

KOGIA 동향보고서 08-004

중 국 아 케 이 드 게 임 시 장  
진 출 전 략 보 고 서

2008. 5.



**한국게임산업진흥원**  
*Korea Game Industry Agency*



# 머릿글

국내 게임 시장의 규모는 2006년 기준, 대한민국 게임백서에 따르면 소비시장을 포함하여 약 8조 6798억 원 정도로 파악되고 있다. 이중 아케이드 게임 시장의 규모는 아케이드 플랫폼 단위시장이 9,655 억 원, 아케이드 소비유통 시장이 3조 7,966 억 원으로 합계 4조 7,621 억 원의 거대한 시장이 존재하는 것으로 나타났다. 하지만 이러한 외형적 모습과 다르게 최근 국내 아케이드 게임산업의 미래는 불투명한 방향으로 치닫고 있다.

몇 년 동안 지속된 청소년 게임의 침체 속에 성인 경품 취급 게임(AWP)의 성장과 몰락 등 급격한 변화를 겪기도 했으며, 이와 함께 아케이드 게임산업에 대한 사회에 대한 부정적 시각은 관련 업계를 매우 움츠려 들게 만들고 있다.

하지만 아케이드 게임산업은 세계 게임플랫폼 중 가장 큰 규모와 많은 가능성을 가진 산업이며 콘텐츠 뿐만 아니라 하드웨어 및 설치, 운영에 대한 기반은 사회적, 경제적으로 높은 파급효과와 타 산업과의 시너지 효과를 발휘하는 유망산업이기도 하다

그 동안 국내 아케이드 게임산업도 많은 기술적 발전과 규모적 성장을 거듭하게 되었고 이제 국내 아케이드 게임산업도 글로벌 전략수립과 더불어 해외 시장의 문을 본격적으로 두드려야 할 시기이다. 특히 중국은 향후 엄청난 가능성과 국내 아케이드 게임산업의 전진기지로 필수적인 시장이다.

본 보고서에는 중국 아케이드 게임시장을 분석하여 관련 현황 및 제도뿐만 아니라 시장 진출에 필요한 핵심 요소들도 담았다.

물론 아직은 미흡한 점이 많지만 본 조사보고서를 통해 국내 많은 아케이드 업체들이 해외 아케이드 게임과 호흡을 같이 할 수 있는 작은 초석이 되길 기대하며, 아울러 동 자료가 나오기까지 수고해 주신 (재)한국게임산업진흥원에 감사의 말씀을 드린다.

2008. 5

(주)한국어뮤즈먼트산업협회 회장 홍일래



# 제 출 문

(재)한국게임산업진흥원장 귀하

본 보고서를 “중국 아케이드 게임시장 진출 전략 보고서”의 최종 보고서로 제출합니다.

2008 년 5 월

---

참 여 수 행 인 력

---

조 사 수 행 기 관 : (사)한국어뮤즈먼트산업협회

조 사 총 괄 : 홍일래 한국어뮤즈먼트산업협회 회장

조 사 수 행 인 력 : 이상현 한국어뮤즈먼트산업협회 이사  
박덕수 한국어뮤즈먼트산업협회 책임연구원  
김상수 한국어뮤즈먼트산업협회 과장

조 사 자 문 : 이승룡 (주)보거스 대표이사



# 목 차

I. 조사 개요	- 13 -
II. 중국 경제 및 산업 동향	- 19 -
III. 중국 게임산업 현황	- 40 -
IV. 중국 아케이드 게임산업 현황과 동향	- 51 -
1. 중국 아케이드 게임산업의 현황	- 51 -
가. 중국 아케이드 산업 현황	- 51 -
나. 중국 아케이드 게임산업의 동향	- 53 -
다. 중국 아케이드 게임 시장 전망	- 55 -
라. 중국 아케이드 게임기의 정의와 금지 기준	- 57 -
마. 중국 아케이드 게임 산업의 문제점	- 59 -
2. 중국 주요 도시의 아케이드 게임 관련 규정	- 61 -
가. 항주시	- 61 -
나. 중산시	- 71 -
다. 남경시	- 81 -
라. 상해시	- 85 -
마. 남녕시	- 89 -
바. 북경시	- 96 -
사. 제남시	- 105 -
아. 광주 반우시	- 108 -
자. 기타 지역	- 109 -
3. 중국 아케이드 게임 산업 관련 정책 및 제도	- 115 -

가. 중국의 아케이드 게임 산업 정책 방향	- 115 -
나. 중국의 아케이드 게임 감독기관과 규범	- 118 -
다. 게임산업 관련 수출입 및 관세제도	- 123 -
라. 중국 아케이드 게임관련 법규	- 125 -
<b>4. 중국의 게임산업관련 동만 기지</b>	- 155 -
가. 중국의 동만 유희산업 기지	- 155 -
나. 중국의 동만 기지 정보	- 156 -
<b>5. 중국의 아케이드 게임관련 협회</b>	- 162 -
가. 중국 게임 협회의 개요 및 업무	- 162 -
나. 중국 아케이드 게임관련 협회	- 163 -
다. 기타 협회 현황	- 169 -
<b>V. 중국 아케이드 게임시장 진출전략</b>	- 173 -
1. 한국기업의 중국 게임시장 진출전략	- 173 -
2. 진출 관련 향후 과제	- 182 -
<b>VI. 주요 관련 자료</b>	- 187 -
1. 중국 게임산업 관련 기관 정보	- 187 -
2. 중국 아케이드 게임관련 주요 업체	- 193 -
3. 중국 게임산업 관련 교육기관	- 197 -
4. 중국 게임관련 전시회 정보	- 202 -
<b>VII. 아케이드 게임산업 추진 과제</b>	- 206 -
<b>VIII. 참고 문헌</b>	- 241 -



# 표 목차

표 II-1 중국의 일반 현황 .....	- 19 -
표 II-2 중국의 경제 현황 .....	- 21 -
표 II-3 주요 경제지표 추이 (단위: 전년 동기비, %) .....	- 23 -
표 II-4 중국 연도별 수출입 현황 (단위: 백만 불) .....	- 30 -
표 II-5 중국의 주요 경제 지표 .....	- 33 -
표 IV-1 중국 게임 업소 현황 .....	- 53 -
표 IV-2 항주시 문화산업관련업체현황(2005년 기준) .....	- 62 -
표 IV-3 2007 중국 아케이드 게임산업 수출입 통계 .....	- 123 -
표 IV-4 중국 게임산업 관련 관세율 표 .....	- 124 -



| . 조사 개요

| . 조사 개요



## I. 조사 개요

### 1. 조사 개요

본 연구는 국내 아케이드 게임 업체들의 떠오르는 신흥 시장인 중국 진출을 위한 기본 토대를 마련하고 아울러 국내 아케이드 게임 산업의 새로운 발전 방향과 산업적 비전을 제시하는 데 목적이 있다.

### 2. 조사 배경

아케이드 게임산업은 세계 각국에서 경제, 문화 발전, 산업적 가치에 근거하여 현재 그 중요성이 더욱 부각되고 있다. 즉 아케이드 게임산업은 소프트웨어산업뿐만 아니라 제조, 부품산업까지 포함된 종합 산업적 특징을 가지며, 게임업소, 어뮤즈먼트시설 및 관광업소, 백화점, 각종 편의시설 등에 까지 미치는 폭 넓은 파급효과를 지니고 있다.

그러나 국내 아케이드 게임 산업은 성인 경품취급게임의 몰락과 함께 국내 내수시장이 위협을 받고 있는 상황에서 새로운 돌파구를 마련할 필요성이 대두되고 있으며 국내 아케이드 게임이 가지고 있는 여러 가지 비교우위적인 사항들을 살펴보았을 시 가장 현실적인 대안은 해외 시장 진출이다. 하지만 아직까지는 현실적으로 국내 아케이드 게임이 해외 시장에 진출한 사례는 극히 소수를 제외하고는 없으며, 아케이드 게임에 대한 각종 규제 및 국가별 소비자 특성 또한 상이하고 국내 아케이드 업체들의 인지도 많이 부족하다.

따라서 정부는 국내 아케이드 게임 산업의 발전을 위한 발판마련의 방안으로 해외 주요 아케이드 게임 시장과 신규 성장하고 있는 성장성

있는 아케이드 게임 시장을 발굴하여 국내 업체들의 본격적인 해외 시장 진출을 지원해야 하며, 해외 아케이드 게임시장에 대한 면밀한 시장조사를 통해 국내 아케이드 업체가 해외 시장 진출 시 겪어야 하는 여러 가지 시행착오를 조기에 방지해야 할 필요성이 있다.

중국의 전자게임 시장은 잠재된 큰 시장성 때문에 세계의 전자게임 개발회사들의 눈길을 끌고 있는 신흥 시장이며 21세기의 가장 유망한 전자게임 시장으로 각광 받고 있다. 중국본토 시장의 규모와 그 가능성은 해외 전자 게임 개발업자들의 투자의지를 확고히 하는 근본적인 요인이기도 하다. 이미 많은 중국인들이 거주하는 대만, 홍콩, 싱가포르는 이미 제조와 배급이 원활하게 이루어지고 있고, 미국, 일본, 한국, 유럽의 회사들도 중국 업체들과의 협력을 통해 시장도약에 힘쓰고 있다. 하지만 국내 업체들은 그 어느 나라보다 문화적, 지리적으로 가까운 특성에도 불구하고 아직까지 중국과의 교류는 미흡하기만 하다. 따라서 본 연구를 시발점으로 기초적인 정보부터 시작해서 전략까지 중국 전자게임산업의 현주소를 짚어 보고자 한다.

본 연구보고서에는 가까운 중국 아케이드 게임산업의 현황뿐만 아니라 국내의 게임업체가 중국시장에 진출하기 위한 다양한 전략들도 담았다. 국내 아케이드 업체들이 중국 시장에 활발히 진출하지 못한 이유는 시장 특성에 대한 면밀한 검토가 이루어지지 못했기 때문이다. 따라서 본 조사보고서에 실려져 있는 많은 시장 분석 데이터들은 차후 국내 아케이드 게임산업의 발전 기반과 중국 시장 진출을 위한 좋은 발판을 마련할 수 있을 것으로 보인다.

### 3. 조사 목적

이와 같은 연구 배경 하에 본 연구의 궁극적 목적은 해외 각국의 아케이드 시장 조사를 통해 국내 아케이드 게임 산업의 경쟁력제고 및 산업진흥 정책방향 제시에 있다. 이를 위한 구체적인 목표는 다음과 같다.

첫째, 중국의 아케이드 게임 시장에 대한 현황 및 시장의 특성을 파악하고자 한다.

둘째, 면밀한 시장 현황 파악을 통해 각 중국의 성, 시 업체별, 이용자들의 게임 이용자 동향 등을 통해 국내 아케이드 업체들이 해당 시장에 진출하기 위한 발판을 그려보는데 있다.

셋째, 이러한 분석을 통해 중국 시장 진출 사례와 각계 전문가들의 시장진출전략을 도출하여 시장진출의 효율적 토대를 구축하고자 한다.

### 4. 조사 범위

본 연구의 대상적 범위는 중국 게임산업 전반 및 주요 시를 대상으로 하고, 각 아케이드 게임 시장과 연관된 기관 및 협회, 아케이드 산업 현황을 포함한 전망, 이용자 성향 조사 및 아케이드 게임 산업 주요 이슈, 관련 법, 제도를 조사 대상으로 한다.

이를 위한 연구의 내용적 범위는 중국 아케이드 게임시장의 특성과 현황, 그리고 법제도 현황 및 이용자 분석 등 다양한 범위의 조사를 실시하였다. 이를 통해 해외 아케이드 게임 시장의 이해를 도출하고, 진출 사례 분석을 통해 국내 아케이드 게임산업의 중국 진출 전략을 제시하고자 한다. 아울러 아케이드 게임의 산업적 가치에 대한 척도를 정량화하여 산업으로서의 위치를 확고히 한다.

## 5. 조사 추진 전략

연구 추진 전략 및 방법은 4가지로 구분 지어 진행한다.

- 중국 의 일반 특성 및 경제 현황
- 중국 아케이드 게임 관련 시장 현황 및 동향 파악
- 이용자 성향 및 관련 제도 분석
- 조사를 바탕으로 한 진출 전략 분석
- 각각의 항목마다 연구 대상과 연구방법을 구분 지어 진행하며 연구 방법으로는 문헌연구, 사례연구, 방문조사, 전문가 면접 및 자문의 연구 방법을 사용한다



|| . 중국 경제 및 산업 동향

|| . 중국 경제 및 산업 동향

---

---

## II. 중국 경제 및 산업 동향

### 1. 국가 일반

#### 가. 국가 개요

표 II-1 중국의 일반 현황

국 명	중국 (China)
위 치	아시아 동부
면 적	면적 약 960 만 km <sup>2</sup> (한반도의 43.3 배, 남한의 97 배)
기 후	고원기후(서장칭장고원) 온대대륙성기후(신장, 내몽고, 흑룡강) 온대계절풍기후(동북 3 성, 화북지역) 아열대계절풍기후(중부지역, 남부) 열대계절풍기후(운남성 남부지역과 해남성)
수 도	베이징(Beijing, 北京)
인 구	13 억 1,526 만 명 (2006 년 기준)
주 요 도 시	베이징 (1,538 만 명, 2006 년), 상하이 (1,778 만 명, 2006 년), 톈진(1,046 만 명 2006 년), 충칭 (2,774 만 명, 2006 년)
인 종	몽고족(大和族: 야마토족) 99%이상, 기타 재일교포, 아이누족 등 1% 미만
언 어	중국어 (普通話가 통용, 방언 및 소수민족언어 존재)
종 교	불교, 기독교, 천주교, 이슬람교 외 중국 고유의 종교로 道教와 東正教 등 이 존재하며 그 밖에도 민간신앙이 존재한다.
건국 기념일	1949 년 10 월 1 일
정 부 형 태	勞農연맹에 기초한 인민민주주의 정부
국 가 원 수	후진타오(胡錦濤)

---

중국 정부는 '조화로운 사회 건설'이라는 국정 이념을 표방하고 농업, 제조업, 서비스업, 환경, 에너지, 무역 및 투자, 지역 발전 등 경제 제반 분야에서 "내수, 내자, 자국 기술" 중심의 경제 개혁을 추진하고 있으며, 이에 따라 중국 경제가 양적인 발전으로부터 질적인 발전 단계로 진입하고 있다.

중국 경제의 10% 이상 성장률이 4년 연속 지속되고 있으며 향후에도 고도성장이 계속될 것으로 보인다. 중국의 외환 보유고는 이미 일본을 추월하여 세계 1위이며, GDP, 무역, FDI 등의 지표에 있어서도 세계 순위가 지속 상승하고 있다..

경제성장률은 2007년 1-9월 GDP 총액은 16조 6,043억 위안으로 전년동기 대비 11.5% 증가했다. 산업별 비중은 각각 11.0%(18,207억 위안), 50.3%(8조 3,478억 위 안), 38.7%(6조 4,358억 위 안)으로 나타났다.

중국 경제가 안정적인 고도 성장 단계에 진입한 것으로 보이나 과잉 생산, 국제 수지 불균 형, 농촌 문제는 불안정 요인으로 작용한다.

## 나. 경제 지표

표 II-2 중국의 경제 현황

명 목 GDP	16 조 6,043 억 위 안(2007 년 1-3 분기) /US\$1= 737.9 위안기준
실질경제성장률	11.5%(2007 년 1-3 분기)
1 인당 GDP	1인당 GDP 15945 위 안(2006 년 말 기준)
실 업 율	4.0% (2007 년 1-3 분기)
물 가 상승률	4.4% (2007 년 1-10 월)
화 폐 단 위	위 안
환 율	US\$1= 737.9 위 안(2007 년 12 월 17 일)
외환 보유고	US\$ 1 조 4336 억 (2007 년 1-3 분기)
산 업 구 조	1 차 산업(11.0%), 2 차 산업(50.3%), 3 차 산업(38.7%) (2007 년 1-3 분기)
교 역 규 모	US\$ 9,861 억(수출), US\$ 7,732 억(수입), 무역흑자 US\$ 2,129 억(2007 년 1-10 월)

※ 자료: 한국무역진흥공사, 국가통계국

---

## 다. 최근 경제동향 및 전망

### 1) 경제 동향 및 수출입 동향

- 2007년 1-9월 중국의 규모 이상 공업기업(국유기업 및 매출총액 500만 위 엔 이상의 비국유 기업)의 전년동기대비 공업부가가치 액 증가율은 18.5%로 안정적인 증가를 보였다. 공업 기업의 제품 판매율은 97.85%로 전년동기대비 0.07%p 하락한 것으로 집계됐다
- 업종별로는 방직업이 전년동기대비 16.3%, 화학 원료 및 화학제품 제조업이 21.3%, 비금속 광물 제품 24.0%, 흑색 금속 제련 및 압연 가공업 22.9%, 교통 운송 설비 제조업 26.0%, 전기 기계 및 전자제품 제조업이 21.7% 증가했다. 통신설비, 컴퓨터 및 기타 전자 설비 제조업은 전년동기대비 17.7% 증가하고 전력생산과 공급업은 15.4% 증가했다.
- 대외 경제의 경우 2007년 1-11월 중국의 무역총액은 1만 9690.9억 달러로 전년동기대비 23.6% 증가했고 그 중 수출이 전년동기대비 26.1% 증가한 1만 1,036억 달러에 달했으며 수입은 전년동기대비 20.5% 증가한 8,654.8억 달러에 달했다.

표 II-3 주요 경제지표 추이 (단위: 전년 동기비, %)

구분	2004	2005	2006.1-3	2006.4-6
GDP 성장률	9.5	9.8	10.7	11.5
공업 생산 증가율	1.6	2.3	2.2	1.9
소매 판매 증가율	5.6	7.5	4.6	9.8
고정자산투자 증가율	1.7	-0.2	3.1	1.6
수출 증가율	-12.4	-1.4	-5.5	-7.5
수입 증가율	11.4	9.1	13.7	10.2
환율(元/달러)	8.28	8.099	7.8087	7.3751

자료원: 中國 國家 統計局

- 중국의 주요 수출 대상국(지역)은 미국, 홍콩, 일본, 한국, 독일 등이며 2007년 실적 기준으로 이 5개 국가(지역)으로의 수출이 전체 수출실적의 51.4%를 차지하고 있다. 특히 미국으로의 수출 비중이 약 19.4%를 차지하면서 수출 호조세를 이어가고 있어 對美 무역흑자는 전년 동기대비 15.3% 증가한 1,341억 달러에 달하여 미국의 對중국 위안화 절상압력이 가중되고 있다. 최근 러시아와 인도로의 수출 증가율이 각각 83.1%, 66.5%를 기록하며, 수출 호조세가 두드러진다. 인도의 경우 2007년 처음으로 주요 수출 대상국 10위권 내에 랭크 됐다.

## 2) 향후 경제 전망

- 중국사회과학원이 최근 발표한 ‘2008 년 중국경제현황 분석과 전망’ 보고서에 따르면, 올해 경제성장률이 지난해 11.1%보다 높은 11.6%에 이를 전망이며 내년도 경제성장률은 올해보다 다소 둔화된

---

11%를 기록할 전망이다. 중국 경제성장률은 2003 년 이후 10%이상의 증가율을 지속해 왔으며 올해는 2000 년대 들어 최고 수준의 경제성장률을 기록할 것으로 예상된다.

- 산업별로는 2007 년 1 차 산업이 4.6% 증가하고 2 차 산업은 13.5% 증가해 2005 년과 2006 년의 증가율을 넘어서는 한편, 3 차 산업증가율은 10.7%에 이를 전망이다.
- 2007 년 사회고정자산투자 실질증가율은 21.6%로 예상되며 내년에는 이보다 다소 낮은 20.0%의 증가율을 보일 것으로 전망된다. 최근 몇 년간 투자증가율이 GDP 증가율을 크게 넘어서면서 사회고정 자산투자액이 GDP 에서 차지하는 비중도 지속적으로 증가해 2008 년에는 사회고정 자산투자액 비중이 GDP 총액의 60%를 넘어설 전망이다. 이 때문에 투자증가속도를 늦추는 것이 2008 년도 주요 거시경제 조정사항 중 하나로 대두된다.
- 2007 년 돼지고기 가격 급등으로 시작된 물가상승으로 소비자 물가 상승률이 4.5%에 이르고 상품판매가격 증가율은 3.8%에 달할 것으로 예상되나 내년도 소비자 물가 상승률과 제품 판매 가격증가율은 올해보다 다소 낮은 전년대비 4%와 3.5%증가하는데 그칠 전망이다.
- 2007 년 중국 도시주민 가처분 소득은 전년대비 12.5% 증가하고 농촌주민 일인당 순 수입은 8.5% 증가해 2005 년과 2006 년에 비해 다소 높은 수준을 기록할 전망이다. 2008 년에는 올해보다 증가율이 다소 둔화돼 중국도시주민 가처분 소득이 전년대비 10.9% 증가하고 농민 일인당 순 수입은 8.0% 증가할 것으로 예상된다.



- 2006 년 이후 본격화 된 중국의 대외무역 흑자와 외환보유액 급증이 2008 년에는 다소 완화될 전망으로 2007 년 중국의 수입과 수출증가율은 20.3%와 25.1%로 예상되며 무역수지 흑자액은 2006 년 1775 억 달러를 크게 넘어선 2600 억 달러에 달할 전망이다.
- 2008 년에는 위안화 절상과 수출증치세 환급률 조정 등 그간의 수출 억제책이 효과를 보이면서 수출이 둔화돼 수입과 수출증가율이 각각 22.9%와 20.5%로 수입증가율이 수출증가율보다 높을 것으로 예상된다. 무역수지흑자 확대추세는 여전해 내년도 무역수지 흑자액이 2900 억 달러에 달할 전망이나 무역흑자 증가율은 전년대비 11.5%로 예년에 비해 크게 둔화될 전망이다.
- 베이징 올림픽 조직위원회는 올림픽 개최수익을 1600 만 달러로 예상했으며 시장확대에 따른 수익이 시드니 올림픽이나 아테네 올림픽을 넘어서는 20 억 달러에 달할 것으로 예상했다.
- 2008 년에는 베이징 올림픽 관광 외환수입도 48 억~49 억 달러에 달하고 국내 여행수입도 1390 억~1490 억 달러에 이를 것으로 전망된다.

자료원: 국가통계국, 중국 상무부, KOTRA

### 3) 중국 경제 주요 이슈

---

## 중국의 외국인투자 산업지독목록 수정판 발표

- 중국 국가발전개혁위원회와 중국 상무부는 공동으로 ‘외국인 투자산업지도 목록’을 발표, 2007년 12월 1일부터 시행할 예정이며, 이에 따라, 2004년에 수정한 구 목록은 폐지될 예정이다.
- 이번 수정안은 17대에서 제시한 ‘외국인 투자구조 조정, 기술 혁신분야의 외국인투자 역할 강화, 산업 고도화, 지역 균형발전을 위한 적극적 역할’을 따라 제정된 것이라고 밝혔다.
- 新 ‘기업소득세법실시세칙’ 공식 발표 - 내외자기업간 소득세율을 통일한 신 ‘기업소득세법’ 실시를 앞두고 이에 대한 세부 실시세칙이 최 12월 11일 공식 발표돼 2008년 1월 1일부로 정식 시행될 예정이다.
- 기존 세법은 내자기업 직원급여를 1인당 1600위안까지만 공제하도록 제한해 고임금직원을 대거 고용한 기업의 경우 불리하고 중국 내 가파른 임금인상 현실이 적절히 반영되지 않았다는 점에서 기업불만이 많았다. 외국계 투자기업의 급여는 그 동안 전액공제가 가능했기 때문에 급여 등 원가에 대한 세액공제 기준 면에서 내자기업이 외자기업에 비해 크게 불리했으나 신 실시세칙은 내외자기업 급여 공제기준을 통일시켰다.
- 이번 ‘실시세칙’은 납세연도에 해당기업이 고용직원에게 대해 지불한 현금 또는 비 현금 급여, 인센티브, 출장비 등 지원금, 보조금, 연말보너스, 연장근무비용 등 급여보수에 대한 비용공제가 가능하다고 명시했다.

- 中에 시장경제 지위 부여 - 노무현 대통령과 후진타오 중국 국가주석은 2005년 11월 16일 청와대에서 한·중 정상 회담 을 갖고 중국의 오랜 요청 사항이었던 시장경제지위(MES, Market Economy Status)를 부여 키로 합의, 양국 간 '전면적 협력 동반자 관계 발전'을 심화 발전시키기로 하고 이 같은 내용을 골자로 한 8개 항의 공동 성명을 발표했다. '시장경제지위'란 반덤핑제도의 운영과 관련된 사안으로 정부의 인위적 간섭 없이 '가격'이 시장에서 결정됨에 따라 덤핑률 산정에 불리해지는 제도이다. 만약에 덤핑판정 등 통상적 분쟁이 빚어지면 비(非)시장경제지위 국가는 불리한 입장에서 고율의 관세를 적용 받게 된다.
- 이희범 산업자원부 장관과 보시라이(薄熙來) 중국 상무부 부장은 2005년 11월 16일 한중 정상회담에서 노무현 대통령과 후진타오 주석 입석하에 <한중 무역투자협력 확대 양해각서> 및 <한중 무역구제협력 양해각서>를 체결했다.
- 중국은 한국의 최대투자대상국으로 이번 한중 정상회담을 계기로 양국의 경제협력 관계의 핵심인 무역 투자 분야에서 향후 10년간 양국이 지향해야 할 한중 경제협력관계를 공고히 하고 전략적 목표와 협력방향을 제시, 또한 전략적 동반자 관계를 강화하기 위해 한·중 양국은 2건의 양해각서를 체결하게 됐다.
- <한중 무역투자협력 확대 MOU>는 한중 수교 20주년인 2012년까지 한중 무역 2,000억 달러 달성, 중국 시장경제지위 부여, 무역마찰

---

사전 예방 체제 구축 및 한중 양방향 투자 협력 확대를 주요 골자로 한중 양국이 공동 노력하는 것을 주요 내용으로 한다.

- <한중 무역구제협력 MOU>는 한·중간의 무역확대로 인한 무역마찰 및 통상마찰 등 사후 분쟁을 대화와 협의를 통한 사전 예방을 위해 체결한 것으로, 업계간 무역대화 채널구축 지원, 수입급증 품목 조기경보체제 구축, 반덤핑 조사 사전 협의 강화 등을 골자로, 양국의 공동 협력을 목적으로 한다.

## 라. 중국 무역 동향 및 제도

### 1) 교역 및 수출입 동향

- 중국은 WTO(세계무역기구) 가입 이듬해인 지난 2002년부터 수출과 수입이 동시에 큰 폭으로 성장했다. 특히 국내외 원자재 가격 상승, 수입관세율 인하 등의 요인으로 수입증가율이 수출 증가율을 상회하면서 아시아권 주요 국가들의 주요 수출대상국으로 등장했다.
- 이어 2005년 무역액이 1조 4,225억 달러를 기록하면서 세계 3위의 교역 대상국으로 부상했다. 2007년 중국 교역규모는 약 2조를 웃돌 것으로 전망돼 독일을 제치고 미국에 이어 세계 2위의 무역대국으로 부상할 것으로 보인다. 중국 상무 부는 11.5기간 중국의 무역규모는 연간 12~15%의 안정적 증가율을 유지하여 2010년에는 중국이 세계 최대 무역대국으로 부상할 것으로 전망된다.
- 중국의 10 대 수출품은 전기전자, 보일러 및 기계류, 의류(편물), 의류(편물 제외), 철강, 철강제품, 광학기기, 가구 및 조명기기, 일반 차량, 완구 및 운동기기 등이다.
- 특히, 중국의 산업경쟁력 향상에 따라 수출상품이 고도화되어 전기전자 및 기계류 수출이 전체 수출을 견인하고 있다.
- 이 가운데 1 위 수출품목인 전기전자는 2007 년 실적 기준으로 총

수출액의 24.2%를 차지할 만큼 강세를 보이고 있으며, 최근 4년간 30~40%의 수출 신장률을 지속하고 있다.

- 수출은 세계경제의 수요확대 기조를 배경으로 철강, 전자, 일반산업기계, 자동차 등을 중심으로 2006년 상반기 소폭 증가하였으나, 고유가로 인한 수입액이 지속적으로 증가하면서 무역 서비스수지 흑자폭은 감소 추세.

표 II-4 중국 연도별 수출입 현황 (단위: 백만 불)

연 도	수 출	수 입	수 지
2001	266,661	243,567	23,094
2002	325,642	295,303	30,339
2003	438,473	413,096	25,377
2004	593,647	560,811	32,836
2005	762,327	660,222	102,105
2006	969,324	791,794	177,530
2007	986,119	773,193	212,926

※ 자료: KOTIS

## 2) 주요 무역 관련 제도

- 중국의 수출입 허가제도는 국가의 법률, 정책, 대외무역계획 및 국내시장 수요에 근거하여 수출입경영자격, 경영범위, 교역국가별 정책, 수출입 상품종류, 수량 등에 대한 전반적인 관리제도 가리키며 주로 수출입경영자격 및 경영범위의 심사비준, 수출입제한상품의 쿼터허가증관리, 수출입상품의 분류관리, 교역국가별 정책 등 내용을 포함한다. 수출입 경영자격은 중국기업의 대외상담 및 수출입계약을 체결할 수 있는 자격을 가리킨다.
- 중국의 <대외무역 법>에 근거 수출입 업무를 취급하는 대외무역경영업체는 하기 각 항의 조건들을 구비해야 한다. 기업명칭 및 조직기구, 명확한 대외무역경영범위, 대외무역경영에 필요한 장소,자금 및 전문인원, 과거 타회사를 통한 수출입 실적 혹은 필수적인 수출입 공급원 등이 있어야 한다.
- 현재 중국의 대외무역기업 유형은 주로 하기 7가지로 나눌 수 있다. 상무부 소속의 각종 수출입총공사 및 그 하부기구, 국무원 소속의 공업무역회사, 성급 소속의 각종 수출입회사, 외상투자기업, 수출입경영자격이 있는 제조기업, 임대수출입회사, 수출입업무 경영자격을 취득한 기타 회사 등

---

### 3) 한국과의 교역 특징 및 시사점

- 첫째, 중국의 산업구조 고도화에 따라 한중 양국의 교역관계가 관거의 상호보완적 관계에서 점차 경쟁적 관계로, 수직적 분업 관계에서 수평적 분업 관계로 이행되면서 양국간 수출과 수입 품목이 유사성을 띄고 있다.
- 둘째, 중국의 수입 관세장벽 인하, 내수시장 확대, 외국인직접투자 및 수출확대 등 최근 중국시장 환경변화와 중국 정부의 정책 변화에 기인하여 한중간 교역 품목구조의 변화가 뚜렷하게 나타나고 있다. 중국정부가 과도한 무역흑자와 외환보유고, 경기과열, 국내 자본 유동성 조절 등 문제의 해결을 위해 무역 및 투자 정책을 비롯한 거시경제 정책을 조정하고 있으며, 가공무역 금지 정책 강화 외에, 노동계약법(08년 1월 1일 실시) 및 내외자기업의 소득세를 단일화하는 기업소득세법(08년 1월 1일 실시) 통과시켰다.
- 셋째, 대한국 무역수지 적자규모 축소 가능성이 높다. 당분간 중국경제의 두 자리수 성장이 지속될 것으로 예상되는 가운데 호황국면 하에서 생산력 과잉의 범위가 산업 전방으로 확산될 가능성이 높다. 이에 IT전자 제품과 부품 중 범용제품의 경우 중국내 생산확대로 국산화가 확산될 전망이며 중국이 전 세계 주요 공급지로 부상할 것으로 보여 대 한국 수입에도 크게 영향을 미칠 것으로 보인다.



표 II-5 중국의 주요 경제 지표

구 분	2004년	2005년(추정치)	2006년(전망치)
명 목 GDP	496.2 (조엔)	503.9 (조엔)	513.9 (조엔)
국 민 소 득 (NI)	361.0 (조엔)	367.7 (조엔)	375.6 (조엔)
노 동 력 인 구	6,639 (만 명)	6,660 (만 명)	6,660 (만 명)
취 업 자 총 수	6,332 (만 명)	6,370 (만 명)	6,385 (만 명)
완 전 실 업 률	4.6 (%)	4.3 (%)	4.1 (%)
광공업 생산지수 (증 감 률)	4.1 (%)	1.8 (%)	2.9 (%)
국내 기업 물가지수 (변 화 율)	1.5 (%)	1.7 (%)	0.9 (%)
소비자 물가지수 (변 화 율)	-0.1 (%)	-0.1 (%)	0.5 (%)
수 출 액	58.8 (조엔)	64.3 (조엔)	71.2 (조엔)
수 입 액	45.7 (조엔)	54.5 (조엔)	59.8 (조엔)
무 역 수 지	13.2 (조엔)	9.8 (조엔)	11.5 (조엔)
경 상 수 지	18.2 (조엔)	18.4 (조엔)	20.7 (조엔)
환율 (1달러당 엔)	103.78	117.48	-

\*자료 : KOTRA

---

## 마. 중국의 투자 환경 및 특성

### 1) 世界の工場(World Factory)

- 중국은 1993년 외자 최다유치 개도국으로 등장한 이후 2002년에는 미국을 제치고 세계 1위 FDI 유치국 부상했고, 2006년 일본을 제치고 세계 최대 외환보유국으로 부상하였다.
- - 2007년 1월 말까지 승인된 외국인투자기업은 59만 7797건이며 실행 기준으로 6,970.69억 달러를 기록하였다. 2007년 1월~11월 누계기준, 34419개 기업이 새롭게 비준을 받았으며, 실제 이용 외자금액은 616.74억 달러로 전년 동기대비 13.66% 증가하였다. 하지만 수량에서는 전년 동기대비 7.02% 감소한 것으로 나타났다.
- - 이는 최근 몇 년 지속적으로 새롭게 발표되고 있는 중국의 투자 환경 변화를 들 수 있다. 가공무역 금지 및 제한 리스트의 지속적인 발표, 반독점법 실시, 기업소득세 통일화 방안, 신 노동계약법 실시 등의 새로운 정책 변화와 노동력 부족현상, 환경 보호 강화 등으로 투자에 신중을 기하게 하고 있다.
- 특히 2007년 11월 7일 발표된 ‘외국인 투자 산업 지도목록’ 을 발표하여, △산업구조 조정 △에너지 절약과 환경보호 △低부가가치형 수출구조 조정 △지역별 균형발전 △전략산업 보호 등을 골자로 하고 있으며, 이는 외자유치에서 과거와는 달리 ‘양’ 보다는 ‘질’ 을 높이는 방향으로, ‘자금유치’ 위주에서

‘기술과 노하우’를 유치하는 방향으로 외자 유치 방향을 전환하였다.

- 2007년 1월~10월 중국 수출액은 9조 8584억 달러로 이 중 외자기업의 수출은 5조 6012억 달러를 전체 수출 비중의 56.82%를 차지하고 있다.
- 유엔무역개발회의(UNCTAD)가 2005년 다국적기업을 대상으로 조사한 R&D센터 개설 후보지에서 중국이 1위에 올랐다.
- 외국기업들이 설립한 중국 내 R&D센터가 750개에 이르러 2002년 252개에서 4년 만에 3배로 늘어났다. 중국이 세계의 R&D 거점으로 떠오를 수 있는 힘은 값싸고 풍부한 고급 인력이며, 중국은 매년 이공계 대학 졸업생을 100만 명, 석·박사를 19만 명씩 배출하고 있으며, 해외유학에서 돌아오는 인재도 해마다 1만 명이 넘어서고 있는 상황이다.
- 커지는 M&A 시장 중국은 2001년 12월 WTO 가입 이후 시장개방 협의에 따라 꾸준히 진행하고 있어 외국의 자본은 과거 직접 생산설비를 투자하는 방식에서 벗어나 신속히 중국 시장을 장악할 수 있는 기반을 가진 국유기업 및 민영기업의 인수합병에 적극 나서고 있다.
- 2006년 외국기업이 M&A 방식으로 투자한 금액은 50억 달러 미만으로 전체 외상투자의 2.5%에 정도이지만 그 비중은 갈수록 늘

---

것으로 예측하고 있다.

- 2006년 중국 전체 M&A 시장 규모는 1038억 달러였으며, 2007년에는 1500억 달러를 초과할 것으로 예측하고 있으며, 중국 국내 기업들도 기업 인수 합병을 통해 기업의 규모를 키우고 시장의 영향력을 확대하고 있다. 중국의 WTO 가입 이후 2,300여 개의 법령이 전면적으로 수정되었으며 지난해 행정허가 법을 발표하며 각종 법령의 간소화가 추진되고 있다. 법제시스템의 정비로 투자환경이 빠르게 개선되고 있으나 기업의 준법경영이 강조되고 있어 이에 대한 대응이 필요하다. 외자기업에 대한 세무조사, 노조설립 요구, 제품인증, 소비자 보호 등 각종 법규준수 압력이 높아질 것으로 예상되어 이에 대한 대응이 요구된다.

## 2) 투자지로서의 유의사항

- 중국의 WTO 가입 이후 2,300여 개의 법령이 전면적으로 수정되었으며 지난해 행정허가 법을 발표하며 각종 법령의 간소화가 추진되고 있다. 법제시스템의 정비로 투자환경이 빠르게 개선되고 있으나 기업의 준법경영이 강조되고 있어 이에 대한 대응이 필요하다.
- 외자기업에 대한 세무조사, 노조설립 요구, 제품인증, 소비자 보호 등 각종 법규준수 압력이 높아질 것으로 예상되어 이에 대한 대응이 요구된다.
- 중국 정부는 외자기업 탈세가 세수에 막대한 손실을 끼치고 있다고 판단, 국가세무 국에서 탈세 단속 전문부서를 설치해 조사를 벌이고

있다. 중국 국가통계국에 따르면 지난해 48 만개에 달하는 외자기업 중 41%가 결손상태로 매년 결손규모가 1200 억 위안에 달하고 있어 세무당국은 이를 외자기업의 탈세행위의 결과로 보고 예의주시하고 있다.

