

# 제171호

2006. 03. 13

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 국가판권국 인터넷 불법행위 단속 결과 발표

## China Game News

- 스커(思科), 성따 주식 9.7% 매입
- 국산 원작 온라인게임 60% 시장 점유
- "3위 1체" PC방 관리방식 효과
- 노동시장의 신규 직업 '대리 게이머'
- 홍콩 온라인게임 매크로 현상 날로 심각해져
- 광저우 PC방 해금 후 현저한 효과

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (7)

## 법률 및 정책

- <엔터테인먼트 장소 관리 규정> 3월 1일부터 실시(1)

## 국가판권국 인터넷 불법행위 단속 결과 발표

2006년 2월 15일 오전 10시, 국가판권국 부국장 옌샤오홍(阎晓宏)은 귀신뻘(国新办)이 개최한 기자회견에서 인터넷 불법행위에 대한 조사 결과를 발표하고 기자들의 질문에 대답했다.

[루광진(鲁广锦)]

국가판권국 옌샤오홍 부국장께서 인터넷 불법행위 조사 처리 상황을 발표해 주시겠습니다. 국가판권국 왕즈창(王自强)사장님도 함께 참석하셨습니다.

[옌샤오홍]

먼저 인터넷 불법행위 조사 처리 결과를 발표한 후에 왕즈창과 함께 질문에 대답해 드리겠습니다. <중국 인터넷 발전 상황 통계 보고서>에 따르면 현재 네티즌 수는 1.1억 명, 개설된 사이트 수는 69만 개를 초과하였습니다. 이처럼 빠르게 발전한 인터넷은 우리의 생활에 깊숙하게 들어와 있습니다. 또한 발전전망이 밝은 산업으로 국내 경제발전에 중요한 역할을 하고 있습니다.

하지만 국경 없이 무한대의 데이터를 빠르게 전송할 수 있는 인터넷의 특징은 관리의 어려움을 초래하였고, 인터넷 불법행위가 기승을 부렸습니다. 인터넷 불법행위로는 권한 없이 대량의 영화, 음악, 소프트웨어 등의 제공, 전송, 다운로드, 온라인게임 명의도용, 불법복제 등이 있습니다. 이런 불법행위는 AV, 소프트웨어산업 등의 합법적인 권익을 침해하여 인터넷산업의 건강한 발전을 저해하고 있습니다.

따라서 국가판권국은 지적재산권 보호와 인터넷 불법행위 금지를 위해 2005년 9월부터 12월까지 4개월간 인터넷 불법행위를 단속하였습니다. 이번 조사는 해당 권리자의 허가 없이 인터넷을 통하여 타인의 작품 및 AV제품을 불법으로 일반대중에게 전송하는 불법행위 단속을 목적으로 하고 있습니다. 특히 영리를 목적으로 하는 영화, 음악, 소프트웨어의 불법 다운로드를 중점적으로 단속하였습니다.

이번 조사를 시행하기 전 국가판권국은 국내외 각종 저작권협회, 인터넷 산업협회 및 북경지역 사이트 대표를 초청하여 인터넷 불법행위 처리 관련 간담회를 개최, 조사처리의 방법과 목적을 밝혀 국내외 관련 권리인과 각종 저작권협회의 적극적인 지지를 받았습니다.

2005년 10월 31일까지 국가판권국 신고센터는 문자, 음악, 영화, 소프트웨어 및 게임 등 각종 제품의 지적재산권 침해 및 해적판제조 관련 신고 1,042건을 접수받았습니다. 국가판권국은 신고인의 정보, 불법행위 사이트 명, IP주소, 서버수량 및 서버주소, 사이트 책임자, 연락방식, 통신방식, 납입방식 및 은행 계좌번호 등의 기초 조사를 진행하여 기본적인 증거를 수집하였습니다. 또한 위반내용과 조사처리 인력 상황에 따라 국가판권국이 처리할 28개 중요사건과 성급 판권국이 처리할 120개 일반사건을 확정지었습니다.

