

중국 12·5규획 기간 문화산업 배증계획의 주요 내용

KIEP 북경사무소 (hjpark@kiep.go.kr, Tel: 86-10-8497-2870)

차 례 ●●●

1. 개요
2. 12·5규획 기간 문화산업 배증계획의 주요 내용
3. 평가

주요 내용 ●●●

- 중국 문화부는 2012년 2월 28일 「“12·5” 기간 문화산업 배증계획(文化部“十二五”时期文化产业倍增计划)」을 발표하였음.
 - 본 계획은 12차 5개년 계획 동안의 종합적이고 장기적인 문화산업 발전계획으로, 문화산업 발전목표, 10가지 주요 임무, 11가지 중점산업과 6가지 보장조치를 포함하고 있음.
- 문화산업 발전 목표로 12·5 기간 중 문화산업의 부가가치 연평균 증가율을 20% 이상으로 유지하고, 2015년의 문화산업 부가가치는 2010년의 두 배 이상 창출할 것을 제시함.
- 10가지 주요 임무는 1) 문화산업 선도기업 육성, 2) 문화산업 발전모델 전환, 3) 문화산업 입지 최적화, 4) 문화상품 창작 지원, 5) 문화소비 확대, 6) 문화산업의 과학기술적 혁신 추진, 7) 중대 프로젝트 전략 실시, 8) 건전한 투융자 시스템 구축, 9) 문화산업 인재 육성, 10) 문화산업의 해외진출 지원 등임.
- 11가지 중점산업은 1) 공연예술, 2) 오락, 3) 애니메이션, 4) 게임, 5) 문화여행, 6) 예술품, 7) 공예미술, 8) 문화전람, 9) 디자인, 10) 인터넷 문화, 11) 디지털 문화서비스 등임.
- 6가지 보장조치는 1) 재정투입 확대, 2) 관련 정책과 법규 완비, 3) 문화시스템 개혁 심화, 4) 문화시장 규범화, 5) 문화산업 공공서비스 강화, 6) 조직적 협력 강화 등임.
- 중국의 문화산업은 11차 5개년 계획 기간에 GDP 성장률보다 높은 성장률을 기록하였으며, 앞으로도 발전 잠재력이 큰 만큼 12·5규획 동안 문화산업 부가가치의 두 배 이상 성장이라는 양적 목표를 달성할 가능성이 높음.
- 하지만 문화산업의 양적 성장과 질적 성장을 함께 이루기 위해서는 외부자본 조달, 중국인의 문화적 소양 제고, 문화수요 및 공급확대 등에서 실행 가능한 구체적인 정책들이 마련되어야 할 것임.

1. 개요

■ 중국 문화부는 2012년 2월 28일 「“12·5” 기간 문화산업 배증계획(文化部“十二五”时期文化产业倍增计划)」을 발표하였음.

- 본 계획은 12차 5개년 계획 기간의 종합적이고 장기적인 문화산업 발전계획으로, 50여 명의 전문가 집단이 2년여 동안 연구하여 작성함.
- 이번 계획에는 문화산업 시장규모 확대, 질적 향상, 지역간 문화산업의 차별화, 문화소비 확대 및 문화산업의 내생적 발전방안 등이 포함되어 있음.
- 구체적으로는 문화산업 발전목표, 10가지 주요 임무, 11가지 중점산업과 6가지 보장조치가 제시되어 있음.

■ 중국의 문화산업은 11차 5개년 계획 기간에 GDP 성장률보다 높은 성장률을 기록하였으며, 앞으로도 발전 잠재력이 큰 산업으로 다음과 같은 의미를 지님.

- 사회주의 시장경제하에서 국민들의 다양한 정신적, 문화적 수요를 충족시키는 하나의 경로이며, 사회주의 문화의 발전과 번영을 촉진하는 중요한 수단
- 국민경제에서 선도적·전략적이며 기둥이 되는 신흥전략산업 중 하나로, 경제구조의 전략적인 조정과 경제발전방식 전환에 중요한 산업
- 중국의 우수한 문화를 주도적으로 세계에 널리 전파하는 역할을 담당

