



중국문화산업동향

China weekly culture industry news & issue



2007년 10월 1주

문화산업이슈

▶ 항주 동만 사업 발전의 경험과 계시



항주 동만 사업 발전의 경험과 계시

2007-9-5 国家广电总局发展研究中心

절강 항주 동만산업은 동만 연구 개발, 창의와 제작, 상품가공, 상업 운영과 파생 상품 개발을 포함한 상중하 산업 고리가 이미 기본적으로 형성 되어 있으며 점차 산업화, 집약화, 규모화 발전의 길에 들어서고 있다. 항주는 자원적 우세를 이용해 짧은 몇 년간의 시간을 거쳐 동만 산업 발전의 플랫폼을 구축했으며 중국 내륙 10 여개 대형 기업, 그룹과의 투자, 합작을 실현했다. 2006년도 전 시 동만 기업이 실제적으로 제작한 영상 애니메이션은 21부, 약 1.1만분에 달하는데 그 중에서 항주 하이테크 개발구 애니메이션 산업원이 제작 완성한 애니메이션만 13부, 8231분에 달했다. 항주의 동만 영역에서의 발전 전략은 문화산업 발전을 촉진시킴에 있어서 일정한 참고적 의의가 있다고 본다.

1. 항주 동만산업 발전의 배경과 우세

(1) 발전 배경

절강성 항주시 동만 산업은 20세기 80년대부터 싹트기 시작해 최초에는 해외 동만 상품을 가공 하던데로부터 시작하였다. 유명한 캐릭터 "도라에몽"도 항주사람들의 지혜가 깃들어있는 작품이다. 또한 항주는 중국 그림책의 최대 생산 기지였는데 그 중에서 절강 인민미술출판사가 출판한 <세계문학명작그림책>총서는 중국 그림책 역사상 중요한 한 페이지를 남겨 주었다.

항주시는 장강 삼각 남익의 중심 도시로서 경제 총량이 연속 몇 년 전국 성 소재지 제2위를 유지해 왔으며 도시 종합 실력도 국내 동류 도시 중에서 앞자리를 차지하고 있다.

항주시 위원회, 시정부의 정책 지도는 항주시 각 계가 문화산업 발전에 대한 흥취를 자극하여 일부 문화산업 발전과 관련된 이벤트 전시회들이 육속 개최되고 있다. 2005년 초, 항주시가 북경, 상해, 광주 등 8개 강력한 경쟁자들을 물리치고 중국 제1회 국제 동만절 개최권을 얻게 되어 중국 "동만의성" 구축에 나섰다. 2005년 6월에 제1회 중국 국제동만절을 개최했는데 짧은 행사 기간 내에 전시회에 참석한 관중 수가 12만명, 현장 판매액 1370만위안, 계약액 30억위안, 계약 달성 프로젝트 수 500여개에 달했다. 2006년 4월28일부터 5월3일까지 항주시는 성공적으로 국가급, 국제성, 전문화된 제2회 중국 국제동만절을 개최했는데 참석 관중 수가 28만명에 달했으며 계약 금액이 37.6억 위안에 달했다. 2006년 8월, 국가광전총국 비준을 거쳐 중국 국제동만절은 절강 항주에서 정기적으로 개최되기로 결정 됐다.

항주 하이테크 개발구 애니메이션산업기지는 전국 첫 국가 애니메이션 산업기지

중 하나로서, 처음으로 과기원구로 명명된 애니메이션 산업 기지이다. 기지에는 주로 애니메이션, 만화, 게임 등 동만 산업을 포함되어 있는데 중남 카툰 등 22개 기업이 연맹에 가입했으며 산업 인원이 3000여명에 달한다. 현재까지 항주시의 85개 동만 게임 기업 중에서 영상 애니메이션 생산 기업이 43개, 만화기업 2개, 게임 기업 22개, 동만 게임 파생상품 생산 기업 18개가 있다. 등록 자금이 4억 위안을 넘으며 업계 종사자가 만 명에 달한다. 항주시는 이미 초보적으로 "생산, 학술, 연구, 판매"가 하나로 통일된 동만 산업 발전 국면을 형성하고 있다.

