

제174호

2006. 04. 17

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 제4회 중국 국제인터넷 문화박람회 전망

China Game News

- 청화동방 · AMD PC방 사업 진출 발표
- The9 주가 2주간 40% 상승
- 하이홍(海虹) 온라인게임에 5천만 위안 재투자
- 중국 게임 부품 수출액 2억 5천만 달러 예상
- 왕이(网易) 나스닥에서 주식분할 진행
- 형성스제(恒星视界)의 올인원 제품
- SINA 대형 온라인게임 시장에서 철수
- 한국 온라인게임 <카트라이더> 무료 서비스 결정

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (13)
- 2006년 3월 온라인게임 인기순위

법률 및 정책

- <엔터테인먼트 장소 관리 규정> (4)

제4기 중국 국제 인터넷 문화박람회 전망

중국 인터넷 문화산업은 잠재력이 큰 새로운 영역이다. 인터넷이 시장의 주류산업과 결합하여 안정적인 발전기로 진입함에 따라, 인터넷을 기반으로 하는 정보산업과 인터넷 문화산업은 경제 발전의 주요 요인이 되었다.

인터넷문화는 등장 순간부터 전통문화의 발전 속도를 무한배로 뛰어넘는 진화과정을 거쳤다. 중국 국제 인터넷문화박람회(이하 인터넷박람회)는 이런 인터넷문화의 전반적인 진화과정을 잘 보여준다.

2003년 열린 제1회 인터넷박람회는 인터넷문화에 대한 현상 분석과 법칙 모색으로 향후 인터넷문화의 발전방향을 제시한 좋은 계기가 되었다. 2004년의 제2회 인터넷박람회는 모든 산업발전에 대해 사고하는 포럼의 개최, 인터랙티브와 인터넷 지식문화를 보급하는 모임의 설립, 중국의 창조성 수준을 보여주는 전시공간을 더욱 확대했다.

그리고 인터넷과 문화의 유기적인 결합을 통해 네트워크 위주였던 중국정보산업을 콘텐츠 위주로, 애니메이션 게임을 중심으로, 하지만 게임 수입단계에 있는 중국 인터넷 문화산업을 게임 개발단계로 발전을 유도했다.

2005년 제3회 인터넷박람회의 전시범위는 더욱 다양해졌다. 그리고 최신 인터랙티브 엔터테인먼트, 디지털예술, 통신교육 등 실질적인 콘텐츠를 포함해 인터넷문화 콘텐츠가 더욱 다양해졌다.

인터넷박람회는 3차례의 개최를 통해 브랜드 능력을 갖춘 박람회가 되었다. 인터넷박람회는 중국 정부가 추구하는 인터넷 문화산업의 발전방향을 기업들이 이해할 수 있도록 기회를 제공해주었다.

제3회 인터넷박람회는 문화부, 과기부, 신식산업부, 광전총국, 국무원 신문사무실, 베이징 시 정부가 공동으로 주최하고, 각 성, 자치구, 직할시문화청이 협찬하였으며, 문화부 문화시장 발전센터가 주관함으로써 국가지도자들의 깊은 관심을 받았다. 천쯔리(陈至立) 국무위원은 축사를 보내 인터넷박람회는 정보산업과 문화산업의 결합이며, 국제 인터넷 문화교류를 확대해 중국 창작 인터넷 문화제품이 세계로 나아갈 수 있게 촉진하라고 격려했다.

순자정(孙家正) 문화부 부장도 연설을 통해 제3회 인터넷박람회는 세계 각 국의 정보문화제품을 위한 거대한 전시플랫폼이며, 국제 인터넷 콘텐츠 업체들을 위한 최적의 교류장소라고 밝혔다. 중국 정치협상회의의 부주석인 리몽(李蒙)은 직접 박람회에 참석해 제3회 인터넷박람회의 개막을 선포했다. 그 외 인텔, 성따를 포함한 대기업 대표들도 인터넷박람회와 중국 인터넷 문화산업의 발전을 기원했다.

3회에 걸친 성공적인 박람회 개최로 2006년 10월 추석을 맞이하여 제4회 인터넷박람회를 개최할 예정이다. 제4회 인터넷박람회는 인터넷 문화산업의 발전 방향과 디지털 콘텐츠 산업의 혁신 유도에 중점을 둘 계획이다.

