

중국 정부의 창의 산업 육성 정책에 관한 연구

A Study on China's Government Creative Industry Promotion Policy

주저자

주우 Zhou, Yu

건국대학교 산업디자인과 박사 | Konkuk University, Dept. of Industrial Design

淮陰師範學院美術學院環境設計 | Huaiyin Normal University

zhouyu0328@naver.com

교신저자

신 계 옥 Shin, Kye-ok

한국교통대학교 디자인학부 산업디자인전공 교수 | Korea National University of Transportation, Dept. of Industrial Design

koshin@ut.ac.kr

투고일	2019.08.18	심사일	2019.10.25	게재확정일	2019.10.28
-----	------------	-----	------------	-------	------------

목 차

1. 서론

- 1.1. 연구 배경 및 목적
- 1.2. 연구 방법

2. 이론적 배경

- 2.1. 창의 산업
- 2.2. 중국 창의 산업의 개념
- 2.3. 중국 창의 산업의 발전 과정
- 2.4. 중국 창의 산업 정책

3. 중국 창의 산업 정책 지원을 위한 조직

- 3.1. 중국 창의 산업의 근거
- 3.2. 중국 창의 산업 정책 지원 조직의 필요성
- 3.3. 중국 창의 산업 정책 지원 조직의 관리 유형
- 3.4. 중국 창의 산업 정책 지원 조직의 구조

4. 실증연구

- 4.1. 중국 창의 산업 관련 디자인에 관한 설문 조사
- 4.2. 연구 모형과 변수의 설정

5. 연구 결과와 분석

6. 결론

참고문헌

Keyword

창의 산업, 디자인 정책 지원, 지원 유형
Creative Industry, Design Policy support,
Types of support

Abstract

In this study, the creative industry policy of China is researched focusing on the design policy, and its main content consists of the types of creative industry support and the formation of creative industrial parks. First, for the theoretical background, the basic concepts of the creative industry are summarized based on the existing literature to clarify the characteristics and constituents of the creative industry. In addition, China's actual situation was identified by analyzing its formation and driving factors, focusing on Nanjing City, a specific industrial complex. Next, I suggested the formation of the path of creative industry and the type of support for the creative industrial complex of the government.

In order for the Chinese creative industry to develop well in the future, it is necessary to systematically re-establish the policy under the government's initiative, systematize the creative industrial complex, and support the creative industry. Through this, China's creative industry will have a realistic competitive edge and lead to economic development as a future growth engine, and will also help the creative industry's prosperity.

논문요약

본 연구에서는 중국 창의 산업 정책을 디자인 정책 중심으로 살펴보았다. 그 주요 내용은 창의 산업 지원 유형과 창의 산업 단지의 형성으로 이루어져 있다. 먼저, 이론적 배경을 위해 기존의 문헌을 바탕으로 창의 산업이 지니는 기본 개념을 정리하여 창의 산업의 특징과 구성 주체를 명확히 하였다. 그리고 특정 창의 산업 단지 난징시를 중심으로 그 형성과 동력 요인에 대해 분석하여 중국 실태를 파악하였다. 다음으로 창의 산업의 경로 형성 및 정부의 창의 산업 단지에 대한 지원 유형을 제시하였다.

앞으로 중국 창의 산업이 잘 발전하려면 정부 주도하에 이루어지는 정책의 재정립과 창의 산업 단지의 체계화, 창의 산업 지원 등이 체계적으로 이루어져야 할 것이다. 이를 통해 중국의 창의 산업이 현실적인 경쟁력을 갖추고 미래의 성장 동력으로 경제적 발전으로 이어질 수 있을 것이며, 창의 산업의 번영에도 큰 도움이 될 것이다.

1. 서론

1.1. 연구 배경 및 목적

오늘날 글로벌화에 의한 경제 패러다임의 급속한 변화는 전 세계 문화자원의 통합을 가져오고, 문화 창의에 의한 새로운 부를 이끌어내기 위해 지역의 산업 구조를 재편하고, 디지털화에 의한 미디어 제작과 다양한 방법의 활용을 통해 혁신을 추진하고 있다.

이러한 상황에서 창의 산업¹⁾은 전통 경제에서 분리되어 인터넷에 의해 경제가 글로벌화에 따라 지식, 경제, 과학, 기술 등이 문화와 융합하여 지역의 자원 요소를 창조적으로 개발하고, 지역의 고유한 산업 체계를 세계 시장의 운영모델에 적용하여, 고속 성장을 이루어내며 새로운 부를 창출하고, 파생적으로 신흥 산업을 만들어 내면서 성장하고 있다.

이에 본 연구에서는 중국의 종합 국력을 향상시키는 새로운 돌파구로서의 창의 산업을 시대의 변화의 중요한 현상으로 인식하고, 중국의 창의 산업과 정부 주도하의 이루어진 디자인 관련 육성 정책의 연구와 더불어 중국 창의 산업 단지와 대학 창의원의 자료를 수집, 분석한 자료를 바탕으로 중국 창의 산업에 대한 정부 지원 유형에 관하여 살펴보고자 한다.

이를 위해 먼저 중국 정부 주도하에 추진되고 있는 창의 산업 육성 정책에 있어서 정부의 정책과 지원 유형과 지원 조직을 파악하고자 한다. 이러한 지원형태와 운영형태의 분석을 통하여 중국 창의 산업 육성 정책의 특징을 살펴보고, 이를 바탕으로 앞으로의 창의 산업에 대한 시스템을 구축하고, 중국 민족의 고유한 문화 발굴에 관한 제안을 하고자 한다. 또한 중국 정부의 창의 산업의 실행과 과정에 대한 연구 조사를 실시하여 나타난 유형을 통해

미래 정부 주도하의 지원정책과 지원 조직에 대한 올바른 방향을 모색하고자 한다. 이와 같은 연구를 통해 중국 정부 주도하의 정책 지원이 중국 고유한 문화를 바탕으로 교육과 경제를 미래지향적으로 이끄는 기반이 될 수 있을 것으로 기대된다.

1.2. 연구 방법

본 연구를 위하여 문헌을 수집, 변별, 정리하는 문헌 연구법(Documentary Study)에 기초하였고, 중국 정부 및 국가기관의 공개 자료와 인터뷰를 참조하였다. 이와 더불어 CNKI, 디지털 도서관, 네트워크 자원, 서적, 간행물 등을 이용해 창의 산업, 문화 창의 산업, 창의 산업 정책, 디자인 정책 등 키워드에 관한 폭넓은 조사를 진행하였다. 또한 다양한 검색을 통해서 찾은 중국 창의 산업 정책 원본 문서, 관련 발전 데이터 보고서와 도표 등도 내용을 분석하였다.

그리고 중국에서 설문조사를 실시하여 양적 연구(Quantitative Research)로서 창의 산업 정책의 실증적 사실을 파악하였고, 현재의 현상 탐구를 위한 질적 연구(qualitative research)를 통하여 연구의 타당성과 신뢰성을 제시하고자 하였다.

설문 대상자는 중국 창의 산업 정책 제정의 지방정부법 책임자, 관련 산업 운영을 집행하는 직원, 그리고 협력조직으로서의 디자인 창의 산업 교육 관계자로 총 3개의 그룹으로 구분하였고, 현장을 방문하여 인터뷰를 진행하는 방식으로 설문조사가 이루어졌다..

디자인 정책에 관한 실증 조사를 하기 위한 조사 개요, 조사 대상, 조사 기간을 설정하고 그 방법, 과정, 내용을 체계적으로 정리하였다. 그리고 조사를 통해 현재 창의 산업 지원 운영 상황과 실시 효과를 심도 있게 파악하고, 맞춤형 질문제시로 응답자의 답변에서 문제점을 요약하고, 이후 창의 산업 발전에 대한 건설적인 의견을 교환하고 제공받았다.

