

# 제176호

2006. 05. 08

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 베이징 애니메이션 온라인게임의 문제와 해결방안

## China Game News

- 대다수 PC방 규정위반 영업
- 공중 대전게임 <진강(金剛OL)> 출시
- 광위화사, <원따오(問道, asktao)> 대리
- 올바른 인터넷문화
- 하이퉁공구, 온라인게임 시장에서 철수

## Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10(15)

## Game 소개

- 천주(君主/군주)

## 법률 및 정책

- PC방 등 공공장소에 CCTV 설치

## 베이징 애니메이션 온라인게임의 문제와 해결방안

애니메이션게임은 현대 과학기술과 문화예술이 고도로 융합된 중요한 벤처산업이다. 또한 시장 잠재력이 크고 발전 전망이 밝은 사업으로, 중국의 11차 5개년 발전계획에 포함되어 있다. 이미 많은 지역들이 애니메이션게임 산업에 대한 투자를 확대해 경쟁에 뛰어들고 있다. 베이징은 이런 호기를 맞아 수도의 특징과 산업 발전 전략에 부합되는 애니메이션게임 산업을 경제 성장의 원동력으로 하는 “중국 애니메이션·온라인게임 제작 교역 센터”를 건설해야 할 것이다.

베이징은 중국에서 가장 먼저 애니메이션게임 산업을 발전시킨 도시 중의 하나이다. 일정한 산업기초, 문화, 시장, 인재, 홍보채널 등 여러 분야에서 애니메이션게임 발전을 위한 기초가 다져져 있다. 하지만 불완전한 산업 망과 금융 등의 문제들도 존재하고 있다.

2004년 베이징 온라인게임 생산액은 1.7억 위안으로 2003년에 비해 30.8% 성장했다. 같은 해, 베이징은 만화영화 소재 계획에 모두 16부, 1,069편, 총 시간 14,201분을 입안, 각각 중국 전체의 10%, 9%, 9%를 차지했으며, PC·온라인, 이동 콘텐츠 게임제품 수량은 50-70%를 차지했다.

신문출판총서가 발표한 2004년 “최우수 10대 중국산 온라인게임”과 “최우수 10대 게임개발업체, 게임운영업체”에 베이징 소재의 업체와 제품이 전체의 반을 차지했다. 이 중 무바오, 진산, 리엔중은 이미 중국 5대 게임운영업체에 진입했다. 이들 업체가 연구 개발한 게임 제품들은 구미 지역과 일본, 한국 및 대만 등에 진출했다.

베이징은 스징산(石景山), 중관촌(中关村), 동청(东城), 이좡(亦庄) 등 중점 지역의 산업단지 기초 작업을 이미 마쳤다. 스징산 구역은 현재 “베이징 디지털 엔터테인먼트 시범센터”를 건설 중에 있다. 앞으로 “디지털 엔터테인먼트 발전 센터”, “디지털 엔터테인먼트 체험 센터” 등 특색 있는 8개 센터를 건설할 계획이다.

중관촌은 하이디엔투슈청(海淀图书城/해정도서성) 지역을 중심으로 “벤처센터”를 건설하여, 연구·개발, 용자 등의 서비스 플랫폼과 정책, 법률, 특허, 판권 등의 부대서비스 체계 구축을 가속화하고 있다. 동청 구역 정부는 베이징거화지탄(北京歌华集团)과 연합해 “베이징 거화 벤처 센터”를 만들어 국내·외 기업들의 투자와 창업을 유치하고 있다. 따싱취(大兴区) 웨이산좡쯔엔(魏善庄镇)도 “국가 뉴미디어 산업 기지” 건설을 계획하고 있다.

작년, 베이징은 <베이징 문화산업 발전계획>을 발표, 애니메이션게임 산업을 발전시켜야 할 6대 문화산업의 하나로 선정했다. 올해 베이징의 시 선전부, 신문출판국 등은 <베이징 애니메이션·온라인게임 산업 발전계획>을 제정했다. 이에 스징산, 하이디엔, 동청, 따싱, 차오양 등은 계획관련 보조정책을 실시했다.

