

# 중국 문화산업의 발전과 전망

장환조\*, 김상욱\*\*

요약

본 논문은 중국의 문화산업의 발전에 대해서 부문별 발전특징과 지역별 발전특징을 분석하고 있다. 중국의 문화산업은 크게 공익성 문화산업과 경영성 문화산업으로 구분할 수 있다. 개혁개방 이전에는 주로 공익성 문화산업이 주류를 이루고 있으나, 개혁개방 이후에는 경영성 문화산업이 급속도로 발전하고 있다. 그러나 실질적인 성장을 나타내는 것은 2000년대 이후부터이다. 경영성 문화산업 중에서도 문화오락산업이 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 특히 PC방은 중국의 문화오락산업을 선도하는 업종이다. 즉 중국의 문화산업이 아직까지는 고부가가치적인 업종보다는 저부가가치적인 업종에서 집중적으로 발전하고 있다. 지역별로는 상해시, 절강성, 강소성, 광둥성, 사천성, 산둥성의 문화산업 부가가치 비중이 가장 높으며, 이는 지역경제 발전 수준과도 밀접한 관련이 있다. 지역별 집중도를 보면 C5가 38.31%이고 C10은 59.34%이다. 2009년을 기준으로 중국의 문화산업은 전체 GDP에서 0.3%만을 차지하고 있다. 그러나 경제발전 수준이 높아짐에 따라 문화수요는 더욱 증가할 것이며 이에 따라 문화산업도 급속한 발전을 할 것으로 예상된다.

## Development and Prospects of Cultural Industry in China

Huan-Zhao Zhang\*, Sang-Wook Kim\*\*

ABSTRACT

This paper analyses the structure and characteristics of cultural industry in China, from sector and regional approach. The China cultural industry could divide the public sector cultural industry and management sector cultural industry. In the pre-the reform and opening policy period, the public sector cultural industry had an important roles, but in the after-the reform and opening policy period, the management sector cultural industry have an important roles. The cultural entertainment industry become the major sector. In particular, the internet bar leads the cultural entertainment industry in China. The lower-value added cultural industry sector more developed than the higher-value added sector in China. The cultural industry of Shanghai, Zhejiang, Jiangsu, Guangdong, Sichuan, Shandong regions more developed than another regions in China. The development of cultural industry and regional economic development have an strong relations. The regional concentration index C5 is 38.31%, and C10 is 59.34%. The proportion of cultural industry in 2009 GDP is only 0.3%. But, along with economic development level, the cultural demand also could increase, and the cultural industry also would develop.

Key Words : China, Region, Cultural Industry, Public Cultural Industry, Management Cultural Industry

\* Chinese Academy of Science and Technology for Development(☐zhanghz@casted.org.cn)

\*\* 배재대학교 중국학부 중국통상학 전공

· 제1저자(First Author) : 장환조 · 교신저자(Correspondent Author) : 김상욱  
· 접수일(2011년 10월 25일), 수정일(1차 : 2011년 11월 22일), 게재확정일(2011년 11월 25일)

## I. 서론

문화가치(cultural value)에 대한 관심은 이미 19세기 Ruskin, J.에서부터 시작되고 있다. Ruskin, J.은 당시 고전학과 경제학자들이 간과하고 있는 문화가치에 대해서 경제가치(economic value)와 함께 우리 사회에서 중요한 역할을 하고 있음을 강조하고 있다(金相郁, 2004). 하나의 산업으로서 문화산업(cultural industry)은 경제발전에 있어서 점차적으로 중요한 역할을 담당하고 있다. 현실적으로는 CT(cultural technology)의 등장으로 문화산업은 단순한 예술산업 뿐만 아니라 사회 전반적인 콘텐츠산업으로 진화하고 있다(조용래, 김원준, 2009). 특히 IT기술과 미디어산업의 발전과 더불어 문화산업은 새로운 상품과 서비스를 끊임없이 창출하고 있다. 이미 문화산업은 신성장산업(new growth industry)으로 도시나 지역경제 발전에 있어서 중요한 역할을 담당하고 있다(유재훈, 진영효, 김형국, 2000).