충분한 준비를 바탕으로 국가판권국은公安部 및 신식산업부와 회동, 인터넷 불법행위 단속관련

회의를 개최하여 단속처리업무 안배, 관련 책임단위 확정, 처리종결 기간을 규정하였습니다. 단속을 책임진 각 지역 판권부는 이번 인터넷 불법행위 단속을 중요하게 인식, 유능한 인력을 배치하여 전문 팀을 구성, 짧은 기간 내에 빠르고 정확하게 단속 업무를 처리해나갔습니다.

단속 과정 중 각 지역 판권부는公安 및 전자통신 주관 부문과 협력하여 합동 시스템을 구성하는 동시에 행정과 사법의 접목도 이끌어냈습니다.

2005년 12월 31일까지 각 지역 판권부는 현지의公安 및 전자통신 주관 부서의 협조아래 172건의 인터넷 불법행위를 단속하였습니다. 단속된 사건 중 중요사건 28건, 일반사건 120건, 각 지역이 확정된 사건은 24건 입니다. 인터넷 불법행위 혐의가 있는 사이트 173개, 서버 405대에 대한 조사를 기반으로 "3무" 사이트 76개를 법에 따라 폐쇄하고 인터넷 불법행위에 사용된 서버 39대를 몰수하였습니다.

또한 지적재산권을 침해한 137개 사이트에 대해 관련 콘텐츠 삭제를 명령하고, 29개 사이트에는 78.9만 위안의 벌금을 부과하였습니다. 사법기관으로 이관된 사건은 18건입니다. 이 중 국외 권리자 및 권리기관에서 신고한 사건은 14건으로, 중요 사건 28건 중 50%를 차지하고 있습니다.

#### [CCTV 기자]

두 가지 질문이 있습니다. 첫 번째는 4개월간의 단속 이후에도 인터넷상의 불법행위는 여전히 심각합니다. 국가판권국은 이 문제를 어떻게 생각하고 있으며 향후 어떤 대응계획을 가지고 있습니까? 두 번째는 영화 <무극(无极)>이 상영된 후 네티즌이 영화를 개편하여 만든 <만두 하나가 초래한 살인> 동영상 이 인터넷상에서 유포되고 있습니다. 이런 행위를 지적재산권 침해로 볼 수 있을까요?

#### [앤샤옹]

처음 질문에는 제가 대답을, 두 번째 질문은 왕즈창이 대답해 드리겠습니다. 이번 인터넷 불법행위 단속은 목표했던 불법행위자들에 대한 경고 효과를 거두었습니다. 하지만 인터넷상의 불법행위는 전 세계적으로 나타나고 있는 문제로 선진국이든 후진국이든 효과적인 근절 방법을 찾지 못하고 있습니다. 그렇기 때문에 인터넷 불법행위 근절 작업은 매우 어렵고 힘든, 장기적인 작업으로 한 번의 단속으로는 문제를 근본적으로 해결할 수 없습니다. 이에 국가판권국은 지적재산권 보호를 위한 효과적인 체제를 구축할 예정입니다.

입법측면에서 국무원은 <정보 인터넷 전파권한 조례>를 마련할 것이며, 법 집행 측면에서는 장기적이고 효과적인 인터넷 불법행위 단속방법을 강구할 것입니다. 또한 지적재산권자 조직의 역할을 격려하고 저작권단체에 작품사용 및 유포 등을 적극적으로 돕는 동시에 국제 조직과의 협력을 강화하여 인터넷 불법행위에 효과적으로 대응할 것입니다.

우리의 목표는 지적재산권자의 권리를 보호하는 동시에 그들의 작품을 일반 대중들이 인터넷을 통해 쉽게 접하고 이용할 수 있는 환경을 만드는 것입니다.

#### [왕즈창]

저작권의 법률 측면에서 <무극>영화와 영화패러디 동영상 사건에 대한 입장을 말씀드리겠습니다. 우선 상황을 소개하거나 어떤 관점을 설명하기 위해 작품의 적정분량을 응용하는 행위는 법적으로

허용되고 있습니다. 하지만 상황 소개나 관점 설명의 전제를 벗어나 타인의 작품을 대량으로 응용하는 행위는 법적으로 허용되고 있지 않습니다. 영화 <무극>의 패러디 행위의 적법성 및 위법성은 마땅히 사법기관을 통한 민사소송 방식을 통해 가려져야 합니다.

