—

2018년
중국 문화산업
장르별 규제정책 리스트

2019

<제목 차례>

□ 중국의 법률체계 ····· 1

□ 방송 ····· 5
■ 방송 ····· 10
1. 방송TV 관리조례 ····· 10
2. TV방송프로그램 제작 및 경영 관리규정 ····· 18
3. 드라마 중외합작 제작 관리규정 ····· 23
4. 《드라마 중외합작 제작 관리규정》의 보충 규정 ····· 28
5. 해외 TV 프로그램 수입 및 방송 관리규정 ····· 29
6. 해외 시청 프로그램 수입 및 전파 관리규정 (의견 수렴안) ····· 33
7. 해외 애니메이션의 프로그램 형식 방영 금지에 관한 긴급통지 ····· 40
8. 라디오TV 광고방영 관리방법 ····· 41
9. 위성TV 종합채널의 드라마편성 관리 규범화 강화에 관한 통지 ····· 47
10. 드라마 콘텐츠 관리규정 ····· 49
11. 영화, TV드라마의 흡연장면 엄격 제한에 관한 통지 ····· 59
12. TV위성 종합채널 프로그램 관리 강화에 관한 의견 ····· 61
13. 해외 영화 드라마 수입 및 방영관리 강화에 관한 통지 ····· 63
14. 웹드라마 및 마이크로무비 등 인터넷 시청 프로그램 관리 강화에 관한 통지 ····· 65
15. 웹드라마 및 마이크로무비 등 인터넷 시청 프로그램 관리 강화에 관한 보충 통지 ····· 69
16. TV위성채널 프로그램 편성 및 등록 사업에 관한 통지 ····· 71
17. 인터넷 해외 드라마 관리 관련 규정의 이행 강화에 관한 통지 ····· 73
18. 해외 영화&드라마 관련 정보의 온라인 신고&등록에 관한 통지 ····· 76
19. 리얼리티쇼 프로그램 관리 강화에 관한 통지 ····· 78
20. 온라인 창작 시청 프로그램 기획 구축과 관리 강화에 관한 통지 ····· 81
21. 전문망 및 시청 프로그램 지정방향 전파서비스 관리규정 ····· 84
22. 드라마 및 관련 광고 방영관리 규범화에 관한 통지 ····· 92
23. 온라인 시청 프로그램 허가증 보유 기관의 "전국 중소기업 주식양도시스템" 참여 관리 강화 문제에 관한 통지 ····· 94
24. 웹드라마와 온라인 자체 제작 프로그램 관리 강화 ····· 96
25. 인터넷 생방송 서비스 관리규정 ····· 97
26. 인터넷 시청 프로그램 콘텐츠 심사 통칙 ····· 101
27. 모바일 인터넷 시청 프로그램 서비스의 항목 추가 심사에 관한 통지 ····· 109
28. 드라마 촬영제작 등록 및 공시 관리 업무의 개선 및 규범화에 관한 통지 ····· 111
29. 인터넷 뉴스 정보 서비스 관리규정 ····· 112
30. <인터넷 시청 프로그램 서비스 업무의 분류 목록(시행)> 조정에 관한 통지 ····· 117
31. TV 위성 종합채널의 방향성 및 문화적 전파 플랫폼으로 운영하는데 관한 통지 ····· 121
32. 인터넷 시청 프로그램 창작 방영 관리 강화에 관한 통지 ····· 124
33. 드라마 번영 발전 지원 정책에 관한 통지 ····· 127
34. TV 드라마, 웹드라마 제작비 배분 비율에 관한 의견 ····· 130

35. 국가신문출판광전총국의 4K UHD TV 발전의 규범화 및 촉진에 관한 통지 ·····131
36. 라디오·TV 프로그램 등록 관리 및 규정 위반 처리 강화에 관한 통지 ·····133
37. 여름방학기간 인터넷 시청 프로그램 방송사업 활성화에 관한 통지 ·····135
38. 인터넷 생방송 서비스 관리업무에 관한 통지 ·····136
39. 외국인의 라디오·TV 프로그램 제작 참여 관리 규정(의견 수렴안) 의견 공개 수렴 통지 ·138
40. 영상업 세수질서 관련 업무 규범화에 관한 통지 ·····144
41. 라디오TV와 인터넷 시청 문예 프로그램 관리 강화에 대한 통지 ·····147
42. 각급 세무기관의 영상산업 세금부과 관리 강화 ·····151
43. 인터넷 시청 프로그램 전파 질서 규범화에 관한 통지 ·····152

□ 영화 ·····154
■ 영화 ·····156
1. 수입영화 관리방법 ·····156
2. 영화관리조례 ·····158
3. 외국인 영화관 투자에 관한 임시규정 ·····168
4. <외국인 영화관 투자에 관한 임시규정>의 추가 규정 ·····171
5. 중외합작 영화 촬영제작 관리규정 ·····172
6. 영화기업 경영자격 허가 임시규정 ·····175
7. 《영화기업 경영자격 허가 임시규정》의 보충 규정 ·····181
8. 영화 시나리오(시놉시스) 등록 및 영화 관리규정 ·····182
9. 영화 제작, 배급, 상영의 조율발전 촉진에 관한 지도의견 ·····188
10. 중화인민공화국 영화산업 촉진법 ·····190
11. 국가 영화전시상영행사 심사 직권의 성급 신문출판광전 행정부서로 이관 관련 시행세칙 ··201
12. 영화시장 관리 강화와 영화 티켓팅 시스템 사용 규범화에 관한 통지 ·····203
13. 중국산 영화 속지(属地) 심사 시행에 관한 통지 ·····208
14. 영화산업 발전 지원 경제정책에 관한 통지 ·····213
15. 영화관 티켓팅 시스템(소프트웨어) 관리 시행 세칙 ·····216
16. 해외 영화&드라마 관련 정보의 온라인 신고&등록에 관한 통지 ·····224
17. 개인 영화관, 개인 원선의 경영관리를 규범화에 관한 통지 ·····225
18. 중국산 영화 재상영 임시 규정 ·····227
19. VOD영화관, VOD원선 관리규정 ·····228
20. 영화티켓 '취소 및 변경' 규정에 관한 통지 ·····233

□ 애니메이션 ·····235
■ 애니메이션 ·····236
1. 해외 TV프로그램 수입 및 방송 관리규정 ·····236
2. 문화상품 수입관리 강화 방법 ·····237
3. 중국 애니메이션산업 발전 추진에 관한 의견 ·····241
4. 인터넷 영상물 전파 관리 강화에 관한 통지 ·····246
5. TV 애니메이션 방송관리 강화에 관한 통지 ·····248
6. 중국 애니메이션 산업발전 진흥에 관한 의견 ·····250

7. 애니메이션기업 인증 관리방법(시행) ····· 255
8. 드라마 콘텐츠 관리규정 ····· 263
9. 애니메이션기업의 애니메이션 개발 생산 용품 수입 시 세수면제 잠정규정 ····· 264
10. 애니메이션산업 부가가치세 정책 연장에 관한 통지 ····· 269

□ 출판 ····· 270
■ 출판 ····· 273
1. 인쇄업 관리조례 ····· 273
2. 음반・영상 제품 출판관리규정 ····· 283
3. 도서출판 관리규정 ····· 291
4. 전자출판물 출판관리규정 ····· 300
5. 외국인투자 인쇄기업 설립에 관한 잠정규정 ····· 311
6. 《외국인투자 인쇄기업 설립 잠정규정》에 관한 보충규정(1) ····· 315
7. 《외국인투자 인쇄기업 설립 잠정규정》에 관한 보충규정(2) ····· 316
8. 도서번호 실명제 신청 수령 관리방법(시행) ····· 317
9. 음반・영상물 제작관리규정 ····· 320
10. 《음반・영상 제품 제작관리규정》에 관한 보충규정 ····· 325
11. 출판물시장 관리규정 ····· 326
12. 음반・영상 제품 관리조례 ····· 335
13. 출판관리조례 ····· 345
14. 수입출판물 구매 관리방법 ····· 358
15. 음반・영상 제품 수입관리방법 ····· 361
16-17. 《중국표준녹음제품코드》국가표준 시행방법 및 《음반・영상・전자출판물 전용 도서번호 관리방법》 발행 관련 통지 ····· 367
18. 제6차 신문출판 행정심사항목의 취소, 조정에 따른 사업에 관한 통지 ····· 375
19. 《MPR(Multimedia Print Reader) 출판물》 계열 국가표준을 실시하는 것에 관한 통지 ····· 377
20. 신문출판업 표준화 관리방법(2014) ····· 379
21. 해외 저작권자가 인터넷 게임작품, 전자게임 출판물 수권에 따른 신청자료 규범화에 관한 통지 ····· 385
22. 인터넷 출판서비스 관리규정 ····· 387
23. 출판물 수입 등록신고 관리방법 ····· 399
24. 출판물 시장 관리규정 ····· 403
25. 신문출판 허가증 관리방법 ····· 414
26. 인터넷 문학작품 판권 관리 강화에 관한 통지 ····· 419
27. 인터넷문학 출판서비스업체의 사회적 이익성 평가시행 방법 ····· 421

□ 게임 ····· 428
■ 게임 ····· 432
1. 인터넷 정보서비스 관리방법 ····· 432
2. 인터넷문화관리 임시규정 ····· 437
3. 온라인게임 제품 내용 심사작업 강화에 관한 통지 ····· 444

4. 문화상품 수입관리 강화에 관한 방법 ····· 447
5. 정보인터넷전파권 보호조례 ····· 451
6. 전자출판물 출판관리규정 ····· 458
7. 출판물 온라인발행의 건전한 발전 촉진에 관한 통지 ····· 469
8. 소프트웨어제품 관리방법 ····· 472
9. 통신사업 경영허가증 관리방법 ····· 477
10. 온라인게임 사이버머니 관리 강화에 관한 통지 ····· 487
11. 수입 온라인게임 심의 관리 강화에 관한 통지 ····· 491
12. 온라인게임 관리 임시방법 ····· 493
13. 온라인게임 미성년자에 대한 친권자 보호공정 실시방법 ····· 501
14. 온라인문화경영기업 콘텐츠 자체심사관리방법 실시에 관한 통지 ····· 505
15. 중국(상하이)자유무역시험구 문화시장개방프로젝트 실시세칙 ····· 508
16. 온라인게임 홍보활동 감독 강화에 관한 통지 ····· 512
17. 인터넷 출판서비스 관리규정 ····· 514
18. 모바일게임 출판서비스 관리에 관한 통지 ····· 515
19. 온라인 게임 운영 규범화 및 사중사후 감독관리 강화에 관한 통지 ····· 519
20. 모바일게임 콘텐츠 규범(2016년 버전) ····· 523
21. 미성년자 프로그램 관리규정(의견수렴안) ····· 529

□ 음악/공연 ····· 537
■ 음악/공연 ····· 539
1. 해외 문화예술 공연 및 전시 관리규정 ····· 539
2. 영업성 공연 관리조례 ····· 548
3. 음반・영상 제품 수입관리방법 ····· 560
4. 해외 영업성 공연 심사 공시에 관한 통지 ····· 566
5. 중국(상하이)자유무역시험구 문화시장개방프로젝트 실시세칙 ····· 569
6. 수권 받지 않은 음악작품 전파금지 명령 통지 ····· 570
7. 중국 음악산업 발전 촉진에 관한 의견 ····· 571
8. 온라인 공연 관리 강화에 관한 통지 ····· 576
9. 온라인공연 경영활동 관리방법 ····· 579
10. 인터넷 음악 콘텐츠 관리 강화 및 개진에 관한 통지 ····· 584

□ 종합 ····· 587
■ 종합 ····· 590
1. 중화인민공화국 외자기업법 ····· 590
2. 문화영역 외자 유치에 관한 의견 ····· 593
3. 외국기업 또는 개인의 중국경내 동업기업 설립에 관한 관리방법 ····· 596
4. 문화산업 진흥과 번영발전에 대한 금융지원 지도의견 ····· 598
5. 중화인민공화국 저작권법 ····· 604
6. 《중화인민공화국 저작권법(수정안)》의견 수렴에 관한 국무원 법제판공실의 통지 ····· 616
7. 중화인민공화국 저작권법 시행조례 ····· 636

8. 문화 창조 및 디자인 서비스와 관련 산업의 융합 발전 추진에 관한 국무원의 의견 ·····641
9. 문화와 금융의 협력 심화에 관한 의견 ·····649
10. 소형 및 초소형 문화기업 발전지원 시행의견 ·····654
11. 인터넷 저작권 침해 불법복제 단속 '검망2015' 특별 행동을 진행하는데 관한 통지 ·····659
12. 문화엔터테인먼트산업 전환 및 업그레이드 추진에 관한 문화부의 의견 ·····663
13. 웨이보, 위챗 등 SNS 플랫폼에서 시청 프로그램 전파에 관한 관리규정 ·····668
14. 인터넷정보내용관리 행정법 집행절차에 관한 규정 ·····669
15. 문화부의 뉴버전 문화시장경영허가증 사용에 관한 통지 ·····678
16. 전국 문화시장 블랙리스트 관리방법 ·····680
17. '선조후증' 실행과 문화시장 행정 심사승인 업무 개선에 관한 통지 ·····684
18. 문화기업 무형자산 평가 지도의견 ·····690
19. 서비스무역 혁신발전 시범지역에서의 기술선진형 서비스기업의 소득세 우대정책에 관한 통지 ·····702
20. 중화인민공화국 네트워크 안전법 ·····704
21. 인터넷 창작 시청 프로그램 기획 구축과 관리 강화에 관한 통지 ·····718
22. 해외 투자방향 유도 및 규범화 관련 지도의견 ·····721
23. 인터넷 그룹 정보서비스 관리규정 ·····725
24. 인터넷 이용자 공중계정 정보서비스 관리규정 ·····728
25. 신문출판방송영상 13차 5개년 발전계획 ·····732
26. 자유무역시험구 문화시장 관리정책 실시에 관한 통지 ·····766
27. 아동청소년 근시 종합 예방 시행방안 ·····768
28. 중화인민공화국 전자상거래법 ·····776
29. 인터넷 생중계 퀴즈프로그램 관리 강화에 대한 통지 ·····790
30. 신문출판방송영상 기업의 저작권 자산관리사업 지침서(시행) ·····792
31. 공업정보화부 가상현실(VR)산업 발전 가속화에 관한 지도의견 제정 전망 ·····799

□ 애니메이션

	발표일자	실행일자	발표기관	정책명칭	주요내용
1	2004.9.23	2004.10.23	광전총국	해외 TV 프로그램 수입 및 방송 관리규정	해외TV프로그램 가운데 포함될 수 없는 내용 명시
2	2005.4.28	2005.4.28	중앙기구 (6개 부문)	문화상품 수입관리 강화 방법	해외 문화상품 심사, 허가, 수리 절차 문화상품 수입경영허가증 제도 근거 중외 합작 애니메이션 관련 제도 내용
3	2006.4.25	2006.4.25	국무원	중국 애니메이션산업 발전 추진에 관한 의견	우수 창작 애니메이션 평가, 장려, 보급 메커니즘 구축 관련 내용 애니메이션산업 발전 지원 전문자금 설립 명시 애니메이션산업기지 건설지지 및 산학연 발전 방향 내용
4	2007.12.28	2007.12.28	광전총국	인터넷 영상물 전파 관리 강화에 관한 통지	인터넷 유통 영상물에 대한 심사 및 관리강화 관련 정책성 문건 《애니메이션 배급 허가증》취득 및 심의사항 규정
5	2008.2.19	2008.2.19	광전총국	TV 애니메이션 방송관리 강화에 관한 통지	중국산 애니메이션 방영 확대 황금시간대17:00~21:00시로 확대 조정 1일 중국산 애니메이션과 해외 애니메이션 방영 비율 7:3 명시
6	2008.8.13	2008.8.13	문화부	중국 애니메이션 산업 발전 진흥에 관한 의견	중국산 애니메이션 진흥을 위한 지원 방침 및 발전 방향에 대한 정책성 문건
7	2009.6.4	2009.6.4	문화부, 재정부, 국가세무총국	애니메이션기업 인증 관리방법(시행)	동만산업에 대한 관리와 지원 강화를 구체적으로 제시한 문건 동만기업 관련 인정, 평가, 관리, 운영 등의 분야에 대한 명확한 기준 제시 영업세, 증가세, 소득세 혜택 중국 측 합작 파트너 선별 시 참고
8	2010.5.14	2010.7.1	광전총국	드라마 콘텐츠 관리규정	드라마 및 TV방영 애니메이션 내용규정 공동제작 등록 공시 제도 명시 내용 심사 및 배급허가증 제도 내용
9	2016.8.1	2016.8.8	재정부, 세관총서 ,국가세무총국	애니메이션기업이 애니메이션 개발 생산 용품 수입시 세수면제 잠정 규정	2016.1.1~2020.12.31 애니메이션 개발, 생산업체가 수입해야 하는 생산용품에 관한 수입관세 규정
10	2018.4.19	2018.4.19	재정부 세무총국	애니메이션산업 부가가치세 정책 연장에 관한 통지	애니메이션산업 세금 환급 정책

■ 애니메이션

1. 해외 TV프로그램 수입 및 방송 관리규정

제목	境外电视节目引进、播出管理规定
게재일	2004-9-23
출처	광전총국
분류	중국 애니메이션 관리 정책

《해외 TV프로그램 수입 및 방송 관리규정 (境外电视节目引进、播出管理规定)》은 2004년 6월 15일 업무회의에서 통과되었고 2004년 10월 23일부터 시행한다.