2. 12·5규획 기간 문화산업 배증계획의 주요 내용

가. 문화산업 발전방향과 주요 목표

1) 발전방향

- 공익성 문화사업과 수익성 문화산업이 상호보완적 관계로 발전
- 중대 프로젝트 전략을 실시하여 문화산업의 구조조정 및 고도화를 촉진

- 문화산업의 자원배분에 시장기능을 도입
- 차별화된 지역 문화산업 발전전략을 실시
 - △ 동부지역은 창의적 문화, 문화의 질적 향상 △ 중부지역은 문화소비 확대 중심 △ 서부지역은 자원환경의 우위를 바탕으로 지역 특색의 문화산업 발전

2) 주요 목표

- 12·5 기간 중 문화산업의 부가가치 연평균 증가율을 20% 이상으로 유지하고, 2015년에는 2010년의 두 배 이상을 창출함.
- 문화의 창조능력을 높이고 문화상품과 문화서비스를 더욱 풍부하게 하여, 문화산업이 국민의 삶을 더욱 풍요롭게 하는데 기여함.
- 문화산업의 일자리 창출능력 제고
- 문화산업의 소비를 빠르게 늘려 내수확대에서 중요한 역할을 담당함.

나. 10가지 주요 임무

1) 문화산업 선도기업 육성

- 핵심 문화기업 육성
 - 현대적 기업제도를 가진 문화기업을 육성
 - 핵심 경쟁력을 가지고 있는 국유 혹은 국가가 대주주로 있는 대형 문화기업 혹은 문화기업집단을 육성하여 문화산업의 발전을 이끄는 주도적 역할을 부여함.
 - 비국유, 비공유제 문화기업에 대해서도 자본보조, 융자, 세금우대, 토지사용 등에서 국유기업과 동등하게 대우하고 시장에서 공정하게 경쟁할 수 있도록 시장 환경을 조성
 - 경쟁력 있는 문화기업들이 소유구조, 지역, 산업영역을 뛰어넘어 상호 유대하고 결합할 수 있도록 지원하고, 국제경쟁력과 브랜드를 갖춘 문화 대기업을 육성
- 중소 문화기업 지원
 - 정부 구매, 대출·서비스 지원 등의 방법을 통해 중소 문화기업들의 발전을 돕고, 활력 있는 중소

문화기업군을 육성

- 창업절차를 간소화하고 진입장벽을 낮춰 개인, 문화작업실, 민간 비기업 문화단체 등의 발전을 지원
- 중소 문화기업은 특색 경영, 특색 상품, 특색 서비스 분야로 집중 발전

2) 문화산업 발전모델 전환

■ 산업단지 형태로 발전

- 10곳 내외의 수준 높고, 규모가 크며, 국가의 수준과 미래의 발전방향을 대표할 수 있는 국가급 문화산업 시범단지와 문화산업 시범기지를 조성
- 특색 있는 문화자원이 풍부한 지역에서 특색 문화산업 시범 프로젝트를 전개하고, 100곳 내외의 특색 있는 문화산업을 주도할 수 있는 문화산업군과 문화산업마을을 조성

■ 문화산업과 기타 산업 간 융합을 촉진

- 문화산업이 여타 산업과 결합하여 발전할 수 있는 정책적 환경을 조성
- 문화와 여행, 체육, 정보산업, 물류, 공업, 건축, 무역, 레저 같은 산업을 융합 발전하여 문화산업의 부가가치 제고를 유도
- 문화산업의 창의적 설계를 방직업·경공업·포장업·가구·가전 등의 산업에 접목
- 문화산업 스스로의 진입장벽도 허물어 서로 다른 문화산업 간 융합 촉진

■ 문화브랜드 조성

- 국가 문화산업 시범기지를 통해 300개 정도의 브랜드 문화기업을 육성
- 사회적 영향이 크고 종합적 수익이 높은 문화 전람회나 축제활동을 10개 정도 개최
- 전통 공예품이나 예술품의 독창성과 디자인에 대한 인증보호제도나 재산권 보호제도를 완비

■ 조절 역할 강화

- 문화산업에 대한 맹목적 투자를 조절하고 양적 발전방식에서 질적 발전방식으로 전환 추진
- 문화산업단지와 기지의 수량을 엄격히 조절

3) 문화산업 입지 최적화

■ 문화산업의 지역 차별화 강화

- 동부지역은 애니메이션, 게임, 창의적 디자인, 인터넷 문화, 디지털 문화서비스 등의 산업을 강화하고 과학기술형 문화산업군을 육성
- 중서부지역은 풍부한 문화자원을 이용하여 공연예술, 문화여행, 예술품, 공예미술, 전람회 등의 문화산업을 강화하고 특색화, 차별화, 군집화의 방향으로 육성

