

# 중국 웹보드 게임 정책 분석: '비엔펑' 게임사례를 중심으로

## The Analysis for Web-board Game Policy in China : The Case Study for 'Bianfeng' Game

송승근

동서대학교 디지털콘텐츠학부

Seung-Keun Song(songsk@gdsu.dongseo.ac.kr)

### 요약

본 연구는 중국의 온라인 게임의 산업 현황과 관련 법률을 고찰하고 웹보드 게임 운영사례를 통해 중국 웹보드 게임 정책의 성격과 특징을 살펴보는 것을 목적으로 한다. 이를 위해 중국 현지 온라인·모바일 게임 산업 문헌을 고찰하고 온라인 게임관련 중국법을 시장진입, 저작권보호, 안전감독, 유통, 영업장 관점에서 살펴보았다. 중국 웹보드 게임 가운데 가장 유명한 비엔펑 게임사의 게임운영을 살펴보고 문제가 되고 있는 게임머니의 충전과 환전이 어떻게 이루어지는 지를 고찰하였다. 그 결과 중국 법의 이중적인 특성으로 인하여 합법도 아닌 불법도 아닌 중간영역에서 환전이 이루어지고 있다는 것을 발견하였다. 환전에 대한 강력한 금지를 취하지 않은 애매한 판단이기는 하지만 사회적 물의가 발생될 때에 한해서 최소한의 규제가 진행된다는 것을 발견하였다. 본 연구는 한국의 규제당국과 중국 진출을 계획하는 게임사에서 게임운영 정책의 중요한 지침을 줄 것으로 기대한다.

■ 중심어 : | 중국게임정책 | 웹보드 게임 | 중국법 | 도박 |

### Abstract

This research aims to inquiry the present state of online game industry and related laws and investigate the nature and feature of the web-board game policy through the case of web-board game operation in China. We reviewed China local literature of online·mobile game industry and inspected foreign entry, copyright protection, safety audit, distribution, and shop in China laws related to online game. We examined the game operation of the most famous 'Bianfeng' game company among China web-board game and considered how the charge and exchange for game money is made at issue. The result was revealed that money exchange was made in twilight zone neither legal nor illegal due to dual feature of China law. It is an ambiguous judgment that did not take a strong prohibition. However, we found that minium regulation was gone just in case social trouble happened. The result of this research will expect to help Korea regulation authorities and game company that have plans to enter China market the guideline for game operation policy.

■ keyword : | China Game Policy | Web-board Game | China Law | Gambling |

\* 본 연구는 2016년도 동서대학교 학술연구조성비 지원에 의하여 이루어진 연구입니다.

접수일자 : 2016년 11월 21일

심사완료일 : 2016년 12월 05일

수정일자 : 2016년 12월 02일

교신저자 : 송승근, e-mail : songsk@gdsu.dongseo.ac.kr

## I. 서론

중국 온라인 게임 산업에 대한 연구와 분석은 많은데 반하여 중국 웹보드 게임에 대한 연구는 상대적으로 부족한 편이다. 이것은 웹보드 게임이 온라인 게임의 한 부분으로 간주되고 게임하면 온라인이라는 등식으로 바라보기 때문에 생긴 것이다. 웹보드 게임은 온라인 게임과 다르게 초기 개발비용이 온라인 게임보다 적고 영업이익이 매출의 50% 이상을 차지하기 때문에 다른 장르의 게임 보다 매력적인 것이다. 그러나 사행성과 밀접한 관련성이 있기 때문에 중국 정부의 사행성 정책을 우회하면서 어떻게 영업을 하고 그에 따른 법적인 지축을 어떻게 받고 대응하는 지도 알아내는 것은 중요한 점일 것이다.

규제적인 측면에서 중국은 어느 정도의 규제 정책적 방향을 취하고 그러한 것이 산업에 어떻게 영향을 미치는지 살펴볼 필요가 있다. 이는 한국 웹보드 게임에 대한 규제정책을 취하는데 중요한 단초를 제공할 것이다.

본 연구는 포괄적으로 적용된 온라인 게임물에 대한 중국 법률과 제도를 개관하고 중국 웹보드 게임물에 대한 운영사례를 살펴봄에 이를 토대로 중국 웹보드 게임물에 대한 규제 정책을 고찰하고자 한다. 웹보드 게임에 대한 중국규제당국의 방향성은 향후 중국에 진출하고자하는 국내 게임사에게 중요한 정책적 방향을 제시할 것으로 기대한다.