국장 쉬광춘(徐光春)

2004년 9월 23일

중국 방송관리정책 5번 29페이지 참조

2. 문화상품 수입관리 강화 방법

제목	中共中央宣传部、文化部、国家广电总局等关于加强文化产品进口管理的办法
게재일	2005-4-28
출처	중앙기구(6개 부서)
분류	중국 애니메이션 관리 정책

중선발(中宣发)(2005)15호

각 성, 자치구, 직할시 당위원회 선전부, 문화부(국), 광전국(청), 신문출판국, 상무 주무부처, 세관 광둥분서(广东分署), 세관 톈진(天津). 상하이 특별파견판공실, 각 성 직속세관:

중국의 대외개방이 계속 확대됨에 따라 문화상품 수입이 점차 성장하는 추세이다. 문화상품의 수입은 세계의 우수한 문화적 결과물을 도입하고, 인민 대중의 다방면, 다차원의 정신적 문화 요구를 한층 더 충족시키는데 긍정적인 역할을 발휘한다. 하지만 현재 문화상품 수입 업무 중에는 관리 미비와 불법복제판 밀수 등의 문제가 만연하여 문화 분야의 대외개방과 문화시장의 정상적인 질서에 악영향을 미치는 한편 중국 문화산업의 건강한 발전에도 악영향을 끼쳤다. 조류발전의 요구에 부응하고 문화상품(문화서비스 포함) 수입 관리를 강화, 개선하며 지적재산권을 보호하고 대외개방수준을 제고하는 동시 국가 문화안전을 보호하기 위하여 관리방법을 제정한다.

1. 당위원회 선전부서는 문화상품 수입관리를 지도하는 협조업무를 담당한다. 문화행정부서는 음반・영상물, 미술품과 공연프로그램 수입 등 분야의 감독관리 업무를 담당한다. 라디오영화TV 행정부서는 라디오TV프로그램과 영화/드라마/애니메이션의 수입을 담당하고 중외합작 제작 영화/드라마/애니메이션과 해외 위성TV채널 방송 등 분야의 감독관리 업무를 담당한다. 신문출판행정부서는 서적신문간행물, 전자출판물 수입을 담당하고 판권무역 및 협력출판 활동 등 분야의 관리감독 업무를 담당한다. 상무주무부처와 각급 세관은 그 직책범위 내에서 문화상품 수입의 감독관리 업무를 담당한다.

2. '수입 수량 통제와 상품 종류 구조 최적화'의 원칙에 따라 중앙선전부는 문화부, 광전총국, 신문출판총서 등 부서에 협조하고 문화상품 수입의 총체적 계획, 년도계획과 수입 심사기준을 통일 제정하며 문화상품 수입에 대한 거시적 제어와 분류 관리를 강화한다. 해외문화상품의 수입 심의허가 등록정보 네트워크를 구축하여 관련 관리부서 간의 일상 업무 협조메커니즘과 데이터 종합분석제도를 마련한다. 관련 국제관례를 참조하고 기술표준 인정, 콘텐츠 심의 감정과 총량 관리 등의 방식을 통해 라디오TV프로그램, 영화, 드라마, 애니메이션, 온라인게임, 음반・영상물, 도서, 전자출판물 등의 수입 수량과 상품 종류 등을 통제한다.

3. 국가는 문화상품 수입에 대해 프랜차이즈 경영을 지속적으로 실행하고 경영기업에 대해 문화상품 수입 경영허가증 제도를 시행한다. 수입 경영허가증은 국무원 문화, 국가광전총국, 신문출판행정부서가 심의하여 발급한다. 유관 행정부서는 직책 분업에 따라 문화상품 수입에 대한 심의허가 제도, 콘텐츠 심의제도와 등기 등록 제도를 엄격히 집행하고 표준을 완비하고 절차를 규범화한다. 수입 문화상품에 대해 진입제도를 실행하고 각 급 세관은 문화, 국가광전총국, 신문출판행정부서가 심의 발급한 문화상품 진입 문건에 근거하여 검수 수속을 진행한다.

4. 서적신문간행물, 전자출판물, 음반・영상물, 영화, 드라마, 애니메이션과 라디오TV프로그램 등 문화상품 수입 업무는 문화부, 광전총국, 신문출판총서가 지정하거나 허가한 국유 문화업체가 경영한다. 해외 공연단체 또는 개인의 중국 국내에서의 공연은 공연 경영자격을 갖춘 공연 매니지먼트기관이 경영해야 한다. 유관 행정부서는 문화상품 수입경영활동에 대한 일상 감독관리를 강화하고 유관 규정에 따라 수입경영업체에 대해 년도심사제를 실행한다. 규정을 어기고 문화상품을 수입한 경우 상황에 따라 처벌하고, 사안이 심각한 경우 수입자격을 취소하며 가까운 시기에 더 이상 문화상품 수입업체 승인을 불허한다. 기존의 문화상품 수입 경영기업에 대해서는 수량 통제, 배치 합리화와 구조 최적화의 원칙에 주의하여 정돈해야 한다.

5. 음반・영상물 완성품 수입 업무는 중국도서수출입총공사가 독자 경영한다. 음반・영상출판기업은 허가 받은 출판업무 범위 내에서 수입 음반・영상물의 출판 업무에 종사할 수 있다. 음반・영상출판기업은 '책임편집 초심, 부주임 2심과 편집장 최종심의' 제도를 견지하여 콘텐츠 초심 단계를 엄격히 진행해야 한다. 문화부 음반・영상물 심의위원회는 콘텐츠 심의 표준과 내부 업무 절차를 엄격히 하고 전문가 정례회의 제도를 완비하여 콘텐츠 심의를 엄격히 진행해야 한다. 이미 허가를 받은 수입 음반・영상물에 대한 재심의와 완성품 등록 제도를 강화한다. 신문출판총서는 수입한 음반・영상물의 출판, 복제에 대한 감독관리를 강화해야 한다. 출판 발행 과정 중 심사요구에 따르지 않고 무단으로 프로그램 명칭을 변경하고 프로그램 내용을 첨삭하는 등의 문제에 대해 유관 관리법규에 따라 수입업체에 대해 통보하고 처벌한다. 국내에서 해외 음반・영상물 전시회를 개최하려면 문화부의 승인을 받아야 한다.

6. 온라인게임의 수입 관리는 문화부가 사용절차에서 수입 인터넷 문화상품 콘텐츠에 대해 심의하고, 온라인게임 서비스에 대해 감독관리 진행을 담당한다. 신문출판총서는 해외저작권자가 위임한 인터넷 게임출판물의 출판에 대해 심의허가를 진행하고, 게임출판물의 인터넷 출판발행에 대한 사전 심의허가와 감독관리를 진행한다. 온라인게임의 내용 심의를 엄격히 해야 한다. 특히 미성년자를 대상으로 하는 내용 심의를 중시하여 외설, 폭력, 공포 등 유해 내용을 포함하는 온라인게임을 엄격하게 조사 처리한다. 수입 승인을 받은 온라인게임 출판물은 무단으로 제품 명칭을 변경하거나 제품 내용을 첨삭할 수 없다.

7. 공연 매니지먼트기구가 외국 공연단체 또는 개인의 중국 공연 유치를 신청할 경우 문화부에 심사승인을 신청한다. 외국 공연단체 또는 개인이 중국에 와서 가무 오락장소에서 지정 영업성 공연 유치를 신청하거나 홍콩・마카오・대만지역 공연단체 또는 개인이 중국 대륙에 와서 영업성 공연 유치를 신청할 때 공연소재지 성급 문화행정부서에 심사승인을 신청해야 한다.

8. 미술품 수입 경영활동 종사자가 중국 국내에서 해외 미술품 전람행사를 개최할 경우 개최 소재지 성급 문화행정부서에 신청서를 제출해야 하며, 아울러 문화부의 승인을 받은 후에야 실행할 수 있다. 외국인투자 예술품 경영기관은 중국 국내에서 예술품 수입 경영활동에 종사할 수 없다.

9. 해외 드라마, 영상 애니메이션 및 TV프로그램의 수입은 광전총국에 심사승인을 신청하고, 수입 프로그램 심사보고제를 실행하며, 자격을 갖춘 기관이 규정에 따라 서면 보고한다. 위성전

송방식 등을 통한 해외TV프로그램 수입은 성급 이상 국가광전총국 행정부서가 심의허가 후 광전총국에 심사승인을 신청한다. 수입 드라마, 애니메이션 및 TV프로그램의 콘텐츠에 대한 심의와 수량 통제를 강화하고 불법 수입, 불법복제판(해적판) 방영과 인터넷 불법 전송을 엄격히 금지한다.

10. 영화수입 업무는 광전총국이 지정한 수입업체가 전문적으로 경영해야 한다. 수입 영화의 전국 배급업무는 광전총국이 승인한 배급사가 배급한다. 수입 영화에 대해서는 총량 통제와 상품 종류 구조 최적화를 실행해야 한다. 각 방송국과 각 영화채널에서 수입하여 전문적으로 방송국에서 방영하는 영화는 광전총국의 심사승인을 신청해야 한다. 중국 국내에서 개최되는 해외 영화전시회, 국제영화제 등의 행사 개최는 광전총국의 승인을 받아야 한다.

11. 해외합작 영화와 드라마, 애니메이션은 광전총국의 승인을 받아야 한다. 합작 영화와 드라마, 애니메이션의 항목 입안 관리를 강화하고 합작영화, 드라마와 애니메이션에 대해 엄격히 심의한다. 합작영화의 중국 국내 배급 및 방영, 합작드라마와 애니메이션의 중국 국내 배급과 방송국 방송은 광전총국이 교부한 허가증을 취득해야 한다. 중국 대륙과 홍콩, 마카오가 합작한 영화는 중국 대륙 주무부처의 승인을 받은 후 중국 대륙 이외의 지방에서 인화할 수 있다. 중국 대륙과 홍콩, 마카오가 합작한 드라마는 중국 대륙 주무부처의 심의를 통과한 후 중국산 드라마 방송과 배급으로 간주할 수 있다.

12. 해외 위성TV채널의 중국 국내에서의 방송은 광전총국이 지정한 기구가 독점 대리하여 엄격한 심사승인 관리를 실행하고, 그 프로그램은 지정기구의 콘텐츠 감독 처리 실행을 득한 후 통일적으로 전송된다. 원칙상 해외 위성TV채널의 중국 국내 방송을 더 이상 승인하지 않는다. 방송 승인을 받은 기존의 해외TV채널에 대한 관리를 확실히 강화한다. 유해 프로그램의 침입을 효율적으로 방지하는 필요한 통제수단을 취한다. 승인을 받지 않은 개인과 기업은 위성TV접수시설을 설치, 사용할 수 없다. 유선라디오TV네트워크, 통신 네트워크 등 각 종 정보 네트워크를 통해 불법 전송되는 해외 위성TV프로그램을 엄격히 금지하고, 중국 국내에서 무단으로 해외 위성TV채널과 관련 접수설비의 보급과 소개활동을 전개하는 것을 엄격히 금지한다.

13. 도서간행물 및 전자출판물 수입 업무는 반드시 신문출판총서가 지정하거나 허가한 기업이 경영해야 한다. 출판물 수입경영기업은 수입하려는 출판물 목록을 성급 이상 신문출판행정부서에 문서로 보고하고 아울러 자사가 수입하는 출판물에 대한 내용 심의를 담당한다. 성급 이상 신문출판행정부서는 수입 출판물에 대한 내용 심의를 직접 진행할 수 있다. 신문출판총서는 특정 출판물의 수입을 금지할 수 있다. 해외 도서간행물 및 전자출판물 전람회를 개최하려면 반드시 신문출판총서에 승인을 신청해야 한다.

14. 해외 간행물의 중국 국내에서의 발행은 분류 관리와 정기구독 예약구매 제도를 엄격히 집행한다. 어떤 기업과 개인도 해외간행물을 시장에 무단으로 판매해서는 아니 되며 국내 기업과 개인은 간행물 수입경영기관에 예약 구매하는 해외 간행물의 심사승인 수속을 이행해야 한다. 중국도서수출입총공사는 원판 수입간행물의 해외장소에서의 판매업무를 독점 경영하고 판매 상품 종류는 신문출판총서의 심의허가를 받아야 한다. 출판물 수입 경영기업이 수입경

영범위를 확대하는 행위와 비출판물 수입경영기업 또는 개인이 무단으로 출판물 업무를 경영하는 행위에 대해 엄격히 조사 처리한다. 개인이 문화상품을 휴대하고 입국하는 것과 우편으로 문화상품을 우송 입국하는 것에 대한 감독관리를 강화한다.

15. 협력출판은 신문출판총서의 승인을 받아야 한다. 해외출판기구와의 협력을 엄격히 통제한다. 중국 국내 출판사와 해외 출판기구는 중국 국내에서 합자로 출판업체를 설립할 수 없다. 중국 국내 과학기술류 간행물과 해외 간행물의 판권협력 관계 구축을 허가한다. 협력 기한은 5년을 초과할 수 없다. 협력기간이 만료되어 연장할 경우 심의허가를 재신청해야 한다. 중국측은 콘텐츠의 최종심의권을 가지며 외국측 인원은 중국측 간행물의 편집, 출판활동에 참여할 수 없다.

16. 판권무역의 관리를 강화한다. 연간 수입판권에 대한 총량 통제를 강화하고 출판사가 수입하는 판권의 수량을 제한하여 수출입 작품의 종류 및 수량 추세가 균형을 이루도록 힘쓴다. 등기등록제도를 완비하고 중요 테마선정은 유관 규정에 따라 심의허가, 등록해야 한다.

17. 해외 출판물, 음반・영상물을 증정받는 것에 대한 관리를 강화한다. 증정을 받은 기관이 접수한 해외 증정출판물이 100권(세트, 부)이상, 음반・영상물이 200개 이상일 경우 문화, 신문출판 행정부서의 심의허가를 거쳐야 하고 국무원 문화, 신문출판 행정부서의 승인을 신청해야 한다.

18. 중요 문화상품의 수입 및 중요 비즈니스 협력 프로젝트의 항목입안은 문화부, 광전총국, 신문출판총서의 심사승인 전에 중앙선전부의 동의를 신청해야 한다. 문화부, 광전총국, 신문출판총서는 본 방법에 따라 본 부서의 구체적인 시행방법을 제정하고 완비하며 중앙선전부의 동의를 득한 후 실시한다.