세계의 공장으로서 중국은 경제발전모델의 질적 발전을 추구하려고 노력하고 있다. 양적 경제성장과 함께 중국도 문화컨텐츠를 이용한 문화산업의 발전에 박차를 가하고 있다. 이러한 노력은 2009년의 문화산업발전계획(文化産業振興規劃)으로 나타나고 있다. 2009년을 기준으로 문화산업의 부가가치가 중국 전체의 GDP에서 차지하는 비중은 0.3%로 매우 낮은 수준이다. 그러나 경제발전 수준이 높아지면서 문화수요도 필연적으로 성장할 것이며 이는 문화산업의 발전을 이끌 것이다. 본 연구는 중국의 문화산업의 발전특징을 부문별과 지역별 두 측면에서 분석해 보고 이를 토대로 향후 발전 전망을 간단하게 언급해 볼 것이다.

## II. 중국 문화산업의 분류

문화에 대한 정의와 문화산업의 개념에 대해서는

여러 가지 이견(異見)들이 있다. 엄격하게 말하면 현재 까지도 개념의 통일을 가지지 못하고 있는 실정이다. 문화산업은 다양하고 복잡한 구조를 가진다. 또한 문화산업은 다른 산업과 연관성을 가지고 있기 때문에 실증분석에 애로점이 많다. 특히 문화산업이 가진 윈도우효과(window effect)는 공급체인이나 수요체인을 명확하게 구분하기가 힘든 경우가 많다. 현재도 국가별로 문화산업과 문화통계체계를 구축하기 위한 노력이 계속되고 있다.

중국의 문화산업 분류는 일반적으로 2004년 국가통계국(國家統計局)에서 발표한 문화 및 관련 산업 분류(文化及相關産業分類)를 기준으로 하고 있다. 이는 국민경제업종분류(國民經濟行業分類, GB/T4754-2002)를 바탕으로 문화산업 연구와 정책 수립에 필요한 자료를 구축하기 위해 설립되었다. 이 분류에서는 문화산업 및 관련 산업을 사회 공중에게 문화, 오락상품과 서비스를 제공하기 위한 활동 그리고 이러한 활동과 관련된 활동의 집합으로 정의하고 있다. 그리고 산업연관에 따라 문화산업을 다시 핵심문화산업, 주변문화산업, 그리고 상관문화산업으로 분류하고 있다.

## III. 중국 문화산업의 부문별 특징

### 3.1 중국의 문화산업 구조

중국의 중국은 문화산업을 크게 경영성(經營性) 문화산업과 공익성(公益性) 문화산업으로 구분한다. 경영성 문화산업은 문화컨텐츠를 이용한 이윤 추구가 주요 목적이며, 공익성 문화산업은 문화컨텐츠를 이용한 공공의 이익 추구가 주요 목적이다. 예를 들어 PC 방은 순수한 이윤 추구를 목적으로 하고 있기 때문에 경영성 문화산업에 포함된다. 그리고 공공 도서관이나 박물관은 대부분이 공공의 이익을 추구하기 때문에 공익성 문화산업에 포함된다.

표1. 중국의 문화산업의 구조  
Table 1. Structure of Cultural Industry in China

연도	경영성 문화산업(A)	공익성 문화산업(B)	문화산업(C)	A/C (%)	B/C (%)
2005	151.57	238.14	389.71	38.89	61.11
2006	175.09	271.75	446.84	39.18	60.82
2007	616.86	174.22	791.08	77.98	22.02
2008	564.07	198.36	762.43	73.98	26.02
2009	756.36	281.21	1,037.57	72.90	27.10

자료: 『中國文化文物統計年鑑』 각 년도

표1에 의하면 2005년과 2006년까지는 공익성 문화산업의 비중이 경영성 문화산업의 비중보다 높다. 그러나 2007년부터는 비중이 역전되고 있다. 2009년에는 경영성 문화산업의 비중이 72.90%이고 공익성 문화산업의 비중이 27.10%인 구조를 형성하고 있다. 즉 경영성 문화산업이 더욱 빠르게 발전하고 있는 추세이다.