(2) 발전 우세

a. 정부의 중시

항주시는 동만 게임 산업 발전에 있어 압도적인 우세를 가지고 있다. 국가 문화체제 개혁의 시범 지역과 경제발달 도시로서 항주는 문화산업과 IT산업 발전 면에서 전면적이고 계통화 된 지도 의견과 산업 지원 정책을 출시했으며 국가 애니메이션산업 기지의 신속한 발전을 촉진시키기 위해 동만 산업 발전 기금을 설립하여 전 시 동만 기업에 대한 지원, 장려와 이자 할인 등에 사용했다. 정부의 지원은 동만 기업들이 발전함에 있어서 필요로 한 자금과 인재를 제공했으며 규모화 발전을 위해 조건을 창조해 주었다.

b. 자본 응집

항주는 중국 내륙에서 민영자본 창업과 투자가 가장 적합한 도시 중 하나로서 민영 경제가 전 시 GDP비중의 80%에 달했다. 항주는 민영경제가 발달하여 충족한 민간 자본과 모험 자본이 항주 동만산업 발전의 강대한 뒷받침으로 되고 있다. 동만 산업은 투자가 큰 산업으로서 1분당 제작 원가가 1만 위안 좌우에 달한다. 동만 산업의 광활한 발전 전망 속에서 절강 민영기업이 높은 투자 열정을 보였는데 중남 그룹, 태자용그룹 등 민영기업 거두는 최근 몇 년 동안 선후로 항주 영상애니메이션 제작에 뛰어들어 좋은 경제 효익과 사회 효익을 취득했다.

c. 인재 집중

동만 산업은 지력 밀집형의 하이테크 산업으로서 인재에 대한 수요량이 아주 크다. 중국 미술학원, 절강대학교, 절강전매학원 등 35개 대학교는 매년 1000여명의 동만 인재와 수 만명의 예술 인재들을 배양해 항주 애니메이션 산업의 발전을 위해 거대한 지식 창고를 마련했다. 현재 이와 같은 대학교들은 이미 수업, 과학연구, 창작 등 면에서 각자 돌출한 동만 산업 교육시스템을 구축하였다. 항주는 동만 인재가 충분하고 동만 교육 과학연구 실력이 풍부해 국내 동만 산업의 "실리콘"효과를

초보적으로 보여주고 있다.

d. 산업 유지 우세

항주는 국가 정보화, 전자비즈니스, 전자정부, IPTV, 기업 데이터 교환 등 6개 시범 운영 도시로서 국가 소프트웨어산업화 기지, 집적회로 설계 산업화 기지, 국가 전자산업기지 등 여러 기지를 가지고 있다. "디지털화 항주 건설, 천당 실리콘 구축"을 목표로 한 항주는 통신, 소프트웨어 설계 개발, IPTV 등 산업 발전 면에서 전국 앞자리에 달리고 있다. 이는 또한 항주 동만 산업의 발전에 강력한 산업 지원성 기술을 제공하였다. 이외 항주는 도서 출판, 음반영상 제작, 패션 디자인, 액세서리 디자인 가공 등 전통 산업 면에서도 선천적인 우세를 가지고 있어 동만 파생상품 개발 디자인, 마케팅에 강대한 기술담보와 시장 담보를 제공한다.

2. 항주 동만산업 발전의 기본 전략

(1) 발전 계획을 제정하고 발전 방향과 중점을 명확히 한다.

"동만의성"을 구축해 하이 테크 기술산업과 현대 문화산업 발전을 촉진 시키고 도시의 종합 경쟁 실력을 제고하기 위해 항주시 정부는 2005년에 <항주시 동만게임 산업 발전 계획(2006-2010)>을 편제해 5년 내 동만 게임 산업 고리에 대한 초보적인 배양과 완벽화를 명확히 하였으며 항주 하이테크 개발구 애니메이션산업원과 항주 디지털 엔터테인먼트 산업원 등 기지를 핵심으로 산업 응집을 형성해 항주시 동만 게임 산업과 상응한 소비 시장의 신속한 발전을 이끌어내었다. <계획>에는 2010년 까지 항주시 애니메이션 작품 제작 시간 3만분, 동만 게임 산업 생산액 년 평균 증가율이 첫 3년에 60%, 그 뒤로 2년 내에 50%에 달할 것에 관한 계획을 담고 있다. 그리고 2010년까지 동만게임 산업 생산액 18억 위안을 실현해 관련 산업 수입 180억 위안을 창조할 것이라고 했다.

항주시 동만 산업 발전 계획의 기초 상에서 항주시 하이테크구는 국가 애니메이션 산업 기지의 신속한 발전을 위해 선후로 중국 미술학원, 절강대학교와 절강성 경제 계획 연구원 등의 전문가, 학자들을 모아 "항주 국가 애니메이션 산업기지 발전 계획"을 편성해 애니메이션 제작, 디지털 영상, 동만 게임 파생상품 등 산업을 중점 발전 영역으로 점차 애니메이션산업 기지를 항주 "동만의성"의 산업 핵심구와 시범 구로 건설 하였으며; 또한 국내에서 창작, 연구개발, 생산, 부화, 교육, 교역, 운영을 통일시킨 종합성 디지털 엔터테인먼트 구역과 전국 애니메이션산업의 핵심 기지와 애니메이션 기업 그룹 본부 집중 지역, 그리고 국내 애니메이션 게임 산업 콘텐츠 제작 가공 수출 센터 중 하나로 건설 하였다.