2. 이론적 배경

2.1. 창의 산업

창의 산업은 인류가 기존의 전통적인 사고방

1) 리처드 플로리다 (Richard Florida)는 문화 창의 산업 연구 전문가로서, 인류 사회의 발전을 시대별로 농업 경제·공업 경제·서비스 경제·창의 경제로 나누었다. 플로리다는 이미 '창의 경제 시대'가 도래했다고 여겨 창의 경제 시대에서 경제 성장을 이끄는 주요 동력은 기술도, 정보도 아닌 창의라고 보았다. 이에 본 연구에서 중국 창의 산업에 대하여 다음과 같이 개념을 정리하였다. 즉, 창의 산업은 문화적 함의를 내포하고 있으며 사람의 창조력과 사고와 지혜에서 비롯된 것으로, 과학 기술력의 뒷받침과 경제 시장 운영을 통해 산업화된 활동의 총체라고 파악, 정리하였다. 출처: <https://wenku.baidu.com/view/68d6d24a66ec102de2bd960590c69ec3d4bbdb5b.html>

식과 행위 모델을 타파하고, 참신한 아이디어를 통해 보여주는 새로운 산업 형태로서, 창의적인 현상 및 그에 따른 노동 과정이라고 정의할 수 있다. 창의 산업은 인간의 지능, 기술, 천부적 재능에 의존하며 하이테크놀로지를 통해 문화 자원을 창조하고 확장시키기도 한다. 또한, 지식 재산권의 개발과 응용을 통해 고부가가치 상품을 생산하고, 창의적 활동을 통한 수입 창출과 일자리 창출의 잠재력을 지닌 산업으로 거듭나게 하여 상품 거래의 제조 및 생산과 유통 그리고 서비스가 결합된 모든 것을 제공하며 인간의 삶의 질을 향상시킨다.

따라서 창의 산업의 핵심은 창조이다. 창조는 인류가 학습하는 다양한 학문과의 상호 교류를 전제로 하며, 고립된 학문 태도는 지속적인 창조 활동을 불가능하게 한다. 이에 창의 산업의 근본 개념은 인류의 지혜와 사상의 결정체로 각 분야 간의 경계를 허물어 다양한 업계, 분야들이 융합과 협력을 시도하는 것이다. 이러한 융합과 협력을 통해 지속적으로 상호 영향력을 발휘하여 사회에서 더욱 다양한 문화들이 생겨남과 동시에, 새로운 경제 성장을 촉진시키고 문화와 경제 발전을 더욱 꽃 피우며, 사회적 혁신을 가능하게 한다고 할 수 있다.

2.2. 중국 창의 산업 개념

중국에서 창의 산업에 관한 정의는 상해 창의 산업 발전 '11.5' 계획에서 최초로 언급되었다.²⁾ 그 후 창의 산업은 혁신적 사고, 선진 기술, 노하우 등 지식집약형 요소를 핵심으로, 여러 창조 활동을 통해 생산과 서비스 단계의 가치 증진을 실현하고 일자리와 부를 창출해 사회에 기여하는 것으로 디자인의 연구개발, 건축 디자인, 문화 예술, 컨설팅 기획, 패션 소비 등 분야에 다양하게 망라되어 각 도시에서도 창의 산업 발전 방향을 잇달아 제시하기 시작하였다.

이와 같이 창의 산업의 개념은 높은 문화적 함의를 지니고 있으며, 인간의 창조력과 지적 능력에서 비롯된 것으로 창의 산업은 과학 기술의 뒷받침과 시장화 운영의 총체적 산업 활동으로써 문화 창의 산업이라고도 칭하여 정

신적 측면의 문화와 물질적 측면의 제품과 이에 파생되는 다양한 서비스로 이루어진다고 볼 수 있다. 이는 세계 각 국의 다양한 문화 정책 시스템에서 문화 산업, 창의 산업, 문화 경제의 개념은 광범위하며 다양하게 적용되고 있는 것으로, 창의 산업에 내재된 개념의 차이는 각각의 고유한 특징이 되어 영향력을 갖고, 문화와 경제가 지닌 특성으로부터 오는 파급 효과와 상호간의 경쟁력을 반영하여 상호 다른 개념과 서로 다른 움직임으로 이어져 다양한 정책과 규정으로 관계 지워지게 된다.

지금까지의 연구 및 조사 자료를 바탕으로 현재 중국 내·외에서 창의 산업에 대한 용어는 문화 산업, 문화 창의 산업과 창의 산업으로 불리워지고 있으며, 다소 차이가 있지만 내용은 근본적으로 문화를 바탕으로 유사하기 때문에, 중국 창의 산업 정책을 연구함에 있어 함축적으로 내용적 의미를 추출하여 창의 산업을 대표 용어로 설정하고, 이 개념에는 문화 창의 산업의 의미가 포함되어 있다고 정의할 수 있다.

2.3. 중국 창의 산업의 발전 과정

중국에서 문화 산업에 대한 연구는 1990년대부터 시작되었다. 2000년 10월이 되면 중국 정부가 처음으로 '문화 산업'에 대해 공식적으로 언급했다.³⁾

그 이후로 '문화 산업'에 관한 정책과 법률을 지속적으로 발표해 왔고, 점차 중국 인민대표대회(인민대표회의)의 주요 논제가 되어 중국 경제 발전의 주요 추진력이 되었다. 2004년 4월 국가통계부에서 발표한 '문화 및 관련 산업 분류'에서는 문화산업의 의미와 범위를 더 자세히 명시하여 '문화 산업'은 대중에게 문화, 오락 상품과 서비스 활동 및 이와 관련된 활동들을 제공한다고 밝혔다. 그리고 2014년 10월 1일에 중국 건국기념일(建國記念日) 행사에서의 시진핑(習近平) 발표문을 살펴보면 "개혁은 국가발전의 추진력이고, 창신은 민족 진보의 영혼이다.

'Made in China'가 전 세계에서 파급된 것으로부터 중국 창조가 시작하는 시시점에 우리는

2) <http://www.cqvip.com/QK/71135X/201107/20671501.html> (2019.04.22방문)

3) 中共中央關於制定國民經濟和社會發展第十個五年計劃的建議
<http://news.eastday.com/epublish/big5/paper134/14/class013400002/hwz217624.htm> (2019.04.22방문)

개혁과 창조가 만든 성과를 공유하고 있으며, 창신에서 중국 진보에 대한 커다란 추진력을 느끼고 있다.⁴⁾라는 표현을 통해서 창조력의 중요성을 강조했다. 문화 창의 산업의 발전 과정에 대하여 정리하면 표1과 같다.

[표1] 중국 창의 산업 발전 과정

시기	대표적인 발전 내용
1990년	문화산업연구 시작
2000년	국가차원의 디자인 정책 수립(문화산업정책)
2001년	중국 전국 정치협상회의(정협)와 문화부
2002년	창의 산업 분류(디자인 포함)
2004년	국가통계부 발표 문화 및 관련 산업분류
2005년	11차 5개년 계획, 소프트파워 강화를 위한 디자인 집중지원 (하드웨어 지원)
2010년	중국공업신식부'디자인산업발전 촉진에 관한의견'발표
2012년	12차 5개년 계획=디자인 산업과 관련기업 육성(소프트웨어 지원)
2014년	건국기념에서 시진핑의 발표'개혁은 국가발전의 추진력이고 창신은 민족 진보의 영혼'
2018년	전통문화의 창조적 전환과 혁신적 발전 추진

이처럼 중국에서의 창의 산업 정책이라는 개념은 경제 발전 모델 전환을 목적으로 둔 정치적인 색채가 담겼다고 볼 수 있다. 하지만 중국 정부의 정책적 측면의 문화산업은 예술 자체를 일컫는 것이 아니며, 예술을 후원하는 것 이외에는 예술에 적극적으로 개입하지 않는다는 원칙을 가지고 있다.

2.4. 중국 창의 산업 정책

창의 산업 정책은 국가나 지방이 특정한 문화 창의 산업 발전 문제와 발전 규율의 기본적인 요구에 따라 창의 산업 행위를 규범화, 지도, 격려, 제약하는 규정을 말한다. 창의 산업 정책은 중국 산업정책의 중요한 구성 부분이다. 본문에서 창의 산업 정책은 정부가 시장경제구조에 기초해 문화 창의 산업 발전과 문화 번영을 촉진하기 위한 목적으로 제정하여 강제적으로 실시하고 창의 산업의 지속 가능한 발전을 인도, 규범, 촉진하기 위해 시장의 자연 발전 과정 이상의 외부 관여 역량의 총합이라고 본다. 총체적인 창의 산업 발전 정책과 구체적인

4) 2014년10월1일, 시진핑 주석 중요 강연, 신화망(<http://news.nen.com.cn>)改革是推動發展的動力,創新是民族進步的靈魂,從中國製造遍佈世界到中國創造方興未艾,我們享受著改革創造的輝煌成就,也感受到創新對於國家進步的巨大推動.

