

## 중국 중점 문화기업 소개

### <남방신문업매체그룹>

#### 회사소개

남방신문업매체그룹의 주요신문인 <남방일보(南方日報)>는 1949년 10월 23일에 설립한 것이다. 마오쩌둥주석이 친필로 신문이름을 써주고 덩샤오핑, 장쩌민 주석도 <남방일보>에 제사를 써준적이 있다.

남방신문업매체그룹의 전신(前身)인 남방일보신문업그룹은 중국 최초로 성급당위원회 기관신문으로 부터 조직된 신문업그룹은 1998년 5월 18일에 개업했다. 광둥성 위원회는 남방신문업의 관리구조를 혁신하기로 결정하고 그룹당위원회 관리자와 법인관리구조를 결합한 관리체제를 설립했다. 2005년 7월 18일 남방일보신문업그룹을 남방신문업매체그룹으로 이름을 바꾸고 남방신문업이 신문기구가 운영하는 그룹으로 부터 그룹이 신문으로 운영하는 체제로 바꾸었는 바 이는 남방신문회사가 폭넓고 깊이 발전하고 있음을 표시한다. 관리자 체제개혁중에서 그룹의 리더신문인 광둥성 당위원회기관에 원래 있던 남방일보사위원회를 보류하고 남방신문업매체그룹관리위원회, 당위원회와 편집위원회를 설립했다. 남방신문업매체그룹회사를 새로 설립하고 성정부의 소속기업으로 했으며 동사회 및 경영진을 설립했다.

그룹은 "7개 신문"(<남방일보>, <남방주말>, <남방도시보>, <21세기경제보도>, <남방농촌보>, <남방스포츠>, 광명일보 신문업그룹과 공동운영하는 <신경보>), "4개 간행물"(<도시화보>, <유명브랜드>, <남방인물주간>, <21세기상업평론>)을 보유하고 있으며 남방일보출판사와 남방망을 갖고 있다.

최근의 발전과정에서 남방신문은 "매체멀티브랜드전략"을 제출하고 우선 브랜드신문을 키우고 브랜드신문을 머리로 패키지 경영이 가능한 신문을 분류시켜 자체의 3가지 계열체제 즉 남방주말보체제, 남방도시보 체제, 21세기보체제를 형성했다. 브랜드와 신문체제를 형성하는 과정에서 "용이 용을 낳고, 봉이 봉을 낳는"매체 멀티브랜드의 굴림식 발전경로를 취하여 우수한 브랜드를 첫머리로 한 신문체제로 새로운 신문을 인큐베이팅했다. 남방신문회사와 광명일보신문그룹이 공동으로 만든 <신경보>는 강력한우세로 북경신문시장에 진출했으며 중국매체가 지역간 경영을 진행한 모범사례로 꼽히고 있다.

### <산다연동오락유한공사>

## 회사개요

산다연동오락유한공사(NASDAQ:SNDA)는 중국 굴지의 인터랙티브 엔터테인먼트회사로 인터넷상에서 유저에게 다원화된 엔터테인먼트 서비스를 지원하는 데 주력한다.

산다는 유저의 보편적인 엔터테인먼트 요구를 끊임없이 발견하고 만족시킨다. 산다는 사용자에게 MMORPG게임, 레저게임, 카드게임, 배틀게임, 무선게임, 애니메이션 게임, 문학, 뮤직등을 포함한 연령층별 사용자 그룹에 적합한 연동 엔터테인먼트 제품을 제공하여 유저들의 사랑을 받고 있다. 2005년 2/4분기 현재까지 산다는 4억 6천만의 회원과 1850만의 활약적인 유료회원을 갖고 있으며 최고동접자수량은 250만에 달한다.