- 중국의 WTO 가입에 따른 내자기업의 역차별 논리가 설득력을 얻어가고 있는 가운데 외자기업에 대한 세수혜택 등 각종 우대혜택은 장기적으로 줄어나갈 방침이다.
- 과거 지역위주의 세수우대 정책에서 산업과 기술위주로 전환되는 한편 지역 불균형 발전을 해소하기 위하여 동부지역의 세수혜택을 줄어드는 한편 서부지역에 대한 우대를 강화 될 것으로 전망된다.
- 중국은 지난해 일본을 제치고 세계 3 대 교역국으로 부상하였으며 국력신장에 따른 세계시장 점유율 확대에 외국과의 통상마찰은 더욱 심화될 것으로 예상된다.

---

### Ⅲ. 중국 경제 및 산업 동향

### Ⅲ. 중국 경제 및 산업 동향



---

### III. 중국 게임산업 현황

#### 1. 중국 게임산업의 현황

##### 가. 중국 게임산업 관련 인프라 동향

중국은 게임산업을 문화산업의 일환으로 보고, 이들의 문화산업을 산업(애니메이션·영화·방송 등)을 포함한 전체적인 발전전략을 추진할 것으로 발표한 바 있음. 시장 개방과 경제 성장, 인터넷 시장의 급성장, 이동통신 시장의 성장, 정부의 지속적인 IT 산업 투자, 그리고 소득 증대의 영향으로 지속적으로 증가할 것으로. 향후 2006년 중국게임 시장의 전체 시장규모(아케이드게임 제외)은 총 17억 5,400만 불로 2003년 4억 5,200만 불에 비해 4배 가량 큰 규모를 이룰 전망이다.

##### 나. 중국의 플랫폼 별 게임산업의 규모(아케이드 제외)

###### 1) 중국 온라인 게임산업 현황

○ ‘2006년도 중국게임산업보고(中國遊戲產業報告)’에 따르면 2006년 중국 온라인 게임 시장규모는 65억 4000만 위안으로 전년대비 73.5% 증가했으며, 2010년까지 매년 30% 이상의 성장률을 보여 2011년에는 244억 3000만 위안 규모로 확대될 전망이다.



○ 또한, 2006 년 온라인 게임 사용자수 역시 전년대비 24% 증가한 4600 만 명에 달해 전체 인터넷 사용자수의 34%를 차지하는 것으로 분석됐으며, 2011 년에는 4478 만 명에 달할 것으로 전망됨.

- 유료 온라인 게임 사용자수는 이미 2000 만 명을 초과했으며, 중국 내 자체 생산해 해외로 수출된 금액이 1 억 5200 만 위 안(약 2000 만 달러)에 달함.

## 2) 온라인 게임 교역 추세

○ 중국의 온라인 게임 교역규모는 '04 년 이후 2010 년까지 연평균 34%의 안정적인 성장을 유지할 것으로 전망되고 있는 반면, 전 세계적 교역규모는 10%대의 성장에 머물 것으로 보여 온라인 게임 수출시장에서도 중국의 선전이 두드러질 것으로 예상됨.

## 3) 중국 온라인 게임산업의 발전 전망

○ 중국 온라인 게임산업은 네티즌 증가에 따른 저변 확대와 국내외 게임업체의 중국 진출 활성화에 따라 지속적으로 확대될 것으로 전망되고 있음.

○ 또한, 정부의 정책적인 지원이 강화되면서 게임산업의 전반적인 발전은 물론 로컬기업들의 경쟁력이 제고될 것으로 예측됨. 세계 게임시장 내 일본 게임시장의 비중의 변화를 살펴보면 세계시장 총 규모 약 638 억불 중 132 억불로 20.7%의 비중을 차지하였다. 전체적으로 세계시장의 20%대를 유지하는 가운데 소폭 증감하는 것으로 분석되었다.

## 4) 중국 PC 패키지 게임 시장

---

○ 해적판 소프트웨어와 온라인 게임의 충격을 받아 중국 싱글 버전 PC 게임 시장 발전은 비교적 느리다. 중국 싱글 버전 PC 게임 시장규모는 2002 년 2.8 억 위안에 달하였고, 2003 년 전년 대비 7% 증가한 3 억 위안에 달하였다. 2004 년 중국 싱글 버전 PC 게임 시장규모는 전년 대비 10% 증가한 3.3 억 위안에 달할 것으로 전망되어 전반 시장은 여전히 비교적 큰 발전 잠재력을 가지고 있다.

### 5) 중국 모바일 게임시장 현황

○ 휴대폰 데이터 전송 및 처리능력이 향상되면서 대형기업들이 모바일게임시장에 진출하고 있음. 2003 년 1,000 만 달러에 불과했던 중국 모바일게임 서비스 시장규모는 2006 년 사용자수가 1 억 명을 돌파 하드웨어, 소프트웨어, 부가 서비스 등 관련 매출액이 약 2 억 달러 규모에 달할 것으로 전망되고 있음.

○ 모바일게임은 PC 게임에 비하여 개발원가가 적고 개발주기가 짧으며 또한, (일반 휴대폰의 경우) 화면이 적고 버튼 등이 게임에 적합하지 않아, 최근 들어 게임업체들은 모바일 하드웨어에 적합한 게임 전용모델을 출시하는데 전력하고 있음. Sega, Ubisoft 와 같은 대형 게임업체들은 모바일게임 개발전담 부서를 두고 있으며, 노키아, 모토로라 등 핸드폰 업체들도 모바일게임 및 플랫폼의 개발 투자를 강화하고 있음. 특히, 노키아의 N-Gage 는 휴대폰 기능을 넘어 게임기능을 핵심기능으로 하는 단말기제품으로 발전했음.

○ 중국의 모바일게임산업은 네트워크 환경의 개선, WAP, JAVA, BREW 등 기술플랫폼의 개발 및 기능 확장과 함께 시장이 점차 확대되고 있으며 중국국내 통신사업자들과 SP(무선통신 부가서비스

제공회사)들도 모바일게임시장에 진출하기 시작했다. 또한 2003 년 5 월 China Mobile(중국의 1 위인 무선통신회사)이 JAVA 기반의 시범서비스를 선보이고, 9 월부터 상용화하기 시작했으며, China Unicom 는 BREW 서비스를 제공하면서 북경, 상해 등 6 개 도시에서 대대적인 판촉행사를 통해 2003 년 하반기 JAVA 서비스를 출시했음. SP(무선통신 부가서비스 제공회사)들도 각자 특성에 맞춰 SMS 게임, WAP 게임, JAVA 게임, BREW 게임 등 시장에 대한 투자를 진행하고 있다.

#### 6) 중국 모바일 게임 전망과 미래

○ 194 중국 모바일게임은 주로 SMS, WAP, JAVA/BREW 등 3 가지 플랫폼을 기반으로 하고 있는데, 2004 년 중국 모바일게임산업은 성장발전단계에 진입 모바일게임시장규모가 6 억 위안에 달했음. 향후, SMS 게임은 SMS 시장이 안정세를 보이면서 성장이 둔화될 것이며, 상대적으로 WAP, JAVA, BREW 게임은 기술이 발전과 함께 큰 성장세를 보일 것으로 전망되고 있다.

○ 2006 년 3G 가 상용화되면서 모바일게임의 시장은 18.5 억 위안 규모로 성장했고, 2007 년의 모바일게임산업 및 사용자규모가 지속적으로 확대, 2008 년의 시장규모는 31 억 위안을 초과할 것으로 전망되고 있음.

---

## 다. 중국의 온라인 게임 이용자 동향

### 1) 중국 온라인 게임 유저 현황

○ 2007 년 중국 인터넷 게임 유저는 주로 학생(19%)이며, IT 종사자(10%), 교육·미디어관련 종사자(8%)로 순차적으로 순위를 기록함. 특히, 전체 유저의 5% 이상의 분포를 살펴보면, ▷ 군인(7%), ▷ 국가기관 종사자(7%), 예술 및 오락분야 종사자(5%), 보험관련 종사자(5%), 서비스업(5%)을 점유해 중국 온라인 게임 유저 분포도가 확대됨.

○ 연령별 분포 : 35 세 이하가 90%

온라인 게임 유저는 젊은 층이 주를 이뤄 35 세 이하 유저가 90%를 점유하고 있음. 그 가운데 ▷19~22 세(22%), ▷23~25 세(21%), ▷26~30 세(17%)로 전체의 60%가 20 대에 집중돼 있음.

○ 여성 유저 : 남성 캐릭터 선호

- 2007 년 중국 온라인게임 유저의 남녀 비율은 각각 55%, 45%로 여전히 남성 유저가 많음.

○ 게임 유저들 소득 수준 낮아

- 게임 유저의 12%가 학생 신분이고, 월 소득 1000~1500 위안이 21%이며, 3000 위 엔 이상은 24%를 점유하고 있어 전체적 소득 수준이 낮은 것으로 조사됨.

## 2) 온라인 게임 이용행태 현황

### ○ 매일 3~6 시간 온라인 게임 즐겨

- 게임 유저는 온라인 게임에 일일 평균 6 시간 미만의 시간을 사용한다는 응답자가 전체 70%였으며, 그 중 >3~6 시간이 38% >1~3 시간이 32%임. 특히 심야나 새벽 시간대에 온라인 게임을 이용하고 있으며, 주요 이용 시간대는 20~24 시임.

### ○ 취미생활, 친구 사귀기, 두뇌발달이 주요 목적

- 온라인 게임을 즐기는 주요 목적은 취미생활이 30%, 친구 사귀기 위해서가 23%임. 특히 두뇌 회전을 위해서가 16%를 점유하고 있어 단순게임보다는 다양한 미션이 가미된 게임을 상당수가 즐기는 것으로 보임.

### ○ 온라인 게임을 바꾸는 주기는 1~2 년

- 중국 게임 유저들은 한 가지 온라인 게임을 최대 1~2 년간 꾸준히 즐기는 것으로 나타남. 이는 공개 시범 서비스를 통해 유저에게 관심 받은 게임이 상승세를 이어가는 최근 분위기와 일맥상통함. 중국 게임 유저는 공개 시범 서비스 시부터 자신이 즐길 게임을 신중히 선택하고 꾸준히 이용하는 성향을 갖고 있는 것으로 분석됨.

---

### 3) 온라인 게임 소비 현황

#### ○ 월 소비 80~200 위안에 집중 분포

- 게임 유저의 월 소비는 80~200 위안으로 전체의 44%를 차지함. 그 중 ▷80~120 위안은 14%, ▷121~150 위안이 16%, ▷151~200 위안이 14%로 조사됨.

#### ○ 12%가 유저 간 아이템 교환으로 게임 머니 비축

- 게임 유저의 45%가 개인 소득에서 게임머리를 지출하고 있고, 부모님으로부터 받는 비율은 29%임. 특히 2007 년 게임유저의 12%가 유저 간 아이템 교환으로 게임 머나를 마련했으며, 아이템 교환 한도액은 500 위 엔 정도로 조사됨.

#### ○ 온라인게임 협력 기업으로 보건·스포츠 용품 등 업체 선호

- 2007 년 게임 유저는 온라인 게임업체가 온라인게임 서비스 제공 이외에 보건용품(23%) 및 스포츠용품(20%) 판매가 가장 효과적인 것으로 설문에 답함.

#### 4) 온라인 게임 유저가 가장 선호하는 방식

○ 가장 좋아하는 지불방식: 시간제 방식 선불카드

- 2007 년 온라인게임 유저가 가장 선호하는 지불방식은 시간제 방식의 선불카드(20%)이며, 두 번째가 일일 선불카드(15%), 월 정액 선불카드(15%)가 순으로 그 뒤를 이었음.

○ 가장 좋아하는 게임 유형: RPG(Role Playing game)게임

- 중국 온라인게임 유저가 가장 좋아하는 게임 유형은 RPG(Role Playing game)게임으로 전체의 31%를 점유했으며, FPS(일인칭 슈팅게임) 및 슈팅 게임(24%) · 전략 시뮬레이션 게임(17%) 순으로 응답했음.

---

## 라. 기타 게임산업 관련 주요 이슈

### 1) 패키지게임 시장: 시장 진입 저조

○ 패키지게임 대리사와 유통 채널사의 제공 데이터에 의하면, 2004년 패키지 게임 시장총액은 2.77억 위안이고, 그 중 신작게임 시장 총액은 단지 1.03억 위안에 불과하다. 2004년 중국에서 본격 판매된 패키지 게임 제품 총 201개 중, 단지 69개만이 새로 출시되었다. 또한 2005년 기준 시장 규모는 2003년 대비 약 70% 하락하였다.

### 2) 온라인 게임 시장: 주도적 지위 차지

○ 2009년 중국의 온라인게임출판시장의 판매수입은 109.6억 위안, 2004년부터 2009년까지 연간 복합성장률은 34.7%에 달할 것으로 예상된다

○ 시장규모기준수의 증가와 온라인게임가입자의 매월 소비의 완만한 증가로 인해, 2004~2009년의 매년의 성장률은 점점 낮아져, 2004년의 47.9%에서, 2009년의 성장률은 29.1%로 떨어질 것으로 보인다.

○ 성장률은 중국의 IT 시장의 성장률과 온라인게임 가입자 수의 성장률에 비해 상당히 높은 수준으로, 시장이 여전히 급속한 발전단계에 있음을 나타낸다.



## Ⅳ. 중국 아케이드 게임산업 현황과 동향

## Ⅳ. 중국 아케이드 게임산업 현황과 동향

---

---

## IV. 중국 아케이드 게임산업 현황과 동향

### 1. 중국 아케이드 게임산업의 현황

#### 가. 중국 아케이드 산업 현황

##### 1) 중국 아케이드 게임산업의 흐름과 변화

중국은 (2000년 이전)에 아케이드 게임장은 약 10만개, 관련 업체는 100여 개 이를 정도로 활황을 이루었었다. 하지만 불법적인 운영과 각종 사회적인 문제점이 부각되자, 2000년 8월 정부기관들이 모여 <전자게임업종 관리작업의 전개와 관련된 문제에 대한 통지>를 발표하였다. 여기에는 통지 발표 일부터 새로운 전자게임 업소에 대한 비준을 중지한다는 내용과 어떠한 형태의 전자게임도 설비 변경 및 증가를 허가하지 않으며, 관련 설비와 부품의 중국 내 조립, 생산 그리고 판매활동을 전면 중지 시킨다는 내용이 포함된 아케이드 게임산업을 포괄적으로 불허한다는 내용이었다. 그 후의 몇 년은 정책의 요인으로 중국 내 대형 게임기 생산기업은 대부분 수출로 전환하였고 또한 해외의 생산기지 역할의 기회와 맞물리면서 자본과 기술을 꾸준히 축적시켰다.

중국 소프트웨어 업계 협회 게임 소프트웨어 분회의 조사통계에 따르면 2005년까지 중국국내 대형게임기 생산액은 150억 인민 폐를 달했고 소프트웨어 개발, 전자부품가공, 금속가공, 목제가공, 금형제조, 장난품 및 선물제조, 음료수 등의 제조산업의 호황으로 아케이드 관련 업계의 발전을 이끌어주었다. 이런 호황으로 결국 중국은 이미 세계 대형 게임기 주요생산기지로 변신하게 되었다.

---

또한 2006년부터 아케이드 게임산업에 대한 정책이 호전되면서 관련사업에 종사하는 인원수는 5-8 배로 증가하여 30 만 명 이상으로 증가하게 되었다. 특히 2006년, 문화부는 선후 두차례를 통해 남경, 상해, 중산, 성도, 항주, 남녕, 제남, 주해, 장충 모두 9 대 도시를 전자게임영업장소 시범도시로 지정하였고 이는 아케이드 게임산업에 대한 큰 발전과 많은 기회를 주고 있다. 또한 같은 해 “오락장소관리조례”를 공포하여 아케이드 게임산업에 대한 체계적이고 구체적인 정책을 펼치고 있다.

WTO가입 이후 중국 경제 발전은 제2산업 성장속도는 빠르고, 제3산업 성장속도는 느린 특징을 극복하고, 또한 국민경제와 생활수준의 급성장하며 소비수준이 높아지는 데 반해 문화서비스업의 성장은 매우 더딘 모순적인 현상이 발생하였는데 이를 효과적으로 극복하고자 마련된 일종의 전략적인 문화 산업 육성책이라고 볼 수 있다.

## 2) 현재 중국은 아케이드 게임산업의 재도약기

중국 게임산업 연회에서 발표한 2007년 중국 게임 산업 조사보고서에 따르면, 2007년 중국게임업계 각종 게임 총수입은 이미 300억(인민폐)를 넘었다. 아케이드 게임산업의 정확한 매출 규모는 정확한 통계가 나와있지 않지만 100억(인민폐) 이상의 규모를 예상할 수 있다. 이는 이는 2000년 약 10만개 영업장소가 존재하는 시기와 비교할 수 없다만 규제한 정책이 개선되면 업계는 빠른 속도로 발전할 것임을 예측할 수 있다.

국내대형 전자게임기의 광주화립과학 유한공사의 손보림 대표에 따르면 중국 아케이드 게임산업의 규모는 차후 정책 조정 후 10배의 규모로 확대 될 것으로 보고 있다.

중국소프트웨어업계협회 게임소프트웨어分会의 관련 인사의 예측에

따르면 일단 국내 대형 게임기의 정책추세는 점차 호전되고 있고 국내서 대형게임기 생산에 종사하는 인원의 규모는 현재의 8배로 늘어나 30만을 초과할 것으로 보고 있다. 전체 아케이드 업소에와 관련된 장소에 종사하는 사람의 수 또한 지금의 7에서 10배로 늘어나 280만 명으로 될 것이라고 보고 있다. 부가산업도 크게 증가할 것으로 예상하고 있다.

표 IV-1 중국 게임 업소 현황

업계의 구분	업소 개수	종사자	체인기업점포(수)
가무오락장소(일반위락시설)	51,742	490,289	20,109
<b>게임전자오락경영장소</b>	<b>23,043</b>	<b>61,247</b>	<b>1,859</b>
기타오락장소	46,809	46,809	208
PC 방	114,273	443,745	19,057

\* 참조 : 중국문화문물통계연감 2007/ 단위 : 개, 명, 천 위안(RMB), 천평방미터

## 나. 중국 아케이드 게임산업의 동향

중국의 아케이드 게임산업은 중국 내에서 새로운 문화산업으로 각광 받고 있다. 1980 년부터 시작한 산업은 현재 200 여 개 생산 공장과 년 30 억(위안)의 생산규모를 가지고 있다. 게임오락 제조업은 중국에서 나날이 발전하고 있다.

20 여 년의 발전을 통해 중국의 게임오락 제조업은 몇차례 위기들을 겪었으나 이를 극복하고 활발히 성장하고 있다. 특히 2002 년부터

---

국민생산과 국민경제가 빠르게 발전하면서 게임오락 제조 산업도 유례 없이 발전을 하게 되었다. 통계에 따르면 매년 20%의 규모로 빠르게 성장하고 있다.

일부 기업은 성장 확대로 이미 엄청난 자금력을 가진 대기업으로 성장하였는데, 게임오락제조업의 발전은 기업자체의 능력도 많이 향상시켰다. 특히 설비 투자 면에서 많은 변화를 주었다. 많은 기업들은 새로운 공장과 새로운 설비를 구입하기 위해 자금과 인력을 투자하였다.

중국 내에서 아케이드 게임 제조업은 산업규모에서 보면 아직 상대적으로 두각을 나타내지는 않고 있지만 점차 규모와 품질, 인식이 바뀌면서 점차 재고해 가고 있다. 또한 정부에서는 이런 게임 오락시설을 특종 시설의 범위에 포함하여 관리를 강화하였고 기업도 품질에 대한 인식을 강화하여 대외 경쟁력을 강화하고 있다.

중국게임오락기 기업들이 사업을 하면서 자체의 종합수준과 실력을 높이는 동시에 국제화 노선도 가고 있다. 중국 내 대부분 기업들이 국제제조중심으로 갈 때 중국의 게임기 제조업도 이러한 시대흐름을 놓치지 않고 적극적으로 국제사회와의 접촉을 해왔다.

중국의 아케이드 게임 기업은 국제기술의 교류와 협력을 통해 자체 기술의 수준을 높이고 있으며 장기적으로 외부수입을 하는 국내 대형 주재 공원 등 첨단기술 고객을 성공적으로 유치하였으며 동시에 자체적인 기술개발에 성공, 국제시장에 진입하는 등 국제시장에서 중국게임기의 시장점유율을 점차 높이고 있는 상황이다.

## 다. 중국 아케이드 게임 시장 전망

### 1) 중국 아케이드 게임의 제작 환경

중국 아케이드 게임 산업의 전망은 매우 긍정적이라고 할 수 있는데 이런 아케이드 게임관련 제조업이 고속 성장하며 전할 수 있는 것은 다음 몇 가지 이유 때문이다

첫째, 최근 중국의 국민경제의 발전 속도는 아주 빨랐다. 이는 국민의 생활수준을 높여주었으며 사람들의 오락욕구를 촉진시켰다.

둘째, 최근 부동산산업의 지속적인 과열로 부동산산업과 서로 영향을 줄 수 있는 대형 주제공원에 대한 투입도 게임오락시설 제조업에 새로운 기회를 제공하였다.

셋째, 전국 각지방의 경제가 발전하면서 중소도시의 오락에 대한 욕구를 증가시켰다. 이는 공원과 주제공원의 수요를 늘여주었다.

넷째, 기존의 대형 중형 오락장소 (공원)들은 확장과 제품의 교체가 활발하다.

다섯째, 국제 시장이 중국 제품에 대한 수요가 증가하고 있다.

- 출처: China Game 2007

---

## 2) 중국 아케이드 게임산업의 전망

○ 우선 중국은 지속적인 경제 발전으로 인한 안정적인 사업 진행이 가능한 유리한 조건을 갖고 있다. 또한 도시주민들의 소비구조가 승급되면서 산업구조의 조정과 제 3 산업의 발전을 함께 향상시키고 있다. 특히 국가가 문화 산업을 육성하는 정책으로 전환하는 시점이라 아케이드 게임산업의 성장에 새로운 기회를 주고 있다.

○ 중국의 아케이드 게임 산업의 국제 교역 추세는 나날이 증가하고 있으며 수출하는 국가와 지역의 범위도 확대되고 있다. 차후 더 많은 외국기업들이 중국 내에 들어와 합자나 공장투자를 진행 하는 경우가 많다.

○여러 성장 요인으로 인해 아케이드 게임 제작 기술은 전체적 분야에서 상승하였으며 공장 자동화, 시스템 일원화 등 다른 나라가 쉽게 가질 수 없는 것들을 가지고 있다. 또한 풍부한 인적 자원을 바탕으로 해외 인력의 유입이 가속화 되고 있다. 사람들의 소비형태가 삶의 질을 향상 시키는 방향으로 변화하면서 즐기고, 새로운 것을 추구하는 사람들의 소비 경향은 아케이드 게임 산업을 신흥 문화산업으로 추구 소비 욕구가 증가하고 있다.



## 라. 중국 아케이드 게임기의 정의와 금지 기종

### ▶ 아케이드 게임의 분류와 정의

1) 게임기종 정의: 전자기술을 운용, 제조하고, 전자액정화면에 소리와 그림이 나오며, 게임자가 조이스틱과 키보드 혹은 버튼을 눌러 조정하는 오락활동 기기를 아케이드 게임 기종이라 함.

\* 국내의 경우 비디오 형(PCB) 게임기라고 통상적으로 쓰임.

2) 오락기종의 정의: 기계원리 또는 기계원리와 결합된 전자기술을 운용, 제조하고, 시뮬레이션 형체 동작 기능을 가지고, 게임자가 형상 물체를 가지고 조종하는 오락활동 기기를 게임기 오락기종이라 함.

\* 우리나라의 경우 체감 형 게임기라고 통상적으로 불리고 있음.

### 3) 사용 가능한 기기 모델과 기기 종류

1. 합법적인 생산공장에서 생산한 부재, 합법적인 게임콘텐츠의 게임기종.

2. 합법적인 생산공장에서 생산한 부재, 합법적인 게임콘텐츠의 게임기종은 아래를 포함한다.

- 시뮬레이션 기기 유형(기계원리 또는 기계원리와 결합한 전자기술을 운용하여 제조한 기기로, 시뮬레이션 형체 동작 기능을 가지고 있고, 게임자의 움직임으로 컨트롤되며 오락활동이 가능한 게임기종. 예, 시뮬레이션 레이싱, 시뮬레이션 사격, 시뮬레이션이 가능한 기타 체육운동 등)

- 음악무용 기기 유형(게임유저를 도와 스스로 춤을 추도록 하는 게임기종)

- 터치식 게임기 유형(터치, 두드림으로 주요 콘텐츠 목표를 설정하는

---

게임기종)

- 경품 기기 유형(기기 내에 직접 상품을 놓아두는 게임기종)
- 동전투입 기기 유형(기계원리를 운용하여, 코인을 넣는 방식으로 게임을 하는 게임기종)
- 기타 게임 유형의 게임기종

3. 기타 본 방안에서 금지하지 않은 게임기종

4)사용을 금지하는 게임기종

1. <오락장소 관리조례>의 제13조가 금지하는 게임기종.

2. 도박 유형의 게임기 모델과 종류. 아래 포함

-게임자가 스스로 패하는 비율이 조정 가능한 유형: 게임자가 게임 중 실패율을 자기 설정할 수 있는 유형

- 배팅 유형: 게임자가 배팅을 통해 점수를 높이는 방식의 게임 유형

- 룰렛 유형: 수동 혹은 전동 방식으로 하는 룰렛 방식의 게임 유형

3. 선정적 유형의 게임기 모델 및 종류

4. 인권 침해 유형의 게임기 모델 및 종류

5. 국가안전생산 및 품질기준에 부합되지 않는 게임 기기 모델과 기종

6. 기타 시의 전자 게임기형기종 검정팀의 검정을 거쳐 부적합하다고 판단되는 게임기.

## 마. 중국 아케이드 게임 산업의 문제점

### 1) 게임 관련 고급 인력의 수급 문제

중국 게임산업의 아킬레스건이라 할 수 있는 것 중의 하나가 우수 인력의 공급 문제이다. 이는 짧은 역사에 비해 규모의 성장을 이룬 탓에 더욱 부각되어 보이는 탓도 있다. 인력 수급의 문제는 온라인 게임산업에서 경험을 갖고 있는 경영인, 고급 마케팅인력, 총괄 프로듀서 등이 매우 부족하며, 이러한 고급인력의 수급 차이가 해소되려면 적어도 3년 이상이 걸릴 것이라고 전망하고 있다. 고급인력이 게임의 라이프사이클을 한번 이상 경험하기 위해서는 2-3년이 걸릴 것인데 반하여 중국의 게임 산업의 규모는 매년 30% 이상 증가할 것이 예측되기 때문이다. 더구나 게임의 개발인력은 더욱 부족하며 이 또한 단기간에 해결될 수 있는 문제가 아니다. 기초 개발자는 학교를 통하여 양성할 수 있지만, 고급 프로젝트 매니저의 다년 간의 게임 개발 실전경험이 필요하다. 한편, 중국의 우수 기업들은 중국 내 자체 조달 외에 한국이나 일본, 대만 등에서 우수 경험 인력을 유치 하기 위해 많은 노력을 기울이고 있다.

### 2) 불법 무단 복제

21세기, 국내정치와 경제가 지속하게 발전함에 따라 현재의 중국은 역사상 가장 부유한 시대를 맞이 하고 있다. 하지만 경제 발전의 고속발전은 여러 문제를 초래하였으며 사회뿐만 아니라 기업 심지어 국가발전에 불리한 영향을 주고 있다. 이는 또한 국제위상을 하락시켜주었는데 불법 복제가 그의 한 예이다.

---

불법 복제 문제는 외국 기업뿐만 아니라 중국 내의 아케이드 게임 업계에도 매우 골치 아픈 일이 되고 있다. 많은 업계종사자들은 이런 불법 복제 문제로 막대한 상업이익을 손실을 겪고 있다.

이런 불법 복제의 형태는 단순히 게임기의 외형뿐만 아니라 게임 소프트웨어 및 운영 방법까지 다양하다. 이러한 모방 행위는 제품 개발자의 수익성뿐만 아니라 중고 게임 등 유통 질서를 교란 시키고 있다.

중국의 아케이드 게임 업계에서는 불법 복제가 쉽게 근절 되지 않아 다음과 같이 비유하고 있다. “업계에서 존재하는 불법복제현상은 때려 죽일 수 없는 바퀴벌레와 같다.” 즉 이러한 상황들은 꽤 오래전부터 존재하고 있는데, 많은 중소 업자들은 업계에서 생존하기 위해 결국 제품개발의 길을 포기하는 경우가 많았고, 타사제품을 모방하면서 시장개척을 하려고 하였다. 하지만 이러한 불법 복제 문제는 점점 중국 내에서 반드시 근절해야 할 문제점으로 인식이 강해지고 있어, 조금씩 개선되고 있는 상황이다.

## 2. 중국 주요 도시의 아케이드 게임 관련 규정

2006년, 중국의 9대 도시는 문화부에 의해 전국게임업소 관리지도 시범도시로 지정 받게 되었다. 또한 2006년, 문화부는 두 차례를 통해 남경, 상해, 중산, 성도, 항주, 남녕, 제남, 주해, 장충 모두 9대 도시를 전자게임영업장소 관리 시범도시로 지정하였다. 이 정책들이 시사하는 점은 그동안 규제 중심이었던 중국의 아케이드 게임산업에 대한 정책을 긍정적으로 발전시키는 요인임과 동시에 무한한 사업적 기회를 주었다. 그 후 현재, 중국의 아케이드 게임산업은 시범도시 및 주요 공업도시를 거점으로 엄청난 속도로 발전하게 되었다.

### 가. 항주시

#### 1) 항주시 개요

항주는 유구한 역사를 지닌 절강성의 성도(城都)로, 7대 고도의 하나로서 중국이 자랑하는 관광지 중의 하나로 자원이 풍부하고 경치가 수려한 것이 특징. 항주는 아열대 기후에 속하여 사계절이分明하다. 6개의 구와 2개의 현으로 나뉘며, 총면적은 16km<sup>2</sup>이고, 인구는 608만 명에 이른다.

#### 2) 항주시 아케이드 게임산업 동향

항주시의 문화산업 관련 업체는 2005년 기준으로 하여 항주시 2급 문화방송신문출판 관리부처의 허가를 통과한 업체는 모두 9,459개에 이른다. 그 중 아케이드 게임기 제작사 23개, 아케이드 게임센터 782

개를 차지하고 있다. 현재 문화산업과 관련된 협단체가 13개나 존재하는 등 매우 큰 시장으로 형성하고 있다.

표 IV-2 항주시 문화산업관련업체현황(2005년 기준)

업체 구분	업체 개수
게임제작사	23
게임센터	782
영화관	124
PC방	950
인쇄출판업체	3,496

### 3) 항주시 아케이드 게임산업 정책 방향

문화부에서 항주시를 제2기 전자게임 영업장소관리시범 도시로 지정함과 동시에 관련조치들은 이어서 발표되었다. 이에 대한 내용은 “오락장소 관리 조례”, “문화부 제2기 전자게임 영업장소 관리시범업무의 통지”와 “항주시 전자게임 영업장소관리사업 업무 전제에 대한 통지’에 대한 회답” 등 이다.

이런 조치 이후 항주시의 문화방송신문출판국, 공안국, 공상국, 환경보호국은 2007년 3월20일 연합하여 “주시 전자게임 영업장소관리시범 업무 전개에 대한 통지 ” 를 공포하고 이어 경쟁력 있고 건전한 경영관을 확립한 아케이드 게임 영업장소를 발굴하여, 본 산업을 규모화, 체인화 전문화와 브랜드화의 길로 인도하고; 관리감독체제를 개혁하여 전자게임의 문화적 내용을 효율적으로 관리하여 건강하고 규범화된 전지게임시장을 만들겠다는 정책을 펴고

있다.

항주시는 전자게임 영업장소관리 시범업무를 확실히 실행하기 위해, 고신구(高新区)에서 처음으로 구 전자게임 영업장소관리 시범업무 지도부를 설립하였고 적극적으로 관련부서와 협조하여 관할 구역 내 허가 없는 게임오락실에 대해 조사를 실시하였다. 빈강(滨江)은 최근에 문화시장업무 연합회의를 열어 관리시범업무를 배치하고 허가 없이 경영하는 단위에 대해서는 강도 높은 정화활동을 실시하여 시범업무가 순조롭게 진행하도록 보장할 수 있도록 하였다.

#### 4) 항주시 전자 게임 영업장소관리 시범 업무 전개에 대한 통지 요약

##### ▶ 통지목적

시범업무를 통해 정부의 거시적 통제를 강화하고 시장의 자율적인 조절을 촉진함에 있다. 동시에 일정 이상의 자본력과 건전한 경영이념을 가진 전자게임 영업 업소를 지지하여 게임오락산업을 “규모화” “체인화” “전문화” “브랜드화” 방향으로 발전시킨다.

관리통제 체재를 창조하여 효율적으로 전자게임의 문화적 요소를 관리하고 건전하고 규범화된 전자게임시장을 적극적으로 만들기 위해서 임.

##### ▶ 설립 및 심사기준

《행정 허가법》과 《오락장소 관리조례》의 규정에 따라 전자게임 영업업소의 심사업무를 구, 현(시)문화방송출판, 공안, 환경보호, 공상부문 등 부서의 직책과 절차에 따라 진행한다. 그 다음, 전자게임 영업업소 관리시범 업무 지도부에 보고하여 기록을 남긴다.

##### ▶ 심사원칙

---

1) 허가의 순서, 효율적인 관리, 통제 가능한 발전, 의 원칙을 견지한다.  
문화부의 엄격한 발전통제의 요구에 기준으로 항주 경제사회발전과 전자게임시장의 현황에 따라, 기타 시범도시의 기준을 비교하여 그 허가 수를 한정한다.

2.) 심사함에 있어 공개, 공평의 원칙을 준수한다.

또한 각 구, 현(시)문화방송출판국가 책임지고 사회에 전자게임 영업업소관리시범작업의 목적의미, 시간, 범위 그리고 설립조건, 심사절차 등 관련 정보를 공고할 것이다.

조건에 부합하는 신청 장소에 대해서는 정식으로 허가 전에 공시를 하며 공청회를 진행할 것이다.

▶심사조건

시범기간 전자게임 영업업소의 설립조건은 반듯이 《오락장소 관리조례》 관련법규를 준수해야 하며 다음의 조건을 충족해야 한다. :

1) 각 구에 새로 설립할 전자게임 영업업소의 영업면적은 반듯이 1000평방매트를 초과하여야 하며 기계수는 150보다 적어서는 안 되면 그 중 오락기는 총 기계의 60%이상을 초과해야 한다.

2)각구호텔(4급호텔이상) `빌딩(총면적5000평방매트이상) `여행피서지(총면적5000평방매트이상) `종합문화체육시설(총면적5000평방매트이상)의 부대시설로 새로운 전자게임 영업업소를 설립할 경우 영업면적은 반듯이 600평방매트여야하며 기계수는 100대 그 중 오락기는 총 대수의 60%를 초과해야 한다.

3) 현(시)에 새로 설립할 전자게임 영업업소의 영업면적은 반듯이



600평방메트어야 하며 총 기계수는 100대 그 중 오락기는 총 대수의 60%를 초과해야 한다.

4)현 ( 시 ) 호텔 ( 3급호텔이상 ) `빌딩 ( 총면적3000평방메트이상 ) `여행피서지 ( 총면적3000평방메트이상 ) `종합문화체육시설 ( 총면적3000평방메트이상 ) 의 부대시설로 전자게임 영업장소를 새로 설립할 경우 영업면적은 반듯이 350평방메트야 하고 기계대수는 60대 이상이어야 하며 그 중 오락기는 총 대수의 60%를 초과해야 한다.

5) 새로 설립될 전자게임 영업장소가 사용하는 전자게임설비는 반듯이 합법적으로 생산하거나 수입한 기계종류, 기계유형, 전기전판이어야 하며 모든 게임설비는 반듯이 구, 현(시)문화방송신문출판,公安부처의 심사를 받아야 한다.

6). 중학교와 소학교 주변에 전자게임 영업장소를 설립하는 것은 엄격히 통제하며 설립할 경우 반듯이 중학교와 소학교를 200M이상 거리를 가져야 한다.

7)새로 설립된 전자게임 영업장소는 반듯이 동일 층수에 있어야 하면 칸막이 있어서는 안 된다.

8)새로 설립된 전자게임 영업장소는 반듯이 장소 내 주요 영업구역과 카운트 등 위치에 CCTV를 설치해야 하며 반듯이 30일 이상 보관해야 한다.

▶ 신청자료

- 1) 신청보고 ( 단위 이름 `주소 `영업항목들이 포함되어야 함. ) °
- 2.) 각종 사전확인서
- 3) 조직의 구조와 규칙

- 
- 4) 법적 대리인과 투자자의 신분증명과 형사범죄 무조 확인서(증명서)
  - 5) 영업장소의 평면도 `영업장소의 소유권증명 `전세계약 의향서 °
  - 6) 공장과의 경영설비구입의향서와 공자의 영업허가증 복사본.
  - 7) 게임설비의 목차
  - 8) 호텔 `상업빌딩 `종합문화체육시설 `여행항목의 부대시설로 시청할 경우 관련 증명자료를 제출해야 한다.
  - 9) 현 ( 시 ) 문화방송신문출판의 주관부서가 생각하는 외진과 일상 관리를 보장할 수 없는 시골에서 전자게임영업장소를 설립할 경우 반듯이 시골소재지 정부가 작성한 일상 관리능력 증명을 제출해야 한다.
  - 10) 설비구입 영수증 복사본
  - 11)법을 법규가 규정한 기타사항.

▶신청절차

- 1) 신청인은 신청 자료 ( 자료1-9)를 가지고 영업장소가 소지하고 있는 구 `현 ( 시 ) 문화방송신문출판부처서 신청한다. 자료심사와 현장감사가 합격되면 구 `현 ( 시 ) 문화방송신문출판부처는 설립하고자 하는 관련사항을 사회에 공시하고 공시가 끝나면 건설계획허가 동의공문을 발급한다.
- 2). 신청인은 구 `현 ( 시 ) 문화방송신문출판부처가 발급한 “同意籌建批准文件(동의주건비준문건)를 가지고 동급 공안소방과 환경부문에 가서 심사신청을 한다.
- 3) 신청인은 신청 자료와 공안소방, 환경부문이 허가한 문서를 가지고 구 `현 ( 시 ) 문화방송신문출판부처에 가서 오락경영허가증을 신청한다. 자료와 장소 그리고 장소 내 설비검사가 통과한 뒤 오락시설경영허가증을 교부한다.
- 4) 신청인은 오락시설경영허가증과 공안소방, 환경부문의 허가서를 가지고 공상부문에 가서 영업허가증을 신청한다.

