

2007 문화산업원구 개발의 한 해

중국공산당 17대는 "문화산업을 힘껏 발전시키고 중대한 문화산업 프로젝트의 연동 전략을 실시하며 문화산업기지와 지역성 특색이 있는 문화산업 클러스터 건설을 가속화하여 문화산업 골간 기업과 전략 투자자를 육성함으로써 문화시장을 번영시키고 국제 경쟁력을 강화할데 대한 전략 요구"를 제출하였다. 이 요구에 호응하여 2007년 전국 범위 내에서 문화산업원 건설이 바야흐로 힘차게 발전해 왔다.

2004년 이후, 문화부는 선후로 2차 국가문화산업 시범기지를 명명했는데 총 78개 국유와 민영 문화기업 그리고 문화체제개혁 과정에 기업체제로 전환한 단위들이 이 칭호를 얻게 되었다. 기업들의 입장에서 국가문화산업기지의 "금자간판(金字招牌)"은 그들의 발전 속도를 크게 가속화했을 뿐만 아니라 시범기지의 칭호 또한 기업의 발전을 추진함과 동시에 문화산업에 더욱더 많은 "메기효과"를 가져다 주었다.

전국 범위에서 볼 때 2007년은 문화산업원구 대발전의 한 해이다. 부동한 주제, 부동한 규모, 다양한 영역의 융합성 문화산업원구(기지)가 각지에서 분분히 구축되었으며 창의문화산업원구, 포장인쇄원구, 출판물집산기지, 동만게임기지, 영상기지 등 각종 문화산업 클러스터가 중국 각지에서 일어섰다. 문화산업기지는 문화산업 미래의 발전을 추진하는 효과적인 형태으로서 업계의 주목을 받았다.

10몇 년간의 발전을 거쳐 중국의 문화산업은 이미 초보적인 규모를 형성하였다. 2007년 5월 18일, 제3회 중국(심천)국제문화산업박람회기간에 국가 통계국 사회과기사 관련 인사는 2006년 중국 문화산업 발전의 통계수치를 발표했는데 국가 통계국의 초보적인 예측에 따르면 2006년 중국 문화산업은 5123억 위엔의 증가액을 실현해 작년보다 17.1% 증가했으며 동기 GDP 증가속도를 6.4% 초과하고 동기 제3산업의 증가속도를 6.8% 초과했다고 하였다. 2006년 문화산업 증가액은 GDP의 2.45%를 차지해 2004년보다 0.3% 증가했으며 2006년 중국 문화산업 종사자는 1132만명에 달해 전체 취업인원의 1.48%로 2004년보다 0.16% 증가했다.

문화산업은 빠른 증가속도로 업계의 주목을 받고 있다. 전체적으로 볼 때, 이와 같은 증가추세를 초래한 주요 원인은 투자에 있다. 최근 몇 년간 재정 지원을 포함한 정부의 문화산업에 대한 지원정책 등 수단이 효과를 발휘하게 되었던 것이다. 종류로 볼 때 비교적 전통적인 문화산업 종류 중에서, 문화체제개혁의 추진으로 인해서 부분의 자산이 급속히 증가하여 시장 주체로 되었다. 하지만 산업증가를 초래한 더욱 중요한 요소는 신형 문화산업 등의 증가이다. 특히는 최첨단 과학기술과 관련된 신형 창의산업류의 발전 형세와 속도는 놀라울 정도이다.

현재 문화산업 발전 과정에서의 주요 임무는 문화창의기업의 신속한 성장을 추진하고 그 응집효과를 발휘하여 창의시장을 육성함으로써 완벽한 창의산업고리와 새로

운 산업발전 클러스터를 형성하는 것이다.