애니메이션게임에 있어 좋은 소재는 성공의 전제조건이다. 세계적인 문화유산, 유적뿐만 아니라 풍부한 소재를 제공하는 역사, 인물, 문화를 가진 고도 베이징은 바로 이 전제조건에 부합된다. 또한 베이징은 각 성시(省市) 및 56개 소수민족의 문화역사, 경제사회발전 등의 자료를 수집, 중국 전역에서 최다 종류의 서적과 간행물을 보유하고 있다.

국가 간 문화 전파의 중추로서 베이징은 강력한 문화적 영향력을 지니고 있다. 베이징은 산업 발전의 중요 조건인 방대한 시장을 보유하고 있으며 문화소비도 날로 증가하고 있다. 현재 베이징의 1인당 평균 GDP는 이미 5,000달러를 넘어섰으며, 애니메이션게임은 문화제품 소비의 중요한 구성 부분으로 시장 전망이 매우 밝다.

많은 매체들이 모여 있는 베이징은 선진 정보화 수준과 기초설비를 보유하고 있다. 또한 중국 전역에서 1위를 차지한 빠른 인터넷 보급률로 광범위한 인터넷 사용자를 보유하고 있어 애니메이션게임 산업 발전을 위한 다양한 경로를 제공하고 있다.

현재, 베이징 소재 일부 기업들은 애니메이션게임 개발의 핵심기술 및 관련 기술을 이미 구비하고 있으며, 관련 연구기관도 적극적으로 기업과 협력하여 기술을 제공하고 있다.

북경영화대학은 중국 최초의 애니메이션 대학을 설립했으며 관련 단과대학 및 대학교도 애니메이션게임 학과 또는 관련 교과과정을 개설했다. 우수한 문화 산업 환경은 각계 문화·예술 전문 인 등의 산업 인재를 확보, 산업이 발전할 수 있는 탄탄한 기반을 마련했다.

하지만 애니메이션게임 산업이 활성화 될수록 냉정한 사고가 더욱 필요하다. 자세히 관찰해보면 베이징 게임기업의 규모가 아직 작으며, 애니메이션 산업 또한 안정된 산업 망을 형성하지 못했음을 알 수 있다. 2004년 중국 게임 개발기업은 모두 132개이며, 이 중 베이징 소재 기업은 79개로 전체 60%를 차지하고 있다. 그러나 실제 판매수입에 있어서는 전체의 4-5%에 불과하다. 하지만 1개의 상하이 성따(盛大)는 중국 시장총액의 절반을 차지했다.

베이징의 애니메이션 제품 연구·개발, 소비시장은 뛰어나지만 시장운영 시스템 부분은 매우 취약하다. 발행체제와 불법 복제품으로 인한 제약과 영향으로 기업은 합법적인 권익을 침해받고 있어 생산비용 회수에 어려움을 겪고 있기 때문이다. 즉 사업은 있어도 산업이 없는 상태가 된 것이다.

이 외, 베이징은 애니메이션게임 제작 분야를 제외한 기획, 마케팅, 경영관리 등 분야의 인력 부족으로 인해 고품질 제품을 생산하지 못해 시장 점유율을 늘리지 못했다.

그리고 게임기업의 높은 운영비용과 애니메이션 기업의 융자의 어려움도 베이징 지역의 비교우위를 약화시켰다. 베이징의 인터넷 사용료는 다른 도시에 비해 매우 높다. 100메가일 때 상하이는 2만 위안/월 인 반면 베이징은 훨씬 높은 7-8만 위안/월로 베이징 게임운영기업의 비용을 높이고 있다.

