통할 수 있는 보편적인 현지화를 이루는 일은 미래 관점에서 봤을 때 더욱 중요하다고 하셨습니다. 그러기 위해 해외 콘텐츠 업체들과 협업하는 것도 필요하다고 봅니다. 그리고 스팸 메일이나 바이러스와 같은 '콘텐츠 역작용'에 대해 자꾸 부정적인 시각을 키워가는 측면이 있는데 바람직하지 않다고 봅니다. 이 역작용은 콘텐츠의 발달에 따라 자연스럽게 나타나는 것이고 제도를 보완하거나 기술을 개발해 방지하면 된다고 봅니다.

유승희 의원: 게임이외 영화 등에 사용되는 특수효과, 메인프로덕션 부문에서는 상당한 경쟁력을 갖고 있는 것으로 압니다. 통방융합도 콘

텐츠 산업을 살리고 나아가 선진 메이저 시장 진출을 위한 교두보 역할을 할 것으로 보입니다. 이를 위해 일찍부터 정부가 나선 것은 잘했다고 평가하고 싶습니다. 업계에서도 많은 도움이 필요하다고 봅니다. 게임이 산업뿐 아니라 문화적으로 발전할 수 있도록 노력해야 할 것입니다. 아시아권에 불고 있는 한류바람도 한때의 열풍으로 그쳐서는 안될 것입니다. 문화적으로 콘텐츠를 승화해가야 할 것입니다.

박성찬 의장: 콘텐츠 산업은 매우 경쟁력이 있지만 아직까지 국내에 제대로 된 통계가 없다는 게 커다란 문제점 중 하나입니다. 덧붙여 무엇보다 인력 양성이 중요하다고 봅니다. 콘텐츠는 제작에 있어 원재료가 드는 게 아닙니다. 따라서 사람이 매우 중요합니다. 인력 양성에 보다 매진해서 업체가 필요로 하는 사람을 양성하고, 동시에 업계 인력을 재교육하는 일에도 더 신경을 써야 할 것입니다.

박세영 PM: 이미 국내에 좋은 인력들이 많이 있는 것으로 압니다. 또한 한국기술들이 쓰인 경우가 많이 있습니다. 우리자체만의 영화들도 국제영화제에서 좋은 결과를 이뤘는데 유명한 배우들을 캐스팅해서 시나리오에서 제작까지 국내 인력이 기획했습니다. 처음부터 끝까지 꼭 우리나라 사람이 만들어야 할 필요는 없습니다. 제작, 유통, 기획을 한다는 것이 중요하다고 봅니다. 기업에서 콘텐츠 하나하나에 세제혜택이나 여러 가지 다른 투자예산으로 지원한다는 것 등으로 도와줄 수 있는 방법은 필요하다고 봅니다. 하지만 투자한다는 것이 단순 애니메이션에 있어서 하청의 개념과 같은 것이 아니라 기술과 R&D센터 및 제작센터, 해외 R&D센터 등 한꺼번에 한 장소에 만들 수 있는 인프라 조성이 필요하다고 봅니다. 이를 위해 상암동에 세워질 DMC가 완전히 오픈되면 미국의 유니버셜스튜디오 같은 경쟁력 있는 센터가 유치될 것으로 봅니다.

박성찬 의장: 콘텐츠 산업이 지니는 가장 큰 의미는 우리 문화를 해외에 전파시키는 것이라고 봅니다. 중국은 지금 한국 온라인게임의 유입을 막고, 자국 게임을 육성하는 일에 매진하고 있습니다. 콘텐츠 기업들은 도전의식을 가지고 국제화된 콘텐츠를 만들 수 있는 기획을 해야 한다고 봅니다. 그리고 이를 정부가 지원해줄 수 있어야 합니다. 이에 올해 정부가 선진메이저 시장 진출을 위해 다각도로 지원을 하는 것은 바람직한 일이라고 봅니다. 업체들이 콘텐츠를 통해 얼마의 돈을 버느냐 하는 점이 중요한 게 아닙니다. 해외에서 인정받는 성공 사례를 만들어 기업의 가치를 높이고 동시에 국가의 브랜드 가치도 향상시킬 수 있도록 하는 일에 정부와 업계 모두 매진해야 할 것입니다.

사회자: 콘텐츠 산업의 메이저 시장 진출을 위해서는 국내 산업을 안정적으로 이끌고 산업을 탄탄하게 해서 해외시장에 나가야 할 것 같습니다. 과거 일본만화를 보면서 세계는 이것이 어느 나라 것인지 잘 몰랐습니다. 이런 면에서 온라인게임의 종주국이 된 것은 고무적인 현상입니다. 모바일 종주국으로서의 위상을 굳고히 해 앞으로 더욱 발전시켜 갔으면 합니다. 🍎