산업통상자원부
MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY
http://www.motie.go.kr

보도자료

희망의 새시대
경제혁신 3개년 계획
3년의 혁신, 30년의 성장

2015년 3월 13일(금) 석간부터 보도하여 주시기 바랍니다.
문의: 통상정책총괄과 안성일 과장(044-203-5620), 권영희 서기관(5624)

제3차 경제통상연구 모임 개최
- 게임·캐릭터 업계와 산업-통상연계방안 논의 -

□ 산업통상자원부는 산업-통상간 연계강화를 위해, 발족한 **"경제통상연구" 제3차 모임**을 가졌다.

○ 이번 모임은 문화콘텐츠 산업분야의 하나인 게임·캐릭터 업계·전문가 고위급 인사들이 참석했고, 업계의 통상현안을 청취하고 전문가와 함께 "게임·캐릭터 산업의 글로벌 경쟁력 강화"를 위한 통상정책 방향에 대해 의견을 수렴했다.

* **일시/장소** : 3. 13.(금) 08:00-09:30 / 서울 팔래스호텔 2층(다봉)
* **참석자**: 산업부 통상정책국장·통상정책총괄과장, KIEP본부장, 넥슨·부즈·아이코닉스·한국인터넷디지털엔터테인먼트협회 임원, 산업연구원·중소기업연구원·한국콘텐츠진흥원 등

□ 콘텐츠 산업은 드라마·영화·게임·캐릭터 등 분야가 다양하고, 타 산업과 연계되어 고부가 가치를 창출하는 유망 산업분야로 성장했다.

* 부가가치율(%, '12) : 전 산업(25.0), 제조업(20.2), 서비스업(36.1), 콘텐츠산업(38.6)
* 고용유발계수(명/10억원) : 반도체(4.2), 자동차(6.0), 문화서비스(12.4), 금융(6.2)

○ 세계 엔터테인먼트·미디어 시장규모는 '13년 1조 8,653억불로 연 5%대 성장을 기록, 한국은 2.8%의 시장 점유율(7위)을 차지했다.

○ 한류문화, FTA 협정문상 시청각 공동제작 규정 등을 토대로 신규시장 창출의 기회를 마련하고, 한-중 자유무역협정(FTA)를 계기로 중국 시장 활용을 위해 민관이 함께 노력하기로 했다.

OPEN 공공누리 공공저작물 자유이용허락
이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 산업통상자원부 통상정책총괄과 권영희 서기관(☎ 044-203-5624)에게 연락주시기 바랍니다.