베이징 애니메이션 기업의 대다수는 중소기업으로 은행의 신용대부가 어렵다. 이런 기업의 자금부족 문제는 애니메이션 산업 발전에 있어서 가장 큰 장애가 되고 있다. 그리고 현재의 집중적인

관리체제 하에서 애니메이션게임 산업은 신문출판, 방송, 문화, 교육, 공안 등 10여 개 기관과 연관되어 있어 여러 기관의 관리를 받게 되어 총괄적인 관리의 어려움을 겪고 있다. 하지만 다음과 같은 6가지 방법으로 베이징이 겪는 애니메이션게임 산업 발전의 어려움을 벗어날 수 있다.

"베이징 문화산업 발전 계획"에 따르면 베이징은 산업기지 건설을 바탕으로 지적재산권 보호와 선진적인 기업·브랜드 양성에 중점을 두고 있다. 또한 연구·개발 제작, 판권교역, 엔터테인먼트 체험, 인재육성, 애니메이션게임 전시회 등을 통해 산업 망을 확충하여 베이징을 "중국 애니메이션·온라인게임 제작 교역 센터"로 건설해야 한다.

첫째, 베이징은 산업발전의 중점분야를 명확히 하기위해 "애니메이션게임 산업 발전계획"을 제정, 실시해 빠른 시일 내에 관련정책과 조치를 내놓아야 한다. 산업 발전에 있어서 애니메이션 영화, TV 애니메이션, 온라인게임을 중점적으로 발전시켜야 하며, 특히 연구·개발, 운영 등 부가가치가 높은 분야에 중점을 두어야 한다.

공간 배치에 있어서는 중관촌(中关村) 과학기술단지 내 애니메이션게임 산업기지를 중심으로 분업과 상호 보완이 뛰어난 산업단지를 형성해야 한다. 그리고 협조 체계를 구축해 산업발전 중의 문제와 난점 해결에 주력해야 한다. 또한 "전 시(市) 문화산업 추진지도 그룹"을 설립해 애니메이션 게임 산업 추진 사무소를 설치, 애니메이션게임 산업발전의 계획과 실시의견을 연구, 제정해야 한다.

둘째, 지적재산권을 중요시해야 한다. 핵심 기술의 연구·개발과 국내·외 기업, 과학연구원, 고등 교육기관이 공동으로 "애니메이션게임 산업 연구개발 센터" 설립을 지원해서 기업이 핵심기술과 관련 기술을 연구·개발하여 지적재산권을 소유할 수 있고 콘텐츠도 우수한 애니메이션게임 제품을 개발하도록 유도해야 한다.

그리고 우수 기업을 양성하고 애니메이션게임 산업 창업보육센터를 건립해 중소기업들이 빠른 시일 내에 성장할 수 있는 공공서비스 플랫폼을 만들어야 한다. 또한 올림픽 마스코트 개발을 계기로 기업들의 애니메이션게임 이미지 브랜드 개발을 지원, 파생제품의 영역을 넓혀 산업 망을 형성해야 한다.

셋째, 사회자본의 진입을 지원해야 한다. <비 공유 자본의 문화산업 진입에 관한 국무원의 몇 가지 결정>을 실천해, 적극적으로 민간자본, 외국자본을 유치해 투자를 다원화하고 경제성분을 다종화해야 한다. 또한 산업발전 자금을 구축해 정부지침과 시장운영의 원칙에 따라 핵심기술과 관련 기술개발 지원, 공공서비스 플랫폼 구축, 우수한 인재 영입과 인재육성, 수출지원, 우수제품 장려 등에 중점적으로 사용되어야 한다.

넷째, 인재육성 방법을 바꿔야 한다. 교육방식을 바꿔 산학 연계를 장려하고, 대학, 민간교육 기관과 기업의 협력을 지원해 실용적이고 창의적인 인재를 육성해야 한다. 또한 특혜정책을 제정해 국내·외 애니메이션게임과 관련된 기획, 운영, 관리부분의 우수한 인재들을 유치해 이들이 베이징에서 창업할 수 있도록 해야 한다.