▶ 법적 대리인과 투자자의 변경 신청절차 °

1) 신청인은 신청자료를 가지고 영업장소가 소지하는 구 `현(시) 문화방송신문출판부처에 가서 신청한다. 심사가 끝나고 변경을 동의하면 새로운 경영허가증을 발급한다.

2) 신청인은 새로 발급된 오락시설경영허가증을 가지고公安소방과 환경 공상부문에 가서 허가서 변경을 신청한다.

▶ 사용을 허가 하나는 기계의 종류

1. 법적 인정을 받은 생산 공장이 생산한 합법적 게임내용을 가진 게임기 기계종류

2. 법적 인정을 받은 생산공장이 생산한 합법적 게임내용을 가진 오락기

▶ 본 법안에서 금지하는 기계유형과 기계종류.

. 《오락장소 관리 조례》 제13조가 금지하는 내용을 가진 게임기 종류

. 사행성이 높은 게임, 음란한 게임기, 국가 국가 안전생산과 품질표준에 미달한 게임기 종류 등

기타 향주시 전자게임기 기종점증 팀(型机种鉴定小组)이 검증하고 향주시 시장에 부합하지 않는다고 판정한 게임기 기종.

▶ 전자게임 영업업소의 준수 규정 사항

1) 영업장소내의 영업설비는 반드시 신고 당시의 설비목록과 구매 영수증과 일치해야 한다.

2) 영업장소는 게임과 오락기 기종 분리를 해야 하며 독립적인 출입국을 설치해야 하며 게임구역은 법정 휴일 외에 미성년자의 진입을 통제해야

---

한다. 영업장소가 게임기와 오락기의 불리를 확실히 하지 않거나 독립적인 출입구와 채널을 하지 않을 경우 법적 법적 휴가일 외 미성년자를 받아드려서는 안 된다.

3)전자게임 오락업소는 응당 종업원의 이름을 수첩화하여 현지 문화방송신문출판 `공안부문에 통보해야 한다. 종업원수첩에는 종업원의 실질이름, 사진, 호적주소 (외래 사람은 임시주소와 “임시 거주 증” 의 신청 상황도 함께 기재해야 한다.) `업무직책과 등록증 복사본 또는 외국인 취업허가증 복사본을 함께 제출해야 한다.

4)기존 합법적으로 전자게임 영업장소를 운영하는 업자에게는 게임기의 유형과 기종 또는 법적 대리인의 변경, 영업장소의 변경 등에 대한 변경을 허용하며 변경수속은 본 통지를 기준으로 실행한다.

5)게임, 포인트 환전하는 상품에 대해서는 반듯이 가격을 명확히 표시해야 하며 단가는 1,000 위안을 초과할 수 없다.

#### ▶전자게임 영업업소의 관리 사항

1) 일상적인 관리를 강화해야 한다.

교육 육성을 강화하고 허가 시 관련 법규와 시범업무의 요구를 알려주어 영업자가 스스로의 책임과 의무를 인식하도록 하고; 허가를 엄격하게 관리하여 시범표준에 따라 허가를 수납해야 해야 하고 상황에 따라 시 문화방송신문출판국 홈 페이지를 통해 대외 공시한다. 미성년자들이 들어가는 오락게임구역에 대해서는 전시적으로 통일된 게시판을 걸어야 한다.

2.) 규정일 및 규정시간 준수

허가 없이 운영하는 전자게임업소에 대해서는  
공상 `문화방송신문출판 `공안 등 부처가 국무원 《오락장소 관리조례》 `《허가 없는 영업장소를 검사하고 단속하는 방법

《无照经营查处取缔办法》(국무원 승제370호) 등 규정에 따라 처벌해야 한다. 게임기 `오락기구역 분리를 하지 않은 업소와 게임구역에서 국가법정휴가일 이외에 미성년자를 받아들이는 행위에 대해서는 문화방송신문출판부문이 《오락장소 관리조례》의 관련규정에 따라 불법소득을 몰수하고 소득의 1배 이상 3배 이하의 처벌을 실시한다. 불법소득 또는 불법소득이 1만원 미만일 경우 1만원 이상 3만원 이하의 과태료를 징수한다. ; 3번 이상 미성년자를 받아들인 업소에 대해서는 영업정지를 1-6개월 한다. ; 2년 내 2번 이상 영업정지와 《오락장소 관리조례》 관련규정을 위반하여 행정처벌을 당한 업소에 대해서는 영업허가를 발행한 기관에서 허가를 취소한다.

### 3) 종합적인 관리를 강화한다.

2급 문화방송신문출판 `공안 `공상 `환경보호 등 부처의 연합관리 작용을 충분히 발휘해야 한다. ; 부녀조직과 사회단체의 작용을 발휘하여 문화시장 감독제도를 활성화해야 한다. ; 업계시범단위의 작용을 발휘하여 경영자 자아복무, 자아관리를 인도해야 한다. ; 신문매체의 선전과 감독 작용을 발휘하여 전자게임업계에 밝고 긍정적인 이미지를 만들어야 한다.

4) 위기관리를 강화해야 한다. 시범요구에 맞지 않게 시범을 하는 행위가 발생하면 시 전자게임 영업장소관리시범 업무 지도부의 동의를 구하고 즉시 관련지역의 시범 작업을 중지하거나 대응방법을 모색해야 한다. 구 `현(시) 시범에 부합하지 않은 행정허가는 모두 철회해야 하며 관련 부서 관련 사람의 책임을 물어야 한다.

### ▶기타 요구 사항

1) 인식을 높이고 지도역할을 강화해야 한다.

전자게임은 전자과학과 지능기술의 산업이자 국민들이 밀접히

---

주목하고 있는 산업이다. 우리시는 전국전자게임 사장 관리업무의 시범도시로서 막중한 사업 사명감과 책임감을 가지고 시범업무를 완벽히 수행해야 한다. 우리시는 전자게임 영업업소 관리 시험 지도부를 구성하여 전면적인 시범업무를 관리할 것이다. 각 구·현(시)에서도 지도부를 형성하여 시범작업이 순조롭게 진행하도록 보장해줘야 한다.

2) 엄격히 집행하고 확실히 실천해야 한다.

시범작업은 정책성이 매우 강한 업무로서 전시 각급 관련부문은 시범업무를 요구에 따라 확실히 실천해야 한다. 시범기간 동안 문제가 있으면 바로 보고하고 경험을 즉시 총결해야 한다. 특히 자주적으로 시범표준과 절차와 욕구를 더해 거나 빼는 일이 있어서는 절대 안 된다. 시 전자게임 영업장소관리시범 업무 지도부는 각 구·현(시)의 시범업무에 대한 지도를 강화하고 감독하며 평가하여 규정을 위반한 각 부문과 개인에게는 대응한 법적 책임을 물을 것이다. ; 엄격하게 시험업무를 요구와 시장관리를 확실히 한 부문과 개인에게는 대응한 장려를 실시할 것이다.

3) 감독 체계를 구축 및 홍보를 강화한다.

시·구·현(시) 전자게임 영업장소관리시범 지도부를 시업업무를 핵심으로 적극적으로 협조업무를 진행하고 허가, 검사, 이송 등 작업절차를 보완해 한다. ; 문화방송신문출판·공안·공상·환경보호 등 부문의 연합감독 체계를 구축하여 정기적으로 검사와 감독을 실시해야 한다. 동시에 시민들의 감독 작용과 신문매체의 홍보 작용을 강화하여 사회의 감독 역할을 키워 시범업무에 좋은 사회언론을 형성해야 한다.

## 나. 중산시(中山市)

### 1) 중산시 아케이드 게임시장 현황

문화부가 선정한 전국 전자게임영업장소관리강화 시범 도시 중 하나인 중산시는 생산, 판매, 영업장소의 일원화된 체인 경영 모델의 발전을 만들었으며 이는 전국 각지 문화관련 부처의 호평을 받았다. 통계에 따르면 2006 년 중산시 게임오락산업의 연 매출액은 10 억 위안을 초과하는 큰 규모를 자랑하고 있다. . 중산시의 아케이드 게임 협회는 이미 설립되었으며 회원 수는 71 개에 달하고 있다.

이 산업의 발전을 추진하기 위해 중산시 항구진(港口镇/지명 명칭)은 석특(石特)공업단지에 이미 1000 묘(畝)의 건설용 부지를 조성하였으며 기업에 대해 영업허가 발급신청, 부대시설, 전기사용과 수력(물) 자원 사용에 대해 최고의 혜택을 제공하고 있으며 동시에 전 방위적인 협조 서비스를 제공하고 있다.

### 2) 중산시 게임산업단지

중국 애니메이션 만화 게임 연구개발 기지, 중산시에 설립된 광주, 유주에 이어 중국에 세 번째로 중국 애니메이션 만화 게임 연구개발기지가 중산의 항구진에 설립된다. 새로 정착한 곳은 중산 세우그룹의 과학기술빌딩. 연구개발 기지의 개발팀은 원래 50 여명에서 400 여명으로 늘었고, 3D 게임상품개발을 목표로 하고 있다. 기지가 활발히 운영되도록 66 만 평방미터에 달하는 공업용지를 계획하여 산업기지를 조성하고 국가급 게임오락산업기지를 만들 계획이다.

---

### 3) 중산시 오락장소에 대한 관리규정

#### ▶ 오락장소 관리에 100 점 심사 제도를 실시

중산시 시는 오락장소에 대한 관리를 강화하고 오락장소를 규범하고 감독집행을 표준화시켜 관리업무중의 경과와 예고작용을 강화시키기 위해 최근 中山市 문화시장 종합 집행 대대는 최근에 “중산시 오락장소 등급分級(다단계)관리 규정(시행)”을 만들어 오락업소에 대해 100 점 심사 제도를 실시하여 상황에 따라 점수부여를 진행하기로 하였다.

이 규정은 “오락장소”를 대중에게 개방되는 영업성격을 가진 게임오락기, 가무, 오락장소로 정의하였다

. 규정은 “총칙” `“심사내용” `“심사평가” `“감독관리 절차” `“부록” 등 5 개 큰 장과 31 개 조항으로 구성하였으며 심사는 绿(초록색) `黄(노란색) `红(붉은색)3 단계로 나누어져 있다.

규정에 따르면 중산시 문화시장 종합 집행대대(집법대대)가 오락장소에 대해 100 점 심사 제도를 실시하는데 상황에 따라 심사점수를 부여하는데 심사는 绿(초록색) `黄(노란색) `红(붉은색)3 단계로 나누고 있다..

#### ▶ 심사의 3 단계

“초록색 급” : 심사점수 90 ( 90 점포함 ) 이상일 경우 일반적인 관리를 실시하는 장소에 속한다. ;

“노란색 급” : 심사점수 70 ( 70 점 포함)—90 점일 경우 감독 관리를 강화해야 하는 장소에 속한다.



“붉은색 급” : 심사점수 70 점인 경우 중점적으로 감독 관리해야 하는 장소이다.

법 집행 대대에 소속되는 각 집행 분대는 중산시의 각 행정구역에 따라 관리업무를 실시한다. 그레이딩관리는 교육과 처벌을 결합하는 원칙을 실시하여 각 오락장소에 대해 정기적인 심사와 동적으로 상승과 하락하는 제도를 실시하여 서로 다른 등급장소에 대해 그에 해당하는 관리 조치를 실시한다.

만일 오락장소에서 문화부처의 관리범위를 초과하는 불법행위가 발생하면 법 집행 공무원은 법정 절차에 따라 문서를 관련 부서에 이전시켜 처리하도록 한다. 관련 오락장소의 법적 대리인이나 업자가 해당하는 경영책임을 져야 한다.

▶ 심사 내용

제 9 조에 : 게임오락업소는 한번에 미성년자 7 명이상 받아드리거나 또는 국무원 《오락장소 관리조례》 제 13 조에서 금지 게임 프로그램을 포함한 오락게임기를 10 대 이상 배치하거나 장소허용 사람수의 30%를 초과 하는 장소에 대해서는 직접 붉은색 급을 매긴다고 규정하였다.

제 10 조 규정: 오락장소에서 한 번에 미성년자 1-6 명을 받아드리거나 ; 《조례》 제 13 조에서 금지 게임 프로그램을 포함한 오락게임기를 1-9 대를 배치하거나 ; 영업장소 허용 사람 수의 20%를 초과 또는 영업장소를 개축, 영업장소확대, 장소변경 및 주요시설 투자인원 그리고 오락영업허가증에서 기재한 사항을 변경 시 새로운 오락영업허가증을 신청하지 않을 경우 20 점을 감점 시킨다.

---

제 11 조의 규정은 : 영업을 금지하는 시간에 영업하거나 업계종사자 인명부와 영업 일기를 작성하지 않은 장소; 규정에 따라 관련 경고문을 걸지 않거나 미성년자의 출입을 금지 또는 출입제한표시를 걸지 않은 장소; 종업원이 영업시간 내에 통일적인 복장과 업무표시를 하지 않은 업소에 대해서는 10 점을 감점 시킨다.

▶심사 평가

심사평가 업무는 법 집행대대가 책임지고 실행하며 심사결과는 문화방송신문출판국의 기준을 받고 사회에 공시하도록 규정하였다. 오락장소 심사 팀은 본 심사 사이클의 검사결과에 따라 다시 다음의 심사 사이클의 관리등급을 평가한다. 오락장소 등급 심사 평가는 매 분기마다 한 번씩 실시하며 장소가 제 9 조의 상황이거나 다른 중대한 불법행위가 발생 시 오락장소 심사 팀은 즉시 규정에 따라 해당 오락장소의 관리등급에 대해 새로운 심사를 진행하고 등급조정을 실시한다.

그 외 오락장소가 한 번에 두 가지 이상의 불법 행위를 진행할 경우 각각 평가하여 누계된 점수로 감점시킨다. 감점처벌을 당한 장소에 대해서는 집행 분대는 해당 사실을 통보해야 하고 통지를 받은 해당 장소는 의의가 있으면 15 일 이내 법 집행 대대에 재조사를 신청할 수 있다. 행정처벌에 불만하면 행정재조사를 하거나 행정소송을 하여 법에 따라 처벌을 변경하거나 취소한다.

▶감독관리 조치

제 4 장 감독관리 조치규정의 조문의 규정에 대해 제 25 조 에서는 지법대대는 붉은색으로 판정된 오락 장소에 대해 중점 감독 관리를 실시하여 매개 분대에서는 관할구역 붉은색 급 장소에 대해 월 4 차례이상의 검사를 실시해야 한다.

노란색 급 장소에 대해서는 감독조치를 강화하여 매달 2 회 이상의 검사를 실시하고 초록색으로 평가 받은 장소에 대해서는 규칙적인 검사를 실시하는데 매 분기마다 적어도 2 번은 검사를 실시해야 하며 규정을 위반한 장소에 대해서는 점수 감점 외에도 “오락장소 관리조례”와 “중화인민공화국 행정처벌법”의 관련규정에 따라 처리해야 한다. 영업자들은 법규를 준수하여 처벌로 인해 영업이 지장되는 일이 없도록 주의해야 한다.

▶ 금지 사항

- 1)현 법의 기본원칙을 위반한 것으로 확인되는 것
- 2)국가통일과 주권 또는 국가안보를 위협하는 행위
- 3)국가의 안전을 위협하거나 국가의 명예와 이익을 위협하는 행위
- 4)민족차별을 선동하거나 민족감정과 민족풍속, 민족단결을 위협하는 행위
- 5)국가의 종교정책을 위반하고 미신과 사교를 선전하는 행위
- 6)음란, 도박, 폭력을 선전하거나 마약과 관련된 불법행위를 진행하거나 유인하는 행위 ;
- 7)사회공덕이나 문화의 전통성을 위해하는 것
- 8)타인을 모욕 `비방하거나 타인의 합법적 권익을 침해하는 행위
- 9)법률과 행정법규가 금지하는 기타내용을 하는 행위.

4) 중산시 오락장소그레이딩 관리규정 시행령

제 1 장 총칙

제 1 조 오락 장소에 대한 관리를 강화하고 오락장소를 규범하고 감독집행을 표준화시켜 관리업무중의 경과와 예고작용을 강화시키기 위해 국무원의 《오락장소 관리조례》를 근거로 본 규정을 제정하였다.

---

제 2 조 본 규정은 오락장소를 대중에게 개방한 영업성격을 가진 게임오락기 오락장소로 규정한다.

제 3 조 中山市문화시장 종합법집행 대대(법집행 대대로 간칭)가 오락장소에 대해 백분 심사제도를 실시하는데 검사상화에 따라 점수를 준다. 심사는 绿(초록색) `黄(노란색) `红(붉은색)3 단계로 나누었다.

“초록색 급” : 심사점수 90(90 점포함) 이상일 경우 일반적인 관리를 실시하는 장소에 속한다. ; “노란색 급” : 심사점수 70(70 점 포함) — 90 점일 경우 감독 관리를 강화해야 하는 장소에 속한다. ; “붉은색 급” : 심사점수 70 점인 경우 중점적으로 감독 관리해야 하는 장소이다.

제 4 조 법집행대대는 그레이딩관리를 실시할 때 문명적으로 법 집행, 합법을 보호, 불법을 타격, 교육과 처벌의 결합 등 원칙을 준수해야 하며 정기적으로 오락 장소에 대해 심사를 진행하며 동적으로 상상과 하락제도를 실시하여 서로 다른 등급을 가진 장소에 대해서는 관련된 규정에 따라 관리조치를 실시해야 한다.

제 5 조 법 집행대대에 소속되어 있는 각 법 집행 분대는 구분한 관할 구역에 따라 소속 지 관리 제도를 실시해야 한다.

제 6 조 법 집행 공무원은 오락장소에 대해 검사를 실시할 때 반듯이 “현장검사등기표” 《现场检查登记表》와 “문화시장 법 집행 검사 등기수첩” 《文化经营场所执法检查登记手册》을 작성하여 사실대로 현장 검사 상황을 보고해야 한다.

제 7 조 오락장소의 법적 대리인 또는 주요 책임자는 장소 영업책임자로서 본 단위 불법영업행위에 대해 책임을 져야 한다.

제 8 조 오락장소에서 문화부처가 관할하는 범위를 초과하는 불법행위가 발생할 경우 법 집행 공무원은 법적 절차에 따라 관련사실을 관련부처로 통보하여 처리하도록 해야 한다.

## 제 2 장 심사 내용

제 9 조 오락장소에서 다음과 같은 상황이 있을 경우 바로 붉은색 급으로 정한다. :

- ( 一 ) 한번에 미성년자 7 명 이상을 받아드릴 경우 ;
- ( 二 ) 오락 게임기 영업장소가 《조례》 제 13 조에서 금지하는 불법프로그램을 담긴 게임기를 10 대 이상 배치할 경우 ;
- ( 三 ) 장소허용 사람 수의 30%를 초과할 경우 ;
- ( 四 ) 기타 규정을 위반한 행위

제 10 조 오락장소에 다음과 같은 상황을 가질 경우 한번에 20 점을 감점시킨다. :

- ( 一 ) 한 번에 미성년자를 1-6 명을 받을 경우 ;
- ( 二 ) 게임오락 장소가 《조례》 제 13 조의 불법게임 프로그램사용에 대한 제한을 준수하지 않고 불법게임기 1-9 대를 배치할 경우 ;
- ( 三 ) 장소 수용 인력의 20%를 초과할 경우 ;
- ( 四 ) 오락장소의 방송 화면내용에 《조례》 제 13 조에서 금지하는 내용이 포함될 경우 ;
- ( 五 ) 오락장소 노래 시스템이 장소 밖까지 연결된 경우.
- ( 六 ) 영업장소를 확대하거나 개축 또는 영업장소를 변경하고 주요설비와 투자자가 변경 된 경우; 오락영업허가증에서 기재한 사항이 변경된 경우 새로운 오락영업허가증을 신청하지 않을 경우.

제 11 조 오락장소에서 다음과 같은 상황이 발행할 경우 10 점을 감정한다. :

- 
- ( 一 ) 금지하는 영업시간에 영업할 경우 ;
  - ( 二 ) 규정에 따라 종사자 인명부와 영업기록을 장성하지 않을 경우 ;
  - ( 三 ) 규정에 따라 경고판과 미성년자 진입금지 또는 진입통제를 걸지 않을 경우 ;
  - ( 四 ) 종사자가 영업시간에 통일된 작업복과 명찰을 걸지 않은 경우.

### 제 3 장 심사 평가

제 12 조 오락장소에 대해 하루심사, 돌격심사, 전문심사를 결합한 심사제도를 실시하고 심사결과를 장소점수를 책정하는 중요한 정보로 사용한다.

제 13 조 심사 평가 작업은 법집행대대가 책임지고 실시한다.

법집행대대는 오락장소 심사 팀을 구성하는데 법집행대대책임자가 팀장 직을 맡고 업무를 관리하는 지도자가 부 팀장 직을 맡으며 조사과 행정실 각 분대책임자를 구성원으로 구성한다.

심사결과는 문화방송신문출판국의 동의를 받고 정기적으로 사회에 공시한다.

제 14 조 오락장소 심사 팀은 본 심사주기 검사결과에 따라 다시 다음 심사기간의 관리등급을 설정한다.

제 15 조 법 집행대대의 각 분대는 관할구역의 오락장소에 대해 관리를 실시한다. 불법행위가 발견되면 처벌을 실시한다.

제 16 조 제 6 조 법 집행 공무원은 오락장소에 대해 검사를 실시할 때 반듯이 “현장검사등기표” 《现场检查登记表》와 “문화시장 법 집행

등기수첩” 문화경영장소집법검사등기수첩(文化经营场所执法检查登记手

册)을 작성하고 장소책임자가 확인 서명을 한다. 만일 장소 책임자가 서명을 거절할 경우 반들이 등기 표에 표시해야 한다.

제 17 조 공안 `공상`각 전 구 홍보문화중심(各镇区宣传文化中心)등 부처가 검사를 실시할 때 오락장소에서 법 집행대대가 관리하는 불법행위가 발견되면 법 집행대대로 이전시켜 처리하도록 하면 된다.

제 18 조 오락장소에서 한 번에 두 가지 이상의 불법행위가 발생할 경우 각각 계산하여 누계된 점수를 감점하면 된다.

제 19 조 오락장소 심사 평가 작업은 매 분기마다 한번 진행되면 본 규정의 제 9 조의 상황을 어긋나는 행위나 기타 중대한 불법행위가 있을 경우 오락장소 심사 팀은 즉시 규정에 따라 해당 오락장소에 대해 관리등급 특별 심사를 진행하고 조정을 실시한다.

제 20 조 오락장소가 감점처벌을 받을 경우 분대에서는 응당 이런 사실을 업자에게 통보해야 한다.

제 21 조 오락장소가 감점통보를 가지고 의의가 있으면 15 일 이내 법 행정대대에 재조사를 신청하면 된다.

제 22 조 오락장소가 감점결정에 대한 재조사는 반듯이 심사(조사)의 협의를 통해 신청이유에 따라 감점처벌결정을 취소해야 한다.

감점의 처벌철회 이유가 되지 않을 경우 원 판정을 유지한다. 법집행대대에서는 재조사결과를 신청인에게 통보한다.

---

제 23 조 오락장소가 행정처벌에 대해 불만할 때는 행정 제조사를 하거나 행정수송을 거쳐 법정관정에 따라 처벌을 취소하거나 유지를 할 수 있다.

제 24 조 법 집행대대는 각 심사주기를 문화정보(文化信息网)를 통해 심사평점을 발표한다.

#### 제 4 장 감독관리 조치

제 25 조 법 집행대대는 심사평가가 붉은색 급을 평가 받은 장소에 대해서는 중점적인 감독 관리를 실시해야 한다. 각 분대는 관할지역 붉은색 급 장소에 대해서 월 4 회 이상의 검사를 실시해야 한다.

제 26 조 법 집행대대는 규정에 의해 노란색으로 평가 받은 장소에 대해서는 감독을 강화해야 하며 월 2 회 이상 검사를 실시해야 한다.

제 27 조 법 집행대대는 규정에 의해 초록색으로 평가 받은 장소에 대해서는 매 분기마다 적어도 2 회 이상은 검사를 실시해야 한다.

제 28 조 각진 구 문화중심은 소속지 오락장소에 대해 검사를 실시하여 이를 오락장소그레이딩관리의 근거로 통일적으로 그레이딩관리시스템에 입력한다.

제 29 조 오락장소검사 상황과 관련보고서를 문화법집행대대가 관리하는 각 관할 분대로 보고하여 분대가 종합한 뒤 통일적으로 오락장소 심사 팀에 전달한다.



제 30 조 본 규정을 위반한 장소에 대해서는 규정에 따라 처벌할 뿐만 아니라 《오락장소 관리조례》와 《중화인민공화국 행정처벌법》의 관련규정에 따라 처벌할 것이다.

## 제 5 장 부록

제 31 조 본 규정은 2007 년 7 월 1 일부터 실행된다.

중산시 문화시장 종합 법집행대대

## 다. 남경시

### 1) 남경시의 경제 현황

남경시는 중국의 주요 공업도시로서 매년 뚜렷한 성장세를 보이고 있다. 2006 년 기준, 총 생산액은 1714.81 억 위안을 달성하였는데 이는 전년 동기에 비해 21.5%증가하였다. 특히 강철 산업과 자동차산업의 성장세가 가장 빨랐다. 경제효과와 이익이 증가 명확한 성장세를 보이면서 시 규모이상의 공업기업은 1696.72 억 매출액수익을 실현하였다. 이는 작년 대비 19.7%증가이며 197.17 억 (작년 대비 104.0%증가)세금을 실현하였다. 증폭비율도 130.8 포인트 증가한 셈이다. 공업 순 손실 기업의 손실금액도 45.2%하락 하였다.

### 2) 남경시 전자게임영업장소 시범도시로 지정

2006 년 10 월 남경시는 문화부에 의해 제 2 기 전자게임영업장소 관리 시범도시로 선정되었는데 2007 년 7 월 25 일, 남경시문화국은 남경시인민정부의 동의 하에 문화부 강서성문화청이 비준한 《남경시

---

전자게임영업장소관리여부시범방법》의 요구와 <행정허가 법>, <오락장소관리 조례(규정)>의 관련규정에 따라 남경시 2007 년 “남경시 전자게임영업장소 관리 시범방법” 을 각 현, 구 정부와 각 경제개발 구 관리위원회에 공지하여 실행하도록 하였다.

남경시는 전국 제 2 회 전자게임업소 관리업무 시행도시중의 하나로써 시범업무를 충분히 실행하기 하고 전자게임업소의 관리를 규범화하기 위해 현지정부는 특별히 시범업무 수행 방법을 만들었다. 방법에는 “설립조건”, “신고절차”, 그리고 “기타관련사항” 등 3 개 큰 내용이 들어있다.

### 3) 남경시 전자게임 영업장소관리시범 세부 업무 지침

#### ▶ 설립조건

다음 특정을 가진 사람은 오락장소를 개업할 수 없으며 오락 장소에서 일하는 것을 통제한다.:

- 1) 사회 폭력, 마약, 매춘 등 사회문란 죄로 처벌 받은 사람과 음란물품을 재적, 판매, 전파하는 죄를 선고 받은 자; 마약을 밀수하거나 판매하거나 운송, 제작하는 죄를 선고 받은 자; 강간죄, 와 같은 여성을 모욕하는 죄; 도박죄, 돈세탁 죄, 마피아성격의 조직을 조직, 리더, 참가로 인해 선고 받은 자
- 2) 범죄로 인해 정치 권력을 박탈한 자
- 3) 마약을 흡취, 주사한 것으로 강제적으로 마약 끊어야 하는 자
- 4) 매음과 매춘으로 행정 구류를 받은 자.

이상의 규정은 통일된 격식 문건이 있으니 신청자는 장소소재지의 구(현)문화국에 가서 수령하면 된다.

▶ 설립장소에 대한 준수 사항

설립하는 장소는 응당 다음의 표준에 부합해야 한다.

- 1) 주택 (상용, 주거용 모두 포함), 박물관, 도서관과 문물보호단위로 지정된 건물 안에 설치해서는 안 된다.
- 2) 주택과 학교 병원 기관내부와 주변에 설치해서는 안 된다.
- 3) 기차역, 비행장 등 사람이 많은 장소에 설치해서는 안 된다.
- 4) 건물의 지하 1 층 이하에 설치해서는 안 된다.
- 5) 화학품 창고와 인접한 구역에 설치해서는 안 된다.
- 6) 영업장소는 반드시 동일 층에 있어야 하며 전용객실이 설치해서는 안 된다
- 7) 동일 건물에 2 개 이상(2 개 포함)의 경영목적이 동일한 업소를 설치해서는 안 된다.
- 8) 경계선 소음은 반드시 국가가 규정한 환경소음표준에 부합해야 한다.

▶ 영업면적과 기계 수

- 1) 대형 상가, 여행관광지, 문화오락 업 등등의 부대시설로 전자게임 영업장소를 설립할 경우 영업면적은 400 평방미터 보다 적어서는 안 되고 게임기 오락기는 100 대보다 적어서는 안 되면 그 중 오락기의 비중은 60%보다 적어서는 안 된다. 또한 한 대 기계가 차지하는 면적은 적어도 4 평방 미터 이상이어야 한다.
- 2) 독립적인 전자게임 영업장소를 설립하려면 영업면적은 최소한 800 평방미터를 초과해야 하고 게임기 `오락기는 150 대 여야 하며 그

---

중 오락기는 60%보다 적어서는 안 되고 한대 기계가 차지하는 면적은 최소한 4 평방매트 이상이어야 한다.

▶ 신고절차 및 보고

1) 투자자 `법적 대표와 기타 책임자의 신분 증명 ;반듯이 본 공고 “설립조건” 제 1 조의 관련 규정에 부합하는 사람이어야 하며 서면 성명과 호구조재지 또는 거주지 공안부문의 실정조사 증명서와 함께 제출해야 한다.

2) 영업장소 부동산 증명, 전세계약의향서, 장소평면도 등 신고 자료를 심사하고 규정에 부합하면 《행정허가신청수납통지서 受理行政许可申请通知书》를 발급한다.

3) 신고자는 설립 계획 동의 허가서를 가지고 소방, 환경보호 등 관련 부에서 심사를 받으면 된다. 건물설립이 완성된 후 신고인은 아래 자료를 구 (현)문화국에 가서 오락영업허가서를 신청한다. :

4) 게임, 오락설비목록, 기계종류, 사진, 사용방법에 대한 문자설명에 대한 자료와 게임, 오락설비에 대해 심사를 마친 면 심사허가증과 오락영업허가서” 를 《娱乐经营许可证》 교부한다.

## 라. 상해시

### 1) 상해시 아케이드 게임산업 현황

중국 상해시는 1994 년부터 전자게임영업장소에 대해 분리 관리 시범 업무를 수행하였다. 1995 년 10 월 27 일 , 상해시 인민대표대회는 《상해시 문화오락시장관리조례》를 공포하였다.

2000 년 7 월부터 상해시는 충실히 《국무원공관서가 문화부 등 부처들이 전자게임영업장소 전문단속의견 대한 통지》를 의거, 새로운 전자게임영업장소허가작업을 중단하였다. 현재 상해는 아케이드 게임장이 모두 89 개 있고 그 중 2000 년 6 월 이전 상해시 문화방송 영상관리 국이 허가한 중외 합작과 합자로 오락장소를 운영하는 기업은 3 곳인데 큰 경제효과와 더불어 좋은 사회적으로 호평을 받고 있다.

### 2) 상해시(上海市)전자게임 영업장소관리시범업무 계획서

본 문서는 전자게임영업장소의 건전한 발전을 확보하기 위해 국무원문화시장관리조례, 상해시문화오락시장관리조례, 상해시문화오락시장관리실시세칙, 화부전자게임영업장소관리시범업무수행에 관한 통지 등을 바탕으로 작성 된 것임.

#### ▶ 관리원칙

---

시범 기간 동안 상해는 문화부가 전자게임 영업장소관리에 대한 지시와 상해의 실질적인 상황에 경합시켜 질서 있게 허가, 총수량 통제, 진입문턱규제, 구조 최적화를 근거로 관리 강화와 건전한 발전을 원칙으로 계속하여 전자게임영업장소에 대해 분류 관리를 실시한다. 과학적인 분류표준을 제정하고 시장진입문턱을 제고하여 총수량과 배치를 통제하고 일상적인 관리를 강화를 목적으로 한다.

#### 1) 게임기에 대한 심사를 정지하고 게임장의 수량을 통제

시범기간 동안 종합적으로 경제 사회발전의 수평, 인구구조, 시장수요 등의 요소들을 종합적으로 고려하여 계속적으로 게임장 설립 심사를 정지하며 시장 경쟁을 통해 조절하여 점차적으로 상해의 게임장 수량을 조절 하며 원칙과 새로운 설립기준에 따라 심사를 하여 점차적으로 게임장의 구조를 최적화시킨다.

#### 2) 설립 표준을 설정하여 게임장 구조의 최적화 실현

시범기간 동안 설립한 게임장은 문화시장관리조례 및 상해시 문화오락시장관리 실행 세칙의 관련 규정에 부합해야 하며 반듯이 기업 등록자금이 700 만 이상이어야 한다는 규정에 부합해야 한다. (전에는 전문의 기업에 대해 등록 자금을 요구하지 않았다.) 또한 영업장소 면적 또한 800 평방미터 이상이어야 하며 (원 규정에는 500 평방매트 이상) 오락기 대수는 120 대 이상 (원 규정은 80 대 이상) 의 조건에 부합해야 한다. 새로운 설립조건에 부합하는 게임장은 법에 따라 설립을 신청할 수 있다.

외국과 홍콩특별행정구 마카오, 특별행정구 대만지역의 투자자들은 중국, 중국 국내, 중국대륙투자자와 함께 합작영업이나 합자영업의 게임장을 설립할 수 있다. 이러한 합작영업을 하는 게임장은 중국 또는 중국국내, 중국대륙 공동투자자의 투자비율은 51%보다 적어서는 안 되며 합자하여 전자게임영업장소를 운영하는 중국 또는 중국국내, 중국대륙 합자 자는 반듯이 경영권을 가져야 한다.

▶ 게임장의 새로운 설비 증설 및 교체 규정

1) 교체하고 증설하려는 모든 전자게임 설비는 반듯이 문화행정부처가 생산을 동의한 전자게임 설비생산기업으로부터 구매해야 한다.

2) 전자게임영업장소가 교체하고 증설하려는 전자게임 설비는 사용 전에 반듯이 문화행정부처에 사용허가를 신청해야 하며 문화행정부처가 심사통과와 상해시 문화방송 영상관리 국이 통일로 인쇄 제작한 “게임(오락)기 사용 증” 을 부착한 후 사용이 허용된다. 전자게임영업장소는 신청을 제출할 때 설비생산회사의 공상영업허가증 복사본, 설비구입계약서 원본과 복사본, 영수증원본과 복사본, 설비목록, 그 중 설비구입계약서와 영수증은 문화행정부가 복사본이 그와 일치한 지를 심사한 뒤에 함께 신청자에게 돌려준다.

새로 개설된 전자게임 장소에서 사용하는 전자게임설비도 위의 규정에 부합해야 한다.

▶ 심사절차

<행정허가 법>과 <문화시장 관리조례>의 관련규정에 따라 합법적인 심사를 진행한다. 그 중에서 게임장 설립 허가심사는 다음의 규정도 함께 부합해야 한다. :

---

1) 게임장 총수량을 500 개로 감소시킨 후 문화행정부처가 본 계획서의 원칙에 따라 남은 게임장 설립허가 수량을 사회에 공시하여 심사신청을 받는다.

2) 문화행정부처는 신청의 선후순서에 따라 행정허가 증언을 청취해야 한다. 신청순서의 인정은 《행정허가법》의 “신청자료 완비 `법정형식에 부합” 규정에 부합해야 한다.

▶ 기타 관리 규정

1) 전자게임영업장소의 영업 내용에 대한 관리를 강화해야 하고 엄격히 심사하고 엄격히 심사 허가를 해야 한다. 《국가통용언어문자 법, 国家通用语言文字法》의 규정을 확실히 실천해야 하며 전자게임영업장소내의 표지 `게임방법설명과 운영하는 게임내용 등 또한 국가통용 언어문자를 기존용어와 문자로 사용해야 한다.

2) 전자게임영업장소에 대한 일상적인 감시를 강화하여 전자게임장소의 건전함과 질서를 보장해야 한다. 또한 허가 없이 독단적으로 전자게임영업활동을 진행하는 행위에 대해서는 공상행정관리부처, 문화주관부처와 공안부가 협동하여 법에 따라 단속해야 한다. 또한, 법정휴가일 외에 미성년자를 받아들이는 전자게임영업장소에 대해서는 문화주관부처가 《문화시장 관리조례》 제 47 조 관련규정에 따라 처벌한다. 도박기능을 가진 전자 게임기 기계 유형과 기계 종류 전자 회로 등 게임 설비를 설치한 장소는 공안 부문이 《문화시장 관리조례》 제 43 조의 규정에 따라 처벌을 실시한다.



3) 전자게임영업장소의 법적 대리인과 장소책임자 그리고 기타 종사자에 대한 교육과 관리를 강화하여 그들의 법적 의식을 강화하고 자율적으로 준법영업을 진행하도록 유인한다.

4) 각종 형태의 홍보 수단을 통하여 불법 전자게임영업행위에 대한 미성년자에 대한 위해성을 알리고 적극적으로 구, 현 청소년보호부처와 함께 중학교 초등학교 학생을 교육시켜 그들이 자발적으로 불법 전자게임영업활동을 거부하도록 한다.

## 마. 남녕시(南宁市)

### 1) 남녕시의 아케이드 게임시장 현황

2006년 10월 남녕시는 문화부의 의해 제 2기 전자게임영업장소 관리업무 시범도시로 지정되었다. 2007년 2월 3일, 남녕시 인민정부는 각 현, 구 인민정부, 각 개발 구 관리위원회, 시 직속 각 위원회, 사무실, 국(회사) 여러 단위에 공문을 보내어 세심히 조직하여 실행하도록 지시하였는데, 남녕시는 전국 제 2기 전자게임영업장소 관리업무 시범도시 중의 하나로 시범 업무를 잘하여 전자게임 장소에 대한 관리를 규범화하기 위해 현지 인민정부는 특별 시범 업무수행 계획서를 작성하였다. 업무수행 계획서는 “지도사상, 전체적인 사고방향과 업무실행 목표” ` “구체적인 방법” ` “업무조치” ` “작업절차와 시간 안배” 와 “작업요구” 등 5개 큰 내용이 포함되어 있다.

