

중국의 해외 온라인 게임 규제 확대에 따른 시사점

정 부 연*

1. 개 요

중국의 온라인 게임 시장은 '04년 3억 달러에서 연평균 36.6%의 성장률을 보이면서 '09년에 14.3억 달러로 급성장하고 있다.¹⁾ 이러한 온라인 게임 시장의 급성장으로 인해 한국, 미국 등 주요 온라인 게임업체들은 중국 시장에 직·간접적으로 진출해 온라인 게임 서비스를 제공하고 있다.

중국 시장에서 해외 게임업체의 진출이 확대되어 중국내 온라인 게임내 영향력이 점차 증가하자 중국 정부에서는 자국 게임산업을 보호하기 위해 해외 온라인 게임에 대한 심의를 강화하는 등 강력한 규제 방안을 발표하고 있다. 특히, 10월 10일 중국 신문출판총서가 발표한 '수입 인터넷게임 심의관리 강화안'은 직접투자형태의 해외 온라인 게임 서비스를 금지한다는 내용으로 그동안의 규제안보다 매우 강력한 조치이다. 실제 이 규제안이 엄격히 적용될 경우 중국내 게임 수출 비중이 높은 국내 게임 산업에 큰 영향을 미칠 것으로 판단된다.

* 정보통신정책연구원 미래융합연구실 책임연구원, (02)570-4112, byjung@kisdi.re.kr

1) 자료: PWC(2009)

따라서 본 고에서는 중국의 해외 온라인 게임 규제 현황에 대해 살펴보고 관련 시사점을 파악하고자 한다.

2. 중국의 해외 온라인 게임 규제 현황

중국 신문출판총서가 자국의 온라인 게임 산업 보호를 위해 10월 10일 ‘수입 인터넷게임 심의관리 강화안’을 발표했다. 규제의 주요 내용은 단독 외국 기업은 물론 외국 기업이 지분을 투자한 조인트벤처, 현지합작법인에 대한 온라인 게임 서비스를 금지한다는 것이다. 특히, 서비스를 위한 기술적 지원, 의사결정 참여 등 간접 서비스도 규제 대상에 포함된다. 이번 조치로 해외 게임업체가 받아오던 중국내 온라인 게임 서비스용 ICP허가증, 판호, 문화경영허가증 등 3개 허가증²⁾을 발급받기 어렵게 될 가능성이 높아졌다.

중국내 온라인 게임의 급성장으로 인해 해외 게임업체의 다수가 중국 시장에 진출하면서 중국내 게임시장에서의 영향력이 커지자 문화부, 신문출판총서 등 관련 부처 별로 해외 온라인 게임 규제를 강화해 왔다.

이처럼 중국내 온라인 게임 규제 정책이 분산되어 발표되자 이를 일원화하기 위해 '09년 9월 중국 정부는 중앙 정부 조직 개편에 따라 온라인 게임 주관부서를 기존 신문출판총서에서 문화부로 이관한다고 발표했다. 이를 통해 신문출판총서는 애니메이션과 출판물만 담당하고 온라인게임은 문화부가 담당하는 것으로 업무가 분장되었다. 이와 같이 현재 신문출판총서가 주관부서는 아니지만 국무원 직속 기관으로 위상을

2) ICP(Internet Content Provider) 허가증은 온라인상에서 내용여하를 막론하고 콘텐츠를 전달하려는 개인, 사업자가 신고 또는 허가를 통신관리국으로부터 받아야 하며, 특히 경영허가증은 자본금 100만위엔 이상의 내자기업 또는 외부지분 50%미만의 합자기업에 내준다는 전제가 있음. 판호는 중국에서 서비스되는 모든 게임에 대한 허가증이며, 신문출판총서가 담당했으나, '09년 9월 게임 부문의 주관부서가 문화부로 전이되면서 향후에는 문화부가 담당할 전망이다. 문화경영허가증은 '03년 7월부터 시행된 인터넷 문화관리 임시시행규정에 따라 게임 수입업체가 반듯이 문화부로부터 받아야 하는 허가증으로 자체심의, 예비심의, 공개심의 3단계 절차를 거쳐야 함

갖고 있고, 얼마전까지만 해도 사실상 주관부서로 역할을 담당해 왔기 때문에 규제 당국의 의지에 따라 사안의 심각성이 커질 가능성도 있다.

<표 1> '09년 해외 온라인 게임관련 중국 정부의 규제 현황

날짜	내 용	주관부처
'09. 3	해외 게임에 대한 심의 강화 계획	신문출판총서
'09. 4	해외 온라인 게임 콘텐츠 심사신청 업무 통지	문화부
'09. 6	게임머니 규제 유통 등이 포함된 가상화폐 사용 법안	상무부
'09. 6	불법 폭력 게임에 대한 근절 대책	문화부
'09. 10	외자 기업 온라인 게임 서비스 금지	신문출판총서

자료: 각종 언론사 보도자료

사실 이번 조치가 발표되게 된 주된 원인은 '09년 4월 블리자드가 로열티 문제로 최근 와우(WoW) 게임의 중국 내 서비스 업체를 더나인에서 넷이즈로 교체하면서 중국내 게임 유통에 영향력을 미치자 블리자드를 견제하고 자국 온라인 게임업체를 보호하기 위해 이번 강화된 규제안을 발표한 것이다.

