

중국 지역별 문화산업 시장 특성

■ 북경(출판,신문,영화,TV방송,엔터테인먼트산업)

- 시장규모: 2004년 문화산업 관련 전년대비 증가치는 328.7억 위엔에 달했고 2003년의 82.6억 위엔 증가치보다 4배가량 증가했으며 산업규모가 진일보 확대 되었다.

- 시장현황: 북경 내 문화산업 기업들은 뉴스, 출판, 방송, TV, 영화, 공연, 엔터테인먼트, 전시 등의 산업에 지주형 대그룹 형태를 갖추었으며 북경을 전국 문예공여, 출판발행과 저작권무역, 영화TV프로그램 제작과 비즈니스, 만화 애니메이션과 온라인 제작, 문화전시와 예술공동품 거래 등의 6대 영역을 중심으로 건설해 나갈 계획이다. 특히 문화창의산업의 중요한 구성 부분인 만화애니메이션 산업에서 만약 MP4, 핸드폰, 모바일 컴퓨터, 인터넷TV, 차량용 TV 등의 뉴미디어에 콘텐츠를 제공할 수 있다면 분명한 개의 거대한 시장을 형성할 수 있게 될 것이다.

- 특징: <북경시 인민정부 문화체제개혁 시범운동 중 문화산업발전과 경영성 문화사업 부문의 기업화 전환에 관한 두 개의 실시방법 통지> 정책에 근거하여 시장진출허가, 재정지원, 세수혜택, 공상관리 등의 방면에 문화산업 발전을 위한 정책 지원을 제공한다.

- 문화산업 기지:

• 현재 건설 중인 7개 문화기지:

- (1) 동성구 문화산업원구(중관촌과기원용화원)
- (2) 국가뉴미디어산업기지
- (3) 중국 영화TV 생산기지
- (4) 삼진 캐릭터 만화애니메이션, 온라인게임 산업기지
- (5) 신국제 전람회의 정시 센터
- (6) 덕승원 공업설계 창의 산업기지(DRC기지로 약칭)
- (7) 조양공원 문화원구

• 이미 형성된 11개 문화기지

- (1) 북경 디지털엔터테인먼트산업 시범 기지
- (2) 중관촌 창의산업 선도기지
- (3) 장안가 연선 문예연출 집단구
- (4) 반가원 공동예술품 교역구
- (5) 유리창 문화 산업구
- (6) 고비점 전통 민속 문화산업원구

- (7) 백공방 전통공예 미술기지
- (8) 대산자 문화 예술구
- (9) 통주구 송장"화가촌"
- (10)신찰해 문화관광구
- (11)북경 환락곡 테마파크

■ 상해(음반영상,TV방송,공연,모바일게임)

-시장규모: 2004년 상해시 문화산업 총 생산액은 1563.87억 위엔으로서 전년대비 증가치 445.73억 위엔을 창출

- 시장현황: 광고와 전람회 서비스 위주의 문화 서비스업이 발달되었고 규모면에서 중국 내 최대이며 문화여가 관련 엔터테인먼트 서비스 산업이 전년대비 54.17억 위엔의 증가치를 보였다.

특히 인터넷 문화서비스 관련 산업은 전년대비 28.7%(51.29억 위엔)의 증가치를 보이며 상해에서 최대성장율을 보이고 있다.

- 특징: TV방송, 공연, 예술품 경영, 인터넷게임을 4대 발전 문화산업으로 지정하고 정부의 중점 지원정책을 계획하고 있다.

- 문화산업기지:

- (1) 상해 신천지 문화산업기지
- (2) 상해 장강 창의산업기지
- (3) 상해 멀티미디어 문화산업 시범기지

■ 광둥(미디어 문화산업, 오락, TV방송)

- 시장규모: 2002년 광둥문화산업 관련 전년 대비 증가치는 668.93억 위엔으로 2001년의 175.81억 위엔 증가율보다 3.8배의 증가율을 보인다.

- 시장현황: 문화서비스 산업이 전체문화산업의 69%를 차지하며 주도적 지위를 차지하고 있으며 기업규모의 확대를 추진해서 영업수의 500만위엔 이상의 기업이 6.3%를 차지한다. 그리고 문화산업이 주로 주강 삼각주에 집중되어 있다.

- 특징: 향후 교육, 하이테크 신기수, 오락, 미디어 산업에 중점을 두고 발전시킬 계획이다.

- 문화산업기지:

- (1) 광둥 9대 문화산업 시범기지
- (2) 광둥 인터넷 게임 및 애니메이션 산업기지

■ 호북(도서, 출판, 음반영상, 전람)

- 시장규모: 2004년 호북성 문화 및 상관산업 종사자가 50여만 명이고 전년대비 195억 위엔의 증가치를 기록했다.

- 시장현황: 음반영상산업이 점진적인 발전을 하고 있으며 영업수익이 19.84억 위엔으로 전국 10위, 중서부 2위를 기록했다. 출판업에서는 판매수익이 55.7억 위엔이고 인쇄산업 또한 강세를 보이고 있다.

- 특징: 11차5개년 계획을 바탕으로 "9대선도문화산업" (신문, 정기간행물, 출판발행업, TV방송업, 애니메이션, 게임 등)을 중점적으로 육성하고 "3대문화체계"(공공문화서비스체계, 문화산업 발전체계, 문화시장관리감독체계)를 확립하며 4개 문화특색지역을 형성하는것을 목표로 향후 특화된 문화산업 발전을 모색하고 있다.