문화 창의 산업 업계 정책, 문화 창의 생산 정책, 그리고 문화 창의 제품의 유통과 소비 정책까지 포괄하는 비교적 넓은 내용을 담고 있다.

창의 산업 정책은 국가 산업 정책의 일부이자 국가 문화정책의 일부로서 산업정책과 문화정책의 이중속성을 가지고 있다. 국가 문화 산업 전략, 창의 산업과 기타 문화·경제 업종과의 조화, 타국과의 민족 문화산업 경쟁전략 등과 같은 총체적인 창의 산업 발전 정책뿐만 아니라, 기술정책, 구조배치정책, 시장 진입 및 퇴출 정책, 인재정책, 재정세무정책, 투자 및 용자 정책, 그리고 창의 산업 발전과 관련 법률 등과 같은 국제적인 문화 제품 생산, 유통, 소비 정책도 포함하고 있다.

3. 중국 창의 산업 정책 지원을 위한 조직

3.1. 중국 창의 산업의 근거

한 국가의 종합적인 국력은 경제, 과학기술, 군사력을 나타내는 하드 파워뿐만 아니라 문화 및 이데올로기적 호소력으로 구현된 소프트 파워(Soft Power)도 포함한다.⁵⁾ 이는 다시 말해서 한 국가를 형성하는 내적·외적 요소가 종합적으로 충족되어야 국력이 제고되고 국가의 힘도 상승하는 것이라 하겠다.

소프트 파워란 한 국가의 문화, 가치관, 사회 제도, 발전 양식의 국제적 영향력과 정신력의 집합체의 발현이다. 국민 생산총액, 과학 연구 성과 및 국방력 등이 하드 파워라면 철학과 사회 과학은 국가의 소프트 파워의 범위에 속한다. 국가의 종합적인 힘의 강약은 더 이상 군사력만을 기준으로 평가하지 않는다. 즉, 정치, 사회, 문화 등 소프트 파워가 국가 이미지에 영향을 끼치는 중요한 요소로 작용하기 시작했다. 테크놀로지(Technology)의 발달로 인터넷에 의한 세계의 글로벌화는 급속하게 이루어져 문화 교류는 언제 어디서나 실시간으로 일어나고 있다. 이러한 문화 전파와 확산은 글로벌 시대의 새로운 경제 패러다임으로서, 세계 각국의 사람들의 거리를 좁히게 하고 문화 소프트 파워를 강화하는 중요한

5) Joseph S. Nye Jr. Soft Power, 『The Means To Success In World Politics Paperback』, 2005.04.p.22.

수단이 되었다. 창의 산업은 디지털 기술에 의한 정보화 시대와 문화 경제 시대 발전의 산물로서 경제와 사회의 막대한 효과와 이익을 가져다주고 있다. 국가의 문화 산업의 발전 단계는 종합적인 국력의 발전 단계와 밀접한 연관성을 가지며 그 중 가장 주요한 것이 경제적 영향력이다.⁶⁾

국가의 종합적인 국력이 개발 도상의 발전 초기 단계일 때는 국민과 정부의 주요관심사는 취업, 의식주, 경제성장속도 같은 시급한 난제를 어떻게 해결할 것인가에 집중되어 있다. 이러한 발전 초기단계에서는 국민의 가장 기본적인 생활 보장과 의식주에 관한 민생의 해결에 집중하느라 삶의 질을 향상하기 위한 문화 산업의 번영을 위한 접근은 할 수 없다. 따라서 창의 산업은 반드시 경제 발전이 어느 정도 궤도에 오른 후에 따라오는 필연적인 결과라고 할 수 있다. 국민의 문화 소비는 급격히 증가하고 고차원의 문화제품에 대한 수요는 문화 산업의 진흥을 촉진하며 문화의 산업화와 번영화를 이룰 수 있다.

중국의 국력, 특히 세계 경제 영향력이 급속히 상승함에 따라 중국 문화 산업의 발전도 황금기에 접어들면서 문화 산업의 구조는 계속해서 새로워지고 경제 성장 속도도 상승하고 있다.

중국 내의 창의 산업의 발전 배경에 있어 드러난 특징은 다른 산업들이 갖추고 있지 않은 몇 가지 중요한 특징을 찾아볼 수 있다. 중국의 창의 산업의 시작은 지식형의 고부가가치의 특성을 지니고 있으며, 인적 자원의 활용과 자원의 풍부함, 내수소비시장의 증가, 그리고 환경에 대한 인식과 더불어 상대적으로 개발이 미진한 지역과 지역 거주민을 대상으로 잠재적 수요 및 공급이 있음을 고려해 보면 앞으로의 중국 창의 산업 시장은 전망이 밝다고 볼 수 있다.

21세기의 첫 10년이 중국 문화 발전전략을 확립할 수 있었던 시기라면 금세기 두 번째 10년은 중국의 문화적 지위가 한층 높아져 문화 입국 전략을 확립한 단계에 이르는 시기가 될 것이다. 문화 입국 전략은 중국 문화의 인

문 교양과 국민의 정신적 성숙도를 높이고, 중국 전통 문화의 전파를 촉진하고 각 정부 부처에서 적극적으로 문화적 책임을 수행하고, 국민의 문화 소비를 장려하며, 문화의 국제적 확충 강화를 핵심으로 한다. 그리고 창의 산업은 문화, 경제, 과학기술의 완벽한 성과로서 문화 산업의 수준 높은 형태로, 문화 입국 전략의 필연적 선택이고 중요한 근거라고 할 수 있다.

세계 경제 속에서 중국 경제는 전환의 어려움과 경제적 부담에 대한 압박과 낙관적이지만은 않은 어려움을 가지고 있다. 그동안 누적되어 온 'made in china'에 대한 이미지의 가치는 중국을 세계 경제 산업과 가치 산업의 최하위 등급으로 만드는 결과를 낳았다. 장기적으로 세계의 제조 공장 역할을 하면서 접거한 시장 점유율은 지불된 고액 노동력과 비교되지 않게 저조한 결과를 가져왔다. 이러한 과정에서 현재 중국 경제 발전은 새로운 에너지를 찾아야 하며, 탄력성과 활력을 강화하여 새 출발의 자세로 돌파구를 마련하여 미래를 준비해야 한다. 따라서 창의 산업을 적극적으로 개발하는 것은 경제사회의 지속적인 발전과 '중국에서 제조'(Made in china)에서 '중국에서 창조'(China Created)로의 경제 전환에 새로운 방법과 모델을 제공할 수 있기 때문이다.

3.2. 중국 창의 산업 정책 지원 조직의 필요성

창의 산업은 정부의 차원에서 적극적인 정책적 협조와 총체적으로 다종다양한 지원에 의해 이루어지는 것임을 파악할 수 있었다. 따라서 이러한 창의 산업 활동을 적극적으로 수행하기 위하여 정책 지원으로 다각적인 접근을 하여 일관된 지휘와 실행에 의해 운영의 효율성을 높이기 위해서는 체계적으로 질서화 된 조직의 체계가 요구된다.

이에 창의 산업 발전을 위한 정책지원을 실행하고 있는 조직은 중국 중앙부처 중 문화산업 관련 주무부처를 들 수 있는데,⁷⁾ 바로 중

7) 창의 산업은 기본적으로 문화 산업의 일환으로써 정책적인 측면에서는 창의 산업과 동일하다고 정리한 바 있으며 문화 산업기지에 문화 창의 산업이 기본적으로 포함되어 있음을 밝힌다.

출처:王長松,何雨,楊喬「中國文化產業政策演進研(2002-2016)南京社會科學年.