(2) 성,시,구급 연동 정책을 제정해 산업의 건강한 발전 인도

항주시는 이미 성, 시, 구 3급 연동의 정책 지원 시스템을 구성하고 있다. 2004년 12월, 항주시 하이테크구는 <항주시 하이테크구 애니메이션 산업 발전 격려와 지원에 관한 약간의견(시운영)>을 출시했는데 주로 애니메이션 산업의 영역 범위, 입주 기지의 기업 조건, 지원 정책, 장려 방법 등에 대해 명확히 제정했다. 2005년 5월 절강성 광전총국은 <절강성 애니메이션 창작 생산 장려 지원방법(시운영)>을 발표해 중점적으로 애니메이션 창작과 브랜드화 건설을 격려했으며 2005년부터 절강성 애니메이션 창작 전문 자금, 지원, 우수 애니메이션 창작과 생산 격려를 확정 했다. 2005년 10월 항주시 정부는 <동만 게임산업 발전 격려와 지원에 관한 약간의 의견(시운영)>을 발표해 자금, 세수입, 공상, 토지 및 인재유치 등 5개 면으로부터 동만 게임 산업 발전에 대한 지원 정책을 제정했다. 2006년 항주시 위원회, 시정부는 동만 기업에 대해 2차 표창을 진행했으며 장려 금액이 1516만 위안에 달했다. 항주시의 일부 지역은 동만 게임 산업 기지의 건설과 산업 발전을 적극 추진해 나갔다.

(3) 서비스 플랫폼 구축하여 산업 발전 위해 충족한 동력 제공

항주시 동만 산업의 발전을 가속화 시키고 중 소 기업의 발전을 지원하기 위해 항주시 정부는 3대 기지를 기초로 연구개발 플랫폼, 산업 유지 플랫폼, 투자유자 서비스 플랫폼, 인재 배양 플랫폼, 후방근무 서비스 플랫폼 등 5개 플랫폼을 구축했다. 그 중에서 연구개발 플랫폼은 주로 국가 애니메이션 교육 연구 기지--중국 미술학원 및 기타 대학교의 학자, 전문가 우세 자원을 이용해 산업 개발, 상품 디자인, 기술 서비스 등을 진행한다. 산업 유지 플랫폼은 주로 동만 게임 제작과 관련된 3D 등 응용 소프트웨어 개발 및 동만 게임 부가서비스 플랫폼이다; 투자유자 서비스 플랫폼은 주로 동만 제작 용자가 힘든 현실에 대응해 중소기업 대출 담보기업을 이용해 담보 지원을 강화하고 국내 민영 자본, 해외 은행, 모험투자기구와 적극적으로 협상해 기업의 투자 용자 관련 사항을 조정 한다; 인재 배양 플랫폼은 주로 중국 미술학원, 절강대학 등 10개 대학교가 기지에 기술 연구개발, 인재 배양과 교육 실천 기지를 건립함으로써 기업의 발전을 위해 인재와 기술 서비스를 제공하는 것이다.

(4) 동만 전시 개최해 국제와 국내에서의 영향력 제고

항주시는 항주 동만이 국제와 국내에서의 지명도, 영향력을 제고하기 위해 최근 몇 년 동안 "제1회 항주 국제 동만패스티벌", "항주 제1회 카툰 동만절", "2004 항주 제1회 국제 동만 교류전시", "2005년 제1회 중국 국제동만절", "2006년 제2회 중국 국제동만절" 등 대형 동만 전시, 교류, 교역 전시회를 육속 개최해 국내 외 동만 산업과 광범한 청소년들 중에서 열렬한 반응을 얻었다. 가장 영향력 있는 행사

가 "중국 국제 동만절"인데 2006년 <국가"11.5"시기 문화발전계획 강요"는 항주 중국 국제 동만절을 국가 중점 지원 문화전시 프로젝트에 귀속 시켰다. 중국 국제 동만절이 날따라 완벽화 되면서 항주 동만의 국제 국내 영향력도 진일보 제고 될 것이다.

3. 항주 동만 산업 발전의 주요 계시

(1) 동만 산업 발전에 대한 정부의 중시

동만 산업의 발전 초기는 정부의 강력한 지지가 필요하다. 산업 발전 초기, 정부는 적극적으로 인도해 사전에 동만 산업 발전에 대해 계획하고 산업 발전 방향과 사업 중점, 산업 구조를 명확히 해야 한다; 상응한 산업 발전과 재정, 세수입, 토지, 인재 등 지원 정책을 제정하여 구체적인 부문과 단위에 확실하게 실시해야 하며 각자 직책을 명확히 하고 정책의 연관성, 유효성을 담보해야 한다; 각종 유리한 조건을 창조해 동만 산업 발전의 공공 서비스 플랫폼과 산업 부화센터를 구축하여 구체적인 부문과 단위에서 확실하게 실시해 개방성, 공익성과 유효성을 담보해야 한다. 다른 면 정부의 강력한 추진 조치는 여러 중소기업 또는 투자 준비를 하고 있는 대그룹, 대기업 또는 모험 투자기구들로 하여금 미래에 대해 기본적인 확신이 갈 수 있으므로 시장 신심을 최대한 증가 시킨다; 또한 정부 정책 인도는 시장에 일부 적극적인 신호를 제공하여 기업들이 투자함에 있어서의 맹목성을 감소시킬 수 있다.