■ 도시와 농촌의 차별화된 문화산업 발전방향

- 도시의 문화자원을 발굴하여 특색 있는 문화산업으로 발전시키고 특색 문화도시를 건설
- 대형 도시군들은 기술, 인재, 자금의 비교우위를 바탕으로 신흥 문화산업을 발전시켜 국제적 영향력이 있는 창의적인 문화중심 도시로 발전
- 중소 도시군들은 문화소비를 위한 기초시설 완비
- 농촌은 수공예품, 민간예술, 농촌 문화여행 등을 발전시켜 특색 문화산업마을 등을 육성, 농촌의 일 자리와 수입을 증대

■ 지역 특색 문화산업군 육성

- 각지의 특색 문화자원을 발굴하고 이를 정책적으로 지원하여 특색이 분명한 문화산업기지를 육성
- 각 지역은 적극적으로 지역 문화유산 여행이나 관련 산업을 발전시키고 민족예술, 문화여행, 공예미술 등의 문화상품과 서비스를 육성

4) 문화상품 창작지원

■ 분명한 창작·생산방향을 견지

- 국민을 위한, 국민의 실제적 생활에 다가가는, 국민의 진정한 수요를 만족시킬 수 있도록 문화상품의 내실과 질을 향상시키는 창작 방향을 견지
- 문화산업이 사회주의의 핵심 가치체계 구축에 적극적인 역할을 할 수 있도록 유도

■ 문화산업의 혁신

- 창조정신이 창작활동의 중심이 되도록 하고, 전통적 요인과 시대적 요인, 민족적 특색과 세계적 조류가 결합된 창의적인 문화상품을 제작
- 문화산업 발전전용자금(文化产业发展专项资金)과 국가유관 문화예술기금(国家有关文化艺术基金)을 통해 창의적인 문화상품 생산을 지원

■ 평가제도와 인센티브 제도 완비

- 대중, 전문가, 시장의 평가를 아우르는 과학적인 문화상품 평가 시스템을 구축
- 국가 우수 애니메이션 프로젝트(国家动漫精品工程)를 실시하여 우수한 애니메이션 창작물의 연출과 방송·출판·전시 등의 활동을 지원

5) 문화소비 확대

■ 문화소비 습관 육성

- 문화소비를 위한 좋은 환경과 분위기를 조성하고, 도시와 농촌 주민이 문화소비에 대한 생각을 바꾸고 적극적 자세를 가지도록 유도
- 문화소비 보조금 정책을 통해 문화소비 확대를 유도
- 상업적 공연에 일정 수량의 저가 티켓을 배분하여 문화소비를 확대

■ 문화소비 조건 개선

- 극장 등 문화를 즐길 수 있는 기초시설을 구축하고, 기관이나 학교, 부대의 문화시설을 사회에 개방
- 전국적 문화 티켓 판매 네트워크 구축

■ 문화소비의 업그레이드 촉진

- 대중문화 소비시장을 확대하고 특색 있는 문화소비를 개발하며 개성 있는 문화상품과 서비스를 제공하는 등 문화소비의 새로운 성장점을 육성
- 인터넷이나 휴대용 단말기 등을 통한 애니메이션, 게임, 음악 등 디지털 문화상품의 소비 촉진
- 도시의 문화소비 수준을 높이고 주민의 문화소비 구조를 업그레이드
- 농촌에 문화 네트워크를 건설하여 농촌의 문화소비를 확대

6) 문화산업의 과학기술적 혁신 추진

■ 전통문화산업의 과학기술적인 부분 강화

- 공연예술, 오락, 예술품, 공예미술, 문화전람, 독창적 디자인 등 전통적 문화산업에 과학기술 이용을 확대
- 영화 체인 경영, 문화여행, 티켓 박스오피스, 예술품 경영 등 정보화, 디지털화, 표준화 추진

