



특집

- 2006년 게임 산업의 유망주 모바일게임

China Game News

- 천왕온라인(骏网在线) “최우수 전자상거래 파트너” 칭호 획득
- 중국 정부 온라인게임 중독방지 시스템 재검토
- 중국 3D 온라인게임 기념우표 발행
- 중화왕(中华网) Equity Pacific 인수
- 엔씨소프트 중국에 NC Soft China 설립
- PC방 브랜드 컴퓨터 선호

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 순위(12)

법률 및 정책

- <엔터테인먼트 장소 관리 규정>(3)

그림 9 1

2006년 게임 산업의 유망주 모바일게임

전문가들은 3G기술이 핸드폰을 통신과 오락기능이 탑재된 엔터테인먼트 단말기로 변화시킬 것으로 전망하고 있다. 모바일게임은 무선 부가서비스 부문의 신형 사업인 동시에 모바일 멀티미디어 엔터테인먼트의 직접적인 응용으로 많은 사람들의 관심을 받게 될 것으로 기대된다.

또한 3G네트워크의 사용, 신규 기술의 활용 및 디지털서비스 수준의 제고는 게임방식, 게임 표현력, 사용자 체험을 대폭 향상해 더욱 많은 게이머들을 유치해 모바일게임 수요를 확대할 것이다.

CCW Research는 올해 시장의 모바일게임 수요 증가율을 2005년 대비 54.9%정도로 예측했다. 2005년도 중국 온라인게임 산업 총회에서 신문출판총서 및 전자·네트워크 출판사의 커우샤오웨이(寇晓伟) 부사장도 모바일게임이 비디오게임 부문에서 가장 빠르게 발전하고 있으며 게임 산업의 유망주로 자리 잡고 있다고 밝혔다.

이런 시장발전의 추세에 따라 유저들에게 더욱 많은 엔터테인먼트 서비스를 제공하기 위해서는 모바일게임의 기술표현 부문이든 제품수량의 구체화 부문이든 각 영역의 제고를 이끌어 내야한다는 점은 게임운영업체와 휴대폰 제조회사도 동의하고 있다.

따라서 게임을 자체개발 하거나 또는 외부에서 구매하는 시장의 많은 서비스 제공업체들의 움직임이 빨라졌다. 예를 들어, 한 서비스 제공업체는 게임학원이 개최한 구인행사에서 적합한 인재를 채용했다. 또한 게임학원 따리엔 실습실 학생이 제작한 <청폐즈런(懲戒之刃)>, <지씨에웨이 지(机械危机)>, <웨이지(危机)> 및 <바이러스> 4편의 모바일게임을 구입, 바로 자금을 투입하고 후반기 시장운행을 진행했다. 관련 조사에 따르면 다른 서비스 제공업체들의 상황도 이와 유사하다.

2006년 중국 핸드폰 사용자 증가 수는 4,800만 명, 총 사용자 수는 4.4억 명으로 예상하고 있다. 신식산업부가 발표한 통계에 따르면 핸드폰 사용자수는 컴퓨터 보유 사용자수를 훨씬 앞서고 있다.

모바일게임은 PC게임에 비해 언제 어디서나 할 수 있는 특징으로 이동 중에 여가와 엔터테인먼트를 즐기는 사람들에게 적합하다. 따라서 모바일게임 시장이 온라인게임 시장을 크게 앞설 수 있음을 쉽게 알 수 있다. 또한 모바일게임 관련 인재의 시장수요 역시 온라인게임에 뒤지지 않는다.

하지만 시장의 인력수요에 비해 공급이 크게 따라가지 못하고 있다. 소식에 따르면 모바일게임 1편을 만들기 위해서는 최소 3명의 엔지니어와 1개월간의 시간이 필요하다. 시장수요에 비해 심각한 인재부족 문제로 모바일게임의 계획, 개발 등 부문 모두가 인재를 급하게 필요로 하고 있

다.