[미국 기자]

두 가지 질문이 있습니다. 첫째, 중국은 언제쯤 세계 지적재산권 기구에 가입할 예정인지, 또한 언제쯤 당해기구가 규정한 관련 규정을 실행할 예정인지 말씀해 주십시오. 두 번째는 중국 인터넷 관련 규정을 보면 전자제품 인터넷 지적재산권 규정만이 있고, 저급 위조제품과 기타 제품에 대한 규정은 없는 것 같습니다. 이런 제품의 지적재산권 침해 문제가 존재하고 있는지와, 이와 관련된 데이터가 있는 지에 대해 말씀해 주십시오.

[엔샤옹]

중국은 이미 세계 지적재산권기구에 가입되어 있으며, 또한 지적재산권과 관련된 조약에도 가입되어 있습니다. 1992년에 베른조약에 가입, 14년 동안 유지하고 있습니다. 현재 저희는 2개의 국제 인터넷 조약 가입을 고려하고 있습니다. 이 부분에 대해서는 계속 조사 연구하고 있습니다.

두 번째 질문은 2개의 문제를 내포하고 있다고 생각합니다. 첫 번째 문제로 일부 제품은 지적재산권 침해범위에 들어가지 않지만, 저급 위조품으로 중국 품질검사국을 포함한 많은 부문들은 저급 위조제품 적발에 주력하고 있습니다. 두 번째 문제로는 위조 상표문제를 들 수 있습니다. 중국 공상국은 위조 상표에 대한 단속에 주력, 매년 많은 사안을 처리하고 있습니다. 위조 상표 문제의 범위가 너무 큼으로 시간관계상 더 이상 설명하지 않겠습니다.

[중국 국제 방송국 기자]

많은 사람들은 인터넷 이외의 도서, AV, 소프트웨어 등 전통 산업에서의 지적재산권 침해 행위에 대해서도 주목하고 있습니다. 국가판권국은 이 부분에 대해 어떤 대응방법을 가지고 있나요?

[엔샤옹]

인터넷 이외의 지적재산권 침해와 해적판 제조 행위는 우리가 해결해야 할 중요 문제입니다. 이 문제에 대해 두 개의 통계자료로 설명드리겠습니다. 1998년부터 2004년까지 중국 정부에서 조사, 몰수한 각종 도서, CD, AV제품의 해적판은 모두 3.4억여 개에 달합니다. 1996년부터 작년 말까지 중국 정부 특히公安부와 도색단속반은 217곳의 해적판 불법제조 장소를 찾아냈습니다. 그리고 최근 신문출판총서, 전국 도색단속반, 국가판권국은 CD 불법복제, 해적판 등의 단속을 진행하고 있습니다. 머지않아 정확한 결과를 알 수 있을 것입니다.

[<제1재경일보> 기자]

첫 번째 질문은, 방금 05년 12월 31일까지 신고 접수된 사건은 1,024건, 조사 처벌된 사건이 172건이라고 하셨는데, 그렇다면 어떤 이유로 나머지 사건은 처리되지 않았나요?

두 번째 질문은, 오늘날 신문 잡지와 웹 사이트의 관계에 관련된 것인데, 현재 많은 웹 사이트들이 신문과 잡지 간행물의 기사를 허가 없이 무단 전재하고 있습니다. 국가판권국에서는 이 문제에 대해 어떤 견해를 가지고 계신가요?

세 번째 질문은, 방금 소개해 주신 국제 음반산업협회와 미국 영화협회가 모두 이번 조치 후, 국가판권국에 그들의 의견을 제출했다고 하셨는데, 그렇다면 작년 12월 31일 이후에 제출된 새로운 의견이 있습니까?

[엔샤옹훙]

신고 접수된 천여 건의 사건 중, 조사 처벌한 된 사건은 172건입니다. 대량의 정보를 빠르게 전송할 수 있는 인터넷의 특성으로 인해 증거가 쉽게 소멸되어 확정적인 증거 수집에 많은 어려움이 따랐습니다.