바로 이 시기에 창의산업원구 또는 기지를 건설하고 창의산업 인큐베이터를 구축하는 것은 아주 중요한 기초 건설이라고 할 수 있다. 정부는 기업들의 창업을 위해 환경을 창조해 주고 기업과 고급 창의인재들을 유치해 일정한 공간에서 기술, 자본, 시장 등 요소를 모아 산업고리를 구축함으로써 창의산업의 규모효과를 형성할 수 있으며 문화창의산업의 발전을 추진할 수 있게 되었다.

북경

클러스터 중점 배치

북경시 "11.5"계획은 문화창의산업을 크게 발전시켜 경제 증가 방식을 개변하고 빠른 시간내에 신형 도시를 건설할데 관한 목표를 명확히 제출했다. 현재 북경에는 총 18개 문화산업원구가 있는데 앞으로 몇 년 내에 북경은 중점적으로 디지털 엔터테인먼트, 공업 디자인, 뉴미디어, 소프트웨어 등 하이테크 산업을 지원 할 것이며 국가 뉴미디어기지 등 6대 기지를 중점적으로 건설해 북경시를 전국 문화공연센터, 출판발행과 판권무역센터, 영상프로그램제작과 교역센터, 동만과 온라인게임 연구개발 제작 센터, 문화 전시 센터와 골동품예술품 교역센터로 구축할 계획이다. 2008년에 북경 문화창의산업 부가 가치는 500억 위엔을 넘어 북경시 GDP의 9%에 달할 것으로 예측되고 있다.

중관촌 창의산업기지는 첫 "북경시창의산업클러스터"로서 설립된 이후로 급속히 발전하여 산업 부대 시설과 환경이 점차 좋아지고 투융자 서비스 시스템과 기술 중개 서비스 시스템도 갈수록 완벽화되어 가고 있다. 현재 북경 디지털엔터테인먼트 소프트웨어 공공기술 지원 플랫폼, 중관촌 창의산업 동만게임 인큐베이터 건설 사업, 3급창의산업 인큐베이터 등 사업은 이미 시동되었으며 중관촌 1호건물 동만상품 체험과 시장 추진 플랫폼도 건설 중이다. 기지는 장래 동만게임, 창의디자인, 소프트웨어 개발, 데이터매체와 출판, 인터넷 콘텐츠 부가서비스 등 산업을 중점적으로 발전 시킬 계획이며 인터넷 서비스 등 현대 정보 서비스업을 힘껏 추진하여 해전도 서성의 상업거리의 특색을 통해 도서출판, 발행과 운영 등 도서 산업 발전을 촉진할것이라고 한다.

2007년 연말에 개업한 북경출판발행물류센터는 현재 중국 국내 최대의 출판물 집산 플랫폼으로서 현대 정보류, 상업류, 물류, 자금류와 종합 부대 서비스 기능을 갖추고 있으며 점지 460묘, 총 건축 면적이 30만평방미터에 가깝다. 이는 북경 및 화북 지역에 대형 현대 출판발행 물류센터가 부족했던 빈자리를 채워주었을 뿐만 아니라 경영 고리 면에서도 새로운 "출판물 집산 플랫폼"을 형성하여 국내 대형 도서 문화산업 신형 산업 경영모델의 첫걸음을 내딛었다.

이외 통주구 정부원구 관리위원회와 북경 주강투자개발유한공사는 공동으로 북경"포장.인쇄"산업 기지를 구축할 계획인데 1차 시공 招商도 이미 전면 시동되었다고 한

다. 산업원구는 광범한 보급 영역에서 신속한 성장 방식으로 지역 발전과 부동산 가치를 제고하는 불패의 비법이 되었으며 그의 왕성한 발전추세는 북경에 거대한 붐을 일으키고 있다.