### 3.2 경영성 문화산업의 구조

경영성 문화산업의 비중 증가는 시장경제체제의 발전과 사회경제의 다양화와 밀접한 관계가 있다고 본다. 부가가치를 기준으로 하는 문화산업의 부문별 비중을 보면 문화시장경영기구의 비중이 가장 높다. 2009년을 기준으로 문화시장경영기구의 비중이 거의 70%에 달하고 있다. 그 중에서 문화오락이 전체 문화산업의 57.00%를 차지하고 있으며, 문화오락 중에서도 PC방이 전체 문화산업의 28.61%를 차지하고 있다.

그리고 기업체 수, 종사자 수, 부가가치 모든 측면에서 문화여가오락서비스업이 절대적인 비중을 차지하고 있다. 문화예술서비스는 주로 문화예술의 창작과 공연 그리고 문화예술공연장을 포함하고 있다. 그러나 한 가지 주의할 점은 모든 문화예술이 경영성 문화산업의 범주에 포함되는 것은 아니다. 2009년의 자료를 보면 전체 예술공연단체의 부가가치는 78.41억 위안이고 예술공연장소의 부가가치는 28.95억 위안이다.

그 중에서 경영성 문화산업의 범위에 포함되는 부가가치는 각각 16.74억 위안과 16.98억 위안으로 단지 21.35%와 58.65%만을 차지한다.

표2. 중국의 문화산업의 부문별 구조  
Table 2. Sector Structure of Cultural Industry in China

구분	2001년	2005년	2009년
예술업	9.95	12.13	10.50
예술공연단체	7.04	9.13	7.56
예술공연장소	2.37	2.47	2.79
도서관업	4.54	4.94	3.27
군중문화서비스	5.78	6.51	4.66
예술교육업	-	1.52	0.98
문화시장경영기구	-	62.49	68.38
문화오락	47.45	51.12	57.00
PC방	3.84	21.90	28.61
문예과학·연구	-	0.38	0.33
문물업	7.11	9.57	5.55
기타 문화 관련 산업	24.80	2.45	6.34

자료: 『中國文化文物統計年鑑』 각 년도

### 3.3 공익성 문화산업의 구조

공익성 문화산업은 영리를 주요 목적으로 하는 것이 아니라 공익성을 주요 목적으로 하고 있다. 표1에서 경영성 문화산업과 공익성 문화산업의 비중을 구분하고 있지만 실질적으로는 이러한 구분이 기계적인 구분일 수도 있다. 즉 문화산업에 있어서는 영리와 공익을 명확하게 구분하게 힘든 문화활동과 서비스가 상당히 존재하고 있기 때문이다. 그러나 문화산업을 이해하기 위해서는 이러한 구분이 어느 정도 필요하다고 본다. 공익성 문화산업에는 공공도서관과 박물관 그리고 군중문화부문이 포함될 수 있다. 그 중 군중문화(群衆文化)는 중국의 특색이 반영되는 개념이다. 군중문화는 1953년부터 사용되기 시작한 개념으로 직업적인 문화활동 이외에 자발적인 참여와 개발을 위주로 하는 사회적 성격을 가진 문화활동이다. 즉 군중활동을 주제로 자발적으로 즐기고 가르치는 형식을 가지고 있으며 개인의 정신생활수요를 만족시키는 것

을 목적으로 주로 문화오락활동을 주요 내용으로 하는 사회·역사적 현상을 말한다. 군중문화활동은 주로 군중예술관(群衆藝術館), 문화관(文化館), 문화참(文化站), 문화궁(文化宮), 소년궁(少年宮) 등을 중심으로 이루어지고 있다.

표3. 중국의 공익성 문화산업의 구조  
Table 3. Structure of Public Cultural Industry in China

연도	공공 도서관 수	군중문화			박물 관
		군중 예술관	문화관	문화참	
1980	1,732	218	2,748	17,297	-
1985	2,344	335	2,960	52,858	-
1990	2,527	366	2,955	52,435	-
1995	2,615	373	2,886	45,038	1,194
2000	2,675	390	2,907	42,024	1,384
2005	2,762	375	2,841	38,362	1,581
2009	2,850	361	2,862	38,736	2,252