다섯째, TV 애니메이션의 제작과 방송을 분리해야 한다. 우수한 중국 애니메이션 작품을 선별

해 방송하는 메카니즘을 구축, 독점을 타파해야 하며, 정부의 구매와 보조금 등을 통한 애니메이션 산업의 건강한 발전을 촉진시켜야 한다. 그리고 국내·외의 선진적인 관리, 경영 방식을 참고하여 국제간 교류와 협력을 강화하고 다국적 경영 네트워크를 구축해 애니메이션게임 제품의 수출을 확대시켜야 한다.

마지막으로 여섯째, 지적재산권을 보호해야 한다. 애니메이션게임이 중국의 우수한 문화를 선양하고 청소년들의 도덕성 함양에 직접적인 영향을 미친다는 사실을 중요시하고 애니메이션게임을 발전시켜야 한다. 또한 기업들이 청소년들의 특성에 맞는 적합한 교육용 애니메이션게임 제품과 교육용 프로그램을 개발할 수 있도록 유도하고 장려해야한다. 그리고 애니메이션게임 시장에 대한 감시, 관리를 강화해 프리서버, 매크로 등 지적재산권을 침해하는 위법행위를 단호히 엄단해 지적재산권을 보호하고 시장 질서를 바로잡아야 한다.

시정부 연구실, 시 신문출판국 <베이징 애니메이션게임 산업 발전연구> 연합 과제 팀

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-04/20060404120330430.shtml>



### 대다수 PC방 규정위반 영업

보도에 따르면 PC방 업주들은 PC방 이용자가 돈만 지불하면 대부분 담배, 맥주, 음료수, 라면 등을 이용자들에게 갖다 주는 서비스를 제공하고 있다. 시내 거의 모든 PC방 업주들이 제공하는 이런 서비스는 규정위반이다. 지난 주 시(市) 공상국 업종분국은 경영범위를 벗어난 모든 PC방에게 시정통지서를 보냈다.

관계자에 따르면 이들은 지난주 문화부,公安부 등과 협력하여 시내 PC방을 조사하던 중 PC방들의 심각한 규정위반 영업행위를 발견했다. 한 PC방에서 이들은 네댓 명의 PC방 이용자가 인터넷 채팅을 즐기면서 음료를 마시는 것을 목격했다.

다른 몇 개의 PC방에서도 PC방 이용자들이 대부분 담배를 피워 담배연기가 매우 자욱했으며, 일부 PC방들은 마치 작은 슈퍼같이 수십 개 내지 수백 개에 이르는 제품의 종류를 구비해 PC방 이용자들에게 판매하고 있었다.

불완전한 통계에 따르면 시내에 위치한 PC방 중 90%가 규정위반 영업을 하고 있다. PC방 사업자 등록증에는 “인터넷 접속 서비스” 업종 1개만 기재되어 있다고 한다. 만약 PC방 업주들이 기타 상품을 판매하고자할 경우 반드시 관련 기관에 가서 관련 사업자 등록증을 신청해야 하며, 영업장소는 반드시 PC방과 분리되어야 한다.

지난 주, 시 공상국 업종분국은 규정을 위반한 PC방 업주들에게 시정통지서를 보내 1주일 내

에 시정하도록 지시했다. 시정을 거부한 경우에는 2,000 위안 이하의 벌금형에 처해진다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/cybercoffe/11020682/20060411/13235875.html](http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060411/13235875.html)

## 공중 대전게임 <진강(金剛OL)> 출시

2001년 9월 한 게임개발회사가 안웨이성(安徽省) 허페이(合肥)에 설립되었다. 당시 게임개발회사는 제한된 자금과 인력난으로 어려움을 겪었지만 3년간의 노력을 거쳐 <진강OL>을 탄생시켰다. <진강OL>은 공중 대전게임으로 조작이 간단해 몇 개의 키로 여러 가지 방법으로 게임을 즐길 수 있다.