접수된 신고는 몇 가지 유형으로 나눌 수 있는데, 어떤 것은 정보가 정확하지 않았습니다. 이런 경우 조사 확인 과정에서 기본적인 자료를 수집할 수 없었습니다. 단속을 진행하기에 앞서, 저희는 매 사건에 관해 전문적인 사전조사를 진행하였고, 기본적인 자료수집 후에 행동을 개시하였습니다. 저희는 이번 조사단속 후에도 지적재산권 침해사건에 대해 계속적으로 조사단속을 시행하고 있습니다.

그리고 국제 조직과의 관계를 더욱 강화시켜나가고 있습니다. 국제음반협회, 미국 영화협회 등 중요 국제기구와 인터넷 불법행위 처리문제와 합작문제에 대해 논의하고 있습니다.

[엔샤옹훙]

인터넷 불법행위를 근절하기 위해서 국제간의 협력은 빼놓을 수 없는 중요한 사항입니다. 이번 조사단속 중, 지적재산권을 침해한 Bookup은 국외 사이트로 저희가 처벌하지 못하였습니다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-15/20060215111110185.shtml>

CGW  
China Game Weekly  
China Game News

**스커(思科), 성따 주식 9.7% 매입**

소식에 따르면, 스커(思科)회사는 이미 중국 최대의 온라인게임 제공업체인 성따 주식 9.7%를 매입했다고 한다. 이 소식으로 성따 주식의 수요일 나스닥 개장 가격은 5.8% 상승되었다. 화요일 성따 주식의 폐장 가격은 15.24달러였다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-15/20060215111110185.shtml>

**국산 원작 온라인 게임 60% 시장 점유**

중국 온라인게임 산업의 급속한 발전에 따라, 중국 온라인게임 시장은 오늘날 가장 각광받는 시

장이 되었다. 통계에 따르면 현재 온라인게임 업체는 300개, 게임제품은 300편, 유저는 5,000만 명 이상에 달한다. 관련업계 분석에 따르면 2005년 온라인게임 산업시장 규모는 80억 위안 정도이다. 게다가 온라인게임의 발전은 통신 및 IT제조 등 관련 산업의 발전도 가속화시키고 있다.

통계에 따르면 2005년 말, 중국 국산게임은 중국 게임시장의 60%를 차지한다고 한다. 최근 개최된 “2005년도 중국게임산업총회”에서 선정된 10대 최우수 인기 온라인게임 중 절반이 국산 온라인게임이었다. 중국에서 2000년 온라인게임이 성행하기 시작한 이후 중국 국산 온라인게임은 최근 2년간 급격하게 성장하였다.

신문출판총서, AV전자 및 인터넷출판관리사의 코우샤오웨이(寇晓伟) 부사장은 2005년은 중국이 자체적으로 연구개발한 국산 온라인게임이 게임시장을 주도한 전환기적인 한해라고 설명하였다. 중국 게임개발업체는 2004년 73개에서 2005년에는 120여 개로 그 수가 37% 증가하였고, 개발된 대, 중형 온라인게임 수는 전년대비 76% 증가한 192편으로 늘어났다. 또한 게임 연구개발에 종사하는 인력은 2004년 4,000여 명에서 2005년 12,600여 명으로 증가율 200%를 넘어섰다.

2006년, 중국 국산 온라인게임은 한국 온라인게임과 동일한 출발선에 놓인 동시에 국산 온라인게임의 국제화를 강화하여 동남아시아에서 우세를 확보하였다. 진산(金山)의 자료에 따르면, 베트남 게이머의 80% 이상이 <劍俠情緣 OL>에 심취해 있으며, 동남아 지역에서 진산의 <찌엔왕(劍網)>은 2005년 온라인게임의 “중국 열풍”을 몰고 왔다.