자료: 「中國文化文物統計年鑑」 각 년도

#### IV. 중국 문화산업의 지역별 특징

##### 4.1 문화산업의 지역별 구조

중국의 문화산업은 개혁개방 이후 급속하게 발전하고 있다. 그러나 지역별로는 매우 큰 격차가 있다. 2009년 부가가치를 기준으로 상해시(上海市), 절강성(浙江省), 광둥성(廣東省), 강소성(江蘇省), 사천성(四川省), 산둥성(山東省) 등 지역의 비중이 상대적으로 높으며, 동부 연해안 지역이 중부지역이나 서부지역보다 문화산업의 부가가치가 상대적으로 크다. 2009년 상위 5개 지역의 문화산업 부가가치 집중 정도(C<sub>5</sub>)는 38.91%이고 상위 10개 지역의 집중 정도(C<sub>10</sub>)는 59.34%이다. 연도별로 보면 2001년부터 2009년까지 점차적으로 지역별 집중도는 낮아지고 있다. C<sub>5</sub>를 보면 2001년은 42.54%, 2005년은 38.44%, 2009년은 38.31%로 점차적으로 낮아지고 있다. 그리고 C<sub>10</sub>은 2001년에는 64.54%

로 상당히 높으나 2005년은 58.92%로 낮아지고 있으며 2009년에는 다시 59.34%로 약간 높아지고 있다.

문화산업의 지역별 비중의 연도별 변화를 통해 몇 가지 특징을 발견할 수 있다. 첫째, 광둥성을 중심으로 하는 주강(珠江) 삼각주 지역과 상해시를 중심으로 하는 장강(長江) 삼각주 지역이 문화산업이 집중적으로 발전하고 있는 지역이다. 이 들 지역은 개혁개방 이후 지역경제발전이 빠른 속도로 성장하고 있는 지역으로서 문화산업뿐만 아니라 기타 산업들도 선도적인 발전을 병행하고 있다.

##### 4.2 경영성 문화산업의 지역구조

일반적으로 볼 때 공익성 문화산업은 영리추구를 목적으로 하지 않기 때문에 지역별 격차가 상대적으로 낮을 수 있다. 그러나 경영성 문화산업은 지역별 문화수요에 따라서 큰 격차를 나타낼 수 있다. 2009년을 기준으로 경영성 문화산업 부가가치의 지역별 비중이 가장 높은 지역은 역시 상해시로 전체의 12.85%를 차지하고 있다. 이 비중은 전체 문화산업 부가가치의 비중 10.47%보다도 높은 수준이다. 상위 5개 지역의 집중도와 상위 10개 지역의 집중도는 각각 40.41%와 63.24%로 전체 문화산업의 지역별 집중도보다 높다.

지역별 격차를 도시와 농촌으로 나누어 보면 더욱 흥미로운 사실을 발견할 수 있다. 2009년 지역별 도시를 기준으로 하면 경영성 문화산업의 부가가치 비중이 가장 높은 지역은 상해시이다. 그러나 현(縣)을 기준으로 하면 부가가치의 비중이 가장 높은 지역은 절강성(浙江省)으로 전체의 12.66%를 차지한다. 그리고 사천성(四川省), 호남성(湖南省), 산둥성(山東省)의 비중이 상대적으로 높게 나타나고 있다. 현(縣) 이하의 지역별 부가가치의 비중을 보면 역시 절강성이 15.54%로 가장 높고, 광둥성, 강소성, 사천성 등의 비중이 상대적으로 높다. 상해시는 직할시이기 때문에 도시지역이 문화산업 발전의 중요한 공간적 기초가

되고 있으며, 절강성은 도시보다는 현을 중심으로 하는 농촌지역이 상대적으로 문화산업 발전의 중요한 공간적 기반이 되고 있다.