### 2) 남녕시의 아케이드 게임산업 정책 방향:

▶ 정책 방향(지도 및 관리 목표)

---

남녕시의 문화산업과 관련한 지도사상은 등소평 이론 및 “3 개 대표” 사상을 핵심으로 하고 과학적인 발전관을 적극적으로 추진하며 당의 15 대와 16 기 정신을 바탕으로 선진 문화의 발전 방향에 맞춰 문화산업을 대대적으로 발전시키는 데 목표를 두고 있다 또한 문화산업 관리가 정신적 문명과 물질적 문명이 조화롭게 발전하도록 촉진하여 조화롭고 화합하는 사회를 만드는데 공헌하는데 초점을 두고 있다.

또한 남녕시는 공정한 허가, 효율적인 관리, 적절한 통제를 통한 발전의 원칙을 고수하여 창조적이면서도 안전하게 발전시키기 위해 관리업무를 규범화 하여 기업이 독자적인 브랜드를 창립하고 크게 발전하는 것을 적극적인 추진하는데 주안점을 두고 있다. 이를 통해 정부는 전자게임, 오락산업의 건전한 발전을 촉진해 줄 수 있을 뿐만 아니라 동시에 미성년자의 합법적인 권리를 보장하는데 목적을 두고 있다.

▶ 아케이드 게임산업에 대한 정책 목표

- 1) 전자게임기에 대한 영업 단위를 항상 파악하여 합리적인 관리를 실시 할 수 있도록 한다.
- 2) 공정, 공개의 원칙을 견지하고 합법적으로 전자게임 `오락게임기 영업장소에 대한 심사업무를 진행한다.
- 3) 오락게임기 시장의 수준, 품위와 경제적 효과와 이익을 높여 전자게임기산업이 더욱더 발전하도록 촉진한다.
- 4) 전자게임 `오락게임 기 시장의 관리를 한층 더 강화하여 국가문화안전과 사회공공이익을 보호할 수 있다.
- 5) 전자게임 `오락게임기 영업단위의 영업행위를 규범화 하여 국민들 특히 미성년 문화오락의 합법적 권익을 실제적으로 보호할 수 있다.

▶ 아케이드 게임산업의 관리 사항

1) 전자게임기와 전자오락게임기 영업장소를 분리하여 관리한다.

전자게임기와 전자오락게임기 영업장소를 분리하여 관리하고 그에 해당되는 《오락영업허가증》을 발급한다.

서로 다른 유형에 따라 관련규정을 재정하고 관리를 실시한다. 전자게임기 장소가 전자오락게임기도 함께 운영하는 업소는 전자게임기 업소로 정하고 그에 해당하는 관리를 실시한다.

▶ 영업장소의 설립요구와 조건

시범 기간 동안 전자게임 영업장소는 《오락장소 관리조례(규정)》의 규정에 부합해야 하는 동시에 아래 조건을 갖춰야 한다. :

1) 전자게임영업장소 전자게임오락장소 영업단위를 설립 시 기업의 형태로 구성해야 한다. 시 동급 도시에 영업단위(영업장소)를 설립하는 회사의 출자자본금은 300 만보다 적어서는 안 되며 현금 이하에서 설립한 영업단위의 출자자본금도 100 만원보다 적어서는 안 된다.

2) 시 동급 도시에 3 급이상 호텔, 대형 상가, 대형 문화 체육장소, 공원, 여행지에 전자게임영업장소를 설립할 경우 영업면적은 800 평방메트르보다 적어서는 안 되고 총 기계 대수는 100 대보다 적어서는 안 되며 기계종류도 10 가지 이상이어야 한다. ; 시 동급 도시의 기타 지역에서 전자게임영업장소 `오락게임(游艺)오락장소를 설립할 경우 영업면적은 1000 평방미터 이상이어야 하고 기계대수는 150 여야 하며 기계종류도 15 가지보다 적어서는 안 된다.

3) 현 정부가 소지하는 지역에서 2 급 이상 호텔, 대형 상가, 대형 문화 체육장소, 공원, 여행지에 전자게임영업장소를 설립할 경우 영업면적은 300 평방메트르보다 작아서는 안 되고 기계 대수는 50 대보다 적어서도 안되며 기계 종류도 10 가지 이상 이어야 한다.

---

또한 현 정부가 소지하는 기타지역에서 전자게임영업장소를 설립할 경우 영업면적은 600 평방메트르보다 적어서는 안 되고 기계대수는 80 대보다 적어서도 안 되며 기계종류도 15 가지보다 적어서도 안 된다.

4) 전자게임영업장소에는 별실을 설치해서는 안 된다.

5)영업에 사용하는 게임 및 오락게임설비는 반드시 국가 기술 품질감독부처가 인정한 합격 제품이거나 전문부처가 수입 허가한 기계유형, 기계종류, 전자회로(电路板)이어야 한다.

전자게임기 `오락게임기의 내용은 반드시 문화행정 관리부처가 심사 통과한 것이야 한다.

6) 기타 조건 사항

외국과 홍콩, 마카오, 대만 지역의 투자자들은 중국내륙의 투자자들과 합법적으로 전자게임영업장소를 설립하여 자금합자, 합작영업을 할 수 있다. 투자자들은 자금 합자의 방식을 영업할 때 중국내륙지역의 투자자의 투자비율은 51%이상을 차지해야 하며 합작영업을 사용하여 영업할 경우 중국내륙지역의 투자자는 영업의 주도권을 가져야 한다.

▶ 전자게임기영업장소의 영업 관리 규정

1) 전자게임영업장소 `오락게임 오락장소는 치안, 소방, 환경보호 등 부처의 관리규정에 부합하는 조건하에 전자게임기 영업장소는 법적 명절과 법적 휴가일(겨울방학과 여름방학 제외)의 8:00 부터 22:00 까지 미성년을 오락장소에 받아들일 수 있다. 오락게임오락장소는 매일 8:00 부터 22:00 까지 미성년의 입장을 허용 한다.

2) 전자게임영업장소 오락게임 오락장소는 합리적인 가격체제를 갖춰야 하며 입장하는 미성년자에게 최대 많은 혜택을 줘야 한다. 비용은 절반 가 이하에서 받아야 한다.

3) 전자게임영업장소 오락게임 오락장소는 필히 영업장내에 전 업소를 비출 수 있는 감시 카메라를 설치해야 하며 인터넷을 통해 감시카메라의 감시신호를 문화관리 부처의 감시플랫폼에 전송해야 한다. 구내 설치된 감시카메라는 24 시간 정상적으로 운영해야 하며 감시데이터는 30 일 이상 보관해야 한다.

4) 전자게임장소는 건전한 게임활동을 진행하여 경품지급을 허용할 수 있다. 하지만 반듯이 경품 현물을 지급하는 형식으로 진행해야 한다. ( 단가는 500 원이상 초과할 수 없다.)

5) 남녕시는 전자게임기 영업장소의 규모를 190 개 내로 통제한다. 전자오락게임영업장소는 시장 상황에 따라 총수량을 조절한다. 새로 설립된(변경을 포함)전자게임영업장소는 본 계획의 관련 규정에 따라 설립한다. 이미 설립한 전자게임기영업장소는 1 년이라는 정리 및 개선 기간을 가진 후 본 계획의 관련 규정에 따라 새로운 심사등기를 진행한다. 개선 기간에는 원래의 규정에 따라 관리한다.

▶ 전자게임영업장소 행정관리 규정

시범기간 동안 전자게임영업장소의 심사업무는 각 자치구 문화행정 관리의 총체적 포석과 현(구)문화행정관리부문의 의견을 근거로 시급 문화행정관리부처는 심사를 통해 《오락영업허가증》을 발급한다. 현 급 이상 문화행정관리부처는 전자게임영업장소에 대해 일상적인 감독과 규정을 위반한 영업행위에 대한 조사처리를 진행한다.

---

▶ 남녕시 전자게임영업장소 업무 감독 규정

1) 전자게임설비의 내용 심사와 장소영업문화의 감독을 주기적으로 실시하며 전자게임시장 대한 관리감독 플랫폼을 만든다.

2) 전자게임영업장소의 유법행위에 대한 경시기록시스템과 통보제도를 만들어 각종 경보의 통합을 진행하고 적극적으로 공안, 공상 등의 부처와의 커뮤니케이션을 진행하여 서로 전자게임영업장소 `오락게임 오락장소에 대한 감독 검사상황과 처벌 상황을 즉시 통보한다.

3) 전자게임영업장소의 책임자와 기타 업계 인사들에 대한 법적 홍보와 교육을 강화하여 그들의 합법적인 영업 의식을 강화시킨다.

4) 문화시장관리의 목표책임과 평가체제를 건립하고 보안하여 정기적과 수시로 각 현(구)문화책임부서들이 본 계획을 철저히 시행하였는지 파악한다. 제때에 위법행위를 정정하고 법에 따라 전자게임영업장소의 불법 영업활동을 처벌한다.

시 `현 ( 구 ) 문화시장조사부처는 매월 전자게임영업장소에 대해서 적어도 4 차례 검사를 실시해야 한다.

▶ 전자게임기시범도시 지정에 대한 관리 준수 사항

1) 인식 수준의 향상 및 행정 지도 사항

시범업무는 전자게임영업장소관리업무에 대한 탐색으로서 정책성이 강하며 사회언론이 주목하고 있는 사항이다. 따라서 각급 문화주관 부처는 충분히 본 작업의 중요성을 이해하여 실질적으로 제도와 각 항목 조치를 열심히 수행해야 한다.

2) 관리 감독제도를 강화

각급 문화주관부처는 《중화인민공화국 행정 허가법》 《오락장소 관리조례(규정)》 등 법률 법규의 규정을 실행하고 수행해야 하며 합법의 원칙과 공개, 공평, 공정의 원칙을 준수하여 법에 따라 전자게임영업장소와 오락게임 오락장소에 대한 행정 심사 업무를 실시해야 한다. 심사업무의 각 과정을 만들어 완전 공개하고 효율적인 감독 관리를 실시하여 행정심사업무의 투명성을 강화 한다. 문화주관부처는 적극적으로 기율검사부처가 심사 과정에 개입하도록 요청하여 감독의 힘을 강화하고 행정집법 수준을 제고해야 한다.

3) 엄격한 책임 문책 제도를 실시

문화시장 주관부처의 공무원이 전자게임영업장소관리시범 업무를 실시할 때 직권을 남용하거나, 경영참여, 위법행위에 대한 미대응시에는 행정처분을 하고 범죄가 되는 것은 사법기관으로 이송하여 형사 책임을 묻는다.

4) 적극적으로 사회언론을 인도한다.

적극적으로 타당한 방식으로 전자게임영업장소관리시범 업무의 필요성을 충분히 홍보하여 사회언론에 대한 인식 및 감독을 적극적으로 지지해야 함.

---

## 바. 북경시

### ▶ 북경시 문화오락장소 영업단위 안전생산규정

#### 제 1 조

안전생산에 대한 감독 관리를 강화하고 문화오락장소 영업단위 안전생산 수준을 높이고 안전사고의 발생을 방지 및 규제를 통해 국민의 생명과 재산 안전을 보장하기 위한 목적으로 《중화인민공화국 안전생산 법》과 《북경시 안전생산조례》 그리고 관련법률 법규에 따라 본 규정을 만들었다.

#### 제 2 조

본시 행정구역 내 문화오락장소 영업단위의 안전생산에 본 규정이 적용되며; 관련 법률 법규 규정이 소방안전, 특수설비안전에 대해 규정할 경우 그 규정에 적용한다.

본 규정에서 말하는 문화오락장소 영업단위는 법에 의해 설립된 영화 상영단위 인터넷온라인서비스를 제공하는 영업단위 공연장소 영업단위 오락장소 영업단위 등이 포함되어 있다.

#### 제 3 조

안전생산관리는 안전제일 예방을 중심으로 종합적으로 처리하는 방침을 실시한다.

#### 제 4 조

시와 구 현 문화행정 주관부처는 문화오락장소 영업단위의 안전생산 업무에 대해 업계 감독 관리를 실시한다. 공안소방 `품질기술 검사 등 부처가 각각 문화오락장소 영업단위의 소방안전 `특별설비안전 등에 대해 전문적인 감독 관리를 실시한다. 또한 안전생산 감독



관리부처는 문화오락장소 영업단위의 안전생산 업무에 대해 종합적인 감독 관리를 실시하며 정부관련 부서가 안전생산 감시 책임의 실행에 대해서 지도, 협조, 감독을 실시한다.

업계협회는 정부 관련부처를 적극적으로 협조하여 회원단위들이 안전생산 업무를 철저히 실행하도록 지도해주고 안전생산에 관한 제도, 규정을 마련하여 관련 서비스를 제공해야 한다.

#### 제 5 조

문화오락장소 영업단위의 주요책임자는 본 단위의 안전생산 업무에 대해 전면으로 책임이 주어진다.

#### 제 6 조

문화오락장소 영업단위는 관련 안전생산의 법률 `법규 `규정을 준수해야 하며 안전 생산관리를 강화하고 안전생산책임 제도를 수립하고 보안하여 안전생산조건을 완화시켜 안전생산을 보장해야 한다.

#### 제 7 조

문화오락장소 영업단위에 종사하는 인원수가 300 명을 초과한 장소는 안전생산관리기구 또는 전속적으로 안전생산을 관리하는 사람을 배치해야 한다. ;종업자수가 300 명이 하인 장소는 응당 전문 또는 견직 하는 안전생산관리 요원을 배치해야 하거나 또는 국가자격증을 가진 관련 전문기술자격을 가진 기술자에게 안전생산관리 서비스를 맞기야 해야 한다.

#### 제 8 조

---

문화오락장소 영업단위는 종사자들을 대상으로 정기적인 안전생산 교육과 훈련을 진행해야 한다. 안전생산교육과 훈련을 받지 않거나 불합격 한 종업원은 업무수행을 할 수 없다.

문화오락장소 영업단위는 안전생산교육과 훈련 상황에 대해 기록해야 하며 기록은 적어도 2년 이상 보관되어야 한다.

#### 제 9 조

문화오락장소 영업단위의 특종업무 종사자는 국가 관련규정에 따라 전문적인 안전작업 훈련을 받아야 하며 특종작업 조작자격허가증을 받아야만 종사 가능하다.

#### 제 10 조

문화오락장소 영업단위는 안전생산 정기진행 제도를 만들어 정기적으로 본 단위 안전생산 업무에 대해 연구해야 하며 효과적인 안전생산조치를 만들어 조치가 확실히 실행되고 있는지에 대해 검사를 진행해야 한다.

#### 제 11 조

문화오락장소 영업단위는 생산안전사고(잠재위험) 순서조사제도를 만들어 본 단위에서 쉽게 사고가 발생하는 부위와 시설에 대해 조사를 실시하고 책임자를 지명하여 안전위험 방지와 응급조치가 확실히 진행되도록 보장해야 한다.

#### 제 12 조

영화 상영단위 `공연장소 영업단위는 매일 영업을 시작하기 전과 영업종료 후에 각 장소에 대해, 전 지역(구역)적으로 안전검사를 실시해야 한다. ; 기타 문화오락장소 영업단위는 매일 영업을 시작하고 종료할 때 영업구역에 대해 전면적인 영업을 실시해야 하며

영업기간 동안 매 2 시간마다 적어도 1 번씩 안전 순찰을 실시해야 하며 검사와 순찰이 끝나면 기록을 확실히 해야 한다.

#### 제 13 조

문화오락장소 영업 단위의 경우 반드시 변전소에 대한 총 용량이 630 키로볼트암페어(KVA)를 초과하며 전기압력 등급이 10 키로볼트암페어(KVA)인 장소는 전문 요원을 배치하여 24 시간 당직을 해야 하며 당직 일기를 확실히 작성해야 한다. 변전소에는 위험성 물질과 잡다한 물건들을 보관해서는 안 된다.

#### 제 14 조

변전실에는 비상변전설비와 변전선로평면분포도 등 아전기술자료가 배치되어 있어야 하다. 필요한 작업도구와 노동보호용품들도 함께 배치되어야 하며 눈에 띄는 곳에 작업모방도가 걸려있어야 한다. 변전실의 문, 창문, 전력 케이블에 방수설비와 쥐막이를 설치해야 한다.

#### 제 15 조

문화오락장소 영업단위에 설치한 전원 코드(선로)는 반드시 국가표준이나 업계표준에 부합해야 하며 임시적으로 사용하는 전원코드도 효율적인 보호 조치를 취해야 한다. 전기설비는 누전설비와 과부하 보호 장치를 설치해야 한다.

#### 제 16 조

문화오락장소 영업단위는 안전출구가 막힘 없이 통해 있도록 보장해야 하며 안전출구를 막거나 가리거나 아전출구에 문턱을 설치해서는 안 된다. 분산(소통)문은 분산(소통)방향으로 열려야 하며 셔터, 회전문, 옆으로 떼기거나 위로 말아 올리는 문 이어서는 안

---

된다. 문 안쪽과 문 밖 1.4m 범위 내에 제자리거름을 설치해서는 안 된다.

제 17 조

영업 구역내의 안전출구 수량, 안전소통거리, 분산(소통)문과 분산(소통)통로의 너비는 국가표준과 업계표준에 부합해야 한다.

제 18 조

영업구역내의 안전출구와 분산(소통)통로 그리고 그 코너에는 빛을 내는 지시 표지가 설치되어야 한다. 지시 표지는 정전 상태와 자연 불빛이 없는 상태에서도 분산(소통)위치와 방향을 인도할 수 있어야 한다. 또한 지시표지는 안전출구의 위쪽과 분산(소통)통로와 코너에는 높이 1m 이하의 벽에 설치해야 하며 소통(분산)통로의 지시표지간의 간격은 10m 를 초과해서는 안 된다.

제 19 조

영업구역내의 안전출구, 분산(소통)통로와 중점부위에는 긴급조명등이 설치되어야 하며 긴급조명등은 연속 조명 시간이 20 분보다 적어서는 안 된다. 지면 최저 조도(照度)는 0.5 (<물리> 렉스(lux). [조도(照度)의 단위])이상 이어야 한다.

제 20 조

영업구역 내 아래가 땅이나 마루바닥에 닿는 높고 긴 유리창문, 유리창, 유리 벽에는 안전경고표지가 설치되어야 하다.

안전경고표지는 명확해야 하며 온전해야 하며 쉽게 알아볼 수 있어야 한다. 또한 무대배경, 은막, 창문커튼은 방화 처리를 한 재료를 사용해야 한다.

제 21 조

문화오락장소 영업단위는 영업구역에서 휴업하지 않고 인테리어, 보수작업, 개조 등 시공을 진행할 경우 시공단위와 안전생산관리 약정서를 체결하고 안전책임을 명확히 해야 한다. 시공구역은 기타 영업구역과 분리되어야 하며 동시에 안전조치를 철저히 하여 안전을 보장해야 한다.

제 22 조

문화오락장소 영업단위가 영업장소를 임대할 경우 임차 측과 안전생산관리 약정서를 체결하여 각자의 안전생산 관리책임을 명확히 해야 한다. 또한 문화오락장소 영업단위는 각 임차 측의 안전생산 작업을 통일적으로 조절하고 관리해야 한다.

제 23 조

가무오락장소의 출입구, 주요통로에는 감시카메라 설비를 설치해 하며 감시카메라가 영업기간 동안 정상적으로 작동하도록 보장해야 한다. 가무 오락업소는 감시카메라 감독영상 자료를 30 일간 보관해야 하며 허가 없이 삭제하거나 타 용도로 사용하는 것을 금지한다.

제 24 조

오락장소 실질수용 소비자 인수는 사정(심사 결정)인수를 초과해서는 안 된다. 영업장소의 사정인수는 영업구역의 면적에 의해 산정되는데 매인(인구 당) 1.5 평방메트 이상이여 한다. 사정인수가 500 명 이상의 가무 오락업소는 인구유동량 통계장치를 배치해야 한다. 또한 영화 상영단위, 공연장소 영업단위 등 고정좌석 구역에는 임시좌석을 증설하는 것을 금지한다.

제 25 조

---

사정(규정)인수에 근접하거나 사람이 상대적으로 많이 집중될 경우 문화오락장소 영업단위는 유효적인 통제와 소통조치를 실시하여 안전을 보장해야 한다.

#### 제 26 조

문화오락장소와 상가 등 단위가 동일 건물 내에 있을 경우 문화오락장소 영업단위는 건물 외의 분산(소통)통로의 유창함을 보장해야 하며 상가 등 단위가 영업을 마치면 사람을 배치하여 사람을 (분산시켜야) 인도해야 한다.

#### 제 27 조

인터넷온라인(PC 방)영업장소는 효율적인 조치를 취하여 위험시 단말기 모니터에 영상 신호 송신 방식으로 제시해야 한다. 또한 가무 오락업소는 경보시스템을 설치해야 하며 귀빈실의 영상설비에 안전 제어 시설을 설치해야 한다.

#### 제 28 조

문화오락장소 영업단위는 생산안전 사고 응급대책을 마련해야 한다. 응급 시 대책예방조치문서에는 응급구원조직, 위험목표, 가동절차, 응급처리절차 등등의 내용이 포함되어 있어야 한다. 응급구원대책은 적어도 반년에 1 번씩 연습훈련을 실시해야 하며 기록을 해야 한다.

#### 제 29 조

문화오락장소 영업단위의 관련책임자는 응급구원 대책의 내용에 대해 잘 알아야 하며 기타 종업원도 소방안전설비를 잘 다룰 줄 알아야 하며 안전출구와 분산(소통)통로의 위치, 자기 직위에 해당하는 응급구원책임에 대해서도 잘 알아야 한다.

제 30 조

문화오락장소 영업 단위에는 전 영업 구역에 전달할 수 있는 안내 방송 시스템을 설치해야 하며 중국어와 영어 두 가지 언어로 방송할 수 있어야 한다.

제 31 조

문화오락장소 영업단위는 안전사고가 발생하면 신속히 응급 구원대책을 가동하여 효과적인 절차를 통해 사람을 조직하고 분사시켜 사태가 커지는 것을 방지해야 하며 국가와 본시 (상해시)의 관련규정에 따라 즉시 사실 그대로 공안, 안전생산 감독 관리, 문화 등 관리부처에 통보해야 한다.

제 32 조

안전생산 감독 관리부처가 발견한 문화오락장소 영업단위에 존재하는 안전생산문제가 업계감독관리 또는 전문 감독관리 책임이라는 것을 밝혀낸 경우 서면의 형식으로 즉시 관리부처가 문제를 처리하도록 독촉해야 한다.

제 33 조

문화오락장소 영업단위가 본 규정을 준수하지 않고 다음의 형태를 가질 경우 문화행정 주관부처가 정리 개선하도록 처리하며 아래 규정에 따라 행정처벌을 실시한다.

- (1) 안전생산예회체도를 만들지 않거나 안전생산조치를 만들지 않을 경우 5000 위안 이상 1 만 위안 이하의 벌금을 실시하다. ;
- (2) 생산안전사고 위험수배체도를 만들지 않을 경우 5000 위안 이상 2 만 위안 이하의 벌금을 실시한다. ;

---

(3) 전 영업구역에 전달할 수 있는 응급방송설비를 설치하지 않거나 중국어와 영어 두 가지 언어로 방송을 실시하지 않을 경우 5000 위안 이상 2 만 위안 이하의 벌금을 실시한다. ;

(4) 가무(歌舞) 오락 장소의 수용 소비자 인원을 초과 할 경우 “오락장소 관리조례” 제 47 조의 규정을 실시한다.

제 34 조 분 규정을 위하고 안전생산 `소방 `특종설비안전 등 법률 `법규 `규칙의 규정에 따라 행정처벌을 실행해야 할 경우 관련부처의 법에 따라 처벌을 실시한다.

제 35 조

본 규정은 2007 년 4 월 1 일부터 실시한다.



## 사. 제남시

### 1) 제남시 전자게임기 시장분석

제남시는 산둥성에 위치한 경제도시이다. 산동에 위치한 제남시는 모두 20 여 개의 전자게임영업장소를 존재하는데 영업총면적은 약 15,000 평방메트에 달한다. 규모가 가장 크고 설비가 가장 고급스러운 오락장은 천성로 월마트 쇼핑 4 층에 위치하는 “오인마두(娛人码头)” 인데 영업면적은 3,000 평방메트이며 하루 영업수입은 1-3 만원에 달하고 있어 브랜드 가치를 형성하고 있다.

제남시 문화국 시장처에 근무하는 한 공무원에 따르면 2000 년 전자게임에 대한 대정돈을 실시하고부터 2006 년 전국전자게임 영업장소 관리업무 시범도시로 지정 되기까지 제남시는 한 곳도 추가로 영업장소를 허가하지 않았다고 하였다. 제남시는 “오인마두(娛人码头) 외에 20 여 개 영업면적이 300-500 평방메트에 달하는 업소를 보유하고 있었으며 대부분 업소는 기계의 부족과 노후로 비참한 영업을 하고 있었다고 하였다. 그분은 2006 년 10 월 시범 도시로 지정된 후부터 선후로 6-70 개의 전자게임오락실이 개업신청을 받아들였으며 시 문화국은 그 중에서 20 여 개를 선발하여 허가를 하였고 그 중 5 개는 이미 허가수속을 마치고 정식으로 영업을 시작하였다고 밝혔다.

.2006 년 10 월 기준, 아케이드 게임영업장소 관리시범 업무를 실행하면서부터 모두 1000 평방메트 이상의 영업장소 11 개를 허가하였으며, 현재까지 전시에는 모두 아케이드 게임 영업장소 31 개가 있으며 최대면적은 2600 평방메트에 이르고 있다.

### 2) 제남시 아케이드 게임산업 정책

---

▶ 질서 있는 허가와 효율적 관리를 중시

제남시는 2006년 10월에 국가 문화부에 의해 전국 아케이드 게임영업장소 관리업무 시범도시로 선정되었다. 같은 해 11월 22일 제남시정부 제 79차 시장업무처리 청문회에서 제남시 문화국은 이에 관한 전문 보고를 하였으며 회의는 “제남시 아케이드 게임영업장소 관리 시범 업무 계획서”에 대해 심도 있게 토론하였고 시장들은 각기 자기의 의견과 건의를 발표하였다. 같은 해 11월 30일 제남시 정부는 관련 업무를 주관하는 부시장이 주임으로 하는 업무처리 조직을 편성하였고 “질서 있는 허가, 효율적인 관리, 가치 있는 제고, 과학적인 발전”의 시범업무원칙을 만들었다.

또한 제남시 문화국은 시장조사를 기초로 “제남시 아케이드 게임 영업장소 심사 실행 세부규칙”과 “제남시 아케이드 게임 영업장소 영업관리 임시규정”을 수정 보충하면서 신설 아케이드 영업장소 면적은 최소면적 1000 평방매트 이상, 기계대수 최소 150대, 그 중 보너스 게임기수는 총량의 50%를 초과 못함, 대당 최저 면적은 5 평방매트 이상이 되도록 요구하였다. 대형 상가나 대형 마트에 오락실을 설치하는 것을 적극적으로 추진하면서 현 유 영업장소들이 설비갱신과 규모 확대를 적극적으로 지원하기로 하였다.

▶ 아케이드 게임시장의 발전을 위한 육성책 강화

제남시 문화국은 시범업무 원칙원칙을 근거로 아케이드 게임산업의 발전의 번창과 서비스관리의 강화를 위해 좀더 적극적인 자세로 아케이드 게임시장을 육성하기로 하였다. 특히 2008년 2월 18일 제남시 문화국은 “아케이드 게임영업장소 관리 시범업무 약간 주의사항에 대한 통지”를 작성하여 전달하면서 입문 높이를 낮추어 대폭적인 지원을 하고 있다.

시내 대형 상가, 마트 에 부수시설로 영업장소를 신설할 경우 600 평방매트. 장구(章丘), 평음(平阴), 제양(济阳), 상하(商河) 등 4 개 현(시)현 도시 장소면적 500 평방매트; 시내 독립적인 영업장소 최저 보유 기계 대수 150 대에서 100 대로로 낮추었으며, 동시에 아케이드 영업 장소에서 두뇌 개발 종류, 헬스(신체단련) 종류, 취미성 있는 대형 게임기의 비율을 증가하도록 적극적으로 유인하고 격려하면서 전시 아케이드 게임장소의 규격과 규모를 한층 업그레이드 하고 있다.

▶ 관리 및 규제에 대한 시스템화 실시

2006 년 10 월부터 제남시 문화국은 관리 시스템의 새로운 변화를 꾀하고 있는데 온라인 무인화 관리 시스템의 적극적 활용이 바로 그것이다. 즉 아케이드 게임영업장소에 대한 온라인 감시통제 시스템과 업자 신용과일을 만들며 영업장소에는 전 장소를 볼 수 있는 감시카메라를 설치하도록 실시, 건전한 영업과 합리적인 경영 상태를 관찰하고 있다. 또한 영업업자의 장소 내 정보화 관리를 감독하고 있으며 IC 카드로 게임머니를 대체하여 과학적인 관리와 규범적인 관리를 실현하도록 추진하고 있다. 또한 등급관리 제도를 실행하여 규정위반 횟수와 정도에 따라 게임영업장소를 우수, 양호, 일반, 불량 4 개 등급으로 분리하며 등급분류에 따라 감시통제를 실시한다.

그리고 사회 감독 기능을 위한 불법 아케이드 게임시장에 대한 적발 신고제도를 두고 있으며 “12318” 신고 전화 관리 제도를 강화하였다. 또한 아케이드 게임오락 협회의 설립을 적극적으로 추진한다. “자체감독, 자체관리” 를 제창하면서 업계자율을 추진하고 있다.

이 밖에 업자에 대한 교육 제도를 완비, 매년 영업장소 책임자 관리자 교육세미나를 만들어 준법 경영과 문명경영의식을 강화하고 있다. 현재, 제남시 문화국은 설립신청을 하 10 여 개 단위에서 29 개 1000 평방매트 이상의 장소를 시범장소로 선정하여 사회에

---

공시하였으며 건설추진계획서를 심사를 통해 정식으로 11 개 기업을 허가하고 있다.

## 아. 광주 반우시

### 1)광주 반우, 아케이드 게임산업 현황

20 여 년의 역사를 가진 반우 애니메이션 전자게임기 산업은 이미 국내 과반수 게임사장을 차지하였으며 반우는 이를 (애니메이션 전자게임기 산업) 새로운 경제성장 동력으로 키우고 있다.

반우 애니메이션 전자게임기 산업은 1989 년 최초로 시작하였는데 당시의 기업은 주로 전자게임기를 생산하였다. 현재 반우에는 각종 애니메이션 전자게임 기업이 330 여 개 존재하고 있으며 그 중 10 억 원 이상의 규모를 가진 기업의 수량도 10 개가 넘는다.

시장측면에서 현재 반우 구 애니메이션 전자게임 회사가 생산한 제품은 국내 50%이상의 시장점유율을 보유하고 있으며 외국시장으로도 대량으로 판매되고 있는데 주로 중동, 남 아세아, 유럽, 미국, 러시아, 일본 등 여러 국가와 지역으로 수출되고 있다. 정보에 따르면 동남아 지역 2000 평방메트 이상의 오락장소 대부분 반우에서 제작한 제품을 사용하고 있다고 알려졌다.

그 중 1991 년에 창립한 화립과학 유한공사는 현재 이미 전 공정을 갖춘 게임제작시스템을 갖추고 있으며 국내에 대형 쇼핑센터, 테마파크, 주요 건물에 게임기를 공급하고 있다. 또한 화립은 자체 대형게임센터 브랜드인 “배유가년화(环游佳年华)” 를 가지고 있다.

## 자. 기타 지역

### 1) 사천성의 아케이드 게임시장 현황

#### ▶ 사천성 일반 개요

사천성은 21 개의 시, 181 개의 현(시, 구)로 되어있다. 총면적은 48.5 만 km<sup>2</sup> 이며, 현 인구는 8750 만이다. 성회는 성도이다.

사천은 중국 서부의 경제중심지다. 2005 년 전 성 GDP 는 7385.1 억 위안에 달하며, 그 중 제 1 산업 증가치는 1495.7 억 위안, 5.8%증가함. 제 2 산업 증가치는 3052.7 억 위안, 17.8%증가. 제 3 산업 증가치는 2836.7 억 위안, 10.7% 증가하는 성장세를 기록하고 있다.

#### ▶ 게임시장 특성

사천성 중 북쪽에 위치한 시, 현의 게임기 시장 정책이 엄격하다. 그러나 귀주성과 비교해 봤을 때 귀주성은 많은 시, 현이 단 한 개의 게임장도 없었던 반면, 사천성은 엄격한 정책 아래에서도 많은 시, 현이 아직 전자게임장을 경영 중에 있고, 특히 사천성 서남부의 서창시는 200 개가 넘는 게임장이 있다.

사천성은 100 개 이상의 게임장이 있는 시, 현이 여러 곳 있음. 예로 반지화시(攀枝花市), 수녕시(遂宁市), 영현(荣县) 등 규모가 큰 게임장도 적지 않은데 성도시는 게임정책이 제한되어있지만 오락 장소의 인기가 상당히 높다. 시 구역 내에 평균 규모가 500~1000m<sup>2</sup> 정도인 규모가 큰 게임장이 약 11 개 있고, 반지화시도 게임장 경영면적이 500m<sup>2</sup> 에 달하는 게임장이 몇 개있다. 또한 사천성의 게임시장은 불법장소가 많은 특징을 갖고 있다.

---

전체적으로 봤을 때 사천성 각 행정구역은 게임장소의 관리정책에 대해 다른 입장을 가지고 있으며, 정책은 엄격한 편이나 그에 비해 전자게임시장의 활동은 활발한 편임.

#### ▶ 북부지역

광원시(广元市), 면양시(绵阳市), 덕양시(德阳市), 비중시(巴中市)

북부지역의 전자게임기시장 관리정책을 보면, 매우 엄격한 편이다. 하지만 덕양시 관할의 광한시만 게임장이 없고, 다른 지역은 게임장이 운영되고 있다. 특히 덕양시의 백회놀이공원은 면적이 500m<sup>2</sup>에 달하는 게임장이다. 사천성 북쪽지방에서는 찾아보기 힘든 규모이다.

사천성 북부지역의 전자게임장 내 쉽게 볼 수 있는 전자게임종류는 격투기 종류, 카드게임 종류, 릴식 게임종류, 돌림판 종류, 시뮬레이션 종류, 범퍼카 종류, 타악 게임종류, 뽑기 종류, 복권 종류, PUMP 종류 등. 그 중 격투기와 릴식 게임기가 제일 인기 높다.

#### ▶ 중부지역

성도시(成都市), 미산시(眉山市), 아안시(雅安市), 수녕시(遂宁市), 악산시(乐山市)

중부지역의 전자게임 관리정책을 보면, 미산시를 제외한 다른 지역의 정책은 비교적 관대한 편이다. 각 지역 정책의 엄격함과 관대함은 반반 정도의 비율임. 성도시의 경우는 정책은 엄격하지만 오락시설 평균면적이 500~1000 평방미터에 달하는 장소의 인기가 높음.

중부지역의 전자게임장 내 쉽게 볼 수 있는 전자게임종류는 격투기종류, 음악 게임종류, 비트박스&DJ 종류, PUMP 종류, 타임 크라이시스(Time crisis), 건슈팅 게임 류, 뽑기 종류, 터치스크린 종류, 시뮬레이션 종류,

카드게임 종류 등. 그 중 격투기 종류, 릴식 게임기 종류, 카드게임 종류가 제일 인기 높음.

- 남부지역: 양산이족자치주(凉山彝族自治州), 반지화시(攀枝花市), 의빈시(宜宾市), 노주시(泸州市), 내강시(内江市), 자공시(自贡市)

남부지역의 전자게임관리 정책을 보면 양산주의 동현, 내강시의 자중현, 위원현이 정책이 엄격하고, 게임장이 없는 것 외에, 다른 지역은 게임장이 있다. 양산주의 시창시는 약 200 개가 넘는 게임장이 있으며, 대부분이 체인형식으로 경영되고 있다. 의빈시와 노주시 지역 모두 전자게임시장의 정리정돈이 잘 되어 있음.

남부지역의 전자게임장 내 쉽게 볼 수 있는 전자게임기 종류는 격투기 종류, 카드게임 종류, PUMP 종류, 마작 종류, 릴식 게임종류, 돌림판 종류, 시뮬레이션 종류임. 그 중 격투기, 돌림판, 릴식 게임, 카드게임 종류가 제일 인기 높음.

동부지역:달주시(达州市),남충시(南充市), 광안시(广安市), 자양시(资阳市)  
동부지역의 전자게임관리 정책을 보면 달주시의 대죽현, 광안시의 무승현, 자양시에 속한 건양시의 정책이 비교적 관대하며, 다른 지역의 정책은 엄격함. 동부지역의 게임장 수량은 기타 지역에 비해 현저히 적다.

동부지역의 전자게임장 내 쉽게 볼 수 있는 게임종류는 격투기종류, 카드게임 종류, 뽑기 종류, 시뮬레이션 종류, 마작 종류, 릴식 게임종류임. 그 중 격투기 종류, 카트 게임, 릴식 게임종류가 제일 인기 높음.

## 2) 내몽골 지역

---

내몽골 자치구 게임 시장의 경우 각 현시 게임장의 개수는 서로 다르다. 어떤 지역에는 60 여 개가 존재하지만 어떤 곳에는 4 에서 5 개만 존재하여 소수 외진 지역에는 정책과 경제의 영향으로 한 개 오락실도 없어 전자게임시장이 축소하고 휴업하는 모습을 보여 주고 있다. 하지만, 내몽골 자치구의 전자게임 산업의 전망은 밝다고 할 수 있는데 내몽골 대부분 현시에는 오락장소가 상대적으로 적지만 면적은 적지 않다. 또한 남방 발달도시에 부럽지 않게 3500 평방메트의 규모를 가진 게임센터도 존재한다. 하지만 각 현시의 행정관습 강도가 서로 달라 아케이드 게임시장의 발전의 편차가 큰 편이다. 정책이 허술한 지역에서 불법으로 전자게임 산업을 하는 사람들이 많이 존재하여 단속에도 불구하고 합법적인 업자들의 생계를 위협하고 있으며 도박게임이 성행하고 있다. 단속이 심한 구역은 강도 높은 정부의 단속정책 때문에 대부분 업자의 생계가 위협 받고 있는 상태이다. 그 결과 일부 현시에서는 심지어 한 개 오락 장소도 없는 경우도 있다.