하지만 현재의 모바일게임의 인력부족 문제는 오히려 시장발전을 제약하고 있다. 현재 모바일게임의 대부분은 외국제품이며, 일본, 한국 및 유럽 게임개발 업체들이 중국 모바일게임 콘텐츠의 80%를 차지하고 있다. 이런 시장 상황에서 중국이 일본, 한국 및 유럽의 게임 콘텐츠 제조부분을 따라잡기 위해서는 많은 인재가 필요하다.

인력자원 전문가들은 3G시대의 도래로 각종 모바일 인터넷 및 무선전송기술의 괄목할 만한 발전은 모바일게임 개발인재의 시장수요를 빠른 성장기로 접어들게 만들어 시장수요의 주류인 온라인게임 인재의 시장수요를 넘어서게 될 것이라고 밝혔다.

기자는 게임학원 졸업생들의 취업상황을 조사하기 위해 학원을 방문했다. 취업담당 교사의 설명에 따르면 게임학원 졸업생은 주로 게임기획, 운영, 디자이너 및 프로그래머 등 관련 분야에 종사하며, 이 중 50%의 학생들이 모바일게임 관련 분야에 종사하고 있다.

온라인게임에 비해 뒤늦게 시작된 모바일게임은 체계적인 교육시스템을 갖추지 못하고 있다. 따라서 현재 모바일게임 개발 종사원 중 대부분이 전문적인 교육을 받지 못했고, 이런 이유로 시장에서 능력 있는 게임설계 인재를 찾기 힘든 상황이다.

이런 상황에 비춰볼 때, 중국 게임인재 양성의 주요 루트인 게임교육은 반드시 시기에 맞춰 진행되어야 한다. 3G시대에 발맞추어 나가려면 시장의 수요에 부응해야 할뿐만 아니라 교육방식도 바꿔야한다. 게임협회 관련 책임자에 따르면 현재 게임학원을 대표로 하는 많은 교육기구들은 모바일게임 인재의 3G시대 적응과제를 연구하고 있다.

게임학원은 학생들의 실제 작업능력 부분을 중요시 여겨 전문적인 모바일게임 제품 연구개발실을 설치, 학생들에게 실전 플랫폼을 제공하고 있다. 연구개발실은 모바일게임 전 시스템체계를 완벽하게 갖추고 있으며, 매년 무선다운로드 전송이 가능한 모바일게임 50-100편의 제작을 계획하고 있다.

2005년에 《惩戒之刃(Punish)》, 《机械危机(Machine Of Crisis)》, 《终极形态(Final Shape)》, 《病毒危机(VIRUS)》, 《绝密飞行(Stealth Fly)》, 《战神(Marsl)》, 《战地英雄(Hero of the Battlefield)》, 《西游记(Journey to the West)》 등 여러 편의 모바일게임을 연구 제작했으며 현재 상업화중이다.

게임학원 학생들이 제작한 모바일게임이 게임운영상들의 주목을 받는 이유에 대해 전문가들은 게임학원의 게임이론과 제작실습의 적절한 교육시스템의 결합으로 보고 있으며, 이는 3G시대의 모바일게임 개발과 인재양성에 중요한 참고의의를 지닌다.

3G기술의 발전으로 핸드폰 기능이 더욱 강화되어 게임개발원의 능력제고 요구도 심화되어 개발원으로서 고급기술구비 뿐만 아니라 정확한 시장정보 확보 능력도 같이 요구되고 있다.

게임학원의 따리엔 게임작업실은 중국 주요게임개발 기지로 게임엔진 및 게임제품, 게임드라

마 등 각종 게임관련 제품의 연구개발 사업에 종사하며, 또한 졸업생들에게 게임개발 프로젝트의 참여기회를 제공하고 있다. 학생들은 실제적인 게임개발 실습을 통해 개인의 기술수준을 높이며 모바일게임의 수요에 대한 인식도 넓힌다.