### 4.3 문화산업과 지역경제발전

지역이라는 측면에서 문화산업을 보게 되면 자연적으로 문화산업과 지역경제발전의 관계에 대해서 관심을 가지게 된다. 지역경제발전을 전통적인 성장이론으로 설명하기에는 많은 한계점이 있다. 따라서 지역경제발전을 지역적인 요소로서 설명하고자 하는 노력들이 끊임없이 계속되고 있다. 특히 지역적인 요소를 지역성(地域性, locality)라는 측면에서 접근하고자 하는 노력들이 진행되고 있다(金相郁, 2007; 김상욱, 2008; 金相郁, 武鵬, 2009, 김상욱, 2011a, 2011b, 2011c). 지역성은 지역문화를 기반으로 형성되고 있다. 그리고 지역문화를 기반으로 하는 지역성은 지역의 문화산업 발전에 중요한 토대가 되고 있다. 그러나 문화산업의 발전은 단순히 지역성과 지역문화로서만 가능한 것은 아니다. 왜냐하면 문화산업은 경제적인 측면에서 하나의 산업이기 때문에 반드시 수요와 공급이 형성되어야만 한다. 특히 문화수요는 문화산업 발전에 매우 중요한 조건이 된다.

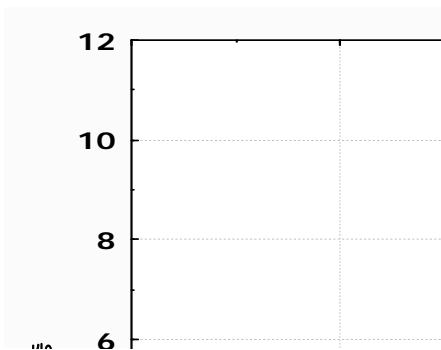


그림 1. 문화산업과 지역경제발전의 관계

Fig. 1. Cultural Industry and Regional Economic Development  
문화수요를 결정하는 중요한 요인은 바로 소득수준

이다. 즉 일정한 소득수준이 뒷받침되지 못하면 문화수요가 경제적인 의미를 가질 수 없기 때문이다. 그림 1은 지역별 GDP 비중과 문화산업 부가가치의 지역별 비중의 관계를 나타내고 있다. 그림 1이 의미하는 것은 지역경제발전과 지역 문화산업 간에 정(正)의 상관관계가 존재하고 있다는 점이다. 비록 그림 1에서는 제시되지 않았지만 다른 연도에서도 비슷한 결과를 얻고 있다. 즉 일정한 경제발전수준이 뒷받침 되어야만 지역의 문화산업도 발전 기반을 얻을 수 있는 것이다.

### 4.4 문화산업투자외 정책

문화사업비(文化事業費)는 국가가 사회문화사업을 위해 사용하는 경비지출을 말한다. 주로 박물관, 도서관, 예술관, 기념관, 문화예술단체, 신문, 통신, 방송, 미디어, 출판 등 부문에 사용되는 재정지출을 말한다. 표 4에 의하면 문화사업비는 개혁개방 이후 매년 크게 증가하고 있다. 2009년은 문화사업비가 292.32억 위안에 달하고 있다. 그러나 전체 재정지출에서 차지하는 비중은 오히려 1980년대와 1990년대 보다 2000년대가 더욱 낮아지고 있다. 이는 중국 정부의 재정지출이 기타 부문에 더욱 집중되고 있음을 반영한다. 문화사업비의 구성을 보면 예술공연이 큰 비중을 차지하고 있으며, 그 다음은 균중문화와 공공 도서관 순서이다. 예술공연은 주로 예술공연단체가 큰 비중을 차지하고 있다. 2009년을 기준으로 예술공연단체가 전체 문화사업비의 20.0%를 차지하고 예술공연장소는 2.8%만을 차지하고 있다. 문화사업비의 지출구조를 보면 공공 도서관이나 균중문화 부문은 비교적 안정적인 비중을 유지하고 있으나 예술공연 부문은 매년 점차적으로 비중이 감소하고 있다. 이는 중국의 문화산업 발전에 큰 장애요인으로 작용할 수밖에 없다. 전문적인 예술공연에 대한 지원이 감소하면 결과적으로 질 높은 문화상품의 개발이 힘들기 때문이다.

표4. 문화사업비의 연도별 추이  
Table 4. Annual Trends of Cultural Expenditure

연도	문화사업비				
	사업비 (억 위안)	재정지 출비중 (%)	예술 공연	공공 도서관	군중 문화
1980	5.60	0.45	56.2	8.9	17.5
1985	10.72	0.47	48.3	11.4	17.3
1990	17.94	0.49	43.2	12.4	17.4
1995	33.39	0.49	41.8	12.9	15.5
2000	63.16	0.40	33.5	14.8	17.8
2005	133.82	0.39	32.9	17.6	20.2
2009	292.32	0.39	22.8	14.0	18.3

주: 구성의 1980년은 1981년 자료를 이용.