### 3) 흑룡강성

동북변두리에 위치하고 있는 흑룡강 성 전자게임 시장의 상황은 좋지 못한 편이다. 2000 년 7 월 17 일 흑룡각 성 인민정부 공판서가 흑룡강 성 전자게임업소 전문단속 업무에 대한 통지를 공포하면서부터 대대적으로 전자게임 영업장소의 수량을 철저히 규제하고 있기 때문이다.

2002 년까지 이 성의 전자게임영업장소는 1520 에서 887 개로 줄어들었다. 그러나 각 행정구역은 실질적으로 게임 장소에 서로 다른 관리 정책을 사용하고 있으며 엄격한 곳도 있고 허술한 곳도 있다.

흑룡강성은 현재 13 개 지방 급 행정단위 시 관할 19 개 현(縣)급 시(市) 47 개 현(縣)64 개 구(區) 464 개 진(鎮)480 개 향(鄉) 9157 개 촌(村)이 있다.



전자게임기 시장에서 흑룡강 성은 길으로 남방 쪽의 시장과 정책적으로 차별이 있어 보이지만 남방시장과 마찬가지로 꾸준히 진행되고 있다. 성 정치 경제중심인 성회(省会)하얼빈 시, 제 2 대도시와 성 직할시 인 치치하얼(齐齐哈尔)市, 성 동부지역의 중요한 교통허브 짜무스(佳木斯)市, 중국주요 석유와 성유화학기지인 따칭(大庆)市, 동북부 각 시, 현을 연결하는 교통허브도시 쌍찌싼(双鸡山)시, 동북아지역 경제협력에서 중요한 인구유동, 물자, 정보전달 과 교통중심인 무판찌양(牡丹江)市, 찌시(鸡西)市 등 많은 게임 기종들이 이들 도시에서 영업을 실시하고 있으며 체인점형식의 영업 모델도 나오고 있다.

#### 4)산동성

##### ▶ 문화산업 시범 기지의 평가와 선정 방법

산동성은 중국의 경제 및 문화 대성으로서 년부터 그의 경제총량은 전국 2 위의 경제력을 자랑한다.

산동성은 행정 범위 내에서 공상행정부문에 등기 등록하고 1 년 이상 영업한 각종 소위격(법인형식)의 문화기업은 모두 산동성 문화산업 시범기지의 지정을 신청할 수 있다고 규정하였다.

시범기지의 문화기업으로 신고할 수 있는 범위는 문화연출, 문화여행, 레저오락, 영화, 음반, 인터넷문화, 애니메이션, 문물과 예술품, 예술양성, 문화기획과 대리, 문화용품 설비와 관련 문화상품의 생산과 영업 등 관련 영역의 기업들이다. 원칙상 시범기지는 1 년에 한번씩 평가한다.

성 문화행정부는 국가와 성의 문화산업발전과 관련된 각종 정책을 근거로 시범기지에 대해 관련 서비스를 제공할 것이며 산동성 시범기지 명록에서 일부 기업을 선발하여 국가문화산업 시범기지로 신청을

---

받는다. 그 중, 관리가 규범화 되고 효율이 뛰어나며 우수한 기업에 대해서는 평가 후에는 “산동성 문화산업 시범 구(구역)”로 지정이 가능하다.

성 문화청에서는 문화산업 시범기지 평가 위원회를 만들어 전문가를 동원하여 평가를 하고 있으며 시범기지는 공시가 끝나면 성 문화청에서 정식으로 이름을 붙이고 있다. 또한 기자회견 등 방법을 통해 전달 행사를 진행 및 관련 증명서도 함께 수여하고 있다.

시범기지는 경쟁의 방식으로 선발하며 정기적으로 재검사를 실시, 불합격시에는 퇴거를 통해 규제를 하고 있다. 또한 문화산업발전에 공헌을 한 시범 기지에 대해서는 성 문화청에서는 이를 통보 장려할 것이다.

출처: WWW.SDWHT.GOV.CN

▶ 산동성 문화청 “문화시장관리수첩”

산동성 문화청에서는 문화시장 행정관리의 지속성과 문화시장 행정집행에 대한 효율적 관리를 위해 “문화시장관리수첩”을 편집 출판하였다. 이 책은 문화부 “2006-2008 년 전국문화시장 행정집행 공무원 직위 교육 계획요점”의 통지정신에 따라 편집된 것이다.

이를 통해 국가 관련 법률과 문화부에서 새로 발표한 실행 법규들을 위주로 상세히 설명하였다. 책의 내용은 전자게임, 음반, pc 방, 공연, 애니메이션, 오페라오락, 예술품, 영화 등 문화시장의 각 영역의 정책, 법규를 포함하였다. 내용은 주로 공무원들이 문화시장에서 법규를 집행할 때 발생하는 각종 대처 핵심 포인트와 문제점 등 어려운 점들을 간략한 언어로 중점 사항을 서술하였으며 광범위한 내용을 다루고 있다. 특히 문화시장 일선에서 행정관리 업무를 수행하는 공무원들이 신속하고 간편하게 관련 법규를 검색하여 이용하도록 서술해 놓았다. 또한 이 책은 문화시장을 경영하고 있는 경영진이 유용하게 책을 사용할 수 있도록 도와주기 위해 지도성과 실행가능성을 담고 있다.

### 3. 중국 아케이드 게임 산업 관련 정책 및 제도

#### 가. 중국의 아케이드 게임 산업 정책 방향

중국은 아케이드 게임산업을 중흥 시키기 위해 여러 정책을 점차적으로 실시하고 있다.

2004년 7월 14일, 문화시장부 장관 리오유쭈씨는 중국 오락시장의 현황과 발전 추이, 오락산업의 진흥을 위한 정부의 적극적인 협조의 뜻을 표현하고 있는 데 그는 지금의 중국은 문화산업의 개발을 통한 정서적인 풍요로움과 사회적 성장이 시급 한때라고 말하며 앞으로의 중국 문화시장을 전망하며 그는 문화부의 행정권과 장려정책이 시장의 활성화를 가져올 것을 강조하고 있다.

머지않아 중국 오락시장은 정부의 지원을 받지 않고도 안정적으로 성장할 것으로 확신하고 있다. 또한 21세기를 맞이하여 세계 각국은 전자산업개발에 힘쓰고 있는데 아시아의 가장 대국인 중국이 세계 전자시장경쟁에서 뒤쳐져서는 안 된다고 주장하기도 했다.

또한 중국의 아케이드 게임 산업에 대해 정부 의견은 크게 두 가지로 요약할 수 있으며 앞으로 점점 많은 정부 정책의 지지를 받을 가능성에 대해 시사해 주고 있다.

1. 환경보호. 전자게임기 산업은 전적인(확실한) 환경보호산업이다. 전자게임기 산업은 아무런 환경오염 물을 배출하지 않으므로 현재의 지속적 발전의 정책에 부합하다.

2. 문화산업은 당의 17대에서 강조한 중점으로 발전하는 산업이며

---

당과 정부는 이미 이를 실시하기 위해 여러 가지 격려정책을 실시하고 있다.

-출처: China Game

아케이드 게임 산업이 과거 2000년에 심한 단속을 맞게 된 원인은 자체의 관리혼란도 있지만 소비자의 건전하지 못한 소비습관과 정부 관리수단의 단일성에도 그 원인이 존재한다. 현재까지 아케이드 게임 산업은 이러한 변화과정을 거쳐 자기관리 그리고 순서 있는 경쟁, 규범화 관리를 거치 많은 면에서 단속 전과 많은 차이를 보여주고 있다. 동시에 전자게임기와 온라인 게임 등 수 차례 다른 플랫폼의 경쟁 속에서도 발전하여 사회적으로 사람들의 소비심리를 바꾸어 주었다. 또한 사람들의 소비성향과 인식도 아케이드 게임산업을 긍정적으로 생각하는 경향이 높아, 또다시 산업에 문제가 발생하더라도 정부는 이전처럼 단번에 칼로 자르는 방식을 전자게임업소를 단속관리 하지 않을 것이다. 전자게임을 중요한 내용으로 하는 문화산업은 앞으로 정부가 거시적으로 관리하는 중요한 내용으로 될 것이며 정부의 관리수단은 더욱 풍부해 질 것이다.

2006년 4월 중국은 “애니메이션 산업발전촉진에 대한 의견”을 발표하여 게임개발, 생산과 경영을 내용으로 하는 게임 산업의 발전을 격려하기로 하였다. 이로 인해 같은 해 문화부는 선후로 상해, 제남 등 모두 9개 도시를 전자게임 영업장소관리업무 시범도시로 지정하였으며 현재 모두 문제없이 운영되고 있다.

한편, 중국 소프트웨어의 정책 결정에 큰 영향을 미치고 있는 소프트웨어 산업협회는 대형게임기 산업의 산업표준초안을 작성하였으며 관련부처 또한 대형게임기의 시장진입제도를 연구하고 있는 중이다. 문화부관련 인사는 2007년7월2일 막을 내린 제3회 상해 국제애니메이션 게임박람회에서 앞으로 전면적으로 중국게임기

영업장소를 개방하는 문서는 이미 기본적인 과정을 마쳐 최근에 발표할 것이라고 밝히기도 했다. 또한 당의 17대에 새운 “사회의 문화발전 대 변영”의 전략 결정에 따라 산둥성에서 최근에 전 성 문화산업 업무회의를 열었으며 관련 산업에 대한 정책 혜택을 실시하기로 하였다..

### 2008-2010년 전국 오락장소양성사업 실시방안

문화산업통계에 따르면 현재 전국 게임장을 포함한 문화유희업소는 총 20만개에 달하며, 종사자는 100만 명에 달하고 있다. 그러나 문화오락 장소의 무허가경영, 경영 혼란, 지적재산권 보호 미비 등 문제가 끊이지 않아 개선필요. 이를 위해 문화부,公安부 등 중앙정부 7개 부문이 연합해 <2008-2010년 전국 오락장소양성사업 실시방안>을 제정하였다.

1. 언론 홍보를 강화, 합법경영을 이끌며, 오락의 긍정적 이미지를 사람들에게 알려야 함.
2. 적극적으로 긍정적인 내용의 오락물들을 선별하고, 모든 합법적 조건에 만족하며, 정품을 사용하는 새로운 오락장소를 선별함
3. 전국 오락장소 관리 서비스 업계기준을 제정, 홍보하고, 특색화 경영을 하는 오락장소를 장려해 오락장소의 대중화, 다원화, 브랜드화를 실현.
4. 전국 문화오락장소에 대한 콘텐츠 관리 서비스 시스템 건설을 추진. 법률로 경영의 감독을 강화하고, 오락장소의 지적재산권 보호수준을 높이며, 오락장소 치안관리 정보 시스템 건설을 추진함.

- 
5. 각 부문의 업무분담 협력으로 법률에 의거 오락업 협회업계 자율을 보장하고, 오락장소 규범경영과 사회공동 감독의 장기 효율적 관리 체계를 갖춰 오락장소의 건전한 발전 토대를 마련함.

## 나. 중국의 아케이드 게임 감독기관과 규범

### 2) 문화부

중국본토의 전자게임산업은 하나의 문화산업으로 지정되어 있으며 중화민국 정부의 문화부에 속해있고 산하기관의 개별적 감독을 받는다. 전자게임산업에 대해 문화부는 문화산업의 정책 설립, 연구와 산업개발의 관리, 조정을 맡고 있다. 또 문화시장의 발전을 위해서 개발상황을 조사하고 문화시장 트렌드에 맞추어 시장 활성화에 필요한 요소들을 공급한다. 이외에 문화산업에 관련된 규정들의 적용과 조사도 문화부에서 담당하고 있다.

### 2) 문화 시장국 및 문화 산업국

중국정부의 문화부는 13개의 주요 부서를 갖추고 있는데 그 중 문화 시장국과 문화 산업국이 전자게임 산업과 직접적인 관계를 맺는다. 문화산업국의 주 목적은 정책과 규범을 통한 단속, 문화사업 개발 도모, 그리고 중요한 이슈나 안건들을 논의하는 것이다. 반면에 문화시장국은 시장과 문화생산품을 연구, 개발하고 현 시장에 나와 있는 문화상품들이나 문화활동들이 규정에 어긋나는지의 여부를 조사한다. 또 문화시장국은 문학해석, 오락 시장, 예술품 시장, 오디오와 비디오 도소매산업, 오디오와 비디오상품의 수출과 수입, 영화의 제작과 배급, 문화상품의 온라인 판매, 전자게임 사업 단속, 문화시장 조사 등을

총괄하고 있다.

문화시장국은 통합부, 조사부, 오락단속부, 영상부, 온라인문화부 이렇게 5개의 부서로 이루어져있다. 조사부는 여기서 중국의 문화시장을 감독관리 하고 있다. 조사부의 임무이자 목표는 조사 트렌드를 설립, 관련규정을 설정 및 실행하며, 각 지방의 조사부를 관리하고, 조사의 표준을 정하고, 불법행위나 활동을 적발하고 조사하여 감독시스템을 완성하는 것이다. 또 온라인 문화부는 인터넷을 통하여 이루어지는 문화상품과 문화활동을 조사.연구하고 온라인 문화시장 정보도 관리한다. 특히 게임 사이트, 예술품, 영상물 등을 감독하고 온라인상의 오락 프로그램 및 온라인 “카페” 를 감시, 관리 한다. 더불어 인터넷을 통해 이루어지고 있는 모든 게임상업을 총 관리하며 불법 사이트나 불법 상행위를 단속하고 방지하는데 힘쓰고 있다.

이것 이외에, 문화부에는 서른 두 개나 되는 행정과가 있다. 이들 중 전자게임산업에 연관되어 있는 부서 중 하나가 문화상품개발 센터이다. 이 곳은 문화부의 직접적인 지시를 받는 부서로서 정부의 행정방침을 쫓아 문화상품 시장의 활성화를 돕는 일을 하고 있다. 개발센터는 정부의 문화상품 개발을 담당하고 문화자원 이용 및 시장성을 확대하며 문화개발법의 적용을 추구함으로써 사회적 이익과 경제적 이윤을 목표로 삼고 있다. 문화부의 초미니 부서들 중에는 개발센터 외에 회계부, 조사부, 영상물을 관리하고 분리하는 위조 단속부, 기획부, 그리고 연구부가 있다. 조사부는 영상물을 심의하고 등급을 정하여 구별하고 영상물의 수출과 수입을 관리하는 일을 맡아 하고 있다. 이 조사부에서는 합법적으로 수입되는 모든 온라인게임의 수입 허가 여부를 결정한다. 그러므로 중국으로 상품을 수출하려는 해외기업들에게는 매우 중요한 부서이다.

---

또한 기획부와 연구부는 문화시장 상태를 파악하고 문화자원을 백분 활용하여 중국의 문화상품성 가치를 높이는데 주력한다. 중국 문화시장 ([www.ccm.gov.cn](http://www.ccm.gov.cn))과 중국 문화 투자와 시장 ([www.yindw.com.cn](http://www.yindw.com.cn))은 중국 정부 문화부의 개발센터에서 운영하는 전문 웹 사이트로 유익한 문화시장 정보와 투자정보 서비스를 제공한다. 이 웹 사이트에는 열 개가 넘는 전자제품가게와, 유료 영상 콘텐츠, 게임월드, 온라인 게임, 문화투자 상담 서비스 등 소비자들을 위한 다양한 문화상품을 다룬다.

#### 4) 지역문화국

중국 정부는 문화부 산하의 36개의 지역문화국을 23개의 성과 4개의 직할시(북경, 상해, 중경, 천진)에 설립하여 중앙정부의 관리아래 운영하고 있다. 또 5개의 소수민족 행정단위인 자치구(내몽고, 광서장족, 서장, 영하회족, 신강위구르)와 2개의 특별행정구(홍콩, 마카오)에서도 이 지역문화국이 그 지역의 전자게임산업을 관리하고 있다. 특히 각 지역 소매상의 전자게임 웹 사이트의 경영을 관리하고 있다.

#### 5) 오락기와 오락시설의 공식 안전 규범

2003년 11월 13일에 나온 중국 문화시장지에 따르면 중국 정부는 중국의 오락기기 사업과 오락시설의 안전규범을 적립함으로 관광객들의 사고를 예방하고 오락산업의 활성화를 촉진하여야 한다고 보도했다. 그러기 위해서 정부의 세밀한 단속과 관리가 필요하다. 오락기와 시설 안전 관련법 제 2조에 따르면 각기 행정부서가 오락기나 시설의 제조 및 사용, 공공안전, 공업적 그리고 상업적 방침, 기술 감독 등을 관리하고 있다. 시설물 규제가 필요한 놀이기기나 시설을 갖추고 있는 개인이나 공공기관은 사용자의 안전을 위해 반드시 해당 행정부서의 승인과 안전관리를 받아야 한다.



## 6) 오락기기의 디자인, 제조, 판매 규범

오락기기와 시설 안전 관련법 제 4조에 따르면 오락기기의 디자인 혹은 제조업체는 반드시 “오락기기와 시설 안전표준법” 과 그에 관련된 안전수칙에 따라야 한다. 제 5조에 따르면 오락기기나 시설 제조업체는 반드시 중국정부의 상공부에 등록되어 있어야 하고 사업승인 후 생산 할 수 있다.

또 제 7조에 따르면 제조업체들의 신제품은 모두 정부의 검사를 받아야 한다. 그 후 국가 품질 검증센터나 지역 기술 감독 위원회로부터 시장성을 인정 받아야 하고, 약 6개월간의 검증 기간을 통해 기술특허를 받을 수 있다. 제 8조에 따르면 모든 상품은 국가 생산품 관리 위원회의 규정에 따라 생산되어야 한다. 정부의 허가 없이 오락기기나 시설을 제조 또는 판매하는 행위는 법으로 엄격히 규제하고 있다.

## 7) 기타 규범

중국정부는 오락기기와 오락시설의 생산, 배급, 운영 및 관리에 대한 특별법을 제정해놓고 있다. 특히 해외생산자들은 중국으로 수출하는 오락기기나 장비에 대한 특별규범을 철저히 지켜야 한다. 오락기기와 시설 안전 관련법은 정부로 하여금 오락산업을 관리하고 운영하도록 한다. 제 20조에 따르면 오락산업 관련 위법행위는 오락산업을 관련한 공공안전 및 노동, 공업, 그리고 상업을 총괄하는 행정기관의 처벌을 받도록 되어있다.

---

## 8) 정부의 위락시설 규제

오락산업에 대한 중국정부의 공식 관리 및 운영 방침을 앞에서 소개했다. 위락시설지에 대한 규제는 정부 차원에서 1999년 3월 26일에 정한바 있다. 그러나 1999년 6월 9일에 중국 문화 시장부에서 이 법이 1999년 7월 1일부터 시행될 것이라고 중국본토의 각 지역행정부에게 알렸다. 문화부는 위락시설 장소규제법이 중국의 오락문화를 법제화하는 행정부의 첫 정책이라 밝히고, 오락 문화시장의 법제화는 앞으로 중국의 오락문화를 감독하고 관리 운영하는데 있어서 매우 중요한 요소라고 했다. 또 각 지역 행정기관으로부터 그 지역의 유원지, 오락시설, 전자게임, 당구 및 볼링을 포함한 모든 오락산업을 장려하도록 했다.

## 다. 게임산업 관련 수출입 및 관세제도

현재 중국은 국내의 경우처럼 단독의 게임관련 법은 존재하지 않지만 게임 수출입과 관련하여 규제 중심에서 점차 개선 및 허가하는 방향으로 나아가고 있다. 문화부에 의해 전국게임업소 관리지도 시범도시들의 경우 설립될 전자게임 영업장소가 사용하는 전자게임설비는 반드시 합법적으로 생산하거나 수입한 기계종류, 기계유형, 전기전판이어야 하며 모든 게임설비는 반드시 구, 현(시)문화방송신문출판,公安부처 등의 심사를 받아야 한다.

### 1) 중국 아케이드 게임산업관련 상반기 수출입 현황

출처: 중국 해관

월별	수출		수입	
	수량(대)	금액(USD)	수량(대)	금액(USD)
1	513,714	3,932,139	42	69,820
2	45,376	3,098,151	2,248	161,015
3	133,103	3,488,423	130	381,406
4	204,001	5,470,198	100	393,776
5	15,438	3,170,126	72	770,806
6	27,968	4,594,746	1,350	867,729
7	78,059	4,243,895	266	455,921
합계	1,017,659	27,997,678	4,208	3,100,473

표 IV-3 2007 중국 아케이드 게임산업 수출입 통계

품목명칭: 아케이드 게임기(使用硬币、钞票及类似品的电子游戏机)/중국 해관 HS CODE:

95043010

품목번호		품명	관세율	증치세	수입
HS CODE			우대		제한
9504.10	00	비디오 게임용구 (TV 에 연결 사용하는 것)	0	17%	60
9504.30		기타 게임용구 (동전 · 디스크로 작동되는 것, 볼링 · 오락장 용구는 제외)			
9504.30	10	비디오 게임기	0	17%	60
9504.40	00	게임용 카드	0	17%	
9504.90	10	기타 전자식 게임기	0	17%	60
9504.90	40	마작 및 탁상 게임용품	0	17%	

표 IV-4 중국 게임산업 관련 관세율 표

- \* 수입 제한 부분의 6 은 수입금지 중고기계전기제품을 나타냄
- \* 수입제한부분의 0 은 자동수입허가증(신구기전제품)을 나타냄.

## 라. 중국 아케이드 게임관련 법규

### 1) 오락장소 관리 조례

#### 오락 장소관리조례공포(전문)

중국국무원 총리 원자보우는 《오락장소관리조례》을 공포하고 2006년 3월 1일부터 실시하기로 하였다. 이하는 전문이다.

참조: (<http://www.sina.com.cn>)

중국 인민공화국국무원령

제 458 호

《오락장소관리조례》는 2006년 1월 18일, 국무원 제 122차 상무 회의에서 통과하고 지금 공포하며 2006년 3월 1일부터 실시한다.

총리 원자보우(温家宝)

2006년 1월 29일

---

## <오락장소관리조례>

### 제 1 장 총 칙

#### 제 1 조

오락 장소에 대한 관리를 강화하고, 오락 장소의 건전한 발전을 유지하기 위하여 본 조례를 제정한다.

#### 제 2 조

본 조례에서 이른바 오락 장소는 영리를 목적으로 대중을 향해 개방한 장소에서 소비자가 즐길 수 있는 가라오케, 게임 등 장소를 이른다.

#### 제 3 조

현 급 이상 인민 정부 문화 주관 부문에서 오락 장소에 대한 일상 경영 활동에 대한 관리를 하며; 현 급 이상 공안 부문은 오락 장소에 관한 소방 `치안 상황에 대한 감독 관리를 한다.

#### 제 4 조

국가기관 그리고 그 작업 인원은 오락 장소를 개설하지 못하며 참여하거나 혹은 위장하여 오락 장소 경영 활동에 참여할 수 없다.

문화 주관 부문 `공안 부문의 작업 인원과 부부 관계 `직계 혈육 관계 `3 대 이내 방계 혈육 관계 및 근혼친 관계가 있는 친척은 오락 장소를 개설하지 못하며 참여하거나 혹은 위장하여 오락 장소 경영 활동에 참여할 수 없다.

### 제 2 장 설 립

### 제 5 조

이하 상황 중 하나라도 있는 인원은 오락 장소 개설 혹은 오락 장소에 종사할 수 없다.

(一)매음을 조직 `강박 `유인 `수용 `소개한 죄가 있거나, 전파 성 음란 제품을 제작 `판매한 죄가 있을 경우, 마약 제조, 암거래 `판매 `운송 죄가 있거나, 강간죄, 강제적으로 외설 행위를 하거나 `부녀 모욕죄, 도박죄, 돈세탁 죄, 암흑가 성격 조직하고 영도한 죄가 있을 경우;

(二)범죄로 인해 정치 권리를 박탈한 적이 있을 경우;

(三)마약을 피우거나 주입하여 강제적으로 마약을 끊은 적이 있을 경우;

(四)매음 `유희로 행정 구류를 한적이 있을 경우.

### 제 6 조

외국 투자상은 중국 투자 상법에 따라 중외합작경영 `중외합작경영 오락 장소를 설립할 수 있으나, 외상 독자 경영 오락 장소는 허락하지 않는다.

### 제 7 조

오락 장소는 이하의 장소에 개설할 수 없다 :

(一)주민 아파트 `박람회 `도서관과 문물 보호 단위로 결정한 건축물 내;

(二)주택 구역과 학교 `병원 `기관 주위;

---

(三)역 `공항 등 인구 밀집 장소 ;

(四)건축물 지하 1 층 이하 ;

(五)위험 화학품 창고와 가까운 구역;

오락 장소의 변경 소음은 국가 규정의 환경 소음 표준에 부합되어야 한다.

#### 제 8 조

오락 장소의 사용면적은 국무원 문화주관부문이 규정한 최저 표준보다 작아서는 아니 되며 ; 전자 게임기를 포함한 게임 오락 장소를 개설하며 , 국무원 문화주관부문의 총량과 분포에 대한 요구에 부합되어야 한다.

#### 제 9 조

오락 장소 설립은 소재지 현 급 인민 정부 문화주관부문에 신청을 제출하고 ; 중외 합작경영 `중외합작경영 하는 오락 장소는 소재지 성, 자치구, 직할시 인민 정부 문화주관부문에 신청을 제출해야 한다.

오락 장소 설립 신청에서 투자 인원 `임직한 대표이사과 기타 책임자가 본 조례 제 5 조에서 규정한 상황이 없음을 서면으로 성명해야 한다. 신청인은 반드시 서면 성명 내용의 진실성에 대해 책임을 가진다. °

신청을 접수한 문화 주관 부문은 서면 성명에 대해 공안 부문 혹은 기타 관련 단위에 조사 확인하며 , 공안 부문 혹은 기타 관련 단위는 협조해야 하며 ; 진실임을 조사 확인할 경우, 문화주관부문은 본 조례 제 7 조 `제 8 조의 규정에 따라 실제 검사를 진행하고 결정을 내린다.



비준을 한 경우, 오락 경영 허가증을 반포하고 그리고 국무원 문화주관부문의 규정에 따라 오락 장소가 용납할 수 있는 소비자 수량을 정한다. 비준이 아니 될 경우 신청인에게 서면 통보를 하며 그 원인을 설명해줘야 한다.

법률 `행정 법규 규정 관련 필요한 소방 `위생 `환경 보호 등 심사 비준 수속은 그 규정에서 결정한다.

#### 제 10 조

문화주관부문이 오락 장소를 심사 비준 하는데 있어서 증언 청취를 진행해야 한다. 증언 청취 관련 순서는 《중화인민공화국행정허가법》의 규정에 따라 집행해야 한다.

#### 제 11 조

신청인이 오락 경영 허가증과 소방 `위생 `환경 보호에 관련 비준 문서를 받은 후 , 공상 행정 관리 부문에 가서 법에 따라 등기 수속을 진행하고 영업 허가증을 받는다.

오락 장소는 영업 허가증을 받은 후, 15 일 내에 소재지 현 급 공안 부문에 가서 등기한다.

#### 제 12 조

오락 장소 개조 `영업 장소 증축 혹은 장소 변경, 주요 시설설비 `투자인원 혹은 오락 경영 허가증에 기재한 사항은 변경할 경우, 원 증명서 발급 기관에 새로 오락 경영 허가증을 신청 발급 받아야 하며 공안 부문에 다시 등기해야 한다. 등기 변경이 필요할 경우, 법에 따라 공상행정 관리부문에서 등기 변경을 처리한다.

---

### 제 3 장 경 영

#### 제 13 조

국가는 민족 우수 문화 홍보를 제창하고 , 오락 장소 내 금지하고 있는 오락 활동은 이하 내용이다 :

- (一)헌법에서 확정한 기본 원칙을 위반 할 경우 ;
- (二)국가 통일 `주권 혹은 영토 완전에 손해 줄 경우;
- (三)국가 안전 혹은 국가 영예 `이익에 손해 줄 경우 ;
- (四)민족 원한을 산동 하고 `민족 경시 , 민족 감정을 손상하거나 혹은 민족 풍속 `습관을 침범하고 민족 단결을 파괴할 경우 ;
- (五)국가 종교 정책에 어긋나고 사교 `미신을 선전할 경우 ;
- (六)음란 선전 `도박 `폭력 및 마약 관련 위법 범죄 활동 혹은 교사 범죄일 경우 ;
- (七)사회 공덕 혹은 민족의 우수한 문화 전통에 어긋날 경우 ;
- (八)모욕 `타인 비방 , 타인의 합법 권익에 손해 줄 경우 ;
- (九)법률 `행정 법규에서 금지한 기타 내용.

#### 제 14 조

오락 장소 그리고 그 종업원은 이하의 행위를 실시하지 못하며 오락 장소에 들어가기 위한 인원에 대해 이하 행위 조건을 제공하지 못한다 :

- (一) 판매 `마약 제공 , 혹은 타인을 강박 `교사 `유인 `기만 `수용하여 마약 흡인, 주입하거나 할 경우 ;
- (二) 타인을 조직 `강박 `유인 `수용 `소개하여 매음 율락할 경우 ;
- (三) 전파 성 음란 제품을 제작하고 판매할 경우 ;
- (四) 영리를 목적으로 한 접대를 제공하거나 혹은 종사할 경우 ;
- (五) 도박 ;
- (六) 사교 `미신 활동 종사 ;
- (七) 기타 위법 범죄 행위.

오락 장소의 종업원은 마약 흡인과 주입해서는 아니 되며, 오락 장소 그리고 그 종업원은 오락 장소 손님에게 상술한 행위를 제공하면 아니 된다.

#### 제 15 조

가라오케 오락 장소는 국무원 공안 부문은 규정에 따라 영업 장소 출입구 `주요 통로에 감시 카메라 설비를 설치해야 하며 감시 카메라 설비가 영업 기간 내에 정상적으로 가동되게 하고 중단되지 않을 것에 대해 보증해야 한다.

가라오케 오락 장소는 감시 카메라 녹화 자료를 30 일 간 남겨서 검사 받을 수 있도록 삭제하거나 혹은 기타 용도로 사용하지 못한다.

---

#### 제 16 조

가라오케, 오락 장소의 귀빈 방 `객실 내에 칸막이를 설치해서 아니 되며 잘 실내 전체 환경을 보여주는 투명한 문, 창을 설치해야 한다. 귀빈 방 `객실의 문은 내부 키 장치가 있어서는 아니 된다.

#### 제 17 조

영업 기간 가라오케 오락 장소 내 밝기는 국가 규정 표준보다 낮아서는 아니 된다.

#### 제 18 조

오락 장소에서 사용하는 음향 제품 혹은 전자 게임은 법에 따라 출판 `생산 혹은 수입 제품이어야 한다.

가라오케 오락 장소에서 방영하는 곡목과 화면 그리고 게임 오락 장소의 전자 게임기 내 게임 항목은 본 조례 제 13 조에서 금지하는 내용이 포함되지 말아야 하며, 가라오케 오락 장소에서 사용하는 가요 시청 시스템은 국경 외 가요 데이터와 연결 되어서는 아니 된다.

#### 제 19 조

게임 오락 장소는 도박 기능이 있는 전자 게임기 기형을 `기종 `회로 기관 등 게임 시설 설비를 설치해서는 아니 되며 , 현금 혹은 유료 증권을 상품으로 할 수 없으며 상품을 다시 사들일 수 없다.

#### 제 20 조

오락 장소의 대표이사 혹은 주요 담당자는 오락 장소의 소방 안전과 기타 안전 문제에 대해 책임져야 한다.

오락 장소는 그 건축 시설이 국가 안전 표준과 소방 기술 규범에 부합될 것을 확실히 하며 정기적으로 소방 시설 상황을 검사하고 수시로 유지, 보호하고 업그레이드 한다. 오락 장소는 안전 작업 방안과 응급 분산 예정 안을 작성해야 한다.

#### 제 21 조

영업기간 , 오락 장소 분산통로와 안전출구의 유통을 보장하여야 한다. 분산통로와 안전출구 , 분산통로와 안전출구에 장애물을 설치하여서는 안 된다. 오락 장소의 분산통로와 안전출구에 명확한 표식을 설치해야 한다.

#### 제 22 조

어떠한 사람이든지 불법적인 총기, 탄알, 관제되는 도구 혹은 폭발성, 쉽게 연소할 수 있는 것, 방사성, 부식성 등 위험물품과 전염병병원체를 오락장소에 들어가지 못한다. 디스코가라오케 안에는 안전점검설비를 응당 설치하여야 한다 , 영업장소에 출입하는 인원 에 대하여서는 안전점검을 진행해야 한다.

#### 제 23 조

가라오케오락 장소는 미성년자를 출입을 금지하여야 한다 °국가법적인 명절을 제외하고 , 게임오락 장소는 전자게임기와 같은 오락시설을 미성년자에게 제공하여서는 안 된다.

#### 제 24 조

오락장소에는 미성년자를 채용하지 못한다. ; 외국인 을 사용할 경우에는 응당 국가 관련 규정에 의하여 외국인 취업허가증을 신청하여야 한다.

---

## 제 25 조

오락장소는 응당 종업원과 서비스 책임서를 체결하여야 하며 종업원 명부를 기록 해야 한다 ; 종업원 명부는 필수적으로 종업원의 진실한 성명 `신분증 `외국인취업 허가증복사본 등 내용이 포함되어야 한다.

오락 장소는 응당 영업일지를 건립 해야 하며 , 영업기간 종업원의 작업직책, 작업시간, 작업장소를 기재 하여한다. ; 영업일지는 수정하거나 지워서는 안되며 최소 60 일 보관하여 검사에 준비하여야 한다.

## 제 26 조

오락 장소는 응당 기업과 보안서비스계약서를 체결해야 하며 , 전문적인 보안인원을 배치해야 한다 ;기타인원으로 보안인원을 대체하여서는 안 된다.

## 제 27 조

영업기간 , 오락 장소에서 종업원들은 작업복장을 입어야 하며 , 작업 표식을 지니고 이주민등록증 혹은 외국인 취업 허가증을 지녀야 한다. 종업원들은 응당 직업도덕과 위생규범을 , 성실히 준수하여야 하며, 소비자 인체와 재산권을 침범하여서는 안 된다.

## 제 28 조

매일 새벽 2 시부터 오전 8 시까지 , 오락 장소는 영업을 해서는 안 된다.

## 제 29 조

오락 장소 오락서비스항목과 판매상품은 응당 가격을 표기해야 하며 , 소비자에게 가격표를 제공하여야 한다 ; 소비자에게 강박 혹은 기만하여 상품을 구매하게 하여서는 안 된다.

#### 제 30 조

오락 장소의 대청, 귀빈실, 객실에는 독품금지, 도박금지, 음란물금지 등 내용의 경계표식을 붙여야 하며 `미성년자금지표식을 문 앞에 붙여야 하며 공안부문과 문화주관부문의 신고전화를 표기해야 한다.

#### 제 31 조

오락 장소는 순찰 제도를 구축해야 하며 오락 장소 내에 위법 범죄 활동이 있을 경우, 소재지 현 급 공안 부문 `현 급 인민 정부 문화부 주관부문에 보고해야 한다.

### 제 4 장 감독 관리

#### 제 32 조

문화주관부문 `공안 부문과 기타 관련 부문의 작업 인원은 법에 따라 감독 검사 직책을 이행할 때 , 오락 장소에 진입 권리가 있다. 오락 장소는 협조를 해야 하며 거절하거나 방해해서는 아니 된다.

문화주관부문 `공안 부문과 기타 관련 부문의 작업 인원이 법에 따라 감독 검사 직책을 이행할 때 , 감시 카메라 녹화 자료 `종업원 명단, 영업일지 등 자료를 검사할 필요가 있을 경우 , 오락 장소는 수시로 제공해야 한다.

---

### 제 33 조

문화주관부문 `공안 부문과 기타 관련 부문 은 감독 검사한 상황을 기록해야 하고 처리 결과를 기록해야 한다. 감독 검사 기록은 감독 검사 인원이 싸인 후 자료 처리 한다. 대중은 감독 검사 기록을 찾아 읽을 권리가 있다.

### 제 34 조

문화주관부문 `공안 부문과 기타 관련 부문은 오락 장소 위법행위 경고 기록 시스템을 구축해야 하며 ; 경고 기록에 들어온 오락 장소에 대해서 제때에 사회에 공포하고 감독 검사 역량을 가해야 한다.

### 제 35 조

문화 주관 부문 `공안 부문과 기타 관련 부문 은 상호간 정보 통보 공유 제도를 구축하고 적시에 감독 검사 상황의 처리 결과를 통보 해준다.

### 제 36 조

어떤 단위 혹은 개인이든지 오락 장소 내 에서 본 조례 행위를 위반한 행위가 발생할 경우, 문화주관부문 `공안 부문 등 관련 부문에 신고할 권리가 있다.

문화주관부문 `공안 부문 등 관련 부문은 신고 접수 후, 기록을 하고 즉시에 법에 따라 조사 처리하며 본 부문 직책 범위에 포함되지 않으면 즉시에 관련 부문에 인계하여야 한다.

### 제 37 조



상급 인민 정부 문화주관부문 `공안 부문은 필요 시에 본 조례의 규정에 따라 하급 인민 정부 문화주관부문 `공안 부문에서 조사 `처리하는 안전에 대해 조사, 처리할 수 있다. 하급 인민 정부 문화주관부문 `공안 부문이 안전이 중대하고 복잡하다고 인정될 경우, 상급 인민 정부 문화주관부문 `공안 부문에 인계하여 조사 `처리하도록 요청할 수 있다.

#### 제 38 조

문화주관부문 `공안 부문과 기타 관련 부문 그리고 그 작업 인원이 본 조례 규정을 위반 할 경우, 어떤 단위 혹은 개인도 법에 따라 본 급 혹은 상급 기관을 신고할 권리가 있다. 신고를 접수한 기관은 법에 따라 즉시로 조사하고 처리를 진행해야 한다.