본 방법은 발표일로부터 시행한다. 본 방법을 하달한 후 본 방법과 저촉되는 모든 부서의 규장은 각 부서가 정리하고 수정한다.

중공중앙선전부
문화부
국가광전총국
신문출판총서
상무부
세관총서
2005년 4월 28일

3. 중국 애니메이션산업 발전 추진에 관한 의견

제목	关于推动我国动漫产业发展的若干意见
게재일	2006-4-25
출처	국무원
분류	중국 애니메이션 관리 정책

국판발(2006)32호

각 성, 자치구, 직할시 인민정부, 국무원 각 부서위원회, 각 직속기구:

재정부, 교육부, 과학기술부, 정보산업부, 상무부, 문화부, 세무총국, 공상총국, 광전총국, 신문출판총서의 《중국 애니메이션산업 발전 추진에 관한 약간의 의견(关于推动我国动漫产业发展的若干意见)》은 국무원의 동의를 통과하였다. 이에 송부하니 열심히 관철 집행하기 바란다.

국무원 판공청

2006년 4월 25일

중국 애니메이션산업 발전 추진에 관한 의견(关于推动我国动漫产业发展的若干意见)》

재정부, 교육부, 과학기술부, 정보산업부, 상무부, 문화부, 세무총국, 공상총국, 광전총국, 신문출판총서

애니메이션산업은 많은 인민대중, 특히 미성년자들이 좋아하는 문화상품이다. 애니메이션산업의 발전은 인민대중의 정신적 문화요구를 충족시키고 사회주의 선진문화와 미성년자들의 사상 도덕 건설을 촉진하며 문화산업 발전을 추진하고 새로운 경제성장거점을 육성하는데 중요한 의의를 지니고 있다. 최근, 중국 애니메이션산업은 빠르게 발전하여 애니메이션기업이 두각을 나타내고 있다. 하지만 중국 애니메이션산업의 발전과 인민대중이 부단히 증가하는 정신적 문화수요와 부단히 발전하는 시장수요 간에는 아직도 큰 격차가 있고, 애니메이션산업이 발달한 국가와의 격차는 더 크다는 점을 주시해야 한다. 중국 애니메이션산업의 건강한 발전을 추진하기 위하여 다음 의견을 제시하는 바이다.

1. 애니메이션산업 발전을 추진하는 지도사상과 기본 사고 및 발전목표

(1) 애니메이션산업은 '창의(Creative)'를 핵심으로 하고, 애니메이션과 만화를 표현형식으로 하며 만화책, 간행물, 영화, TV, 음반・영상물, 무대극과 현대 정보 전파기술 수단을 기반으로 애니메이션 신품종 등을 포함하는 애니메이션 직접 상품의 개발, 생산, 출판, 방송, 공연과 판매 및 애니메이션 이미지와 관련된 의상, 완구, 전자게임 등 파생상품을 생산하고 경영하는 산업을 가리킨다.

(2) 지도사상. 사회주의 선진문화의 번영 및 발전과 조화로운 사회 건설의 요구에 따라 중화민족의 우수한 문화를 선양하고 긍정적이고 건강한 내용과 친대중적인 애니메이션산업의 창작을 촉진하여 인민대중의 정신적 문화수요를 만족시키고 미성년자의 건강한 성장을 위한 양호한 분위기를 만들어야 한다. 사회주의 시장경제 발전의 요구에 따라 상대적으로 완전한 산업시스

템과 날로 합리적인 구조배치, 전체 기술수준의 선진화, 질서 있는 시장경쟁, 현저한 경제 이익을 지닌 애니메이션산업 발전구도를 점진적으로 형성한다.

(3) 기본 사고. 중국 애니메이션산업 발전의 실제상황에 입각하여 사회주의 시장경제발전과 사회주의 선진문화건설의 특징과 규율에 따라 애니메이션산업 발전에 영향을 미치는 체제, 메커니즘과 제도적 장애 제거에 노력하여 애니메이션산업 발전을 위해 양호한 사회 환경과 시장조건을 조성한다. 확실하면서도 효율적인 조치를 취하여 중국 애니메이션산업의 자주적인 선순환 발전 능력을 증강시킨다. 국내기업의 자주적인 연구개발과 중국의 자주적인 지적재산권을 가진 만화책, 간행물, 영화, TV, 음반・영상물, 무대극과 현대 정보전파 기술수단에 기반한 애니메이션 신품종 등 애니메이션 직접 상품의 개발, 생산, 출판, 방영, 공연과 판매를 중점 지원한다. 애니메이션 이미지와 관련된 의상, 완구, 전자게임 등 파생상품의 생산과 경영을 장려한다.

(4) 발전 목표. 정책 추진을 통해 예술 이미지 창작, 애니메이션제품 생산 공급과 판매단계가 서로 맞물리는 성숙한 애니메이션 산업사슬을 형성한다. 탄탄한 실력과 국제 경쟁력을 갖춘 대규모 애니메이션 선두기업을 만들고, 활력이 충만하고 전문성이 강한 중소규모 애니메이션기업을 육성하여 중국 스타일과 국제적인 영향력이 있는 애니메이션 브랜드를 창조한다. 5-10년간 중국산 오리지널 애니메이션산업의 생산 수량을 대폭 증가시키고 제품의 질을 현저히 제고하며 기술혁신능력을 지속적으로 증강시키고 명품 걸작을 부단히 창조하여 애니메이션산업 창작 개발과 생산능력이 세계 애니메이션 대국과 강국 반열에 오르도록 하고 국내 주요 시장의 점유율을 점차 제고하는 동시에 국제시장을 적극 개척한다.

(5) 애니메이션산업 발전 부서간 연석회의제도를 구축한다. 부서간 연석회의는 문화부가 앞장서고 교육부, 과학기술부, 재정부, 정보산업부, 상무부, 세무총국, 공상총국, 광전총국, 신문출판총서 등, 부서의 담당자가 참가하며, 판공실은 문화부에 둔다.

2. 투입강도 강화, 오리지널 창작행위 중점 지원, 성숙한 애니메이션 산업사슬 형성 추진

(6) 중앙재정은 애니메이션산업 발전 전담자금을 설립한다. 전담자금은 주로 우수 애니메이션 오리지널 상품의 창작 생산, 민족・민간 애니메이션 소재 데이터베이스(D/B) 건설 및 애니메이션 공공기술서비스시스템 구축 등 애니메이션 산업사슬 발전의 관건적인 단계를 지원하는데 사용한다. 관련 지방 인민정부는 효율적인 조치를 취하여 투입을 확대하고 애니메이션 오리지널 창작 행위를 적극 지원하여 성숙한 애니메이션 산업사슬 형성을 추진한다.

(7) 우수 오리지널 애니메이션 제품 선정, 장려와 보급 메커니즘을 구축한다. 국가급 애니메이션 오리지널 시상식을 설립하여 내용이 건강하고 예술성이 강하며 혁신성이 높고 대중의 많은 사랑을 받는 중국산 애니메이션 오리지널 제품을 표창한다. 애니메이션 오리지널 제품의 방송, 공연, 출판을 지원하고 장려하며 다양한 애니메이션 오리지널 대회와 전람회 등의 행사 개최를 통해 애니메이션 오리지널 제품을 보급한다.

(8) 애니메이션 출판과 방영기구가 중국산 애니메이션 제품의 출판, 게재와 방송 비율을 늘리고 효율적인 조치를 취해 출판, 게재, 방송과 공연에 대한 중국산 애니메이션 제품의 비용 보상을 늘리는 것을 장려한다.

3. 애니메이션 기업의 발전 지원 및 시장 경쟁력 강화

(9) 투자 및 융자 지원을 강화하고 애니메이션 기업이 현대기업제도를 구축하는 것을 장려한다. 사회자본이 애니메이션산업에 진입하는 각종 장애를 없애고 중소기업이 창업투자 관련 기금

을 이용하여 애니메이션산업에 대한 리스크 투자를 확대하는 것을 장려하고 중국의 실력 있는 대기업이 출자, 지배 또는 합병 등의 방식을 통해 애니메이션산업에 진출하는 것을 권장하며 비공유자본이 평등하게 각종 애니메이션 제품의 연구개발과 창작생산에 투자하고 참여하는 것을 장려한다.《외국인투자산업 지도목록(外商投资产业指导目录)》과 문화분야의 외자도입 관련 정책에 따라 외국인이 다양한 애니메이션 제품의 연구개발과 창작생산에 투자하는 것을 유도한다. 정책성 은행은 조건에 부합하는 애니메이션 기업에 대한 융자지원을 제공한다. 조건을 구비한 애니메이션 중소기업을 '과학기술형 중소기업 기술혁신기금' 후원 범위에 포함시킨다. 조건에 부합하는 애니메이션 기업이 중국 국내 증시에 상장해 융자받을 수 있도록 우선 안배한다.

(10) 국무원 관련 부서의 인증을 거친 애니메이션 기업이 자주적으로 개발, 생산한 애니메이션 제품은 국가 현행 소프트웨어산업 발전을 장려하는 관련 부가가치세, 소득세 우대 정책 혜택을 신청할 수 있다. 애니메이션기업이 자주적으로 개발, 생산한 애니메이션 제품이 영업세 과세 대상 노무에 해당될 경우 (광고업, 엔트테인먼트업 제외) 3%의 세율을 적용, 영업세를 감면 징수한다. 상기 우대정책을 향수하는 애니메이션 제품과 기업의 범위 및 관리방법은 재정부와 세무총국이 관련 부서와 함께 별도로 제정한다.

(11) 국무원 유관부서의 인증을 거친 애니메이션기업이 자주적으로 개발, 생산하는 애니메이션 관련제품에 수입이 필요한 상품은 수입관세 및 수입 단계 부가가치세의 감면 징수 우대정책을 누릴 수 있다. 구체적인 면세상품 범위 및 관리방법은 재정부가 관련 부서와 함께 별도로 제정한다.

4. 국가 애니메이션산업 기지 건설 지원 및 애니메이션 산학연 통합 발전 촉진

(12) 인재 교육과 양성, 기술 연구개발 및 서비스, 선두기업 집약적 발전, 중소규모 기업 인큐베이팅 및 국제경제기술협력 등 다기능을 하나로 통합한 국가 애니메이션산업기지 건설을 적극적으로 지원한다. 부서간 연석회의는 국가 애니메이션산업기지를 잘 배치하고 계획하며 기지 관련 표준을 제정하고 기지의 인증을 담당하며 관련 평가메커니즘을 구축한다.

(13) 새로 인증한 국가 애니메이션산업기지 건설은 우선 하이테크기술개발구와 소프트웨어단지 건설과 결합하여 기존의 정책, 기술, 서비스, 장소 등의 조건을 십분 활용한다.

(14) 국가 애니메이션산업기지는 우승열패 메커니즘을 실행하고 3년에 1회 평가와 조정을 진행한다.

5. 애니메이션 핵심기술 연구개발 지원으로 애니메이션산업 발전을 위한 기술보장 제공

(15) 과학기술, 정보산업 등 부서는 기존 루트를 통해 애니메이션산업 발전 중 기초성, 전략성과 전망성 핵심기술의 연구개발과 산업화 지원강도를 확대하여 애니메이션 기술설비와 공공기술플랫폼 지원서비스시스템 및 공유메커니즘의 구축을 적극 추진한다.

(16) 국내외 기업, 과학연구원(소), 대학(원) 등이 다양한 방식을 통해 유관기관에 애니메이션 창작도구와 관련 서비스를 제공하는 것을 장려한다.

6. 애니메이션 인재 육성 지원 및 애니메이션산업 발전 뒷심 증강

(17) 국내 교육과 양성자원 우위를 발휘한다. 애니메이션 인재 육성을 국가 문화예술류 인재육성 계획에 포함시키고 적당히 지원한다. 시장 수요와 애니메이션산업 발전 추세에 따라 애니메이션 인재 육성 비용 분담메커니즘을 완비하고 인재육성 규모를 확대하며 인재육성 모델을

개혁하는 한편 직업교육, 현대 원거리교육 등 방식을 적극 활용하여 애니메이션 인재를 양성한다. 창작대회 개최와 흥미소조 설립 등 방식을 통해 대중의 애니메이션 제품에 대한 창작 흥미와 소비습관을 육성하고 유도하여 중국산 애니메이션 제품의 영향력을 확대시킨다. 애니메이션 기업, 과학연구원(소), 업종협회, 대학교육과 직업교육 등 기구와 기관의 적극성을 충분히 발휘하여 애니메이션 기술과 인재육성을 전개한다.

(18) 해외 우수교육자원을 적극 활용한다. 애니메이션산업 수요 만족을 주력 방향으로 '출국유학경비' 등 루트를 통해 애니메이션 교사대오와 우수인재를 양성한다. 해외 애니메이션 창의, 기술과 기업 경영관리 전문가를 중국으로 초빙하여 학술 강연 및 업무에 참여시킨다.

7. 시장 감독관리와 지적재산권 보호를 강화하여 애니메이션산업 발전을 위한 양호한 환경 조성

(19) 애니메이션산업 지적재산권 보호 강화. 지적재산권 보호는 애니메이션산업 생존 발전의 근본적인 보장으로 애니메이션제품 저작권 등기를 적극 장려하고 법에 의거하여 애니메이션 제품의 지적재산권을 중점 보호하는 조치를 취하고 애니메이션 운영 시장에 대한 감독관리를 강화하여 애니메이션 제품의 밀수입, 권리침해와 불법 복제하는 행위를 척결한다.

(20) 애니메이션 제품 수입에 대한 심의를 강화하여 애니메이션 제품 콘텐츠의 긍정성과 건강성을 확보한다.

8. 애니메이션 제품의 '해외진출' 지원 및 애니메이션산업의 발전 공간 확장

(21) 애니메이션산업 해외 서비스 지원시스템을 구축하고 완비한다. 중국 애니메이션 기업의 해외시장 개척을 지원하고 애니메이션 제품 수출 번역 및 제작경비를 적당히 보조한다. '중소기업 국제시장 개척 자금' 루트를 통해 우수한 중국산 애니메이션 작품과 제품의 해외 전시회 참가를 적극 장려하고 지원한다. 중국수출입은행은 애니메이션 기업의 애니메이션 제품 수출을 위해 수출 크레디트(Credit) 지원을 제공한다. 국가수출신용보험을 적극 활용하여 애니메이션 제품의 해외시장 마케팅을 촉진한다.

(22) 애니메이션 제품 수출 기업은 국가가 통일 규정한 수출환급(면세) 정책을 누린다. 애니메이션 판권 수출 기업에 적당히 장려할 수 있다. 애니메이션 기업이 해외에서 노무를 제공하여 획득한 해외수입에 대해서는 영업세를 징수하지 않고 해외에서 이미 납부한 소득세는 규정에 따라 공제할 수 있다.

9. 업종 자율 선도 및 애니메이션산업 발전의 건강하고 질서 있는 발전 추진

(23) 각 급 문화, 광전, 신문출판과 정보산업 등 부서는 애니메이션산업에 대해 업종관리와 감독을 행해야 한다. 애니메이션산업 발전의 클러스터 정도에 따라 각기 다른 차원의 애니메이션 업종협회를 설립하는 것을 장려하고 업종협회가 정부부서와 협력하여 업종 표준과 애니메이션 분급제도를 제정하는 것을 지원하며 기업과 정부 간의 소통루트를 원활히 하여 애니메이션산업의 건강하고 질서 있는 발전을 보장하고 촉진한다. 각급 업종협회의 활동에 필요한 경비는 협회회원이 공동 부담한다. 또한 승인을 거쳐 일정한 사회 찬조를 받을 수 있다.