- 현대 과학기술 발전의 성과를 전통문화예술 산업에 접목시켜 혁신을 추진

■ **신흥문화산업의 발전을 추진**

- 애니메이션, 게임, 인터넷 문화, 디지털 문화 서비스 등 신흥문화산업 발전을 위한 정책 시행
- 신흥문화산업과 관계가 깊은 디지털 기술, 디지털 콘텐츠, 인터넷 기술 등 신기술 연구개발을 강화하고, 여러 매체와 단말기를 통한 문화상품 제작능력 제고

■ **과학기술의 지원을 활용**

- 중대문화기술 프로젝트(重大文化科技项目)를 국가상관과학기술발전규획및계획(国家相关科技发展规划和计划)으로 편입시켜 문화산업의 중대기술 혁신을 실현
- 문화산업과 과학기술 관련 부문의 적극적 상호 협조를 통해 문화기업의 기술 응용과 성과 공유를 촉진

■ **문화의 과학기술 혁신 시스템 구축**

- 산·학·연이 결합된 문화기술혁신 시스템을 추진
- 특색 있는 국가급 문화·과학기술 융합 시범기지 건립
- 대학과 연구소, 문화기술 선두기업들이 나서서 공연예술, 문화자원의 디지털화, 애니메이션 게임, 인터넷 문화 등의 영역에서 5개 내외의 중점 실험실과 기술연구센터를 건립

7) 중대 프로젝트 전략 실시

- 여러 유관 부문들이 협조하여 전면성, 인도성, 공공성, 기초성, 시범성 등의 특징을 지니고 있는 일련의 중대 프로젝트를 실시하여 문화산업과 문화상품을 한 단계 업그레이드 하고, 산업 전체적인 수준을 높이며 문화산업 발전의 기반을 강화

- 문화산업 중대 프로젝트로 ① 특색 문화산업 발전 프로젝트(特色文化产业发展工程), ② 문예연출극장 네트워크 건설 프로젝트(文艺演出院线建设工程), ③ 문화산업 공공 플랫폼 건설 프로젝트(文化产业公共平台建设工程), ④ 국가 디지털 문화산업 혁신 프로젝트(国家数字文化产业创新工程), ⑤ 국산 애니메이션 진흥 프로젝트(国产动漫振兴工程), ⑥ 국가 애니메이션 산업 공공기술서비스 플랫폼 건설(国家动漫产业公共技术服务平台建设), ⑦ 문화산업 투융자 시스템 구축 프로젝트(文化产业投融资体系建设推进工程), ⑧ 문화산업 서비스 프로젝트(文化产业项目服务工程), ⑨ 장·강·이족 문화산업지대 프로젝트(藏羌彝文化产业走廊) 등을 제시함.

8) 건전한 투융자 시스템 구축

■ 문화산업에 대한 금융기관의 전면적 지원

- 은행 등 금융기관들이 문화산업에 적합한 대출상품을 개발하여 지원하도록 유도
- 문화산업의 새로운 여신 모델을 만들고 문화산업과 전 산업을 연결하는 신용융자체계를 구축
- 은행 등 금융기관이 문화산업 소비금융 업무를 시작하여 문화소비의 수준을 높이고 규모를 확대

■ 자본시장의 기능 확대

- 우수한 문화기업이 시장공개를 통해 주식시장에서 자본조달을 추진하는 등 문화산업의 직접 자본조달 규모를 확대
- 문화기업의 상장을 지원하여 30개의 상장 문화기업을 육성하고, 채권시장을 통한 자금조달을 지원

■ 문화산업에 대한 투자를 촉진

- 다양한 사회자본이 문화산업에 진출하는 것을 권장하고 문화산업 영역의 전략적 투자자를 육성
- 중국 핵심 투자기관의 시범적 역할을 통해 문화산업 영역에 대한 기관투자가를 육성하고 벤처투자 기금, 사모펀드 등도 적극적으로 문화산업에 투자할 수 있도록 권장

■ 문화산업 투융자 결합 서비스 완비

- 문화산업 보험시장 건설을 추진, 문화산업 관련 보험상품과 서비스를 새롭게 만들고, 문화산업 관련 시험용 보험상품을 출시
- 혁신적인 문화산업 담보방식을 연구하고 다양한 수준의 문화기업 투융자 위험분담 및 보상 시스템을 구축

