

# 문화창의 및 디자인서비스와 관련산업의 융합발전에 관한 의견

중국 국무원 발표(2014) 10호

각 성(省), 자치구(自治区), 직할시(直辖市)인민정부, 국무원 각 부서, 각 직속 기관:

최근, 중국의 신형 공업화, 정보화, 도시화, 농업현대화의 속도가 빨라지면서 문화창의 및 디자인서비스는 이미 각 영역과 산업을 꿰뚫고 있고 상호 융합의 발전 형태를 보이고 있다. 문화창의 및 디자인서비스는 높은 지식집약성, 고부가가치, 저에너지 및 저오염의 특징을 보이고 있다. 문화창의 및 디자인서비스 등 신형, 고도 서비스산업의 발전을 추진하고 실물경제와의 심도 있는 융합을 촉진하는 것은 국민경제의 새로운 성장점이자 국가의 문화 소프트 파워와 산업 경쟁력을 높이는 중요한 조치이다. 동시에 창조경제의 발전, 경제 구조조정과 발전 방식의 전환을 촉진하고 “중국 제조”에서 “중국 창조”로의 전환 요구를 빠르게 실현시킨다. 또한, 제품과 서비스의 혁신을 촉진하고 신흥 산업의 탄생, 취업 유발, 다양한 소비 요구의 만족, 국민의 삶의 질을 향상시키는 중요한 방법이다. 따라서 문화창의 및 디자인서비스와 관련 산업의 융합발전을 추진하기 위해 아래의 의견을 제출한다.

## I. 총괄 요구:

### (1) 지도사상

덩샤오핑 이론<sup>1)</sup>, “3개 대표”<sup>2)</sup>의 중요사상, 과학 발전관을 바탕으로 경제 발전의 빠른 전환과 샤오강사회(小康社会)<sup>3)</sup>의 전반적인 완성 요구에 따라 개혁 창신과 과학기술의 발전을 동력으로 지식재산권의 보호, 이용과 창의형 인력 자원개발을 핵심으로 하며 그린, 에너지 절약의 환경보호 이념을 견고히 하고 시장의 역할을 충분히 살리며 자원의 합리적인 배분을 촉진해야 한다. 동시에,

1) (덩샤오핑 이론) 1978년 이후 개혁 개방정책을 추진해 오면서 국력 증강, 생산력 증대, 국민생활 향상을 목표로 필요하다면 자본주의적 요소도 과감히 도입할 수 있다는 이론

2) (3개 대표) 장쩌민의 정치사상으로 선진 사회의 생산력 증대 요구를 대표하고, 선진 문화의 전진 방향을 대표하며, 국민의 근본 이익을 대표한다는 3가지 사상

3) (샤오강사회) 국민들이 먹고사는데 문제가 없는 중산층의 사회를 의미

창신의 원동력을 강화하고 발전 환경을 최적화해서 중국의 문화창의 및 디자인서비스의 전체 수준과 핵심경쟁력을 제고한다. 관련산업의 융합 발전, 바람직한 경제구조 조정과 산업구조 전환 및 서비스 업그레이드를 강력하게 추진해 나가며 국내 수요의 확대와 날로 증가하는 국민들의 물질문화 요구를 만족시키기 위해 노력한다.

## (2) 기본원칙

(종합적이고 조화롭게 추진한다) 각종 자원을 종합하고 조화로운 협력을 강화한다. 문화 소프트웨어 서비스, 건축디자인 서비스, 전문디자인 서비스, 광고 서비스 등 문화 창의 및 디자인 서비스와 장비 제조업, 소비품 산업, 건축업, 정보 산업, 여행 산업, 농업, 체육 산업 등 주요 영역과의 융합 발전을 추진한다. 서로 다른 지역과 산업특성에 따라 선행선시(先行先试)<sup>4)</sup>를 격려하고 비교우위를 발휘해서 다양하고 차별화된 발전을 촉진시킨다.