이번 인터넷박람회는 이전 박람회에 비해 실효성이 현저하게 제고될 전망이다. 정부 관련 기관, 개발·제조업체, 판매업체, 서비스 제공업체, 단말기 응용 업체 등 모든 관련업체들이 참여한 박람회로 전체 구조 부분에서는 B2B의 독립 부스 설치가 이미 진행되고 있다. 8개 전시 콘텐츠는 가장 선진적인 기술과 가장 창의적인 제품, 생활과 가장 밀접한 아이템으로 구성할 계획이다.

온라인교육, 직업교육·양성, 각 성의 인터넷문화 성과, 오리지널 인터넷문화 제품을 전시하고, 디지털 콘텐츠와 온라인게임 체험 부스를 설치한다. 또한 이동 디지털 콘텐츠, 디지털 영상·음향 주파수 콘텐츠 전시 등 각 성의 인터넷문화 성과를 집중적으로 전시한다. 또한 전시실과 체험관은 짧은 기간 내에 많은 관람객의 주목을 받을 전망이다.

인터넷 문화산업이 관련된 범위는 아주 광범위하다. 산업의 발전과정 중에서 관련 기업 간의 효과적인 소통의 부족은 게임 개발업체, 운영업체, PC방 단말기 등의 산업 망의 부조화를 초래한다. 그러므로 인터넷박람회의 주요 의의는 관련 업체 간에 완벽한 산업 망을 구축, 업체 간의 정보 교류와 공유를 촉진해 모든 업체의 공동발전을 실현하는데 있다.

이런 점에서 단순히 게임 및 애니메이션 콘텐츠 제품에 국한된 기타 전람회에 비해 관련 산업 망 전체를 서비스 대상으로 하는 인터넷박람회는 참여한 업체들에게 비즈니스 협력 플랫폼 및 공간을 제공해 준다.

인터넷 문화산업을 주제로 한 포럼과 시범적인 기업의 신제품 발표회는 기업과 정부 간의 교류와 정부가 추진하는 각종 공정을 위해 최적의 플랫폼을 제공한다. 또한 국제 네트워크의 조화로운 발전을 위한 직통 루트를 제공한다.

또한 정부 지도자, 업체 책임자, 저명학자 및 각 계 대표들을 위한 고차원적인 교류 플랫폼을 제공해 각계 인사들의 교류를 증진시키고 인터넷문화와 산업을 긴밀하게 연결시킨다. 그리고 인터넷문화를 중심으로 협력 파트너 관계를 구축한다.

각 주제별 회의는 중국 인터넷문화 및 디지털 콘텐츠 산업의 정책 동향, 산업 발전, 사회 포커스 및 기술 표준 등 최신 화제를 중심으로 연구·토론이 진행된다. 또한 중국 인터넷 문화산업의 빠르고 안정된 발전을 위해 인터넷문화 및 관련 산업과 대중들 간의 상호 이해를 증진시키고, 인터넷 문화 산업의 형성을 위한 방안을 강구한다.

동시에 인터넷문화 포럼은 기업과 대중에게 정부의 정책 전달, 기업과 기업 간의 정보교류 촉진, 기업과 소비자 간의 교류를 증진시키는 인터넷문화 및 관련 산업의 발전 지침이 된다.

마지막으로 이번 인터넷박람회는 외국에서 개최되는 중국정책 연구토론회와 관련 기업 및 협회, 대형 산업조직과의 교류를 이끌어 낼 것이다. 디지털 콘텐츠 관련 기술 및 제품에 대해 중국 시장문제에 대해 연구·토론을 할 것이다. 또한 각 대사관을 통하여 기업들이 비교적 주목하는 외

국 기업들을 수출 상담에 초청할 예정이다.

정책의 제정과 유도, 산업의 발전과 변천은 향후 산업발전의 속도가 결정한다. 인터넷박람회
의 영향력 확대에 따라 각 기업들의 참여가 높아졌다. 기업들은 제4회 인터넷박람회를 통해 국가
정책과 산업 동향에 대한 이해와 기업발전의 기회와 도전을 얻을 수 있을 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-05/20060405135739043.shtml>



청화동방 · AMD PC방 사업 진출 발표

중국 유명 PC업체인 청화동방(清华东方)은 문화부, AMD, 장쑤왕통(江苏网通)과 함께 "브랜
드로 승부한다."는 주제로 기자회견을 가졌다. 기자회견장에서 청화동방과 게임칩 생산업체인 AMD
는 PC방 사업 진출을 선언하고, 중국 PC방의 프랜차이즈화, 브랜드화, 전문화를 적극적으로 추진
할 것이라고 밝혔다.