진산 이외의 많은 게임 업체들이 2004년부터 해외시장 개척에 전력을 다하고 있다. Object Software의 <티엔짜오(天驕)>는 싱가포르를 기점으로 한국, 태국, 말레이시아, 인도네시아 등의 국가 진출하였다. 왕제썬(网捷信)의 <흔(魂) OL>은 프랑스와 계약을 체결하여 시장을 넓혔으며, 진산의 <찌엔사칭웬(劍俠情緣) OL>은 중국, 타이완, 홍콩을 기점으로 말레이시아, 싱가포르, 베트남, 태국, 일본, 한국, 인도, 인도네시아에 진출하였고, (워니우(蝸牛)의 <항하이쓰지(航海世紀)>는 한국을 기점으로 서부유럽과 북미 등 시장에 진출하였다.

자료 : [http://www.tkgame.com/news/yejie\\_2/2006-02/1140147732.html](http://www.tkgame.com/news/yejie_2/2006-02/1140147732.html)

### "3위1체" PC방 관리방식 효과

웨이핑(桂平)시에서는 행정관리, 대중감독, 사업자율의 “3위1체” 관리방식을 시행하여 PC방 감독 관리 강화로 현저한 효과를 달성하였다.

최근 일부 PC방의 미성년자 입장, 영업시간 초과의 위법상황에 대해 PC방 관리를 사회치안의 중요 항목으로 포함시켜 관리를 강화하였다. 2005년 봄부터 “삼위일체”방식으로 관리를 시작하였으며 특히 학교주변 지역을 중점적으로 단속 하였다. 시정부, 홍보부, 문체국, 공안국, 공상국 등 관련부서는 비정기적으로 단속을 시행하였다. 또한 감찰단을 조직하여 PC방 관리를 더욱 강화하였다.

2005년 웨이핑시가 실시한 비정기적인 단속과 상시 감찰 횟수는 206회 정도이며, 매 회당 파견

인원은 1,000여 명에 달한다. 이들의 기습적인 단속으로 36개 PC방에는 경고를, 12개의 PC방에는 행정처벌을 내렸다.

또한 시청기관, 학부모, 퇴직인원, 사회 각계 인사들 중에서 50여 명을 PC방 의무관리 감독관으로 초빙하였다. 그리고 PC방 위법행위 신고 전화를 대중에게 홍보, PC방의 위법행위를 신속하게 파악할 수 있게 하여 행정관리와 사회감찰의 통일을 이루었다.

이 외에도 케이핑시는 PC방 사업협회를 설립, 자율적인 사업경영에 중점을 두어 사업자간의 상호 감독과, 매일 저녁 3~5명의 업주로 자율 순찰 조직을 구성하였다. 그리하여 서로 감시하게 되고 수시로 문제를 되짚어 볼 수 있게 되어 전국 PC방 사업 시장의 모범적인 지역으로 발전하였다. 2005년 8월 상순 케이핑시는 자치구 관련 조직의 PC방을 효과적으로 관리하는 감찰에서 순조롭게 통과하였다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/cybercoffe/11020682/20060220/13107044.html](http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060220/13107044.html)

## 노무시장의 신규 직업 '대리 게이머'



춘절 이후, 각 지방 농민들이 도시로 돌아와 일자리를 찾고 있다. 예전의 건축, 수리, 서비스 등의 직업 외, 현재 "대리 게이머"라는 새로운 직업이 등장하고 있다. PC방 업주들이 내건 <월급 800원, 숙식 제공>의 조건으로 많은 구직자들의 인기를 끌고 있다.

### "대리 게이머"란?

기자는 직원고용 장소의 수많은 구인자 중 “<WOW> 대리 게이머 초빙, 월급 800원, 숙식 제공” 간판을 들고 서 있는 한 청년을 보았다. 몇몇 농민들이 800원이라는 급여에 관심을 가지고 모여 들었지만 “<WOW> 대리 게이머”가 무엇인지 전혀 알지 못했다. 구직자의 직종에 대한 질문에 청년은 자세하게 설명을 해주었지만 “사람을 고용하여 게임을 시킨다.”는 말을 이해하기 힘든 눈치였다.

### "게임"도 돈 벌수 있다.

기자의 취재 요청에 청년은 PC방 업주의 전화번호를 알려주었다. PC방을 운영하는 귀(郭)씨는 <WOW>게임에서 매매가 가능한 사이버머니를 적립하기 위해 농민을 고용해 게임을 시킨다고 말했다.