게임학원 관계자에 따르면 차후 중국 유명 게임업체와 게임작업실을 설립, 게임학원 우수학생을 게임작업실의 게임연구개발에 참여시켜 미래 모바일게임 산업발전의 기초를 다질 계획이다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/webindex/talk/11011447/20060316/13175450.html

천왕온라인(骏网在线) “최우수 전자상거래 파트너” 칭호 획득

최근, 천왕온라인(骏网在线)은 베이징 이치완(一起玩)네트워크과기회사가 수여하는 "2005년도 최우수 전자상거래 파트너" 칭호를 획득했다. 천왕은 디지털제품 종합판매·지불 플랫폼 구축과 제조업자, 운영업자, 판매업자 및 소비자에게 수준 높은 인터넷서비스 제공을 위해 노력해왔다.

인터넷사업의 급속한 발전에 따라 천왕은 디지털제품의 시장특징과 천왕의 장점을 결합하여 새로운 전자상거래 방식인 B2B2C를 내놓았다. 디지털제품 콘텐츠 공급자와 운영상에게는 빠르고 편리한 고속회선을 제공하고, 온라인제품 판매상과 판매업자에게는 기술 플랫폼과 제품 콘텐츠 및 시장지원을 제공한다.

B2B2C 전자상거래 방식으로 인한 각 운영상의 원활한 판로 확보로 운영상의 판매액은 매년 증가했다. 또한 판매업자에게 무제한 부가서비스를 제공, 안정된 이윤 신장을 보증하고 있다.

천왕온라인은 2년여 동안 성공적으로 운영되어 왔으며 수년간 경영이념과 판매 사고를 넓혀왔다. 그리고 온라인게임을 기반으로 전체 디지털제품 영역에 서비스를 제공해 왔으며, B2B2C 디지털제품 판매·지급 솔루션을 통해 고속회선을 구축, 콘텐츠 공급자, 지역 퍼블리싱 업체에게 서비스를 제공했다.

현재 천왕온라인은 온라인게임 제품 및 기타 디지털제품 콘텐츠 등 300종 이상의 콘텐츠를 제공하고 있으며 전국 31개 성과 시, 수백 개의 2급 도시, 1만 여 구역의 합작파트너가 B2B2C 플랫폼을 이용하고 있다.

천왕온라인은 풍부한 자본력, 뛰어난 기술력, 풍부한 제품라인, 우수한 고객센터로 디지털제품 업계의 빠르고 편리한 고속회선의 역할을 담당하게 되었다. 디지털제품 콘텐츠 공급자, 운영상 등 천왕온라인의 SRM시스템에 가입하게 되면 천왕온라인의 여러 플랫폼을 통해 제품을 소비

자에게 제공할 수 있으며 또한 자사 제품의 판매현황 등 정보를 얻을 수 있다. 많은 판매업자와 업주는 시스템 가입 후 권왕이 제공하는 제품, 기술, 서비스 등을 이용해 소비자에게 제품을 판매 이익을 올리고 있다.

권왕온라인은 더욱 발전해진 플랫폼 시스템과 풍부한 데이터 확보로 전자상거래 분야에서 더욱 전문적으로 발전할 수 있을 것이다. 권왕온라인 총경리 원리(尹力)는 전문 디지털제품 종합 판매·지불 플랫폼인 권왕온라인은 합작파트너가 최대 이익을 얻을 수 있도록 전면적인 판매서비스를 제공하고 있다고 밝혔다.

자료:http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/03-23/931016CE-431E-EDDC-CC20-9AA8379B7C4
[C.html](#)

중국 정부 온라인게임 중독방지 시스템 재검토

중국 정부는 롤플레이게임 게이머들의 항의로 온라인게임 중독방지 시스템 도입계획을 재검토하게 되었다. 온라인게임 중독방지 시스템 도입 목적은 게이머들의 온라인게임 시간을 제한, 게임중독을 예방하는 것에 있다.