6) <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. (2019.03.23. 방문)

국문화부(中國文化部), 국가광전총국(國家廣播電視總局), 국가신문출판총서(國家新聞出版總署)가 대표적이다. 문화부는 국무부 구성부서의 기본부(國務院組成部門)이며, 광전총국과 신문출판총서는 국무원 직속기관이기 때문에 이들 3개 부처는 업무의 성향에 따라 등급 중앙부처라고 할 수 있다. 위의 3개 부처에서 허가된 기지 현황은 아래 표2와 같다.

[표2] 중국 국가급 창의 산업 단지 허가 기지 현황

총괄부서	기지 명칭 현황
중국문화부 (中國文化部)	국가문화산업시범기지 (國家文化產業示範基地)
	국가급문화산업시범지구 (國家級文化產業特示範地區)
	국가동만게임산업진흥기지 (國家動漫遊戲產業振興基地)
국가광전총국 (國家廣播電視總局)	연구기지 (研究基地)
	국가애니메이션산업기지 (國家動畫產業基地)
	교학연구기지 (教學研究基地)
국가신문출판총서 (國家新聞出版總署)	국가온라인게임동만산업발전기지 (國家網絡遊戲動漫產業發展基地)
	국가동만산업발전기지 (國家動漫產業發展基地)

따라서 창의 산업의 성공을 위한 정책지원 조직은 공공 서비스 플랫폼을 구축하는 차원에서 이루어진 것이라 할 수 있다. 즉, 사회 자원을 통합하고, 집적 효과를 발휘하고, 창의 시장을 육성하고, 창조적인 산업 체인을 만들고 보완하는 것이다. 그리고 정부는 창의적인 중소기업이 아이디어를 상품화하고 점진적으로 큰 일을 도모 할 수 있도록 단계적으로 투자금융 서비스 플랫폼 역할의 정책 지원 조직의 필요성을 강조하고 있다.⁸⁾ 이는 공공서비스 개념의 플랫폼을 통한 창의 산업의 공급을 강화하고 창의 산업 발전으로 문화 환경을 개선하고 창의적인 자원의 품질을 최적화하여 문화와 관련된 창의 산업의 창업 원가를 낮추는 것이 창의 산업을 발전시키는데 없어서는 안 될 기본 요건으로 보아 전사회적인 통용과 공유의 개념으로 공공적인 생산제품의 범주에 속한다고 판단했다.⁹⁾ 그리고 공건화(孔建華)¹⁰⁾는 완

http://ass.nanjing.gov.cn/skw/26198/26199/201807/t20180719_5665789.html

8) 程正中, 「文化創意產業公共服務平台研究閉企業活力」, 區域經濟評論, 2008.01.p.74-75.

9) 戴美玲, 「文化創意產業發展中的政府行為分析研究」, 福建師

범한 서비스 플랫폼 구축이 창의 산업 단지의 구조적 발전을 위해 중요하며, 정부는 창의 산업 단지에 필요한 인프라와 공공서비스 플랫폼을 제공해야 할 의무가 있다고 정부 지원조직의 필요성을 강조했다. 이와 함께 왕혜와 장혜(王慧, 蔣慧)¹¹⁾도 정부가 창의 산업원에 공공 플랫폼을 구축해 기업 발전에 유리한 연약한 환경을 조성하고, 완전한 창의 산업 체인을 구축해야 한다고 지적하였다.

3.3. 중국 창의 산업 정책 지원 조직의 관리 유형

창의 산업 정책 지원을 위한 조직의 역할과 활동을 위한 관리의 유형은 정책지향형, 예술가 주도형, 개발업체 주도형, 자원 의존형, 원가 지향형 및 환경 주도형으로¹²⁾ 구분하여 정책의 진행과 정보제공, 제반지원과 부처 간의 의견 조정을 담당함과 아울러 행정처리 등의 활동을 하게 된다. 창의 산업이 성공적으로 이루어지고 일정한 영역에서 자리잡을 수 있도록 관리 · 조정 · 감독이 필요함에 따라 책임과 권한을 명확히 하여 관리 대행이 형성되는 것이다. 창의 산업의 규모가 다각화하고 질적, 양적으로 다양화함에 따라 관리 기능도 다양하게 분화되어 관리되도록 하는 것이다. 그 관리 유형에 대하여 구체적으로 살펴보면, 정책지향형 단지는, 정부가 계획적으로 건설하거나 적극적으로 지휘 · 조정하며 관리 통제하는 창의 산업 단지의 관리를 뜻하는 것으로, 이는 중국의 창의 산업원을 발전시키는 중요한 방식이다. 정부가 창의 산업을 발전시킬 때 정책조절, 도시계획, 관계조화 등을 통해 클러스터화에 유리한 생태환경 조성, 경영분위기 조성과 산업화를 하려는 계획이다.

첫 번째, 정책 지향형 관리에 의한 창의 산업 단지는 일반적으로 경제기반이 두터우며, 정책지원이 양호하고, 독특한 입지우위와 특정 단지의 발전방향을 가지고 있다. 정부는 중앙

范大學碩士學位論文, 2010.p.04-05.

10) 孔建華, 「北京文化創意產業集聚區發展研究」, 中國特色社會主義研究, 2008. p.93-97.

11) 王慧, 蔣慧, 「城市創意產業園的規劃建設及運作機制探討」, 城市發展研究, 2008.02. p.7-13.

12) 倪宇, 王芳菲, 「試論文化創意產業的概念及運營模式——基於世界成功文化創意產業園區運營經驗的考察」, 南京理工大學學報社會科學版, 2013.p.8-14.

도시지역에 있는 유휴 공장이나 오래된 창고를 활용해 재개발하거나, 새로운 구역을 조성해 계획을 세우고 있다.¹³⁾ 창의 산업을 집중 발전시키고 건설 인프라에 많은 투자를 해 기업을 위한 좋은 공공서비스 플랫폼을 구축하고 투자유치 특화 혜택을 시행해 업종 내 중점 플래그 쉽 기업을 유치해 구역을 집중적으로 형성한다. 이러한 관리에 의한 단지는 단일 행정 수단에 의존하므로 시장의 변화에 능동적 대처가 어려워지는 점과 관리자와 기업 간의 긴밀한 접촉이 없다면 관리의 기능이 제대로 발휘되기 어려운 점을 내포하고 있다.

두 번째, 예술가 주도형의 관리는 예술가가 자동으로 모여 자연스럽게 형성된 것으로 특정 산업이 형성된 이후, 정부가 통합 관리하고, 정부가 이미 형성된 단지에 대해 합리적이고 효율적인 지도관리를 하여 예술생산에 대해 사회적인 표준 편익을 파악하여 단지의 효율적인 발전을 유도하는 관리 유형이다. 이는 창의 산업 단지 최초의 개발방식으로 예술가들의 전문 지식이 비추되고 단지의 문화 예술적 가치 중심으로 개발되고 있다. 예술가 개발은 매우 제한적이었고 부동산 개발 및 시장 운영에 대한 관련 전문 지식이 없었으므로 정부 지원과 실제 운영에 도움이 필요하게 되어 이루어진 형태이다. 이러한 단지에 정부나 개발업자가 개입하여 창의 산업 단지가 발전하기도 하지만, 기존 생태균형, 높은 전세 등에 영향을 미치면서 일부 입주기업의 퇴출 현상과 창의 산업과 무관한 기업의 진입하는 문제점도 발생하기도 하였다.

세 번째, 개발업체 주도형의 관리는 개발자가 투자해 창의 산업 단지를 조성하는 것으로, 일반적으로 자본이 두터운 민영기업이나 사기업이 단지에 대한 통일된 비전과 관리를 한다. 이러한 유형은 조정이 용이하며 적용면이 넓을 뿐 아니라 인적 물적 에너지의 절감과 효율이 높으며 시장조절 역할이 가능하고 경제적 생산으로 이어질 수 있다. 그러나 이러한 개발 모델은 종종 단일 경제적 이익을 추구하며 사회적 효과와 문화적 효과를 거의 고려하지 않기 때문에 개발자들은 정부의 계획과 전문가의 지

도가 필요하다.