<진강OL>의 게임화면은 밝고 아름다우며 게임영상도 다양하다. 게임의 세부적인 처리에 있어 외국의 기술을 배워 제작했기에 사실감이 뛰어나다. 그리고 요구되는 컴퓨터 사양은 200Mde 클라이언트와 P3 1G/256M RAM/32M으로, 중국 대부분의 PC방 및 개인 컴퓨터에서의 손조롭게 게임을 운행할 수 있다. 현재 <진강OL>은 클로즈 베타서비스 전 준비 작업 중에 있으며, 곧 게임의 작명 이벤트와 각종 홍보를 시작할 계획이다.



자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/onlinegame/news/10003534/20060411/13236543.html](http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20060411/13236543.html)

## 광위화샤, <원따오(問道, asktao)> 대리

2년 전, 광위화샤(光宇华夏)는 600만 달러를 들여 한국의 인기 온라인게임 <시왕(希望OL)>을 수입한 후, 순식간에 명성을 떨쳤다. 2년 후의 오늘, 한편의 온라인게임으로 광위화샤는 또 한번 사람들의 주목을 받고 있다. 4월 18일 광위화샤는 정식으로 라운드제 온라인게임인 <원따오>의 운

영을 발표하였고, 동시에 4월 22일 중국 전역에 오픈 베타서비스를 실시한다고 밝혔다. 2D라운드제 온라인게임 <원따오>는 장면이 방대하며, 영상이 화려하고 아름답다. 그리고 새롭고(新), 기이하고(奇), 특별하고(特), 생소한(異)한 40여 개의 창조적인 게임방법들을 가지고 있다.

<원따오>는 도교문화를 게임에 접목해 <도덕경>, <장자> 중의 인물을 모델로 삼았으며, 밀화화법을 사용, 도가의 선풍도골을 재현했다. 신비한 도교문화는 구매력이 큰 게임소재로, 인지도가 높을 뿐만 아니라 태극, 양의, 사상, 팔괘, 연단, 수요, 비선 등은 게이머들의 흥미를 증대시킨다. 게임은 도교에서 전해지는 10주·3도(곤륜, 방장, 봉래)와 신선이 산다는 동천복지 등의 정경을 생동감 있게 재현해 놓았다.

<원따오>는 라운드제 특성에 문자 MUD와 실시간 온라인게임의 특성을 도입했다. 독창적인 전투, 돌발적인 사건 및 실시간적인 대전은 게이머들로 하여금 라운드제 온라인게임에서 긴장감을 느낄 수 있게 한다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/onlinegame/news/10003534/20060419/13257342.html](http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20060419/13257342.html)

## 올바른 인터넷문화

"올바른 인터넷문화" 조성과 관련된 온라인게임 문제에 대해 문화부 문화시장사 리우위주(刘玉珠) 사장과 인터뷰를 가졌다.

리우위주는 온라인게임 개발자체가 규칙을 제정하는 것으로 게이머들은 이 규칙에 따라 게임을 해야 한다고 밝혔다. 그리고 게임 개발업체는 반드시 저속하고 폭력적인 콘텐츠를 피해야 하며, 국가는 온라인게임의 개발과 운용에 있어 청소년들의 성장에 해가되는 정보나 규칙의 금지를 요구해야 한다고 밝혔다.

문화부와 신식산업부는 공동으로 "온라인게임 발전 및 관리에 대한 몇 가지 의견"을 발표하고 PK 장르 레벨업그레이드 게임에 대한 실명제 실시를 제의한 적이 있다. PK 장르의 게임에 실명제를 실시할 경우 온라인게임 상의 사이버재산과 개인정보를 포함한 게이머의 합법적인 권익 보호와 미성년자들의 게임행위에 대한 지도와 관리에 유리하다고 리우위주는 밝혔다.

"우리는 모든 인터넷상의 행위에 실명제를 실시할 수 없다. 다만 일부 경영 행위에 대해 실명제를 실시할 뿐이다. 현재 일부 행위에 대해 법적으로 관리할 수 없지만, 네티즌들은 기본적인 도덕을 지켜야한다. 한 사람의 인터넷상의 행위는 그 사람의 현실 생활에서의 정신 상태에 영향을 줄 수 있기 때문이다. 그렇기 때문에 인터넷상이라 해도 예의에 어긋나는 행동을 해서는 안 된다."