산다는 뛰어난 게임운영능력, 면밀주도한 고객서비스 능력, 완벽한 기술 보장과 지원능력, 광범한 마케팅망과 건전하고 효율적인 결제방식으로 유저를 대상으로 종합적인 인터랙티브 엔터테인먼트 공간을 형성했다. 해당 공간은 방대한 가정형유저그룹을 형성, 다양한 연령층의 유저들이 산다의 엔터테인먼트 공간을 빌어 다른 유저들과 연동을 즐기면서 인터랙티브 엔터테인먼트가 주는 즐거움을 누리고 있다.

## 회사 연혁

1999년 11월

산다 설립, 중국 최초로 그래픽인터넷 비추얼 커뮤니티 게임인 "온라인 실리콘 밸리"를 런칭

2001년 9월

산다가 온라인게임운영시장에 진출, 대형온라인게임 <미르의 전설>오픈베타 테스트시작

2001년 11월

산다가 운영하는 <미르의 전설>이 공식 런칭, 프로그램 판매 랭킹의 제1위로 급등

2002년 5월

산다가 콜센터를 설립, 일당 전화처리량 6,000차

2002년 6월

산다가 유저접대센터를 설립, 일당 300명을 접대

2002년 10월

산다가 운영하는 <미르의 전설> 동접자 수량이 60만명을 초과

2003년 2월

산다가 전국성 모바일 어플리케이션 운영상인 -상하이수룡과기유한공사를 인수

2003년 3월 산다가 상하이 성품인터넷발전유한공사를 설립하고 온라인게임 개발에 주력

2003년 3월

산다와 SB 아시아가 4,000만 달러를 전략투자하는 협의서를 체결

2003년 4월

산다가 온라인게임 플랫폼 일체화의 SMS부가가치 서비스를 런칭

2003년 5월

산다가 전자결제 서비스를 정식으로 오픈, 인터랙티브 엔터테인먼트 전자상거래의 새 발전을 촉진

2003년 6월

산다와 신화홀딩스그룹이 공동으로 설립한 상하이 산다신화유한공사가 온라인 게임 주변제품을 개발

2003년 7월

산다가 자주적으로 개발한 첫 온라인 게임 <전기세계>이 오픈 베타 테스트

2003년 9월

산다가 독자적으로 개발한 첫번째 온라인 게임 <전기세계>가 상용화개시

2003년 9월

산다가 운영하는 모든 게임의 동접자수량이 100만명을 초과 자사가 확보했던 세계기록을 쇄신

2003년 10월

산다가 투자 설립한 상하이 성금소프트웨어개발유한공사가 온라인 게임 개발에 주력.

2004년 1월

산다가 Nokia symbian OS플랫폼, J2ME플랫폼 최대의 온라인 게임 공급업체-베이징 수위 프로그램기술어플리케이션유한공사에 지분참여.

2004년 1월

산다가 글로벌 리더급 온라인 게임 엔진 코어기술개발업체의 하나인 미국 ZONA회사를 인수.

2004년 5월

산다가 미국 나스닥 주식시장에 성공적으로 상장

2004년 7월

산다가 중국 최대의 온라인 배틀게임 운영상인 상하이 호방온라인정보기술유한공사에 전략투자.

2004년 7월

산다가 중국 카드 레저게임개발운영상인 항저우변봉소프트웨어기술유한공사를 인수

2004년 10월

산다가 중국 원창작엔터테인먼트 문학 포탈 사이트-기점중문사이트를 인수

2004년 10월

산다가 운영하는 <비엔비>최고 동접자수량이 70만을 돌파, 세계 대형레저 온라인게임운영 새기록을 창조.

2004년 11월

한국 액토즈 회사의 주요 지분 인수를 발표.

2005년 2월

산다가 시나(NASDAQ:SINA)19.5%의 지분을 갖고 있음을 발표.

2005년 7월

산다가 CES에서 신제품 런칭, 인터랙티브 엔터테인먼트의 뉴 라이프를 그렸다.

2005년 7월

난징 산다네트웍발전유한공사가 설립, 중국 최초의 전문게임, 소프트웨어 평가측정기지를 설립.

