

중국 게임 규제정책 : 기패류 게임을 중심으로

리리* · 송승근**

*** 동서대학교 대학원 영상콘텐츠학과

Regulatory Policy for China Game : Toward a class of flags and cartes

Li-Li* · Seungkeun-Song**

***The Department Of Image Content, Graduate School, Dongseo University

*183669648@qq.com, ** songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

요 약

중국의 게임 정책은 자국 기업의 성장을 보호하고 발전을 도모하는 방식을 취하고 있다. 중국정부는 자국의 게임산업을 발전시키기 위하여, 해외게임 수입을 제한하는 반면 자국의 기업에는 해외로의 수출을 장려 및 발전을 지원하는 정책을 펼치고 있다. 중국 게임 가운데 기패류 게임의 마켓은 광범위하며 생명주기가 길고, 개발이 용이한 특징을 갖고 있다. 그러나 기패류게임에는 사행성이란 특징이 있기 때문에 정부의 규제정책에 대한 쟁점을 갖고 있다. 본 연구는 중국의 기패류 게임 정책의 특징을 고찰하고 중국에 진출할 전략을 모색하고자 한다.

ABSTRACT

The game policy in China takes the way of promoting the development of domestic enterprises through protecting the growth of those. In order to improve the development of domestic game industry, it will maintain the policy that restrict the import of overseas game. However, as to the domestic enterprise, it will develop the aid policy in the form of encouraging overseas export. For the characteristics of wide audience, long life term and easy to be developed, the class game of flags and cartes has become a very significant field of game industry. But for the gamble characteristics of the class game of flags and cartes, it also becomes the center for the government of making regulations and policies. This research aims to analysis the china game policies for the class game of flags and cartes and to find the strategy to entry into the china.

키워드

중국게임정책, 기패류게임, 중국웹보드게임, 게임몰심의정책

1. 서 론

정보통신기술(ICT)의 발전으로 중국의 온라인·모바일 게임산업은 11조 원(600억 위안)을 훌쩍 뛰어넘어선 중요한 문화산업으로 성장하였다. 현재 중국은 정부의 대대적인 지원으로 본국 게임산업을 발전시키는 동시에 해외게임 업체에게는 완화정책을 사용하고 있다. 이는 중국정부가 선진국의 기술을 받아들여 자국 산업을 발전시키는데 목적을 두고 있기 때문이다.

중국에서 연령 구분 없이 모든 연령층의 게임

사용자가 애용하는 웹보드게임은 중국의 전통 기패류 게임인 마작, 두지주 등을 PC거나 스마트폰으로 재현하였다는 이유로 전통문화의 전승이라고 일컬어 지면서 빠른 성장을 보여 왔다.

그러나 중국의 전통게임인 마작, 두지주와 같은 기패류 게임은 사행성 특성을 가지고 있는데 PC·스마트폰으로 전승되면서, 현재 웹보드게임산업의 새로운 문제로 나타나고 있다. 중국 정부는 사회질서를 문란하게 하는 도박행위에 대하여 시종일관 중시 여겨왔다. 그러나 오프라인에서의 기패류게임과 달리 온라인·모바일 게임은 도박과

달리 현저한 차이를 보이고 있다. 이러한 문제로 인하여 게임산업에서 시종일관 웹보드게임은 도박 아니면 순수한 오락인가에 의견이 갈라지고 있다.

본 연구는 현재 급격하게 성장하고 있는 중국 온라인·모바일 웹보드게임의 심의기준 및 법적규제를 분석하여 한국 웹보드게임의 중국진출 전략에 있어서 발생하는 문제점을 분석하고 전략의 활성화를 위한 해결방안에 관한 연구이다.

II. 중국 기패류 게임특징

기패류게임은 인터넷으로 연결된 PC혹은 스마트폰에서 내장형 플러그인 프로그램을 사용해서 보드형태의 게임을 의미한다. 기패류게임은 규칙이 비교적 간단하고 게임시간 또한 상대적으로 짧은 특징이 있다. 기패류게임은 오프라인 게임 중의 장기, 바둑, 마작 등의 룰을 그대로 적용한다는 점에서 모든 연령대가 즐길 수 있는 온라인 게임이다. 한국의 대표적인 게임은 고스톱을 예들 들 수 있고, 중국의 대표적인 게임은 두지주, 장기, 마작 등이 있다.

기패류게임은 이용자의 특징과 운영방식에 따라 레저오락형, 재부(財富)배팅형, 경기시합형 등 3가지 유형으로 나뉜다.

레저오락형 게임 이용자의 특징은 레저 생활을 추구하고 성격이 온화한 현금 지불에 대한 욕구가 비교적 낮은 것이다. 주로 20-60세의 여성과 고령 남성이 즐기는 게임이다. 그 대표적인 게임 퍼블리셔는 QQ게임, 랜주게임이다.

