

제172호

2006. 4. 3

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 권왕의 13차 중국 PC방 조사 보고

China Game News

- The9 순수익 850만 달러
- SINA 4/4분기 순수익 1,380만 달러
- 성파 매체센터 해체
- 진산(金山), 따리엔 첨단기술단지에 입주
- 산둥성 칭도우(靑島)시에 3대 애니메이션 프로젝트 기지 구축
- 중국 온라인게임 유저 지속적으로 증가

Game 순위

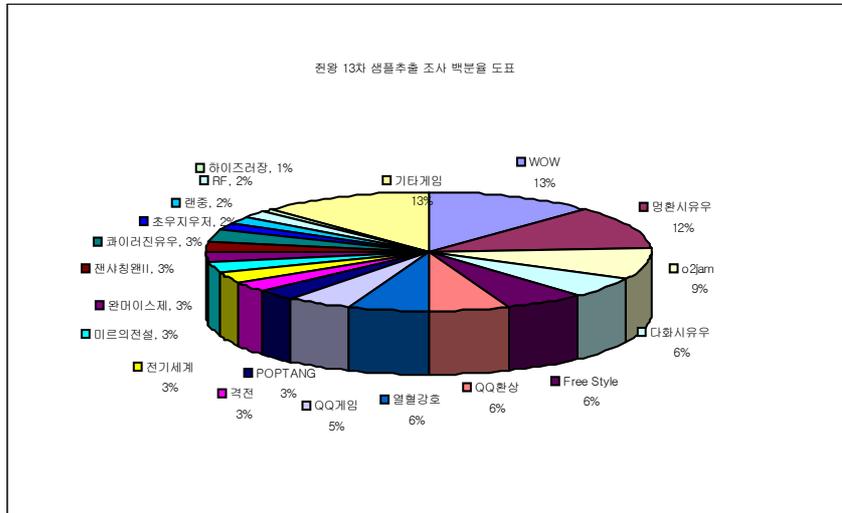
- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (11)

법률 및 정책

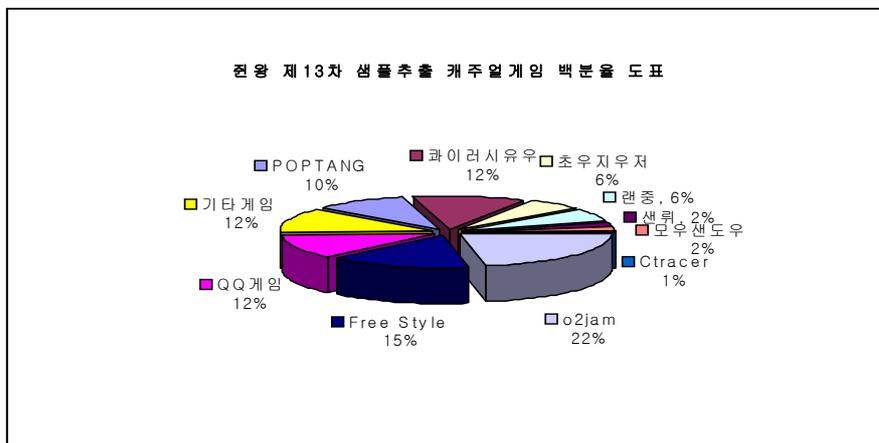
- <엔터테인먼트 장소 관리 규정> 3월 1일부터 실시(2)

그림 9 |

천왕(骏网)의 13차 중국 PC방 조사 보고



천왕 제13차 샘플추출 조사 백분율 도표



천왕 제13차 샘플추출 캐주얼게임 백분율 도표

이번 조사는 베이징(北京), 충칭(重庆), 선양(沈阳), 우한(武汉), 시안(西安), 광저우(广州), 항저우(杭州), 지난(济南), 청두(成都), 시옌양(咸阳), 다저우(达州), 난충(南充), 쉐이저우(随州), 샤오창씨엔(孝昌县), 한중(汉中), 스자좡(石家庄), 창쯔(长治), 르짜오(日照), 장먼(江门), 뤼산(佛山) 등 1급 도시 중심의 조사방식에서 탈피해 2급, 3급 도시로 조사 범위를 확대하였다. 또한 각종 게임 운영업체의 요구에 따라 2급, 3급 도시의 온라인게임 시장 현황을 우선적으로 조사했으며, 현재 유행하는 몇 개의 게임에 대해서도 조사를 진행했다.