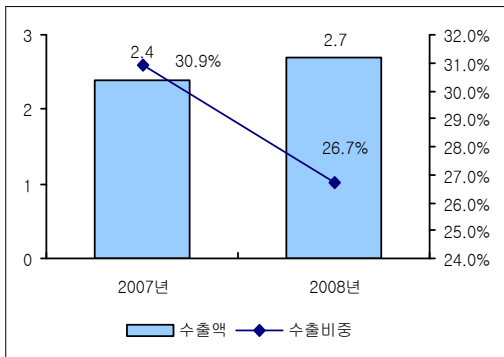
또한 이번 조치를 포함해 올해 들어 지속적으로 중국 정부가 외국산 게임을 규제하고 나선 것은 최근 폭력적이거나 선정적인 온라인 게임이 확산되면서 학원 폭력 등 사회문제가 심각해지고 있기 때문이다. '09년 9월 신문출판총서는 마약 판매와 성매매 등 불건전한 내용을 담고 있다는 이유로 '미국 1930' 등 45개 외국산 온라인 게임을 폐쇄했다. 신문출판총서에 따르면 1억7,500만명의 청소년들이 이용하는 중국 내 온라인 게임 가운데 95%가 폭력적이거나 선정적인 내용을 담고 있는 것으로 조사되었다.³⁾ 불건전 온라인 게임 확산을 차단하기 위해 외국 게임에 대한 규제 확대뿐만 아니라 판호가 없는 자국의 게임업체들도 서비스를 금지할 예정이다.

현재 중국에서 국내 온라인게임의 영향력은 매우 큰 상황으로 이번 조치의 영향을

3) 한국일보(2009. 10. 13)

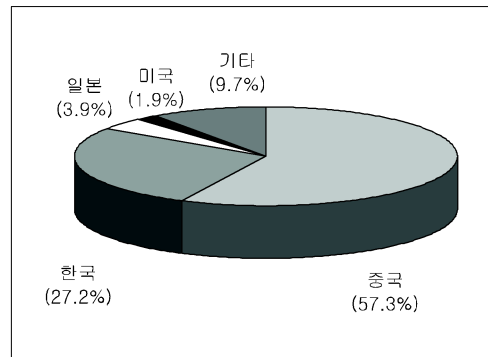
직·간접적으로 받을 가능성이 있다. 현재 국내 온라인 게임의 수출국 중 중국의 비중이 '08년 26.7%로 가장 크며, 중국에서 서비스되고 있는 온라인 게임에서도 자국이외에 한국의 비중이 27.2%로 가장 큰 상황이다. 이 때문에 국내 관련 정부기관, 게임업체들이 이번 규제 내용에 대해 긴밀히 검토하고 있다.

[그림 1] 국내 중국 게임수출 현황
(단위: 억달러)



자료: 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2009)

[그림 2] 중국내 국내 온라인 게임 서비스 비중
(309종 게임 기준)



자료: iResearch(2009), 재인용

3. 시사점

현재 국내 게임업체들은 중국에 직접 진출하기보다는 현지업체를 통해 서비스를 제공하는 업체가 많아 단기간에 큰 영향을 받지 않을 전망이다. 현지법인으로 진출한 업체에게는 바로 영향을 받을 수도 있다.

중국정부는 외산게임업체에 판호 발급시기를 지연하거나, ICP허가증은 중국자본 50%이상의 합자기업에게, 문화경영허가증은 중국자본이 100%인 기업에게만 발급하는 등 차별적 문호 개방을 해왔기 때문에 국내 게임업체의 다수는 직접 진출보다는 간접 진출을 선호하고 있다. 엔씨소프트는 중국 퍼블리셔 산다를 통해 아이온 등 게임을 서비스하고 있으며, 넥슨 등 대부분 국내 게임업체 역시 중국 현지법인 없이 산다, 텐센트, 세기천성 등 중국 현지 배급업체를 통한 간접 서비스를 제공하고 있어서 상대

적으로 영향력이 크지 않을 전망이다. 반면, NHN 한게임은 중국업체 해홍과 제휴를 맺고 현지법인인 NHN차이나를 통해 중국내 서비스를 제공하고 있어서 이번 조치가 좀 더 민감한 상황이다.

특히, 기술지원 금지 등 관련 규제의 범위에 따라 국내 게임업체에 미치는 영향력이 더욱 심각해 질 수 있다. 조인트벤처나 합작법인이 아닌 현지 파트너사를 통해서 게임 서비스를 진행하는 경우에도 일정 부분의 기술적 지원은 불가피하기 때문이다. 기술적 지원 금지 조항은 그렇지 않아도 한국 업체에 서버 소스 등 게임 서비스 원천 기술 공개를 요구하는 중국 업체가 다수 존재해 국가 정책적 명분으로 이러한 요구를 더욱 강화할 가능성이 있으므로 이번 조치의 진행 상황을 지속적으로 모니터링해야 할 필요가 있다.

참고자료

- 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원(2009), 『2009 대한민국 게임백서』
최경진·양우선(2009. 10. 14), “중국외산 게임 규제와 관련한 궁금증”, 신한금융투자
《한국일보》(2009. 10. 13), “국산 온라인 게임 中수출전선 빨간불”
PWC(2009), 『Global entertainment and media Outlook 2009~2013』