우선 중국 전역 개 PC방에 이미지향상, 이익증가 솔루션, 판매촉진, 판촉프로모션 서비스를
제공해 건강한 PC방 이념에 적합한 제품과 응용 솔루션을 지방 도시를 포함한 중국 전역에 유통시
키는 "청화동방 · AMD 합동 시범 건강 PC방 천개 구축 계획"을 추진할 것이라고 밝혔다.

그리고 AMD와 청화동방의 고품질의 제품을 이용, PC방 사용자들에게 가장 적합한 PC방
플랫폼 제공 목표를 위해 제품의 세분화를 진행하고 있다. 2006년에는 가격이 3,000위안 ~ 20,00
0위안의 다양한 10여개 제품사양을 계속 출시해 PC방 시장의 다양한 수요를 충족시킬 것이라고
밝혔다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060403/13214930.html

The9 주가 2주간 40% 상승

소식에 따르면 The9과 해외 유명 게임운영 업체와의 제휴 소문이 다시 번지고 있어 The9의
주가가 상승세로 전환, 상승폭은 이미 40%를 넘어섰다.

얼마 전, 한국 게임개발 업체인 엔씨소프트가 SINA러구(乐谷)합자회사의 SINA 보유 주식 5
1%를 회수한 사건은 엔씨소프트가 협력파트너로 The9을 선정해 인기 온라인게임인 <지짚(激战,
Guild Wars)>를 중국에 서비스할 예정이라는 소식이 퍼졌다. 소문의 사실여부와 무관하게 The9의

입장에서는 희소식임이 분명할 것이다.

그리고 현재 The9이 일렉트로닉 아트(Electronic Arts Inc)와 온라인 캐주얼게임 플랫폼인 포고닷컴(Pogo.com)의 중국 대리권을 놓고 협의 중이란 소식도 들려오고 있다. The9은 캐주얼게임 플랫폼을 통해 많은 잠재 유저, 특히 여성 게이머들을 끌어올 수 있을 것이다.

The9과 엔씨소프트와의 <Guild Wars> 제휴와 일렉트로닉 아트와의 포고닷컴 플랫폼 대리권 협상이 순조롭게 진행된다면 중국 온라인게임 시장에서의 The9의 지위는 한 단계 더 높아질 것이며, The9에게 더 많은 이익을 가져올 것이다.

The9가 운영하는 <WOW>는 이미 중국 시장에서 큰 성공을 거두었다. The9에서 새로운 게임을 출시하기 전까지 <WOW>의 인기가 시들지만 않는다면 주가가 계속 상승하고 있는 주식시장은 투자자들의 주목을 받게 될 것이다. 지난 3개월간 The9의 주식 상승폭은 100%에 달하고 있어 투자자들의 관심을 받고 있다.

소식에 따르면 왕이(网易)가 운영하고 있는 인기게임 <멍환시요우/梦幻西游/몽환서유>와 <따화시요우II/大话西游II/대화서유II> 외에 새로운 3D MMORPG게임인 <다탕/大唐/대당>을 곧 출시할 예정이다.

TOM그룹은 최근 몇 주간 퍼지고 있는 TOM그룹의 SINA 주식 구매 소문에 대해 성명을 통해 소문을 부인했다. TOM그룹은 이전에도 4월 15일 SINA 주식을 공개 구매한다거나 3.5억 달러를 들여 성따(盛大)가 보유하고 있던 SINA 주식 20%를 구매할 거라는 유사한 소문이 있었지만 모두 거짓으로 밝혀졌다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-03/20060403135323296.shtml>

하이홍(海虹) 온라인게임에 5천만 위안 재투자

하이홍(海虹) 지배주식 제2차 주식변경 투표에서 가장 주목받고 있는 “사업수익능력”은 새로운 변화를 보였다. 하이홍 관계자에 따르면 새로운 사업투자 방식 등을 통해 자산을 개편하기로 하는 등 기본적으로 일단락되었으며, 인터넷을 중심으로 하는 새로운 사업의 확장은 이후 하이홍의 주요 수입원이 될 것이라고 밝혔다.