(시장 주도로 창신을 추진한다) 시장의 흐름에 따라 기업이 주체가 된다. 산·학·연이 협력하고 정부의 기능을 전환하며 지원과 지도를 병행하고 기업의 창의정책을 지지한다. 산업과 지역의 장벽을 타파하고 사회 각계에서 적극적으로 참여토록 하며 기술 혁신, 경영방식 혁신, 콘텐츠 혁신, 모델 혁신과 관리 혁신을 촉진한다. 문화창의와 디자인서비스의 산업화, 전문화, 집약화, 브랜드화의 발전을 추진하며 관련 산업의 심도 있는 융합을 촉진하고 신기술, 신공예, 신제품을 개발하여 새로운 요구를 만족시킨다.

(문화를 전승하고 과학기술을 지지한다) 두터운 문화자원을 바탕으로 창의 및 디자인의 의미를 풍부하게 해서 유·무형 문화유산의 사용 경로를 확장시켜 나간다. 문화유산 자원은 산업 및 시장과의 결합 속에서 전승되고 지속적으로 발전할 수 있어야 한다. 과학기술과 문화의 결합을 강화하고 창의와 디자인제품 서비스의 생산, 거래 및 성과 전환을 촉진하며 중국 고유의 특색 있는 현대적 신상품을 창조해서 문화가치와 실용가치의 유기적 통합을 실현해야 한다.

## (3) 발전 목표

2020년까지 문화창의 및 디자인서비스의 선도적인 역할을 강화시키고 관련 산

---

4) (선행선시) 먼저 행동하고 먼저 시범을 보인다

업의 전면적이고 깊이있으며 포괄적으로 융합발전 구조를 형성하도록 한다. 관련 산업의 문화 수준을 뚜렷하게 제고하고 자질이 뛰어난 인재를 배양하며 핵심경쟁력을 가진 기업을 육성해야 한다. 자체 지식재산권 상품을 보유하도록 하고 국제적 영향력이 있는 브랜드를 만들며 특색 있는 융합 발전 도시를 만들어 나간다. 문화산업에서 문화창의와 디자인서비스가 차지하는 부가가치의 비중을 명확하게 높이고 관련산업 제품과 서비스의 부가가치도 향상시켜야 한다. 문화상품이 국민경제의 지주형 산업이 될 수 있도록 하고 경제의 지속적이고 건강한 발전을 위해 중요한 역할을 발휘할 수 있도록 추진한다.

## II. 주요 임무

### (1) 제조업의 신 우위를 만든다.

신기술, 신공예, 신장비, 신재료, 신요구에 따른 디자인 응용연구를 지원하고 산업디자인이 고급 종합디자인 서비스로 전환되도록 하며 산업디자인 서비스의 영역확장과 서비스 모델의 업그레이드를 추진한다. 자동차, 비행기, 선박, 선로교통 등 장비 제조업의 제품 외관, 구조, 기능 등 디자인 능력을 강화하도록 한다. 브랜드를 만들고 품질을 높이는데 중점을 두고 생활용품, 레저용품, 가전제품, 의류장식, 가정용품, 디지털제품, 식품, 문화체육용품 등 소비품 산업이 창신 창조 산업으로 전환되도록 추진함으로써 공급의 다양성을 늘리고 소비의 업그레이드를 유도한다. 소비품이 신제품 디자인과 연구개발 능력을 제고할 수 있도록 하고 전통문화와 현대패션의 융합을 강화한다. 관리경영 모델을 만들어서 창의와 디자인이 비즈니스 유통업의 혁신을 리드하고 광고 마케팅 전략을 강화해서 소비품의 문화 함유와 부가가치를 높일 수 있도록 한다. 브랜드 가치체계를 완비하고 종합적으로 실력 있는 자체 브랜드를 만들어서 전체적인 성과와 국제경쟁력을 제고한다.