(2) 자체 개발의 길을 견지

자체 개발은 동만 기업이 지속적으로 발전 할 수 있는 기초와 담보이다. 자체 창신 개발과 브랜드 수입 결부의 원칙을 견지하고 외국의 선진적인 제작기술과 장비를 적극적으로 이용하는 기초 상에서 국내 기업과 과학연구원들의 자체 개발 능력 배양을 지지한다. 이와 동시에 상응한 지원성 정책을 이용해 자체 개발 기업과 작품을 지원함으로써 점차 중국 동만 작품이 국제 국내에서의 영향력을 제고 시킨다.

(3) 대 투자가 대 생산을 낳는다

동만 산업은 투자가 크고 위험성이 높으며 수익률도 높은 문화산업 중의 하나이다. 절강성은 민영 경제가 아주 발달해 대량의 민간 자본, 모험 자본이 시장의 방방곡곡에서 볼 수 있다. 항주시가 출시한 동만 산업 발전 계획 및 상응한 발전 정책은 민간 자본, 모험 자본에 비교적 큰 호소력과 흡인력을 가지고 있으므로 항주 동만 산업은 처음부터 절강 중남그룹 등 대기업, 대그룹의 주목을 받을 수 있었으며 애니메이션 제작에 적극 투입해 비교적 좋은 사회 효익과 경제 수익을 얻을 수 있었다. 정부는 적극적인 동만 산업 발전 정책을 통해 동만 게임 산업에 관심을 보이

는 대기업, 대그룹의 투자, 합작과 참여를 격려해 그들이 시범 작용을 발휘하게 해야 한다. 이외 민간 자본, 사회 자본과 모험자본을 유치해 중소형 동만 기업을 늘려 그들이 동만 연구개발, 창의, 제작 그리고 파생상품 생산 면에서의 적극성을 충분히 발휘시켜야 한다.

(4)완전한 산업 고리 형성

동만 사업 고리의 구축은 규모화 된 발전의 길에 들어서는 것을 가속화 시킨다. 동만 산업의 발전은 전체적인 우세를 필요로 하는데 이는 더욱 많은 기업 특히는 자금 실력이 막강한 대기업, 대그룹들이 적극적으로 참여할 수 있게 한다. 하여 기업들 간의 교류와 합작을 강화하여 산업 간의 커뮤니티를 형성하며 또한 동만 산업 가치 고리의 정합과 확장을 통해 동만 상품의 창의, 연구개발, 제작, 운영, 판매 등 가치 고리의 정합을 인도하고 각종 방법과 PD, 감독, 문학 창작 등 자원 정합, 그리고 희극, 잡기, 음악, 미술 등 자원정합, 광전, 텔레콤, 엔터테인먼트, PC방 등 자원 정합을 인도할 뿐만 아니라 전통 산업 예를 들면 복장, 완구, 식품, 도서, 음반영상 등과의 합작을 구축 및 확장하고 동만 산업 가치 고리 시스템을 완벽화 한다.

(5) 공공 기술 서비스 플랫폼 구축

공공 기술 서비스 플랫폼의 구축은 중 소 기업이 자금 면에서의 허가 문턱을 낮추고 중소기업의 운영 원가를 낮춤과 동시에 대학생과 중학생, 동만 게임 애호가들이 동만 창작에 적극 참여하여 자원 공유를 실현할 수 있게 한다. 정부는 동만 기업의 자체개발을 위해 양호한 정책 환경을 마련하는 외 개방된 공공 기술 서비스 플랫폼도 적극 구축해 중소기업과 사회 인사들을 향해 개방하고 중 소 기업의 자금 압력을 감소해 "전민 창작"의 유리한 조건을 마련한다. 공공기술 서비스 플랫폼의 구축은 정책 인도, 정부부조, 기업 계획 건설 등 방식을 통해 사회 각계의 적극성을 불러일으켜 플랫폼을 제때에 업그레이드 시켜 플랫폼이 동만 산업 발전 과정에서의 작용을 최대한 발휘 시킨다. 이외 업계 협회가 공공 서비스 플랫폼에 대한 지도, 조절 작용을 충분히 발휘하고, 직책을 명확히 함으로써 플랫폼의 개방성, 공익성을 확보한다.