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-19/20060419115944652.shtml>

### 하이홍콩구, 온라인게임 시장에서 철수

하이홍콩구(海虹控股)는 2005년 재정보고서를 발표, 주당 수익 0.056 위안, 영업수입이 2.56억 위안으로 31% 하락했으며, 순이익은 4,229만 위안으로 88%하락해 이익분배를 하지 않는다고 밝혔다.

2005년 회사의 순이익은 4,229만 위안으로 주로 회사의 지배주식회사가 소유한 한국 NHN회사 주식 21.64만 주를 매각해 당시 시가 1.33억 위안에 맞먹는 투자수익을 올렸기 때문이다. 하지만 어떻게 1주당 61위안의 이익을 올렸을까?

2004년 7월의 지분양도 계약 및 그 후 체결한 관련 보충계약에 따른 OAL(Ourgame Assets Ltd) 양도로 회사는 약 3,000만 달러에 해당하는 NHN의 주식 383,020주를 받았으며, 이 중 275,774주는 하이홍이 가졌다. 2005년 6월 회사는 위험을 방지하기 위해 계약을 통해 21,000주를 양도, 보유한 NHN주식은 254,774주가 되었다.

회사가 NHN의 주식을 양도받은 시간은 7월 7일로 당시 1주의 가격은 81달러였다. 만약 하이홍이 다시 이름을 떨치게 된다면 그것은 온라인게임이 아닌 의약전자거래 업무 때문일 것이다.

2000년부터 지금까지 6년간 이름을 떨치게 했던 온라인게임 산업에서 하이홍은 스스로 철수했으며, 게임제품을 간소화한다고 밝혔다. 따라서 2005년 재정보고서에서 디지털 엔터테인먼트 분야의 수익은 598만 위안으로 리엔중(联众)은 더 이상 합병보고서에 편입되지 않는다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-21/20060421114341001.shtml>

### 중국 온라인게임 기대 작 TOP 10 (15)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치씨스째(奇迹世界/SUN)
2	-	룽위띠사청(龍與地下城/Dungeons Dragons Online)
3	-	쥬웨즈씨엔(卓越之剑/그라나도 에스파다)

4	-	EVE
5	New	지자쓰지(機甲世紀/기갑세기)
6	5↓	정치환상(蒸氣幻想/네오스팀)
7	6↓	지짚(激戰/Guild Wars)
8	-	띠샤청위용쓰(地下城与勇士/Dungeons and fighter)
9	7↓	이치당치엔(一騎當千/일기당천)
10	9↓	장산(江山/강산)

중국 온라인게임 기대 작 TOP 10(15)에서 1위를 차지한 SUN의 중문이름이 추가된 것을 볼 수 있다. SUN의 중문이름은 <치찌스찌(奇迹世界/기적세계)>로 정해졌다. <헤이안위광밍(黑暗与光明/Dark and light)>은 이번 주 10위권에 들지 못했지만 11위를 차지했다. 차후 순위진입의 기회는 아직 많이 있지만 게이머들의 마음을 얻도록 노력해야할 것이다.

4월 18일 <타오타오탕(跳跳堂/콩콩온라인)>이 클로즈 베타서비스를 진행하고, 4월 21일에는 <정투(征途/정도)>가 오픈 베타서비스를 진행한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-04-17/20060417110808592.shtml>

**CGW** China Game Weekly **Game 소개**

< 전주(君主/군주) >



- ◆ 게임 이름 : 전주(君主/군주)
- ◆ 게임 종류 : MMOSLG
- ◆ 개발 회사 : 조이온
- ◆ 운영 회사 : 조이온

전쟁전략과 경영 시뮬레이션을 동시에 즐길 수 있는 <천주>는 거대한 게임 맵, 스펙터클한 공성전투, 복잡한 경제체제를 가지고 있다. <천주>는 업계의 관심과 게이머들의 기대를 받고 있으며 곧 출시될 예정이다.