### (2) 디지털산업의 발전을 가속화 시킨다.

문화상품과 서비스의 생산, 전파, 소비의 디지털화, 네트워킹을 추진하고 문화의 정보 산업 지원, 창의 및 디자인의 발목을 강화하며 양방향으로 심도있게 융합된 신문화산업 육성을 가속화 한다. 국가문화 과학기술 창신 공정을 실시하

며, 디지털 기술과 인터넷, 그리고 소프트웨어 등 첨단 기술을 이용해서 문화 콘텐츠, 장비, 재료, 공예, 시스템의 개발 및 이용을 지원한다. 전통 문화 부문의 인터넷 신매체 확충을 강력하게 추진하며 전통 매체와 신홍 매체의 융합발전을 추진하고 선진문화 인터넷 매체의 흡인력을 높인다. 우수한 문화 자원을 발굴해서 애니메이션 및 게임 산업의 업그레이드를 추진하고 국가브랜드를 만들어야 한다. 애니메이션 및 게임과 가상현실 기술이 디자인과 제조 등의 산업 영역에서 집중적으로 응용될 수 있도록 추진한다. 전면적으로 3망 융합<sup>5)</sup>을 추진하고 신세대 TV 방송망과 대화식 인터넷 텔레비전 등의 서비스 플랫폼을 구축하며 지식사회, 지식가정 건설을 추진한다. 통신 설비의 제조, 인터넷 운영, 관리 및 통제, 콘텐츠 서비스 부문간의 상호 협력을 강화시킨다. 디지털 저작권의 집약 수준을 높이고 스마트 단말 산업의 서비스 시스템을 완비하며 제품의 디자인 및 콘텐츠 서비스, 응용 상점 모델의 종합적인 발전을 추진한다. 디지털 TV 단말기 제조업과 디지털 가정 산업 및 콘텐츠 서비스업의 융합발전을 추진하고 전체 산업사슬의 경쟁력을 높인다. 친환경 디지털 인쇄의 발전을 추진하며 프린트 복사 가공의 창의 및 디자인서비스의 전환을 유도하며 신문 출판의 디지털화 전환과 경영모델 개발을 추진한다.

### (3) 거주 환경의 질을 높인다.

이인위본(以人爲本)<sup>6)</sup>, 안전 집약, 환경 보호, 창신의 이념을 전승하며 도시계획, 건축디자인, 정원디자인 및 인테리어 디자인의 수준을 한층 더 높이고 기능을 최적화하며 문화의 품위를 제고한다. 문화재 보호기관, 역사 문화 유명도시 및 전통 마을의 보호를 중시한다. 도시건설 디자인과 경관계획을 강화하고 지역 특색을 강조하며 역사 문화거리와 역사 건축물을 효과적으로 보호하고 정원 녹화, 도시 공공예술의 디자인 수준을 높인다. 기능이 완비되고 합리적인 배치와 이미지가 분명한 특색 있는 문화 도시를 건설한다. 소도시 건설계획을 강화하고 소도시 건축디자인 시장을 육성하며 아름다운 환경, 시설 완비, 행복 문명의 사회주의 신 농촌을 건설한다. 에너지, 토지, 물, 재료를 절약하는 건축디자인 이념을 관철시키고 창신을 전승하는 기술을 추진하며 적극적으로 녹색 건축을 발전시킨다. 인지의의(因地制宜)<sup>7)</sup>가 문화요소에 스며들도록

5) (3망 융합) 방송, 통신, 인터넷을 하나로 묶는 시스템 작업

6) (이인위본) 사람을 근본으로 삼다

7) (인지제의) 각 지역의 구체적인 실정에 맞게 적절한 대책을 세우다

하고 조속히 관련 건축표준 및 규범의 갱신과 수정을 추진한다. 건축, 정원, 도시디자인, 도시계획 등 디자인방안 선정 제도를 개선하고 문화를 중시하는 심사를 추진한다. 인테리어 디자인의 개발을 장려하고 인테리어 상품과 재료의 업그레이드를 유도한다.