관련 관계자에 따르면 온라인게임 중독방지 시스템은 시스템도입 발표 7개월 후에도 몇 개의 대형 게임회사의 소수 서버에서만 시험 운행되고 있다.

MMORPG게임의 관리책임 기관인 중국신문출판총서(GAPP)는 한걸음 물러서서 시스템 적용대상을 18세 이하로 국한했지만 시스템의 실행방법에 대해서는 아직 결정짓지 못했다.

시스템 제정 시기, 각계는 온라인게임의 사회적 영향력에 우려를 표시했지만 시스템의 추진에 있어 여러 가지 어려움을 겪었다. 이 같은 상황은 거대한 인터넷 영역에서 중국 정부의 의지 관철이 어려움을 겪고 있다는 것과 미국주식시장에 상장된 몇몇 중국 온라인게임회사에 대한 중국 정부의 영향력이 예상보다 작다는 것을 보여준다.

중국신문출판총서의 한 관계자는 사람들이 성인 게이머들의 게임제한이 가능한 조치실행을 반대하고 있으며, 이들의 반대는 어느 정도 합리성을 지닌다고 밝혔다. 또한 현재 관련 부서는 이 시스템의 수정, 보완을 진행 중이라고 밝혔다.

청소년조직과 신문 매체들이 온라인게임이 학생들의 게으름과 무단결석, 게임으로 인한 살인사건을 야기하고 있다고 견책한 이후 신문출판총서와 몇몇 대형 온라인게임 회사는 작년 8월 게임중독 방지정책을 발표했다.

게임중독 방지정책에 따르면 게임시간 3시간 이내를 "건강시간"으로, 5시간을 초과할 경우 "비 건강시간"으로 규정했다. 게임시간 3시간을 초과할 경우 게이머의 경험치는 낮아지며 획득한 아이템의 가치도 하락된다.

성따후똥위러(盛大互动娱乐)유한회사의 업무확장 및 투자자 관계 총감독자인 저우동레이(周东蕾)는 게이머들의 강력한 항의로 인해 중국 정부는 한 발짝 물러섰다고 밝혔다. 성따후똥위러(盛大互动娱乐)유한회사는 나스닥에 상장된 게임기업이다.

또한 게이머들은 TV를 보든지, 마작을 하든지, 술을 마시든지 아니면 게임을 하든지, 자기 자신들에게 휴식시간을 마음대로 즐길 권리가 있다고 밝히고 있어 중국 정부로서는 어떻게 할 방법이 없다고 밝혔다.

자료 : http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/03-22/707EEE93-B70B-111E-A4DF-E9048BC3010D.html

중국 3D 온라인게임 기념우표 발행

3월22일, 항저우시 우정국 우표회사와 항저우시 티엔창(天畅)네트워크과기유한회사는 기자회견을 통해 “중국 최초의 3D 민족 온라인게임 ‘대당풍운’ 기념우표” 발행을 정식으로 발표했다.

항저우시 우정국 당위원회 서기 및 부국장인 양첸(杨全)씨는 항주는 관광도시로 애니메이션 도시로의 도약에 있어, 이번 기념우표 발행은 우표 수집가들에게 즐거움을 줄뿐 아니라 제2차 국제 애니메이션 축제의 즐거운 이벤트가 될 것이라고 밝혔다.

《따탕평원(大唐风云)》 기념우표는 항저우시 우정국 우표회사와 게임 《따탕평원》의 개발사인 티엔창(天畅)과기가 공동으로 디자인, 제작한 것으로 항저우시 우정국 우표회사가 항저우시 애니메이션게임 산업을 위해 국제 애니메이션 축제 전에 출시한 것이다. 기념우표는 총 16종으로 한 장 가격은 0.8위안이다.

기념우표에는 《따탕평원》속의 주인공, 괴물, 건축 및 병기가 도안되어 있다. 우표 도안은 전문 디자이너들이 디자인한 것으로 애니메이션 색채로 정교하고, 중국의 전통적인 문화와 환상적인 분위기를 풍기고 있어 우표 수집가들에게 인기를 끌고 있다.