9) 문화산업 인재 육성

■ 연수 및 교육 강화

- 중국문화산업연구원(中国文化产业研究院)을 설립하여 문화산업 발전을 위한 인재를 육성
- 문화산업학과(文化产业学科)를 설치하여 학위 교육 형식을 통해 문화산업 인재를 배출
- EMBA, 고급연수생 같은 비학위 교육 형식을 통해서도 문화산업 인재의 수준을 향상
- 해외교류를 통해 국제적 인재를 육성

■ 인재정책 완비

- 국가중점인재공정계획(国家重点人才工程计划)을 통해 정치적 역량과 경영관리능력이 우수한 문화기업가를 육성
- 각 지역의 문화산업전략인재지도목록(文化产业战略人才指导目录) 제정을 권장하고 여기에 속한 인재들은 국가의 고급 과학기술 인재들과 동등한 대우를 받을 수 있도록 하며, 이들을 국가의 인재계획에 우선적으로 추천
- 민간 문화기업의 우수한 인재들을 위해 호구, 주택, 의료, 자녀교육 등 실질적인 문제 해결을 지원

10) 문화산업의 해외진출 지원

■ 문화산업 상품과 서비스 수출을 촉진

- 중국의 우수한 민족문화를 대표하고 자주적인 브랜드를 소유한 문화기업과 문화상품이 국제시장에 진출할 수 있도록 지원
- 문화상품과 서비스의 해외진출 지원 데이터베이스를 구축하고, 관련 부문들이 연합하여 문화수출 중점기업과 항목 목록을 발표

■ 문화기업의 해외시장 개척을 권장

- 문화기업이 독자적 혹은 합작, 주식투자, 주식참여 등을 통해 해외 문화산업에 진출하는 것을 권장
- 문화기업이 해외의 대형 전람회나 문화활동에 참가하도록 적극 지원하고, 국내에서 개최하는 전람회 등 국제적 문화교류 활동의 운영능력을 향상시키는 데도 노력
- 해외주재 기관들을 통해 문화기업의 해외시장 개척을 지원

■ 국제 문화산업 교류협력 강화

- 국제적인 문화산업 활동에 참가하여 국제 문화사회에서 발언권을 강화
- 문화기업이 외국 문화기업과의 협력 등을 통해 외국의 우수한 문화상품을 국내로 들여와 국내 문화시장을 풍부하게 함.
- 외국의 선진기술과 관리 경험을 학습하여 국내 문화산업의 종합적인 국제 경쟁력을 제고

다. 11가지 중점 문화산업

1) 공연예술

■ 기본방향

- 극장이나 전국 티켓 박스오피스 등 공연예술을 위한 기초시설 확충
- 공연예술 소비를 늘리기 위한 환경을 조성하고, 공연예술 창작활동에 대한 보상 시스템 마련
- 공연예술과 여행 등 관련 산업간 융합을 추진하여 공연예술 시장을 확대

■ 발전목표

- 12·5 기간에 전국 규모의 공연예술극장 네트워크(文艺演出院线) 10개 구축
- 1~2곳의 국제적 명성을 갖춘 공연예술산업단지(演艺产业集聚区)를 조성
- 농촌의 공연예술시장을 확대

■ 지원정책

- 공연예술을 지원하는 경제정책을 연구하고 적용
- 지원조건을 만족하는 지방은 ‘공연예술산업발전 전용기금(演出产业发展专项资金)’을 마련하여 공연 예술 프로그램 창작, 설비 개선, 극장 시설 및 네트워크 건설, 해외 공연 등을 중점적으로 지원
- 공연예술 시장의 자유로운 진입과 퇴출을 보장하고, 재산권을 보호하는 산업 법규 제정

2) 오락

■ 기본방향

- 춤과 노래, 여행과 예술을 즐기는 오락시설을 발전시킴
- 민족적 특색이 있는 새로운 오락을 적극 개발
- 오락산업과 레저산업의 결합을 촉진하여 오락산업의 발전 여지를 확대
- 오락장소의 브랜드화 추진

■ 발전목표

- 12·5 기간 중 규모가 크고 경쟁력 있는 오락 브랜드 5~10곳을 조성

- 오락산업의 자주혁신을 강화하여 국산 오락시설과 콘텐츠가 국내시장의 60% 이상을 차지하도록 함.