#### 제 39 조

오락 장소 업종 협회는 정관과 규정에 따라 업종의 자율 법규를 제정하여 회원에 대해 경영 활동 지도, 감독을 강화할 수 있다.

### 제 5 장 법률 책임

#### 제 40 조

본 조례 규정을 위반하고 독단적으로 오락 장소 경영 활동에 종사하는 행위에 대해 공상 행정 관리 부문 `문화주관부문은 법에 따라 단속을 가하고 공안 부문 치안 검사 `형사 안전 시 , 독단적으로 오락 장소 경영 활동에 종사하는 행위를 발견할 경우 , 법에 따라 단속한다.

#### 제 41 조

---

본 조례 규정을 위반하고 기만 등 부정당 수단으로 오락 경영 허가증을 취득할 경우 원 증명서 발급 기관은 오락 경영 허가증을 취소한다.

#### 제 42 조

오락 장소에서 본 조례 제 14 조 금지 행위를 실시할 경우, 현 급公安 부문은 불법 소득과 불법 재물을 몰수하며, 3 개 월 ~6 개 월 간 폐업 정돈하도록 명령한다. 상황이 엄중 할 경우

, 원 증명서 발급 기관에서 오락 경영 허가증을 회수하여 취소한다. 그리고 직접 책임지는 주관 인원과 기타 직접 책임 인원에게 1 만원 이상 2 만원 이하의 벌금을 안긴다.

#### 제 43 조

오락 장소가 본 조례 규정을 위반하고, 이하 상황 중 하나가 발생할 경우, 현 급公安 부문에서 개정하도록 명령하거나 경고를 준다. 상황이 엄중할 경우, 1 개월~3 개월 간 폐업 정돈하도록 명령한다.

(一) 조명 시설 `귀빈실` `객실의 설치 그리고 문, 창 의 사용은 본 조례 규정에 부합되지 않을 경우 ;

(二)본 조례 규정에 따라 감시 카메라 설비를 설치하지 않거나 사용 중단할 경우 ;

(三)본 조례 규정에 따라 감시 녹화 자료를 남기지 않거나 혹은 감시 녹화 자료를 삭제할 경우 ;

(四)본 조례 규정에 따라 안전 점검 설비를 설치하지 않거나 혹은 영업 장소에 진입한 인원 에 대해 안전 점검을 하지 않을 경우 ;

(五)본 조례 규정에 따라 보안 인원을 두지 않을 경우.

#### 제 44 조

오락 장소가 본 조례 규정을 위반하고, 이하 상황 중 하나가 발생할 경우, 현 급 공안 부문에서 불법 소득과 불법 재물을 몰수하고, 불법 소득의 2 배 이상 5 배 이하의 벌금을 안긴다. 불법 소득이 없거나 혹은 불법 소득이 1 만원 이하일 경우, 2 만원 이상 5 만원 이하의 벌금을 안긴다. 상황이 엄중할 경우, 1 개 월~3 개 월 간 폐업 정돈하도록 명령한다.

(一)도박 기능이 있는 전자 게임기 기형 `기종 `회로 기관 등 게임 시설 설비가 설치되어 있을 경우 ;

(二)현금 `유료 증권을 상품으로 하거나 혹은 다시 상품을 사드릴 경우

#### 제 45 조

오락 장소가 종업원이 소비자 인신 권리를 침해하는 것을 수용하거나 지시할 경우, 법에 따라 민사 책임을 지며, 현 급 공안 부문에서 1 개 월 ~3 개 월 간 폐업 정돈하도록 명령한다. 엄중한 결과를 초래할 경우, 원 증명서 발급 기관은 오락 경영 허가증을 회수하여 취소한다.

#### 제 46 조

오락 장소가 영업 허가증을 받은 후 본 조례 규정에 따라 공안 부문에 등기하지 않은 경우, 현 급 공안 부문은 개정하도록 명령하거나 경고를 줄 수 있다.

#### 제 47 조

---

본 조례 규정을 위반하고, 이하 상황 중 하나가 발생할 경우, 현 급 인민 정부 문화주관부문에서 위법 소득과 불법 재물을 몰수하고, 위법 소득의 1 배 이상 3 배 이하의

벌금을 안긴다. 위법 소득이 없거나 혹은 위법 소득이 1 만 원 이하일 경우, 1 만원 이상 3 만원 이하의 벌금을 안긴다. 상황이 엄중할 경우, 1 개월 ~ 6 개월 간 폐업 정돈하도록 명령한다.

(一)가라오케 오락 장소의 가요 시청 시스템이 국경 외의 가요 데이터와 연결되었을 경우 ;

(二)가라오케 오락 장소에서 방영하는 노래 `화면 혹은 게임 오락 장소 전자 게임기 내의 게임 항목이 본 조례 제 13 조 금지 내용이 포함될 경우 ;

(三)가라오케 오락 장소가 미성년을 수용할 경우 ;

(四)게임 오락 장소에서 설치한 전자 게임기가 국가 법적 휴가일 외에 미성년에 대해 서비스 제공할 경우 ;

(五)오락 장소가 수용한 소비자가 조사 결정한 인수를 초월 할 경우.

#### 제 48 조

오락 장소가 본 조례 규정을 위반하고, 이하 상황 중 하나가 발생할 경우, 현 급 인민 정부 문화주관부문은 개정하도록 명령하며 경고를 준다. 상황이 엄중 할 경우 1 개 월~3 개 월 간 폐업 정돈하도록 명령한다.

(一)변경 관련 사항이 본 조례 규정에 따라 다시 오락 경영 허가증 신청을 하지 않을 경우 ;

(二)본 조례 규정에서 금지한 영업 시간 내 영업 진행 할 경우 ;

(三)종업원이 영업 시간에 작업복 미 통일 혹은 작업 표식을 하지 않을 경우.

#### 제 49 조

오락 장소가 본 조례 규정에 따라 종업원 명단 `영업 일지를 작성하지 않거나 , 혹은 위법 범죄 행위를 발견하고 본 조례 규정에 따라 보고하지 않을 경우 , 현 급 인민 정부 문화주관부문 `현 급 공안 부문은 법적 직책에 의거하여 개정하도록 명령하며 경고를 준다. 상황이 엄중할 경우 , 1 개 월~3 개 월 간 폐업 정돈하도록 명령한다.

#### 제 50 조

오락 장소에서 본 조례 규정에 따라 경고 표시를 하지 않고 미성년인 금지 혹은 제한 표시를 하지 않을 경우, 현 급 인민 정부 문화주관부문 `현 급 공안 부문은 법적 직책에 의거하여 개정하도록 명령하며 경고를 준다.

#### 제 51 조

오락 장소에서 미성년을 고용할 경우 , 노동 보장 행정 부문에서 개정하도록 명령하며 매 년 고용한 한 명의 미성년에 한 해 오락 장소에서 매 월 5000 위 안의 벌금 표준으로 처벌한다.

#### 제 52 조

오락 장소를 불법적으로 경영할 때 경영 활동법에 따라 제재한다 , 불법 경영의 책임자는 평생 오락장소를 경영할 수 없다.

---

오락장소 본 조례 규정을 위반하여 오락경영허가증을 취소하였을 경우에는 취소 된 시일부터 시작하여 그 대표이사 `책임자는 5년 내에 오락 장소의 대표이사 `책임자가 될 수 없다.

오락장소가 본 조례 규정을 위반하였을 경우 2년 내에 3번 경고를 받게 되어 벌금을 부가하고 나서 본 조례의 행위행정처벌을 받았을 경우에 현급인민정부문화주관부문, 현급공안부문의 법적 근거에 따라 폐업정돈 3 개 월내지 6 개월하며 2년 내 두 번 폐업 정돈하고 본 조례의 행위규정을 위반하였을 경우에 상관되는 행정처벌은 발증기관에서 오락경영허가증을 취소하게 된다.

#### 제 53 조

오락 장소가 관련 치안 관리 혹은 소방 관리 법률 `행정 법규 규정을 위반할 경우 , 공안 부문 법에 따라 처벌을 가할 것이며 범죄를 형성할 경우, 법에 따라 형사책임을 추궁한다.

오락 장소 관련 위생 `환경 보호 `가격 `노동 등 법률 `행정 법규 규정을 위반할 경우 관련 부문 법에 따라 처벌을 가하며 ; 범죄를 형성할 경우 , 법에 따라 형사책임을 추궁할 것이다.

오락 장소 그리고 그 종업원과 소비자 사이 분쟁이 발생할 경우, 소비자 권익 보호법의 법률 규정에 따라 해결한다. 소비자 인신 `재산 손해를 초래할 경우, 오락 장소 법에 따라 배상 조치를 취한다.

#### 제 54 조

오락 장소가 본 조례 규정을 위반하여 오락 경영 허가증을 회수하여 취소하거나 철수할 경우 , 법에 따라 공상 행정 관리 부문에 방문하여

등기 변경을 하거나 혹은 등기 취소하며 규정된 기한을 넘어 처리하지 않을 경우 영업 허가증을 회수하여 취소한다.

제 55 조

국가기관 그리고 작업 인원이 오락 장소를 개설하거나 혹은 위장하여 오락 장소 경영 활동에 참여할 경우, 직접 책임지는 주관 인원과 기타 직접 책임 인원은 법에 따라 면직하거나 혹은 해고하는 행정 처벌을 가한다.

문화 주관 부문 `공안 부문의 작업 인원이 분명히 친척이 오락 장소를 개설하거나 혹은 친척이 참여하거나 위장으로 오락 장소를 경영에 참여하는 것을 알고 있을 경우, 제지시키지 않을 경우 법에 따라 행정 처벌을 취하고 상황이 엄중할 경우, 법에 따라 면직하거나 혹은 해고하는 행정 처벌을 가한다.

제 56 조

문화 주관 부문 `공안 부문 `공상 행정 관리 부문과 기타 관련 부문의 작업 인원이 이하 행위 중 하나를 범했을 경우, 직접 책임지고 있는 주관 인원과 기타 직접 책임 인원은 법에 따라 행정 처벌을 가하고 ; 범죄를 형성할 경우, 법에 따라 형사책임을 추궁한다.

(一)법적 설립 조건에 부합되지 않는 기업에 허가증을 반포하고, 문서를 비준하고, 영업 허가증을 반포할 경우;

(二)감독 관리 직책을 이행하지 않거나 혹은 독단적으로 오락 장소 경영 활동에 종사하는 행위를 발견할 경우, 법에 따라 단속하거나 혹은 위법행위를 발견했으나 법에 따라 조사, 처리하지 않을 경우;

---

(三)위법행위 신고 접수 후 통보했으나 법에 따라 처리하지 않을 경우 ;

(四)직책의 편리 점을 이용하여 , 타인의 재물 요구하거나 받거나 혹은 기타 이익을 도모할 경우;

(五)직책의 편리 점을 이용하여 , 위법행위 비호에 참여하거나 혹은 관련 단위 `개인에게 기밀을 누설할 경우 ;

(六)기타 직권을 악용하고 `직무를 소홀히 하거나 `부정 행위를 할 경우.

## 제 6 장 부록

### 제 57 조

본 조례에 나오는 종업원에는 오락 장소의 관리 인원 `서비스 인원 `보안 인원과 오락 장소에 종사하는 기타 인원이 포함된다. °

### 제 58 조

본 조례는 2006 년 3 월 1 일부터 실시한다. 동시에 1999 년 3 월 26 일에 국무원에서 발표한 《오락장소관리조례》는 폐지 된다.



## 2) 전자게임경영장소의 운영에 대한 관리 의견

전자 게임경영장소에 대한 감독 관리를 강화하고 전자게임경영장소에서 발생한 유해현상에 대해 효율적으로 정비하고 규제하여 점차적으로 전자게임경영장소에 나타난 문제를 해결하기 위해 국무원사무실에서 일전에 문화부, 국가경제무역위원회,公安부, 신식산업부, 대외무역경제합작부, 해관총서, 공상국 등 부분의 ‘전자게임경영장소의 운영 관리 의견’을 발표하였다.

그러나 2006 년부터 9 개 도시는 문화부에 의해 전국게임업소 관리 지정도시로 선정되어, 각 지침에 따라 전자게임경영을 허가하고 있다.

### (내용 요약)

- 2000 년 7,8,9 월 3 개월간 전국에서 집중적으로 전자게임경영장소 관리부를 전개한다. 관리사무는 문화부가 주도하고 국가경제무역위원회, 공간부, 신식산업부, 대외무역경제합작부, 해관총서, 공상국이 연합하여 진행한다. 이를 엄격히 관리하고 불법경영과 엄중한 위법경영의 전자게임경영장소 단속을 통해 전자게임 경영장소가 구비할 조건을 명확히 하고 경영장소의 총수량을 정비하고 감독관리를 강화하여 전자게임장소로 하여금 법에 따라 엄격한 경영을 실행하도록 한다.

- 다음과 같은 위법 행위가 존재 할 경우 전자게임경영장소에 대하여 문화부가公安, 신식산업, 공상행정관리 등 기관과 함께 관련 규정에 따라 처벌을 하는 것 외에 공상 행정관리부문은 영업허가증을 회수하여 취소할 수 있으며 법에 따라 형사 책임을 추궁할 수 있다.

○ 증서가 없거나 증서가 완전하지 않은 경우

○ 초등, 중등 학교 주변의 200 미터 이내에 있는 경우

- 국가 법정공휴일 외 미성년을 입장시킨 경우
- 국가 소방안전규정을 위반한 경우
- 컴퓨터 방, PC 방, 네트워크 카페 등 여러 가지 명의로 전자 컴퓨터를 이용하여 불법적인 컴퓨터 게임활동에 종사하고 있는 경우
- 당첨방식 등의 도박 기능이 있는 전자게임기기형, 기종, 전기 회로판을 설치한 경우
- 전자게임기내 설계, 장치한 게임 항목에 헌법이 규정한 기본원칙을 반대하고 국가의 통일, 주권, 국가의 이익 혹은 사회 안정을 위해하고 민족 단결을 파괴하고 민족 분열을 선동하고 소수민족풍속 습관을 침해하여 음란, 매춘, 미신 혹은 사회 윤리를 위반하는 경우

### 3) 저작권 보호 제도

중국은 불법복제의 근원지로 불릴 만큼 지적재산권에 대한 개념이 약한 곳으로 인식되고 있으나 중국 정부는 자국 시장 보호 및 글로벌한 무역환경을 개선하기 위한 노력을 지속적으로 실시하고 있음

<국무원 컴퓨터 소프트웨어 보호조례>

#### 제 6 조

중국 국민 또는 기업/기관과는 발표여부와 발표지역에 관계없이 본 조례에 의해 자신이 개발한 소프트웨어에 관한 저작권을 갖는다.

#### 제 9 조 저작권의 정의 및 범위

- 1) 발표권 : 소프트웨어 공개 여부를 결정할 수 있는 권리
- 2) 개발자 신분권: 개발자의 신분에 관한 권리 및 소프트웨어 서명상의 권리

- 3) 사용권: 공공이익을 침해하지 않는 범위에서 복제, 발행, 수정, 번역, 주석 등의 방법을 통해 소프트웨어를 사용하는 권리
- 4) 사용허가권 및 보수 획득권: 타인이 본 조례에서 규정하는 소프트웨어 개발자의 부분 또는 전부의 권한을 사용할 수 있도록 허락하고 이에 대한 보수를 획득할 수 있는 권리
- 5) 양도권: 타인에게 소프트웨어 개발자 및 저작원 소유자에게 규정된 사용권 및 사용허가권을 양도할 수 있는 권리

<저작권 침해 행위에 대한 엄격규제 통지>

국가공산관리국과 국가 판권국이 1995 년 2 월 발표한 통지에 따르면 도서, 음반, 소프트웨어, 영상물 등의 임의 판매 및 대여로 인한 저작권 침해 행위에 대해서는 그 위법성에 따라 경고, 판매/대여/방영 금지, 불법 제품 및 불법 소득 몰수, 불법 제품 가격의 5 배 이하 또는 위법 소득의 크게 10 배에 해당하는 벌금, 영업 취소 처벌을 받는다.

<정부부처가 연합하여 저작권 침해와의 전쟁 선포>

공안국, 국가공상국, 지적재산권국, 판권국, 세무총국이 2000 년부터 연합하여 정기적으로 불법복제 콘텐츠에 단속을 실시하고 있다.

---

#### 4) 전자출판물 출판관리규정

##### 전자출판물출판관리규정

중화인민공화국 신문출판총서령 제 34 호 2008 년 2 월 21 일 공포, 2008 년 04 월 15 일부터 시행.

아래는 규정 중 해외저작권 관련 규정과 수입관련 규정만을 부분 발췌한 내용임.

#### <3 장 출판관리>

##### 제 24 조

전자출판물 출판단위가 해외저작권 전자출판물의 출판을 신청 시에는 소재한 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문에 신청서를 제출해야 하며, 소재한 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문의 심의허가를 받은 후 신문출판총서의 심사 기준을 받아야 한다.

##### 제 25 조

해외저작권 전자출판물의 출판신청 시에는 아래 자료를 제출해야 한다.

1)신청서: 전자출판물의 명칭, 내용줄거리, 저작권자의 명칭 및 기본 프로필 등을 명확히 기재해야 한다.

2)신청단위의 심의보고서

3) 견본 및 필요한 내용자료

4) 신청단위가 소재한 성, 자치구, 직할시 저작권 행정관리 부문의  
저작권 계약 등록 증명문서

해외저작권 전자출판물의 출판 시에는 게임주요인물과 주요  
배경그림자료, 대리 기구의 영업증명, 발행계약 및 발행기구 판매허가증,  
게임의 문자로 된 각본 전문 등의 자료를 제출해야 한다.

제 26 조

신문출판총서는 신청서 수리 후 20 일 내 허가여부를 결정하고 불허가  
시에는 이유를 설명해야 한다.

해외저작권 전자출판물의 출판 심사 기준은 전문가의 평가심사를 받아야  
하며, 국가 총량, 구조, 배치계획에 부합되어야 한다.

27 조

해외저작권 전자출판물은 전자출판물에 탑재된 인쇄 표지면 혹은 장정의  
잘 보이는 위치에 수입출판허가번호 및 저작권 계약등록증번호를  
명기해야 한다.

28 조

---

출판허가를 받은 해외저작권 전자출판물이 판분을 승급 할 경우, 본 규정 제 25 조에 따라 신청자료를 제출하고 소재한 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문에 심사 기준을 받아야 한다.

### 29 조

해외저작권의 전자게임 체험판 및 국외 온라인 게임 상품 다운로드 CD의 출판은 본 규정 제 25 조의 내용에 따라 신청자료를 제출하고 소재한 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문에 심사 기준을 받아야 한다.

### 30 조

전자출판물 출판단위와 해외기구가 합작 출판한 전자출판물은 주관단위의 동의를 거쳐 제목을 소재한 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문에 보고하여 심의를 받게 된다. 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문의 심의 통과를 받은 후 신문출판총서의 심사 기준을 받아야 한다.

신문출판총서는 합작 출판한 전자출판물 제목신청을 수리한 후 20 일 내, 허가여부를 결정하고, 불허가 시에는 이유를 설명하여야 한다.

### 31 조

전자출판물 출판단위가 해외기구와의 전자출판물 합작출판을 신청 할 시에는 아래 자료를 제출하여야 한다.

1)신청서: 합작 출판하는 전자출판물의 명칭, 내용형태, 내용줄거리, 합작한 양측의 명칭, 프로필, 합작방식 등을 명확히 기재해야 하며, 합작 출판하는 전자출판물의 관련한 문자내용, 그림 등 자료를 첨부해야 한다.

2)합작의향서

3)주관단위의 심의의견서

#### 제 32 조

전자출판물 출판단위와 해외기구가 합작 출판한 전자출판물은 전자출판물 출판 30 일 내에 견본 CD 를 신문출판총서에 등록해야 한다

#### 제 33 조

출판단위가 본판 출판물을 배합하여 출판한 전자출판물은 소재한 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문에 신청서를 제출해야 하며, 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문의 심의통과 후, 전자출판물 중국 표준서적번호(ISBN)와 복제 위탁서를 발급 받고 신문출판총서에 등록해야 한다.

#### 제 34 조

---

출판단위가 본판 출판물을 배합하여 출판한 전자출판물은 신청서 및 본판 출판물, 출판예정 전자출판물 견본을 제출해야 한다.

신청서는 본판 출판물을 배합하여 출판하는 전자출판물의 명칭, 제작기관, 주요 내용, 출판일자, 복제수량과 내용형식 등 내용을 명기해야 한다.

### 제 35 조

전자출판물 발행 전, 출판단위는 국가도서관, 중국판본 도서관, 신문출판총서에 무료로 견본을 보내야 한다.

### 제 36 조

전자출판물 출판단위의 종사자는 국가가 규정한 출판 전문직업 자격조건을 갖추어야 한다.

전자출판물 출판단위의 사장, 총 편집장은 국가가 규정한 임직자격과 조건에 부합되어야 한다.

전자출판물 출판단위의 사장, 총 편집장은 신문출판행정부문 조직의 직책 훈련에 참가해야 하며, 직책 훈련 합격증서를 받은 후 직책을 맡을 수 있다.



제 37 조

전자출판물 출판단위는 국가통계규정을 준수해야 하며, 법에 따라  
신문출판행정부문에 통계자료를 제출해야 한다.

제 4 장 수입관리

제 38 조

전자출판물 완성품 수입은 신문출판총서가 비준한 전자출판물  
수입경영단위가 신청서를 제출해야 하며, 소재한 성, 자치구, 직할시  
신문출판행정부문의 심의통과 후, 신문출판총서의 심사비준을 받아야  
한다.

제 39 조

전자출판물 수입신청은 아래 자료를 제출해야 한다.

- (1) 신청서, 수입 전자출판물의 명칭, 내용줄거리, 출판자 명칭, 주소,  
수입수량 등을 명기해야 한다.
- (2) 주관 단위의 심의의견서
- (3) 수입 전자출판물에 대한 신청단위의 심사보고

---

(4) 수입 전자출판물의 샘플 및 필요한 내용자료

제 40 조

신문출판총서는 수입 전자출판물의 신청서 수리 후 20 일 내, 허가여부를 결정하고 불허가 시에는 이유를 설명해야 한다.

수입 전자출판물의 심사비준은 전문가의 평가심사를 받아야 하고, 국가 총량, 구조, 배치계획에 부합되어야 한다.

제 41 조

수입 전자출판물의 외부 포장 위에는 표식이 있어야 하며, 수입허가번호 및 중문으로 된 출판자의 명칭, 주소, 저작권자 명칭, 출판일자 등 관련 사항이 명기되어야 한다.

## 4. 중국의 게임산업관련 동만 기지

### 가. 중국의 동만 유희산업 기지

중국 문화부는 2003 년부터 비교적 과학적인 산업정책을 만들어, 방향을 제시함과 동시에, 5 개의 국가동만유희(애니메이션, 만화, 게임)산업기지를 비준 건설하고 있다.

신문출판총서, 광전국 등이 비준한 기지, 각 지방정부가 비준한 기지 등 기지 수가 상당히 많음. 또한 신문출판총서는 북경, 상해, 광둥, 사천, 산둥, 요녕, 하북, 안휘 8 대 동만산업발전기지를 중심으로 동만산업권을 형성하여 산업 인프라를 구축하고, <국가동만산업발전기지 인증조건과 관리방법>을 제정 공포하여, 3 년에 한번씩 평가조정을 받도록 규정하고 있다. 중국의 동만 유희 관련 기지는 하이테크산업기지 혹은 공업단지 안에 건설되어있는 형태가 많다.

□ 문화부지정 “국가동만유희산업진흥기지” 5 개.

□ 신문출판총서가 비준한 국가 급 동만 창의 산업기지 6 개

북경, 상해, 관주, 성도, 석가장, 청도

□ 신문출판총서가 비준한 국가동만산업발전기지 7 개

하북(석가장), 요녕(심양), 산둥(제남, 연대, 청도), 안휘(합비, 무호)

□ 신문출판총서가 비준한 국가온라인 게임 동만 산업발전기지 4 개

사천, 광둥(광주), 북경, 상해

---

□ 이외, 각 성, 자치구는 중국 중앙정부에 신청하여, 기지를 건설하고 있음.

- 현재 건설 중인 기지 .

① 중산시 게임오락산업기지는 항구 진에 위치한 석특공업단지에 건설 중이며, 연구개발, 생산, 전시, 생활여가를 할 수 있는 곳. 총 200 헥타르의 면적을 2기로 나누어 건설 중.

2007년 12월 기준, 중산시 게임 및 놀이시설 생산기업은 30여 개.

게임제품생산량은 2004년 8700대(셋트), 2006년 25300대(셋트)

- 현재 건설 추진 중인 기지.

①천진 국가급 동만유희산업기지,

②복주(福州) 동만유희산업기지,

## 나. 중국의 동만 기지 정보

□ 상해 국가 동만유희(애니메이션 만화 게임) 산업진흥기지

(上海国家动漫游戏产业振兴基地)

중국 내 최초로 설립된 국가동만유희 산업진흥기지로서 중국 사회과학원 문화연구센터, 화동사범대학, 상해 관시 온라인 텔레비전 유한회사, 북경 성세금융 미디어 유한회사가 함께 설립하였고, 사무처는 화동사범대학에 개설하였음.

## 특징

본 기지는 매년 1회 “중국 국제 동만유희(애니메이션, 만화, 게임) 박람회”를 개최하고 있으며 전문성, 국제성, 종합성, 교역량이 크고, 국제화된 면모를 갖추고 있다.

주소: 中国上海市中山北路 3663 号理科大楼 A 楼 17 楼

전화: 86-21-62228822 / FAX 86-21-62220403

홈페이지: [www.ncacg.org](http://www.ncacg.org)

## □ 대련 국가 동만유희(애니메이션 만화 게임) 산업진흥기지

(大连国家动漫游戏产业振兴基地)

2004년 대련 하이테크산업단지에 건립. 2006년 8월 문화부에서 국가급 동만유희산업진흥기지 명칭을 수여받음

기지 종사자는 총 600명이며, 판매수입은 8000만 위안 이상, 납세액은 1000만 위안.

건축면적은 20만 평방미터, 입주기업은 30개, 주로 애니메이션 제작, 영상광고제작, 멀티미디어제품제작, 애니메이션 만화 게임 파생제품 개발, 디지털 음악 설계, 디지털 음향처리, 모바일 게임 서비스, 인재 훈련 등에 종사하고 있음.

기지에 애니메이션 만화 예술 체험관, 애니메이션 만화 카툰 서점, 카툰공원, 애니메이션 만화 e-sports 관, 테마 음식점, 주변제품 전문점 등을 설립 중 임.

---

기지는 산업, 정책, 인재, 지리, 환경 등 5 개 방면의 강점을 가지고 있으며, 한국 기업도 입주되어있음.

□ 사천 국가 동만유희(애니메이션 만화 게임) 산업진흥기지

(四川国家动漫游戏产业振兴基地)

성도시 천부소프트웨어 산업단지에 위치.

□ 호남 국가 동만유희(애니메이션 만화 게임) 산업진흥기지(건설 중)

(湖南国家动漫游戏产业振兴基地)

호남 장사시 하이테크산업개발구의 녹산 고과기원 녹산 단지에 위치하고 있음. 건설 총면적은 1.5 평방 킬로미터(km<sup>2</sup>)이고, 동만유희산업원, 파생상품 산업원 및 복사지역과 창조, 출판, 과학연구 센터, 창조제작센터, 미디어&창조제작센터, 모바일 콘텐츠 제작센터 등 15 개 동만기지 산업 센터가 조성됨.

2005 년 기준, 장사시에는 만화연구개발, 제작, 교육, 미디어 기구가 17 개, 애니메이션 작업실은 130 여 개, 종사자는 2 만 여명, 독창 애니메이션 생산기업은 7 개가 있음.

□ 무석 국가 동만유희(애니메이션 만화 게임) 산업진흥기지

(无锡国家动漫游戏基地)

애니메이션, 만화 산업을 중점으로 하는 산업진흥기지임.

무석시가 2008년 4월 서울에서 개최한 투자유치간담회를 개최하기도 했으며, 현재 한국 게임회사인 Vodus가 입주해 있음.

무석시 정부의 적극적 지지와 함께 완벽한 인프라 시설, 독창적인 제품 개발 장려, 투자유치강화, 공공 기술 서비스 플랫폼, 산업 인력 집결 등의 강점이 있음. 계획 면적은 50만 평방미터에 달함. 현재 면적 17.1만 평방미터

2008년 총 120개 회사를 유치 할 계획

주소: No.125 FuXing Rd. Wuxi. China

전화/ FAX: 86-510-85819166/ E-mail wxanimation@126.com

홈페이지: www.ocaton.com

#### □ 제노 애니메이션 만화 게임 산업기지

齐鲁动漫游戏产业基地

면적: 1.6만 평방미터(m<sup>2</sup>) ▪ 완벽한 서비스 부대 시설

산동방송국 어린이 채널 어린이 애니메이션 만화 활동센터

제남 高路 까오루 동화회사 등 유명한 애니메이션, 만화 기업들로 구성되어 있으며 기타 여러 기업들이 입주해 있음

전화: 86-531-82602992 / 87102692 / FAX 86-531-82603891

---

E-mail: qlacg@126.com / 홈페이지 www.qlacg.com

주소: 中国山东省济南市经十路 425 号

□ 소주 국제 과학기술 단지

(苏州国际科技园)

“국가 게임, 애니메이션, 만화 기지”로서 교통, 환경, 지리, 등 강점.

용지면적: 14.03 만 평방미터, 건축면적: 28 만 평방미터

2005 년 5 월, 소주공업단지의 6 개 기구가 새로운 국가애니메이션기지를 구성.

전화: 86-512-62529888 / FAX 86-512-62529777

E-mail: customer@sipis.com.cn

홈페이지: www.sipis.com.cn

주소: 中国苏州工业园区机场路 328 号

□ 산둥 동만유희산업기지(山东动漫游戏产业基地)

중국 국가신문출판총서에서 비준을 받은 국가급 동만산업발전기지로 제남에 설립. 1 차 건축면적은 2 만평방미터이며, 한국세기환상주식회사, 북경회중지능개발, 심천금지탑 등 국내외 유명 기업들이 입주하고 있으며, 35 개 동만 유희기업이 입주 계약되어있음. 직원 총수는 1000 명에 달함.



현재 건설중인 2 차 건축면적은 17.7 만 평방미터에 달하며, 2008 년 말에 완공.

“정부 주도, 기업 참여, 시장 운영” 의 원칙으로 완벽한 소프트웨어, 하드웨어 시설을 갖추고 있는 것이 특징

동만유희 공공기술서비스 플랫폼을 건설. 선진 시스템을 구축하여 과학연구개발, 상품테스트 및 품질규제 등 기업의 기술발전을 돕고 있음.

기지는 앞으로 동만유희상품체험센터, 전시교역센터, 동만인재육성센터 등 공공시설서비스 플랫폼을 구축하여 동만유희 제작, 테스트 및 평가, 기술자문, 기술훈련, 상품교역, 인재육성 등 6 개 서비스를 실현할 예정.

#### □ 청도 국가 애니메이션 만화 창의 산업기지

(青岛国家动漫创意产业基地)

2007 년 9 월 15 일 신문출판총서의 비준허가를 받아 청도 해곡 소프트웨어단지에 설립.

애니메이션, 만화 업계 종사자는 1.6 만 여명. 종사자 수요인원은 5 만 명에 달함. 인재가 부족하여 2007 년 12 월 5 일 청도 해곡 소프트웨어단지 외 8 곳에 인재육성기지 설립

청도시는 현재 각종 소프트웨어 개발, 온라인게임 및 애니메이션, 만화기업이 450 개 정도 있음

2006 년 청도시 애니메이션, 만화, 온라인게임 및 관련 파생상품 판매수입은 약 8.2 억 위안에 달하고 있음.

---

## 5. 중국의 아케이드 게임관련 협회

### 가. 중국 게임 협회의 개요 및 업무

중국의 아케이드 게임과 관련한 협회는 애니메이션, 만화, 온라인 게임 기업 등의 폭넓은 회원사를 가진 곳이 많다.

그 중에 중국유예기유락원(게임기&놀이공원)협회, 광주시 번우 동만유예(동만유예는 애니메이션, 만화, 게임 등의 문화콘텐츠를 일컫는 말임)협회, 증산시 유희유예(게임&아케이드)협회 등은 다른 협회보다 아케이드 게임 회원사들로 보다 집중되어 있다.

게임업 연 총회의 주최단체인 중국 소프트웨어협회 게임 소프트웨어 분회(CGIA)는 제일 권위가 높다고 볼 수 있다. 참고로 유예라는 단어는 중국에서, 아케이드 게임을 지칭하고 있다. 전체적으로 봤을 때 협회의 업무범위는 거의 흡사하나, 협회의 성향에 따라 내용이 조금씩 틀리다.

이 들 협회업무범위는 크게 다섯 가지로 나뉘는데, 아래와 같다.

첫째 업계 발전과 관련된 기술, 경제 정책, 법규 등에 대한 리서치 연구와 함께, 지역 정부에 업계의견을 반영하고, 건의하는 역할.

둘째 안전관리, 경영관리, 상품개발, 품질관리 업무경험을 교류하여 기업경쟁력을 높이는 역할.

셋째는 업계 내 중대한 투자, 개조, 개발 사업에 대해 선진성, 경제성, 가능성 등을 사전조사연구, 논증과 건의업무를 위탁 받아 수행하고, 고객의 구매, 프로젝트 입찰을 돕기 위해 의견을 제공하는 역할.

넷째는 기업을 조직해 각종 형식의 국제 기술경제 교류활동을 전개하고, 업계의 국내외 전시회를 개최하며, 기업의 국내외 시장개척 환경을 만드는 역할

다섯째는 업계의 상품, 기술 검증 위탁 받고 기업 간 기술교류의 장을 열고, 신상품, 신기술, 신 재료를 광고 홍보하는 역할.

전반적으로 중국의 게임산업 관련 기지와 협회는 해외자본의 투자, 합작을 하는데 큰 역할을 하고 있다.

## 나. 중국 아케이드 게임관련 협회

### □ 중국 소프트웨어협회 게임 소프트웨어 분회(CGIA)

(China e-Game Industry Association)

중국 소프트웨어산업협회 게임 소프트웨어 분회는 중국 게임산업의 합법적인 주관협회이다. 주요 역할과 임무는 중국정부의 게임산업 주관부문을 도와 게임제품(각종 유형의 게임기 H/W, S/W 제품 포함)의 개발, 생산, 운영, 서비스, 중개, 관리, 훈련활동에 종사하는 회사와 개인에 대해 협조, 관리하는 것이며, 전국적인 산업조직을 가지고 있다.

1993년 9월 협회는 중국 게임산업의 발전 수요에 따라 전자공업부와 관련 부문의 지지아래 전자공업부와 국가 민정부의 비준(국가 민정부의 비준증서번호: 社证字 第3862-14号)을 받아 중국 소프트웨어 산업협회 전자게임기 분회를 성립하였으며, 2002년 7월 정보산업부와 국가 민정부의 비준을 받아 중국 소프트웨어 산업협회 전자게임기분회는 중국 소프트웨어 산업협회 게임 소프트웨어 분회로 명칭을 변경하였다.

분회 아래 총 14개의 전문위원회가 구성되어있으며, 대형게임기 전문위원회가 아케이드 게임분야의 위원회임.(위원장: 소본립)

협회업무부서구성: 업무발전부, 산업연구부, 산업자율업무부, 기술훈련부, 회원관리부, 협회사이트, 사무실

---

주소: 北京市宣武区白纸坊东街2号《经济日报》社2号楼615

전화: 0086-010-58393713(비서실)/ FAX 0086-010-58393714

E-mail: CGIAbm@gmail.com

홈페이지: www.cgia.org.cn

중국 게임기&놀이공원 협회

(China Association of Amusement Parks and Attractions)

1987년 8월1일 성립되었으며, 회원 300여 개, 그 중 상무이사단위 78개, 이사단위 36개, 회원 215개사로 구성되어 있다.

중국게임기, 놀이공원업 등 유락시설의 과학연구, 설계, 제조, 판매 및 경영 등을 하는 기업, 사업단위가 모여 구성된 업계, 지역, 소유제를 초월한 전국적인 업계 조직으로 비영리성 사단법인이자, 국가 1급 협회이다.

상급 주관부문은 중국 국가 국유자산 관리위원회(대리주관부문: 국가 유색금속공업협회)이며, 사단등록 관리기관은 중국 국가 민정부임.

비서사무실과 함께 기술전문위원회, 안전전문위원회, 표준화 전문위원회, 놀이공원 전문위원회, 수상 전문위원회 등 5개의 전문 위원회가 있음

주소: 北京市石景山路25号

전화: 86-10-68825005 /FAX 86-10-68825020

E-mail: caapa@163.com

홈페이지: www.caapa.org

광주시 번우 동만유예(애니메이션, 만화, 오락)업 협회

(Guangzhou Panyu Animation Association)

2008년 1월 협회 성립, 현재 회원 수는 81개사로 구성되어 있다.  
광주시 번우 동만유예협회는 번우구 내 게임상품(각종 유형의 게임기 S/W, H/W를 포함한)의 개발, 생산, 운영, 서비스, 중개, 관리, 훈련 등에 종사하는 단위가 모여 구성한 업계조직으로, 비영리 사회법인단체이다..

협회는 번우구의 애니메이션, 만화, 게임 산업의 건강한 발전을 도모하고자 만들어 졌으며, 광주시 번우구 인민정부 관련 부문과 민정국의 업무지도와 감독관리를 받는다. 광주시 번우구는 아케이드 게임 생산과 관련된 기업이 많고, 정책이 잘 갖춰져 있는 것이 특징이다.

중국 국제 무역 추진위원회 번우지회 회장: 여지위  
전화: 86-20-34806300/ FAX 86-20-34806300  
기타 연락처: 전화: 86-20-84641348  
팩스: 86-20-84699302

□ **제남 동만유희(애니메이션, 만화, 게임)업 협회**  
(**济南动漫游戏行业协会**)

제남의 동만유희업 종사자 및 동만유희 관련기업 등 사업기관과 개인자원으로 구성된 비영리 사회조직으로 법인자격을 갖추고 있다.