10. 애니메이션 업종 표준제정과 지원정책을 누리는 애니메이션기업 인증 작업

(24) 애니메이션산업 업종표준과 본 의견에서 규정한 정책을 누리는 애니메이션 기업 인증 표준은 부서간 연석회의에서 제정한다.

(25) 본 의견에서 규정한 정책을 누리는 애니메이션기업에 대해 년도심사제도를 실행한다. 년도심

사에 불합격한 기업은 관련 우대정책을 더 이상 누리지 못한다.

(26) 본 의견에서 규정한 정책을 누리는 애니메이션 기업의 인증과 년도심사 조직 업무는 성급 이상 문화, 광전, 신문출판, 정보산업, 세무 등 부서가 구체적인 시행을 담당한다.

11. 조직지도와 조율 협력 강화 및 애니메이션산업 발전 공동 추진

(27) 각 지역과 각 유관부서는 본 의견의 요구에 따라 사상을 통일하고 인식을 제고하며 조직지도를 강화하고 애니메이션산업 발전 추진을 의사일정에 편성시켜 각 조항 정책 법규의 이행을 성실히 수행해야 한다. 국무원 유관부서는 상호 지원 및 조율 협력을 강화하여 애니메이션산업 발전에서의 중대 문제를 적시에 연구하고 해결함으로써 애니메이션산업의 공동 발전을 추진한다.

(28) 각 성, 자치구, 직할시 인민정부와 국무원 유관부서는 본 의견의 정신에 따라 실제와 결부하여 부대 실시세칙과 구체적인 정책조치를 제정한다.

4. 인터넷 영상물 전파 관리 강화에 관한 통지

제목	广电总局关于加强互联网传播影视剧管理的通知
게재일	2007-12-28
출처	광전총국
분류	중국 애니메이션 관리 정책

인터넷 영상물 전파 관리 강화에 관한 통지(广电总局关于加强互联网传播影视剧管理的通知)

2007년 12월 28일, 광전총국은 각 성, 자치구, 직할시 라디오방송국, 신장생산건설병단 라디오방송국에 《광전총국의 인터넷 영상물 전파 관리 강화통지(广电总局关于加强互联网传播影视剧管理的通知)》를 발송했다. 통지에서는 현재 일부 타인의 권리를 침해하는 혐의가 있는 불법복제판과 사회의 도덕에 위배되고 포르노, 외설 심지어 국가안보에 위해를 가하는 내용이 포함된 영상물이 인터넷에서 전파되고 있다고 밝혔다. 사회주의 문화의 대발전과 대번영을 추진하고 사회주의 핵심가치체계를 건설하고 사회주의 선진문화를 전파하며 우수 전통문화를 발양하기 위하여 《인터넷 시청 프로그램서비스 관리규정(互联网视听节目服务管理规定)》의 관련 규정에 근거하여 인터넷 영상물(국내외 영화, 드라마, 애니메이션 및 기타 상응하는 음반·영상물 포함, 이하 동일)의 건설과 관리 문제에 대해 다음과 같이 통지한다.

1. 인터넷 발전 수요에 부응하고 영상물 생산과 인터넷 공급능력을 제고하기 위해 노력한다. 각급 광전국은 영상물 프로그램 제작기관이 인터넷상에서의 전파에 적합한 내용의 긍정적이고 건강한 영상물의 생산을 적극 유도하고 장려한다. 긍정적이고 건강한 인터넷 시청 프로그램이 주도적 지위를 차지하도록 하여 중국 인터넷 서비스 산업의 건설적인 발전을 추진한다.

2. 인터넷 전파 영상물 관리를 강화한다. 인터넷의 특징과 규율을 준수하고 사회주의 선진문화 건설의 요구에 따라 지도를 강화하고 직책을 명확히 하며 임무를 이행하여 인터넷 전파 영상물의 관리를 확실히 강화함으로써 관리를 통해 발전을 촉진하고 발전을 통해 번영을 촉진한다. 인터넷 전파에 사용되는 영상물은 라디오영화TV관리의 유관 규정에 반드시 부합해야 하며, 법에 의거하여 국가광전총국이 교부한 《영화방영허가증(电影片公映许可证)》,《드라마발행허가증(电视剧发行许可证)》 또는 《TV애니메이션배급허가증(电视动画片发行许可证)》을 취득하는 동시에 저작권자의 인터넷 방영 라이선스를 취득해야 한다. 인터넷 전파에 사용되는 이론문헌 영상물은 국가광전총국이 교부한 《이론문헌영상물방영허가증(理论文献影视片播映许可证)》을 취득해야 한다. 《영화방영허가증》을 미취득한 국내외 애니메이션 및 《이론문헌영상물방영허가증》을 미취득한 이론문헌 영상물을 인터넷에서 일률적으로 전파할 수 없다.

3. 관리 강도를 확실히 확대하여 인터넷 환경 정화에 노력한다. 각급 광전국은 법에 의거한 행정으로 맡은 바 직무를 성실히 이행하고 관리강도를 확대하여 인터넷 시청프로그램 서비스 산업의 발전과 건설을 위해 양호한 인터넷 환경을 창조한다. 가까운 시일 내에 이하 업무를 전개한다.

(1) 미성년자의 합법적 권익을 보호하는 홍보를 대대적으로 전개하여 인터넷 포르노물을 자각적으로 억제한다. 각 지역은 라디오TV, 간행물 및 인터넷 등 각종 매체를 조직하고 유도하여 외설적이고 선정적인 위해 내용을 포함한 영상물이 인터넷상에서 전파되어 야기되는 사회 위

해성에 대한 홍보강도를 확대하고 건강한 문명의 인터넷 시청문화를 적극 선도하여 대중, 특히 미성년자가 각 종 유해 시청 프로그램을 자각적으로 억제하고 멀리하도록 한다. 다양한 방식을 통해 《방송TV 관리조례(广播电视管理条例)》, 《영화 관리조례(电影管理条例)》, 《인터넷 시청 프로그램 관리규정(互联网视听节目服务管理规定)》 등 관련 라디오영화TV 법규에 대한 홍보와 해석을 진행하고 교육시청서비스 종사기관은 반동 유해성·외설적, 선정적이며 폭력적이고 저속하고 권리를 침해하는 불법복제 등 《인터넷시청프로그램 관리규정》 제16조에서 금지하는 내용을 포함한 영상물이 인터넷에서 방영되지 못하도록 하는 한편 네티즌이 업로드하는 영상물은 저작권자의 합법적인 권익을 자각적으로 보호하도록 교육하고 인터넷 업종의 준법의식을 제고하여 많은 미성년자들을 위해 건강하고 문명적인 인터넷 활동 공간을 제공한다.

(2) 인터넷 사이트 관리를 강화하고 법에 의거하여 시청서비스를 전개한다. 각 지역 광전국은 지도를 강화하고 직책을 명확히 하며 직무를 이행하고 다양한 방식을 통해 해당 관할지역 내 웹사이트에 총국의 관리요구를 전달하여 웹사이트 법인대표와 해당 지역 전자통신기업 각급 자회사 책임자가 관련 관리규정과 관리 요구를 숙지할 수 있도록 노력한다. 각 지역은 역량을 조직하고 핵심을 부각시켜 해당 관할지역 내의 인터넷 시청프로그램 서비스기관에 대해 1회 전면적인 특별 실지조사를 실시하여 인터넷 시청 프로그램 서비스기관이 인터넷에서 전파하는 영상물의 관련 규정 부합 여부와 기관의 《정보인터넷 전파 시청 프로그램 허가증(信息网络传播视听节目许可证)》 소지 여부를 집중 조사한다.

(3) 권익을 침해하는 불법복제판 및 외설적이고 선정적인 내용을 포함한 유해 내용 영상물을 전파하는 행위를 중점적으로 단속한다. 각 지역은 온라인 프로그램 내용에 대한 감독통제 강도를 강화하여 규정에 부적합하거나 권리를 침해하는 불법복제의 영상물을 적발하는 즉시 제거 명령을 내린다. 외설적이고 선정적인 영상물을 전파하는 경우에 대해 《법에 의거하여 인터넷 외설 선정 척결 특별행동 업무방안(依法打击网络淫秽色情专项行动工作方案)》에 따라 현지 공안기관조직에 적시에 정리할 것을 통보한다. 인터넷 위법 범죄에 관련될 경우 공안기관이 법정 절차에 따라 입안 처리한다. 내부 프로그램 관리제도가 해이하고 안전 위험이 비교적 크며 방송프로그램에 불법복제와 내용 방면의 문제가 자주 나타나는 인터넷시청서비스종사기관에 대해서 중점 시정을 진행한다. 사안이 심각하고 수차례의 교육에도 시정하지 않는 경우 《인터넷시청프로그램 관리규정》 제25조 규정에 따라 통신관리부서에 법에 의거하여 조사 처리하도록 요청한다.

각 성 광전국은 추진 상황을 관철하여 국가광전총국 사회관리사에 적시에 보고해 주기 바란다.

5. TV 애니메이션 방송관리 강화에 관한 통지

제목	广电总局关于加强电视动画片播出管理的通知
게재일	2008-02-19 (송부일 2009.2.16)
출처	국가광전총국
분류	중국 애니메이션 관리 정책

2008년 2월 14일, 국가광전총국는 각 성, 자치구, 직할시 방송영상국, 신장생산건설병단[34] 광전국(新疆生产建设兵团广电局), CCTV, CETV를 대상으로 《TV 애니메이션 방송관리 강화에 관한 통지》를 전달했다.
TV 애니메이션 방송질서 확립과 TV 애니메이션 방송 제어 및 관리 강화 그리고 중국 애니메이션 산업에 적합한 시장 환경을 조성하기 위한 통지 내용은 다음과 같다.

1. ‘CARTOON 채널, 어린이 채널, 청소년 채널, 아동 채널’ 등 미성년자를 대상으로 하는 주요 채널은 중국산 애니메이션 방송규모를 확대해야 한다. 위성채널들은 사고방식을 혁신하고, 적극적으로 창작조건 조성에 힘써, 중국산 애니메이션 프로그램을 적극 개설한다. 이를 통해 미성년자들의 사고 및 도덕관 수립에 긍정적 영향을 미칠 수 있는 사상적으로 훌륭하며, 예술적 조예가 깊고, 제작 수준이 높은 우수 애니메이션을 제공한다. 또한 중국산 애니메이션 산업 발전에 유리한 환경을 조성한다.

2. 2008년 5월 1일부터, 전국 각 방송국의 모든 채널들에서 해외 애니메이션, 해외 애니메이션 정보소개 프로그램 및 해외 애니메이션 관련 프로그램 방송 불가시간대가 기존 17:00~20:00에서 1700:~21:00로 1시간 확장되었다. 해외기업과 공동 제작한 애니메이션을 이 시간대에 방송하기 위해서는 국가광전총국의 허가가 필요하다.

3. 각 애니메이션 채널은 17:00~21:00 시간대에 반드시 중국산 애니메이션 또는 중국산 애니메이션 관련 프로그램을 방송해야 한다. ‘어린이 채널, 청소년 채널, 아동 채널’ 등 미성년자를 대상으로 하는 주요 채널은 이 시간대에 반드시 중국산 애니메이션 또는 자체 제작한 어린이 프로그램을 방송해야 하며, 해외 애니메이션 작품을 방송할 수 없다.

4. 각 급 방송국들이 해외 애니메이션 인형극, 애니메이션 캐릭터 인형극을 방송하기 위해서는 반드시 국가광전총국의 허가를 거쳐야 한다. 각 급 방송국들은 국가광전총국의 허가를 받지 않은 해외 수입 애니메이션 인형극, 애니메이션 캐릭터 인형극을 방송할 수 없다. 또한 17:00~21:00 시간대에는 해외 애니메이션 인형극, 애니메이션 캐릭터 인형극을 방송할 수 없다.

5. 모든 중국산 애니메이션 작품들은 성급 이상 국가광전총국 행정부서의 심사를 거쳐야 하며, 중국산 애니메이션 발행허가증을 취득해야 한다. 이 허가증을 취득하지 못한 애니메이션은 TV에서 방송할 수 없다. 해외와 공동제작 한 애니메이션이나 수입 애니메이션 역시 반드시 국가광전총국의 심사를 통과하고, 애니메이션 발행허가증을 취득해야, TV 방송이 허가된다. 각 급

34) 병단(兵團): 신강위그루자치구의 농토를 건설하기 위하여 국가에서 파견한 군부대, 현재 7만km^2면적, 273만명 인구에 14개사(師)로 구성되어 있고, 행정적으로는 부성(副省)급임

방송국은 애니메이션 발행허가증 미취득 국내외 애니메이션을 방송할 수 없다.

6. ‘CARTOON 채널, 어린이 채널, 청소년 채널, 아동 채널’ 등 미성년자를 대상으로 하는 주요 채널은 중국산 애니메이션과 수입 애니메이션 방송편성비율을 7:3보다 낮게 편성해서는 안 된다.

7. 각 급 방송국들은 방송규율을 엄격히 준수하고, 지적재산권 보호 의식을 강화하고, 국내외 애니메이션 제작사의 합법적 권익을 보호해야 한다. 또한, 애니메이션 작품구매 경로를 한 층 규범화하고, 불법 복제판 국내외 애니메이션 방송을 엄격히 금해야 한다. 애니메이션 발행허가증 유효기간이 경과한 해외 애니메이션 작품을 중국 국내에서 방송하기 위해서는 반드시 관련 허가증을 재발급 받아야 한다. 방송국은 허가 받지 못했거나 허가증 유효기간이 지난 해외 애니메이션을 구매하거나 방송할 수 없다.

8. 각 급 방송 행정부서 및 방송국은 ‘CARTOON 채널, 어린이 채널, 청소년 채널, 아동 채널’ 등 미성년자를 대상으로 하는 주요 채널 구축을 적극 지원해야 한다. 또한, 강한 정치적 역량과 업무 능력 그리고 올바른 업무 풍조를 지닌 지도부를 구성하여 프로그램 커버리지 능력을 확대하고, 중국산 애니메이션 제작 및 구매 경비를 확대함으로, 중국 애니메이션 산업발전을 촉진한다.

9. 각 급 행정 부서는 관할 방송국들이 방송하는 애니메이션에 대한 효과적인 제어와 관리감독을 실행한다. 규정을 어긴 불법복제 국내외 애니메이션과 발행허가증이 만기된 해외 애니메이션 그리고 규정 시간과 양을 초과한 수입 애니메이션 방송을 즉각 통보하고, 개선 작업을 엄격히 진행한다. 성급 이상 방송 행정부서는 전문기구를 설립하고, 전문 인력배치를 통해 애니메이션 방송심의와 관리감독 업무를 책임진다.

10. 모든 ‘CARTOON 채널, 어린이 채널, 청소년 채널, 아동 채널’ 등 미성년자를 대상으로 하는 주요 채널들은 본 통지와 관련된 프로그램 개편 방법을 조속히 확정하고 시행해야 한다. 각 성 국가광전총국는 관할 지역 내의 ‘CARTOON 채널, 어린이 채널, 청소년 채널, 아동 채널’ 등 미성년자를 대상으로 하는 주요 채널 등에 대해 구체적인 프로그램편성방법을 일괄 보고한다. CCTV는 어린이 채널 프로그램 편성방법을 보고한다. 편성방법은 4월 1일 이전에 국가광전총국 홍보관리부서에 팩스로 전달되어야 한다.