천진

종합발전시범기지

2007년 초 총 투자액이 10억위엔에 달하는 동만산업기지 구축이 천진 신기술산업원구에서 전면적으로 시동되었다. 기지는 총 12.4평방미터로서 총 투자액이 8-10억위엔에 달하는데 주로 동만, 게임을 핵심으로 한 디지털 문화산업을 중점적으로 발전시켰다. 이 기지는 건설된 후 3년 내에 100여개 기업을 유치할 계획이며, 애니메이션 생산 능력 1만분/년, 동만게임 인재 5000명/년, 동만 및 시장 파생상품 시장 가치 규모 50억위엔, 이윤과 세금 6억위엔을 실현 할 것이라 한다. 현재 기지는 이미 20여개 관련 기업과 입주계약을 체결했다. 2007년 천진시는 창의산업 발전을 목표로 많은 노력을 기울여 왔다.

하북구는 천진시 과학위원회와 공동으로 창의산업 플랫폼을 구축할 계획이며 창의 천지, 창의공사, 창의공장, 창의인재 등 4대 기지를 건설할 계획이다. 최근 동만디자인과 제작을 주요 방향으로 한 시급 창의인재 양성 기지 구축이 정식으로 시동되었으며 기타 3개 기지도 적극적인 준비건설 중이다. 서청구는 "일구이원 오밀집구역(一区两园五密集区)"을 중점적으로 발전시키고 있으며 기타 구현도 분분히 창의산업 발전에 나서고 있다.

강소

국유민영기지발전

경제가 급속히 발전하고 문화체제 개혁이 부단히 심화되며 인민군중이 정신문화에 대한 수요가 날로 증가함에 따라 강소성 문화산업은 획기적인 발전을 가져와 왕성한 발전 단계에 들어섰다.

2007년 남경시 문화창의산업 정책 지원 시스템이 기본적으로 형성되면서 문화산업환경 건설도 점진적인 발전을 가져왔다. 남경시는 문화 주도 산업 확대 및 산업 클러스터 효과 제고를 둘러싸고 문화산업 환경 건설을 철저히 추진하였으며 문화산업 발전 플랫폼을 구축함으로써 일련의 문화창의산업원구, 교역시장, 레저구역, 공연장소, 상품 기지 등의 건설 신청을 제출했으며 일부는 이미 건설중이거나 또는 이미 개방되어 초보적인 규모를 갖추고 있는 상황이다. 남경디지털동만창업원, 강소문화산업원, 창의동8구, 남경석성현대예술창의원, 서사가구 등 12개 산업원구가 남경시 문화산업기지로 확정되었다. 국가광전총국의 심사비준을 거쳐 남경 소프트웨어원은 정식으로 "국가동만산업기지"가 되었다. 시 경제위원회는 2006년에 처

음으로 10개 중점적으로 추진할 도시산업원 프로젝트를 확립한 이후로 2007년에도 13개 도시산업원을 2차 시 중점 추진 프로젝트로 확정하여 전 시 도시산업발전에 시범과 연동작용을 보여주었다. 민영자본과 각종 사회자본이 남경 문화창의산업투자의 주력군이 되었는데 남경 동만산업협회 54개회원단위 중 33개 동만기업이 모두 민영기업으로서 전체 회원의 61%를 차지하였다. 남경문화창의산업협회 81개회원단위 중 56개가 민영기업으로서 회원총수의 69.2%를 차지했다. 현재 기하구의 인민일보 인무센터(栖霞区的人民日报印务中心), 우화대구의 화동문화시장(雨花台区的华东文化市场), 소만피아나생산기지(舒曼钢琴生产基地), 푸둥구의 부수호국제건축예술실천전시(浦口区的佛手湖国际建筑艺术实践展), 녹수만습지공원(绿水湾湿地公园), 육합구의 우화석문화산업원(六合区的雨花石文化产业园), 룰(溧)수현의 석추영상기지, 고수현(高淳县)의 아계(桤溪)문화산업원 건설도 모두 실질적인 성과를 거두었다. 이는 남경의 전통 문화산업과 신흥 문화산업의 경쟁이 점차 치열해지고 있으며 문화산업이 집중되고 제2산업과 제3산업이 융합되기 시작하였음을 말한다.