조사 범위가 2급, 3급 도시로 확대되었기 때문에 발표된 데이터에서 2D 온라인게임이 차지하는 비중이 다소 증가되었다. 2급, 3급 도시의 경제, 교통 등의 객관적인 요소가 게이머로 하여금 온라인게임을 선택하게하기 때문이다. <명환시요우 / 梦幻西游>, <다화시요우 / 大话西游>, <진러(劲乐) / 우탄(舞团)> 등 2D 온라인게임 이용자가 3D 온라인게임 이용자 수를 크게 앞지르고 있다.

캐주얼게임에서 볼 때, 길거리 농구 게임인 <Free Style>의 빠른 보급과 꾸준히 증가하고 있는 게임 팀들은 게이머들이 스포츠경기 장르 게임에 많은 흥미를 가지고 있다는 것을 보여준다. 게이머들의 흥미와 그들의 입소문은 게임 운영상들이 가장 주목하는 부분이다. 이번 조사 데이터에서 온라인게임이 점점 전통적인 MMORPG게임과 캐주얼게임으로 나뉘어 지는 것을 볼 수 있다.

게이머들의 연령층 확대와 게임의 다양화는 게이머들의 게임 선택에 변화를 가져왔고, 온라인게임 시장이 양분화 되었다. 이것은 온라인게임 시장 발전에 있어서 필연적인 추세로 가속화된 생활 패턴으로 인해 게이머들은 많은 시간을 전통적인 MMORPG 게임에 투자할 수 없기 때문이다.

그럼에도 불구하고 MMORPG 게임이 여전히 생존할 수 있는 이유는 6,000만 명의 학생들이 MMORPG 게임 시장을 지탱하고 있기 때문이다. 대도시의 고등학교가 방학일 때 학교 주변 온라인게임 시장이 급속히 축소되는 것을 데이터에서 확인할 수 있다.

천왕(骏网)은 효과적이고 전문적인 조사로 천왕 시리즈 PC방 조사 보고서를 만들어 온라인 게임 운영업체에게 정확한 데이터와 현재 온라인게임 시장, 게이머에 대한 정보를 제공하고 있다. 현재 천왕은 공동으로 중국 전역의 PC방을 조사하고, PC방 조사 브랜드를 만들어 연구할 수 있는 협력 업체를 모집하고 있다. 또한 2005년도에 진행한 12회 PC방 조사연구 보고서를 바탕으로 온라인게임 시장 발전 상황과 온라인게임 제품을 심도 있게 분석, 정리했다.

다음은 각 도시별로 구체적으로 분석한 내용이다.

베이징 : 베이징에는 700여 개의 PC방이 있으며, PC방의 컴퓨터 사양은 다른 지역에 비해 높다. 그리고 하이띠엔(海淀), 차오양(朝阳) 지역, 즉 대부분의 고등학교가 위치해 있는 곳에 집중돼 있다. 이번 조사는 춘절 기간에 10개의 PC방을 무작위로 선정하여 조사했기 때문에 온라인게임 사용자가 상대적으로 감소하여 데이터의 총 인원수는 많지 않다.

하지만 데이터를 통해 <Free Style>은 새로운 게임방식으로 게이머들의 인정을 받고 있으며, <QQ환상 (QQ幻想)>은 유료화 이후에도 안정적인 발전추세를 보이고 있다. 반면 <WOW>의 게이머 수는 상대적으로 감소된 것을 쉽게 확인할 수 있다.

<미르의 전설>은 게임의 무료화에도 불구하고 이전 조사와 이번 베이징 조사에서 심각한 인기하락 현상이 나타났다. 그리고 비록 명절이라는 한계가 있지만 조사 대상 PC방의 161명은 각자 채팅, 캐주얼게임, 영화 등 비온라인게임을 즐기고 있었다. 이것은 베이징 게이머들이 쉽게 새로운 게임을 수용하는 것을 나타낸다.