티엔창(天畅)과기 총재 궈위(郭羽)씨는 인터뷰에서 《따탕평원》의 클로즈베타 서비스가 진행되고 있어, 게임홍보를 위해 국제 애니메이션 축제에서 대형 전시실을 빌려 여러 가지 활동을 펼칠 것이라고 밝혔다.

기념우표는 애니메이션 게임의 주변제품으로서 애니메이션 축제 조직위원회에 증정될 뿐만 아니라 게임 활동의 상품으로서 게임을 즐기는 게이머와 축제에 참여한 애니메이션 애호가들에게도 증정된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-22/20060322120533607.shtml>

중화왕(中华网) Equity Pacific 인수

중화왕(中华网)은 Prime Leader와 협정을 체결하고 1,800만 달러를 들여 Tridal이 보유하고 있는 Equity Pacific 주식 52%를 구매함으로써 100% Equity Pacific의 법적 소유자가 되었다.

Equity Pacific은 베이징 이치완(一起玩)네트워크과기의 지주회사로 이치완(一起玩)그룹을 포함한 자회사를 통해 중국에 온라인게임의 판매 및 서비스를 제공하고 있다.

중화왕은 283.46만 달러는 현금으로, 850.37만 달러(전환가 제외)는 중화왕의 제한부 주식으로 Tridal에 지불했다. 발행된 제한부 주식 1.17억 주는 중화왕이 기존에 발행한 주식의 2.8%, 확대 후 발행한 주식의 2.69%와 맞먹는다.

그리고 199.85만 달러를 현금으로, 466.33만 달러(전환가 제외)를 중화왕의 제한부 주식으로 Skynet에 지불했다. 중화왕이 발행한 제한부 주식 6,415만 주는 중화왕이 기존에 발행한 주식의 1.54%, 확대 후 발행한 주식의 1.47%와 맞먹는다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-23/20060323190137891.shtml>

엔씨소프트 중국에 NC Soft China 설립

한국 유명 게임업체인 엔씨소프트는 중국 상하이에 지사 NC Soft China의 설립을 발표했다. 엔씨소프트는 중국에서의 게임개발과 운영을 강화하기 위해 소유하던 NCSINA 주식을 NC Soft China로 전환했다. 엔씨소프트는 2003년 SINA와 합작법인 NCSINA를 설립했으며, NCSINA 주식 49%를 갖고 있었다.

앞으로 NC Soft China는 엔씨소프트의 글로벌게임 개발네트워크를 통해 엔씨소프트의 게임과 중국인의 취향에 맞는 게임을 개발해 중국에서 운영할 계획이다.

현재 엔씨소프트는 미국, 유럽, 일본, 중국, 태국 등의 나라에 지사를 설립했으며, 글로벌게임 개발네트워크를 강화하기 위해 최근 중국 베이징에 NCRC(NC soft R&D Center), 일본에 NC Soft Japan을 설립했다.

자료:http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/03-27/3414C96E-BB78-9FC0-DC12-14DCD884900C.html

PC방 브랜드 컴퓨터 선호

3월 초 선저우(神舟)컴퓨터는 신치(新祺)시리즈의 PC방 전용 컴퓨터를 출시했다. 팡자(方佳) 컴퓨터는 베이징, 광저우, 마오밍(茂名) 3개 지역의 3개 대형 PC방으로부터 1천대에 근접하는 PC 주문을 받았다.

3월 13일 칭화동팡(清华东方)은 “칭화동팡·AMD 합동 시범 건강 PC방 천개 구축 계획”을 수립했다. 창청(长城) 데스크톱컴퓨터 사업부 총경리 바이창(白强)과 TCL 상업용 PC 업무시장 매니저 우타오(吴滔)는 PC방은 2006년의 주요 발전 사업으로 PC제조업체들은 모두 PC방 시장을 주목하고 있다고 밝혔다.