협회취지: 법률을 준수하고, 제남 동만유희업의 자율적 관리를 강화하고, 기업과 정부간의 연결을 돕는 역할을 하며, 동만유희업과 관련한 연구개발, 교류 등 업무 및 민족, 지역특색의 만화상품 연구 등을 통해 동만유희업을 발전시키고자 함.

협회 주관단위는 제남시 정보산업국이며, 제남시 정보산업국과 제남시 민정국의 업무지도와 감독관리를 받는다. 현재 한국 기업과 프로젝트를 계획 중에 있으며, 2명의 한국 직원이 있음. 중국 국가신문출판총서의 비준을 받은 국가급 동만유희산업발전기지인 산동동만유희산업기지의 구성에 참가 중임.

---

주소: 中国 济南市纬二路182号

전화: 86-531-82 075691 / FAX 86-531-82075657

E-mail: zpc@jn.gov.cn

홈페이지: www.jncga.cn

□ **천진시 애니메이션 만화 게임 산업협회(TACG)**

(Tianjin Animation Cartoon Game Industry Association)

2007년 1월 천진시 애니메이션 만화 게임 산업협회(TACG) 설립.

천진시 민정국의 비준을 받아, 천진시의 애니메이션, 만화, 온라인 게임, 모바일 게임, 비디오 게임작품의 출판, 개발, 제작, 판매, 대리, 운영업체 및 관련 학술연구기구, 훈련기구, 기술연구개발기관, 설비제조상, 통신업체, 제품가공제조상, 외연상품 개발생산기업, 전문매체, 공연단체 등이 모여 구성된 사단법인조직이며, 협회 회원기업은 30여 개이며, 15개 이사회조직으로 구성되어 있다. 주요 업무는 정부와 기업 간의 소통역할을 하며, 국내외 교류를 증진하고, 관리를 강화하여 건전한 애니메이션 만화 게임 시장발전을 도모하는 목적을 두고 있다.

주소: 中国 津华苑产业区海泰发展六道6号海泰绿色产业基地G座8层西侧

전화: 86-22-23787823 / 팩스 86-22-23787822

이메일: lifan@thip.gov.cn

홈페이지: www.tacg.org.cn

□ **상해시 문화오락산업협회(SMAEI): 놀이공원 게임오락전문위원회**

(MUNICIPAL ASSOCIATION OF CULTURE & ENTERTAINMENT INDUSTRY)

상해시 문화오락산업 경영단위가 모여 구성된 비영리성 단체이며,

협회는 업계의 서비스, 자율, 대표, 협조를 기본으로 한 업무를 하고 있음. 협회는 1150여 개의 회원이 있으며, 부회장 단위가 16개, 상무이사 단위가 22개, 이사단위 85개. 협회는 17개 구, 현에 사무실을 두고 있으며,성급 호텔, 클럽, 가라오케, 놀이공원 게임오락 등 4개 전문위원회를 두고 있다.

1996년 11월, “상해시 문화오락업 협회” 협회 성립.

2004년 10월, “상해시 문화오락산업협회” 로 변경.

2006년 10월 놀이공원 게임오락전문위원회 설립.

주소: 中国上海市河南北路485号银历大厦15楼A座

전화: 021-51270732/ 담당자: 王超君 `王国樑

팩스: 021-51270732

이메일: sh\_yulexiehui@126.com

홈페이지 www.spcsc.sh.cn

#### □ 중산시 유희유예산업협회(中山市游戏游艺行业协会)

2007년 8월8일 협회 성립되었으며 현재 협회 생산, 경영 기업 회원 수는 71개. 이 협회는 “중국 소프트웨어 산업협회 게임 소프트웨어 분회” 와 “중국 게임기&놀이공원 협회” 의 지도를 받고 있다. 중산시의 유명 아케이드 게임기 제조생산 및 경영기업들이 많이 가입되어 있다.

#### □ 중국 애니메이션, 만화 산업 연구센터(中国动漫产业研究中心)

2003년 3월 북경대학에 설립되었으며 인력자원 개발과 관리의 연구와 자문 서비스를 전문으로 하는 북경대학의 기구이다. 센터는 북경대학 고유의 교육, 지적 자원 강점으로 국내 동종업계의 교학연구와

---

자문서비스를 제공하고 있음.

현재, 센터는 16개의 국가 철학사회과학, 자연과학 기금과 교육과학 등 항목을 맡고 있으며, <인력자원개발학>, <인력자원관리교학과정>, <현대 인원의 소양 측정평가>, <현대 인사평가기술 및 응용>, <업무분석의 방법과 기술>등 학술전문서적 30권, 논문 160여 편을 발표하였고, <중국사회과학>등 유명 학술 잡지에 게재되었음. 12개 항목의 과학연구 성과는 13차례 국가 급, 성급, 전국 학회의 상을 받았음

중국 전기통신업, 은행업, 경제무역업, 전력업, 제조업, 출판업, 대학교, 정부기구, 당정부문 등을 위해 80개가 넘는 프로젝트를 담당하였음.

센터는 기업조직, 비영리 조직과 당 정부기관에 대해 인력자원개발 및 관리와 관련한 서비스를 제공.

주요업무영역: 인재개발전략, 인재 측정평가와 선발, 업무효율평가와 관리 설계, 직무 분석과 평가, 인재채용제도설계, 임금연봉 설계와 관리 등의 자문, 인재 교육과 과정 개발 등의 서비스. 등

홈페이지: [www.zhongman.com](http://www.zhongman.com)

상급기관: 북경대학 문화산업연구원



## 다. 기타 협회 현황

북경 동만유희(애니메이션, 만화, 게임)협회는 결성 준비 중에 있으며, 항주시 동만유희(애니메이션, 만화, 게임)협회는 2007년 6월 성립되어, 활동 준비 중에 있음.

참고로, 항주시는 07년 6월 기준, 동만유희(애니메이션, 만화, 게임)기업이 85개에 달하며, 종사자는 만 여명에 달함. 항주시는 하이테크산업개발구에 “국가동화(애니메이션)산업기지”, 중국미술학원에 “국가 동화(애니메이션) 교학연구 기지”, 서호구에 “국가 디지털 오락산업 시범기지”를 가지고 있다. 또한 대련시 소프트웨어산업협회 게임전문위원회(분회)는 2006년 8월 성립해 활동을 전개 중에 있다.

---

---

## V. 중국 아케이드 게임시장 진출 전략

## V. 중국 아케이드 게임시장 진출 전략

---

---

## V. 중국 아케이드 게임시장 진출전략

### 1. 한국기업의 중국 게임시장 진출전략

#### 가. 현재 중국은 문화산업의 중흥기

중국을 경제구조에 대한 전략조정 중요한 시기를 맞고 있다. 향후 5년은 게임을 비롯하여 첨단기술과 문화 산업의 발전을 핵심적으로 추진하는 시기로서 한국으로서는 도전과 기회에 직면하고 있다.

#### 1. 중국의 문화 산업 개발은 중국 성장의 포인트가 될 것을 확신

□ 중화민국의 문화부 장관 선지아쥬씨는 아시아에서 가장 대국인 중국이 세계 전자시장경쟁에서 뒤쳐져서는 안 된다고 주장했다. 오락산업의 진흥을 위한 정부의 적극적인 협조의 뜻을 천명.

□ 게임을 비롯 문화산업은 당의 17대에서 강조한 중점으로 발전하는 산업이며 당과 정부는 이미 이를 실시하기 위해 여러 가지 격려정책을 실시.

□ 환경보호. 전자게임기 산업은 환경보호산업으로 중국의 지속적인

---

발전의 정책과 부합.

## 2. 중장기적 안목에서 진출 전략 수립 필요

□ 장기적인 안목을 갖고 중국 진출 전략 수립

정부의 정책 방향, 경쟁 기업의 기술력 등 시장 상황 조사 선행

합작 기업의 사업 능력 검토 필수

□ 철저한 현지화 필요, 종업원 관리, 마케팅, 현지 법률 및 제도への 적응 등에 있어서 중국식 사고방식

□ 합작 파트너 및 유관기관과의 신뢰관계를 쌓아나가는 일 우선시 되어야 함.

## 나. 급속히 커지는 문화산업의 내수 시장을 겨냥

한류 열풍 및 지속으로 인한 한국 문화에 대한 호의적인 기회를 이용, 단순히 제조 기지의 역할뿐만 아니라, 중국 내수 시장을 겨냥한 게임 출시 및 마케팅 정책을 적극적으로 실시해야 함.

□ 경제발전으로 인한 사회·문화적 변화를 염두에 두고 중국인의 삶의 질적 성장 욕구를 만족시키는 게임 개발에 초점을 맞추는 것이 중요

□ 소득증가와 글로벌 문화와의 동질감으로 인해 확산되고 있는 선진국형 소비문화 추세에 관심을 갖고 중국인의 프라이드와 감성적 만족감을 채워줄 수 있는 게임 개발

□ 중국의 사회구조상 소비의 양극화는 더욱 심화될 것이라는 것을 염두에 두고 상위계층을 타겟으로 한 상품 개발에 역량을 집중  
실제로 중국의 게임센터들은 일정 이상의 소비 수준을 고객들이 찾는 곳임. 또한 게임센터에는 게임뿐만 아니라 다양한 경품 등이 들어가므로 고객들의 수요가 높은 부가 아이템을 개발하는 것도 중요.

□ 글로벌 문화에 대한 관심 증가 및 소비문화의 글로벌화  
특히, 한중일 3국의 경제적 상호 의존성이 심화됨에 따라 3국간 문화, 스포츠, 관광 등의 교류 확대에 따른 한국과 일본문화에 대한 관심 증가

□ 과도기적 경제시스템으로 인한 불안정하고 불확실한 사회. 경제적 환경 속에서 건강과 심리적 안정을 줄 수 있는 상품 개발이 필요함.  
특히, 건강, 여가, 오락, 자기개발 등이 소비시장의 주류문화로 부상하는 추세임.

□ 현재 아케이드 게임센터는 중산층이상의 신세대들의 여가 활용의 장소로 활용되고 있으며, 이 들의 수요에 맞는 다양한 제품을 유통, 제작 하는 것이 무엇보다 중요 함.

---

다. 게임을 비롯 문화산업을 육성하기 위한 각 성, 시에  
위치한 동만 기지를 적극적으로 활용할 것

현재 중국은 문화산업의 육성 및 외국 기업의 투자 유치를 하기 위해 각 성마다 동만 기지 및 산업단지를 조성하고 있어 이를 적절히 이용하면 효율적으로 진입이 가능할 것임

□ 아케이드 게임의 경우 일체형을 직수출 판매할 경우, 법률적인 문제와 관세부담이 크므로 현지 투자 진출하여 제조, 혹은 핵심 부품의 형태로 진입하여야 함.

□ 인재양성을 통한 현지화 전략 수행

현재 중국 아케이드 게임 기업의 가장 큰 애로 사항은 기획의 부재임. 물론 각 성, 도시마다 아케이드 게임에 대한 이해와 수준 편차가 크므로 이를 적절히 이용해야 함.

□ 2004년 말부터 2005년 7월까지 사천, 광둥(광주), 북경, 상해 등에 “국가온라인 게임 동만 산업발전기지” 설립, 주로 임의 개발 및 생산, 독자개발생산능력을 높이기 위함.

□ <중국 동만산업발전 추진에 대한 의견>발표 후, 2007년 1월부터 현재까지 하북(석가장), 요녕(심양), 산둥(제남, 연대, 청도), 안휘(합비, 무호)에 국가동만산업발전기지 건설, 온라인 게임 연구개발생산으로부터 창의산업으로 확장하는데 중점을 둠. “산, 학, 연”의 하나된 발전을 지지.

□ 북경시는 <2006~2010년 애니메이션 만화 게임 산업발전계획>을



제정하여 애니메이션 만화 산업 발전을 모색함. 광주시는 광주 소프트웨어, 애니메이션 만화 산업 발전 지도 팀을 성립, <소프트웨어와 애니메이션 만화 산업발전을 위한 의견>을 발표. 하북성 석가장시는 시정부가 책임자를 지도하는 부서를 만들어 애니메이션 만화 산업발전을 돕고 있다. 요녕성 심양시도 동만산업발전 지도부서를 성립해 애니메이션 만화 산업발전과 관련한 계획 및 정책수립을 돕고 있다.

□ 제남시의 경우 07년 11월 기준,

산둥동만유희산업기지, 장청대학과학기술단지, 제노 동만유희산업기지, 국가동만산업발전기지 등 4개의 애니메이션, 만화, 게임 산업 관련 기지를 형성. 제남시의 애니메이션, 만화, 게임 기업은 60여 개. 관련업계 종사자 수는 4,000여명에 달함.

□ 중산시의 경우 광주, 유주에 이어 중국에 세 번째로 중국 애니메이션 만화 게임 연구개발기지가 중산의 항구진에 설립되며. 정부는 기업에게 각종 우대정책 및 지원 협조를 제공할 예정임

## 라. 사업 목표에 따른 명확한 타겟 설정이 중요

중국을 성, 시 중심으로 이루어진 큰 나라이며, 각 성, 시별로 아케이드 게임산업에 대한 이해와 비즈니스 환경이 상이하다. 따라서 사업 목표에 따른 명확한 시장 분석과 타겟 설정이 무엇보다 중요함.

중국은 13.5억 인구, 23개 성(省), 56개 민족으로 구성된 대국(大國)으로 각 지역별 소비자 특성이 상이하고 시장 수준 또한

---

다르다. 타겟시장을 잘못 선정할 경우 시장에 진입하고 개척하는데 장애가 생길 뿐 아니라 과도한 진입비용이 발생하여 효율적인 진출이 어려워진다. 즉 명확한 목표와 이에 따른 타겟 시장의 선별이 무엇보다 중요하다. 예를 들어 광저우의 경우 공업도시로서 아케이드 게임시장이 어느 시장보다 발전한 상황이나 그 만큼 경쟁력과 진입이 어려울 수도 있으며 제남시의 경우 상대적으로 아케이드 게임산업에 대한 이해도는 낮으나 발전 가능성은 높다. 즉 어느 성이나 시가 좋다 나쁘다를 떠나 자신의 사업 형태나 목적에 따른 타겟 시장을 명확히 분석하는 것이 필수적 요소이다. 즉 시장의 특징을 구체적으로 분석하고 비교적 수용성이 높은 지역을 선별해 거점화 하는 것이 중요하다.

만약 예산이 넉넉하다면 유명 시장조사 기관을 활용하는 것도 좋다. 예산이 부족할 경우에는 주요 타겟지역의 인지도 높은 매장을 상대로 테스트 마케팅(test marketing)을 실시하여 판단자료를 구비할 수도 있다.

중국과 같은 거대시장에서는 조급한 시장진입 보다는 철저한 시장조사를 통해 거점지역을 확보하여 역량을 집중하는 것이 더 중요하다고 생각한다.

## 마. 국내 게임기업 진출 사례

국내 게임 기업은 2000년대 초부터 한국 게임기업의 중국 진출이 활발히 진행되어 왔다. 그러나 이는 아케이드 게임 기업보다는 온라인, 모바일 게임 쪽에 치중되어 왔다. 특히 2000년 <전자게임경영장소의 운영에 대한 관리 의견>의 발표 이후 중국과 한국의 아케이드 게임업계간의 교류는 미비할 수 밖에 없었고 <안다미로> 등 한국의 일부 기업만 부품 및 게임 일부를 수출하기도 했다. 그러나 2006년

중국의 법제도가 시범 도시 지정 등으로 인해 아케이드 게임산업의 재증흥기를 맞으면서 국내 아케이드 게임기업은 중국 진출의 다양한 기회를 맞고 있다.

#### □ 게임로드

중국의 종합엔터테인먼트 그룹인 노신 등 주요 현지 파트너들과 함께 제남시에서 합자회사를 설립하였으며, 산둥성 제남시와 문화국과 MOU 체결 등을 하였으며, 중국 내 게임 유통 및 한국형 게임장 프랜차이즈 사업을 진행하고 있다. 또한 2008 제남시 문화박람회에도 참가하는 등 활발한 활동을 전개하고 있다.

#### □ 안다미로

중국 및 대만 등 펌프 등의 게임뿐만 아니라 각종 하드웨어를 중국과 거래하고 있으며 중국 광주의 대표기업인 화립 등 중국 아케이드 게임 기업들과 파트너 섭을 유지하고 있음.

대표: 이창섭

주소: 경기도 고양시 일산구 장항동 615-5

해외영업부: 031-909-2114

#### □ vodus

중국음반영상출판총사(中国录音录像出版总社) 산하의 회사로, 홍콩 vodus tm 과 공동 출자로 창립됨. 2007년 8월 설립. 중국에 생산기지와 연구개발센터 보유, 무석시에 대형 게임기 생산기지가 있음. 중국 국내

---

판매 인프라 구축함. 현재 아케이드 게임기를 생산, 판매하고 있음.(경품 게임기 등)

연락처

주소: 北京市朝阳区东三环北路丙 2 号天元港中心 B 座 1001 室

고객센터: 86-10-84417401-818

이메일: [marketing@baileyou.com](mailto:marketing@baileyou.com)

홈페이지: [www.baileyou.com](http://www.baileyou.com)

## 바. 진출시 유의 사항

중국 대륙의 아케이드 게임시장은 비록 방대하고 사업의 기회가 많지만, 여전히 정부의 제약 및 게임기류에 대한 일부 국민의 인식이 좋지 않아 아직 여러 가지 극복해야 할 장애물이 존재하고 있다. 따라서 이러한 상황을 감안 할 때, 상대적으로 성인, 아동이 함께 즐길 수 있는 성격의 게임을 필요한 전략이다.

현재 중국 시장에서 해외 업체의 제품들이 거래되어 있지만, 수량 상으로 볼 때 아직 소수에 불과하다. 아직 중국 정부는 해외업체의 게임기를 중국 대륙에 직수입하여 경영하는 것을 불허하고 있다. 따라서 현지의 업자와 합작하여 현지 조립 후, 내수 시장에 판매하는 방식이다.

해외 업체가 중국에 진입할 경우 다음사항에 대해 주의 하여야 한다.

가. 중국 각 성, 시 정부의 오락기 산업에 대한 법령 규정

나. 중국 각지의 풍속 습관(금기 사항 등)

다. 각 성, 시의 경제 발전 및 민간의 소비 상황의 정확한 정보 고려

라. 합작 상대업체의 업선, 상대 및 상대 기업에 대한 배경 이해

마, 현지 업체와 합작 방식 및 세부 사항

---

## 2. 진출 관련 향후 과제

### 가. 중국 진출 지원 체계 강화

#### 1) 중국 내 전시회, 수출 상담회 확대

##### 목적 및 필요성

현재 중국은 전자게임기 시범도시를 중심으로 정부의 주관으로 신형 전시회가 개최되고 있으며, 다양한 국제 교류를 시도 하고 있다. 따라서 공동관 구성 혹은 현지 업체 간 수출 상담회를 통해 중국 시장에 대한 선점 및 잠재적 시장에서 국내 게임기에 대한 판매 경쟁력을 유도.

##### 사업내용

중국 내 주요 전시회 참가

- 단순전시참가 지원에서 탈피하여, 국내 아케이드 게임산업에 대한홍보와 거래선 발굴.
- 한국 아케이드 게임 공동관 참가 및 수출 상담회, 각종 이벤트 공동 개최하여 현지 효과 극대화
- 각종 기술 및 정책에 대한 세미나 동시 개최하여 각종 정보 교류

##### 수출상담회 구성

- 국내 업체와 현지 업체간 수출 및 투자 상담회 개최.
- 중국 내 유관기관 및 협회의 협력을 통해 채널확보 및 지속적인 업무추진

## 2) 중국 진출 컨설팅 시스템 구축

### 목적 및 필요성

- 중국 진출 및 교류에 대한 지속적인 전개 및 전문화된 컨설팅 시스템을 통해 국내 아케이드 게임 업체의 진출 확대
- 급변하는 중국 시장에 대한 정책, 법률, 마케팅, 기술 등 주요 정보에 대해 상시 제공 목적

### 사업내용

- 컨설팅 POOL 구성
- 한국, 중국의 게임 업계 주요 종사자 컨설팅 POOL 구축
- 현지 기업 및 비즈니스 방식, 해외 파트너에 대한 자문 및 컨설팅

### 중국 아케이드 게임시장 동향 보고서(정기) 발간

- 각 성, 시, 주요 업체에 대한 아케이드 게임시장 현황
- 정기적으로 핵심 정보 분석 및 제공
- 마케팅, 법률, 홍보 등 주요 문헌 정보 및 DB 구축

## 나. 국내 게임 홍보 강화

### 1) 국산 게임에 대한 유통(소비) 센터 구축

#### 목적 및 필요성

현재 중국은 한류 붐을 바탕으로 한국 문화콘텐츠에 대한 많은 관심과 소비가 증가하고 있음. 따라서 다양한 국내 게임이 들어 갈 수 있는 게임 센터를 프랜차이즈 하여, 국산 아케이드 게임에 대한 자연스러운 진입 유도과 더불어 한류 상품들을 소비할 수 있는 마켓 기능을

---

첨가하여 종합적인 한국문화콘텐츠 소비 센터로의 역할을 할 수 있도록 구성.

#### 사업 내용

- 게임을 비롯 중국 내 문화콘텐츠 소비 센터 구축
- 국내 아케이드 게임에 대한 소비 및 인컴테스트 장 역할 수행
- 게임 외 한류 붐에 의한 각종 문화컨텐츠 마켓으로서의 기능 부여

#### 다. 한, 중, 일 글로벌 프로젝트 추진

##### 목적 및 필요성

- 중국의 생산력, 한국의 기획력, 일본의 자금력 및 노하우를 바탕으로 한 한중일 공동 게임 제작 프로젝트 추진
- 국내 아케이드 게임 업체들의 참여를 통한 글로벌 사업전략 수립 형성.
- 

##### 사업 내용

- 공동 프로젝트 추진 체계 수립 및 파트너 및 참여사 모집
- 중국 유희동만기지들을 활용, 중국 진출의 가시화 효과
- 중국 내수 시장뿐만 아니라 글로벌 마켓 기회 가능
- 공동 제작 프로젝트를 위한 기금 및 펀드 조성



## VI. 주요 관련 자료

## VI. 주요 관련 자료

---

---

## VI. 주요 관련 자료

### 1. 중국 게임산업 관련 기관 정보

#### 가. 중국 문화부 문화시장처

게임관련부서인 문화시장처는 문화제품 및 문화 오락 경영활동의 관리 정책, 법규를 연구 입법하고 감독을 실시한다.

##### 주요 업무

- 문화, 예술연출, 오락시장 관리
- 음향 및 영상시장의 도매, 소매, 방영 관리
- 문화시장 발전 연구 및 시장조사와 영화제작 및 방영 지도

홈페이지: [www.ccnt.gov.cn](http://www.ccnt.gov.cn)

#### 나. 중국국가신문출판사 전자출판물 관리사

##### 주요 업무

음향 및 영상, 전자출판물 출판에 관련된 정책, 규정 입안  
음향 및 영상, 전자출판물 출판사 총량, 구성의 계획 재정 음향 및 영상  
제품과 전자출판물 출판, 복제 단위 설립의 심의 비준 업무  
국가 중점 음향 및 영상 제품과 전자출판물 출판 계획 입안  
음향 및 영상 제품과 전자출판물 출판 및 복제 단위의 연간 검사, 음향

---

제품과 전자 출판물의 품질 감독 책임

## 다. 천안 광주 번우 디지털 과기원

(Tian' an Guangzhou Panyu Ecological Hi-tech Park)

광저우 남부개발 주요 기반사업인 텐안 광저우 번우 에너지절약 과기원은 광저우가 새로 기획한 미래형 도시 번우의 중심에 위치하고 있으며 전람, 비즈니스, 물류, 교통, 인재와 새로운 과학기술의 융합적인 발전을 이루기 위해 광저우 전람회센터, 광저우 신기차역, 대학가의 중심에 건립하였다. 중소기업발전의 주요무대가 된 번우 에너지 절약 과기원은 국가경무위원회 에너지 절약 정보미디어센터, 국가 과기부 고급신기술센터, 국무원 발전 연구센터, 광저우시와 번우구 정부, 세계은행 등 7개 기관의 적극적 지지 아래 설립되었으며 원내에 입성한 기업에 대해 우대정책을 실시하고 있다. 그 내용은 아래와 같다.

우대 정책

1) 과기원에 들어온 기업의 과학기술 사업 중 자금이 많이 필요하여 금융기관의 도움이 필요한 경우, 최고 인민폐 50만위안의 대출 장려.

2) 과학기술인원과 해외유학인원이 과기원에 들어와 새로운 사업을 시작할 경우, 번우구 과기국의 허가를 거쳐 매 프로젝트 당 최고 10만 위안과 20만 위안을 장려함.

3) 원 내 기업의 국내외 고급 전문 기술 인재와 관리 인재 채용을 돕기 위해, 구 행정 인사부문,公安부문은 인재의 이동, 전입, 직책평가 등 수속을 우선적으로 처리한다.

4) 원내의 박사과정 연구원은 번우구 박사과정 유동센터 연구원과

동등한 대우를 받는다.

5)심사확정을 거쳐 원내에 입성한 과기 기업은 이년 내에 일정한 창고 임대 보조금 또는 청약보조금을 받는다.(보조금 면적 최대 300M2, 매달 인민폐 10위안/M2를 보조)

6)원내 중대한 과학기술 사업에 대해 과학기술 수준의 선진성에 근거하여 일정한 경비를 보조한다. 프로젝트가 성내 선진기술 수준의 경비를 보조 받을 경우 한도는 인민폐 50만 위안이며, 국내 선진기술 수준일 경우 인민폐 100만 위안, 국제 선진기술 수준의 경우 인민폐 150만 위안에 달한다.

7) 과기원 전용면적은 50만 평방미터(M2), 건축 총 면적은 76만 평방미터에 달한다. 원내 총체적 기획은 호주DEM와 ZENX건축사무소가 함께 주관하였고, 세계화에 걸맞은 다기능 복합지역을 기획하여, 과기원 내에는 생활중심지역인 정화아파트, 산업중심지역인 하이테크 산업타운, 교육중심인 트레이닝 센터, 자연환경을 접할 수 있는 공원과 벤처 센터, 연구개발센터, 서비스센터 지역들이 함께 구성되어 있어 연구개발, 사무, 비즈니스, 생활환경이 일체가 되는 국제적인 과기원이 될 수 있도록 하였다.

주소: 广州市番禺区迎宾路730号

전화: 86-20-3999-3999

팩스: 86-20-3999-3333

홈페이지: [www.tianan-tep.com](http://www.tianan-tep.com)

---

## 라. 중국 소프트웨어산업협회 (中国软件行业协会: CISA)

중국 소프트웨어산업협회, 즉 CSIA (China Software Industry Association)은 1984년 9월 6일에 설립된 소프트웨어 업계의 조직이다.

소프트웨어개발업체, SI 업체, 정보서비스 및 자문, 시장조사, 투자자문 등 소프트웨어산업 관련된 사업체와 개인들이 결성하여 국가의 등록절차를 거친 중국 유일의 전국적인 사단법인이다. 중국 국제소프트웨어박람회 및 기술포럼 등을 주관하고 국내 우수 브랜드를 육성하는데 힘쓰고 있으며 소프트웨어산업 동향이라는 책자를 편집 출판하고 있다. 또한 업계내의 규칙을 제정하여 공정한 경쟁을 유도하고 수출관련기구를 결성하여 소프트웨어 수출에 박차를 가하고 우수 인력에 대한 평가를 통해 산업 경쟁력 강화에 힘쓰고 있다.

홈페이지 : (<http://www.csia.org.cn>)

## 마. 중국 국제 무역 추진위원회 번우 지회

광주에 위치한 아케이드 게임관련 협회로 대외 중국 투자 무역 관련 업무, 홍보, 마케팅 등 중국 내 아케이드 게임관련 업무를 하고 있음.

회장: 여지위

연락처: 8620-84641348 /86-13316181234

팩스: 8620-84699302

이메일: ccpitpymhz@21cn.com

**바. 2007 중국 동만 유희(애니메이션, 만화, 게임)산업 발전을  
지원하기 위한 정부 기구**

북경시 신문출판국 北京市新闻出版局

주소 北京市东城区朝内大街55号 (100010)

전화 86-10-64081892

홈페이지 [www.bjppb.gov.cn](http://www.bjppb.gov.cn)

귀양시 정보산업국 贵阳市信息产业局

주소 贵阳市瑞金中路50号 (550003)

전화 86-851-5287270

홈페이지 [www.gygov.gov.cn/gysxcj](http://www.gygov.gov.cn/gysxcj)

성도시 정보화사무실 成都市信息化办公室

주소 成都市高新区天府大道北段966号5号楼7楼 (610041)

전화 86-28-61883963

홈페이지 [www.cdCIO.chengdu.gov.cn](http://www.cdCIO.chengdu.gov.cn)

항주시 문화미디어출판국 杭州市文化广电新闻出版局

주소 杭州市文二路268号 (310012)

전화 86-571-88228933

홈페이지 <http://www.hzwh.gov.cn>

중산시 정보산업국 中山市信息产业局

주소 中山市松苑路1号市政府大楼4楼 (528403)

전화 86-760-8329437 FAX: 86-760-8312189

홈페이지 없음

---

중산시 문화미디어출판국 中山市文化广电新闻出版局

주소 中山市中山三路26号市政府第二办公区4楼 (528400)

전화 86-760-8313643, 8333743

홈페이지 <http://www.wh3351.com>



## 2.중국 아케이드 게임관련 주요 업체

### 광주 화립 유한 공사

(Wahlap Technology /广州华立电子科技有限公司)

회사 주소 : 广东广州市番禺区繁华路167号

홈페이지 : <http://www.wahlap.com>

E-mail: [service@wahlap.com](mailto:service@wahlap.com)

전화 : +86 20 34628383

팩스 : +86 20 34613717

### 산두 HUA TONG Electronics(汕头华通电子有限公司)

전화 : 86-20-84661596

팩스 : 86-20-84660592

주소 : 广州市番禺钟村镇屏二工业区一路五号之一

홈페이지 : [www.huatongame.com](http://www.huatongame.com)

이메일: [htemail@126.com](mailto:htemail@126.com)

### 중산시 세우실업유한회사(中山市世宇实业有限公司)

전화: 86-760-3886688

팩스 : 86-760-3886689

Email : [shiyu@zs-shiyu.com](mailto:shiyu@zs-shiyu.com)

주소 : 中山市石岐区东明北路民科东路民营科技园

홈페이지: [www.zs-shiyu.com](http://www.zs-shiyu.com)

---

**광주 PAO HUI Electronics (宝辉电子有限公司)**

연락주소 : 广东省广州市番禺区东环路 178 号

연락전화 : 86-020-84894829 84894839 84807834

회사팩스 : 020-84894711

E-Mail : baohui168@163.com

홈페이지 : www.baohuigame.com.cn

**KenYanYou Electronics (肯琰优电子有限公司)**

담당자 : 谭君扬 Tan Junyang

연락주소 : 广东省广州市番禺区市桥迎宾路269号

홈페이지 : <http://www.knandu.com>

연락전화 : 020-84896058/84662858

회사팩스 : 020-84879057

E-Mail : Knandu.game@yahoo.com.cn

**광주시 카이창전자유한공사 (广州市凯昌电子有限公司)**

담당자 : 刘普云 Liu Puyun

주소 : 广州市番禺区石碁镇文边村文坑工业区

홈페이지 : <http://mecpower.chinaamuse.com>

전화 : 020-34882821

회사팩스 : 020-34882821

E-Mail : tina@meepower.com.cn

휴대폰 번호 : 13711526413

**광주 DaHua Electronic (广州大华高科电子有限公司)**

주소 : 广东 广州 番禺区迎宾路245号

우편번호 : 511400

전화 : 86 020 34805959

핸드폰: 137-11258583

E-mail : yanchan@126.com

홈페이지 : <http://www.dahua.am35.com>

**HUAWEI 전자유한회사(广州华威电子有限公司)**

전화:020-84661518

팩스:020-84800946

公司主页 : [www.dianwan88.com](http://www.dianwan88.com)

**Sealy network Technology (广州市希力电子科技有限公司)**

홈페이지:[www.sealytec.com](http://www.sealytec.com)

주소: 广州市越秀区云山大酒店302房

전화: 020-38378179

팩스: 020-38378175

이메일: [huaiyu@yeah.net](mailto:huaiyu@yeah.net)

**Secure (广州希科电子科技有限公司)**

주소 : 广州市珠海区新港东路2429号海珠科大楼620室

담당자 : 冯生 Feng Sheng

전화 : 02022319617-610

전화 : 86-20-87592978(8线)

팩스 : 86-20-87598746

홈페이지 : <http://www.gzsecure.com>

---

**CITYHERO (城市英雄数码娱乐有限公司)**

이 회사는 도시영웅이라는 브랜드로 대형 전자게임영업장소를 운영하는 전문회사이다.

전화 : 0731-2253577

팩스 : 07312253577

주소 : 湖南长沙市芙蓉区

E-MAIL : cityheroph@21cn.com

**SHANDONG LUXIN CULTURE MEDIA INVESTMENT CO.,LTD**

주소: 100 ming Hurd.,Jinan,China

전화 : 0531-86156686

팩스: 0531-8615777

홈페이지: www.luxin.cn

**FlyHigh (神采飞扬娱乐有限公司)**

이 회사는 오락제품의 경영, 생산, 연구개발을 같이 생산하는 민영회사이다. 1992년부터 오락장소 영업을 시작하였으며 2004년

“신채비양(神采飞扬)”이라는 이름을 브랜드로 등록하여 사업을 진행해왔다. 주소 : 호북성 무한시 강안구 车站로23호4층

우편번호 : 430079

전화 : 027-82791006

팩스 : 027-82791006

E-mail: sales@flyhigh.com.cn

Website: <http://www.flyhigh.com.cn/>

### LanHai Technology (柳州蓝海科技有限公司)

이 회사는 1995년에 설립했으며 광서 류우저우에 위치하여있다. 민족오락산업을 진흥하고 대중에게 봉사하는 취지를 갖고 오락기기계, 애니메이션제품과 건강에 유익하는 오락장소를 개발하고 관리하는데 노력하고 있다.

주소 : 广西柳州市阳和工业新区中小企业二基地4号厂房

우편번호 : 545006    전화 : 0772-3120888(영업부)

팩스 : 0772-3120888    Email: lzlanhai@163.com

홈페이지: www.lanhaikj.com

## 3.중국 게임산업 관련 교육기관

### 가. 복단대학 (<http://www.fudan.edu.cn>)

복단대학은 중국에서 가장 먼저 경영관리 분야 교육을 시작한 학교로서 1920년에 경영학과가 설립되었고 1929년에 경영대학이 세워졌다. 개혁 개방 이후 제일먼저 자본주의 교육인 경영학 교육의 체계를 회복한 학교이다. 게임분야의 개발과정은 정보과학 및 엔지니어링대학 소프트웨어 대학에 속해있으며 일찍이 학생을 모집하였다.

### 나. 상해교통대학(<http://www.sjt.edu.cn/>)

교육부 직속대학이며 교육부와 상해시가 공동으로 설립한 중점대학이다.1896년에 개교하였으며 중국에서 가장 역사가 긴 학교 중 하나이다. 교통대학은 게임분야에 석사학위를 수여하기로 하고 이

---

학교의 소프트웨어학원과 미디어디자인 학원이 합작하여 새로운 과정을 만들었다. 제1기 신입생을 2004년 봄 학기에 선발하기로 결정하였으며 2년 반의 수학 기간 중 학비는 3만2천 인민폐에 달한다고 발표하였다. 중국 온라인 게임업계의 입장에서 보면, 현재 가장 필요한 인력이프로듀서, 이미지 디자이너, 배경디자이너 등인데, 교통대학이 중점적으로 육성하려는 인력은 뒤의 두 가지라고 볼 수 있다 .

다. 북경대학(<http://www.pku.edu.cn>)

북경대학은 1898년에 세워진 세계적인 명문대학이다. 북경대학의 소프트웨어 대학은 2001년 국가교육부와 국가 컴퓨터위원회의 비준을 받아 설립된 시범적인소프트웨어 관련 교육기관으로서 모두 7개의 학과가 있다.

그 중 디지털 예술디자인학과는 북경대학과 국가외국전문가국의 중국 국제 인재교류 기금 및 캐나다의 메이야 그룹이 공동 출자하여 이룩해낸 성과로서 게임 부문의 과정이 포함되어 있다. 북경대학의 디지털예술디자인학과는 전문적인 디지털기술회사, 방송국, 영화제작소, 신문출판, 인터넷미디어, 광고제작, PC게임, 부동산 등 다양한 업계에 필요한 인재를 공급하고 있다. 2003년 디지털예술기술 전공과 디지털예술디자인 전공으로 나누어 모두 200명의 신입생을 입학시켰다. 학과장으로 있는 Becky Bristow는 미국영화예술대학에서 초빙했으며 오스카상의 단편애니메이션부문 심사위원과 세계애니메이션창작대회 심사위원을 역임한 감독출신이다.

라. 북경항공항천대학(<http://www.buaa.edu.cn>)

북경항공항천대학은 1952년에 세워졌으며 칭화대학, 북양대학 등 8개 대학의 항공학과들이 합병해서 만들어진 중국최초의

항공공학대학이다. 국방과학기술공업

위원회에 소속되어 있으며 현재는 26개 단과대학 및 학과로 구성되어 이과, 문과, 법, 공학, 경제, 경영, 교육 등 종합대학으로서의 면모를 갖추고 있는 개방형, 연구중심 대학이다.

이 대학에는 게임엔지니어링이 석사과정으로 설치되어 있어 (宏信소프트와 산학협동과정) 주로 게임디자인을 교육하고 있으며 소프트웨어의 개발과정 이외에도 게임시장의 분석, 중국과 해외게임 문화의 비교, 애니메이션과 시뮬레이션, 소비자심리, 사용자인터페이스 설계 등을 핵심 커리큘럼으로 채택하고 있어 이 분야의 인

재육성에 큰 이바지를 하고 있다. 이외에도 소프트웨어 기업의 경영과 문화, 업계발전과 전망, 경영윤리와 직업도덕, 커뮤니케이션방법 등 다양한 과목을 개설하고 있어 전방위적이 교육을 실시하고 있다고 볼 수 있다.