6. 중국 애니메이션 산업발전 진흥에 관한 의견

제목	文化部关于扶持我国动漫产业发展的若干意见
게재일	2008-8-13(송부일 2009.2.17)
출처	문화부
분류	중국 애니메이션 관리 정책

각 성, 자치구, 직할시 문화청(국), 문화부 직속 산하기관:

《국가 11· 5기간 문화발전 계획요강 (国家‘十一五’时期文化发展规划纲要)》 및 《중국공산당 중앙, 국무원의 미성년자 사상관 및 도덕관 수립 심층 강화 및 개선에 관한 약간 의견 (中共中央, 国务院关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的若干意见)》 (중앙발표(中發) [2004]8호 문건)을 충실히 이행하기 위하여,《국무원판공청이 재정부등 부서에 전달하는 중국애니메이션산업 발전추진을 위한 약간 의견에 관한 통지》 (국무원판공청발표 (國辦發)[2006]32호 문건)의 내용과 《국무원판공청의 문화부 주요 책임 내부기구와 인력 편제 규정의 인쇄 및 발행에 관한 통지》 (국무원판공청발표 [2008]79호 문건)의 규정에 의거, 애니메이션 산업의 발전을 지원하는 관계 부처간 연합회의의 총체적 업무 배치에 따라 중국 문화부는 여기서 중국 애니메이션 산업의 발전 지원에 관해 다음과 같은 의견을 제시한다.

1. 기본 상황과 지도 사상

(1) 최근 중국 애니메이션 산업은 빠른 속도로 발전하고 있다. 중국산 애니메이션은 수량적 증가는 물론 질적으로도 크게 성장했으며, 일부 관련 기업과 브랜드의 약진이 두드러지는 가운데 해외 진출에도 박차를 가하고 있다. 그러나 한편으로 중국 애니메이션 산업의 발전은 끊임없이 늘어가고 있는 대중의 정신문화적 수요 및 시장의 왕성한 수요에 부응하지 못하고 있으며, 독창성과 인재양성, 기술개발, 산업사슬의 통합, 저작권 보호 등 다방면에서 시급한 개선이 이루어져야 할 것으로 보인다. 앞으로 5~10년 안에 세계적 애니메이션 강대국으로 부상하고자 하는 원대한 목표를 실현하기 위해 갈 길은 아직도 멀다.

(2) 사회주의의 핵심적 가치관을 드높이고 애니메이션 문화와 산업의 발전을 도모하는 정확한 방향을 견지한다. 사회주의 선진문화와 화합의 문화를 건설하는 한편, 청소년의 사상도덕적 건설을 강화하고 새로운 시대적 요구에 따라 독창적 애니메이션 산업의 발전이 가지는 중요한 의의를 충분히 인식한다. 창작을 강화하고 질적으로 우수한 작품이 나올 수 있도록 적극 육성함으로써 애니메이션 산업이 민족적 스타일을 잃지 않으면서도 시대적 특징을 잘 반영할 수 있는 올바른 길을 가도록 유도하고 이를 지원하는 동시에, 기술적 혁신과 새로운 시장의 개척을 함께 고려한 산업 발전의 길을 걷도록 한다. 이를 통해 중국산 애니메이션 작품의 수적 증가와 질적 향상을 도모하고 고유 저작권을 가진 애니메이션 캐릭터와 브랜드를 구축한다.

(3) 과학적 발전관을 보다 심화, 구현하여 애니메이션 산업이 지속 가능한 발전에 전면 협조할 수 있도록 한다. 시장질서를 준수하고 자원의 배치에 대한 시장의 기본작용을 발휘하도록 함으로써 합리적으로 사회적 자금의 투입을 유도, 애니메이션 산업의 산업사슬을 완성한다. 현실에서 출발해 다양한 수익모델을 모색하고 내부적 발전의 메커니즘을 구축한다. 통일된 기획과 중점사업에 대한 집중, 자원의 통합을 통해 애니메이션 산업의 발전을 지역적 특성과 유기적으로 결합시켜 맹목적 발전을 경계하고 무질서한 경쟁을 지양한다. 산업의 메커니즘을 적극 혁신하고 관리방식을 개선하는 한편, 애니메이션 산업의 발전을 저해하는 시스템적 장애물과

메커니즘, 제도적 걸림돌을 제거함으로써 정부가 인도하고 시장이 주도하는 발전 국면을 형성하고, 통일되고 개방되어 있으며 경쟁과 질서가 공존하는 바람직한 시장 구조를 만든다.

2. 중화민족 고유의 독창성 지원 및 산업 사슬의 완성

(4) 중국산 애니메이션 진흥 프로젝트를 실시한다. 독창적 작품의 창작 생산력을 중점 지원하는 것을 시작으로 재정적 측면의 지원이 제 역할을 다하도록 한다. 다양한 소유제 기업들로 하여금 현실감 있고 일상생활과 밀접하게 연관되어 있을 뿐만 아니라 대중적 친밀감, 중국의 문화적 정신과 우수한 전통문화를 함양하고, 시대적 특징을 잘 반영할 수 있는 애니메이션 작품을 창작하고 이를 확산, 전파시킬 수 있도록 유도하고 지원한다. 첫째, 중국 창작 애니메이션 대상을 선정하고 시상함으로써 건전한 내용과 예술성을 갖추고 있을 뿐만 아니라 독창성이 뛰어나며 대중성을 겸비한 작품활동을 장려한다. 둘째, 창작 애니메이션 작품을 지원한다. 매년 몇 편의 우수 창작 애니메이션, 온라인 웹 애니메이션, 모바일 애니메이션과 무대용 애니메이션 드라마 등을 선정하여 이를 중점 지원한다. 셋째, 창작 애니메이션 분야의 관련 인재를 육성한다. 해마다 애니메이션과 온라인 웹 애니메이션, 모바일 애니메이션, 애니메이션 드라마의 창작 작업에 종사하는 작가를 선정, 지원한다. 넷째, 창작 애니메이션을 적극 보급한다. 다양한 루트를 통해 사회, 특히 청소년 계층에 우수한 창작 애니메이션을 확산시킨다. 중국산 애니메이션의 독자적 제작능력과 파생상품의 개발 및 디자인 능력을 증강시키는데 주력하는 한편 활력 있고 전문성을 갖춘 애니메이션 제작 기업을 키워내며, 중국만의 스타일과 세계적 영향력을 고루 갖춘 애니메이션 캐릭터와 브랜드를 육성한다.

(5) 상호 긴밀히 협력하는 산업사슬을 구축한다. 애니메이션 산업은 만화(단행본/잡지)와 애니메이션(영화/TV/DVD), 무대용 애니메이션, 온라인 웹 애니메이션, 모바일 애니메이션 등으로 이루어진 산업사슬을 가지고 있다. 만화 창작은 애니메이션 산업의 바탕이고, TV나 극장용 애니메이션은 산업의 주체이며, 애니메이션 드라마는 산업의 외연을 확장시킨 일종의 업그레이드 버전이라고 할 수 있다. 또한 웹 애니메이션과 모바일 애니메이션은 산업의 미래 향방을 보여준다. 이 밖에도 애니메이션 캐릭터 관련 의류와 장난감, 문구제품과 게임 등 파생상품들도 산업의 범주에 속한다. 애니메이션 산업을 구성하는 각 분야의 내재적 관계를 전체적으로 파악하고 애니메이션 캐릭터를 중심으로 한 산업의 긍정적 발전을 위한 내적 메커니즘을 구축해야 한다.

(6) 창작 만화를 지원해 산업의 기초를 튼튼히 다져야 한다. 애니메이션 산업에서 만화가 발휘하고 있는 기반적인 역할을 높이 중시하는 한편, 만화 창작 지도를 보다 강화하고 만화 창작과 연구 관련 주요 간행물을 지원한다. 또한 성과가 뛰어나고 만화 발전에 기여한 만화 작가는 시상한다. 미술관이나 문화센터, 아트센터, 박물관 등의 협조를 받아 걸작 애니메이션을 상영, 전시함으로써 애니메이션 예술에 대한 교육을 실시, 시장을 확대시킨다.

(7) 무대용 애니메이션을 발전시킨다. 어린이를 대상으로 한 연극이나 아이돌 드라마의 애니메이션 제작을 장려하고 이를 멀티미디어화하는 방향으로 유도한다. 중국 국유 문화예술 공연단의 창작 주체들이 제 몫을 충분히 발휘하게 하고, 공연 횟수에 따라 보조금을 지급하는 형식으로 무대용 창작 애니메이션이 공연되도록 지원한다. ‘중국 국가 무대예술 명작 프로젝트’는 이러한 무대용 애니메이션의 창작을 지원함으로써 보다 많은 창작 애니메이션이 공연될 수 있도록 하고, 이를 통해 중국적 스타일의 고전적 캐릭터를 구축한다. 또한 애니메이션 기업들이 공연 시장에 진출하는 것을 적극 장려하고, 지분참여나 보유, 또는 인수합병 등을 통해 국가가 소유하고 있는 문화예술 공연단체의 기업화를 허용함으로써 애니메이션 캐릭터와 브랜드

가 보다 널리 확산되고 한 단계 더 성숙하는 계기를 마련한다. 애니메이션 캐릭터의 코스프레(cosplay) 등 공연단체와 그들의 공연활동에 대한 법률적 관리와 규범화를 강화한다.

(8) 온라인 웹 애니메이션과 모바일 애니메이션의 발전에 주력한다. 첨단 기술과 최신 생산방식을 이용해 새로운 애니메이션 장르를 개척한다. 생산의 디지털화와 인터넷을 통한 전파를 주요 특징으로 하는 웹 & 모바일 애니메이션 산업은 디지털과 인터넷 등 새롭게 등장한 키워드로 설명되며, 핵심 기술과 현대적 생산 방식을 총동원해 생산과 전파에 있어 혁신적 전기를 마련하고 있다. 애니메이션 작품의 인터넷 유통을 통해 보다 풍부한 표현 형식과 자유로운 전파가 가능하도록 한다. 이를 통해 전통적 의미의 애니메이션 산업이 한 단계 업그레이드되고 관련 산업의 저변이 확대되는 결과를 가져올 수 있도록 유도한다. 영리를 추구하는 인터넷 문화기업들이 웹 애니메이션 서비스와 판권 대리 등의 업무에 종사하도록 장려하고, 애니메이션 사이트가 웹 애니메이션 산업의 발전을 일구는 중요한 무대가 되도록 한다. 클릭수가 높고 시장의 반응이 좋은 우수 작품의 경우 전통적 경로를 통해 보다 확산될 수 있도록 장려한다. 재정자금과 사회자본 등이 웹 애니메이션 관련 기술의 연구개발 및 어플리케이션에 투입됨으로써 신기술과 새로운 플랫폼에 기반한 애니메이션이 제작, 전파, 소비될 수 있도록 적극 유도한다. 모바일 애니메이션 산업의 발전을 중시하고 중국 창작 모바일 애니메이션 대회의 성공적 개최를 실현시키는 한편, 창작 모바일 애니메이션 작품의 질적 수준을 끊임 없이 향상시켜 중국 애니메이션 산업의 새로운 성장동력으로서 국제 경쟁력을 한 단계 끌어올릴 수 있는 하나의 돌파구로 삼는다.

3. 지원 시스템의 완비, 플랫폼 건설 가속화

(9) 이론적 연구를 강화한다. 애니메이션 산업의 발전지원과 관련한 관계 부처간 연합회의 전문가 위원회가 제 역할을 충분히 발휘하도록 하고, 애니메이션 기업과 관련 고등 교육기관, 연구기관들이 애니메이션 산업의 기초이론과 중요한 현실적 문제를 해결할 수 있는 연구를 진행하도록 유도한다. 관련 자원의 통합 및 연구 시스템의 완비와 동시에 중국 정부의 사회과학 기금 지원을 획득하는데 적극 나서 이론연구의 지원영역을 확대한다. 중국 문화부의 문화 '혁신상'을 통해 애니메이션 관련 이론 및 실제적 혁신에 대한 장려의 폭을 보다 확대시킨다. 중국 애니메이션 산업 발전에 관한 연례 보고서를 발표, 권위 있는 정보를 제공한다.

(10) 인재 육성 수준을 제고시키고 프로 애니메이션 인력을 양성한다. 고등교육과 직업교육, 평생교육, 기초교육 등 다양한 차원에서 애니메이션 산업 종사자의 육성을 전면 추진한다. 예술 교육과 훈련과 관련한 문화행정 부서의 자원적 우위를 십분 활용하여 애니메이션 인력을 국가 문화예술 인재육성 계획에 편입시키고 학과 및 학위(석박사 과정 포함), 강의연구 경비 등에서 적극적인 지원 정책을 편다. 고등 직업학교를 기반으로 애니메이션 종사자에 대한 직업교육을 추진하는데 힘쓴다. 기업과 학교, 산업협회 등의 적극성을 충분히 동원해 관련 인재교육을 전개한다. 사회 예술 분야 자격증 시험에 애니메이션 관련 시험을 신설한다. 애니메이션 산업을 이끄는 고급인력을 육성하는데 소홀함이 없도록 하고, 산업의 발전을 선도하는 고급 연수생 과정을 차질 없이 운영한다. 또한 애니메이션 관련 인재육성 방법을 마련, 이들이 전문 인력으로 양성될 수 있는 환경을 조성한다.

(11) 애니메이션 산업의 발전 플랫폼을 구축한다. 중국 국가 애니메이션 산업기지와 지역적 특색을 갖춘 산업단지에 대한 지도와 관리를 강화하고 입주 기준과 평가 메커니즘을 엄격히 마련함으로써 자원의 낭비를 막고 과열 또는 범람을 방지한다. 현재 운영되고 있는 애니메이션 산업기지들이 인재양성과 기술 R&D, 서비스, 공공 기술플랫폼 지원, 선두기업의 집약적 발

전, 중소기업 인큐베이팅, 국제교류와 협력 등 주어진 기능을 충분히 발휘하도록 한다. 중국 국제 애니메이션 게임엑스포 등 관련 행사를 차질 없이 진행함으로써 중국 창작 애니메이션 작품들이 세계로 진출하는데 하나의 교두보를 마련한다. 지역별로 개최되는 애니메이션 전시회와 축제에 관한 기획과 지도를 보다 강화한다. 해외 행사 및 국제 전시회, 대회참가 등의 활동은 관련 규정에 따라 중국 문화부에 심사 승인절차를 거쳐야 한다.

(12) 애니메이션 산업 공공 정보/서비스/관리 플랫폼을 구축한다. 공공 정보 플랫폼에는 정책관련 정보의 발표, 산업 통계 데이터, 전문가 위원회의 업무교류 등이 포함되며, 공공 서비스 플랫폼에는 중국의 민족과 민간에 전해 내려오는 소재가 포함되어 있고 이와 관련된 행정업무 서비스를 제공한다. 공공 관리 플랫폼에서는 애니메이션 기업의 온라인 신청 및 공시 시스템이 운영되며 애니메이션 산업의 발전을 지원하는 관계 부처간 연합회의 판공청 항목관리의 실제 업무 플랫폼이기도 하다.

(13) 국제 교류와 합작을 촉진하여 애니메이션 기업의 해외진출을 지원한다. 정부간 교류와 합작은 물론 민간차원에서 진행되는 다자간 또는 양자간 해외 교류 및 합작을 장려하는 한편, 중국 애니메이션 기업이 합자, 합작, 프로세싱 서비스 등 다양한 방식으로 국제 합작과 글로벌 시장에서의 경쟁에 참여하도록 적극 장려한다. 창작 애니메이션 작품의 수출을 지원하고, 우수한 애니메이션 수출기업의 작품을 《문화상품 및 서비스 수출지도 목록》으로 지정한다. 애니메이션 기업이 국제 유명 전시회에 참여하도록 장려하고 조직하여 중국 애니메이션 기업의 해외 시장 개척을 지원한다. 중국산 애니메이션 작품의 수출 장려금과 보조금 지급을 위한 전담기금을 마련하여 중국 애니메이션 산업의 국제화를 앞당긴다.

4. 관리 서비스의 개선과 발전 환경의 최적화

(14) 시장에 대한 감독과 관리를 강화하고 애니메이션 작품의 저작권을 보호한다. 중국산 창작 애니메이션의 브랜드와 캐릭터, 그 파생상품을 중심으로 저작권 보호의 강도를 높인다. 일상적 감독관리와 전담 정비를 통해 불법 경영활동을 근절시키고 합법적 경영활동을 보호한다. 또한 시장의 질서를 바로잡고 애니메이션 산업의 발전에 공평한 경쟁이 이루어질 수 있는 시장 질서를 마련한다. 애니메이션 작품의 저작권 보호에 있어 기여한 단체나 개인은 표창하고 장려금을 지급한다.