2007년 소주국제과기원 동만게임산업도 새롭게 발전하면서 새로운 경제 증장의 하이라이트가 되었다. 국제과기원에는 국가광전총국이 비준한 15개 국가급 "애니메이션산업기지" 중 하나로서 신유과기, 달팽이전자 등을 대표로 한 총 17개 게임 연구개발 골간기업과 태산애니메이션을 대표로 한 애니메이션 디자인 골간기업들이 여기에 모였다. 원구 정부의 지원하에 국제과기원은 1억위엔의 동만산업 발전기금을 설립하여 동만게임산업의 발전을 추진하였다.

2007년 동만게임산업 생산액은 4억 위엔에 달할 것인데 신유장상(神游掌上)게임, tv게임 판매액은 2억 위엔, 달팽이게임은 년 판매액이 5천만위안에 달할 것으로 예측되고 있다.

상해

"창의엔진"쟁탈전

상해는 중국 창의산업 발전이 가장 빠른 지역으로서 통계에 따르면 현재 상해시 문화창의산업 생산액은 이미 전 시 GDP의 10%좌우에 달한다고 한다. 2005년 상해시 경제 위원회는 18개 "창의산업클러스터"를 선정했으며 30여개 국가와 지역의 499여개 다양한 디자인 창의기업이 입주하고 약 만여명의 창의인재들이 모여 상해에 활력으로 넘치는 신형의 산업을 개척해주었다.

상해시 문화과기창의산업기지 건설의전체적인 목표는: 선진적인 과기수준, 다양한 예술형식, 건강한 문화콘텐츠, 상세한 산업 기능을 주요 발전 방향으로 상해에서 세계문화산업 대도시를 건설할데 대한 전략 목표를 위해 서비스를 제공하는 것이다. 그리고 원구 정보산업과 관련된 애니메이션,만화, 온라인게임의 창의, 디자인, 제작, 하이테크영상 후기 디자인, 제작, 멀티미디어 소프트웨어, 하드웨어 연구개발과 제작, 상품공업 조형 디자인 등을 기지의 주요 산업 발전 내용으로, 관련 산업 분야의

투자, 중개, 전시, 교역플랫폼을 위해 서비스를 제공함으로써 구조가 완벽하고 서로 의존하며 활력으로 총만된 현대문화과기창의산업 구조와산업 고리를 형성하는 것이다. 또한 5~10년간의 발전을 거쳐 세계적인 수준의 문화창의산업 실체를 육성해낼 것이며 완벽하고 일정한 규모를 갖춘 문화산업시스템을 건립하고 창의산업 교육시스템, 현대문화상품 교역시장과 전시 플랫폼을 포함한 창의산업 기업 서비스 시스템과 문화상품의 창의 제작, 개발, 마케팅의 산업 시스템을 형성함으로써 기지를 세계적으로 유명한 창의산업 발전구역으로 건설하는것이다.

정책인도는 문화창의기업 클러스터의 형성을 위해 양호한 조건을 마련해 주었다. 장강문화과기창의산업기지 2기는 이미 저밀도산업클러스터로 확정되었으며 점지 면적 2.2만~2.5만 평방미터로서 주로 동만 연구개발 제작기업, 방송 플랫폼이 집중되어 있으며 중국 첫 동만박물관과 동만영화관을 건설하여 2기 기지가 진정한 의의에서의 "동만골"을 형성할수 있게 하였다. 핵심지역인 3기 기지는 주로 기업 부화원구, 연구개발 사무장소 및 예술류 학원의 건설을 중점적으로 진행하고 환경이 아름답고 시설이 최고인 문화과기창의산업 클러스터로 사용된다. 2007년 상해 국가동만게임산업기지는 현재 "국가동만게임산업재산권 교역센터"시스템의 가능성에 대해 토론을 진행했으며 기지는 이미 교역플랫폼인 "국가동만게임박람회"를 구축함으로써 브랜드 효과가 날로 뚜렷하게 나타나고 있다. 문화산업기지와 지역성특색의 문화산업 클러스터 건설을 가속화시키기 위해 상해연합재산권교역소와 합작하여 국가동만게임산업기지를 이용해 동만게임류 지적재산권 교역의 시험성 운영을 시도하였으며 점차 교역 품종을 확대하여 중국 문화산업 지적재산권 교역의 새로운 플랫폼을 구성했다.