충칭(重庆) : 충칭 남안구(南岸区)에는 90여 개 PC방이 있으며, 이 중 60%가 80여 대의 컴퓨터를 보유하고 있다. 컴퓨터 사양은 중등수준으로 기존 3D온라인게임을 실행할 수 있지만 게임

운행은 좋지 않다.

11개 PC방을 선정, 조사한 결과 충청 남안구의 인기 게임은 <오투잼>으로 PC방 평균 20여 명이 게임을 하고 있었다. 반면에 <WOW>를 즐기는 게이머 수는 감소하여 평균 15여 명이 게임을 하고 있었으며, 그 뒤를 <QQ환상>이 쫓고 있었다. 그 외, 기타 여러 가지 게임이 존재하고 있었다. <완메이스페 / 完美世界>는 유료화 된 후 게이머 수가 이전보다 감소되어 새로운 홍보 전략이 필요했다.

선양(沈阳) : 선양에는 600여 개 PC방이 있으며, 이 중 60% 이상이 100대 이상의 컴퓨터를 보유하고 있다. 컴퓨터의 사양도 높아 현재 유행하는 3D 온라인게임을 순조롭게 운영할 수 있다. 10개 PC방을 선정, 조사한 결과 상황은 베이징과 유사하다. 다른 점은 <RF온라인> 운영업체가 선양에서 활동하여 일정 게이머 수를 확보한 것이다. 게이머들은 <RF온라인>을 재미있는 게임으로 인식, 깊은 관심을 나타내고 있다. 이 밖에 프리서버를 이용해 <미르의 전설>을 즐기는 게이머들이 많았다.

그리고 채팅, 영화, CS 등을 즐기는 비중이 온라인게임을 훨씬 초과하였다. 이 또한 명절날 여가를 즐기기 위한 것으로 온라인게임에 대한 흥미가 줄어있음을 보여준다.

우한(武汉) : 우한시에는 600여 개의 PC방이 있으며, 이 중 10개 PC방을 선정하여 조사를 진행했다. 최근 <RF온라인>과 <완메이스페>의 홍보가 끝난 관계로 이 2편의 게임에 대한 게이머들의 인지도가 매우 높았다. 마찬가지로 명절기간이어서 PC방 컴퓨터 사용률이 30%에도 미치지 못했으며, 게이머 수도 상대적으로 감소됐다.

광저우(广州) : 광저우는 PC방 규모가 커 컴퓨터 수량은 최소 100대 이상이며 컴퓨터 사양도 모두 높다. 시장 조사 결과, 인기 온라인게임은 여전히 <WOW>, <완메이스페>였으며, 인기 캐주얼게임은 <Free Style>과 <오투잼>이었다. 광저우는 새로운 게임시장 규모가 작아 새로운 게임시장 개발이 어렵다.

항저우(杭州) : 시후(西湖)지역에는 80개의 PC방이 있으며, 주로 학교 부근에 집중돼있다. PC방 컴퓨터 수량은 100여 대 이며 컴퓨터 사양은 중간 수준으로 현재 유행하는 인기 게임들을 순조롭게 운영할 수 있다. 13개 PC방을 선정하여 조사를 진행하였지만 항저우의 게임시장이 작아 조사 대상자 수도 상대적으로 적었다.

지난(濟南) : 대부분 PC방이 고등학교 근처에 위치해있어 방학동안 PC방 휴업율은 50%에 달한다. PC방 컴퓨터 수량은 60-120대 정도이고, 현재의 3D 온라인게임을 운영하는데 문제가 없었다. 이 중 10개의 PC방을 선정, 컴퓨터 812대, 컴퓨터 사용자 430명에 대해 조사를 진행했다. 컴퓨터 사용자 중 온라인게임을 즐기는 게이머는 77%를 차지했다.

온라인게임 중 <명환시요우 / 梦幻西游>가 25%, <오투잼>이 15%, <Free Style>이 10%, <WOW>가 9%, <찌엔샤칭웬II / 劍俠情緣II>이 7%를 차지했다. 조사 결과, 온라인게임의 시장점유율이 비교적 높은 것으로 나타났다. 그 외에 스탠드얼론게임, 프리서버가 전체의 15%를 차지, CS 대전게임이 주를 이뤘다.

