

▶ 중국 문화 창의산업의 발전연황

출처: <2007-2008 중국문화산업 분석 및 투자자문보고>

지역 경제들이 "창의 엔진" 장착에 바쁘다. 최근 들어 중국의 창의 산업도 빠른 발전을 이루고 있는데 특히 홍콩과 타이완 지역의 창의 문화산업은 전례없는 속도로 일어나고 있다. 상하이, 선전, 청두, 베이징 등 지역은 창의 산업의 발전을 적극적으로 추진하고 있으며 획기적인 의의를 가진 창의 산업기지가 속출하고 있다. 상하이는 중국에서 창의 산업발전이 가장 빠른 곳으로, 산업가치는 이미 상하이 시 GDP의 7.5%를 차지하고 있다. 2005년 4월 28일 상하이 시최초로 18개 "창의 산업 클러스터"가 시경제위원회의 허가를 받았고 최근 30개 국가와지역의 400여개 소 디자인 창의 기업이 클러스터에 입주, 1만여명의 창의 인력이 집중적으로 상하이를 위하여 새롭고 잠재력이 큰 새로운 산업을 만들고 있다.

상하이 시뿐만 아니라 난징 등 중심도시들이 모두 인재와 지역 및 자원 우세를 배경으로 "창의 엔진"을 서둘러 장착하고 있으며 여러 가지 창업 생산기지와 단지를 설립하고 창의 산업의 발전고지를 선점하려고 노력하고 있다.

표2 상하이, 난징 시의 구역별 창의 산업기지 및 단지 건설 현황

도시	도시구역	창의 산업기지와 단지
상하이	황포구	예원의 관광자원을 이용하여 상하이시 공예품 관광기념품 디자인 거래 기지를 설립.
	노만구	"8호다리", 광고만, 태강로 아트 스트리트 등 종합적인 체험 경제단지와 창의 디자인 산업을 위주로 하는 창의 산업기지 설립
	정안구	창평로 990-호와 1,000호, 상하이시 신형광고 애니메이션 영상산업기지
	서혜구	주변의 대학교를 배경으로 "창의 디자인공장", "낙산 소프트웨어단지"와 "홍교 소프트웨어 단지"등을 설립.
	장녕구	천산로 패션산업단지, 패션 아트, 패션디자인, 브랜드 발표 등을 주요특징으로 함.
	보타구	막간산로 50호, 60여개의 화랑과 아트 워크샵이 입주, 독특한 "춘명 문화도시 단지"를 형성
	양포구	황포강 기슭 15.5킬로미터 지역 내에 환경 디자인, 건축디자인, 공업디자인, 소프트웨어 디자인 등 원 창작 디자인을 일체화 한 현대 서비스업 클러스터-상하이 빈강 창의 산업단지 설립
	감북구	상하이 멀티미디어 팰리, 필립(차이나)투자공사, 피닉스 디지털 테크놀로지 등 40여개 소의 소프트웨어 디자인 기업 입주
난징	현무구	7,000만 위안 투자, 부지면적 100무로 문화산업 단지를 건설하고 WTO지적재산권 요구에 따라 국내의 최고 단지로 건설하며

		판창거리를 전국 최고의 테마문화산업 거리로 건설.
	백하구	난징 시 최초의 "창의 문화산업 시범단지" 구축
	하관구	정해사·천비궁 문화관광거리 구역 등을 적극 건설

자료출처: 중국투자건설탐망산업연구센터

애니메이션 산업은 중국의 여러 도시가 창의 산업을 발전시키고자 하는 돌파구다. 애니메이션 산업은 21세기 지식경제의 핵심산업으로 불리우고 있으며 IT산업의 뒤를 이은 또 다른 경제 성장점이다. 2004년 글로벌 게임, 애니메이션 관련 주변 제품의 가치는 5,000억달러 이상에 이르렀다. 일본에서 애니메이션 아트와 관련된 사업 규모는 관광업 바로 다음 위치를 확보하면서 6대 기둥산업의 하나가 되고 있다. 중국 애니메이션 산업은 연간 200억위안의 큰 시장을 갖고 있으며 애니메이션 산업은 향후 수년간 중국경제의 핫 이슈가 될 것임은 의심의 여지가 없다.

이에 중국은 최근 19개의 국가급 애니메이션 기지를 세웠다. 선전(深圳), 닝보(宁波), 우시(无锡), 창사(长沙) 등 도시도 애니메이션 산업을 발전시키는 것을 돌파구 삼아 본토의 창의 산업을 적극 발전시키려고 시도하고 있다.

