

중국 「문화경영허가제」란?

(재)한국게임산업개발원 마케팅팀

1. '온라인게임'에 대한 중국정부의 기본 인식 및 동향

□ '온라인게임'에 대한 중국정부의 기본 인식

- 중국 온라인게임 산업이 폭발적으로 성장함에 따라 중국정부는 게임산업을 21세기 인터넷 콘텐츠 산업의 하나로 인식
 - ※ '02.11.6 제16차 중국전당대회에서는 문화산업의 중요성이 강조됨
- 중국 문화부는 '게임산업을 발전은 시키되 통제권을 상실하지 않겠다'는 기본 입장에서 작년 하반기부터 온라인게임 관리방법을 모색하여 왔으며, 특히 온라인게임에 관한 관련 법규 제정을 검토

□ '온라인게임'에 대한 중국정부 동향

- 중국 문화부, 신식산업부, 중국게임업체간의 게임산업세미나 개최('02.12월)
 - 중국 정부의 2003년 외국게임에 대한 출판허가 축소 계획을 자국 업체에 시사
 - 한국 게임개발사로부터 단순 라이선스 계약을 통한 상품화를 지양하고, 기술합작이나 제휴 등을 통해 현지화된 제품등록의 비중을 확대할 계획임을 업체에 전달
 - ※ 중국정부도 게임산업의 성장가능성을 인식, 중국 게임관련 업체의 발전을 위해, 단순한 수입을 통한 서비스 범위에서 벗어나 외국 게임업체와의 기술합작 등을 통해 중국게임개발사들의 자체 개발 능력 배양 등을 유도코자 하는 것으로 해석됨
- 중국 문화부 등 게임산업관련 규정과 산업발전 정책 수립을 위한 토의 개최('03.2~4)
 - 한국 온라인게임이 중국 온라인게임 시장의 상당 부분을 점유하고 있는 상황에 문제의식을 갖고 자국 게임산업 보호 육성을 위해

‘문화경영허가제’ 도입 검토

※ 중국 문화부가 검토 중인 ‘문화경영허가제’ 도입 방향

- 기존 온라인게임 서비스업체에게 새로운 기준으로 허가증을 발급하는 제도로써, 작년부터 난립하는 중국 국내업체에 대한 체계적인 관리와 외국산 게임에 대한 통제 근거 마련 의미
- 금년 5월중 중국 내 게임운영 회사들에 대한 자격심사요건 발표, 7월부터 자격심사를 통한 허가증 발급 예정

※ 중국 문화부의 경영허가증 제도 도입 가능성에 대한 회의적 견해

- ‘경영허가증’ 제도는 예전부터 타 분야에서 시행해오고 있는 제도로 PC방 운영사에게는 이미 시행하고 있음
- 이번 ‘문화경영허가제’는 자국 게임산업 보호를 위해 중국 문화부 (네트워크 문화처) 실무차원에서 검토 중이며, 공론화나 주요과제로 확정된 것은 아님 (중국 게임 정책은 문화부, 신식산업부, 국무원 신문출판총서에서 관여하며, 문화부 단독으로 주도 가능한 사안은 아님)

2. ‘문화경영허가제’의 국내업체에게 미칠 영향

- 동 제도는 기본적으로 중국 게임산업을 발전시키고자, 정책적으로 중국 업체를 지원하고, 게임산업을 규범화하여 건강하게 발전해나가도록 유도하고자 하는 것으로, 한국게임 퇴출 의미로 확대 해석할 사안은 아님
- ※ 시나, 해홍 등 대형기업이 한국기업과 중국내에 합자회사를 설립한 상황에서, 한국기업에 대한 일방적인 제재나 제한은 불가능할 것으로 판단됨
- 현재 ‘문화경영허가제’의 시행을 공식적으로 발표하기 이전까지는 사태 추이를 관심을 갖고 지켜보는 것이 중요하며, 향후 양국 업체간 공동 협력을 통해 상호 윈-윈하는 방법 모색 필요

3. 향후 발전방안

- 공동 기술세미나 등을 통해 인적·물적 교류를 활성화함으로써 양국 게임산업에 상호 이해 제고
- 건전한 게임문화 형성과 보급을 위한 양국간 공동 협력
- 향후 중국 시장 진출 시 일방적 수익 창출보다는 합자회사 설립, 공동 게임개발 등 상호 협력할 수 있는 방안 모색 필요