문화부의 PC방 관리시스템에 따라 3C인증의 유무는 PC방 업주의 하드웨어설비 구입의 기본 기준이 될 것이다. 이런 상황에서 PC방 업주들은 이전의 조립식 컴퓨터를 바꾸기 시작, 품질, 서비스가 좋고, 규범적 관리가 가능한 브랜드 컴퓨터 구입을 희망하고 있다.

더욱 중요한 점은 PC방이 쉽게 이윤을 낼 수 있는 시기의 경과와 인터넷 이용요금의 하락으로 인해 PC방의 원가 관리가 PC방의 수익성을 결정하는 중요사항이 된 것이다. 팡자스제(方佳世界) 총경리 리진송(李劲松)은 PC방 수익은 PC방 운영 중 원가와 리스크의 효과적인 제어와 장기간 사용이 가능한 설비 선택에 있다고 밝혔다. 그리고 브랜드 컴퓨터 제조업체에서 제공한 전반적인 해결방안도 PC방 업주의 원가 제어에 도움이 될 것이다.

TCL의 우타오(吴滔)는 대부분 PC방이 자영업에 속하고 관리수준도 낮아 전문적인 교육이 필요하다고 밝혔으며, PC방 산업현황 분석 후 “PC방 차별화 경영 솔루션”을 제시했다. 제시된 차별화란 PC사양의 차별화에만 국한되지 않으며, 이용대상에 따른 서비스의 차별화를 가리킨다.

칭화동팡의 “칭화동팡·AMD 합동 시범 건강 PC방 천개 구축 계획”도 PC방 시장수요의 변화에 대한 신속한 피드백이다. 팡자(方佳)컴퓨터도 PC방 산업 솔루션을 제시, 자금, 시설, 관리 등의 부문에서 PC방 업주를 후원하고 있다. 각 PC제조업체들의 PC방 시장 공략법은 PC방 업주를 도와줌으로서 PC방 시장에서 PC제조업체의 발전을 유발하는 것으로 쌍방은 이미 수익공통체가 되었다.

자료:http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060327/13197425.html

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (12)

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN
2	-	룡위띠사청 / 龍與地下城 / 용과 지하성
3	-	줘웨즈씨엔 / 卓越之劍 / 탁월지검
4	-	EVE
5	6↑	지짚 / 激戰 / 격전
6	8↑	이치당치엔 / 一騎當千 / 일기당천
7	5↓	정치환상 / 蒸氣幻想 / 증기환상
8	7↓	헤이안위광밍 / 黑暗與光明 / 흑암과 광명
9	-	띠사청위용스 / 地下城與勇士 / 지하성과 용사
10	New	지차쓰지 / 机甲世紀 / 기갑세기

이번 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10(12)에는 메카닉 장르의 온라인게임이 인기를 끌어 <지차쓰지(机甲世紀)>가 새롭게 TOP 10에 등장했으며 <가오다Online / 高达online / 고달online>가 23위로 상승했다.

메카닉 온라인게임은 이번 여름의 주인공이 될 것이다. 중국산 게임인 <지차쓰지 / 机甲世紀 / 기갑세기>는 품질이 좋으며 개발업체의 서비스도 좋은 편이다. 처음 기술실험에서 지난주의 정식 클로즈 베타서비스에 이르러 게임은 처음과 매우 다른 모습이였다. 개발업체 워뉴(蝸牛)는 정식 오픈 베타서비스에는 더욱 다른 모습으로 나타날 것이라고 밝혔다. 유명한 메카닉 장르 <가오다Online>의 베타 일정도 가까워 오고 있다.

올해 여름은 중국, 일본의 유명 메카닉게임인 <지자쓰지>와 <가오다Online>의 여름이 될 것이다. 하지만 두 편의 게임은 각각 SLG와 RPG로 게임유형이 달라 서로 부딪히지는 않을 것이다.