(15) 애니메이션 내용에 대한 감독 관리를 강화하여 시장 환경을 정화한다. 지나친 폭력이나 음란한 내용, 사회도덕과 민족적 전통문화, 미풍양속을 해치는 불법 애니메이션 작품은 법에 따라 조사, 처리한다. 애니메이션의 범주에 포함되는 미술품, 무대용 애니메이션, 모바일 애니메이션 등 수입 문화 상품의 내용에 대한 심사를 강화한다. 우수한 애니메이션 작품을 질서있게 도입하는 한편 중국 애니메이션의 종류와 장르를 보다 풍부하게 확장시키며 이를 통해 특히 청소년의 심미적 능력과 감상 능력을 제고시킨다. 심사 승인절차를 거치지 않은 해외 애니메이션을 법에 따라 조사 처리하고 애니메이션을 통한 저속한 불량 문화의 전파를 막는다. 애니메이션 문화의 건전하고 질서 있는 시장 환경을 조성하고 청소년을 위한 건강하고 발전적인 문화 환경을 만든다.

(16) 애니메이션 협회가 구성되도록 지도한다. 현재 운영되고 있는 각종 애니메이션 학회와 협회의 역할을 제대로 발휘하게 하고 협상, 협력, 협조를 바탕으로 기업이 주도적 위치에서 학술적 측면과 사회적 측면을 고루 감안하여 애니메이션 산업협회를 조정, 개선시키고 보다 알차게 하거나 또는 협회를 신설하는 등 적극적으로 개입하도록 함으로써 행정적 자원과 산업자원이 통합을 통한 협력관계를 형성한다. 이를 통해 산업협회가 정부와의 연계성을 유지하

면서 기업을 위해 서비스하고 산업의 자율화에 기여하는 긍정적 작용을 발휘하도록 한다.

(17) 지도부와 부서 간의 협력관계를 강화한다. 각급 문화 행정부서는 사상적 통일과 인식의 제고, 지도의 강화를 이루어야 한다. 기구, 편성, 직무를 규정하는 이른바 '3정(三定)' 방법에 따라 문화 행정부서에 맡은 바 직무책임을 부여하고 주도적이고 적극적으로 업무를 전개한다. 해당 지역의 애니메이션 발전 상황을 정확히 파악하고 자신의 직무를 전면 이행하는 동시에 국무원 판공청의 국판발[2006]32호 문건의 내용을 성실히 수행한다. 지역적 특성에 적합한 정책을 제정하고 그에 대한 소요 경비를 확보하는 한편 애니메이션 산업 계획과 산업기지, 프로젝트 건설, 전시회를 통한 판매, 시장에 대한 감독관리, 산업협회에 대한 지도 등 다양한 방면에서의 업무를 적극적이고 차질 없이 완수한다. 애니메이션 발전지원 부처간 연합회의 판공청의 일상적 업무를 효율적으로 담당하고 판공청의 내부적 역량 강화에도 힘써 종합 협조능력을 향상시키고 각 부서와의 밀접한 협력관계를 유지함으로써 현지 애니메이션 산업의 발전 과정 중에 나타나는 문제점들을 원만히 해결하는데 최선을 다하여 애니메이션 산업의 신속한 발전을 촉진시키도록 한다.

국무원 판공청 발표[2008] 79호 문건에 따라 문화부는 애니메이션 산업계획, 산업기지, 프로젝트 건설, 전시회를 통한 판매, 시장에 대한 감독관리, 산업협회에 대한 지도 등의 새로운 직무책임에 대하여 구체적인 실행 대책을 제정하고 이를 따로 발표할 예정이다.

2008년 8월 13일

7. 애니메이션기업 인증 관리방법(시행)

제목	动漫企业认定管理办法(试行)
게재일	2009-6-4
출처	문화부, 재정부, 국가세무총국
분류	중국 애니메이션 관리 정책

각 성, 자치구, 직할시, 계획단열시 문화청(국), 재정청(국), 국가세무총국, 지방세무국:

《애니메이션기업 인증 관리방법(시행)(动漫企业认定管理办法)(试行)》(문산발〔2008〕51号, 이하 《방법》으로 약칭한다)을 이행하고 애니메이션기업 인증 관리작업을 수행하며 중국 애니메이션 산업의 건강하고 신속한 발전을 추진하기 위하여 관련 사항에 대해 다음과 같이 통지한다.

1. 완비된 업무 메커니즘의 조속한 구축 및 인증 진전 가속화
   각 성, 자치구, 직할시 문화행정부서는 동급 재정, 세무부서와 함께 성급 인증기구 설립에 박차를 가해 업무 메커니즘을 완비하면서 인증 업무를 순조롭고 규범적으로 엄격히 집행하는 상황 하에서 조건에 부합하는 기업에 대해 인증 초심과 자료 보고 작업을 조속히 펼친다. 성급 인증기구 판공실은 각 성, 자치구, 직할시 문화행정부서에 둔다. 인증업무 중에 봉착하는 문제는 적시에 검토하여 해결하고 전국 애니메이션기업 인증 관리 업무판공실에 보고한다. 문화부, 재정부와 국가세무총국은 애니메이션산업 세수정책 집행에 대한 상황에 대해 감독 검사를 진행한다.

2. 인증 표준의 엄격한 파악
   《방법》에서 말하는 애니메이션 기업은 만화 출판, 발행을 포함하지 않으며 동화 방송, 방영, 인터넷 애니메이션 전파 및 애니메이션 파생상품 생산, 판매 등을 주영업업무로 하는 기업이다.
   기업이 보유하는 자주 지적재산권이라 함은 기업이 최근 3년 내에(서면 보고일 전까지) 취득한 자주 지적재산권을 가리킨다.
   기업 영업장소 재산권 증명 또는 임대동의서(임대인의 재산권 증명 포함), 영업장소가 기업 자기 소유 부동산인 경우 집문서 사본에 회사 직인을 날인하여 제공한다. 영업장소가 기업이 임대한 경우 부동산 소유주의 집문서 사본에 회사 직인을 날인하거나 또는 소유주의 사인을 서명하여 제공하고 아울러 주택임대계약서에 회사 직인을 날인하여 제공한다.

3. 애니메이션 기업 인증 년도심사 신청 접수 기간은 매년 5월 1일-7월 31일이다.

4. 계획단열시 소재 성 문화청은 편리하고 빠른 원칙에 입각하고 해당 지역의 실제 상황에 근거하여 계획단열시 애니메이션 기업 인증 업무의 구체적인 방법을 제정할 수 있다.

5. 《방법》 제14조에 규정한 애니메이션 기업 인증 신청 자료 양식은 본 통지 별첨 1을 참고하고, 인증을 신청하는 기업은 본 통지 별첨 2의 양식을 참고하여 애니메이션 기업 인증 신청서를 작성한다.

《애니메이션기업 인증 관리방법(시행)》
문시발〔2008〕51호

각 성, 자치구, 직할시, 계획단열시문화청(국), 재정청(국), 국가세무국, 지방세무국:
《애니메이션기업 인증 관리방법(시행)》을 공표하오니 본 방법에 따라 집행해 주시기 바란다.

문화부 재정부 국가세무총국
2008년 12월 18일

제1장 총칙

제1조 중국의 애니메이션 산업 발전을 육성하고 정부의 애니메이션기업에 대한 재정 및 세금 우대정책을 이행하기 위해 《국무원판공청의 재정부 등 기관의 중국 애니메이션산업 발전 추진 관련 의견 전달에 관한 통지》(국판발 [2006] 32호, 이하 《통지》로 약칭함) 규정에 따라 본 방법을 제정한다.

제2조 본 방법에 따라 인증한 애니메이션기업만이 신청하여 《통지》에서 규정한 관련 우대와 지원정책의 혜택을 누릴 수 있다.

제3조 애니메이션기업 인증관리 업무는 애니메이션기업을 위해 봉사하고, 애니메이션산업의 발전을 촉진한다는 취지를 고수하며 공개, 공평, 공정 원칙에 따른다.

제4조 본 방법에서 지칭하는 애니메이션기업은 다음과 같다.
(1) 만화창작 기업
(2) 동화 창작, 제작 기업
(3) 온라인 애니메이션(모바일 애니메이션 포함) 창작, 제작 기업
(4) 애니메이션 무대극(프로그램)제작, 공연 기업
(5) 애니메이션 소프트웨어 개발 기업
(6) 애니메이션 파생 상품 연구개발, 디자인 기업

제5조 본 방법에서 지칭하는 애니메이션상품은 다음과 같다.
(1) 만화: 1컷 만화(one frame comics)와 다중 만화(multi frame comics), 삽화, 만화 도서, 동화 프레임 캡처 도서, 만화 간행물, 만화 원화(原画) 등
(2) 동화: 동화 영화, 동화 드라마, 동화 단편, 동화 영상 제품, 영화 및 드라마 특수효과 중의 동화 부분, 과학교양・군사・기상・의료 등 영화 및 드라마 프로그램 중의 동화 부분 등
(3) 온라인 애니메이션(모바일 애니메이션 포함): 컴퓨터 인터넷과 모바일 통신망 등 정보 네트워크를 주요 전파 플랫폼으로 활용하고 컴퓨터, 휴대전화 및 각종 휴대 전자제품을 수신 단말기로 사용하는 동화, 만화 작품이며 FLASH 동화, 네트워크 이모티콘, 휴대전화 애니메이션 등을 포함

(4) 애니메이션 무대극(프로그램): 애니메이션 평면과 영화 및 드라마 등 형식으로 개편한 작품의 무대 연출극(프로그램), 애니메이션 스타일을 사용하거나 또는 애니메이션 이미지를 포함한 무대 연출극(프로그램) 등
(5) 애니메이션 소프트웨어: 만화 평면 설계 소프트웨어, 동화 제작 전용 소프트웨어, 동화 후기 음성 및 동영상 제작 도구 소프트웨어 등
(6) 애니메이션 파생 상품: 애니메이션 이미지와 관련된 의상, 완구, 문구, 전자게임 등

제2장 인증관리

제6조 문화부, 재정부, 국가세무총국이 전국 애니메이션기업 인증관리 업무의 방향을 함께 확정하고 전국 애니메이션기업 및 그의 애니메이션상품의 인증업무를 지도, 관리 및 감독하며 인증에 통과된 애니메이션기업 명단을 정기적으로 발표한다.

제7조 전국 애니메이션기업 인증관리업무 판공실(이하 '판공실'로 약칭)은 문화부에 설립했으며 주요 직책은 다음과 같다.
(1) 애니메이션기업 인증관리 업무를 구체적으로 구성하여 실행
(2) 인증 및 관련 정책 이행 중의 큰 문제를 조율 및 해결
(3) '애니메이션기업 인증관리 업무 플랫폼'의 조직 구축 및 관리
(4) 이미 인증한 중점 애니메이션기업에 대한 감독검사와 연간 감사(年审)를 진행하고 상황 변화와 산업발전의 수요에 따라 중점 애니메이션상품, 중점 애니메이션기업의 세부적인 인증 표준에 대해 동태적 조정 진행
(5) 관련 제보를 수리, 검증 및 처리

제8조 각 성, 자치구, 직할시 문화행정기간과 동급의 재정, 세무기관은 본 행정구역의 애니메이션기업 인증관리 기관(이하 '성급 인증기관')을 구성하여 본 방법에 따라 다음 업무를 진행한다.
(1) 본 행정구역 내 애니메이션기업 및 그의 애니메이션상품에 대한 인증 1차 심사업무 담당
(2) 본 행정구역 내의 인증에 통과한 애니메이션기업에 대한 '애니메이션기업증서' 발급 담당
(3) 본 행정구역 내의 인증에 통과한 애니메이션기업에 대한 감독 검사 및 연간 감사 담당
(4) 본 행정구역 내의 관련 제보를 수리, 검증 및 처리, 필요 시 판공실에 보고
(5) 판공실에서 의뢰한 기타 업무

제9조 각급 인정기관은 본 관할구역 내의 애니메이션기업 인증업무 규칙을 제정하고 인증업무회의를 정기적으로 개최한다. 인증 업무 전자정부 구축을 추진하고 고효율, 편리한 인증업무 메커니즘을 구축한다.
애니메이션기업 인증관리업무에 필요한 경비는 각급 인증기관의 동급 재정부처에서 지원한다.

제3장 인증 표준

제10조 애니메이션기업 인증을 신청한 기업은 다음 표준에 동시에 부합되어야 한다.

(1) 중국 경내에서 법에 따라 설립한 기업

(2) 애니메이션상품을 취급하는 애니메이션기업의 주요 영업수입이 기업 당해 총수입의 60% 이상을 차지

(3) 자주(自主) 개발 생산한 애니메이션상품의 수입이 주요 영업수입의 50% 이상을 차지

(4) 전문대학 이상 학력 소지자 또는 국가 애니메이션인재 전문 인증에 통과하고 애니메이션 상품 개발 또는 기술 서비스에 종사하는 전문 인력이 기업 당해 전체 종업원의 30% 이상을 차지, 이중 연구개발 인력이 기업 당해 전체 종업원의 10% 이상을 차지

(5) 애니메이션상품 개발 또는 해당 서비스 등 업무에 필요한 기술 장비와 업무장소 보유

(6) 애니메이션상품의 연구개발 비용이 기업 당해 영업수입의 8% 이상을 차지

(7) 애니메이션상품의 내용이 긍정적이고 건전하며 법률법규에서 금지하는 내용이 없음

(8) 기업의 재산권이 명확하고 관리가 규범적이며 법을 준수하면서 경영

제11조 자주(自主) 개발, 생산한 애니메이션상품이란 애니메이션기업이 자주 창작, 연구개발, 디자인, 생산, 제작, 공연하는 본 방법 제5조 규정에 부합되는 애니메이션상품(애니메이션 파생상품 불포함)을 일컫는다. 외국의 애니메이션 고안에 대해서만 간단한 아웃소싱, 모방 또는 역외 제조를 진행한다. 자주 지적재산권이 없고 핵심 경쟁력이 없는 것은 제외된다.

제12조 중점 애니메이션상품 인증을 신청하려면 다음 각호 표준 중의 하나에 부합되어야 한다.

(1) 만화제품의 판매 연 소득이 100만 위안(간행물 300만 위안) 이상 또는 연간 판매량이 10만 권(신문 1000만부, 간행물 100만 권) 이상, 동화상품의 판매 연 소득이 1000만 위안 이상, 온라인 애니메이션(모바일 애니메이션 포함) 상품의 판매 연 소득이 100만 위안 이상, 애니메이션 무대극(프로그램) 공연 연 소득이 100만 위안 이상 또는 연 공연 횟수가 50회 이상인 경우

(2) 애니메이션상품의 저작권 수출 연 소득이 100만 위안 이상인 경우

(3) 국제, 국가급 특별상을 수상한 경우

(4) 성급 인증기관, 전국적 애니메이션업계협회, 국가애니메이션산업기지 등의 추천을 받은 사상 내용, 예술 스타일, 기술 응용, 시장 마케팅, 사회영향 등 분야에서 모범적 의의가 있는 애니메이션상품

제13조 본 방법 제10조 표준에 부합되는 애니메이션기업이 중점 애니메이션기업 인증을 신청할 경우 신청 전에 1편 이상의 중점 애니메이션상품을 개발생산하고 다음 각호 표준 중 하나에 부합되어야 한다.