그리고 온라인게임 시장에서 두 번이나 크게 실패한 하이홍은 2년 동안 5,000만 위안을 투자한 게임제품을 곧 출시할 예정이다. 이 제품은 이전의 <치엔니엔(千年)>, <A3>게임과 달리 품질이 좋으며 제품과 관련한 완벽하고 세밀한 홍보계획도 마련됐다고 관련 고위인사는 밝혔다.

또한 이사장 캉찌엔(康健)을 포함한 고위인사들은 온라인게임 시장에서의 실패에도 불구하고 여전히 발전 가능성이 높고, 투입·산출 비율이 상대적으로 높은 분야로 인식하고 있다고 밝혔다. 이와 같은 내용으로 볼 때 하이홍의 신제품은 이미 업계에서 오랫동안 주목받아 왔던 중국 최초의

그래픽 MUD게임인 <완왕즈왕/万王之王>의 속편 <완왕즈왕2/万王之王2>로 예상된다. 본 제품은 연구개발 기간이 긴 관계로 여러 온라인게임 기대 작 순위에서 밀려났지만, 게임업계 관계자의 정보에 따르면 이 게임에 대한 기대치는 점차 상승하고 있다고 한다. 심지어 클로즈 베타 서비스 계좌가 일부 게임포털에서 수백 위안에 거래되고 있어 이전 <WOW>의 인기에 버금가고 있다.

하이홍 관련 고위인사는 하이홍의 신규 사업을 위해 기존 사업의 재검토를 진행하고 있으며, 이전 화학섬유 사업의 경매 공고 후, 여러 업체에서 연락을 취해오고 있다고 밝혔다. 또한 하이홍의 모든 사업은 인터넷을 중심으로 전개될 것이며, 리엔중(联众)의 로고 변경도 사업을 위한 노력의 한 부분이라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-30/20060330112123696.shtml>

중국 게임 부품 수출액 2억 5천만 달러 예상

Global Sources 보고서는 31개 제조업체와 87종의 수출제품의 조사를 통해 중국의 게임 부품 수출액이 2억 5천만 달러에 육박할 것으로 예측했다. 제조업체들에 따르면 이 중 38%가 북미 지역으로, 28%는 유럽으로, 16%가 아시아로 수출된다.

보고서 발행인 Mark Saunderson에 따르면 조사대상 제조업체들은 필립스, 삼성, 소니와 월마트, 까르푸 등 대형할인마트에 제어기 및 기타 게임부품을 공급하고 있다. 공급되고 있는 제품들은 중국에서 생산된 것으로, 제조업체들은 생산을 확대해 시장수요를 만족시키고 있다. Pricewaterhouse Coopers는 세계 비디오게임 시장이 매년 16.5%씩 증가, 2009년에는 55억 달러에 육박할 것으로 예측했다.

주변 부품들은 주로 선전(深圳), 중산(中山), 광저우(广州)에서 생산되고 있지만 주요 부품인 칩세트의 80%는 대만에서 생산된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-30/20060330140642854.shtml>

왕이(网易) 나스닥에서 주식분할 진행

왕이(网易) 관련 인사에 따르면 3월 28일 왕이는 나스닥에서 정식으로 주식분할을 진행, 미국예탁증권(ADR) 및 왕이 주식 환율을 조정한다고 밝혔다. 주식분할 후 1주당 수익은 기존의 1/4로 하락되는 반면 기 발행 주식 수량은 기존의 4배로 증가되기 때문에 총 시장가치는 변하지 않는다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-03-30/20060330143951358.shtml>

형싱스페(恒星视界)의 올인원 제품



디지털 가정의 엔터테인먼트 플랫폼인 형싱스페(恒星视界)의 티엔랑(天狼) 시리즈 올인원 제품은 액정TV+PC+DVD+입체 음향의 3개 기능이 탑재된 제품으로 엔터테인먼트 활용의 최종 솔루션을 완성했다.