2005년 7월

산다 홈 전략컨텐츠 합작 발표회가 상하이에서 소집

2005년 8월

산다가 자체로 연구 개발한 3D 레저류 게임 <삼국호협전>이 베이징에서 발표.

2005년 9월

산다 온라인게임 특허수권경영허가식 및 뉴스 발표회가 베이징에서 소집

2005년 10월

산다와 신달(神達)컴퓨터그룹이 공동으로 글로벌 최초의 미니 네트워크 엔터테인먼트 단말기인 EZMINI를 런칭

2005년 12월

산다 홈 전략 시리얼 제품의 하나인 EZPod가 공식 발매

2005년 12월

산다가 국내 레저 게임 플랫폼인 "게임다원"을 인수함을 발표.

2005년 12월

산다 "EZPod"런칭성공경축회가 소집, 산다는 홈 전략 채널 건설이 초보적으로 완성되었음을 발표.

2005년 12월

산다네트웍과 중국농업은행이 전략합작 파트너 관계를 결성.

2005년 12월

산다와 해신(海信)사가 전략합작협의를 체결

2006년 1월

산다와 EMI 백대(百代)가 전략합작파트너십을 결성

2006년 1월

산다와 장홍조화사(長虹朝華)가 전략적인 파트너십을 결성 홈 인터랙티브 엔터테인먼트 시장에 공동진출.

2006년 2월

산다가 중국대륙지역에서 NHN Games의 게임인 <Arch Lord>를 독점경영할 것을 발표.

2006년 4월

산다 네트워크와 HP가 전략적인 파트너십을 결성.

## 2005년 산다의 온라인게임사업이 홈 엔터테인먼트사업으로 전환

2005년 11월 29일 산다가 <전기세계>가 <미르의 전설>과 <몽환국도>의 뒤를 이어 무료화 하고 산다 산하의 기타 온라인게임도 점차 무료화한다고 발표, 산다가 온라인게임업계에서의 지위로 말이암아 이런 전환은 전반 업종의 게임 룰을 뒤집어 놓 것으로 되었다.

### 1. 온라인 게임 운영은 전환을 견지

산다 MMORPG(대형 다인온라인게임)은 산다 매출액의 66.3%를 차지, 그중 주요한 매출액은 <미르의 전설>과 <전기세계> 두 가지 게임이지만 그 비중이 점차 하락하고 있는 추세이다. <미르의 전설>은 2005년 제3분기에 1910만 달러의 매출액을 올렸지만 지난 분기에 비해 33.5%가 하락했다. <미르의 전설>은 이미 쇠퇴기에 들어섰고 최종적으로 시장에 물러나기까지 운영을 유지할 수 밖에 없었다. 하지만 산다는 "무료 운영"의 방식으로 온라인 게임의 운영전략을 철저히 바꿔 주었다. 이런 조치는 산다자체나 전반 온라인 게임업종을 놓고 볼 때 모두 중대한 영향을 미친 것이다.

산다는 무료화 전략으로 <미르의 전설>등 게임의 라이프 사이클을 연장시켜 부가가치 서비스를 제공하는 것을 통하여 수익을 창출했다. 한국에서는 온라인 게임이 대다수 이미 무료로 되었으며 부가가치 서비스로 유료화 하고 있는데 산다는 국내에서 가장 일찍이 이 추세로 넘어간 대형온라인게임운영상일 뿐이다. 하지만 이런 전환이 성공을 이룩하지 못하면 산다의 매출액에는 큰 충격이 되 것임은 불보듯 변연한 일이다.

다른 한편 넷이즈, 더 나인 등 주류 온라인게임운영상에 대한 충격도 상대적으로 적은 편이다. 온라인 게임이 자체적으로 일정한 접착력을 갖고 있기에 핵심 유저들은 게임대상을 쉽게 바꾸지 않을 것이나 장기적으로 볼 때 산다의 무료화 방식이 성공을 취득하면 넷이즈나 더 나인등 적수들은 그의 뒤를 따를 수 밖에 없다.