(1) 등록 자본금이 1000만 위안 이상일 경우

(2) 애니메이션기업의 연간 영업수입이 500만 위안 이상, 연속 2년 적자가 아닌 경우

(3) 애니메이션기업의 애니메이션상품 저작권 수출과 대외무역 연간 소득이 200만 위안 이상, 그리고 자주 지적재산권 애니메이션상품의 수출 소득이 총소득의 30% 이상을 차지하는 경우

(4) 성급 인증기관, 전국적 애니메이션업계협회, 국가애니메이션산업기지 등의 추천을 받은 자금, 인력 규모, 예술 창의, 기술 응용, 시장 마케팅, 브랜드 가치, 사회영향 등 분야에서 모범적 의의가 있는 애니메이션기업

제4장 인증절차

제14조 애니메이션기업의 인증 절차는 다음과 같다.

(1) 기업의 자아 평가 및 신청

기업이 인증표준에 부합된다고 판단할 경우 성급 인증기관에 인증 신청을 제출할 수 있다.

(2) 다음 서류를 제출한다.

1. 애니메이션기업 인증 신청서
2. 기업 영업허가증 부본 복사본, 세무등기증 복사본
3. 법인대표 또는 주요 책임자의 신분증명 서류
4. 기업의 임직원 수, 학력 구조 및 연구개발 인력이 기업의 임직원에서 차지하는 비중 설명
5. 영업장소 재산권 증명 또는 임대 의향서(임대인의 재산권 증명 포함)
6. 개발, 생산, 창작, 취급하는 애니메이션상품 리스트, 판매 계약서 및 판매 계약서 약정 금액의 은행 입금 증명서류
7. 자주 개발, 생산과 자주 지적재산권을 보유한 애니메이션상품의 상황 설명 및 관련 증명 서류(저작권 등기증서 또는 특허 증서 등을 비롯한 지적재산권 증서의 복사본)
8. 유관 행정기관에서 발급한 관련 업무 종사와 연관된 행정 허가증서 복사본
9. 자질이 있는 중개업체의 감정을 거친 기업재무연도 보고서(자산부채표, 손익계산서, 현금 흐름 리스트 포함) 등 기업의 경영상황 및 기업의 연간 연구개발비용 상황 리스트, 그리고 연구개발 활동 설명 자료 첨부
10. 인증기관이 발급을 요구하는 기타 서류

(3) 서류 심사, 인증과 발표

성급 인증기관은 본 방법에 따라 신청서류에 대해 1차 심사하고 심사의견을 제출하며 1차 심사에 통과된 애니메이션기업의 신청서류를 판공실에 제출한다.

문화부는 재정부, 국가세무총국과 함께 본 방법 제10조에서 규정한 표준에 따라 심사를 진행하고 심사에서 통과할 경우 문화부, 재정부, 국가세무총국이 인증에 통과한 애니메이션기업 명단을 공동 발표한다.

성급 인증기관은 인증에 통과한 애니메이션기업 명단에 따라 기업에 '애니메이션기업증서'를 발급하고 동 업체를 해당 연도 애니메이션상품 리스트에 첨부한다. 그리고 본 방법 제5조, 제11조의 규정에 따라 애니메이션상품 리스트 중에 애니메이션상품 속성 분류 및 자주 개발 생산에 속하는 애니메이션상품 여부 등 상황에 대해 표시를 한다.

애니메이션기업이 지사를 설립할 경우 기업 법인 등록지에서 신청한다.

제15조 ‘애니메이션기업증서’를 취득한 애니메이션기업이 생산한 애니메이션상품이 본 방법 제12조에서 규정한 표준에 부합할 경우 판공실에 중점 애니메이션상품 인증 신청을 제출할 수 있고 다음 서류를 제출해야 한다.

1. 중점 애니메이션상품 인증 신청서
2. 기업의 영업집조 부본 복사본, 세무등기증 복사본, ‘애니메이션기업증서’ 복사본
3. 본 방법 제 12 조에서 규정한 표준에 부합되는 관련 증명서류: 자질이 있는 중개업체의 감정을 거친 기업재무연도보고서(자산부채표, 손익계산서, 현금 흐름 리스트 포함) 등 기업 경영상황, 그리고 각 항목의 상품 판매수입 상황 설명을 첨부. 수상 경력 증명 복사본 또는 저작권 수출무역 계약서 복사본 등 저작권 수출소득 증명서, 유관기관의 추천 증명
4. 인증기관이 발급을 요구하는 기타 서류

판공실은 신청서류를 접수한 후 본 방법 제14조 제3항에서 규정한 절차에 따라 심사를 진행한다. 표준에 부합할 경우 판공실에서 ‘중점 애니메이션상품 문서’를 발급한다.

제16조 ‘애니메이션기업증서’를 이미 취득한 애니메이션기업이 본 방법 제13조에서 규정한 표준에 부합할 경우 판공실에 중점 애니메이션기업 인증 신청을 할 수 있고 다음 서류를 제출해야 한다.

1. 중점 애니메이션기업 인증 신청서
2. 기업의 영업집조 부본 복사본, 세무등기증 복사본, ‘애니메이션기업증서’ 복사본, ‘중점 애니메이션상품 문서’ 복사본
3. 본 방법 제 13 조에서 규정한 표준에 부합하는 관련 증명서류: 자질이 있는 중개업체의 감정을 거친 기업의 최근 2 개 회계연도 재무제표(자산부채표, 손익계산서, 현금 흐름 리스트 포함) 등 기업의 경영상황 또는 저작권 수출무역 계약서 복사본 등 저작권 수출소득 증명, 유관기관의 추천 증명
4. 인증기관이 발급을 요구하는 기타 서류

판공실은 신청서류를 접수한 후 본 방법 제14조 제3항에서 규정한 절차에 따라 심사를 진행한다. 표준에 부합할 경우 문화부는 재정부, 국가세무총국과 함께 인증에 통과한 중점 애니메이션기업 명단을 공동 발표하고 판공실에서 ‘중점 애니메이션기업 증서’를 발급한다.

제17조 애니메이션기업 인증은 연간 감사제도를 시행한다. 각급 인증기관은 본 방법 제10조, 제13조에서 규정한 표준에 따라 이미 인증에 통과하여 증서를 발급 받은 애니메이션기업, 중점 애니메이션기업에 대해 연간 감사를 진행한다. 연간 인증에서 합격한 기업에 대해서는 증서와 연간 자주 개발생산 애니메이션상품 리스트에 연간 감사 전용도장을 찍어준다.

연간 감사를 신청하지 않았거나 연간 인증에서 불합격한 기업은 그의 애니메이션기업, 중점 애니메이션기업 자격이 기한 만료되면 자동으로 실효된다. 성급 인증기관은 애니메이션기업에 대한 연간 감사 상황, 연간 인증 합격 및 불합격 기업 명단을 판공실에 제출하여 등록하고 판공실에서 발표한다.

중점 애니메이션기업은 판공실 연간 감사에 통과한 후 더 이상 성급 인증기관의 연간 감사를 받지 않는다.

제18조 애니메이션기업이 연간 감사 결과에 대해 이의가 있을 경우 발표 후 근무일 20일 내에 판공실에 재심 신청을 제출할 수 있다.
재심 신청을 한 기업은 재심 신청서 및 유관 증명서류를 제출해야 한다. 판공실은 재심 신청을 접수한 후 재심 심청에 대해 조사 및 검증하고 문화부, 재정부, 국가세무총국에서 재심 결정을 내리며 성급 인증기관에 통지하여 발표하도록 한다.

제19조 인증을 받은 애니메이션기업의 경영활동에 변화(예를 들어 명칭 변경, 조정, 분류, 합병, 재편 등)가 생길 경우 근무일 15일 내에 원래의 증명서 발급기관에서 변경수속을 하고 변화 후 본 방법에서 규정한 표준에 부합하지 않을 경우 성급 인증기관은 판공실에 심사 신청하여 동의를 얻은 후 그의 '애니메이션기업증서'를 취소하고 자격을 중지시킨다.
본 방법에서 규정한 표준에 부합되지 않는 중점 애니메이션기업은 판공실에서 직접 그의 '중점 애니메이션기업 증서'를 취소하고 자격을 중지시킨다.
애니메이션기업이 개명할 경우 기존의 인증기관은 동 기업을 위해 변경수속을 처리한 후 증서를 다시 확인 발급하며 번호는 변하지 않는다.

제20조 인증을 받은 애니메이션기업, 중점 애니메이션기업은 해당 연도의 유효한 '애니메이션기업증서', '중점 애니메이션기업 증서' 및 당해 연도에서 자주 개발 생산한 애니메이션 상품 리스트, '중점 애니메이션상품 문서'를 근거로 주관 세무기관에 신청하여 《통지》에서 규정한 관련 세수 우대정책의 혜택을 누린다.

제21조 중점 애니메이션상품, 중점 애니메이션기업이 국가 및 지방의 각종 재정자금, 신용 대출 등 분야의 지원정책을 우선 누린다.

제5장 벌칙

제22조 인증 신청과 이미 인정을 받은 애니메이션기업이 다음 각호 상황 중 하나에 해당되고 검증 결과 인증기관이 동 기업의 인증 신청 수리를 중단하거나 또는 증서(문서)를 취소하면 동 기업의 자격을 중지하고 이를 발표한다.

(1) 인증 신청 과정에서 허위 정보를 제공한 경우
(2) 탈세, 조세 포탈, 납세 거부 등 세수 불법 행위가 있는 경우
(3) 불법 내용 존재 또는 해적판 권리 침해 애니메이션상품의 제작, 생산, 판매, 전파에 종사했거나 또는 라이센싱 허가를 받지 않은 애니메이션상품을 사용한 경우
(4) 기타 불법 경영행위가 있고 유관 부처의 처벌을 받은 경우

증서가 취소된 기업은 인증기관에서 3년 내에 동 기업의 인증 신청을 수리하지 않는다.

제23조 증서가 취소당하고 연간 인증에서 불합격한 애니메이션기업에 대해서는 그가《통지》에서 규정한 각종 재정 및 세금 우대정책의 혜택을 받는 것을 동시에 중단시킨다.

제24조 애니메이션기업 인증업무에 참여하는 기관과 인원은 담당하는 인증업무에 대해 신의성실 및 준법의 의무가 있으며 인증 신청한 기업의 유관 자료 정보에 대해 기밀을 지킬 의무

가 있다. 애니메이션기업 인증업무의 관련 요구와 기율을 위반할 경우 법에 따라 책임을 추궁한다.

제25조 본 방법 규정을 위반한 성급 인증기관에 대해서는 판공실에서 시정 명령을 내린다.

제6장 부칙

제26조 ‘애니메이션기업 증서’, ‘중점애니메이션상품 문서’, ‘중점애니메이션기업 증서’ 등 증서, 문서는 판공실에서 일괄적으로 감독 제작한다.

제27조 본 방법에 따라 인정한 애니메이션기업 및 그가 자주 개발 생산한 애니메이션상품이 누리는 재정 및 세금 우대정책의 구체적 범위, 구체적 내용은 재정부, 국가세무총국에서 별도로 발표한다.

제28조 본 방법에서 숫자와 관련된 규정을 ‘이상’으로 서술한 것은 모두 해당 숫자를 포함한다.

제29조 본 방법은 문화부, 재정부, 국가세무총국이 해석을 담당한다.

제30조 본 방법은 2009년 1월 1일부터 시행한다.

문화부판공청
2008년 12월 26일

8. 드라마 콘텐츠 관리규정

제목	电视剧内容管理规定
게재일	2010-5-14
출처	문화부, 재정부, 국가세무총국
분류	중국 애니메이션 관리 정책

3월 26일 광전총국의 심의를 통과하여 지금 공표되며 2010년 7월 1일부터 시행된다.

중국 국가광전총국 국장 왕타이화(王太華)
2010년 5월 14일

(중국 방송정책 10번, 48페이지 내용 참조)

9. 애니메이션기업의 애니메이션 개발 생산 용품 수입 시 세수면제 잠정규정

제목	动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定
게재일	2016-08-01
출처	재정부, 세관총서, 국가세무총국
분류	중국 애니메이션 관리 정책

애니메이션기업의 애니메이션 개발 생산 용품 수입 시 세수면제 잠정규정
재관세[2016]36호

각 성(省)/자치구(自治區)/직할시(直轄市), 계획단열시(중앙 직속 중점 개발 도시) 재정청(국), 국가세무국, 신장(新疆)생산건설병단[35] 재무국, 세관총서 광동(廣東)분서, 직속 세관:

중국 애니메이션 산업의 건전하고 신속한 발전을 촉진하고 산업 고도화 최적화를 지원하기 위해 "13차 5개년 계획" 기간 애니메이션 기업 수입 애니메이션 개발 생산용품 세수 정책을 계속 실행한다. 관련 내용을 다음과 같이 통지한다.

1. 2016년 1월 1일부터 2020년 12월 31일까지, 국무원 관련 부서에서 허가한 애니메이션기업에서 애니메이션 직접 제품을 자발적으로 개발하고 생산하는 과정에서 반드시 수입해야 할 상품에 대해 수입 관세 및 부가가치세를 면제하는 정책이다.

2. 이 정책을 효과적으로 실행하기 위해 재정부, 세관총서, 국가세무총국은 문화부와 함께 <애니메이션 기업이 동만 개발 생산 용품 수 입시 세수면제 잠정규정(动漫企业进口动漫开发生产用品免征进口税收的暂行规定)>(별첨 참조)을 공표한다.

각 업체는 이에 따라 준수해야 한다.

재정부, 세관총서, 국가세무총국
2016년 8월 1일

애니메이션기업의 애니메이션 개발 생산 용품 수입 시 세수면제 잠정규정

1. 국무원에서 승인한 애니메이션 기업의 수입 세수 정책에 근거하여 이 규정을 수립한다.

2. 이 규정에서 언급한 "국무원 관련 부서에서 허가한 애니메이션 기업"은 다음의 조건을 충족해야 한다.
   (1) 문화부 등 관련 부서에서 작성한 애니메이션 기업 허가 기본 표준을 충족해야 한다.
   (2) 애니메이션 직접 제품을 자발적으로 개발하고 생산하는 자격과 역량을 갖추어야 한다.

35) 병단(兵團): 신강위그루자치구의 농토를 건설하기 위하여 국가에서 파견한 군부대, 현재 7만km^2 면적, 273만명 인구에 14개사(師)로 구성되어 있고, 행정적으로는 부성(副省)급임

3. 이 규정에서 언급한 애니메이션 직접 제품은 다음의 내용이 포함된다.
   (1) 만화: 1컷 만화와 장편만화, 삽화, 만화 도서, 애니메이션 캡쳐 도서, 만화 간행물, 만화 원고 등
   (2) 애니메이션: 극장판 애니메이션, TV 애니메이션, 단편 애니메이션, 애니메이션 음반 및 영상물 제품, 영화 드라마 특수효과에서의 애니메이션 장면, 과학기술/군사/날씨/의료 등 영화 드라마 프로그램에서의 애니메이션 장면 등
   (3) 온라인 애니메이션(모바일 애니메이션 포함): 컴퓨터 인터넷과 모바일 통신망 등 정보 네트워크를 주요 송출 플랫폼으로 하고, 컴퓨터, 휴대폰과 다양한 휴대용 전자 장비를 수신 단말기로 한 애니메이션, 만화 작품 등으로 플래시 애니메이션, 온라인 이모티콘, 모바일 애니메이션 등이 포함된다.

4. 이 규정의 제2항 표준을 충족하는 애니메이션 기업은 매년 9월 말 전에 문화부에 신청하고 문화부에서 재정부, 세관총서, 국가세무총국과 함께 애니메이션 기업의 수입 면세 자격을 심의한다. 심의에 합격되면 문화부, 재정부, 세관총서, 국가세무총국에서 연합하여 매년 11월 말에 차기 연도 수입 세수 우대정책을 받는 애니메이션 기업 리스트를 발표한다.