다. "대리 게이머"란 게이머를 대신해 과물을 처치하고 레벨을 업그레이드 시키는 직업이다.

귀씨의 소개에 따르면 대리 게이머들은 매일 인민폐 150 위안에 맞먹는 사이버머니를 적립할 수 있어 급여 및 기타비용을 제하고도 100 여 위안의 수익을 얻을 수 있다.

#### “게임 아이템 작업장” 취직 시 주의해야

일부 농민 구직자들은 800 위안이라는 급여에 매료되어 "대리 게이머"가 큰돈을 벌 수 있는 쉬운 직업이라 생각하지만 노동 감찰부 관계자는 상반된 견해를 보이고 있다.

노동 감찰부 관계자는 현재 “대리 게임” 금지 법규는 없으나 농민 대리 게이머들은 대부분 매일 10 여 시간을 게임에 투자하기 때문에 취직을 위한 전문기술을 배우기가 힘들다고 설명하고, 취직 시 신중할 것과 노동계약을 체결할 것을 당부했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-20/20060220102056049.shtml>

### 홍콩 온라인게임 매크로 현상 날로 심각해져

정보에 따르면 홍콩에는 약 15만 명 정도의 온라인게임 게이머가 온라인게임에 매료되어 가상의 세계에서 만족감을 찾고 있다. 1년 총 매상은 3억 홍콩 달러에 달한다고 한다.

해커들은 게이머들의 이런 심리를 이용해 게이머가 온라인게임에 쉽게 침입해 쉽게 등급을 업그레이드 할 수 있는 프로그램인 매크로를 만들어 판매하고 있다. 홍콩 온라인게임 단체는 홍콩 온라인게임 게이머 중 1/3이 이 매크로를 이용하고 있다고 설명하고, 이것은 범죄행위임을 경고하였다.

중국 게임사업위원회 홍콩연합회 책임자 스런이(施仁毅)는 홍콩을 기점으로 하는 연합회의 26 개 온라인게임 공급 업체는 서로 연합하여 온라인게임 매크로 프로그램을 제조하여 이익을 챙긴 해커들과 맞서기로 결정, 다음 달 10만 홍콩달러를 투자하여 해커들의 범죄 증거를 수집할 계획이라고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2006-02-21/1428143088.shtml>

### 광저우 PC방 해금 후 현저한 효과

올해 춘절의 7일 연휴 중, 12315센터에 접수된 신고 수는 16건으로 전년보다 크게 감소하였으며, 큰 사건도 발생하지 않았다. 조사에 따르면 연휴기간 동안 12315센터에 접수된 16건 신고 중, 제소신고가 10건으로 62.5%를 차지하였고, 고발 신고가 2건으로 12.5%였다. 이외 상담 신고는 4건으로 25%를 차지하였다. 제소신고의 쟁의에 관련된 금액은 30.1만 위안으로 소비자가 만회한 경제손실은 28만 위안이다.

광저우시 공상국 관계자에 따르면 작년에 비해 신고수량이 많이 감소되었고, 큰 사건도 발생하지 않았지만, 신고와 관련된 종류는 다양해졌다.

그 외, 12315에 접수된 2건의 신고는 무허가 전기도금 공장과 복장제조공장에 관한 것이다. 작년 신고 수량이 비교적 많았던 PC방, 비디오방에 관한 신고는 올해 없었다. 관련 인사들은 PC방 해금 실시 후 각 PC방들이 규범화되었기 때문이라고 분석하고 있다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/cybercoffe/11020682/20060221/13110505.html](http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060221/13110505.html)



**Game 순위**

**중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (7)**

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN
2	New	쥬웨즈찌엔/卓越之劍/탁월지검
3	-	정치환상/蒸氣幻想/증기환상
4	2↓	헤이안위광밍/黑暗與光明/흑암과 광명
5	7↑	시엔뤄치웬/仙侶奇緣II/선려기원II
6	5↓	지자쓰지/机甲世紀/기갑세기
7	4↓	러쉐주치우Online/熱血足球Online/열혈축구Online
8	6↓	이치당치엔/一騎當千/일기당천
9	-	썬머썬머따마오씨엔/什么什么大冒險/무슨무슨대모험
10	8↓	룽위디샤청/龍與地下城/용과 지하성