각자 인재, 지역위치 및 자원의 우세를 이용해 "창의엔진"의 지위 쟁탈에 나선가운데 상해는 각종 창의산업기지와 원구 설립에 대해 진일보 계획함으로써 창의산업 발전의 전력 고지를 점령하려 한다.

광둥

"1대5기지" 시동

"11.5"기간, 광둥성 신문출판국은 "1대5기지"의 전략성 발전계획을 실시했다. "1대"는 광주에 콘텐츠 생산을 위주로 한 출판 산업대를 건립하는것이다. "5기지"는 각각: 주강삼각을 중심으로 국제성 인쇄기지 건립 악동에 전국 최대의 Disk생산기지 건립 심천에 판권홍업기지 건립, "판권홍업사업" 전 성에서 실행 "광둥문화전매상품 교역센터"건립, 광둥을 전국에서 가장 흥성하고 활력적인 문화상품, 출판물집산지 건립 1.2억위엔을 투자해 광주를 중심으로 "국가급게임동만산업발전기지"건립 등 내용이다. "11.5"기간, 광둥은 문화발전사업 중대 프로젝트 21개를 건설할 계획인데 총 700여억위엔을 투자할 계획이다.

2007년 4월, 중국 미술협회와 심천시가 공동으로 노력한 결과 첫 중국판화(版畵)창

작산업기지-중국관람판화창작산업기지가 심천 관람(观澜)에 정식으로 설립되었다. 문화산업을 4대지주 산업으로 추진하기 위한 목표를 실현하기 위해 심천시는 "11.5" 기간 문화산업 발전의 7대전략을 확립했다. 문화산업 발전 전문자금을 설립함에 있어서 "11.5"기간에 시 재정부문은 시 산업 발전자금 중에서 전문자금 3억위안을 매년 시 재정 예산으로 확정했다. 2006~2010년, 심천은 동만게임, 창의디자인, 전매 인쇄, 음반영상, 공예미술, 문화관광 등을 포함한 문화산업의 부화와 교육세터를 건설함으로써 일정한 규모를 갖춘 특색이 있는 문화산업 클러스터를 형성함으로써 평균 생산액이 국내 선진 수준을 앞서갈 계획이다.

결강

국가급 애니메이션산업기지 구축

2007년 6월, 중국에서 면적이 제일 크고 부대시설이 제일 완벽한 창의산업 경제구-결강성문화창의산업 실험구가 항주에정식으로 설립되었다. 실험구 1기는 점지 면적이 8만평방미터로서 항주소산의 휴박원(休博园) 내에 위치했는데 이는 현재 중국에서 규모가 가장 큰 문화창의원이다. 실험구는 출판, 건축설계, 예술과 공예품, 유행 디자인, 영상전매, 공연예술 등 다양한 창의산업 형태를 포함하는데 현재 이미 50여개 창의기업과 개인작업실이 입주하였다.

2007년 항주시가 제출한 계획에 따르면 "항주의 인재, 문화, 환경우세를 이용해 '창의경제'를 발전 시켜 문화, 창업, 환경의 결합을 특색으로 한 전국 문화창의산업 센터를 건설할 것이라고"하였다. 현재 항주디지털엔터테인먼트산업원은 이미 "국가 디지털엔터테인먼트산업시범기지"로 되었으며 항주 하이테크원구 내에 위치한 "국가 애니메이션산업기지"에는 이미 중남카툰, 산다변봉 등을 대표로한 국내 애니메이션 개발 및 제작, 온라인게임 자체 연구개발, 동만게임 파생상품 개발의 선진기업들을 포함하여 40여개 애니메이션 기업들이 입주해 있다. 2005~2007년까지 연속 3회 국제동만절이 항주에거 개최되어 항주 동만산업이 업계내에서의 지위를 크게 상승시켰으며 동만은 항주에서 새롭게 출현된 가장 발전성이 있는 산업 중의 하나로 되었다. 항주는 문화창의산업에 공전의 지원을 제공하고 있으며 문화창의산업 대발전을 진일보 추진하여 전국 문화창의산업 센터를 구축할 것이라한다.