최고의 하드웨어 성능과 다각적인 기능응용으로 사용자는 침실, 거실 등의 장소에서 TV, 영화, 음악, 게임 등을 자유롭게 즐기며 디지털 가정을 체험할 수 있다. 티엔랑성(天狼星/Sirius)은 밤하늘에서 제일 밝은 별로 “Seirius”란 희랍어에서 유래됐다. “열정, 분방”의 뜻이 내포되어 있으며 지혜와 활력의 상징이기도 하다.

자료 : http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/03-31/8C9EA56B-9B2D-98E8-4776-CA601585AB17.html

SINA 대형 온라인게임 시장에서 철수

한국 엔씨소프트의 상하이 SINA러구(上海新浪乐谷) 인수 소식은 혼란 상태인 SINA를 더욱 혼란스럽게 했다. 소식에 따르면 SINA는 상하이 SINA러구의 주식 51%를 엔씨소프트에 양도했으며, 대형 온라인게임 운영에서 철수했다.

엔씨소프트는 SINA의 ICP허가증을 이용, 중국에서 <리니지>와 <리니지II>를 계속 운영할 것이며, 이 외의 업무는 SINA와 무관할 것이라고 밝혔다. 또한 2년 전 양자가 합자 설립한 회사명도 "상하이 SINA러구(上海新浪乐谷)"에서 "상하이러구(上海乐谷)"로 변경했다.

엔씨소프트의 공식발표 외, SINA는 어떠한 발표도 하지 않고 있다. SINA관계자는 얼마 전 관련된 통지를 받았지만 구체적인 인수가격과 세부사정에 대해서는 정확히 모른다고 밝혔다.

게임관련 인사는 SINA의 게임시장 철수는 예견된 일이라고 평했다. SINA는 2003년 한국 및

홍콩 등 지역에서 인기를 끌고 있는 <리니지>게임의 대리를 계기로 성따(盛大)의 <미르의 전설>게임과의 시장 쟁탈전을 기대했다. 하지만 전략과 루트의 불리함으로 <리니지>와 <리니지 II>의 “중국 3대 온라인게임” 진입 목표는 이루어지지 않았다.

현재 TOM온라인(TOM集团)의 SINA 인수 소문이 돌고 있는 가운데 SINA의 이번 조치는 핵심 사업을 분리, SINA의 사업구조를 최적화하기 위한 행동으로 볼 수 있다. 왕이(网易)의 재정보고서에 나타난 온라인게임의 높은 수익성에 비해 SINA의 온라인게임은 작년 4/4분기 재정보고서에 언급되지 못했다. 이에 대해 SINA측은 SINA는 정보서비스를 주요 사업으로 하고 있으며, 온라인게임은 정보서비스의 작은 부분에 불과하다고 밝혔다.

상하이러구의 시장총감인 진바이룡(金伯龙)은 회사 인수 후 엔씨소프트는 SINA의 ICP라이선스를 이용, 중국에서 온라인게임을 운영할 것이라고 밝혔다.

하지만 최근 구글(Google)이 중국 내 사이트의 ICP허가증을 이용해 서비스를 제공한 사건이 문제가 된 점을 미루어 볼 때, 엔씨소프트의 SINA ICP허가증 이용이 앞으로 어떤 문제를 불러올지 알 수 없다. 현재 ICP허가증 관련 규정에 따르면 순수 외자회사는 중국 내 인터넷정보 서비스관련 사업 비준을 받지 못한다. 자체 ICP허가증을 획득하기 위해서는 중국 내 자회사의 자회사로 변형, 운영 등을 해야 한다.

진바이룡은 SINA의 철수는 양사의 향후 발전을 위해 서로 협의된 것으로 앞으로도 서로 협력할 것이라고 밝혔다. 그리고 향후 엔씨소프트는 SINA에게 운영팀을 제공, SINA는 온라인게임 운영권을 갖게 되어 <리니지>와 <리니지 II>의 후속 운영은 영향을 받지 않는다고 밝혔다.

소식에 따르면 엔씨소프트의 현지화 계획은 중국 내 지점 설립, 중국 게임개발 업체 인수, 중국 특색을 지닌 게임개발 참여를 통한 중국 시장 공략도 포함하고 있다. 전 세계에서 엔씨소프트의 발전 추세를 보면 중국에서의 거대한 발전노력을 볼 수 있다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/news/news3/507/20060331/13210119.html

한국 온라인게임 <카트라이더> 무료 서비스 결정

한국 온라인게임인 <카트라이더>가 중국에서 오픈 베타 서비스를 시작했다. 현재 중국 온라인게임의 서비스 무료화 열풍으로 <카트라이더>도 무료서비스를 결정했다.