06년 제7기 온라인게임 최고의 다크호스는 <쥘웨즈찌엔/卓越之剑/탁월지검>으로 첫 등장에서 2위를 차지하였다. 처음 온라인게임 기대 작 TOP 10이 나오기 전 상위 3위는 전부 한국 온라인게임이 차지하였다. 현재 한국 온라인게임은 환상 풍격의 <SUN>, 개인도 팀플레이가 가능한 <쥘웨즈찌엔/卓越之剑/탁월지검>, 풍부한 게임 요소를 갖춘 <정치환상/蒸汽幻想/증기환상>처럼 새로운 돌파구를 찾기 시작하고 있다.

2월 20일에는 중국 국산게임인 <인웨우씨엔/音乐无限/음악무한> 이 클로즈 베타서비스를, 2월 22일에는 <아오스/傲视/오시>가 오픈 베타서비스를 진행한다. )

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-20/20060220120607293.shtml>

### 3월 1일부터 <엔터테인먼트 장소 관리규정> 실시(1)

중국 국무원 총리 원자바오(温家宝)는 최근 제458호 국무원령에 서명, 2006년 3월 1일부터 <엔터테인먼트 장소 관리규정>을 시행한다고 공포하였다.

#### 엔터테인먼트 장소 관리규정

##### 제1장 총칙

제1조 엔터테인먼트 장소의 관리강화와 엔터테인먼트의 건전한 발전 보증을 위해 본 규정을 제정한다.

제2조 본 규정에서 명시하고 있는 엔터테인먼트 장소는 영리를 목적으로 하며, 소비자들이 즐겁게 노래, 춤, 오락 등을 즐길 수 있도록 대중에게 개방된 장소를 말한다.

제3조 현(縣)급 이상의 인민법원 문화주관 부서는 엔터테인먼트 장소의 경영에 대한 관리감독을 책임지며, 현급 이상의 공안부는 엔터테인먼트 장소의 소방 및 치안상태의 관리감독을 책임진다.

제4조 국가기관 및 기타 공무원은 엔터테인먼트 장소를 운영할 수 없다. 또한 직접적 혹은 간접적으로 엔터테인먼트 장소의 경영에 참여할 수 없다.

문화주관 부서 및 공안부 직원과 부부관계, 직계육친, 3대 이내의 방계육친 관계 및 인척관계의 친족은 엔터테인먼트 장소를 운영할 수 없으며, 직접적, 간접적으로 엔터테인먼트 장소의 경영에 참여할 수 없다.

## 제2장 설립

제5조 아래에 해당하는 자는 엔터테인먼트 장소의 영업과 엔터테인먼트 장소 내의 영업을 할 수 없다.

- 1) 매춘조직 결성, 강요, 유혹, 알선, 음란물을 제작, 판매, 유통, 마약밀수, 판매, 운송, 제조, 부녀자 강간, 희롱, 폭력집단 조직, 통솔, 참여 등의 전과가 있는 자.
- 2) 범죄로 인해 정치적 권리가 박탈당한 경우
- 3) 마약 복용으로 인해 강제 금독 제재를 당한 경우
- 4) 매음행위로 인해 행정 구류를 당한 경우

제6조 외국인 투자자는 법에 따라 중국인 투자자와 중외합자경영 및 중외합작경영 방식의 엔터테인먼트 장소를 설립할 수 있다. 하지만 외자독자경영 방식의 엔터테인먼트 장소는 설립할 수 없다.

제7조 엔터테인먼트 장소는 아래의 장소에는 설립할 수 없다.

- 1) 주택, 박물관, 도서관 및 문화재 보호 대상으로 규정된 건물 내
- 2) 주택지 및 학교, 병원, 정부기관 주변
- 3) 정거장, 공항 등 사람이 밀집한 장소
- 4) 건물 지하 1층 이하
- 5) 위험한 화학 약품 창고와 가까운 지역

엔터테인먼트 장소의 주변 소음은 국가가 규정한 환경소음 기준에 부합되어야 한다.