게임의 무료화 전략은 일부 중소형 온라인 게임운영상들에게 치명적인 일타를 안겼다. 일부 비 핵심유저들은 게임을 떠날 수 있다. 아울러 소규모 운영상은 운영, 서비스, 기술 등 분야에서의 속도가 이미 전문화를 이룬 산다 등 회사에 비하여 적지 않은 거리가 있다. 타겟(目標)소프트웨어 회사의 총경리인 장춘(張淳)은 시나 테크놀리지에 산다의 이 조치는 온라인게임업종의 경쟁이 보다 치열해 지게할 것이라고 표시했다.

산다의 조치는 변화의 폭이 크며 경쟁사들을 억제하려는 노력도 숨겨져 있을 수 있다. 산다도 무료화 전략은 국내의 온라인 게임산업 더욱이 중소규모 운영상에 대하여 큰 영향을 미치고 있다는 점에 대하여 인정을 하고 있다. 온라인게임의 무료화는 추세이고 수동적으로 적응하기보다 능동적으로 조정을 하는 것이 낫다는 것이 산다의 관점이다.

이밖에 온라인 게임시간의 무료화는 불법서버, 매크로 등 현상을 단속할 수 있고 "대리 플레이어"어란 온라인게임 업종의 파생직종에도 치명적인 일타를 안길수 있다고 했다.

하지만 무료화전략은 적지 않은 리스크를 안고 있다. 필경 산다의 온라인게임 서비스는 주요한 이익창출원천이고 부가가치 서비스 매출액이 국내 유저들의 인정을 받고 지어는 새로운 이익원천으로 될 수 있는 가 하는 것은 아직은 확신할 수 없는 미지수이다. 자본시장은 산다의 변환에 대하여 인정을 하지 않고있는데 공고가 발표된 후 산다의 주가는 최고로 12%하락한적도 있었다.

## 2. 온라인게임의 변환조치는 홈 엔터테인먼트를 겨냥

비록 산다가 온라인게임으로 꺾기했다고 하지만 "온라인게임 벗어나려"고 시도하고 있다. 산다가 상장한 이래 산다는 인터랙티브 엔터테인먼트기업으로 변신, 이는 보다 큰 전망과 동반하여 리스크가 더욱 큼은의심할 나위가 없다.

산다가 큰 힘을 들여 무료화전략을 펼치는 것은 미래의 추세이기도 한 한편 이런 조치로 회사 전체가 온라인게임에 대한 의존심리를 없애어 자체의 리듬에 오르게 하기 위한 목적도 있다.

디지털 엔터테인먼트의 방향은 틀림이 없지만 거시적으로 볼 때 산다온라인게임의 무료화도 역시 대전략의 일환이다. 하지만 모든 전략적인 조정의 영향은 장기영향과 단기영향 두가지가 있다. 때문에 산다주가의 하락은 이해할 수 있고 미국자본시장의 우려를 보여주고 있다. 장기적으로 볼 때 산다가 콘텐츠 통합을 훌륭하게 완성하면 인터랙티브 엔터테인먼트시장의 공간은 매우 클 것이다.

## 2007년 산다가 국내 온라인 게임 회사 금천과기를 인수

2007년 7월 산다가 국내 온라인게임 회사인 청두금천과기(成都锦天科技)를 인수한 목적은 온라인게임 연구개발력을 높이는 데 있다. 쌍방은 이미 공식적인 인수협의를 체결했다.

금천과기는 MMORPG온라인게임의 개발과 운영에 주력하는 회사이다. 현재 자체 연구개발한 3D대형 MMORPG게임은 <풍운 온라인>과 <전설 온라인>이 있다.

그중 금천과기의 대표작인 <풍운 온라인>은 중국의 신화이야기를 배경으로 한 3D 대형 MMORPG게임으로 2006년 12월에 상용화 한 후 성공을 취득했다. 2007년 년초 회원수는 이미 600만명에 이르렀고 2007년 제2분기 액티브 유저수량은 150만명에 이르렀다. 금천과기의 다른 한 작품인 <전설 온라인>도 역시 중국 신화 이야기를 바탕으로 한 3D 대형 MMORPG게임이다.