청두(成都), 난충(南充), 다저우(达州) : 청두 지역의 인기게임은 여전히 <WOW>, <Free Style>, <오투잼>이었다. 난충 지역은 PC방 컴퓨터 사양이 낮아 <WOW>를 즐기는 게이머가 거의 없었으며, 주로 프리서버를 이용한 <미르의 전설>과 <오투잼>이 인기를 끌고 있었다. 다저우 지역에는 <WOW> 온라인게임과 프리서버를 이용한 <미르의 전설>과 <오투잼>의 캐주얼게임이 인기를 얻고 있었다.

또한 청두 지역의 <완메이스페>게임은 많은 게이머를 보유, 안정적으로 발전하고 있었지만 청두의 2급 지역에는 소비 수준과 홍보 부족 등의 원인으로 게이머 수가 적었다. 성따(盛大) 회사 게임은 무료이기에 청두 지역의 학생과 저 소비층의 이용증가로 사용자가 증가했다.

샤오창씨엔(孝昌县) : 샤오창씨엔은 후베이(湖北) 지역의 주요 3급 현으로, 총 11개 PC방에 대해 조사를 진행했다. 3급 도시인 까닭에 게임 운영업체들의 시장개발이 미흡했고, 게이머들은 새로운 게임에 대해 잘 알지 못했다. 온라인게임 산업이 빠르게 발전하는 상황에서 각 지역의 PC방 환경과 컴퓨터 사양이 지속적으로 개선되고 있기 때문에 게임 운영업체들은 적극적으로 2, 3급 도시로의 시장개발을 확대해야 한다.

쇄이저우시(隨州市) : 10개 PC방 조사 결과, 2급 도시의 환경과 낮은 컴퓨터 사양으로 <WOW>를 즐기는 게이머 수는 적었지만 기타 2D게임, 캐주얼게임은 인기를 끌고 있었다. 그리고 <RF온라인>과 <완메이스페>를 즐기는 게이머도 소수 있었다. 이들은 <완메이스페>의 게임화면이 아름답고 필요한 컴퓨터 사양도 높지 않다고 말했다. <완메이스페>는 이미 2급 도시에서 일정 게이머를 보유하고 있는 것으로 보인다.

2급 도시는 지역적 한계와 컴퓨터 사양의 한계로 인해 새로운 게임에 대한 수용능력이 낮다. 하지만 2급 도시의 게이머들은 게임 선택 시 자기주장이 약해서 게임 유도가 쉽고 게임에 대한 충성도가 높아 새로운 게임을 수용하게 되면 1급 도시 게이머들 못지않게 즐길 것이다.

기타 지역 : 기타 2급 도시는 지역적인 한계성이 커서 경제요소의 발전 영향을 받지 못했다. 그리고 높은 컴퓨터 사양을 요구하는 게임은 실행할 수 없다. 하지만 2D 게임, 그리고 요구되는 컴퓨터 사양이 낮은 3D 게임들은 2급 도시에서의 발전 가능성이 매우 크다.

자료 : http://www.tkgame.com/news/yejie_2/2006-02/1140424446.html

The9 순수의 850만 달러

The9의 2005년 4/4분기 회계보고에 따르면 총 영업수입은 3/4분기보다 15% 증가한 2.122억 위안(2,630만 달러)이다. 이중 온라인게임 <WOW>로 인한 수입은 2.112억 위안으로 3/4분기의 1.835억 위안에 비해 15% 증가했다.

4/4분기의 순수익은 6,830만 위안(850만 달러)으로 3/4분기 3,770만 위안(470만 달러)에 비해 81% 증가했다. 2005년도 영업수입은 4.65억 위안으로 2004년도에 비해 1,239% 증가했다.

2005년도 순수익은 7,250만 위안이고 매출액은 4.65억 위안이다. The9의 2004년도 순수익은 2,440만 위안이고 매출액은 3,470만 위안 이었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-23/20060223080650133.shtml>

SINA 4/4분기 순수익 1,380만 달러

SINA의 2005년 4/4분기 회계보고에 따르면 순수익이 1,380만 달러로 주당 24달러 수익을 올렸다. 2004년 4/4분기 순수익은 1,740만 달러로 주당 수익은 30달러였다.