제8조 엔터테인먼트 장소의 사용면적은 국무원 문화주관부에서 규정한 최저 표준보다 작아서는 안 된다. 전자게임기기가 포함된 엔터테인먼트 장소는 국무원 문화주관부에서 요구하는 총 수량 및 배치에 부합되어야 한다.

제9조 엔터테인먼트 장소 설립 시에는 소재지의 현(縣)급 인민정부 문화주관부문에 신청해야 한다. 중외합자경영 및 중외합작경영 방식의 엔터테인먼트 장소 설립 시에는 소재지의 성, 자치구, 직할시인민정부 문화주관 부문에 신청해야 한다.

엔터테인먼트 장소 설립 신청 시에는 투자자, 법인대표 및 기타 책임자가 제5조항에 규정된 범법자가 아님을 나타내는 증명서류를 제출해야 한다. 신청인은 서면내용에 대해 책임져야 한다.

신청서를 심사하는 문화 주관부문은 증명서류를公安부 또는 기타 관련부서에 제출하여 심사해야 하며 公安부 또는 기타 관련 부서는 이에 협조하여야 한다. 심사 통과 후 문화 주관부문은 본 규정 제7조 및 제8조의 규정에 따라 현지 검사를 실시한 후 허가 결정을 내려야 한다. 허가 후 엔터테인먼트 경영 허가증을 발급하고 국무원 문화 주관부문의 규정에 따라 엔터테인먼트 장소가 수용할 수 있는 소비자 수를 결정한다. 심사에 통과하지 못한 경우에는 신청인에게 서면으로 이유를 설명해야 한다.

관련 법률 및 행정법규의 규정에 따라 소방, 위생 및 환경보호 등의 심사를 거쳐야 한다.

제10조 엔터테인먼트 장소 심사 시, 문화주관 부분은 증언을 청취해야 한다. 증언 청취 과정은

<중화인민공화국 행정법>에 따라 실행해야 한다.

제11조 신청인은 엔터테인먼트 경영 허가증과 소방, 위생 및 환경보호 관련 허가 서류를 받은 후에는 공상행정 관리부문에 가서 법에 따라 등기수속을 밟고 사업자 등록증을 받아야 한다.

엔터테인먼트 장소의 사업자 등록증 수취 후에는 15일 내에 소재지의 현(縣)급公安부문에 가서 등록해야 한다.

제12조 엔터테인먼트 장소의 재건설, 확장 또는 장소변경, 주요시설 및 설비 교체, 투자자 변경, 경영 허가증 내 관련사항 변경 시에는 기존의 영업 허가증을 발급받은 기관에 용도변경을 신청하고 사업장 등록증을 재발급 받은 후,公安부에 재등록해야 한다. 변경 등록을 할 경우, 법에 따라 공상행정관리부에 가서 변경등록을 해야 한다.

제3장 경영

제13조 국가는 민족의 우수한 문화를 제창하고, 엔터테인먼트 장소 내에서 아래에 명시한 행위를 금지해야 한다.

- 1) 헌법이 규정한 기본 원칙을 위반하는 경우
- 2) 국가의 통일, 주권 또는 영토에 해를 끼치는 경우
- 3) 국가의 안전 또는 국가의 영예와 이익에 손해를 끼치는 행위
- 4) 민족의 원한, 민족 차별을 선동하고 민족감정 또는 민족 풍속, 습성에 해를 끼쳐 민족 단결을 파괴하는 행위
- 5) 국가 종교 정책을 위반하고 사교 및 미신을 선동하는 행위
- 6) 음란물, 도박, 폭력 및 마약 관련 범죄행위 또는 범죄를 교사하는 행위
- 7) 사회도덕 또는 민족 문화 전통에 어긋나는 행위

(다음호에 계속)

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/news3/507/20060214/13093537.html](http://game.china.com/zh_cn/news/news3/507/20060214/13093537.html)

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