네 번째로 자원 의존형의 창의 산업 단지의 관리는 자원부족 상황에 따라 창의 산업 단지 조성을 지원 확정하는 것을 말한다. 즉, 주변 학교의 학술·과·인재 자원에 의존하여, 학교에 문화 창의와 창의 산업 단지를 조성해 학교의 학술·과·연구 자원에 힘입어 창의 산업 자원으로 빠르게 전환하는 것이다. 베이징의 중국 인민대 문화과학기술원, 난징공업대 테크노베이션원, 항저우의강 창의원, 선전대 3호 예부동 등은 주변 학교에 의존하여 조성된 창의 산업 단지라고 할 수 있다. 중국 인민대 문화 과학 기술원은 전국 최초로 대학이 조성한 문화 창의 산업 단지로 원내에는 국가대학과학기술원, 국가 저작권 무역기지, 유학원, 창업원 등 원 중원을 두고 인문사회과학의 성과를 이루기 위한 전환을 적극 추진하고 있다. 또 다른 범주는 인근 산업에 의존해 이미 형성된 하이테크 산업단지로 인재, 기술, 정보, 자금 등의 자원을 공유하고 공공기술과 인큐베이팅 서비스 플랫폼을 활용하는 것이다. 베이징의 중관촌 테크노 파크와 화원, 베이징 디지털 엔터테인먼트 산업 시범기지, 국가 뉴미디어 산업기지, 중관촌 창의 산업 선도기지 및 청두 디지털 엔터테인먼트 산업단지 등은 기존 테크노 파크에 새로운 요소를 추가하거나 기존 자원에 의존해 새로운 산업분야를 확장함으로써 기존 자원의 활용가치를 높이고 새로운 산업체인을 만들어 창의 산업 단지의 효과를 창출하고 있다.

다섯 번째로 원가 지향형의 단지 관리는 창조기업이나 개인이 원가절감이나 자원공유에 기초해 자발적으로 모여 문화 창의 산업 단지를 형성하거나 산업 내 플래그 쉽 기업을 핵심 주도로 중소기업을 한자리에 모아 규모효과를 발휘하는 것을 말한다. 이런 단지는 도심에서 멀리 떨어진 곳에 집중돼있어 창의 산업 창작에 적합한 공간과 저렴한 전세가 있으며, 특정 지역에서의 기업의 집적은 일반적으로 비용을 절감하기위한 인프라 공유, 거래 비용 절감을 위한 고객에 대한 근접성, 연구 개발 비용 절감을 위한 상호 교환, 전문화된 분업 및 협업으로 인한 비용 절감을 기반으로 한다. 하지만 이런 문화 창의 산업 단지는 동질화되기 쉬워 중복으로 인한 동업자간의 악성 경쟁이 빚

13) 董安祺, 「城市閑置工業建筑再利用研究——以上海1933老場坊改造爲例」, 美与時代城市版, 2016. p.30-31.

어지는 현상도 발생하므로 이 점에 주의하여 관리하게 된다.

여섯 번째의 창의 산업 단지의 관리 유형은 환경 주도형으로 아름다운 자연환경을 사랑하고 좋은 매칭시설로 오랜 역사문화를 살려 교통이 편리한 입지 및 자유로운 활발한 환경을 조성하는데 중점을 두는데, 이러한 요인들은 창의 산업 단지의 생존과 발전에 매우 중요하게 여겨져서 관리를 한다. 잊혀진 오래된 공장 과 창고 중 일부가 문화 창의 산업의 신생 에너지에 의해 공간을 개조하여 역사적인 문화를 보존하면서 기능 할 수 있는 도시의 문맥의 일부로 자원의 최대화 사용을 달성하고 있다.

[표3] 중국 창의산업 정책지원 조직의 관리 유형¹⁴⁾

관리 유형	내용
정책 지향형	현지의 발전 수요 및 자원 환경, 문화창의산업원의 발전을 계획, 기업 유지 클러스터의 경영 및 구성에 대해서 전반적으로 관리 국가나 지역의 명칭 브랜드를 사용
예술가 주도형	예술가들이 자발적으로 한 구역에서 모인 후에 어느 특정한문화상품을 주 상품으로 발전되는 것에 따라 그 구역이 초기 예술가들과 이 예술가들이 창작한 특정한 상품을 중심으로 구성된 단지를 관리
개발 업체 주도형	개발 기업이 산업원의 테마, 디자인, 관리 등 방면들을 설정하고 실시 관리
자원 주도형	기술자원 주도형 문화창의산업 창의원은 구역에 있는 첨단기술을 활용해서 문화창의상품을 창조하는 것을 테마로 설립. 지역 주변의 교육기구를 의지하는 형식과 주변의 하이테크 산업 산업원을 관리
원가 지향형	구역에 있는 첨단 기지를 활용해서 문화창의상품을 창조하는 것을 테마로 설립한 단지를 관리
환경 주도형	자연환경, 훌륭한 시설구축, 편리한 교통시설 등 지리적, 공간적 환경요소들 때문에 모이는 기업들을 관리

이는 현재 문화 창의 산업 단지 조성관리의 핵심으로 기술(Technology), 인재(Talent), 관용(Tolerance) 등 세 가지 조건을 갖추고 창조적 인재를 유치하고, 창조적 인재들이 일반적으로 자유롭고 여유로운 환경을 추구하는 것을 인식하여 다양하고 역동적인 지역으로 구성하고 창의 산업 단지를 관리하며 경제의 지속적 발전을 도모하고자 있다.¹⁵⁾

14) 한국콘텐츠진흥원, 「2011년 지역문화산업 클러스터 실태조사」, 2012, 范桂玉의 「北京市文化創意產業集羣發展機制研究」, 2009, 郭梅君. 「創意轉型-創意產業發展與中國經濟轉型的互動研究」, 2011, 蔣三庚, 「文化創意產業集羣」, 首都經濟貿易大學出版社, 2010, 참조.

15) Richard Florid, 『The Rise of the Creative Class:and how it's transforming work,leisure,community and everyday life』, 2002,p.57.

이상의 중국 창의 산업 정책지원 조직의 관리 유형에 대한 내용을 정리하면 표 3과 같다.

3.4. 중국 창의 산업 정책 지원 조직의 구조

창의 산업의 지원을 위한 구조는 창의적이고 활동을 하는 곳으로 어떠한 조직 환경의 변화에도 적응 할 수 있도록 유연성을 가져야 한다. 창의 산업이 국가 경제에 미치는 역할이 급속도로 부각되면서 창의 산업을 통해 국가 경쟁력을 증가시키기 위해 중국은 사회주의 국가의 특성상 국가나 정부차원에서 조직을 설립하여 다양한 활동을 전개하고 있다. 이러한 조직의 구조는 직무 수행에 있어 기능과 구성원의 의무 그리고 관련 업무에 대한 책임과 권한에 따라 명령의 고리를 파악하고 그로 인해 위임의 결과를 의미하는 것이다.

이러한 구조는 크게 수직형과 수평형으로 구분될 수 있으며, 권한 위임의 정도 조직의 규모와 인적 능력, 의사소통 시스템 등과 밀접한 관련을 갖고 있다. 이에 대해 설명하자면 우선 중국 정부 주도하에서는 중앙 집중형으로 수직 연계형이 있다.¹⁶⁾ 수직 연계형은 위에서 아래로 해당 산업이 대부분 집중된 경우로서, 원자재 공급부터 생산·판매까지 클러스터 내부 자급자족을 하는 방식이다. 주로 미디어 위주의 단지에서 볼 수 있다. 대표적인 예로는 베이징 창의원이 있고 원내에는 CCTV, 인민일보 등 중국 내 대표 미디어 그룹과 해외 유수 미디어가 있으며 미디어 그룹이 아웃소싱, 제작, 광고대행, 출판, 인쇄, 애니메이션 등을 위탁할 수 있는 업체도 있다. 클러스터 자원을 활용해 대형 행사, 교육, 프로그램 제작 등을 내부에서 소화해 미디어 관련 하나의 사슬을 형성하고 있다고 할 수 있다.

그리고 기업 경쟁력 강화를 위한 수평 연계형으로 세분화된 창의 산업체로 이루어진 구조는 창의 산업 단지에 입주한 업체들이 비슷한 시장, 고객 및 기업을 대상으로 서비스를 제공한다.¹⁷⁾ 창의 산업 단지의 분류 기준은 다양

16)장산공(蔣三庚)이 문화창의산업클러스터연구<文化創意產業集羣研究>에서 분류한 클러스터 형성모델은 4가지로 정책주도형, 상업지역유도형, 수직연계형, 수평연계형을 제시하였으며 본고에서는 수직연계형과 수평연계형의 개념을 적용하여 클러스터를 분류, 분석하였다. p67-70.