## II. 중국 온라인·웹보드 게임 산업 현황

### 1. 중국 인터넷 인프라 구축

2012년 중국 '전신산업통계'에 따르면 광케이블 망은 14만8천 km에 이르며 인터넷 접속단자는 2000만개를 초과했다. 중국 공업신식화부는 이동전화의 경우 18억 만대 이상이며 중국 베이징을 기준으로 100명당 157.2대의 보급률로서 전국적으로는 1인당 1대씩 소지하고 있다고 발표하였다[1].

2013년 중국 '인터넷발전상황통계'에 따르면 전국 온라인 사용자는 5.91억 명에 달하며 이동단말기 사용자 수는 4.64억 명으로 집계되었다. 남성대 여성의 비율은

55.6:44.4이며 20대 남성이 30.4%로서 성비 및 연령대비 가장 높게 나타났다. 학생 사용자가 26.8%로 가장 높고 3000~5000위안 수입자가 18.4%로 가장 큰 비중을 차지한 것으로 나타났다. 온라인을 통한 인터넷 사용시간은 매주 21.7시간이며 이동통신단말기로 인터넷에 접속한 시간은 매주 11.8시간으로 매일 적어도 1회 이상 인터넷에 접속하고 있는 것으로 조사되었다[2].

중국은 하드웨어 플랫폼으로서 인터넷 인프라 구축 면에서 급속한 성장과 강력한 투자지지를 보여주고 있다.

### 2. 중국 온라인 게임 산업현황

2012년 중국 문화부 발표에 따르면 온라인게임 시장 규모는 601.2억 위안(약 10조원)으로 전년 대비 28.3% 증가하였다. 온라인게임 해외 수출은 2012년 기준 66개로 나타났다. 2013년 중국 온라인 게임 이용자 수는 3.45억 명으로 전년 대비 964만명 증가 했다. PC 온라인 게임이 주도적이기는 하지만 포화상태에 이르렀기 때문에 2012년 기준으로 73%의 점유율을 보이지만 향후 감소추세를 보일 것으로 예측된다[3].

2013년 상반기 중국 PC 온라인게임 매출은 232.9 억 위안(같은 시기 대비 18% 증가), 웹보드 게임은 53.4억 위안(같은 시기 대비 39.8% 증가), 모바일은 25.3억 위안(같은 시기 대비 100% 증가)을 기록하였다[4].

2013년 상반기 PC 온라인 게임 이용자수는 1.25억 명(같은 시기 대비 4.1% 증가), 웹보드 게임 이용자수는 2.05억 명(같은 시기 대비 36% 증가), 모바일 게임 이용자수는 1.71억 명(같은 시기 대비 119.3%)으로 나타났다[4].

지표에서 알 수 있듯이 중국은 PC 온라인 보다는 웹보드와 모바일로 급속하게 증가하는 것을 알 수 있다.

### 3. 중국 웹보드 게임 산업현황

2013년도를 기준으로 중국 웹보드 게임 이용자수는 온라인 게임 이용자수의 80%를 차지하여 2.76억 명에 해당한다. 웹보드 게임 이용자 수는 통계가 처음 잡힌 2003년에 6592명을 시작으로 2005년도에 1억 명, 2008년도에는 2억 명을 넘어서 2011년도에는 2.75억 명에 이를 정도로 매년 18%의 성장세를 보여주고 있다.

중국 웹보드 게임 시장 규모는 2004년에 2억 위안을 넘어서면서 매년 56%의 상승세를 유지하고 2011년에 51억 위안에 도달하였다. 현재 26,500여개의 중국 온라인 게임회사 가운데 웹보드 게임 회사가 차지하는 비율은 56%로서 15,000여개가 사업 중에 있다[2].

2013년 중국 모바일 게임 산업 규모는 91.9억 위안에 이르고 있으며 2017년도에는 362.5억 위안에 이를 것으로 예상된다. 모바일웹보드게임 이용자수는 2012년에 1138.8만 명, 2013년에 2797.6만 명으로 증가하였으며 MMORPG 게임과 비교할 때 비슷한 수준에서 2013년도부터는 50% 이상 초과하였다[5].