#### (4) 문화가 있는 여행을 발전시킨다.

건강, 문명, 안전, 환경보호의 여행 개념을 지키면서 문화로서 여행의 수준을 높이고 여행으로 문화의 소비 전파를 확대한다. 건강한 체력, 보양, 운동, 오락, 체험 등 다양하고 종합적인 여행 레저상품의 개발을 지원하고 레저구역, 특색마을, 관광지 등 간편하고 쾌적하며 건강한 휴식공간을 만든다. 여행상품의 개발과 여행서비스디자인의 개성화, 과학화 수준을 높이고 많은 대중들의 개성 있는 여행 요구를 만족시킨다. 자연, 문화유적지와 무형 문화유산의 보호 및 이용을 강화하고 홍색여행(红色旅游)<sup>8)</sup>과 특색있는 문화여행을 대대적으로 발전시키며 문화자원의 여행상품화를 추진하고 문화여행 명품을 만든다. 지혜로운 여행의 발전을 가속화 하고 여행과 인터넷의 융합을 촉진하며 지역특색과 민족 풍속의 여행 공연과 여행 상품의 개발을 지지하며 건강하고 특색있는 여행 요식업과 호텔의 발전을 적극 장려한다.

#### (5) 특색 있는 농업의 발전 잠재력을 발굴한다.

농업영역의 창의적인 디자인 수준을 높이고 농업과 문화, 과학기술, 생태, 여행의 융합을 추진한다. 레저농업과 시골여행 영업소의 창의적인 디자인을 강화하고 농경체험, 정원관광, 교육전시, 문화전승 등이 일체화된 레저농업지역을 건설한다. 농촌의 문화자원 발굴을 중요시하고 농업제품, 농사경관, 그린포장, 향토문화 등 창의와 디자인을 지속적이고 풍부하게 만들어야 한다. 레저농업의 유명 브랜드를 육성해서 농업제품의 부가가치를 제고하며 창의 및 디자인제품의 산업화를 추진한다. 건물 옥상이나 발코니 등에서의 간이농업을 발전시키고 레저농업 발전 공간을 한층 더 확대해 나간다. 전문 농산품 시장 건설을 지지하고 특색 있는 농산품의 전시장을 건설하며 특색 있는 농산품 문화 홍보교류

---

8) (홍색여행) 혁명 기념지, 기념물 및 혁명 정신을 수단으로 관광객을 유치함으로써 관광객들이 혁명 정신을 익히고 혁명의 전통 교육과 부흥의 정신을 배우고, 몸과 마음의 휴식을 취하면서 건문을 늘리기까지 하도록 하겠다는 취지의 관광 이벤트

를 추진한다. 랜드마크 기술 표준 시스템, 품질 보장 시스템 및 검사 시스템을 완비하고 랜드마크 상품을 지원하며 랜드마크와 농산품 상표의 등록과 보호를 강화한다. 농업기업의 녹색 환경보호 상품 및 원산지 표시 신청, 소개를 지지하며, 정보기술 개발을 통한 지역문화 특색 농산품의 마케팅 방식을 장려한다.

#### **(6) 체육 산업의 발전 공간을 확장시킨다.**

적극적으로 체육 시장을 육성하여, 대중의 체육 소비를 인도한다. 전통축제의 내용을 다양화하고, 지방의 자연 및 인문 자원특색에 맞는 체육활동을 지원해야 한다. 또한 영향력이 크고 참여도가 높은 대회를 기획하여 스포츠 산업의 발전을 촉진해야 한다. 스포츠 서비스 조직의 발전을 장려하며, 경기의 계획, 경기장 운영, 기술 훈련, 정보 컨설팅, 중개 서비스, 스포츠 보험 등을 중점으로 점차 스포츠 서비스의 규모를 확장한다. 경기와 관련된 저작권의 개발 및 보호를 추진하고 나아가 국내 경기의 시장경쟁 범위를 완화하고, 중계권 관련 거래 플랫폼 설립을 탐색해 나간다. 스포츠 제품의 브랜드 개발을 강화하며 기술함량이 높고 자주적 지식재산권을 가진 제품을 개발해서 시장 경쟁력을 강화해야 한다. 체육 파생 상품의 디자인 개발을 촉진하여 관련 산업의 발전을 추진한다.