Market Watch 사이트에 따르면 SINA의 4/4분기 주당 잠정수익은 21달러이며 1년 전에는 31달러였다. 톰슨 퍼스트 콜(Thomson First Call)은 주당 평균 수익을 22달러로 내다봤다.

SINA는 4/4분기에 분석가들의 예견과 같이 영업수입 5,200만 달러를 달성했다. 작년 동기 영업수입은 5,690만 달러였다.

금년 1/4분기 영업수입은 4,450만 ~ 4,650만 달러로 예상하고 있으며, 이 중 광고 수입은 2,150만 ~ 2,250만 달러로 보고 있다. 잠정수익은 850만 ~ 950만 달러로 예상하고 있다. 분석가들은 1/4분기 영업수입을 5,200만 달러로 예견하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-23/20060223075809818.shtml>

성따(盛大) 매체센터 해체

최근 성따는 광고·홍보, 행사 업무 등을 담당했던 매체 센터를 해체했다. 기존 대부분의 직원은 해고됐으며, 당해 업무는 판매 센터로 이관됐다. 성따의 대변인인 주거웨이(诸葛辉)는 인터뷰에서 이것은 정당한 구조조정이라고 밝혔다.

소식에 따르면 매체 센터는 전 총재인 진펑(金鹏)의 지도 하에 있었으며 직원은 30여 명이 었다. 그러나 1월 진펑의 사직 후 10여 명으로 직원이 감원됐으며 매체 센터는 해체되고 남은 직원과 업무는 판매 센터에 흡수됐다.

그리고 2006년에 들어서 성따에서 인수한 하오팡(浩方)회사는 전반적인 감봉이 진행됐으며 감봉된 금액은 하오팡 회사 인수 후 성따가 지급한 "복리보조금" 보충에 사용됐다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-23/20060223110050809.shtml>

진산, 따리엔(大连) 첨단기술단지 입주

중국 유명 소프트웨어 업체인 진산(金山)은 따리엔(大连) 첨단기술 산업단지 입주 협약식을 상그릴라 호텔에서 개최하고, 중국 최초로 동북지역에 입주한 온라인게임 업체가 됐다.

올해 2월, 진산은 따리엔상상넷(大连上尚网)과 캐주얼 온라인게임 플랫폼을 중심으로 하는 따리엔진산후동위러(大连金山互动娱乐) 과기유한회사를 설립, 3,000만 위안을 투자하여 캐주얼 온라인게임의 개발과 운영을 진행하고 있다.

샤더런(夏德仁 / 하더인)시장은 협약식에서 진산이 따리엔 첨단기술단지에 입주한 것은 따리엔 소프트웨어산업의 발전에 있어서 중요한 사건이라고 밝혔다. 또한 따리엔 소프트웨어 단지, 첨단기술단지는 우수한 지적재산권을 갖춘 중국기업을 영입하고 있는데, 국제적 인지도가 높은 진산의 입주는 따리엔 산업발전에 큰 힘이 될 것이라고 밝혔다.

그리고 따리엔은 소프트웨어, 애니메이션 산업의 발전에 있어서 정책, 환경 및 인력 등 우위와 여러 지원정책으로 투자환경을 높이고 있다고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-19/20060319142227526.shtml>

산둥성 칭다오(青岛)시에 3대 애니메이션 프로젝트 기지 구축

애니메이션 산업은 2006년 초부터 거대한 잠재력과 발전력을 나타내고 있다. 최근 칭다오시는 애니메이션 산업의 범위, 기업혜택, 후원 정책 등 구체적인 규정을 제시한 애니메이션 산업 발전지원 관련 정책 10개를 내놓았다. 또한 2010년까지 칭다오시 애니메이션 기업 50여 개, 생산액 10억 위안 달성 목표를 제시했다.