자료: 『中國文化文物統計年鑑』 각 년도.

문화부문에 대한 투자는 국가기본건설투자에서 차지하는 비중을 보면 더욱 심각해진다. 문화산업 기본건설투자는 매년 절대적인 금액은 증가하고 있지만 국가기본건설투자에서 차지하는 비중은 1980년의 0.82%를 고점으로 매년 점차적으로 감소하여 2009년에는 0.05%만을 차지하고 있다. 물론 문화산업의 발전이 전적으로 국가의 투자역량에 의해서만 결정되는 것은 아니다. 그러나 중국의 경제시스템의 특징을 볼 때 국가의 투자역량은 해당 산업의 발전에 중요한 조건이 될 수밖에 없다.

비록 국가적 차원에서의 재정지출이나 투자역량은 감소되고 있지만 문화산업 발전을 위한 중요한 정책을 입안하였다. 바로 2009년에 국무원(國務院)에서 통과된 문화산업진흥계획(文化產業振興計劃)이다(선정규, 2011). 문화산업진흥계획은 글로벌 금융위기와 거시경제조정이라는 국내외적 환경변화를 배경으로 하고 있다. 따라서 문화산업진흥계획은 공익성 문화를 발전시킴과 동시에 문화산업을 발전시켜 다양한 문화수요에 부응하는 것을 목적으로 하고 있다. 특히 문화산업진흥계획은 문화산업의 사회성(社會性)과 경제성(經濟性)을 조화시키거나감을 강조하고 있다. 문화산업

진흥계획은 문화산업의 전반적 발전과 경쟁력 강화를 위해 8가지 중점사항을 제시하고 있다. 그리고 제12차 경제사회개발 5개년 계획에서도 문화산업의 발전을 중요하게 인식하고 있다. 제12차 경제사회개발 5개년 계획의 제10편은 혁신을 계승하고 문화의 발전과 번영을 추진하자이다. 제10편은 모두 3개의 장으로 구성되어 있다. 제42장은 전국민의 문화적 소질을 향상시킨다, 제43장은 문화혁신을 추진한다, 제44장은 문화사업과 문화산업을 발전·번영시킨다이다. 이를 통해 중국은 향후에도 문화산업을 더욱 적극적으로 발전시켜 나갈 의지가 분명함을 밝히고 있다. 그러나 문화산업은 정부가 주도가 되어 계획적으로 발전시켜서 어떠한 성과를 달성하기에는 무리가 있다. 특히 문화수요를 확대하기 위해서는 소득수준이 일정하게 유지되어야만 가능하다. 즉 고소비를 위해서는 고소득이 있어야 하고 이는 고비용으로 이어지기 때문에 단기에 쉽게 형성되기 힘든 구조적인 특징을 가지고 있다. 그러나 중국은 제조업에서와 마찬가지로 방대한 문화시장규모를 가지고 있기 때문에 앞으로의 발전 잠재력은 매우 크다고 본다.

## V. 결 론

최근 문화산업은 학문적으로나 정책적으로나 관심이 증대하고 있는 분야이다. 특히 지역경제발전이라는 측면에서 문화산업은 중요한 신성장산업으로 인식되어지고 있다. 본 논문은 중국의 문화산업을 크게 부문별과 지역별로 나누어서 살펴보고 있다.

중국의 문화산업의 부문별 발전 특징은 몇 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 공익성 문화산업보다는 경영성 문화산업의 발전이 더욱 빠르다. 둘째, 경영성 문화산업 중에서는 문화오락과 PC방이 가장 큰 비중을 차지하고 있다. 문화오락은 가무오락을 중심으로 발전하고 있으며, 부가가치가 낮은 업종을 위주로 발전하고

있다. 셋째, 문화관과 문화참을 중심으로 하는 군중문화는 농촌의 문화산업 발전에 중요한 역할을 하고 있다.