#### **(7) 문화산업의 전체적인 실력을 향상시킨다**

올바른 문화상품 개발 방향을 설정하여, 문화산업의 각종 영역에 창의 및 디자인 수준과 문화 콘텐츠의 향상에 힘쓰며, 합리적인 구조, 다양한 종류, 높은 기술 함유량, 창의적인 아이디어, 그리고 높은 경쟁력을 가진 문화산업 시스템을 구축하여 문화산업의 빠른 발전을 촉진해야 한다. 각 지역은 현지의 문화특징을 결합한 독창적인 문화상품과 서비스의 개발을 장려하고, 새로운 예술 패턴을 발전시켜야 한다. 문학, 예술, 영화, 음악, 방송 등 새로운 인터넷 문화의 신형 서비스 모델을 개발하여야 한다. 무대미술, 무대장치, 무대 기술설비의 디자인 창신을 추진한다. 전통과 현대의 결합을 바탕으로 예술 파생 상품, 예술 판권 제품의 개발을 추진해야 하며 공예미술 제품과 전통 수공예품이 과학 기술 및 현대적 요소와의 융합을 가속화 시켜야 한다. 박물관, 미술관 등 공공 문화 시설을 보완하며 전시수준을 향상 시켜야 한다.

### Ⅲ. 정책조치

#### (1) 창신 동력 강화

지적재산권 전략을 실시하며 지적재산권의 사용 및 보호를 강화하여 창신 및 창의 디자인에 대한 장려제도를 완비해야 한다. 상표법, 특허법, 저작권법, 부정경쟁방지법 등 법규의 홍보 및 실행을 강화하여 창의 및 디자인 발전에 유리한 지적재산권 제도를 보완하여야 한다. 인터넷 상의 저작권 및 데이터의 보호를 위한 법률과 법규를 보완하고, 디지털보호 등의 문제에 관한 연구를 강화해야 한다. 지적재산권의 실행 여부의 감독과 불법행위에 대한 처벌 방식을 강화하며 법적 지원시스템을 보완해야 한다. 지적재산권의 신청 및 심사 제도를 최적화 하여 특히 우선 심사와 소프트웨어 우선 등록제도 등을 만들어 고효율의 상표 등록 심사 시스템을 구축해야 한다. 지적재산권의 활발하고 합리적인 유통을 촉진한다. 기업의 지적재산권 관련 종합 능력을 향상시켜 지적재산권 우수기업으로 육성해야 한다. 기업, 학교, 연구소가 전략적 연맹 등을 조직하는 것을 장려하며 창의와 디자인, 과학기술 혁신 등의 요소를 기업을 중심으로 집중하고 연맹의 지적재산권 관리능력을 배양하며 지적재산권의 클러스터식 관리를 추진한다.

#### (2) 인재 육성 강화

문화창의 및 디자인서비스 인재의 지원계획을 추진하기 위하여, 제도의 장벽과 신분제한을 탈피하고 창의적 인재의 건강한 성장에 유리한 제도와 환경을 만들어야 한다. 효과적인 대학 전공을 설립하고 일반 학부와 R&D연구소 등은 관련 전공(학과)를 설립하여 이론연구를 장려한다. 무형문화재 전승 인재 육성을 직업 교육 시스템에 포함하여 문화유산에서의 직업교육이 중요한 작용을 하도록 해야 하며, 민족문화 전승 등의 전공을 설립 하여야 한다. 민간 전통수공업의 전승방식을 개선하여 문화 혁신능력을 가진 인재를 육성해야 한다. 산·학·연 협력 인재 육성을 적극 촉진하며 전문 학위 과정의 교육을 발전시켜야 한다. 또한 관련 업계의 산업단지, 선도기업과 일반 대학, 직업학교, 연구기관 등이 공동 운영하는 인재육성 기지 등을 지원해야 한다. 관련 조건에 부합하는 박사 후 과정을 도입하고, 학위교육 및 직업교육을 공동 실시, 창의 디자인과