목표에 따라, 칭다오시는 애니메이션 산업의 견고한 기반을 다지기 위해 3대 애니메이션 프로젝트 기지를 구축하고 있다. 이 중 칭다오 소프트웨어 산업기지는 중국 애니메이션 종합 공장로서의 산업구조를 갖추게 될 것이다.

그 외 칭다오 경제기술개발구는 올해 중국 - 캐나다 디지털 애니메이션 기지를 구축할 예정이다. 그리고 중국, 캐나다 관련 부분의 협조 하에 애니메이션 교육 및 양성, 생산 및 제작, 파생 제품 개발 및 레저오락 등 분야에 지역을 초월하여 관련 기업과 인재를 끌어들이 수 있는 애니메이션 관련 국제 협력합작연구개발구와 산업화 기지도 구축할 예정이다.

또한 산둥중루스공(山东中鲁时空) 디지털기술전파유한회사와 한국 HK, 홍콩 인텔 티엔성(天盛)이 공동 투자한 라오산(崂山)지역의 국가급 애니메이션 온라인게임 산업기지는 한국과 중국의 온라인게임 연구개발 플랫폼을 제공하는 동시에 칭다오 애니메이션 산업의 국제적 인지도를 제고시킬 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-19/20060319135814785.shtml>

중국 온라인게임 유저 지속적으로 증가

아이루이(艾瑞)의 연구에 따르면 2005년 중국 온라인게임 유저는 2,900만 명으로 2004년 대비 38% 증가했으며 온라인게임 보급률은 26%에 달한다. 온라인게임 유저와 보급률의 증가로 온라인게임은 네티즌들에게 있어 불가결한 온라인 서비스로 자리 잡고 있다.

시장컨설팅기업인 iResearch는 <2005년 중국 온라인게임 연구보고서>를 발표하고, 유저의 입장에서 산업구조, 운영방식, 유저사용 현황 및 소비경향 등 여러 분야별로 온라인게임 시장을 분석했다.

보고서에 따르면 매일 온라인게임을 즐기는 MMORPG 유저는 37.6%로 2004에 비해 12% 감소했다. 게임을 즐기는 빈도는 월 평균 20.2일로 2004년의 22.2일에 비해 감소했다.

그리고 1-4시간 동안 MMORPG 게임을 즐기는 유저들은 58.6% (2004년 51%), 8시간 이상 즐기는 유저는 7%(2004년 14%) 이다. 평균 플레이 시간은 3.8시간으로 2004년의 4.4시간에 비해 감소했다.

보고서에 따르면 90% 이상의 MMORPG 유저들은 게임중독 방지 프로그램을 인지하고 있다. MMORPG 유저의 50% 정도는 프로그램의 시행을 찬성하며 14.3%는 반대하고 있다.

게임중독 방지 프로그램의 시행으로 미성년 유저 비중은 2004년 15.8%에서 7%로 하락했다. 통계에서 게임중독 방지 프로그램이 효과적으로 미성년 유저의 온라인게임 시간을 제한하고 있음을 확인할 수 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-20/20060320115341391.shtml>

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (11)

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN
2	3↑	룽위띠사청 / 龍與地下城 / 용과 지하성

3	2↓	줘웨즈지찌엔 / 卓越之剑 / 탁월지검
4	6↑	EVE
5	4↓	정치환상 / 蒸氣幻想 / 증기환상
6	8↑	지짚 / 激戰 / 격전
7	-	헤이안위광밍 / 黑暗與光明 / 흑암과 광명
8	5↓	이치당치엔 / 一騎當千 / 일기당천
9	New	띠샤청위용쓰 / 地下城与勇士 / 지하성과 용사
10	9↓	시엔뤄치웬 / 仙侶奇緣II / 선러기웬II

주목할 만한 것은 <띠샤청위용쓰/地下城与勇士>게임이 9위에 올랐다는 점이다. <띠샤청위용쓰>는 D&D의 파생작품으로, D&D의 액션 버전이라고 할 수 있다. D&D 게임은 90년대에 크게 인기를 끌었다. 이전 <룡왕/龙王/용왕> 게임을 해본 게이머들은 아마 게임 속의 녹색 제복을 입은 사수를 잊지 못할 것이다. 이 후 CAPCOM에서 <룡위띠샤청/龙与地下城/용과 지하성> 1,2를 제작했었는데, 모든 사람들이 즐겼던 게임이었다.