산다가 금천과기에 대한 인수는 산다의 유저수량을 확대하고 제품 라인을 다양화하며 회사의 매출액에 대하여 중요한 기여를 하게 될 것이다. 이밖에 인수는 산다가 중국의 서부-산다에 온라인게임 연구개발기지를 설립하는데 보다 이롭고 당지의 연구개발인재자원과 기술우세를 충분히 활용하여 고품질의 게임작품을 개발하는 데 이롭다.

## <횡점그룹>

### 기업개요

횡점(橫店)그룹은 국가 특대형 기업그룹으로 전기전자, 의약화공, 영화 엔터테인먼트, 교육위생, 첨단과학농업과 부동산투자 등 6가지 사업을 경영하고 있다. 2005년 횡점그룹은 147억 5천만의 매출액을 창출, 세금은 12억 2천 6백만위안, 총자산은 166억 6천 8백만위안에 달한다.

횡점그룹의 전기전자, 의약화공, 첨단과학농업, 영화 엔터테인먼트등을 기둥으로 조화롭게 발전하는 산업체제를 형성했다. 횡점그룹의 횡점영화성은 국가 AAAA급 관광구이고 매년 거의 백부에 달하는 영화작품이 이곳에서 탄생되고 있는바 중외예술업계의 예술가들로 부터 "중국의 할리우드"로 불리우고 있다. 500여개의 제작진이 횡점에서 촬영을 했고 창작된 영화는 6,000여편(부)에 달한다. 2003년 12월 10일 국가광전총국은 국내 첫 영화산업실험구를 횡점에 설립하는 것을 허가,

저장(浙江)성은 횡점의 영화산업실험구를 전 성의 문화체제개혁과 문화산업발전의 중점항목으로 편입시켰다.

## 회사발전연혁

1975년

횡점 그룹 창시인 쉬원 룡(徐文荣)주석이 횡점 실크공장을 설립했다.

1978년

시장 공급이 부족한 기회를 빌어 실크공장을 기지로 선후로 침직공장, 내의공장, 염색공장, 화학섬유방직공장 등 공장을 설립했다.

1980년

시장을 분석하고 기회를 선점하며 전통적인 경방직산업을 돌파하면서 고과기자기성재료를 발전시켜 전자부품제조업의 발전을 위해 기반을 닦아 놓았다.

1989년

의약화학산업에 진출, 의약중간체, 원료약 등 제품을 주로 생산하고 향후의 규모화 생산 및 완제품약의 발전을 위해 튼튼한 기반을 닦아 놓았다.

저장성 첫 민영기업그룹-"저장횡점기업그룹공사(浙江横店企业集团公司)"을 설립, "첨단기술, 외향형, 다원화, 그룹화"의 전략을 제출.

1993년

국무원경제무역판공실의 심사허가를 받고 "저장횡점기업그룹"의 명칭을 "횡점그룹공사"로 변경, 횡점그룹공사를 핵심으로 "횡점그룹"을 구축

1995년

문화타운, 엔터테인먼트 타운, 레저타운 등 엔터테인먼트 시설을 세우고 문화관광산업을 발전시키기 위한 기반을 닦아 놓았다.

1996년

영상촬영기지를 기회로 영상제작을 코기러기로 하는 참신한 영상엔터테인먼트산업을 발전시킴

1999년

"횡점그룹홀딩스"를 설립하고 "횡점그룹회사"및 산하 회사에 대하여 회사제도 개혁을 실시.

현대첨단과학기술 농업에 진출, 풀, 가축, 우유를 일체화한 산업을 발전.

2001년

횡점사단경제기업연합회를 설립 투자자와 경영자의 분리를 실시.

"3차창업"의 전략목표를 제출, 글로벌화 된 횡점을 건설

전국공상연합회 "전국10대 민영기업"랭킹에서 횡점그룹이 제3위를 차지.