넥슨주식회사는 <카트라이더>의 중국 서비스 이전에 <BNB(泡泡堂)>, <메이플스토리(冒險島)>등 여러 편의 온라인게임을 중국 시장에 내놓았다. <카트라이더>는 한국의 인기게임으로 1,800만 명에 달하는 한국 게이머들이 게임을 즐기고 있다.

상하이 요우통(上海邮通)과기유한회사의 이사장인 차오니엔바오(曹年宝)는 현재 넥슨과 공동으로 중국 특색을 지닌 콘텐츠를 개발하고 있어 머지않아 게이머들은 중국서버에서 중국 문화·

역사적 색채가 짙은 <카트라이더>를 즐길 수 있을 것이라고 밝혔다.

작년 말, 상하이 성따(上海盛大)가 운영 중이던 3편의 온라인게임을 무료화한 후, 중국의 많은 온라인게임들도 무료화하기 시작했다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/webindex/news/11011446/20060322/13188637.html

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (13)

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN
2	3↑	쥬웨즈씨엔/卓越之劍/탁월지검
3	2↓	룽위디샤청/龍與地下城/용과 지하성
4	-	EVE
5	7↑	정치환상/蒸氣幻想/증기환상
6	-	이치당치엔/一騎當千/일기당천
7	5↓	지짤/激戰/격전
8	New	선머선머따마오씨엔/什么什么大冒險/무슨무슨대모험
9	-	띠샤청위용스/地下城与勇士/지하성과 용사
10	8↓	헤이안위광밍/黑暗與光明/흑암과 광명

이번 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10에는 <헤이안위광밍>이 프랑스 베타테스트 실패 후

인기가 크게 하락했다. 하락 추세로 미루어볼 때 TOP 10 순위에서도 곧 제외될 전망이다. 베타테스트 실패 사건은 각 게임운영상들에게 게임 품질의 중요성을 다시 한번 일깨워주는 교훈이 되었다.

<SUN>은 중국 게이머들이 한국 서버를 이용해서 게임을 즐기면서 발생하는 문제나 의견을 제시할 수 있고, 이에 한국 운영자 측이 중국 게이머들에게 관련 답변을 올릴 수 있는 한중 직통게시판을 개설했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-03/20060403104827217.shtml>

2006년 3월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 / 魔兽世界 / WOW	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	↑	따화시요우 II / 大话西游 II	왕이 / 왕이(网易)
3	↓	파오파오탕 / 泡泡堂 / BNB	Nexon / 상하이성따(上海盛大网络)
4	↓	티엔탕 II / 天堂 II / 리니지 II	Ncsoft / 시나러구(新浪乐谷)
5	○	찌엔샤칭웬 / 剑侠情缘网络版 / 경험정연 인터넷버전	시산쥐(西山居) / Kingsoft
6	○	멍환시요우 / 梦幻西游	왕이 / 왕이(网易)
7	↑	시엔징촨쉬OL / 仙境传说OL / 라그나로크OL	Gravity / 상하이성따(上海盛大网络)
8	↑	셴웬찌엔왕뤄반 / 轩辕剑网络版	따위(大宇) / 왕싱(网星)
9	↓	머리바오베이 / 魔力宝贝 / 클로즈게이트	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
10	○	티엔자오 II / 天驕 II	무바오짜이씨엔(目標在線) / 무바오짜이씨엔(目標在線)

자료 : 大众软件

<엔터테인먼트 장소 관리 규정> (4)

제50조 엔터테인먼트 장소가 본 규정을 위반, 미성년자 출입금지 등의 경고표지를 부착하지 않은 경우, 현금 인민정부 문화주관부문과 현금公安부문은 법에 따라 시정경고 조치한다.

제51조 엔터테인먼트 장소가 미성년자를 고용한 경우 노동보장행정기관은 시정 명령을 내리고, 고용된 미성년자 1명당 5,000위안의 벌금을 부과한다.