사천

자신만의 "798"구축

사천성 동만게임산업발전계획에 따르면 2010년까지 국가동만게임산업기지를 바탕으로 사천 전 성에 사천 문화자원의 특색을 갖춘 동만게임산업고리를 구축할것이며 지적재산권 보호를 핵심으로 한 번영한 동만게임산업 시장을 건설하고 완벽화 시킬

것이라고 하였다.

성도시 <2007년시정부업무보고>에 따르면 "문화창의산업을 육성 및 발전시키고 국가급 온라인게임과 동만산업 발전 기지를 건설하며 문화창의산업원구 건설과 판매그룹의 신속한 발전을 추진함으로써 경쟁우세를 구비한 대형 문화기업을 육성하여 문화상품과 서비스 수출을 격려하고 지원해야 한다"고 명확히 제출했다. 2007년 9월, 제2회 성도국제디지털엔터테인먼트주는 "디지털엔터테인먼트-신생활 신조류 신산업"을 주제로 신흥산업인 디지털엔터테인먼트산업과 문화창의산업 발전의 가속화, 성도 과기거리의 전환 업그레이드 촉진, 인남과기상무구와 디지털음악구역의 전환과 업그레이드 추진, 전 시 디지털 엔터테인먼트산업의 빠른 발전을 취지로 하였다. 서부 최대규모의 IT산업 연구개발기지과 상품 집산지, 6대 전문 매장에는 3000여개 과기상무형, 연구개발형기업, 수십개 디지털 엔터테인먼트연구개발 기업들이 입주해 있다. 초보적인 통계에 따르면 전 시에는 총 60여개 디지털 엔터테인먼트 관련기업이 있으며 판매 수익은 6억위엔으로서 관련 산업 생산액에 약 30억위엔을 공헌했다. 2007년12월, 비 물질문화유산 국가공원도 성도시 "11.5"시기문화발전 계획사업으로 되었으며 성도 문화창의산업원구, 중대 문화산업을 추진하는 사업으로 확정되어 성도의"798"로 건설할 계획이다.

중경

다양한 품격의 기지

2006년 중경시 문화창의산업은 총 144.75억위엔의 증가액을 창조해 전년 동기대비 26.5% 증가하였다 중경시는 6000여개 문화창의산업 기업, 11여만 취업인원을 받아들였다. 2007년 6월9일 9개 다양한 품격의 기업에 "중경시문화창의산업기지"칭호를 부여했다. 2007년9월, 국가광전총국은 정식으로 중경시미애니메이션공사가 신청한 애니메이션산업기지를 "국가급애니메이션산업기지"로 선정했다. 중경시미애니메이션공사와 사천미술학원은 "동만산업기지"건설에 약5억위엔을 투자하였으며 2012년에 시공 완료될 계획이다. 계획에 따르면 기지가 건설 완료된 후의 년 생산량은 126만분(드라마 등을 포함)을 돌파하고 수만개 취업을 제공하며 년 생산액 20억위엔을 초과할 것이라고 한다. 2007년 중경시 문화창의산업의 증가액은 180억 위엔으로 예측되고 있다.