2002년

중국기업연합회와 기업가협회에서 평가한 "중국기업500강"랭킹에서 횡점그룹은

제131위를 차지.

2003년

국가광전총국으로부터 중국에서 유일한 국가급 영상산업발전기지인 저장횡점영상산업실험구로 허가받았다.

2004년

중국 최초의 영상촬영기지 협력체인 저장성영상촬영기지연합회가 설립을 선포했다. 중국영화그룹회사, 횡점그룹과 Warner Bros가 공동으로 중국 최초의 중외합자영화제작사를 설립했다.

2005년

제3회 저장작가축제가 횡점에서 열렸다.

베이징영화학원과 공동으로 영상관리인재를 육성하고 횡점복영영상관리훈련반을 운영했다.

“횡점도시화와 새마을건설세미나”가 횡점에서 소집되었다.

### 횡점영상성 개요

1996년 첫 영상촬영기지인 아편전쟁촬영기지(광주거리)를 건설한 이래 횡점그룹은 30억의 자금을 투입하여 횡점영상성(影視城)을 건설했다. 현재 광주거리, 홍콩거리, 명청궁원, 진왕궁, 청명상하도, 강남수향, 병암동부, 대자산사, 명청민거박람회 등 13개의 영상촬영기지와 대형현대화스튜디오가 이미 완성되었다. 횡점영상성은 이미 아시아중에서 규모가 가장 큰 영상촬영기지로 발전되었고 미국 <홀리우드>잡지로 부터 “차이나 홀리우드”로 불리우고 있으며 국내영상계는 횡점영상성을 “중국의 으뜸”으로 불리우고 있다. 2003년 연말에 이르러 횡점영상성은 국가방송영화TV총국으로부터 중국에서 유일한 국가급영상산업실험구로 확립되었다. 2004년 제8기 국제어린이영화축제 및 동우상 수상의식 및 중국·횡점영상박람회가 횡점영상성에서 성공적으로 열렸다.

횡점영화성의 규모, 풍부한 촬영 정경은 해내외 감독들을 횡점으로 유치했다. 세진(謝晉), 천카이거(陳凱歌), 장이마오(張藝謀), 왕자웨이(王家衛), 쉬커(徐克), 우즈뉴(吳子牛), 리샤오홍(李少紅), 후메이(胡玫), 탕지리(唐季禮), 여우샤오강(尤小剛), 리궈리(李國立) 등 유명 감독들이 선후로 횡점영화성에서 영화를 제작했다. 궁리(琺俐), 리롄제(李連杰), 천다오밍(陳道明), 양차오웨이(梁朝偉), 장만위(張曼玉), 장쯔이(章子怡), 자오웨이(趙薇), 김희선, 노리카 푸지와라, 왕리홍(王力宏), 쑤여우펑(蘇有朋), 곽푸청(郭富城), 장웨이젠(張衛健), 장친친(蔣勤勤), 판빙빙(范冰冰) 등 국내외의 유명스타들이 이곳에서 뛰어난 연기를 보였다. <아편전쟁>, <형가가 진왕을 찌르다.>, <영웅>, <뇌정경찰>, <비천무>, <무극>.

<풍운>, <용정왕조>, <한무대제>, <천하무쌍>, <협녀창천관> 등 200여편 5,000부의 영화와 드라마가 이곳에서 제작되었다. 연평균 60편의 영화가 드라마가 이곳에서 촬영되고 있고 국내 1/3의 사극이 이곳에서 제작된다. 매일 평균 10개이상 최고 20여개의 제작팀이 이곳에서 촬영하고 있다.

횡점영상산업의 궂기는 홍콩동방엔터테인먼트, 당인영화, 화의형제, 장성영화, 해남환구영화, 중북영화, 횡점영화성 등 50여개소 해내외 영화제작기구가 횡점영화성에 유치했다. 횡점영화성의 영상제작 관련 부대시설이 구전하고 백여개소의 영상기자재임대회사, 정경도구제작공사가 집중되었다. 특히 전국각지로 부터 밀려온 2000여명의 전문 예술인, 특별배우 및 대량의 군중역 배우들이 횡점에 몰려와 발전기회를 찾고 있다.

