

9. 주요 지역의 문화 창의 산업 발전현황(광주,남경)

광저우 창의 문화산업은 빠른 발전시기에 진입

최근들어 광저우 시는 정책부양의 힘을 강화하고 자주적인 혁신을 추진하는데 힘을 기울여 소프트웨어, 애니메이션 산업 등 우세산업 클러스터를 키워 광저우 시의 창의 산업이 발빠른 발전시기에 들어서게 했다.

광저우 시는 4개의 국가 온라인게임과 애니메이션 사업이 발전하는 기지 중의 하나이다. 2005년 광저우 시 온라인게임 및 애니메이션 산업의 생산액은 40억위안을 초과하여 온라인게임, 애니메이션, 핸드폰 게임과 주변산업의 체인망을 형성했다. 원 창작 애니메이션 영역에서 광저우는 국내 리더급기업인 만우문화(漫友文化)를 갖고 있는데 동 회사는 만화잡지 시장의 30%비중을 차지하고 있다. 온라인 게임 영역에서 netease, 광통 등 온라인게임 기업의 생산액은 전국의 30%를 차지한다.

현재 천하 고당 단지와 황포단지 2개의 온라인게임 애니메이션산업 핵심구가 가동되고 있다. 고당단지의 건설규모는 10만 평방미터이고 30-50개소의 온라인게임 애니메이션 디자인, 훈련, 제작과 생산기업을 수용할 수 있으며 화남지역 온라인게임 애니메이션 산업을 위한 훌륭한 개발 공간을 마련해 주고 있다. 황포단지에는 창의센터, 애니메이션 캐릭터 테마공원, 체험센터, 전시관 등 기능을 가진 광저우 국제완구 선물시터를 건설하고 신홍 온라인 게임 및 애니메이션 산업사슬의 플랫폼을 구축하고 있다.

이밖에 광저우 시에서 조건을 갖춘 구와 현급도시도 자체 우세를 통해 자금과 장소를 투자하여 애니메이션 산업을 위주로 하는 창의산업 클러스터를 발전시키고 있다. 월수구, 여만구, 종화 시에서 창의 산업단지, 애니메이션제작센터, 기술훈련과 연구개발센터가 속속 출현하고 있다.

2007년 부터 시작하여 5년 이내에 광저우 시는 매년 1.5억위안의 소프트웨어와 애니메이션 산업발전 자금을 설립하여 소프트웨어와 애니메이션 산업에 대한 투자를 격려하고 있다. 자금투입을 증가하는 동시에 광저우는 국내외 온라인게임 애니메이션기업이 합자, 독자 등의 방식으로 연구개발기구를 설립하는 것을 격려하고 첨단기술기업, 신규설립한 첨단기술기업과 소프트웨어기업으로 인정된 온라인게임 애니메이션류의 기업에 세수 우대를 제공한다.

애니메이션 산업의 발전중점의 하나는 원창작을 격려하는 것이다. 광저우는 전문프로젝트 자금을 설립하고 시 기업에서 생산한 원창작 애니메이션에 장려금을 주고 있다. 이중 CCTV에서 방송된 경우 분당 2,000위안의 장려금을 주고 최고 장려금액은 200만위안을 초과하지 않는다. 광저우 시와 성급 TV방송국에서 처음으로 방송된 경우 분당1,000위안을 장려하고 최고 장려금은 100만위안을 초과하지 않는다. 해외에 영향력을 가진 TV방송국에서 첫 방송된 경우 분당

2,500위 안을 장려하며 최고 장려금액은 200만원을 초과하지 않는다.

이와 함께 광저우 시 과기국도 전문프로젝트 자금을 설립하고 전략성, 원창작성과 기초성을 가진 혁신행사 및 중대한 제품의 연구개발을 중점적으로 지원하며 온라인게임 애니메이션산업을 지원하여 플랫폼을 공동으로 개발하는 것을 지원한다. 광저우 시 “유학인원 창업전문 프로젝트자금”과 “중소기업혁신자금”은 모두 온라인게임 애니메이션 산업에 적절히 배분되고 있다.

광저우 시의 애니메이션 기업도 노력중이다. 만우문화사는 국내외의 권위적인 애니메이션 기구와 손잡고 글로벌 중국어 원창작 애니메이션 “금룡상”을 세웠다. 이는 현재 국내 최대 규모의 애니메이션 행사로 손꼽히고 있으며 광저우 시 애니메이션 산업 원창작의 업그레이드를 위해 훌륭한 공간을 마련해 주었다.

난징 시의 문화 창의산업의 발전 개요

난징 시의 경제력은 이미 전국 제7위를 차지하고 있고 종합실력은 제8위 수준이다. 봉황 출판매체그룹, 장쑤 신화신문그룹, 장쑤성 공연그룹, 장쑤성 문화산업그룹 및 난징 광전그룹과 난징 신문그룹 등, 대형 국가소유 문화산업 시장의 주체가 이미 형성되었다. 난징 시 문화국 계통은 난징 광고공사 등 8개 단위의 기업체제 전환을 이미 마쳤다. 난징 출판사와 신문 출판국의 분리로 국가소유 문화를 주도로 하고 다양한 경영형식이 병존과 다양한 업종을 병행하는 문화산업 발전의 새로운 구도를 형성하였다. 난징 시의 문화시장도 지속적으로 개선되고 있다. 난징 시민이 창의 제품에 대한 왕성한 수요는 창의 문화산업의 추형을 추진하여 창의 산업이 발전하게 했다. 교육과 생활수준의 향상과 더불어 소비자들은 갈수록 제품의 품격과 문화적인 함의를 중시하고 있으며 패션과 참신함을 보다 추구하고 있다. 난징 시의 “애니메이션”시장을 사례로 대학교에서 자체로 설립한 여러 가지 “애니메이션 매니아”팀이 거의 백여개에 이르렀으며 “원애니메이션(壹动漫)”이란 잡지가 생겼다. 여러 가지 애니메이션 기업, 애니메이션 학원, 온라인 학원이 계속 생겨났고 전 시의 애니메이션 제작기업이 10개소를 넘어섰다. 2006년 7월 중순, 중국 최대의 온라인게임 운영상인 산다사 난징지사 및 전국최대의 게임평가 기지가 난징에 설립되었다. 이는 난징 시의 온라인 게임산업에서의 발전이 새로운 단계에 들어섰음을 나타낸다. 2003년 난징 시의 첫 창의 예술산업의 추형인 난징 성회예술센터가 하서에 설립된 이후 4,000평방미터의 공간에 이미 18개의 아트 샵이 입주했으며 제품은 국내외 시장에서 판매되고 있다. 난징 시의 경태람 공예화 샵은 이미 300명의 회원을 키워냈고 작품은 미국, 싱가포르 등지로 팔리고 있으며 항저우, 전장(镇江), 간저우(赣州) 등지에서도 프랜차이즈 경영을 펼치고 있다.