■ 지원정책

- 각지의 오락산업 영업세율을 낮춤.
- 오락시설의 하드웨어, 기술, 서비스 표준화 시스템을 확립하여 표준화를 추진

3) 애니메이션

■ 기본방향

- 애니메이션 산업구조를 최적화하고 상품의 질을 높이며, 개방적·경쟁적이며 질서 있고 통일된 산업체계를 구축
- 민족의 특색과 시대적 유행을 통해 기술혁신과 시장이 결합된 발전방향을 모색

■ 발전목표

- 2015년까지 애니메이션 산업의 부가가치가 300억 위안 이상을 달성
- 국제적인 경쟁력이 있는 브랜드와 핵심기업 5~10개를 육성
- 국제적 지명도가 있는 애니메이션 기업가, 예술가를 양성
- 애니메이션이 문화산업의 주요 성장점이자 미성년자를 위한 도덕, 인성 교육의 역할도 하도록 함.

■ 지원정책

- 영업세, 부가가치세, 소득세, 수입관세 등에 대해 우대정책 실시

4) 게임

■ 기본방향

- 게임에 민족적 특색을 추가하여 게임 상품의 문화적 함량을 제고
- 자주적 온라인 게임 기술과 소프트웨어 및 하드웨어 설비 연구개발
- 중국 자체적인 게임 브랜드를 개발하고 적극적으로 해외시장 개척

■ 발전목표

- 2015년까지 게임산업 규모를 2,000억 위안으로 확대
- 세계적 수준에 이르는 핵심 게임 제작회사를 설립
- 민족의 특색이 담긴 게임을 개발하고, 이 중 3~5개는 세계 10위권 내에 진입시킴.

■ 지원정책

- 게임 산업과 관련한 법규 완비
- 산·학 연계를 추진하고 게임에 관한 교육 및 직업연수 등을 통해 창의적이고 전문적인 인재를 양성

5) 문화여행

■ 기본방향

- 문화와 여행의 결합을 통해 여행의 질을 높이고, 여행을 통해 문화 소비와 전파를 확대
- 문화여행에 관련한 브랜드와 특색 있는 문화여행 프로그램을 개발
- 기념품, 공예품 개발을 강화하고 문화여행산업 네트워크를 구축

■ 발전목표

- 12·5 기간 중 문화여행산업 규모를 확대
- 문화여행산업은 문화산업과 여행산업의 성장을 이끄는 새로운 성장동력임.

■ 지원정책

- 국가 문화여행 중점 프로젝트(国家文化旅游重点项目)를 지원
- 투유자 경로를 확대하고 문화여행산업 프로그램 개발에 다양한 사회자본이 참여할 수 있도록 지원
- 문화여행을 위한 광고나 교통시설 등 기초시설에 대한 정부 투자를 확대

6) 예술품

■ 기본방향

- 예술 창작, 학술적 평가, 예술품 시장이 예술품 산업의 발전을 견인
- 예술품 일급 시장을 육성하고, 예술품 관리 모델을 개발

- 중국 예술품 산업 등기 데이터베이스(中国艺术品行业登记认证数据库)를 구축

■ 발전목표

- 2015년까지 예술품 시장의 거래규모를 2,000억 위안으로 확대
- 세계적 영향력이 있는 예술품 산업단지 2~3곳을 조성
- 중국을 세계 예술품의 주요 무역센터로 만들

■ 지원정책

- 예술품 시장 관련 정책을 정비하고, 예술품 거래 중개제도와 시장 진입 및 퇴출 제도를 완비
- 예술품 산업의 리더, 예술가, 감정사, 중개인 인재를 양성

7) 공예미술

■ 기본방향

- 지역 특색과 브랜드 강화
- 전통공예를 보전하고 동시에 새로운 공예를 지속적으로 개발하여 현대 공예미술 발전을 촉진
- 전통공예에 창의적인 디자인과 과학기술을 접목하여 상품의 부가가치 향상
- 공예미술 산업단지 조성

■ 발전목표

- 2015년까지 공예미술 산업의 부가가치 6,000억 위안 이상, 수출액 200억 달러 이상 달성
- 공예미술 특색 산업단지와 공예미술 연구개발, 설계, 혁신기지 건설