호남

첫 기지 설립

2005년 장사시 문화창의산업 총생산액은 302억위엔이고 증가액은 147억위엔으로서 전 시 GDP의 9.7%를 차지하였다. 2006년, 장사시 문화창의산업 총 생산액은 360억위엔이며 증가액은 170억위엔으로서 전 시 GDP의 10%, 전 성 총량의 절반

을 차지하였으며 연속 5년 20%이상으로 증가하여 장사의1대지주산업으로 되었다. 장사시는 매년 최소한 2천만위안의 문화산업 인도자금으로 중점사업을 지원했으며 각 구현도 매년 2백만~천만위안의 발전자금을 설립했다. 문화창의산업 발전은 장사의 경제발전 전환 방식을 촉진했으며 장사의 자주 창신능력을 제고하였다.

2007년8월, 호남성 첫 문화창의산업기지인 "문화부용문화창의산업발전구"가 장사시 부용구(芙蓉区)에 설립되었다. 현재 부용구에 등록된 문화기업은 2324개, 취업인원은 5만여명으로서 그 중에서 창의산업 경영단위 총수는 348개, 취업인원은 8천여명에 달하며 2006년 전 구 문화산업 증가액은 42.4억위엔에 달했다. 그 중에서 유일성성(惟一星城)기획, 동성빌딩 설계 자문을 핵심으로 한 창의산업은 5.52억위엔의 증가액을 실현했다.

현재 호남성은 문화창의산업 발전을 적극적으로 추진 중이며 자금 투입을 확대하고 장사부용 CBD건설을 매체로 예술가 입주, 창의건물 기획, 디자인 자문 발전, 매체광고, 동만게임 등 우세산업 발전을 가속화함으로써 창의류 문화기업들에 대한 지원을 통해 문화창의산업 발전을 전면적으로 추진하여 점차 이 지역을 전 성 나아가서 중부의 문화창의산업 복사 센터로 건설할 계획이다.

문화창의 이념이 등장하면서 문화창의산업이 미국, 영국, 한국, 일본 등 세계 각국의 지주 산업으로 되고있는 가운데 중국도 제조형에서 창의형으로 전환하는 중요한 시기에 처하게 되었으며 문화창의산업은 중국이 밀접히 주목하고 깊이 발전시키는 중점으로 되었다. 바로 전국 각 대도시들이 경제발전의 수요에 적응하기 위하여 분분히 "11.5"기간에 경제 증장방식을 변환시키고 선진산업 발전의 길을 택하고 있을 때 문화창의산업이 나타났다. 동만산업, 문화창의산업은 신형의 산업형태, 거대한 시장공간, 광활한 전망을 가지고 있다. 문화산업기지는 바로 이와같은 배경속에서 나타났다.

산업원구들이 왕성하게 발전하고 있는 가운데 시범기지 진일보 추진 및 문화산업의 지속적인 발전이 주목할수 밖에 없는 문제로 되었다. 자금문제, 인재문제, 사업연동, 발전모델, 경로 등 이상문제를 해결함으로써 산업원의 발전에 중요한 작용을 일으키게 된다.

업계 전문가에 중국 문화산업원구에 대해 아래와같이 총결했다. 문화산업원구 건설은우선 합리한 계획을 제정해야 하는데 우선 기존 자원의 특징에 따라 산업 위치와 발전 목표 그리고 중점 발전 프로젝트 및 원구의 산업분포를 확정하고 산업 용지를 합리하게 계획해야 한다고 하였다. 그다음으로 초상 대상 분류를 명확히 하며 실력 있고, 산업 위치에 적합하며 집약발전 기업의 입주를 유치함으로써 점차 산업 클러스터 효과를 형성해야 한다. 세번째, 자원우세와 지역 우세가 결부된 특색있는 경제를 건립하고 원구의 부대기초 시설을 완벽화 함으로써 양호하고 특색있는 산업 발전 환경을 구축해야 한다. 총적으로 정부의 조정작용을 충분히 발휘하고 자원정합, 합리한 기획, 정책제정, 적극적인 협력, 관리 강화, 서비스 창조를 실현해야 하며 원

구의 합리한 발전을 보증하고 용지를 절약하여 원구의 규범화된 발전을 촉진해야 한다.