5. 수입 면세 자격을 갖춘 애니메이션 기업에 대해 문화부에서 연도별로 갱신하는 업무를 책임진다. 문화부, 재정부, 세관총서, 국가세무총국에서 차기 연도 수입 세수 우대정책을 받는 애니메이션 기업 리스트를 발표하는 한편 연도별 갱신 심사에 통과된 회사 리스트와 미통과 회사 리스트를 발표한다. 연도별 갱신에서 통과되지 못한 애니메이션 기업의 경우, 차기 연도부터 수입 세수 정책을 적용받는 자격이 취소된다.
   허위로 신고하여 수입 자격을 취득한 애니메이션 기업에 대해, 문화부에서 사실을 조사한 후, 관련 애니메이션 기업의 수입 면세 자격을 취소한다. 문화부에서는 관련 상황을 제때에 재정부, 세관총서, 국가세무총국에 통지한다. 관련 애니메이션 기업은 즉각 애니메이션 기업의 수입 세수 정책으로 면제받은 수입 관련 상품의 관련 세금을 추가 납부해야 한다.

6. 수입 세금 면제 자격을 취득한 애니메이션 기업에서 <애니메이션 기업 수입 애니메이션 개발 생산 용품 세금 면제 리스트>(별첨) 범위의 상품을 수입할 때 수입 관세와 수입 과정에서 부가가치세를 면제받는다. 이 리스트는 재정부가 관련 부서와 함께 중국 국내 부대 산업의 발전상황과 애니메이션 기업의 실제 수요 변화에 따라 적시에 조절한다. 세관에서 수입상품이 면세 범위에 포함되는지 여부를 심의할 때, <애니메이션 기업 수입 애니메이션 개발 생산 용품 세금 면제 리스트>에서 규정한 상품 명칭과 기술 규격을 기준으로 한다. 국무원에서 규정한 면세 불가의 수입상품 20종은 위 면세 범위에 포함되지 않는다.

7. 문화부는 매년 3월 말에 전년 실제 수입된 상품, 수량, 면세금액과 적용된 사업을 통합하여 재정부에 알리고 세관총서와 국가 세무총국에 전달한다.

8. 애니메이션 직접 제품의 자발적인 개발과 생산에 이용되는 상품을 면세하여 수입하는 경우, 세관의 심사 동의 없이 무단으로 양도, 저당, 질권 설정, 다른 용도로 이용하거나 기타 방식으로 처리해서는 아니 된다. 이를 위반할 경우, 국가 관련 법률, 법규와 세관의 관련 관리규정에 따라 처리한다.

9. 정책적인 연결을 보장하기 위해 2016년 수입 세수 우대 정책을 적용받는 애니메이션 기업 리스트의 경우, 문화부에서 재정부, 세관총서, 국가세무총국과 함께 별도로 발표한다.

10. 이 규정의 유효기간은 2016년 1월 1일부터 2020년 12월 31일 까지이다.

11. 이 규정은 재정부에서 세관총서, 국가 세무총국과 함께 해석한다.

별첨: 애니메이션기업 애니메이션 개발・생산용품 수입 시 세금면제 리스트

下单 支付￥2863
06-05 16:47

별첨: 애니메이션기업 애니메이션 개발 생산용품 수입시 세금 면제 리스트

번호	제품 유형	HS code	유형	제품명	기술 규격 설명		
					기능 용도	주요 규격	제품 설명
TF001	2D 컴퓨터 애니메이션 소프트웨어와 장비	85234020	소프트웨어	2D 컴퓨터 애니메이션 제작 소프트웨어	2D 컴퓨터 애니메이션 이미지 구축, 애니메이션 입모양 동기화, 특수효과 제작 등 전 과정 지원 소프트웨어	동작모드: 도트 매트릭스, 벡터 지원 해상도>=1080 입모양 자동 매치	디스크
		84715040	SW/HW 일체형	디지털 기기	창작하는 사람들에게 그림판과 비슷한 디지털 입력 도구를 제공, 다양한 전통적인 그림붓, 브러시와 마크펜의 필촉 표현을 정확하게 시뮬레이션 가능, 21.3인치 이상의 화면에 더 자연스럽고, 직관적으로 조작 가능	화소수>=1600×1200 해상도>=0.005밀리미터/포인트 필압감 등급>=2048급	디지털 인터랙션 제작 화면 및 디지털 그림판
TF002	스톱 모션 창작 소프트웨어	85234020	소프트웨어	스톱 모션 창작 소프트웨어	스톱 모션 제작 전 과정 지원 소프트웨어	매초 30 컷의 속도로 애니메이션 영화 미리보기 영상 입력 네온 광고물 기능 지원(이미 캡쳐한 그림과 비교) Rig Removal 툴을 이용하여 촬영시에 이용한 컴포넌트 삭제	디스크
TF003	3D 모델링, 애니메이션 소프트웨어	85234020	소프트웨어	3D 모델링, 애니메이션 소프트웨어	컴퓨터 3D 도형의 모델링 창작, 표현과 수정:3D 도형 애니메이션의 제작	컴퓨터 운동 궤적을 자유롭게 작성 설정, 저장, 출력, 도입, 멀티플렉스 3D 모델링 지원, 애니메이션, 시각적 디자인, 특수효과, 렌더링 등 기능 지원 시뮬레이션 옷감과 모발 형태의 도구 제공	디스크
TF004	렌즈 궤적 모션 제어 장비 및 프로그램	85234020 84289090 84714920 84714940	SW/HW 일체형	모션 촬영 제어 시스템	소프트웨어로 제어하는 정밀 기계와 전자 장치, 설치한 카메라의 모션 궤적에 대해 정밀하게 제어하고 기록	렌즈 회전 속도 1초 90도 이상 시스템 이동 속도 > 2미터/초 모션 오차 <0.01밀리미터 유효한 부하 30kg 이상	콜러 기계 제어 암 회전 제어 몸체 촬영 장비와 설치한 궤도
TF005	필름 스캔 장비	84716050	하드웨어	필름 디지털화 기기	애니메이션 사전 제작의 필름 입력, 영화 필름을 디지털 화면으로 전환	35밀리미터 4홀 필름 스캔 해상도 4K 이상 디지털 색심도 12bit 이상 2K 전송율 4컷/초 이상	콘솔 필름 디지털화 기기 및 시스템 제어기
TF006	3D 스캔 장비	90314990	하드웨어	3D 레이저 스캐너	물체 공간 외형과 구조 디지털화 정보를 취득하여, 애니메이션의 가상 캐릭터와 장면 설계, 제작	판독 시간:<20초 ; 스캐너 텍스터 매핑 해상도:1280×1024 ; 1초당 3만개 이상 데이터 처리	레이저 스캐너 메인 제어 장비 스캔
		90314990	하드웨어	3D 광학 스캐너		정밀도:1프레임 <=0.15mm 멀티 프레임<=0.05mm 해상도:1프레임>=200'000 points 전송률>=30km/h 캡쳐 시간< 1s	광학 스캐너 메인 제어 장비 스캔
TF007	모션 캡쳐 장비	90314990	하드웨어	광학 모션 캡쳐 시스템	애니메이션 제작에 이용, 연기자의 바디 모션 혹은 얼굴 표정을 디지털화로 수집	캡쳐 정확도 오차<0.001밀리미터 ; 수집 속도>120회/초 해상도 400만 화소 이상 멀티 셀, 멀티 카메라의 3D 모션 데이터 수집 지원	높은 해상도, 고속 디지털 카메라 스마트 장갑 화면 데이터 허브 전용 수집 복장
		90314990	하드웨어	관성 모션 캡쳐 시스템		노드수 > 10개 전송범위(옥외) > 100미터 전송범위(실내 장애물 없음) > 50미터 센서 해상도 < 0.1도 실제 해상도 < 2도	기계식 센서 그룹웨어 화면 데이터 허브
TF008	클러스터 렌더링 소프트웨어 영화 편리 시스템	85234020	소프트웨어	3D 렌더링소프트웨어	컴퓨터 3D 도형 전문 렌더링 소프트웨어	국부적 광선 추적 지원 전역 조명 지원 HDRI 지원 심영 효과 지원, 영화에서 생동한 모발 모션과 그림자 모션 표현	디스크
		85234020	소프	클러스	3D 화면을 클러스터 렌더링에	렌더링 노드와 관리 노드 허가 포함	디스크

北京-上海
成人价格 ￥1490 × 1人
成人机建 ￥50 × 1人
成人燃油 ￥0 × 1人
上海-北京
成人价格 ￥1130 × 1人
成人机建 ￥50 × 1人
成人燃油 ￥0 × 1人
其他
航空意外险 ￥30 × 2份
订单支付时加收服务费
外卖服务费 ￥83 × 1

支付方式 信用卡(已支付￥2863)

			트웨어	터 렌더링 관리 시스템	기타 기기로 전달하여 처리, 네트워크 렌더링, 온라인 렌더링 결과 조회, 멀티 유저 관리, 빌링 관리, 배치 관리 등 기능 제공	멀티 노드 릴리즈 렌더링 지원 다양한 어플리케이션의 소프트웨어 전송 렌더링 지원:3DsMax, Maya, Nuke, Skakeemd	
TF009	디지털 특수효과 합성, 후반 감색과 디밍 소프트웨어와 장비	85234020	소프트웨어	시각 특수효과 설계와 합성 소프트웨어	컴퓨터를 통해 영상 혹은 이미지 파일을 관리하고 이미지 처리. 원 영상과 이미지 소재를 계산하여 새로운 영상과 이미지 생성. 애니메이션에서 입체적 가상의 특수효과 구현. 애니메이션 소재 합성, 2D 애니메이션 특수 효과, 3D 애니메이션 특수효과 창작과 제작 포함	생동한 3D 합성 환경 제공 대다수 일반 이미지 파일 지원 4트랙 이상 이미지 지원 부동 포맷의 이미지 합성 지원	디스크
		85234020 84714120 84714140 84714920 84714940	SW/HW 일체형	시각 특수효과 설계, 합성, 후반 감색과 디밍 SW/HW 일체형 시스템		2K 이상, 코딩하고 압축하지 않은 데이터의 실시간 수집, 재생, 제작 출력 지원 색감도 10Bit 이상 입출력 포맷 고해상도 10Bit 이상 내장 색채 시정 관리 시스템 포함	초고성능 워크스테이션 호스트 전용 제어판 고급 디스플레이 장비 외장 고급 특수 저장 장치 고성능 특수 화면 처리 카드
TF010	디지털 편집 소프트웨어 및 장비	85234020	소프트웨어	비선형 편집 소프트웨어	현대 애니메이션 영상의 편집 작업은 컴퓨터로 디지털화 제작. 비선형 편집의 경우, 업로드를 한번만 하면 여러 회 편집, 신호 품질은 변하지 않음, 장비, 인력 절약, 효율 향상. 비선형 편집은 전문 편집 소프트웨어, 하드웨어가 있어야 하고, 대다수 애니메이션 제작기관은 이 시스템 채택	대다수의 통합, 편집, 오디오, 미술, 문자 제작, 도형 설계와 시각 특수효과 창조 도구 대다수의 주요 미디어 포맷 지원, 고해상도 1920x1080 이상의 편집 가능	디스크
		85234020 84714120 84714140 84714920 84714940	SW/HW 일체형	비선형 편집 SW/HW 일체형 시스템		고해상도의 모든 포맷 파일 편집 지원 edl와 cutlist파일 지원	고성능 워크스테이션 호스트 디스플레이 장비 고성능 이미지 처리 카드
TF011	필름 기록 장비	84716060	하드웨어	필름 기록 장비	애니메이션 후반 제작의 필름 출력, 컴퓨터에 저장한 이미지 혹은 영상 시퀀스를 필름에 노출	해상도:35밀리미터 필름에 2K, 4K 혹은 더 높은 해상도 기록 가능 기록 전송률: 2K 해상도의 전송률 최소 2초/컷 ; 4K해상도의 전송률 최소 6초/컷 가능한 필름 유형: 최소 인터미디어트(Intermediate)와 원판 포함 밀도 범위:인터미디어트에 2.046개의 밀도값 기록 가능	콘솔 기록기기 호스트
TF012	이미지 영상 전환, 출력 장비	84714120 84714140 84718000	하드웨어	이미지 영상 전환, 출력 장비	기록 장비를 통해 디지털 영상 신호 기록, 수집 장비를 통해 디지털 영상 신호를 디지털 영상 문서 혹은 이미지 파일로 전환, 출력 장비를 통해 디지털 영상 파일 혹은 이미지 파일을 디지털 영상 신호로 전환	이미지 기록 비트율 440MB 이상 8 트랙 이상의 미압축 오디오 동시 기록 가능 미압축 DPX 포맷의 컴퓨터 이미지 파일 기록 가능, SDI 포트를 이용하여 이미지 출력 가능	디지털 영상, 문서 컨버터 초고 비트율 디지털 VTR
TF013	오디오 후반 처리 장비와 소프트웨어	85234020	소프트웨어	오디오 후반 처리 소프트웨어	애니메이션 오디오 처리 및 가공	동시 처리 가능 오디오 트랙 수 > 128개 최대 1024 트랙 오디오 동시 재생 혼합 지원	디스크
		85234020 85437099	SW/HW 일체형	디지털 오디오 믹서		동시 처리 가능 오디오 트랙 수 > 128개 최대 1024 트랙 오디오 동시 재생 혼합 지원 오디오 전체 믹서 모듈은 자동화 메모리 기능 갖춤, 타이밍에 따라 게인과 페이더 위치를 기억 가능, 모든 조작을 무한 복구 가능	워크스테이션 디지털 오디오 믹서

10. 애니메이션산업 부가가치세 정책 연장에 관한 통지

제목	关于延续动漫产业增值税政策的通知(财税〔2018〕38号)
게재일	2018-4-19
출처	재정부, 세무총국
분류	중국 애니메이션 관리 정책

애니메이션산업 부가가치세 정책 연장에 관한 통지 (재세〔2018〕38호)

각 성, 자치구, 직할시, 계획단열시 재정청(국), 국가세무국, 지방세무국, 신장생산건설병단[36] 재정국:

중국 애니메이션산업의 발전을 활성화하기 위해 애니메이션산업 부가가치세 정책을 계속 실시한다. 관련 사항은 다음과 같이 통지한다.

1. 2018년 1월 1일부터 2018년 4월 30일까지 애니메이션 기업 부가가치세 일반 납세자가 독자 개발 생산한 애니메이션 소프트웨어를 판매한 것에 대해 17%의 세율로 부가가치세를 징수한 후, 부가가치세의 실제 조세 부담이 3%를 넘는 부분에 대해서는 징수 즉시 환급하는 정책을 실행한다.

2. 2018년 5월 1일부터 2020년 12월 31일까지 애니메이션 기업 부가가치세 일반 납세자가 독자 개발 생산한 애니메이션 소프트웨어를 판매한 것에 대해 16%의 세율로 부가가치세를 징수한 후, 부가가치세의 실제 조세 부담이 3%를 넘는 부분에 대해서는 징수 즉시 환급하는 정책을 실행한다.

3. 애니메이션 소프트웨어 수출은 부가가치세 징수를 면제한다.

4. 애니메이션 소프트웨어는 <재정부, 국가세무총국의 소프트웨어 상품 부가가치세 정책에 관한 통지>(재세[2011] 100호) 중의 소프트웨어 상품 관련 규정에 따라 이행한다.
   애니메이션 기업과 독자 개발, 생산한 애니메이션 상품의 인정 표준과 인정절차는 <문화부, 재정부, 국가세무총국의 '애니메이션 기업 인정 관리방법(시행)' 배부에 관한 통지>(문시발[2008] 51호) 규정에 따라 이행한다.

5. <재정부, 국가세무총국의 애니메이션산업 부가가치세와 영업세 정책에 관한 통지>(재세[2013] 98호)는 만기되어 이행을 중지한다.

36) 병단(兵團): 신강위그루자치구의 농토를 건설하기 위하여 국가에서 파견한 군부대, 현재 7만km^2면적, 273만명 인구에 14개사(師)로 구성되어 있고, 행정적으로는 부성(副省)급임