현재 중국 온라인 웹보드게임이나 모바일 웹보드 게임은 시장 규모와 이용자수는 기존의 MMORPG 게임 시장을 넘어서는 것을 알 수 있다. 중국 웹보드 게임 시장에 대한 이해와 함께 이와 관련된 법률적 위상을 살펴볼 필요가 있다.

### III. 중국 온라인 게임 관련 법률

표 1. 온라인 게임 관련 중국법

구분	법률 명	제정기관	시행일자
시장진입	외상투자산업지도목록	상무부	2011.12.29
	외상투자전신기업관리규정	국무원	2002.1.1
	온라인게임관리장점시행방법	문화부	2010.6.3
저작권 보호	저작권법	전인대상무위	2001.10.27
	저작권법실시조례	국무원	2002.9.15
	컴퓨터소프트웨어보호조례	국무원	2013.1.30
	컴퓨터소프트웨어저작권등기방법	국가판권국	2002.2.20
안전감독	인터넷안전결정	전인대상무위	2000.12.28
	컴퓨터정보인터넷국제접속안전보호관리방법	공안부	1997.12.30
	컴퓨터정보네트워크국제접속관리장점규정	국무원	1997.5.20
유통	전자출판물관리조례	신문출판총서	1997.12.30
	인터넷출판물관리장점규정	신문출판총서	2002.8.1
	출판물코드관리방법	신문출판총서	2000.5.1
	전자출판물출판관리규정	신문출판총서	2008.2.21
	인터넷정보서비스관리방법	국무원	2000.9.25
	인터넷전자공고서비스관리규정	신식산업부	2000.10.8
	전신업무경영허가증관리방법	신식산업부	2002.1.1
	인터넷문화관리장점규정	문화부	2011.2.17
	인터넷게임상품내용심사통지	문화부	2004.5.14
	문화제품수입관리 방법	문화부 등	2005.4.28
영업장	인터넷접속서비스영업장소관리조례	국무원	2002.11.15
	부정행위정리진행통지	신문출판총서	2003.12.18

온라인게임관련 중국 법률을 살펴보면 시장진입, 저작권보호, 안전감독, 유통, 영업장소로 구분되어 제정되어 있다([표 1] 참조[6]).

#### 1. 시장진입

2001년 11월10일 중국은 WTO에 가입하면서 외국자본의 시장진입에 대한 개방정책을 추진해왔다. WTO 양허안에서 게임산업과 관련된 것은 ‘컴퓨터 및 관련서비스’와 ‘전신 서비스’이다. ‘컴퓨터 및 관련 서비스’에서 중국정부의 입장을 살펴보면 서비스를 공급하고자 할 때 컴퓨터 및 관련 서비스에 탑재되는 콘텐츠를 제작하여 유통하는 모든 경제활동은 본 WTO 양허안에서 배제하도록 한다고 나와 있다. 이는 외국온라인게임 운영서비스를 중국내에서 할 수 없다고 선언한 것이다. ‘전신 서비스’와 관련된 중국정부의 입장인 경우 외국인 서비스 공급자는 합작기업 형태로 설립할 수 있으며 외국인 지분을 50% 미만 까지 인정한다고 하였다. 그러나 최근 2016년 3월부터 100% 중국기업만 온라인게임 사업을 허용하고 있어서 원칙적으로 외국자본이 중국 시장에 진입할 수 없게 되었다. 중국의 온라인게임 시장에 대한 자국민보호정책으로 인하여 앞으로 중국기업이 아니면 중국에서 온라인게임 사업을 할 수 없게 된 것이다[7]. 그 외에도 WTO 가입의정서의 실행규범으로서 ‘외상투자산업지도목록’ 내에 인터넷 문화경영 항목을 두어 외국자본의 중국내 시장진입을 근본적으로 금지하고 있다.

#### 2. 저작권보호

온라인 게임 콘텐츠는 중국 ‘컴퓨터소프트웨어보호조례’에 따른 저작권 보호를 받는다. 본 조례 제5조에 따르면 중국 국민, 법인, 기타 조직이 개발한 소프트웨어는 저작권을 취득할 수 있으며 외국인, 무국적자도 중국내에서 저작권을 취득 할 수 있다. 기타 소프트웨어의 경우 개발자 소속국가와 중국 간에 체결한 협의 또는 국제조약에 근거해서 저작권을 취득할 수 있다고 되어 있다. 자국민 보호정책을 위한 시장진입과 같은 차별이 저작권에서는 특별히 없는 것으로 나타났다[8].