경영관리의 융합인재 등 융합형 고급 인재 육성을 가속화 해야 한다. 핵심인재, 중점영역 인재, 고급기술 인재와 글로벌 인재 등 산업리더를 양성해야 한다. 정부, 기업, 사회 등 다차원의 인재지원 시스템을 보완해야 하며 인재의 창작활동, 연수, 국제교류 등의 활동을 지원해야 한다. 기업 인큐베이팅 등을 강화하여 디자인 인재의 창업을 지원해야 한다. 규범화된 국제적, 전문적 대회 등을 개최하여 디자인 인재의 창의적인 결과물을 적극적으로 전시 및 거래할 수 있도록 한다. 다양한 인재 도입 프로그램을 이용하여 해외 인재를 도입한다. 인재의 평가 및 장려 시스템을 보완하고, 국가의 관련 규정에 의한 국영기업, 전문학교, 대학교 및 연구기관이 창업한 기업에 대한 스톡옵션 정책 등을 도입하고, 전문적인 기술 감정 및 평가 시스템을 도입하여 과학적인 인재 관리를 추진하여야 한다.

### (3) 시장 주체 확장

중소기업의 성장 프로젝트를 실행하여 디자인 창의 기업이 전문적이고 특별하며 새로운 방향으로 발전할 수 있도록 지원하고 중소기업 클러스터 구축을 촉진시킨다. 중국전통 브랜드 등 민간 특색이 강한 전통 기예와 서비스 이념의 발굴, 보호, 발전을 격려하고 지역 특색이 강한 디자인기업을 육성하며 디자인, 광고, 문화 소프트웨어 작업실 등을 지원함으로써 다양한 형태의 소기업 발전을 도모한다. 우수한 디자인 창의기업을 산업과 연계함으로써 지역, 업종, 산업을 초월한 융합형 산업집단 혹은, 연맹 조성을 추진한다. 일정 조건의 대형 기업에 산업디자인센터 설립을 장려하고 국가급 산업디자인센터 건설을 추진한다. 관련사업 부문의 개혁을 적극적으로 실시하고 국유 문화기업의 전략적 자본 유입을 장려하며 주식제도를 개선하고 민간자본이 문화창의 및 디자인서비스 사업으로 유입되도록 적극 추진한다. 일정 조건을 갖춘 기업의 “저우츄취(走出去)<sup>9)</sup>” 를 지지하며 상품과 서비스의 수출을 확대하고 해외 합병, 공동 경영, 지사 설립 등의 방식으로 국제시장 개척을 추진해야 한다. 문화 등 서비스 영역의 개방을 촉진하며 건축디자인 영역의 외국자본 도입을 개방해야 한다. 산업 경쟁력 제고를 위해 문화창의 및 디자인서비스 관련 산업의 융합 발전 기술 표준 제도를 완비해야 하며, 조속히 관련 영역의 주요 국가표준을 제정해야 한다. 또한 산업협회, 중개 기구 및 기업이 표준 제정에 참여하는 것을 장

9) (저우츄취) 걸어 나아가다의 뜻으로 해외진출을 뜻함.

려하며 자체 표준의 국제화를 지원한다.

#### (4) 시장 요구 육성

전 국민의 문화 예술 교육을 강화시키며 소비개념 전환을 추진하고 창의와 디자인 상품 서비스의 소비를 자극해서 문화산업의 소비규모를 확장시켜야 한다. 기업의 각종 디자인 기술과 디자인 성과의 응용을 장려하고 디자인 서비스의 아웃소싱을 통해서 디자인 서비스 시장을 확장해야 한다. 새로운 공공문화 서비스 제공 방식을 통하여 정부의 창의 디자인 상품과 서비스에 대한 구매를 확대 시켜야 한다. 부문 제한과 지역 장벽을 제거하여 통일적이고 개방적으로 질서 있는 시장 경쟁을 촉진한다. 상하이와 선전의 문화재산권거래소 등의 시장과 문화산업, 광고, 디자인 전시회 등을 충분히 활용하여 규범화된 거래 질서 구축, 거래 플랫폼의 정보화를 업그레이드 하여 제품과 서비스 거래를 촉진한다. 전자상거래 플랫폼에 디자인 창의 산업을 위한 전문 서비스 제공을 장려하고 소기업, 창의 및 디자인 창업 인재의 시장진출을 지원해야 한다. 관련 조건에 상응하는 지역에서는 국가의 허가 범위 내에서 각각의 특성에 따라서 지역별 혹은 업종별 거래시장 건설을 장려 한다. 무역 유통업 업그레이드의 일환으로 창의 및 디자인을 응용한 전문 시장이나 특색 있는 상업거리 개발을 추진 한다. 도매, 소매, 숙박, 음식 등 생활서비스 기업이 상점 인테리어, 제품 진열, 상품 포장 및 마케팅에서 창의적인 디자인을 도입하는 것을 장려하고 저에너지, 환경보호 등 소비자의 요구를 중시 하도록 한다.