하지만, 현재 비교적 전형적이면서 규범화된 분류 기준과 체계는 창의 산업 단지 형성 원인에 따라 나눈 것이다.¹⁷⁾

창의 산업을 지원하기 위한 산업단지는 다양하다. 또한 문화를 이끌고 창의 산업의 발전을 이루기 위한 조직은 각각의 문제점을 내포하고 있으며 일정하지 않다. 단지의 내, 외부 및 기타 산업과의 상호 작용과 촉진 효과가 제한적이며 주변 지역 사회 거주자와 상호 작용에 어려움을 갖고 있는 조직도 있다. 창의 산업의 특성상 그 유형은 매우 다양하고 산업 내 업종별 특성이 제각각이므로 다양한 유형이 공존하며 이러한 조직들이 모여 창의 산업을 발전시키고 지원하고 있다.

앞서 언급하였듯이 여러 창의 산업의 지원 조직의 형태는 엄격한 구분과 경계를 가지고 있지 않다. 혼한 변환과 혼합에 의해 조직이 변화하고 발전하면서 성숙해져 가고 있다. 이와 동시에, 예술가가 자발적으로 축적되거나 개발자가 자체 개발 한 것이 있기도 하며, 산업단지는 결국 정부의 지원과 참여를 이끌어내 시장과 정부의 주도하여 형성되어 문화와 창의 산업을 지원하고 형성해 나간다고 볼 수 있다.

4. 실증 연구

4.1. 중국 창의 산업 관련 디자인정책에 관한 설문 조사

4.1.1 조사 개요

본 연구에서는 문헌을 통한 이론적인 이해를 바탕으로 창의 산업과 관련된 실제 설문조사 방식을 통하여 창의 산업 관련 디자인 정책에 관한 성과에 대하여 알아보고자 하였다.

4.1.2 조사 대상 및 지역

설문 조사 대상으로는 중국 디자인협회, 산업계에 해당하는 디자인 정책을 실행하는 관리자급 실무자와 실제 디자인을 실행하는 경영자 그리고 교육계에서 협력조직으로써 디자인을 가르치는 교수를 대상으로 하여 남 79명, 여

41명으로 이루어진 120명에게 실시하였다. 그리고 가장 다양하게 창의 산업이 활성화되고 있는 특정지역 난징시를 중심으로 창의 산업 특징과 창의 산업 현황과 지원 정책을 파악하고자 하였다

4.1.3 조사 목적

중국의 창의 산업 디자인 정책 중 실행되고 있는 디자인 관련 정책과 지원 방법을 중심으로 정부 주도하에 실행되고 있는 디자인정책 수립의 효과에 대하여 중국에서 설문조사를 실시하여 양적 접근(Quantitative Research)으로서 창의 산업 정책의 실증적 사실 파악을 하고자 하였으며, 또한 현재의 현상 탐구를 위한 질적 접근(qualitative research)으로 연구의 타당성과 신뢰성을 제시하고자 설문 조사 연구를 진행하였다.

4.1.4 조사 기간

설문 조사는 조사 대상자(정부의 직원, 산업원의 직원, 대학교 교수 등)가 있는 중국 장쑤성의 난징시 현지 방문으로 진행하였으며, 2019년 3월 12일부터 2019년 3월 26일까지 조사가 실시되었다.

4.1.5 설문지 구성

본 조사 연구를 위한 설문지 구성은 첫째, 조사대상자들의 나이를 통해 인구통계학적인 기본적인 사항을 조사하였다. 둘째, 중국 정부의 창의 산업 육성 정책에 있어 디자인 정책의 인식 정도 차이에 대한 분석을 위한 조사를 하였다. 셋째, 본 조사인 창의 산업으로서 디자인 가치를 더하기 위하여 설문을 조사 하였다. 넷째, 정부로부터 어떠한 지원을 받고 싶은가에 대한 분석을 내용으로 하는 설문을 구성하였다.

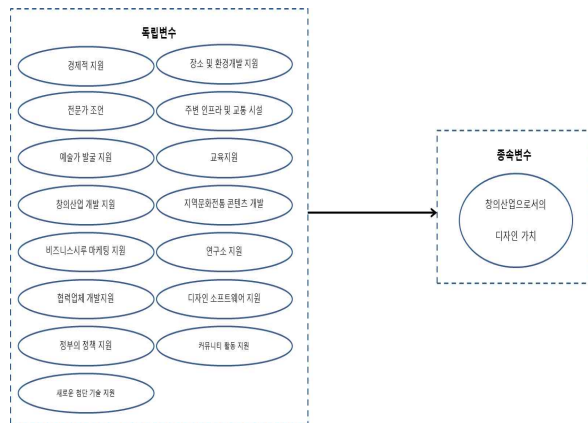
그 구체적인 내용은 나이와 직업에 따른 정부정책지원의 불편함과 정부정책에 대한 느낌, 창의 산업 디자인 관련 지원에서의 문제시 되는 요인들과 직업에 따른 창의 산업 디자인 관련 지원에서 문제 되는 요인들, 소속 디자인 조직에 따른 정부정책 지원의 불편함과 정부정책의 느낌, 창의 산업 디자인 관련 지원에서의 문제시되는 요인들로 이루어졌다.

17) 厉无畏, 『创意产业导论』, 上海, 学林出版社, 2006.

18) 郭佩艳, 『記憶的延續——旧产业建筑园区与创意产业区的結合』, 深圳, 深圳大學碩士學位論文, 2007.

4.2. 연구 모형과 변수의 설정

창의 산업으로서 디자인 가치를 더하기 위하여 설문에 참여한 사람들에게 정부로부터 받은 정책지원에 대하여 파악하고 앞으로 어떠한 지원을 받고 싶은가에 대해 조사하였다. 디자인의 중요성을 종속변수로, 정부로부터 받고 싶은 지원형태를 독립변수로 설정하여 독립변수와 종속변수간의 관계를 파악하기 위하여 다음과 같은 연구 모형을 설정하였다.



[그림 1] 모형설계

본 연구의 목적을 위한 연구모형에서 설정한 변수를 토대로 영향력 분석을 위해 아래와 같은 연구 가설을 설정하였다.

- H1 : 경제적 지원은 창의 산업으로서의 디자인 가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H2 : 전문가 조언은 창의 산업으로서의 디자인 가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H3 : 예술가 발굴 지원은 창의 산업으로서의 디자인 가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H4 : 창의 산업 개발 지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H5 : 비즈니스실무 마케팅 지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H6 : 협력업체 개발지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H7 : 정부의 정책지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

- H8 : 새로운 첨단기술 지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H9 : 장소 및 환경개발 지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H10 : 주변 인프라 및 교통시설은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H11: 교육지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H12 : 지역문화전통 콘텐츠 개발은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H13 : 연구소 지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H14 : 디자인 소프트웨어 지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.
- H15 : 커뮤니티 활동 지원은 창의 산업으로서의 디자인가치에 유의미한 영향을 미칠 것이다.

5. 연구 결과와 분석

설문에 참여한 사람의 성별, 직업, 그리고 자신이 속한 조직이 어디인가에 따라서 현재의 창의 산업 육성을 위해 지원되는 정부정책에서의 불편함, 그 과정에서의 느낌, 그리고 문제시 되는 요인에 대해 설문 참여 대상별로 느끼는 차이가 발생할 수 있다. 따라서 교차분석을 이용하여 서로 유의미한 차이가 있는가를 확인하고자 하였다. 독립변수로서 3가지 요인(성별, 직업, 자신이 속한 조직)을 설정, 종속변수로 정부정책에서의 불편함, 정부정책에 대한 느낌, 문제시되는 요인 등 3가지로 하였다.