■ 지원정책

- 공예미술산업 대상 세금우대정책 추진
- 공예미술 인재양성 시스템과 교육체계를 구축

8) 문화전람

■ 기본방향

- 종합적이고 전문적이고 다양한 문화전람산업을 발전
- 문화전람산업과 여행, 도시건설, 비즈니스 무역 등의 융합을 통해 전람회 효과를 제고

■ 발전목표

- 12·5 기간 중 국제적 영향력이 있는 문화전람회를 3~5회 개최
- 합리적 구조와 분명한 특색을 가진 문화전람산업 시스템 구축
- 중점 발전 문화산업 전람회로 ① 중국 국제문화산업 박람회(개최지: 선전), ② 중국 베이징 국제문화 창의산업 박람회(베이징), ③ 중국 공연예술산업 박람회(톈진), ④ 중국 국제 애니메이션 및 게임 박람회(상하이), ⑤ 중국 국제 인터넷 문화 박람회(베이징), ⑥ 중국(베이징) 예술품산업 박람회(베이징), ⑦ 중국 서부문화산업 박람회(시안), ⑧ 중국 이우 문화산업 교류 박람회(이우), ⑨ 중국 동북문화산업 박람회(선양), ⑩ 중국 뤼양 모란 문화제(뤼양), ⑪ 중국 모바일 게임 창작 대회(창사)를 제시

■ 지원정책

- 전람회 평가 및 피드백 시스템을 완비하여 문화전람산업의 지속가능한 발전을 촉진
- 지방의 문화전람회와 축제활동 지원

9) 디자인

■ 기본방향

- 디자인 수준을 향상하여 창의적인 디자인을 문화산업, 제조업, 서비스업 등에 응용

■ 발전목표

- 12·5 기간 중 국제적 영향력이 있는 디자인 전람회 및 대회를 1~2회 개최하고, 이를 통해 국내 디자인 수준을 향상
- 세계적인 명성의 디자인 도시 3~5개를 구축

■ 지원정책

- 혁신적 디자인에 대한 지식재산권 보호 강화
- 산·학 연계를 통해 혁신적 디자인 인재 양성기지를 건설하고, 창의적 인재를 양성

10) 인터넷 문화

■ 기본방향

- 인터넷과 모바일 인터넷으로 즐길 수 있는 수준 높은 문화상품 제작
- 인터넷 창작활동을 적극 지원하여 인터넷이 문화산업 발전에 중요한 역할을 하도록 함.

■ 발전목표

- 12·5 기간 중 인터넷 음악, 오락, 예술품, 애니메이션, 공연예술, 문학 등의 창작능력과 인터넷 문화 산업의 핵심 경쟁력 제고

■ 지원정책

- 정책지원체계 구축, 인터넷 문화기업의 발전 지원
- 지적재산권 보호 시스템을 구축하고 새로운 과학기술을 활용하여 인터넷 문화상품의 지적재산권을 적극적으로 보호

11) 디지털 문화서비스

■ 기본방향

- 디지털 기술을 문화산업의 각 영역에 광범위하게 적용하여 문화 콘텐츠와 문화상품의 디지털 전환을 촉진

■ 발전목표

- 12·5 기간 중 디지털 기술을 이용하여 문화산업 각 영역의 정보 서비스 수준을 향상
- 디지털 기술을 이용한 문화 콘텐츠 제작, 전파 및 마케팅 등을 담당하는 문화 서비스 기업을 설립

■ 지원정책

- 지적재산권 보호 강화
- 디지털 문화상품에 대한 재산권 거래의 장을 만들고, 투융자 시스템과 관련된 정책을 완비

라. 6가지 보장조치

1) 재정투입 확대

- 재정지출에서 문화산업의 비중을 높이고 재정지출의 승수효과를 심분 활용하여 문화산업의 성장을 가속화
- 문화산업발전전용자금(文化产业发展专项资金)과 문화산업투자기금(文化产业投资基金)의 규모를 늘리고 이를 합리적으로 사용하여 투자의 효율을 제고
- 정부의 재정투입 방식을 혁신적으로 전환
- 지원조건에 적합한 지방이 문화산업투자기금 등을 조성할 수 있도록 지원