재부(財富)배팅형 게임 이용자의 특징은 자극적이고 배팅을 하기 좋아하는 중년의 남성과 여성이 주 사용자이다. 주로 개인사업자, 기업주, 가정부녀, 프리랜서, 사무직 샐러리맨 등이 이에 해당한다. 재부(財富)배팅형 게임을 하는 주요 목적은 게임머니를 획득하고, 획득한 게임머니를 환전하여 현금을 획득하는 것이다. 그래서 게임회사는 환전으로 인한 수입증대에 대한 유혹에 항상 노출되어 합법과 불법의 경계선 상에서 줄다리기를 하는 일이 비일비재하다. 그 대표적인 게임 퍼블리셔는 골든아일랜드, GAME ABC 등이 있다.

경기시합형 게임 이용자의 특징은 승부욕이 강한 22~45세 사이 남성과 일부 직업이 있고 재력이 있는 여성이 즐기는 게임이다. 이 유형의 게임은 충전에 대한 욕구가 강하게 작용한다. 그 대표적인 게임 퍼블리셔는 JJ두지주, BOYAA 등이다.

III. 중국 게임물 규제정책

미국, 일본, 유럽, 한국 등 게임 산업이 발달한 국가들의 경우 게임 심의는 일반적으로 사용자 연령을 기준으로 게임물에 대한 등급 분류를 시행한다. 예를 들면, 한국의 경우 게임물을 연령에 따라, 전체이용가, 12세이용가, 15세이용가, 청소년

이용불가(18세 이상)로 등급분류한다. 그러나 중국은 게임물을 '건전'과 '불건전' 이렇게 두 가지 등급으로 분류하고 있다[1]. 이 중 건전 등급에 해당되는 게임만이 중국 시장에 진출할 수 있다. 최근 중국은 실명제도가 시행되기 시작하면서 연령에 따른 게임 등급 분류 기반을 잡고자 한다. 현재 중국학자들과 전문가들은 게임의 등급화에 관한 문제를 면밀히 연구하고 있으며 정부 부처에서도 게임 등급화를 추진하는 추세다. 중국은 '반사회', '도박', '마약'을 사회 3대 악으로 간주하고 있다[2]. 그러므로 사행성 게임의 경우 가장 우선적으로 심의해야 할 요소는 바로 사행성이다. 사행성 게임의 사행 행위를 근절하기 위해서는 온라인 게임 운영을 규범화해야 할 것이다. 이를 위해 중국은 <온라인 게임 관리 임시 방법>으로 규제를 한다.

본 규제를 살펴보면, 첫째, 공안부에서 제시하는 사행성 형식의 내용이 포함되어선 안 된다. 둘째, 게임 포인트로 자회사 상품 이외의 상품을 교환하는 행위를 해선 안 된다. 셋째, 게임의 승패와 관련하여 중개 수수료를 직접 혹은 간접적으로 받아서는 안 된다. 넷째, 게임 포인트를 사용하여 승패를 구분하거나 퀴즈를 풀어가 는 게임의 경우 매회, 매일 발생하는 누적된 게임의 승패 수를 기록하여 사용자 별로 모두 계산하여 그 결과를 제공해야 한다. 다섯째, 게임 포인트를 통한 거래, 현금 교환, 현금 서비스를 제공할 수 없으며, 사용자 간 증여, 양도 등 게임 포인트 이체를 해서는 안 된다.

IV. 결 론

게임 산업의 초기 단계에서는 게임의 부정적인 영향과 게임에 대한 중국 사회의 우호적이지 않은 태도 때문에 게임이 청소년들의 학업 소홀과 도박 등 문제들과 관련되어 있다고 인식되었다. 그러나 이후에 게임 산업이 중국에 거대한 경제적 가치를 가져다주면서 중국 정부는 게임 산업을 점점 중요하게 고려하기 시작했다. 이러한 추세에 따라 중국 정부는 청소년들의 심신 건강과 국내 게임의 발전을 보호하는 목적으로 게임 산업 정책을 제정하여 실시하게 되었다. 본 연구는 중국게임산업의 기패류 규제정책을 살펴보고 한국의 게임 기업이 중국에 진출할 때 고려해야할 사항을 고찰하였다.

참고문헌

- [1] 김찬수, 박태순, "세계 게임 심의제도 비교 분석", 한국콘텐츠학회논문지, Vol.6, No.5, pp.56-65, 2006.
- [2] 송승근, 김치용, "중국 온라인게임 심의에 관한 규제 분석", 한국콘텐츠 학회논문지, Vol.9, pp155-159, 2009.