마. 사천대학(<http://www.scu.edu.cn/scu2003/Default.htm>)

사천대학은 교육부 직속의 전국적 중점대학이다. 사천대학, 성도과기대학, 화서의과대학 등 3개 중점대학이 1994년 4월과 2000년 9월 두 차례에 걸친 대대적인 합병을 단행함으로써 현재의 규모가 되었다. 사천대학은 중국에서는 최초로 게임 개발인재 육성과정을 석사과정에 편성한 학교로 꼽히고 있으며 2003년 1월 사천대학은 영상 애니메이션 공학센터를 설립하고 동시에 성도시 정부와 합작으로 디지털오락 기술센터를 설립하여 성도시 과기국에 게임개발 공통 플랫폼 프로젝트를 신청하였다.

2003년 10월 사천대학은 영상 애니메이션센터에 정식으로 게임소프트웨어학과를 설립했다. 디지털오락기술학과는 대학 입시

---

고사를 통해 신입생을 선발하고, 동시에 기타 학과에서의 전과도 받아들이고 있다. 석사과정은 MSE(소프트웨어 공학 석사)의 표준에 의하여 기업과 함께 산학협동으로 육성하고 있다. 현재 본 학교는 온라인게임 개발사인 斯普와 계약을 맺고 석사과정을 공동 개발 육성하고 있다.

사천대학 당국의 말에 따르면 다른 중국 내 대학에 설립된 관련 학과의 경우 전공과 연구 방향이 다소 애니메이션과 영상기술에 편중되어 있는 상황인데 비해, 사천 대학의 경우 온라인게임에 그 중점을 두고 있다고 한다.

바. 북경方正소프트웨어기술학교 (<http://www.j-100.com/fz/fz.htm>)

北大方正그룹이 출자하고 국가에서 학력을 인정하는 전일제 고등교육기관으로서 교육부의 심사를 통과하여 직업학교로서 등록되고 북경시 교육위원회가 고등교육기관 졸업인정 시험 자격을 부여한 시범학교이다. 2003년 9월 중국에서는 처음으로 게임관련 고등교육 학력인정 기관으로 영상게임제작학과를 설립하였다. 북경 方正은 국내에서 처음으로 온라인게임에 관한 학력인정 과정을 風雷時代사와 합자 하여 운영하기로 하였다.

사. 상해托普정보기술학교 (<http://www.etop.com.cn>)

상해인민정부의 비준을 얻어 튀푸그룹이 3.5억 위안을 투자하여 설립한 사립고등교육기관이다. 본 학교는 최신시설과 녹지 비율을 두루 갖춘 환경에 4800명의 학생이 재학하고 있다. 현재 애니메이션 게임 교육과정이 개설되어 있다.



아. 기타

2003년 6월27일 서안에 게임 디자인 인력 배양을 목적으로 한 직업학교가 설립되었다. 이 학교는 영상 애니메이션과 게임 제작 방향의 기초지식과 선진 적인 컨셉을 두루 갖춘 교수진을 보유하고 있다고 한다. 최근의 한일 관계를 요약하면 99년 7월부터 기존의 수입선 다변화 제도 전면철폐와 더불어 1998년 김대중 대통령 방일을 계기로 미래지향적 파트너쉽을 구축해 나간다는데 기본적으로 합의한 이래, 2004년을 전후로 일본 대중문화 개방 확대 조치가 구체화 되고 있는 실정이다.

---

## 4. 중국 게임관련 전시회 정보

### 중국 심천 국제 문화 산업 박람회

전시회 기간 2008년 5월 16일(금)~5월 19일(월)

장소 심천 전시컨벤션 센터

주관 심천시 문화산업(국제)전시 유한공사

연락처 TEL: (86-755)83521154 FAX: (86-755)83519467

홈페이지 [www.cnicif.com](http://www.cnicif.com)

### 2008 중국국제오락게임 전시회

전시회 기간 : 2008-08-22

장소: 대련 성해전시컨벤션센터

주관: 大連君和展覽策劃有限公司

연락처: TEL: (86-411)8648-3332/ FAX: (86-411)8648-3332

### 중국 국제 동만 유희(애니메이션, 만화, 게임)박람회

(Fantasy China2008 ASIAGRAPH 2008)

개최 일자: 2008.06.27(금)~07.01(화) AM09:00~PM05:00

개최 장소: 중국 상해 상해전람센터

개최 면적: 약 20000 평방미터(m<sup>2</sup>)

주최: 중화인민공화국 문화부 / 상해시 인민정부

주관: 상해시 문화광과영시관리국

타이베이국제 TV, 영화 및 디지털컨텐츠박람회

전시회 기간 2008-11-22

장소 타이베이국제전시센터

주관 타이베이경제협력국

연락처 TEL: (886-2) 2725-5200 FAX: (886-2) 2723-4374

홈페이지 <http://www.tfcom.com.tw>

한중일 삼국 게임산업교역회

전시회 기간 2008.09.06~09.08

장소 대련 세계 박람회 광장

주최 중국 문화부

---

**VI. 아케이드 게임산업 추진과제**

**VI. 아케이드 게임산업 추진과제**



---

## VII. 아케이드 게임산업 추진 과제

### 가. 아케이드 게임산업 추진 과제

#### 1) 추진 배경

#### 아케이드 게임 산업은 세계 각국의 전략 산업으로 성장

- 아케이드 게임산업은 문화콘텐츠 산업 중 가장 포괄적이고 상업적인 수익구조의 완성분야로서, 소프트웨어뿐만 하드웨어, 캐릭터, 프랜차이즈까지 전 산업 영역에 걸쳐 부가가치 창출 (전형적인 One-Source Multi-Use 구조)
- 세계 각국은 아케이드 게임산업을 통해 (Value Chain)로 국부창출에 주력하고 있음.
- 세계 아케이드 게임시장규모 746 억 달러 중 아케이드 게임산업은 327 억 달러로 43.8%를 차지하고 있음.

#### 국내시장은 ‘침체와 정체성’ → 가능성과 문제점 공존

○ 국내의 아케이드 게임산업은 크게 청소년 게임분야(비디오 게임 형, 체감 형 포함)과 성인용(겜블형 게임)으로 나눌 수 있는 데 급격한 흥망성쇠와 잦은 제도, 인식적 혼란을 겪는 과정에서 침체를 거듭하고 있음

- 청소년 분야: 펌프, 히든 캐치 등 도약기가 있었으나 성인게임중심으로 재편성 되면서 발전 속도 저하 됨.

- 성인 게임 분야의 경우: 다양한 기술 개발 및 상품권 제도 등으로 인해 폭발적인 규모를 이루어냈으나 바다이야기 사태로 인해 순식간에 하락 및 발전 정체.

○ 동시에 산업전반의 인프라 부족과 제도의 불안정성 등 선도국으로 가기 위한 해결과제도 상존

- 아케이드 게임산업 대한 낮은 인식, 각종 유통구조 낙후, 산업정보·인력 부족 등

---

## 나. 아케이드 게임산업 특징 및 중요성

### 1) 아케이드 게임산업의 정의 및 유형

#### ○ 아케이드 게임 산업의 정의

- 아케이드 게임산업은 종합 문화컨텐츠가 결합된 게임 소프트웨어를 기반으로 첨단 하드웨어 및 이를 각종 운영(업소) 형태와 결합되어 게임에 대한 상업적 가치를 극대화 하는 산업임.

### 2) 아케이드 게임 산업의 부가 가치 요소

소프트웨어	만화, 캐릭터, 음원, IT 기술 등 소프트웨어 기술 요구
하드웨어	각종 체감형 인터페이스, 첨단 부품 및 기계 장치, 케이스 및 주변 기기 포함
설치 장소	전문게임센터, 싱글로케이션, 복합형 유통형태 등 다양한 형태의 설치 장소가 가능
기타 머천다이징	아케이드 게임과 연관된 저작 기반을 바탕으로 마케팅 및 머천다이징 업체에 각종 저작권을 임대 혹은 판매

### 2) 아케이드 게임 산업의 특징 및 중요성



- 고부가가치의 미래형 종합 산업
- 전형적인 OSMU (One-Source Multi-Use) 시장구조
- 고도의 성장 가능성
- 전방위 사회·문화적 파급효과

3) 아케이드 게임 산업의 비즈니스 전개방식

구 분		한 국	일 본	미 국
아케이드 게임 비즈니스	초기	해외 게임의 유통, 전용 게임장 배급	콘솔게임을 아케이드 게임으로 이식	싱글로케이션 중심
	현재	게임 자체개발 및 프랜차이즈통한 비즈니스 및 관련산업 초기 시도	전 산업과 연계, 다양한 형태	복합 형태의 가족문화공간,
투자자금		소자본 투자	대규모의 자본투자	대규모의 자본투자
연관산업의 파급효과		미 흡	극대화	극대화
아케이드 게임 시장의 라이프사이클 단계		성장기	성숙기	성숙기

---

#### 4) 국내 아케이드 게임산업 분석

##### ○ 부정적 요소

- 장기적인 경제불황으로 인해 업계의 개발 의지 약화
- 개발의지 추락, 불법복제, 음성화 등의 문제점 내재
- 중국, 대만 등 신흥 국가들의 성장 및 차후 거대 자본, 마케팅력을 보유한 외국기업의 국내시장 진출 및 잠식 가능성

##### ○ 긍정적 요소

- 전반적인 게임산업의 발전 및 게임산업의 성장
- On - Line 프로모션을 통한 생명력 부가 가능
- 게임산업에 대한 전반적 인식 증가

#### 다. 국내 아케이드 게임산업의 문제점

##### 1) 미성숙한 산업 여건

- 아케이드 게임산업에 대한 인식 저하

- 국내 아케이드 게임산업은 약 30년의 오랜 역사를 가지고 발전을 해왔으나, 아케이드 게임산업의 산업적 가치 인식 부재, 바다이야기 사태 등을 겪으면서 부정적 인식까지 더해지게 됨.

○ 업체의 영세성

- 역사와 발전 과정에 있어 아케이드 게임 산업체의 규모·실적 면에서도 많은 부분 영세성을 면치 못하는 것으로 파악.

○ 유통시스템의 낙후

- 국내 아케이드 게임산업은 집단 상가 중심의 유통에서 총판, 직거래 등 다변화를 가져왔으나 아직도 객관적이고 체계화된 시스템이 없어, 신규 개발사의 진입이 쉽지 않음.

- 또한 싱글로케이션의 경우 대형 할인마트, 복합유통상가 등 새로운 유통채널을 활용한 유통이 전개되고 있으나 역시 객관화 되지 못한 시스템으로 진입에 많은 시행착오를 겪고 있음.

○ 전략적 마케팅 부재

- 장기적 안목의 마케팅 전략 및 인력 부족

- 비즈니스전략 수립 시 시장 동향, 소비자 성향 등 필요정보가 부족, 합리적인 캐릭터상품 제작 및 유통상 애로

---

- 비즈니스, 마케팅관련 전문교육을 이수한 전문인력 절대 부족

- 짧은 기업 수명

  - 잦은 제도 및 사업환경의 변화로 인해 업체 유지가 쉽지

  - 않으며 이로 인한 인위적인 폐업도 많음

- 외국 게임산 게임과의 수준 차

  - 수익성을 쉽게 예상할 수 없는 국내산 게임개발에 대한 모험보다는, 도입사례가 있는 외산 게임을 통해 안정적 수익을 추구하는 경향

- 유관산업간 연계 미흡

  - 플랫폼간 연계전략 부재

  - 게임 개발, 유통, 네트워크, 마케팅 등 플랫폼간에서 각 분야를 유기적으로 연결하는 통합적 접근 및 체계적인 사업전략 부재, 일부 유명 게임의 단순한 컨버전식의 개발이 전부임.

- OSMU의 성공사례 부족

  - 온라인 게임, 만화, 애니메이션, 등 연관 산업과의 시너지 효과를 이용한 캐릭터의 확대순환 효과 미비

- 게임 산업과 캐릭터, 영상 관련업체는 라이선싱 정보 및 네트워크가 부족, 관련회사와의 연계사업 추진이 원활하지 못한 상황

○ 해외진출 전략 미비

- 수출 실적 데이터 부족 / 해외전시회 참가 등 국산 아케이드 게임의 해외진출을 위한 노력은 지속적으로 진행되고 있으나, 해외시장에 대한 접근전략 미비로 수출이 활성화되지 못함

○ 현지 업체에 대한 정보부족

- 특히 대만, 중국, 남미, 동남아 등 아케이드 게임과 관련된 신흥국가들이 주목을 받고 체계적인 기초적인 정보가 부족해 업체마다 시행착오 비용을 고스란히 쓰고 있음.

○ 해외 전시회에 대한 준비미흡

- 해외 전시회 참가 시 국내 아케이드 게임을 소개하는 각종 정보(세일즈킷 등)가 부족하며, MOU 및 계약에 필요한 서식 등 자료 준비도 미흡

- 대부분의 업체는 충분한 홍보물을 제작하지 못해 단순 지면 홍보만으로 대응

---

라. 정책 비전 및 추진전략

**아케이드 게임 선도국 구현**

달성목표

- 아케이드 산업 내수시장 활성화
- 해외수출 확대
- 유럽, 중국 등 수출지역 다변화

Contents - 국내 아케이드 게임산업의 질적 향상  
Market - 시장 규모확대 및 구조개선

5 대  
중점추진전략

1. 아케이드 게임산업의 기반구축 강화
2. 아케이드 게임산업의 해외수출 확대
3. 유통구조 체계화
4. 법 제도개선 및 정책 강화
5. 유관산업간의 연계 활성화

## 마. 아케이드 게임산업 5 대 중점 추진과제

### 제 1 과제: 아케이드 게임산업의 기반구축 강화

- 1-1 우수게임 개발활성화
- 1-2 상품화·마케팅단계 지원
- 1-3 최신 산업정보 제공
- 1-4 전문인력 양성

### 제 2 과제: 아케이드 게임의 해외수출 확대

- 2-1 해외전시회 참가지원
- 2-2 해외 인컴 로케이션 장소 구축
- 2-3 수출전문 에이전트 지원

### 제 3 과제: 유통 구조 체계화 및 인식 개선

- 3-1 아케이드 전문유통점 구축
- 3-2 유통정보 및 전자상거래 기반 확충
- 3-3 패밀리형 복합유통게임제공업소 활성화

### 제 4 과제: 제도 개선 및 정책 사업 강화

- 4-1 아케이드게임산업 관련 법 정비
- 4-2 아케이드게임산업 활성화를 위한 세제 지원
- 4-3 기타 제도개선 추진

### 제 5 과제: 유관산업간의 연계 활성화

- 5-1 타플랫폼간 연계 사업 확대
- 5-2 유관산업간 네트워크 구축

---

## 제 1 과제 아케이드 게임 산업의 기반구축 강화

### 〈 기본 전략 〉

- ▶ 우수 아케이드 게임의 발굴·지원 → 시장의 다양성 제고

아케이드 게임산업 공모전 등을 통한 아케이드 게임 발굴 및 동  
창작품에 대한 초기 제작비 지원, 비즈니스 정보제공 등을 통해  
아케이드 게임의 창작 및 사업의욕을 높이고 시장의 다양성을 제고

- ▶ 아케이드 게임산업 비즈니스 지원 → 국내외 시장진출 활성화

시제품 제작지원, 홍보, 편람제작·배포, 채용확보 등 창작게임의  
비즈니스 전반에 대한 지원을 통해 국산 게임개발의 활성화 촉진,  
국내 시장점유율을 확대하고 해외진출을 유도

- ▶ 산업정보의 수집·제공 → 비즈니스 및 정책의 효율성 제고

시장 규모, 상품 정보, 소비자 기호, 업계동향 등 최신 산업정보 및  
작품에 대한 DB 화를 통해 업계 비즈니스 및 정책자료로 활용

- ▶ 각종 전문인력양성 프로그램 지원 → 현장 인력수급의 원활화



프로듀서, 전문마케터 등 현장 우수인력을 양성하기 위한 각종 강의 개설, 프로그램 지원, 해외연수 등을 통해 산업현장의 필수인력 양성

### 1-1. 우수 아케이드 게임 개발 활성화 및 시장 진입 지원

#### □ 첨단 아케이드 게임산업 단지 조성

○ 국내 아케이드 게임에 대한 산업 기반 필요

- 종합산업인 아케이드 게임에 대한 생산, 부품 단지의 집약으로 효율 및 원가 경쟁력 제고.

- 단지 내에 업무 및 생산 시설 외 아카데미, R&D 센터, 전시 체험관 구축을 통해 중장기적 발전 기반 구축

#### □ 우수 아케이드 게임 개발 제작지원

○ 우수 아케이드 게임에 대한 창작활성화 및 상품화를 위해 제작부터 비즈니스 단계까지 광범위한 지원 추진

○ 사업내용

- 창작활성화 및 완성도 제고를 위한 제작비 지원

· 민간, 정부, 창투사 공동 투자조합 설립

- 인큐베이팅 지원 시스템, 게임제작관리 회사 설립

---

- 개발 게임에 대한 상품화 지원

· 체계적인 라이선스 비즈니스를 위한 각종 매뉴얼 시범지원 등

#### □ 아케이드 게임 비즈니스 가이드북 제작·배포

○ 오랜 역사를 가지고 있음에도 불구하고 비정형화된 사업형태 및 정보의 은둔화로 인해 신규 진입이 쉽지 않음. 따라서 아케이드 게임사업에 대한 가이드를 제작·배포, 개발된 아케이드 게임의 정보 공개 및 신규 진출 확대, 표준화된 사업 시스템 정착 계기.

○ 사업내용

- 아케이드 게임 비즈니스에 대한 전반적인 가이드라인 제공
- 게임 개발, 게임장 운영, 싱글로케이션 설치
- 국내외 기타 관련 정보 및 구체적 사례 소개

#### □ “아케이드 게임” 공모전 개최

○ 아케이드 게임은 신인 및 참신한 상품 아이디어를 발굴·평가함으로써, 아케이드 게임 산업 저변을 확대하고 신인발굴을 위한 대표적 창구로 활용

○ 사업내용

- 매년 선정, 상패 및 시상금 수여

- 우수 인력의 업체 추천 등 연결채널 마련 병행

· 캐릭터 및 시나리오, 인터페이스 기획, 멀티유즈 비즈니스 기획 등

## 1-2. 상품화 · 마케팅단계 지원

□ 아케이드 게임 제작 시제품 제작 및 인컴테스트 장소 지원

○ 아케이드 게임은 소프트웨어뿐만 아니라 다양한 형태의 하드웨어 및 장치 인터페이스가 들어가는 특성으로 인해 시제품 제작에 적지 않은 비용이 들어감.

또한 유동인구가 확보된 인컴테스트 장소를 지원함으로써 출시 이전단계에 소비자의 호응도를 점검할 수 있는 기회를 제공, 제품의 효율적 유통 및 관리 능력 제고

○ 사업내용

- 차별화된 아이디어로 소비자의 니즈(need)를 반영한 상품 우선

- 게임 개발사와 문화컨텐츠 소비 업체간의 컨소시엄 형태 장려

□ 우수 아케이드 게임, 게임센터 홍보지원

---

○ 우수 대상 수상작 등 우수 아케이드 게임산업의 국내외 홍보를 적극 지원, 국산 아케이드 게임의 유통 활성화 및 해외 프로모션 극대화

○ 사업내용

- 영세한 개발업체의 우수 창작품을 주요 대상으로 선정·지원

- 국내 신문, 잡지, 방송광고 및 해외 방송의 고정 홍보채널 확보 등 다양한 매체 활용

예) 아리랑 TV·KBS 등 국영 방송시간 확보

□ 아케이드 게임산업 편람 제작·배포

○ 개발사, 유통사, 게임센터(복합유통업소 포함)의 정보를 광범위하게 수집·제공, 우수 아케이드 게임에 대한 종합홍보 추진

○ 사업내용

- 게임 개발사 및 게임센터는 물론, 각종 하드웨어 부품, 소모품 등 관련 정보 총망라

- 다국어판 제작을 통해 해외 홍보자료로 활용

□ 투·융자 지원 확대

- 재원마련이 어려운 영세한 개발 및 게임센터에 대해 저리용자, 투자유도 등 제작·마케팅을 위한 재정적 지원 추진
- 사업내용
  - 문화산업 진흥기금의 저리 용자 실시
  - 투자조합 확대결성을 통해 우수작품에 대한 광범위한 투자 유도
  - 기존 투자조합에 대한 적극적인 활용방안 강구

### 1-3. 최신 산업정보 제공

#### □ 아케이드 게임산업 백서 제작·배포

- 아케이드 게임산업의 특화된 주요 정보를 체계적으로 수집·분석, 업계 및 학계에 수시 제공
- 사업내용
  - 내수시장 동향 및 규모, 수출입, 소비자 인지도, 상품 구매 성향 등 종합적인 산업정보 수록
  - 산·학·관 등 관련분야에 유용한 기초자료로 활용
  - 예) 업계 비즈니스 기초자료, 정부 정책자료 등
  - 매년 최신화(Update)하여 관련 기관 및 업체 배포

---

\* On-Line 제공 동시 추진

□ 아케이드 게임 및 관련 파생 산업 DB 구축

○ 국내외 아케이드 게임 및 관련 파생 산업의 제품을 DB 화,  
업계·소비자와 공유함으로써 국내외 다양한 활용도 제고 및 유통  
확대 유도 및 지속적인 업데이트 추진

#### 1-4. 아케이드 게임 전문인력 양성

□ 산·학 연계 교육프로그램 개발 지원

○ 정규교육기관(Generalist 위주)을 보완, 산·학 상호 연계를 통해  
실무능력을 겸비한 Specialist 육성

○ 사업내용

- 게임 디자인, 하드웨어, 인터페이스, 라이선스, 마케팅, 홍보 등  
특성화 교육을 추진중인 대학 및 단체를 대상

- 통합교육을 위한 환경구축과 특별 프로그램에 대한 지원

□ 아케이드 게임 전문인력양성 프로그램 지원

○ 아케이드 게임 산업에 특화된 전문인력양성을 위해 교재개발, 해외연수 지원 등 다양한 프로그램 운영 지원

○ 사업내용

- 전문인력 양성교육기관을 대상으로 교재개발, 강사료 등 교육소요 비용 지원(
- 해외단기 연수 및 인턴쉽 등 해외현지 훈련 병행
- 아케이드 산업 관련 종사자의 선진 비즈니스방법론, 해외 아케이드 게임 산업 동향 등 실무능력 제고
- 해외 전문가 유치를 통한 프로젝트 진행 및 세미나 개최 지원

---

## 제 2 과제 아케이드 게임 해외수출 확대

### 〈 기본 전략 〉

- ▶ 우수 해외전시회 참가 지원 → 국내 아케이드 게임산업 해외진출 촉진.

전세계 유망 게임 전시회에 국내 업체참가를 적극 지원, 국내 아케이드 게임의 해외진출 및 투자유치 유도

- ▶ 전략적 인컴테스트 장소 설치 → 원활한 해외판로 개척

중국, 일본 등에 전략적 인컴테스트 설치장소를 추진, 국산 아케이드 게임의 해외 판로를 개척하고 마케팅 유통 노하우 구축

- ▶ 수출 에이전트 지원 → 해외 마케팅을 위한 인적 인프라 구축

국내 아케이드 게임산업의 해외진출을 돕는 전문에이전트를 전략적으로 육성, 국내 아케이드 게임의 효율적인 해외진출을 위한 비즈니스 여건 조성



## 2-1. 해외 전시회 참가지원

### □ 해외 아케이드 게임 주요 전시회 참가지원

○ 세계 각국의 주요 아케이드 게임관련 전시회를 공략, 국내 아케이드 게임에 대한 해외진출 촉진

#### ○ 사업내용

- 부스 설치, 홍보책자 제작, 전문잡지 광고 등 다각적인 홍보전략 추진

- 해외 바이어 초청, 참가업체 및 자사 게임 PR, 만찬 추진 등

- 지속적 참가를 통해 관련업체와의 네트워크 구축

### □ 수출 가이드북 제작

○ 각종 해외전시회 참가 및 해외진출 시 사전 비즈니스 준비를 위한 ‘수출 가이드북’ 제작·배포

#### ○ 사업내용

- 해외진출 전략수립 및 사전 마케팅에 활용하기 위한 현지 정보 제공 및 가이드 역할

- 해외 공동제작 지원과, 세일즈킷, 홍보영상물 제작 지원 병행

---

## 2-2. 해외 인컴테스트 샵 구축

### □ 해외 인컴테스트 샵 구축

- 해외시장 공략, 현지 소비성향 분석 등을 위한 전략적 해외 인컴테스트 샵 구축

- 사업내용

- 국내 아케이드 게임의 전시·판매를 주 기능으로 하되, 인터넷 동영상 등 홍보추진을 위한 인프라 및 이벤트 개최 병행

- 초기에는 기존 건물(예: 한국관광공사의 한국관)을 일부 활용하거나 주요 복합건물의 싱글로케이션 형태로도 가능.

## 2-3. 수출 전문 에이전트 지원

### □ 수출전문 에이전트 지원

- 역량 있는 해외 라이선싱 전문 에이전트를 지원, 제품의 해외 라이선스 활성화 도모

- 현지 계약, 진행 등 지원

- 예) 관련 전문가(변호사, 변리사)의 저렴한 상담서비스 제공

### 제 3 과제 유통구조의 현대화 및 인식 개선

#### < 기본 전략 >

- ▶ 상설마켓 등 새로운 유통시스템 구축 → 합리적 유통질서 확립

상설마켓 조성, 물류센터 설립 등을 통해 새로운 유통시스템을 도입·구축함으로써, 다양한 상품군의 개발 및 합리적인 유통질서의 확립을 유도

- ▶ 공동 온라인 유통시스템 개발 → 다양한 제품의 유통 활성화

사이버몰 형태의 공동 온라인 유통시스템을 개발함으로써 아케이드 게임 홍보 및 상품유통을 활성화

- ▶ 종합전시회, 업체정보 DB 구축 → 게임 산업분야간 연계 유도

「아케이드 게임 페어」 개최, 업체정보 공유 등을 통해 개발, 라이선스, 제조, 유통사간의 전략적 연계를 유도

---

### 3-1. 아케이드 게임 상설 마켓 구축

#### □ 아케이드 게임 상설마켓 구축

- 우수 아케이드 게임의 원활한 내수시장 진입을 위해 B2C 형태의 유통전문 상설 포스트마켓 구축

- 사업내용

- 홍보효과의 극대화를 위해 바이어 등 유동인구가 많은 장소 선정

- 계획된 테마파크로 조성 추진

- 자치단체와 협조, 종합 엔터테인먼트 밀집지역 조성

- 업체의 수요(Needs)를 반영하고 업체 컨소시엄 중심으로 추진

- 정부, 산하기관, 산업계, 투자기관 등이 참여하는

- ‘마켓조성협의체’ 를 구성, 주요사항(구축장소, 구성내용 등) 결정

### 3-2. 유통정보 및 전자상거래 기반확충

#### □ 공동 온라인 유통관리시스템 도입

○ 온라인 공동 전자상거래 시스템 구축을 통해 On-line 환경에서 아케이드 유통을 체계적으로 관리함으로써 유통의 활성화 및 효율성 제고

○ 사업내용

- 정부의 인프라구축 투자를 통한 업체들의 온라인 통합마켓 참가 유도
- 아케이드 게임의 전자상거래를 통한 시장정보의 체계화
- e-마켓 플레이스 환경을 활용, 재고, 상품, 구매 등 각종 관리가 가능한 프로세스 표준화 시스템 모색

### 3-3. 패밀리 복합게임제공업소 활성화 지원

□ 해외 「가족형 복합유통제공업소」 연구 조사 사업

○ 게임장의 고급화, 대형화가 이루어져야 아케이드 게임산업의 안정적 파로 및 인식 개선 가능. 일본, 미국, 대만 등의 복합유통게임제공업소에 대한 실태조사, 운영방법, 성공 사례 등을 조사

□ 건전 운영 게임장 지원 사업

---

○ 건전 운영 게임장을 실태 조사를 통해 선정된 업소에 대해서는 각종 기금, 홍보, 마케팅 지원 제공, 기존의 규제 중심의 사후 관리에서 벗어나 지원 중심의 사후관리를 실시함으로써 자연스런 건전화 유도

## 제 4 과제 제도 개선 및 정책 강화

### < 기본 전략 >

- ▶ 아케이드 게임산업의 세제 지원책 마련
  - 전체이용가 게임기 및 게임물에 대한 영세율 적용,
  - 국제 전시회 참가업체에 대한 지원 및 출자기업의 법인세 등의 감면
  
- ▶ 아케이드 게임 활성화를 위한 관련 법 제도 정비
  - 대형판매시설의 싱글로케이션게임 설치 제한 완화-
  - 복합유통게임제공업소의 활성화를 위하여 관련법 상의 규제 완화 및 활성화 할 수 있도록 관련 제도 정비 및 간소화
  - 리템섬 게임 및 메달 게임 도입
  
- ▶ 중소기업육성자금을 통한 기금 지원
  - 문화산업 진흥기금의 저리 융자
  - 투자조합 확대결성을 통해 우수작품에 대한 광범위한 투자 유도
  - 기존 투자조합에 대한 적극적인 활용방안 강구

---

#### 4-1. 법, 제도 개선 및 정책사업 강화

##### □ 해외 사례를 통한 아케이드 게임산업 활성화 방안 과제

###### ○ 목적 및 필요성

- 아케이드 게임시장이 활성화 된 일본, 미국, 유럽 등의 법제도를 중심으로 한 사례 연구를 통해 아케이드 게임산업국내 법제도의 개선 및 제도 개선안 도출

###### ○ 연구 내용

- 일본, 미국 유럽 등의 아케이드 게임산업 현황, 주요 정책 및 제도의 세부적인 사례 조사
- 국내의 법제도와 비교 연구
- 국내 아케이드 게임산업의 제도 개선 방향 도출

##### □ 아케이드 게임사업 세제 지원책 마련

###### ○ 세제 개선 안

- 전체이용가 게임기 및 게임물에 대한 영세율 적용



- 출판물의 경우 영세율을 적용한 세제혜택으로 산업을 지원하고 있음
- 아케이드게임에서도 전체이용가 게임기 및 게임물에 대해 한시적으로 영세율을 적용하는 것이 산업육성에 절실히 요구되는 사항임
- 해외전시회 참가업체에 대한 지원 및 출자기업의 법인세 등의 감면
- 싱글로케이션 및 복합유통게임제공업소 제도 개선
  - 제도 개선 안
    - ① 대형판매시설의 싱글로케이션게임 설치 제한 완화
    - ② 복합유통게임제공업소 활성화
  - 계진법 상에 복합유통게임제공업소에 대한 법은 마련되어 있으나, 다중이용업소의 안전관리에 관한 특별법”, “전기사업법”, “학교보건법” 등 적용해야 할 관련법이 난재되어 있어 실질적인 복합유통게임제공업소를 영위하기에 많은 규제로 작용
  - 복합유통게임제공업소의 활성화를 위하여 관련법 상의 규제 완화 및 활성화 할 수 있도록 관련 제도 정비 및 간소화
- 리템섬 게임 및 메달 게임 도입
  - 리템섬게임/메달게임의 합리적인 관리 및 수출 장려

---

① 리템션게임 / 메달게임은 아케이드게임시장에서도 많은 부분을 차지하고 있으며, 국내 아케이드게임산업이 세계적 경쟁력을 확보할 수 있는 분야임

② 내수시장에서의 합리적인 관리방안 마련과 해외수출을 적극 장려한다면 대내적으로 세수원을 확보할 수 있으며, 대외적으로는 국내 게임산업의 해외 경쟁력을 확보할 수 있음

③ 해외게임시장 진출을 고려한 제도 개선과 수출지원정책이 필요함

□ 중소기업육성자금을 통한 아케이드 게임 산업계 지원 방안

○ 투·융자 지원 확대

① 재원마련이 어려운 영세한 개발사에 대해 저리융자, 투자유도 등 제작·마케팅을 위한 재정적 지원 추진

② 지원내용

- 문화산업 진흥기금의 저리 융자

- 투자조합 확대결성을 통해 우수작품에 대한 광범위한 투자 유도

- 기존 투자조합에 대한 적극적인 활용방안 강구

- 유망 게임, 및 게임업소 중심의 연계사업 모색을 통한 투자사의 관심유도

- 상품 제조에 대한 투자유치 시도

- 로케이션 테스트 장소를 겸한 복합게임장 건립 등 유통관련 투자유치 추진

- 사후관리 강화를 위한 단속활동 지원

- 정보교류의 활성화를 통해 검찰·경찰의 단속활동을 지원하는 등 사법기관·권리자간의 상호 협조체제 강화 유도

- \* 장기적으로 정부산하 단속 팀 구성·운영

- 「아케이드 게임 비즈니스 법률센터」 운영

- 아케이드 게임 비즈니스관련 법률컨설팅을 위한 상시 자문팀 운영

- 게임산업진흥원 또는 관련 협회내 구성
- 예방적 차원의 각종 법률자문은 물론, 권익침해에 대한 사후 조치 협조

- 중국 등 주요 국가를 대상, 해외진출을 위한 현지 법률서비스 시행

- 관련 법률전문가를 채용, 국내 업체를 대상으로 법령, 권리구제절차, 업무관행 등 현지비즈니스 상담 추진

---

### 4-3. 기타 제도개선 추진

#### □ 부품표준화 사업 추진

##### 1) 배경 및 필요성

① 국내 개발 아케이드 게임기의 경우 게임기 본체와 각 주변장치 별로 연결을 위한 장치 표준 규정이 없어, 각 게임 개발사별로 인터페이스를 위한 하드웨어 및 소프트웨어 중복 개발

② 게임개발사뿐 아니라 부품업체 입장에서도 각 사별로 적용방법이 상이하여 다품종 소량 생산체제가 굳어져 게임기의 원가 상승을 시키는 주요 원인임

③ 수출 경쟁력 확보를 위해 표준화를 통한 대량 생산체제를 유도하여 품질 및 원가 경쟁력을 확보하여야 함.

##### 2) 기대효과

① 국내 아케이드 게임산업의 역량을 높이고 정책방향과 전략적 진흥방안을 체계적으로 수립하기 위한 토대 확보

② 국내 아케이드 게임기 제작업체와 부품 간 상호호환성 유도하여 원가 경쟁력 개선

③ 표준화를 통한 대량 생산체제를 유도하여 부품 및 게임기의 품질 향상 기대

④ 하나의 업체가 하드웨어 와 소프트웨어(컨텐츠) 모두를 개발하는 부담을 완충시켜 게임 컨텐츠 전문기업 하드웨어

전문기업으로 업계를 전문화 시킬 수 있어 각각의 산업 역량을 높일 수 있음

⑤ 표준화를 통하여 게임기의 기술 심의 등을 체계적으로 진행할 수 있으며 불법게임기의 사행행위 원천차단 가능

---

## 제 5 과제 유관산업간의 연계 활성화

### < 기본 전략 >

- ▶ 타 플랫폼 간 연계 사업확대 → 인접분야간 시너지효과 극대화

아케이드 게임산업을 중심으로 하는 연계 프로젝트를 적극 지원, 활성화함으로써 애니메이션 등 연관 분야의 시너지효과 유도

- ▶ 유관 업체간 만남의 장 마련 → 분야간 인적·사업적 N/W 구축

게임의 산업연계성(OSMU)을 감안, 유관업체 및 협회간 긴밀한 네트워크 구축 유도

## 5-1. 인접 분야간 연계사업 확대

### □ 아케이드 게임 연계프로젝트 지원

○ 아케이드 게임을 중심으로 한 유관산업간 연계사업의 지원을 통해 연관 산업간 협력분위기 조성

#### ○ 사업내용

- 아케이드 게임, 온라인 게임, 애니메이션, 콘솔 모바일콘텐츠 등 2개 분야 이상을 포함하는 우수 프로젝트 지원(매년 10개 내외 프로젝트)
- 개발과 제조·유통, IR·PR이 동시에 가능한 유관업체간 컨소시엄 구성 유도

### □ 공동제작실 운영

○ 성공가능성이 높은 신규프로젝트를 발굴, 일정공간 내에서 시설, 기술, 시제품 제작 등 종합적인 지원을 행함으로써 우수 작품의 시장진출을 촉진

\* 플랫폼간 등 유관산업 게임 라이선스 활성화 제고

## 5-2. 유관산업간 네트워크 구축

---

□ 유관산업간 네트워크 구성 지원

○ 관련 협회나 유관산업계 전문가 풀을 구성, 사례중심의 워크숍 개최 등 정례 모임의 장을 제공, 업계간 네트워크 활성화

○ 사업내용

- 협회 및 단체 중심의 네트워크 구성을 위한 세미나, 워크숍 등 교류의 장 마련

- 국제적 전시회 개최와 연계, 캐릭터, 게임, 어뮤즈먼트 산업 등 관련업계 전문가가 상호 교류할 수 있는 비즈니스의 장 조성

□ 인접분야 및 타 플랫폼간 상담창구 마련

○ 아케이드 게임, 타 플랫폼 게임(온라인 게임, 모바일, 콘솔 등) 및 만화, 영화 등 관련업계의 융합 비즈니스에 대한 필요성이 제기되고 있으나, 방법론이 부재, 인접 분야간의 상담창구 및 효율적인 방법론 협의체 마련.

-



## VIII. 참고 문헌

중국문화산업통계연감 2007

China Game 2006. 3 ~2008. 3

Game Time International 2007. 1 ~2008. 3

Inter Game 2008

한국무역투자진흥공사

웹사이트

[www.Chinagameinfo.com](http://www.Chinagameinfo.com)

[www. Taiwanslot.com](http://www.Taiwanslot.com)

중국 문화국 [www.ccnt.gov.cn](http://www.ccnt.gov.cn)

중국 소프트웨어산업협회 <http://www.csia.org.cn>

귀양시 정보산업국 [www.gygov.gov.cn/gysxcj](http://www.gygov.gov.cn/gysxcj)

중산시 문화미디어출판국 [www.wh3351.com](http://www.wh3351.com)

광주 화립 유한 공사 [www.wahlap.com](http://www.wahlap.com)

제남 동만유희 협회 [www.jncga.cn](http://www.jncga.cn)

KOGIA 연구보고서 08-004

중국 아케이드 게임시장 진출 전략 보고서

---

발 행 인 : 최 규 남

발 행 일 : 2008 년 5 월 10 일

발 행 처 : (재)한국게임산업진흥원

---

\* 본 보고서 내용의 무단전재를 금하며, 가공 및 인용할 때에는 반드시 출처를 밝혀주시기 바랍니다.