<시엔제짚/仙界传/선계전>을 개발한 흥쌍(宏象)은 인기게임 <시요우찌/西游记/서유기> 와 <싼궈쯔짚찌/三国志战记/삼국지전기>를 제작한 회사이다. 게임 <시요우찌/西游记/서유기>, <싼궈쯔짚찌/三国志战记/삼국지전기>의 시스템은 CAPCOM의 <룡위띠샤청>과 유사한 까닭에 흥쌍이 중국적 문화색채가 짙은 <띠샤청위용쓰>를 개발한다면 기대해 볼만하다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-20/20060320110214138.shtml>

CGW **China Game Weekly** **법률 및 정책**

<엔터테인먼트 장소 관리 규정> 3월 1일부터 실시(2)

제14조 엔터테인먼트 장소와 그 종사자들은 아래의 행위를 엄금한다. 또한 엔터테인먼트 장소 방문자에게 아래 행위를 할 수 있는 조건을 제공할 수 없다.

- 1) 마약의 판매, 제공, 관련조직 결성, 마약강요, 교사, 유혹, 마약행위 용인, 독물주사 행위
- 2) 매춘관련 조직 결성, 매춘강요, 유혹, 용납 및 매춘 소개 행위
- 3) 음란물 제작, 판매 및 유통
- 4) 수익을 목적으로 하는 접대행위 제공
- 5) 도박
- 6) 사교 및 미신행위
- 7) 기타 위법 행위

엔터테인먼트 장소 종사원은 마약, 매음 관련 위법행위를 할 수 없으며, 엔터테인먼트 장소 방문자에게 상기 행위를 할 수 있는 조건을 제공할 수 없다.

제15조 가무관련 엔터테인먼트 장소는 국무원公安부문의 규정에 따라 영업장소의 출입구 및 주요 통로에 폐쇄 회로 TV(CCTV)를 설치해야 한다. 또한 영업기간 동안 설비는 중단 없이 정상적으로 작동해야 한다.

가무관련 엔터테인먼트 장소는 CCTV 녹화자료를 30일간 보관해야하며 자료의 수정, 삭제 또는 다른 용도로 사용할 수 없다.

제16조 가무관련 엔터테인먼트 장소의 특별석, 객실 내에는 칸막이를 설치할 수 없으며 실내가 보일 수 있는 투명한 문, 창문을 설치해야 한다. 특별석, 객실의 문에는 잠금 장치를 장착할 수 없다.

제17조 가무관련 엔터테인먼트 장소 내의 조명은 국가가 규정한 기준보다 낮아서는 안 된다.

제18조 엔터테인먼트 장소에서 사용하는 음향제품 또는 전자게임은 합법적으로 출판, 생산 및 수입된 제품이어야 한다.

가무관련 엔터테인먼트 장소에서 방송하는 곡, 스크린화면과 게임관련 엔터테인먼트 장소의 전자게임의 게임 아이템은 본 규정 제13조항에서 엄금하는 내용을 포함해서는 안 된다. 또한 가무관련 엔터테인먼트 장소에서 사용하는 곡의 리퀘스트 시스템은 국외의 음악 데이터베이스와 접속할 수 없다.

제19조 게임관련 엔터테인먼트 장소는 도박성 전자게임기기, 기종, 회로기관 등 게임 설비를 설치할 수 없다. 또한 현금, 유가증권을 경품으로 걸 수 없으며, 경품을 재구매할 수도 없다.

제20조 엔터테인먼트 장소의 법인대표 또는 주요 책임자는 엔터테인먼트 장소의 소방과 기타 안전에 대해 책임져야 한다.

엔터테인먼트 장소의 건축 및 시설은 국가가 규정한 안전기준 및 소방기술 규범에 부합해야 한다. 또한 정기적으로 소방시설을 점검, 보수, 갱신해야 한다.

엔터테인먼트 장소는 안전 계획과 비상시 처리 예방책을 제정해야 한다.