#### (5) 집약 발전 유도

현존하는 각종 문화, 디자인 창의 단지를 바탕으로 정책지원, 공공기술, 자원 정보, 투자유자, 거래, 전시, 인재육성, 교류협력 등 서비스 능력을 배양해서 창신 창업 서비스 시스템을 완비하여 각 산업단지의 효익을 높이고 산업 클러스터로서의 우위를 발휘하도록 한다. 각 지역은 자원조건과 산업별 비교우위에 따라 중점 발전사항을 명확히 하며 과학적인 계획을 통해 융합발전 단지를 만들고 지역별 창의센터와 성과 전환센터의 개발을 장려한다. 지역별 협력 체계 또는, 플랫폼을 건립하여 산업집단 내부의 유기적인 연계, 합리적인 분업과 협력을 강화하여 상호 보완하고 촉진하는 지역발전의 구도를 구축해야 한다. 또

한 각 부문의 역할을 충분히 발휘하여 실행력 중심의 대형 프로젝트 및 주요 프로젝트를 조직하여 산업 전체의 소양을 높이고 성장잠재력을 강화해야 한다.

## (6) 재정 및 세무 지원 강화

문화산업의 전문 발전 자금 규모를 확대하고 문화창의 및 디자인서비스 기업의 지원을 강화한다. 녹색 및 환경보호의 방향과, 운영성에 기초하여 관련 세수지원정책을 완비 하여야 한다. 문화창의 및 디자인서비스 영역에서 첨단기술 기업의 인증 관리법을 시범 운영하고 문화창의 및 디자인서비스 관련 내용을 문화산업 지지 기술 영역에 포함시키며 문화창의 및 디자인 서비스 기업을 첨단기술 기업으로 인증함으로써 15% 징수되는 기업소득세를 감면해야 한다. 문화창의 및 디자인 서비스 기업에서 발생하는 직원 교육관련 경비지출은 급여의 8% 범위 내에서 소득 공제를 허가한다. 기업에서 발생한 일정 조건에 부합하는 창의 및 디자인 비용에 한하여 소득공제 정책을 실시한다. 국가에서 중점으로 추진하는 문화창의 및 디자인서비스 수출에 대해서 영업세를 면제한다. 영업세 개정 증치세의 시범운영과 관련한 정책 실현을 위해 증치세 징수범위에 있는 국가중점 문화창의 및 디자인서비스 수출은 0%의 증치세율을 적용하거나 면세하며 디자인제품 수출시 0%의 증치세율을 적용한다.

## (7) 금융 서비스 강화

문화창의 및 디자인서비스 기업의 무형자산 평가 시스템을 보완해야 한다. 조건에 부합하는 기업의 상장을 지원하며 회사채, 집합증권투자, 중소기업 사모펀드 등 비 금융기업 채권의 용자 사용을 장려한다. 금융기구의 문화창의 및 디자인 서비스 프로젝트 대출과 관련하여 신용대출을 지원해야 한다. 은행 및 금융기구의 문화창의 및 디자인서비스에 관련된 소형기업 발전에 대한 지원을 장려해야 한다. 금융기관의 금융상품과 서비스 개발을 장려한다. 문화창의 및 디자인서비스 기업에 알맞는 용자 상품을 늘리고 대출담보물의 범위를 확장시키며 무형자산 공시제도를 보완하여 무형자산 담보 및 수익권 담보 대출 등의 업무를 전개할 수 있는 방안을 찾아야 한다. 사회 자본투자의 위험 보상 체계를 수립하여 각종 담보기관이 담보 용자 및 채 담보 서비스를 제공하는 것을 장려해야 한다. 보험회사의 창의형 문화산업 보험 상품 개발을 장려하여 보험