횡점영상산업의 궂기는 횡점레저관광업의 발전을 추진했다. 횡점영상성은 국가관광국에서 가장 처음으로 허가를 준 AAAA급 관광구로 2005년도 250만 연인원수의 해내외 관광객을 접대했었다.

횡점영상성은 15억위안을 재 투자하여 기존의 13개 영상기지의 기초에서 완전한 영상산업사슬을 구축함으로써 횡점영상성이 영상요소가 가장 집중되고 영상제작원가가 가장 저렴하며 영상산업이 가장 활기 있게 발전하는 곳으로 발전하도록 계획하고 있다. 횡점영상성은 10년내로 영상투자, 영상창작과 제작, 영상산업연구, 영상첨단기술기업 인큐베이터, 영상시장개발과 영상인재훈련을 일체화한 글로벌 최대의 영상제품생산기지로 발전할 것이다.

### 횡점영상산업의 발전목표

영상산업실험구 건설의 발걸음을 다그치기 위해 동양(東陽)시 정부는 실험구의 총구역범위를 조절하고 횡점진, 호계진과 마택진의 전부, 남마진 8개의 행정촌(중흥련, 하서택, 노서, 인당, 관교, 백탑, 남신, 쌍계), 남시거리 12개의 행정촌(연맹, 부현당, 마산전, 대련, 오관당, 환류, 금마, 관청령, 감리패, 괴당, 영봉, 후조), 성동거리 4개의 행정촌(아계, 동평, 화당, 동련)을 실험구 총계획범위에 포함시키는데 총 면적은 365평방킬로미터이다.

<저장 횡점 영상산업 실험구 발전 계획>은 영상산업실험구건설의 지도성 문건으로 실험구의 발전사고방향과 목표, 산업발전방향과 공간배치지도방향에 대하여 자세한 계획을 제정했다.

<계획>에 따르면 실험구는 저영 고속도로를 따라 호계와 마택계에서 문화주랑을

건설한다. 남강저수지의 물자원을 이용하여 해경촬영기지를 건설하며 촬영소재를 풍부하게 한다. 황등암, 삼도승경, 석동서원, 난정공원 등 자연경관은 실험구 기존의 병암동부와 결합하여 실험구의 자연문화유산을 증가시킨다. 남신촌, 금마촌에 공항을 건설한다. 관교촌, 백담촌에 홍군장정박람성을 건설한다.

이 조치는 실험구내의 자연문화유산의 함량을 높여주었고 실험구의 경쟁력을 향상시켰으며 중국영상성을 만들기 위한 튼튼한 기초를 닦아주었다.

#### 1. 횡점영상실험구의 발전목표

실험구는 10개의 센터와 5개 체제의 전체적인 건설체제를 빌어 향후 10년사이 역사소재, 현대소재와 첨단기술소재를 집중한 글로벌 최대의 영상촬영기지로 건설한다. 구전한 기능과 일류의 시설을 가진 영상생산과 서비스 항목을 건설하며 문화 경관과 현대과학기술을 결합하고 영상촬영제작과 관광업을 상호 결합하면서 영상후속제품개발과 현대마케팅을 결합한 영상생산기지로 건설한다. 이와 동시에 우수한 시나리오작가, 감독, 기획, 제작, 발행과 딜러를 유치하고 키워내어 영상산업의 개혁과 발전을 추진하고 전국 및 세계의 영상핵심기지로 되게 한다.

#### 2. 10개의 센터

영상투자센터

행정서비스센터

영상대본창작센터

첨단기술후기제작센터

영상인재교육훈련센터

영상후기제품연구개발센터

영상단말발행센터(영상거래박람회 포함)

첨단과학기술특색영상엔터테인먼트 센터

영상생산서비스 센터

영상산업정보연구센터