- 문화산업기지:

- (1) 호북 초천미디어 문화산업기지
- (2) 호북 소프트웨어 산업기지

■ 절강(교육, 애니메이션, 영화)

- 시장규모: 절강성의 문화산업은 비교적 빨리 형성되었으며 현재 각종 문화산업 기업수가 11만개 이상이며 2003년에는 전년대비 312억 위엔의 증가치를 보였으며 전국의 GDP에 33%를 차지한다.

- 시장현황: 민영문화산업 기업이 4만개 이상이고 투자총액 규모가 230억위엔이며 문화산업 종사자가 50만명 이상이 된다. 특히 애니메이션, 게임 등에 강세를 보이며 항주에 TV방송, 애니메이션, 게임 개발과 운영 기업수가 40개 이상이며 연구개발, 제작, 부가가치산업 등 연계산업이 발달하였다. 인터넷게임 산업은 정식 등록 이용자수만 1,200만명이며 중국 전체의 3대 인터넷 게임 산업지역 중 하나이다.

- 특징: 국유영화관, 국유출판그룹이 사회민영자본을 유입하여 소유권의 다원화를 실현하였으며 민영자본이 투입된 아시아 최대 실외 영화촬영기지를 구축하였다. 또한 국가의 지원하에 애니메이션 기지를 설립하고 전국 최대의 애니메이션 지역을

목표로 하고 있다.

- 문화산업기지:

- (1) 절강미디어학원
- (2) 절강 행정 방송영상 체험구
- (3) 항주 애니메이션 기지
- (4) 영파시 문화산업기지
- (5) 온주시 문화산업기지

■ 사천(인터넷 게임, 미디어)

- 시장규모: 문화산업 종사자가 30만이 넘으며 일년 영업수익이 계속적으로 2자리 수 성장률을 보이고 있다. 신문출판, 정보자문, TV방송영화 등 170억 위엔의 문화시장을 형성하고 있다.

- 시장현황: 사천시 중 성도는 전국에서 최초로 온라인게임을 선보인 도시이며, 데이터센터에는 이미 수 천대의 온라인게임 서버가 있다. 온라인게임 애호가들도 100만이 넘으며 평균 접속자가 10만을 돌파하였고, 인터넷서비스, 게임유통, 카드판매, 온라인결제 등을 포함한 오락 소비시장도 매달 수천만 위엔의 시장규모를 형성하였다. 성도의 온라인게임 시장규모는 이미 2001년의 전국 10위로부터 2002년의 3위로 확대되었다.

- 특징: 문화산업 관련 4개 정책과 5개 법규를 연구, 제정하여 문화산업 관련 기업 투자 우대정책과 장려정책을 추진하고 있다. 예를 들면 세금감면이나 국가, 사회단체, 개인의 창조기금 지원 등 우대정책을 펴고 있다.

- 문화산업기지:

- (1) 사천 4가 문화산업기지
- (2) 사천게임, 애니메이션 산업 진흥기지
- (3) 사천 덕양 삼성퇴 문화산업원

■ 산서(공연, 인터넷문화, 오락)

- 시장규모: 2003년 말 문화산업기구는 7,785여개이고 종사자는 46,746명이며 연간 총 생산액은 18.06억 위엔에 이른다. 전년대비 증가치는 9.33억 위엔을 기록했다.

- 시장현황: 현재 산서성의 문화시장은 이미 형성된 9대 업종 외에 공연, 오락, 인터넷문화 등에 중점을 두고 육성하고 있다.

- 특징: 문화경제부흥정책의 일환으로 문화산업에 대한 세제지원이 강화되었는데 예를 들면 개인 저작권 명의이전 시 영업세가 면제된다. 또한 국가급 하이테크 신기술 산업개발구 내의 하이테크 신기술 문화기업에 대해서는 15%의 기업소득세 세율을 적용한다. 그리고 새로 설립된 문화산업 기업에 대해서는 당해를 기준으로 1년에서 3년까지 소득세를 면제해준다. 이밖에도 정부 보조금 등 여러 지원정책이 있다.

- 문화산업기지:

(1) 산서성 10대 문화산업기지 건설 예정

■ 산동(방송, 출판, 음반영상)

- 시장규모: 산동성 전체 문화산업 관련 기업수는 만여개에 달하며 종사자수는 10만 이상, 총 자산 금액은 160억 위엔이다.

- 시장현황: 청도, 제남, 동영 등 주로 산동성 연해지역을 중심으로 문화산업 기업들이 집중되어 있다. 특히 제남지역은 문화산업 총 수입이 189.4억 위엔, 종사자수가 4.84만명에 이른다. 그러나 산동성은 아직 문화산업발전 전문자금이 없고 대외 개방정도가 높지 않으며 현행 문화산업 관리체제가 개혁 되지 않아 어려움이 있다.

- 특징: 산동성은 특유의 문화자원과 전국으로 문화자원을 전파할 수 있는 위치에 있으므로 문화산업 관련 규범의 확립과 체제개혁을 통한다면 국제적 및 전국적으로 대형 문화행사를 통한 발전을 이룰수 있을 것이다.

- 문화산업기지:

(1) 산동 투자건설 문화미디어 기지

(2) 청도 문화거리 산업기지국