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

<엔터테인먼트 장소 관리 규정> (3)

제33조 문화주관부문,公安부문과 기타 관련부문은 감독, 검사 상황과 처리결과를 기록해야 한다. 감독, 검사 기록은 감독검사원이 서명한 후 분류, 보존해야 한다. 일반인은 감독, 조사 기록을 열람할 권리가 있다.

제34조 문화주관부문,公安부문과 기타 관련부문은 엔터테인먼트 장소의 위법행위에 관한 위반경고 기록 시스템을 구축해야한다. 그리고 위반경고를 받은 엔터테인먼트 장소에 대해 사회에 발표, 감독, 관리를 더 강화해야 한다.

제35조 문화주관부문,公安부문과 기타 관련부문은 상호간의 정보보고제도를 도입, 감독, 조사 상황과 처리결과를 제때에 보고해야 한다.

제36조 어떠한 단위, 혹은 개인이라도 엔터테인먼트 장소 내의 본 조례를 위반한 행위 발견시, 문화주관부문,公安부문 등 관련부문에 신고할 권리가 있다.

문화주관부문,公安부문 등 관련부문은 신고를 접수, 기록하고 법에 따라 조사, 처리해야 한다. 본 부문의 직책범위에 속하지 않는 사항은 제때에 관련 부분으로 이관해야 한다.

제37조 상급 인민정부 문화주관부문,公安부문은 필요시 본 조례의 규정에 의거 하급 인민정부 문화주관부문,公安부문이 조사, 처리한 안건을 조사, 처리할 수 있다.

사건이 중대하고 복잡할 경우, 하급 인민정부 문화주관부문,公安부문은 상급 인민정부 문화주관부문,公安부문이 사건을 조사, 처리할 수 있도록 사건의 이관을 요구할 수 있다.

제38조 문화주관부문,公安부문과 기타 유관부문 및 그 사업인원이 본 조례의 규정을 위반한 경우, 어떠한 단위나 개인은 모두 법에 따라 본급 혹은 상급 기관에 신고할 권리를 가진다. 신고를 받은 기관은 법에 따라 제때에 조사, 처리해야 한다.

제39조 엔터테인먼트 장소 업계협회는 반드시 규정조례에 따라 자율규범을 제정, 협회 회원의 경영활동을 지도, 감독을 강화해야 한다.

제5장 법률책임

제40조 본 조례의 규정을 위반, 무단으로 엔터테인먼트 장소 운영에 종사한 경우, 공상행정관 리부문, 문화주관부문은 법에 따라 단속한다. 공안은 치안, 형사사건을 조사, 처리할 때, 엔터테인먼트 장소의 무단 경영 발견 시 법에 따라 단속한다.

제41조 본 조 규정을 위반하고 거짓 등 부정한 수법으로 엔터테인먼트 장소 허가증을 취득한 경우 원 발급 기관이 엔터테인먼트 장소 허가증을 취소한다.

제42조 엔터테인먼트 장소가 본 규정 제14조에서 금하는 행위를 한 경우 현公安부문은 불법소득 및 불법재물을 몰수, 3개월 ~6개월간 영업정지 시킨다. 위법행위가 심할 경우 원 발급기관에서 엔터테인먼트 장소 허가증을 취소, 관할 책임자와 기타 책임자에게 1만 위안 ~2만 위안 이하의 벌금을 부과한다.

제43조 엔터테인먼트 장소에서 본 조항 규정을 위반, 아래와 같은 행위가 발생한 경우, 현급公安부문은 시정경고 조치한다. 위법 행위가 심할 경우 1개월~3개월간 영업정지 시킨다.