제21조 영업기간 내 엔터테인먼트 장소는 비상구와 안전통로를 확보해야 하며, 비상구와 안전통로를 막아서는 안 된다. 또한 울타리 등 장애물을 설치해서도 안 된다.

엔터테인먼트 장소는 비상구와 안전통로 안내표시를 명확하게 나타내야 하며 안내표시를 막거나 가려서는 안 된다.

제22조 어떠한 사람도 불법으로 총, 탄약, 단속기구와 폭발성, 가연성, 해독성, 방사성, 부식성 등 위험물품 및 전염병 병원체를 휴대한 채 엔터테인먼트 장소에 들어갈 수 없다. 디스코 나이트클럽은 안전 점검 설비를 구축, 영업장소를 방문하는 자에 대해 안전 검사를 진행해야 한다.

제23조 가무관련 엔터테인먼트 장소는 미성년자의 출입을 허용할 수 없다. 게임관련 엔터테인먼트 장소는 법정 휴일 외에 미성년자에게 전자게임기기를 제공할 수 없다.

제24조 엔터테인먼트 장소는 미성년자를 고용할 수 없으며 외국인을 고용할 경우 국가 규정에 따라 외국인 취업허가증을 신청하여야 한다.

제25조 엔터테인먼트 장소는 반드시 고용원과 문명서비스 책임서를 체결, 고용원 명부를 작성해야 한다. 고용원 명부는 고용원 실명, 신분증 사본, 외국인 취업허가증 사본 등의 내용을 포함해야 한다.

엔터테인먼트 장소는 영업일지를 작성해 영업기간 내 사원의 직책, 근무시간, 근무지를 기록해야 한다. 영업일지는 수정, 삭제할 수 없으며 60일간 보관해야 한다.

제26조 엔터테인먼트 장소는 보안서비스기업과 보안서비스계약을 체결하고 전문 보안인원을 배치해야 한다. 보안사업 종사원이 아닌 사람을 보안인원으로 고용할 수 없다.

제27조 영업기간 내 엔터테인먼트 장소 고용원은 작업복을 통일하고, 직업 마크를 패용해야 한다. 또한 신분증 또는 외국인취업허가증을 휴대해야 한다.

고용원은 직업도덕과 위생규범을 지켜야 하며, 성실해야 하며, 신용을 지켜야 한다. 또한 소비자의 인신과 재산의 권리를 침해해서는 안 된다.

제28조 엔터테인먼트 장소는 매일 새벽 2시부터 오전 8시까지 영업할 수 없다.

제29조 엔터테인먼트 장소에서 제공하는 엔터테인먼트 서비스 항목과 제품의 가격은 정확하게 규정, 소비자에게 가격표를 제시해야 한다. 그리고 소비자에게 서비스 항목을 강요하거나 제품을 속여서 판매해서는 안 된다.

제30조 엔터테인먼트 장소는 영업장소의 흠, 특별석, 객실 내, 눈에 띄는 위치에 마약금지, 도박금지, 매음금지 등 관련 경고표지와 미성년자 출입금지, 출입제한 표지를 부착해야 한다.

표지에는公安부문 및 문화주관부문의 신고전화 번호도 기재해야 한다.

제31조 엔터테인먼트 장소는 순찰제도를 제정해야 하며 엔터테인먼트 장소 내의 불법행위를 발견 시에는 소재지 현급公安부문 및 현급 인민정부 문화주관부문에 신고해야 한다.

제4장 감독관리

제32조 문화주관부문,公安부문과 기타 관련 부문의 관계자는 법에 따라 감독 및 검사 직책 수행 시 엔터테인먼트 장소 수색권을 가진다. 엔터테인먼트 장소는 관계자에 협조해야 하며 거절 또는 방해해서는 안 된다.

문화주관부문,公安부문과 기타 관련 부문의 관계자는 법에 따른 감독 및 검사직책을 수행 시, CCTV 녹화자료, 고용원명부, 영업일지 등 자료를 검열해야하며 엔터테인먼트 장소는 자료를 제공해야 한다.

(다음 호에 계속)

자료 : http://game.china.com/zh_cn/news/news3/507/20060214/13093537.html

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475/ FAX: 054-773-6002		北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062