서비스 수준을 향상시키며 문화산업에 특화된 보험조직기구 설립을 검토하고 문화산업 보험의 발전을 촉진시켜야 한다. 정부는 문화창의 및 디자인서비스, 그리고 관련 산업의 융합발전 투자기금 설립을 유도한다. 사모펀드, 창업투자기금 등 각종 투자기관의 문화창의 및 디자인서비스 영역으로의 투자를 적극적으로 유도해야 한다.

#### (8) 발전 환경 최적화

현행 행정심사 관련사항을 평가, 정리하여 보류가 필요한 사항에 대해서는 심사과정을 간소화하거나 심사기한을 엄격히 통제하며 심사기준의 공개 등 심사효율을 향상시켜야 한다. 토지 할당 방식으로 토지를 사용 중인 기업이 현재 확보한 건물 혹은, 토지에서 문화창의 및 디자인서비스와 관련하여 창업할 경우 이를 지지한다. 도·농 계획 정책에 부합하는 조건하에 임시로 토지용도 및 사용권 변경을 하지 않아도 무방하며 연속적으로 1년 이상의 경영 활동을 하고 토지 할당 목록에 부합하다면 토지할당 사용 수속을 진행 할 수 있다. 만약 토지할당 목록에 부합 하지 않을 경우 협의양도의 방식으로 수속을 진행한다. 광고문화산업의 건설비 과세범위는 광고매체 회사와 야외광고 회사로 엄격히 한정한다. 기타 불합리한 요금을 개선하여 문화창의 및 디자인서비스 기업의 수도, 전기, 가스 등 에너지 비용을 산업용과 동일하게 지원해야 한다. 도·농 계획과 건축디자인 비용 제도를 완비하여 합리적인 품질에 대한 합리적인 비용지불 인식을 장려하고 보급해야 한다. 정부의 지원 방식을 개발하고 사회조직의 역할을 발휘하며 인재 육성, 창업 인큐베이팅, 연구 토론 등의 교류를 강화해야 한다.

### IV.조직 및 실시

각 지구, 각 부문은 본 의견의 요구에 따라, 지역, 부서, 업종의 실제 상황을 고려해서 문화창의 및 디자인서비스와 관련 영역간의 융합발전 촉진을 위한 조직을 구성하고 특별 계획, 행동 계획의 제정 및 관련 문건 등을 편성해야 한다. 이러한 업무 시스템을 구축하기 위해 각 지구별, 부문별, 업종별로 협력 및 연계하여 각각의 조치가 실제 시행될 수 있도록 해야 한다. 그리고 홍보 강화를 위해 사회 전반적인 영역에서 적극적으로 혁신을 지지하고 창의와 디자

인을 장려하는 우호 분위기를 조성해야 한다. 또한, 문화산업 진흥관련 입법 업무 강화를 위해 지속적으로 관련 법률과 법규 및 제도를 정비해야 한다. 문화산업의 통계제도를 보완하며 산업 통계, 계산 및 분석을 강화해야 한다. 관련 산업내의 협회(상회, 학회) 및 중개기구 발전을 가속화하고 각각의 조직들이 해당 업계 내에서 산업 연구, 표준 제정 등의 활동을 하도록 한다. 발전개혁위원회는 관련 부문과 함께 본 의견의 실시상황을 분석, 감독할 것이며 중대 사항 발생 시 즉시 국무원에 보고하여야 한다.

국무원

2014년 2월 26일

\* (국무원) 전국인민대표대회 의 집행기관이며 최고 국가행정기관으로서 주요 권한은 법률에 근거한 행정법규 및 명령을 제정 공포하고, 지방의 각급 행정기관에 대한 업무 지도를 하며, 국민경제·사회발전 계획을 수립하고 국가예산의 편성과 집행을 한다.