- 1) 조명시설, 특실, 객실 설치 및 창문 사용이 본 규정과 부합한 경우
- 2) 본 규정을 위반, 폐쇄회로(CCTV)를 설치하지 않고 사용을 중단한 경우
- 3) 본 규정을 위반, CCTV 녹화자료를 보유하지 않거나 녹화자료를 수정 및 삭제한 경우
- 4) 본 규정을 위반, 안전검사 설비를 설치하지 않았거나 영업장소 방문자에 대해 안전검사를 진행하지 않은 경우
- 5) 본 규정을 위반, 보안요원을 배치하지 않은 경우

제44조 엔터테인먼트 장소가 본 규정을 위반하여 아래와 같은 상황이 발생한 경우, 현급公安부문은 불법소득 및 불법재물을 몰수, 불법 소득의 2배 이상 5배 이하의 벌금을 부과한다.

불법소득이 없거나, 불법재물이 1만 위안 이하일 경우, 2만 위안 이상 5만 위안 이하의 벌금을 부과한다. 위반 행위가 심한 경우 1개월~3개월 영업정지 시킨다.

- 1) 사행성 전자게임기기, 기종, 회로기관 등 게임 시설을 설치한 경우
- 2) 현찰 및 유가증권을 경품으로 걸거나 경품을 재 구매한 경우

제45조 엔터테인먼트 장소가 고용원의 소비자 인신권리 침해를 지시하거나 용인한 경우 법에 따라 민사책임을 져야하며 현公安부문은 엔터테인먼트 장소를 1개월~3개월간 영업정지 시킨다. 영중한 결과를 초래한 경우에는 원 발급기관이 엔터테인먼트 장소 허가증을 취소시킨다.

제46조 엔터테인먼트 장소가 사업자 등록증 취득 후 본 규정을 위반,公安부문에 등록하지 않을 경우 현公安부문은 시정경고 조치한다.

제47조 본 규정을 위반, 아래와 같은 상황이 발생한 경우, 현급 인민정부 문화주관 부문은 불법소득과 불법재물을 몰수하고 불법소득의 1배 이상 3배 이하의 벌금을 부과한다. 불법소득이 없

거나 불법재물이 1만 위안 이하일 경우, 1만 위안 이상 3만 위안 이하의 벌금을 부과한다. 위반행위가 심할 경우 1개월~6개월간 영업정지 시킨다.

- 1) 가무관련 엔터테인먼트 장소의 선곡 리퀘스트 시스템과 국외의 음악 데이터베이스와 연결한 경우
- 2) 가무관련 엔터테인먼트 장소에서 방송하는 곡, 스크린화면, 게임관련 엔터테인먼트 장소의 전자게임의 게임아이템이 본 규정 13조에서 금지하는 내용을 포함한 경우
- 3) 가무관련 엔터테인먼트 장소가 미성년자를 출입을 허용한 경우
- 4) 게임관련 엔터테인먼트 장소에 설치한 전자게임기기를 법정휴일 외에 미성년자에게 제공한 경우
- 5) 엔터테인먼트 장소가 규정인원을 초과한 인원을 수용한 경우

제48조 엔터테인먼트 장소가 본 규정을 위반, 아래와 같은 상황이 발생한 경우 현금 인민정부 문화주관부문은 시정경고 조치한다. 위법행위가 심한 경우 1개월~3개월간 영업정지 시킨다.

- 1) 관련사항 변경 후 본 규정을 위반, 엔터테인먼트 장소 허가증 재발급하지 않은 경우
- 2) 본 규정에서 금지한 영업시간에 영업한 경우
- 3) 고용원이 영업시간 내에 복장을 통일하지 않고 작업 마크를 소지하지 않은 경우

제49조 엔터테인먼트 장소가 본 규정을 위반, 고용원 명부, 영업일지를 작성하지 않거나, 위법범죄행위를 발견하고도 본 규정을 위반, 신고하지 않은 경우, 현금 인민정부 문화주관 부문 및 공간부문은 법에 따라 시정경고 조치한다. 위법행위가 심한 경우에는 1개월~3개월간 영업정지 시킨다.

(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	J B T	北京金碧伟业有限公司 http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062