2) 관련 정책과 법규 완비

- 비영리적 문화사업 부문의 체제 전환, 문화기업 발전 지원, 문화상품과 서비스 수출 지원, 혁신적 조세정책 등을 실현
- 문화산업을 ‘서부지구 권장산업목록(西部地区鼓励类产业目录)’에 포함시키고 서부지역 문화기업의 소득세율을 15% 수준으로 낮춤.
- 각지의 상황을 고려하여 문화산업용지를 도농발전계획(城乡发展规划)과 토지이용종합계획(土地利用总体规划) 등에 포함시켜 문화산업단지를 위한 용지를 우선적으로 확보
- 문화산업용지에 대한 관리감독을 강화하여 사용 효율을 높이고 문화산업 명목으로 토지를 단순 점용하는 것을 엄격히 금지

3) 문화시스템 개혁 심화

- 문화시스템 개혁을 추진하여 문화산업의 생산력과 파급력을 높이고 사회적인 창조능력을 제고
- 국유 문화예술단체, 국가적 수준의 민족적 특색을 보유한 문화예술단체 등 비영리 문화기관의 기업화 추진

4) 문화시장 규범화

- 문화시장의 법률 및 법규를 전면적으로 검토

- 법률·경제·행정수단 등을 이용하여 문화시장의 재조정, 구조 최적화를 실현
- 문화시장의 신뢰를 높이고 시장 참가자 사이의 관계 설정을 조절하여 공정한 시장환경을 조성

5) 문화산업 공공서비스 강화

- 문화산업 공공서비스 체계 완비
- 중소기업 창업기지를 건설하여 창업 비용과 위험을 낮추고 성공률을 높임.
- 문화산업 통계지표 시스템을 개선하고 혁신적 통계방법을 고안하여 문화산업 발전을 위한 신뢰할 수 있는 통계정보를 제공
- 문화산업 통계 플랫폼을 만들어 적시에 통계자료 제공

6) 조직적 협력 강화

- 각급 문화행정 부문은 문화산업 발전을 각 부문의 주요 사업으로 지정하고 ‘문화산업배증계획(文化产业倍增计划)’을 조직적으로 실천
- 재정·조세·과학기술·비즈니스·교육·토지·금융 등의 부문에서 능동적으로 소통하고 협조하여 문화산업의 빠른 발전을 촉진

3. 평가

- 12·5 문화산업 배증계획 기간 중 두 배 이상 성장이라는 양적 목표는 달성 가능성이 높아 보임.
 - 2004~08년 문화산업의 연평균 성장률은 23.2%, 2008~10년의 연평균 성장률은 이보다 1%포인트 더 높은 24.2%를 기록하였으며, 12·5 기간 중 연평균 20% 성장 목표는 무난히 달성 가능할 것으로 전망됨.
- 하지만 문화산업의 양적 성장과 질적 성장을 함께 이루기 위해서는 해결해야 하는 과제들이 많음.
 - 어느 산업이든 발전하기 위해서는 자본의 공급이 원활해야 하는데 여전히 문화산업에는 재정투입

- 외에 외부자본을 끌어오는 것이 쉽지 않음,
- 지방정부도 명목적으로는 문화산업을 위한 투자를 유치하겠다고 밝히고 있지만, 지방정부의 자금조달 항목에서 문화산업이 차지하는 비중은 매우 작은 상황임.
- 문화소비를 늘리기 위해서는 양적인 투입도 좋지만 국민이 문화를 즐길 줄 아는 것이 더 중요함.
- 이를 위해서는 문화적 소양을 늘릴 수 있는 교육이나 기반시설이 필요하며, 무엇보다도 경제적으로 안정되어야 하므로, 이를 실현할 수 있는 구체적인 경제정책이 필수적임.
- 문화수요뿐만 아니라 양질의 문화공급도 중요
- 양질의 문화를 공급하기 위해서는 이를 창작할 수 있는 인재가 필수적이며, 따라서 구체적이고 실행 가능한 인재 양성정책이 필요함.

<참고자료>

文化部 2012. 「“十二五”时期文化产业倍增计划」.

中国经济时报 2012. 「产业倍增须找准着力点」. (3. 2)

자료 정리: 중국 칭화대학 경제관리학원 경제학 박사과정 황문우 (economist@hotmail.co.kr)