중국의 문화산업의 지역별 발전 특징도 아래 몇 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 장강 삼각주 지역과 주강 삼각주 지역을 중심으로 하는 동부 연해안 지역이 중부나 서부지역보다 상대적으로 문화발전 수준이 높다. 둘째, 문화산업의 지역별 집중도는 점차적으로 낮아지고 있다. 그러나 경영성 문화산업의 지역별 집중도는 전체 문화산업보다 높다. 셋째, 지역경제발전과 지역 문화산업 간에는 정(正)의 상관관계가 존재하고 있다. 즉 지역경제발전 수준이 높은 지역일수록 지역 문화산업의 발전 수준도 높다.

중국의 문화산업은 향후 더욱 빠르게 성장할 전망이다. 문화산업진흥계획(文化産業振興計劃)은 신종업종의 개발과 문화산업클러스터의 형성과 발전에 중점을 두고 있다. 기존의 문화산업은 주로 저부가가치 업종에 집중되고 있으나 게임 산업과 애니메이션 산업 등 새로운 문화상품의 개발에 박차를 가하고 있다. 이러한 노력들은 향후 중국의 문화산업 발전에 적극적인 영향을 초래할 수 있을 것이다. 그리고 문화산업의 발전에 있어서 가장 중요한 것은 문화수요이다. 문화상품을 개발하여도 문화수요가 뒷받침 되지 못하면 경제적인 문화가치를 극대화할 수 없기 때문이다. 문화수요는 향후 중국의 경제발전 수준이 높아지면서 자연스럽게 형성될 수 있다고 본다.

### 참고문헌

- [1] 金相郁, “文化与經濟的關係:第三种解釋”, 『經濟學動態』, 第3期, pp.13-18, 2004.
- [2] 조용래, 김원준, “문화기술(CT) 분류체계 및 표준화에 관한 연구”, 『한국콘텐츠학회논문지』, 제9권, 제7호, pp.184-192, 2009.
- [3] 유재윤, 진영효, 김형국, 『도시문화산업의 육성방안-도

시마케팅적접근을 중심으로』, 국토연구원, 국토연 2000-24, 2000.

- [4] 金相郁, 『中國區域經濟不平衡与協調發展』, 上海人民出版社, 2007.
- [5] 김상욱, “중국 지역별 문화지표 추계에 관한 연구”, 『한중사회과학연구』, 제6권, 제2호, pp.189-221, 2008.
- [6] 金相郁, 武鵬, “文化資本与區域經濟發展的關係: 中國經驗”, 『統計研究』, 第26卷, 第2號, pp.28-34, 2009.
- [7] 김상욱, 중국의 “문화산업의 부문별 생산성 비교”, 『韓中經商研究』, 제10집, 제2호, pp.5-24, 2011a.
- [8] 김상욱, “중국 인터넷 게임산업의 발전과 특징”, 『한국지식정보기술학회논문지』, 제6권, 제4호, pp.145-152, 2011b.
- [9] 김상욱, “중국 문화산업의 지역별 생산성 비교”, 『中國學研究』, 제57집, pp.311-334, 2011c.
- [10] 선정규, “중국 문화산업 정책의 특징과 전략적 목표”, 『韓國學研究』, 제37집, pp.33-58, 2011.

### 저자소개



張煥兆(Huan-Zhao Zhang)

2002年 南開大學經濟學科 (經濟學 學士)  
 2006年 南開大學經濟與社會發展研究院 (經濟學 碩士)  
 2009年 南開大學校城市与區域經濟研究所 (經濟學 博士)

2009年~현재 中國科學技術發展戰略研究院 研究員  
 ※ 관심분야: 중국지역경제, 중국 IT산업, R&D



김상욱(Sang-Wook Kim)

1996년 경북대학교 경제학과 (경제학 학사)  
 1998년 경북대학교 대학원 경제학과 (경제학 석사)  
 2002년 南開大學校 大學院 경제학과 (경제학 박사)

E-mail : jinxiangyu@pcu.ac.kr  
 2008년~현재 배재대학교 중국학부 중국통상학 교수  
 ※ 관심분야: 중국지역경제, 중국 IT산업, 지역문화