성별에 따라서 정부에서 지원되는 정책에서 느끼는 불편함의 종류에 유의미한 차이가 있는지에 대한 교차분석 결과(<표 4>) 검정통계량 107.787, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)¹⁹⁾을 기각, 대립가설(H1)²⁰⁾을 채택할 수 있다. 즉, 성별에 따라서

19)H0: 성별에 따라 ~ 내용의 유의미한 차이가 있다.

정부정책의 지원의 불편함을 느끼는 종류의 차이에 있어 유의미한 차이가 있다. 남성의 경우는 정부정책 지원에서 느끼는 불편함이 '명령계통의 억압'이 가장 높은 비율로 나타났으며, 여성의 경우는 '독립성 보장'의 비율이 가장 높게 나타났다.

[표4] 성별에 따른 정부정책지원의 불편함에 대한 교차분석

	정책수행의 책임	지원금 사용 및 관리 방침	명령계통의 억압	지휘의 난맥상	유통성 없는 관리	업무의 지역	독립성 보장	전체	비고
남성	10	8	31	13	15	2	0	79	Pearson 카이제곱 : 107.787 Likelihood : .000 p : .000
여성	0	0	0	0	1	19	21	41	

성별에 따라서 정부에서 지원되는 정책에 대해 느끼는 부분에 유의미한 차이가 있는지에 대한 교차분석 결과(<표 5>) 검정통계량 86.050, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)을 기각, 대립가설(H1)을 채택할 수 있다. 즉, 정부정책에 대해 느끼는 불편함에 있어 성별에 따라 유의미한 차이가 있고, 남성의 경우 권위적이란 생각이, 여성의 경우 전시효과적 형태인 보여주기식 행정이라는 느낌이라는 비율이 컸다.

[표5] 성별에 따른 정부정책의 느낌에 대한 교차분석

	민주적	권위적	효율적	전시효과적	협조적	전체	비고
남성	4	46	17	12	0	79	Pearson 카이제곱 : 86.050 Likelihood : .000 p : .000
여성	0	0	0	21	20	71	

성별에 따라서 창의 산업 디자인관련 지원에서 문제시되는 요인이 서로 다른지에 대한 교차분석 결과(<표 6>) 검정통계량 90.133, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)을 기각, 대립가설(H1)을 채택할 수 있다. 즉, 창의 산업 디자인관련 지원에서 문제시 되는 요인이 성별에 따라 다르다는 것을 의미하고, 남성의 경우 디자인 전문가가 부족하다고 생각하는 인적요인이 문제라는 의견이 높았으며, 여성의 경우 불법복제 및 지식체계의 취약에 따른 교육수준의 낙후 등의 교육적 요인이 지원시 문제가 되는 요인이라는 의

견이 많았다.

[표6] 성별에 따른 창의산업 디자인관련 지원에서의 문제시되는 요인에 대한 교차분석

	인적 요인	물적 요인	제도적 요인	법률적 요인	교육적 요인	철학적 요인	기타	전체	비고
남성	33	10	22	5	9	0	0	79	Pearson 카이제곱 : 90.133 Likelihood : .000 p : .000
여성	0	0	0	1	17	18	5	71	

직업에 따라서 정부정책의 지원에 있어서 느끼는 불편함의 종류에 유의한 차이가 있는지에 대한 교차분석결과(<표 7>) 검정통계량 107.787, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)을 기각, 대립가설(H1)을 채택할 수 있다. 즉, 정부정책의 지원에서 느끼는 불편함은 직업에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 직업이 공무원인 경우 명령계통의 억압이 정부정책지원 중 가장 큰 불편함이라 하였고, 교수의 경우 지휘의 난맥상, 기업가의 경우 독립성이 가장 불편한 점이라고 응답하였다.

[표7] 직업에 따른 정부정책지원의 불편함에 대한 교차분석

	정책수행의 책임	지원금 사용 및 관리 방침	명령계통의 억압	지휘의 난맥상	유통성 없는 관리	업무의 지역	독립성 보장	전체	비고
공무원	10	8	28	1	0	0	0	47	Pearson 카이제곱 : 107.787 Likelihood : .000 p : .000
교수	0	0	3	12	10	0	0	25	
연구자	0	0	0	0	6	2	0	8	
인민대표	0	0	0	0	0	12	0	12	
기업가	0	0	0	0	0	7	21	28	

직업에 따라서 정부정책을 대함에 있어 느끼는 감정에 유의한 차이가 있는지에 대한 분석 결과(<표 8>) 검정통계량 232.614, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)을 기각, 대립가설(H1)을 채택할 수 있다. 즉, 창의 산업 육성의 정부정책에 대해 직업별로 느끼는 정도에 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다. 공무원은 권위적, 교수는 효율적, 연구자와 인민대표는 전시효과적, 기업가는 협조적이라는 의견이 높았다.

20)H1: 성별에 따라 ~ 내용의 유의미한 차이가 없다.

[표8] 직업에 따른 정부정책의 느낌에 대한 교차분석

	민주적	권위적	효율적	전시 효과적	협조적	전체	비고
공무원	4	42	1	0	0	47	Pearson 카이제곱 232.614 Likelihood : .000 p : .000
교수	0	4	16	5	0	25	
연구자	0	0	0	8	0	8	
인민대표	0	0	0	12	0	12	
기업가	0	0	0	8	20	28	

직업에 따라서 창의 산업 디자인 관련 지원 정책의 문제 요인에 유의한 차이가 있는지에 대한 분석결과(<표 9>) 검정통계량 286.320, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)을 기각, 대립가설(H1)을 채택할 수 있다. 즉, 창의 산업 디자인관련 지원에 있어서 문제시 되는 요인은 직업별로 유의한 차이가 있는 것으로, 공무원은 디자인 전문가 부족의 인적 요인을, 교수는 정부정책의 부재, 기업의 인식부족, 사용자의 인식수준 등을 문제 요인으로 생각하여 제도적 요인이 크다고 보았다. 연구자와 인민대표는 교육적 요인이 문제라고 지적하였고, 기업가는 콘텐츠 및 전문가 정신의 결여인 철학적 요인이 큰 문제라는 의견이 높았다.

[표9] 직업에 따른 창의 산업 디자인관련 지원에서의 문제시되는 요인에 대한 교차분석

	인적 요인	물적 요인	제도적 요인	법률적 요인	교육적 요인	철학적 요인	기타	전체	비고
공무원	33	10	4	0	0	0	0	47	Pearson 카이제곱 286.320 Likelihood : .000 p : .000
교수	0	0	18	6	1	0	0	25	
연구자	0	0	0	0	8	0	0	8	
인민대표	0	0	0	0	12	0	0	12	
기업가	0	0	0	0	5	18	5	28	

자신이 속해 있는 디자인 조직이 어디인가에 따라서 정부정책의 지원에서 느끼는 불편함의 종류에 유의한 차이가 있는지에 대한 분석결과(<표 10>) 검정통계량 255.720, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)을 기각, 대립가설(H1)을 채택할 수 있다. 즉, 정부정책의 지원에 있어 자신이 속한 디자인 소속이 어디인가에 따라서 불편함을 느끼는 종류에는 유의미한 차이가 있다. 대학교 소속인 경우 독립성 보장에서 가장 불편함이 크게 나타났고, 프리랜서는 업무의 지역, 디자인 전문회사는 명령계통의 억압, 기업디자인부

서는 정책수행의 책임과 명령계통의 억압에 불편함을 느낀다는 의견이 높았다.

[표10] 소속디자인조직에 따른 정부정책지원의 불편함에 대한 교차분석

	정책 수행 의 책임	지원금 사용 및 관리 방침	명령 계통 의 억압	지휘 의 난맥 상	융통성 없는 관리	업무 의 지역	독립성 보장	전체	비고
기업디자인 부서	10	8	10	0	0	0	0	28	Pearson 카이제곱 255.720 Likelihood : .000 p : .000
디자인 전문회사	0	0	8	0	0	0	0	8	
디자인 교육기관	0	0	13	13	16	5	0	47	
프리랜서	0	0	0	0	0	12	1	13	
대학교	0	0	0	0	0	4	20	24	

자신이 속해 있는 디자인 조직에 어디인가에 따라서 창의 산업을 육성하는 정부정책을 느끼는 형태에 유의한 차이가 있는지에 대한 분석결과(<표 11>) 검정통계량 180.546, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)을 기각, 대립가설(H1)을 채택할 수 있다. 즉, 창의 산업 육성정책을 지원받음에 있어 자신이 속한 디자인조직이 어디인가에 따라서 정부정책을 느끼는 형태에는 유의미한 차이가 있다는 것을 의미한다. 대학교 소속인 경우 정부정책이 협조적이라 하였고, 프리랜서는 전시효과적, 디자인교육기관은 효율적, 디자인 전문회사는 권위적, 기업디자인부서는 권위적이라는 의견이 높았다.