제52조 무단으로 엔터테인먼트 장소를 운영해 법적 제재를 받은 관련투자자와 책임자는 평생 엔터테인먼트 장소를 운영하거나 법인대표, 책임자의 자격을 가지지 못한다.

엔터테인먼트 장소가 본 규정을 위반해 엔터테인먼트 허가증이 회수되거나 취소된 경우, 관련 법인대표와 책임자는 취소일로부터 5년 내에 엔터테인먼트 장소의 법인대표 및 책임자 자격을 가지지 못한다.

엔터테인먼트 장소가 본 규정을 위반, 2년 내에 3회 경고를 받거나 벌금을 부과하고도 또 다시 본 규정을 위반해 행정처벌을 받을 경우, 현금 인민정부 문화주관부문 및 현금公安부문은 3개월-6개월간 영업정지 시킨다. 그리고 2년 내에 2회 영업정지를 당하고도 또다시 본 규정을 위반해 행정처벌을 받을 경우, 원 발급기관은 엔터테인먼트 허가증을 회수한다.

제53조 엔터테인먼트 장소가 치안관리 또는 소방관리 관련 법률 및 행정법규를 위반한 경우公安부문은 법에 따라 처벌하며 범죄가 성립된 경우에는 법에 따라 형사책임을 추궁한다.

엔터테인먼트 장소가 위생, 환경보호, 가격, 노동 등 관련 법률 및 행정법규를 위반한 경우 관련부문은 법에 따라 처벌하며 범죄가 성립된 경우에는 법에 따라 형사책임을 추궁한다.

엔터테인먼트 장소, 종업원과 소비자 간에 분쟁이 발생한 경우 소비자 권익보호 관련 법률규정에 따라 해결해야 한다. 소비자가 인신 및 재산상의 손실을 입은 경우 엔터테인먼트 장소는 법에 따라 배상해야 한다.

제54조 엔터테인먼트 장소가 본 규정을 위반해 엔터테인먼트 허가증이 회수되거나 취소된 경우, 법에 따라 공상행정관리부문에 가서 변경, 말소해야 한다. 기간 내에 처리하지 않을 시 사업자등록증은 회수된다.

제55조 국가기관 및 관계자가 엔터테인먼트 장소를 운영하거나 직·간접적으로 엔터테인먼트 장소 운영에 참여한 경우, 법에 따라 면직 또는 해고의 행정처분을 받게 된다.

문화주관부문,公安부문의 관계자가 자신의 친지가 엔터테인먼트 장소를 운영하거나 또는 엔

터테인먼트 장소 운영에 직·간접적으로 참여하는 것을 발견하고도 제지하지 않거나 제지에 힘쓰지 않은 경우에는 법에 따라 행정처분을 받게 된다. 위법 행위가 심각한 경우에는 면직 또는 해고된다.

제56조 문화주관부문,公安부문, 公商행정관리부문과 기타 관련부문의 관계자가 아래와 같은 행위를 한 경우, 법에 따라 행정처분을 받게 되며 범죄가 성립된 경우에는 법에 따라 형사책임을 진다.

- 1) 법적인 설립조건을 갖추지 못한 업체에 허가증, 비준서류, 사업자등록증을 발급한 경우
- 2) 감독관리 직책을 수행하지 않고, 법에 따라 엔터테인먼트 장소의 무단 영업을 단속하지 않고, 위법행위를 발견하고도 법에 따라 조사처리하지 않은 경우
- 3) 위법행위에 대한 신고 접수 후, 법에 따라 조사처리 하지 않은 경우
- 4) 관련 직무를 이용해 타인의 재물을 요구하거나 기타 이익을 도모한 경우
- 5) 관련 직무를 이용해 위법행위에 참여 혹은 비호하거나 관련 업체 및 개인에게 정보를 누설한 경우
- 6) 기타 직권을 남용하거나 직책을 소홀히 한 경우

제 6 장 부칙

제57조 본 규정에 말하는 고용원은 엔터테인먼트 장소 이내의 관리인원, 서비스인원 및 보안 인원과 엔터테인먼트 장소에서 근무하는 기타 인원을 포함한다.

제58조 본 규정은 2006년 3월 1일부터 정식 시행되는 동시에 1999년 3월 26일 국무원에서 발표한 <엔터테인먼트 장소 관리규정>을 폐지한다.

(끝)

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