표3. 국내 부분 도시별 애니메이션 산업 발전 현황

도시	애니메이션 산업 발전 현황
선전	중국 최초의 애니메이션 제작기지의 하나로 현재 관련기업 500개소, 취업인원은 만 여명, 연간 수익 위안에 달하는 가치 창출.
상하이	중국 애니메이션 산업의 탄생지점, 현재 정안구 애니메이션 실리콘 밸리를 갖고 있음.
항저우	2005년 7월 현재 항저우에는 51개소의 애니메이션 게임 기업을 갖고 있는데 그중 규모가 큰 비디오 영상물 생산 제작기업이 23개소, 주변 제품 개발기업은 15개소가 있으며 등록자본금은 3억여위안, 취업인원은 1만여명에 달함.
닝보	닝보 시 정보산업국과 중국 애니메이션 만화 원 창작기지과 베이징 영화학원이 애니메이션 산업기지를 건설하려는 협의서를 체결함. "국가 '닝보' 애니메이션 연구센터"를 설립하고 "닝보 아세아 애니메이션 포럼"을 주최했음.
난징	난징 시의 애니메이션 제작기업은 이미 10개소를 초과. 2005년 7월 중국 최대의 온라인게임 운영상인 산다 사의 난징 지사및 전국 최대의 게임평가 기지가 난징에 설립됨. 이는 난징시의 게임산업이 새로운 단계에 올라 섰음을 표시.

자료출처: 중국투자건설망산업연구센터

정책 지원은 지역별로 창의 산업을 발전시키는 보장이다. 창의는 인간의 고
급적인 사유로 인해 첨단적인 정부 서비스가 더욱 필요하다. 창의 산업을 발전
시키는 것은 중국에서 지역별로 경제구조 의 변화를 실현하는 중요한 조치와
방향이며 "중국제조"를 "중국창조"로 바꾸어 선진국가를 추월하는 중요한 기회
이기도 하다. 그러므로 지역 정부도 관련 정책을 출범시켜 창의 산업의 발전을
보장하고 있다.

인재는 창의 산업이 비약할 수 있는 전제다. 현재 중국창의 산업 발전에서
제일 부족한 것은 바로 인재와 분위기다. 이중 두 가지 유형의 인재가 급하다.
즉 창의 산업에 익숙하고 경영관리에 능숙한 관리자와 섬세함이 많은 아이디어
와 창의를 가진 창작인원이다. "분위기"는 전민 창의를 고무하는 메카니즘 및
평가표준을 만드는 것이다. 뉴욕에서 문화 창의 산업인재는 전체 작업자의 12%
밖에 안되며 런던시는 14%, 도쿄는 15%이다. 그러나 상하이 창의 산업의 취업
인원이 총 취업인구에서 차지하는 비중이 천분의 일도 되지 않는다.

국내 창의 산업의 발전을 놓고 볼 때, 상하이, 난징, 베이징 등지의 인재자원
우세는 뚜렷한 편이다. 난징 시는 38개소의 대학교(군대 학원), 44.21만명의 학
생, 58개소의 과학연구기구, 29.1만명의 전문기술 인력을 갖고 있는 데 이중 소
프트웨어 분야의 인재가 0.77만명이다. 최근 들어 난징 시의 일부대학교는 창의
산업과 관련된 전공을 설치, 소프트웨어 훈련분야에서도 20여개 소의 다원화 된
교육모델이 나타났으며 "문화 창의 사다리 공정"을 가동하게 된다. 중학생, 초
등학교 학생들 속에서 여러 가지 "문화 창의 디자인"행사를 열고 학생들이 활
룡한 문화 창의 기초를 갖게 하고 높은 자질을 갖춘 인재를 끊임없이 발견하고
키워나가고 있다. 상하이 시서해구의 "창의 디자인 공장", "낙산 소프트웨어 단
지", "홍교 소프트웨어 단지"등은 모두 상하이 사범대학과 상하이 교통대학의
과학연구 우세를 기반으로 하고 있다. 장녕구 천산로의 패션산업 단지는 동화대
학, 시 복장연구소의 과학연구 우세를 기반으로 하는 데, 충족한 우수한 인재
비축은 상하이 시 창의 산업이 비약하는 전제 및 보장이다. 베이징 시의 창의
산업은 비록 늦게 시작되었지만 최근 빠른 속도로 발전하고 있다. 2005년 5월
22일 "창의 중국산업연합"의 민간조직이 베이징에서 설립을 선포했다. 5월 28일
중관촌 창의 산업선도 기지의 개막식 및 중관촌 창의산업 연합설립대회가 베이
징 도서성 광장에서 열렸다. 7월 7일 중국인민대학 인문올림픽연구센터, 중국사
회과학원 문화연구센터, 호주 퀸즐랜드 과학기술대학 창의산업 연구와 응용센터

가 베이징에서 제1회 중국 창의산업 국제포럼을 공동 개최했다. 포럼은 중국은 창의의 대국이 되어야 하며 베이징은 "창의" 도시로 되어야 한다고 강조하고 중관촌의 특정한 IT실력과 베이징 지역 60여개소 대학의 인재 자원은 베이징의 창의 산업이 발전할 수 있는 특정한 기반이 된다.