[표11] 소속디자인조직에 따른 정부정책의 느낌에 대한 교차분석

	민주적	권위적	효율적	전시 효과적	협조적	전체	비고
기업디자인 부서	4	24	0	0	0	28	Pearson 카이제곱 180.546 Likelihood : .000 p : .000
디자인 전문회사	0	8	0	0	0	8	
디자인 교육기관	0	14	17	16	0	47	
프리랜서	0	0	0	12	1	13	
대학교	0	0	0	5	19	24	

자신이 속해 있는 디자인 조직에 어디인가에 따라서 창의 산업 디자인관련 지원에서의 문제 시되는 요인에 유의한 차이가 있는지에 대한

분석결과(<표 12>) 검정통계량 262.507, 유의수준 $\leq .005$ 이하, 우도비 $\leq .075$ 이하로 귀무가설(H0)을 기각, 대립가설(H1)을 채택할 수 있다. 즉, 창의 업 디자인관련 지원에서 자신이 속한 디자인조직이 어디인가에 따라서 문제가 된다고 생각하는 요인에 유의미한 차이가 있다는 것으로 나타났다. 대학교 소속인 경우 철학적 요인(콘테츠 및 전문가 정신 결여)을, 프리랜서의 경우 불법복제 및 지식체계 취약 등 올바른 교육의 미흡에 따른 교육적 요인을, 디자인 전문회사의 경우 디자인 전문가 부족의 인적요인 등을 문제요인으로 각각 다르게 생각하였다.

[표12] 소속디자인조직에 따른 창의산업 디자인관련 지원에서의 문제시되는 요인에 대한 교차분석

	인적 요인	물적 요인	제도적 요인	법률적 요인	교육적 요인	철학적 요인	기타	전체	비고
기업디자인 부서	28	0	0	0	0	0	0	28	Pearson 카이제곱 262.507 Likelihood : .000 p : .000
디자인 전문회사	5	3	0	0	0	0	0	8	
디자인 교육기관	0	7	22	6	12	0	0	47	
프리랜서	0	0	0	0	12	1		13	
대학교	0	0	0	0	2	17	5	24	

6. 결론

본 연구에서는 중국의 창의 산업을 시대 변화의 중요한 현상으로 인식 하고 창의 산업의 개념과 의미를 논의하였다. 현재 중국 디자인 산업은 창의 산업의 일환으로 관리·운영 되며, 국가적으로 실행 전략이 불분명하고 전략적으로 미흡한 실정이다. 따라서 중국 내 디자인 정책을 명확히 확립 할 필요가 있으며, 창의 산업에 있어 디자인 정책은 창조적 혁신과 다양한 산업과의 경계 없이 상호작용 융합을 강조하는 디자인 이념을 바탕으로 폭넓은 적용과 활용을 시도해야 한다. 즉, 창의력을 요구하는 디자인 정책은 집중형과 분권형이 결합된 융통성 있고 유연한 정책으로 새로운 체제의 정책 실행이 바람직하며, 정부는 디자인 혁신을 위하여 거시적 관점에서 조정자 역할을 하고, 정부 주도하의 지원을 효율적으로 통합하고, 지역 간 매칭을 강화하며, 지방 혁신정책 수립과 실행에 최대한 협조적으로 관리·운영해 나가는

방향으로 전개 되어야 할 것이다.

그리고 국가의 경쟁력 있는 디자인 개발을 위해서 국가와 지역, 양 측면의 호응을 모두 얻을 수 있는 혁신적인 설계 및 평가 시스템을 구축하여 정부차원에서 산업 디자인 발전을 위한 리더십을 강화하고, 이와 더불어 지방 특성을 살린 지방단위, 권역별로 고유한 디자인 단지를 개발 조성하고, 정부와 기업의 협력을 강화해 산업 경쟁을 통한 질적 향상과 질서정연하고 양질의 방향으로 추진해야 한다.

또한, 혁신적인 디자인 인재를 위한 산학연 공동으로 인재 육성시스템을 갖추어야 한다. 그리하여 기업, 대학, 과학연구 기관이 공동으로 기업이 주체가 되어 산학연이 결합한 디자인 산업의 전략적인 융합 단체를 설립하여, 디자인단지, 산업혁신전략 단체가 함께 참여하는 연구를 진행할 수 있으며 전문인력의 바탕으로 기업과 산학연이 공동으로 혁신적인 설계를 구상할 수 있게 되는 것이다.

세계는 글로벌화가 가속화되면서 문화의 중요성과 창의력과 디자인 서비스가 경제사회의 모든 분야를 관통하며, 다양한 방면에서 상호 작용하여 융합의 형태를 파생시키고 있다. 이러한 변화 속에서 문화 창의력과 디자인 서비스는 지속적인 발전과 실물경제와의 심도 있는 융합을 촉진하는 국민경제의 새로운 성장점으로 국가적인 문화의 소프트파워와 산업경쟁력을 높이는 중요한 요소라고 할 수 있다. 따라서 창의적인 디자인 제품 개발과 서비스 혁신으로 새로운 경제활동의 촉진 그리고 새로운 고용을 견인하고, 다양한 소비 수요를 충족시킬 수 있으므로 문화가 있는 삶으로써의 삶의 질을 향상시키는 방향으로 모색되어야 할 것이다. 즉, 문화는 디자인과 서비스의 바탕이 되는 것으로 문화 전승이 중국 디자인의 성장점으로서 중요한 의미를 내포하므로 디자인 관련 정책은 기술과 문화의 시너지 요소를 추가하여 기술과 문화의 결합을 강화하고, 중국 특유의 현대 신제품을 창출하고, 제품과 서비스의 생산을 통해 문화적 가치와 실용적인 가치의 유기적 통합을 이루는 것이 기반 시스템이 되어야 한다.

국가 정책 차원에서 창의 산업의 육성정책은 디자인의 중요성을 인지하여 중국 고유한 문화

의 독창성을 글로벌화 된 세계시장에서 보편성을 바탕에 둔 중국 문화교류의 기반을 확립하고 중국의 경제와 사회 발전을 이루는 계기가 될 수 있도록 앞으로 지속적으로 디자인 관련 정책에 대한 연구가 활발하게 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 정지선. (2017). 악취의 배출원별 특성과 사회적 수용성에 관한 연구. 한국교통대학교 일반대학원 박사학위 논문.
- Florid R., (2002). 『The Rise of the Creative Class:and how it's transforming work, leisure, community and everyday life 』
- Nye Jr. J.S. (2005). 『The Means To Success In World Politics Paperback』 (Soft Power).
- 程正中,(2008).「文化创意产业公共服务平台研究对企业活力」,区域经济评论.
- 戴美玲,(2010).「文化创意产业发展中的政府行为分析研究」福建师范大学硕士学位论文
- 孔建华,(2008).「北京文化创意产业集聚区发展研究」,中国特色社会主义研究.北京
- 王慧,蒋慧.(2008).「城市创意产业园的规划建设及运作机制探讨」城市发展研究.
- 倪宁,王芳菲.(2013).「试论文化创意产业的概念及运营模式——基于世界成功文化创意产业园区运营经验的考察」,南京理工大学学报社会科学版.
- 童安祺.(2016)「城市闲置工业建筑再利用研究——以上海1933老场坊改造为例」,美与时代城市版
- 厉无畏,(2006).『创意产业导论』,上海,学林出版社.
- 郭佩艳.(2007).「记忆的延续——旧产业建筑园区与创意产业园的结合」,深圳,深圳大学硕士学位论文
- <http://www.cqvip.com/QK/71135X/201107/20671501.html>
- <http://news.eastday.com/epublish/big5/paper134/14/class013400002/hwz217624.htm>