게임의 배경은 지금부터 1,800여 년 전, 유비, 조조, 제갈공명, 관우, 장비 등 수많은 영웅호걸들이 배출된 삼국시기이다. 또한 삼국시기의 관도전투, 적벽대전, 번성전투 등 유명한 전투는 지금까지도 삼국역사를 좋아하는 사람들의 각광을 받을 전망이다. 게이머는 <천주>를 당시의 역사와 전쟁에 참여하는 군사들의 생활도 체험할 수 있다.

또한 게이머는 각 성을 돌아다니며 예리한 통찰력을 통한 무역거래로 삼국의 부호가 될 수도 있으며, 12명에 달하는 병사를 고용해 위, 촉, 오 삼국을 돌아다니며 만인이 경모하는 영웅이 될 수도 있다. 수(守), 후(侯), 공(公), 태(太), 승(乘), 승(丞), 왕(王)은 게이머가 일반백성에서 왕으로 진급하는 과정이다. 위, 촉, 오 삼국의 끊임없는 전쟁은 게이머들을 전쟁의 불길이 꺼지지 않는 분쟁의 시대로 이끌 것이다.

[자료](#)

[:http://www.tkgame.com/inews4/newgame\\_133/2006/04-10/8FC9A9EE-1D01-3405-63E4-B606CD9605C4.html](http://www.tkgame.com/inews4/newgame_133/2006/04-10/8FC9A9EE-1D01-3405-63E4-B606CD9605C4.html)

## PC방 등 공공장소에 CCTV 설치

하이커우시(海口市) 공안국 룡화(龙华)분국에서 개최한 치안관리회의에 따르면 당해 분국은 사람이 많이 모이는 업소에 감시카메라를 설치해 관리하는 방안을 전면적으로 시행하고 있다. 소식에 따르면 감시카메라, 방범장치 등 보안설비가 필요한 업체는 반드시 올해 5월 31일 이전에 설치를 완료, 사용해야 한다.

중고 휴대폰 시장은 매장이 분산되어 있고, 유동 인구가 복잡해 치안관리가 매우 어렵다. 시장 내에서는 휴대폰 절도, 강탈사건이 자주 발생하고 있으며, 시장 밖에서는 오토바이 절도사건이 발생하고 있다.

이에 중고 휴대폰 시장의 관리강화를 위해 따통(大同)파출소는 관할구역의 4개 중고 휴대폰 시장 내외에 감시카메라를 설치하여 각 출입구와 시장 내 상황, 시장 밖 차량보관 상황 등 시장의 전 범위를 감시하고 있다.

위급상황이나 위법행위가 발생할 경우, 경찰 상황정보실에서 경찰 또는 방위대에 명령을 하달

하고 이들은 5분 내에 현장에 도착해 사건을 처리하게 된다. 그 외, 경찰은 중고 휴대폰 시장 관리자와 치안관리 책임문서를 체결해 유통경로가 불분명한 중고휴대폰의 시장 진입을 막고 있다.

미성년자의 PC방 진입문제도 경찰이 단속하기 어려운 부분이다. 또한 PC방 관리자의 비협조로 단속이 더욱 어렵다. 이에 경찰은 각 PC방 출입구 및 주요 통로에 CCTV를 설치하고, 영업시간 동안 CCTV 가동을 요구하고 있다. 뿐만 아니라 CCTV 화면은 녹화된 인물을 정확하게 식별할 수 있도록 높은 해상도여야 한다.

식육식당 또한 경찰이 단속하기 어려운 곳으로 형사사건도 간혹 발생한다. 이에 경찰은 식육식당의 출입구와 주요 통로, 식당 내부에 CCTV를 설치, 녹화자료를 15일 이상 보관할 것을 요구하고 있다. 또한 식당 내에 무단으로 가라오케 등 유흥시설을 설치할 수 없다. 기타 고용인원에 대해서도 범죄기록이 없는지 확인해야한다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/cybercoffe/11020682/20060417/13250662.html](http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060417/13250662.html)

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 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