### 3. 안전감독

중국 정부는 인터넷 운영에 치명적인 위해를 주는 해킹과 같은 범죄행위에 대해 강력하게 금지하고 있다. 유언비어 유포나 사회주의 체제진복, 국가분열 및 소수 민족 독립을 선동하는 행위, 사이비종교 조직 등의 범죄행위에 대해서도 금지하고 있다. 사회주의 시장경제 질서를 교란하거나 자연인, 법인, 기타 조직의 합법적인 권리를 침해하는 행위는 범죄로 보고 형사처벌을 하고 있다[9].

중국은 인터넷 국제접속 법인, 기타 조직에 대해 안전보호책임을 부여하고 안전보호대책을 강구하고 이행해야 한다. 또한 안전보호에 대한 모든 정보를 사법기관인 공간기관에 제공해야 한다.

### 4. 유통

중국에서 온라인 게임을 유통하기 위해서는 ICP(Internet Contents Provider) 경영허가증, 인터넷문화경영허가증, 인터넷출판허가증을 취득해야 한다.

#### 4.1 유통 관련 3대 허가증

위에서 언급한 3 가지 허가증은 관할 부처가 각기 다른 특징을 갖고 있다. ICP 경영허가증은 한국의 산자부에 해당하는 중국 공업신식화부에서 발급한다. 인터넷문화경영허가증은 한국의 문화체육관광부에 해당하는 중국 문화부에서 발급하며 인터넷출판허가증은 한국의 방송통신위원회에 해당하는 중국의 신문출판광전총국에서 발급한다. 하나의 게임 콘텐츠를 중국에서 유통하기 위해서는 3개 부처에 부합한 기준의 허가를 맡아야 가능한 것을 알 수 있다.

#### 4.2 온라인 게임 심의 부처

온라인 게임의 주무부서는 문화부이다. 신문출판광전총국은 사전심사 및 기준을 책임진다. 광전총국의 사전심사는 공업신식화부에서 허가를 거쳐 인터넷 서비스를 제공하기 전에 하는 심사인 것이다. 인터넷 서비스 허가가 나고 나면 문화부가 허가 할지의 여부를 주관한다. 온라인 게임에 대한 관리는 광전총국의 사전심사와 비준한 내용을 토대로 관리가 이루어진다[10].

### 4.3 온라인 게임 심의 내용

온라인 게임물에 대한 내용을 심사 할 때 포함되어서는 안 되는 요소로는 위헌사항, 국가의 주권, 영토 훼손, 국가비밀누설, 국가안전훼손, 민족갈등 선동 및 미풍양속 훼손, 미신 선양, 사회질서와 안정 훼손, 유언비어 살포, 선정성·폭력성·사행성 범죄를 부추기는 것, 타인의 권익 침해, 법률에서 금지하는 것, 청소년에게 유해한 것 등 들이 해당된다. 포괄적으로 사회 안정에 심대한 영향을 미치는 모든 것들을 배제 할 것을 요구하고 있다[11][12].

### 4.4 온라인 게임 사업자 준수사항

온라인 게임 사업자는 게임의 내용, 기능에 대하여 이용자 보호를 위한 지침을 마련하고 이용자에게 피해를 최소화하는 정책을 마련하며 청소년에게 적합하지 않은 내용이나 기능에 접근하지 못하도록 하며 특히 미성년자에게는 게임이용시간을 제한하여 중독을 예방해야 한다. 온라인 게임 사업자는 서비스 제공이 정지 될 경우 이를 사전에 이용자에게 공지하고 그 이유를 설명하여야 한다. 온라인 게임머니는 게임 상에서만 유통되어야 하며 현물 구매나 타 업체의 제품이나 서비스로 교환되어서는 안 된다[13].

유통과 관련한 사항은 국내 온라인 게임에 대한 사업자 준수 사항과 유사한 형태를 취하고 있지만 국내처럼 월 결제한도나 총량을 강력하게 규제하고 있지는 않고 있다.

### 5. 영업장

온라인 게임과 관련된 중국 정부 주요기관은 문화부 행정부서, 공간기관, 공상행정관리기관, 전신관리기관 등이다. 이들 행정기관은 인허가, 관리·감독 권한을 갖고 있다. 한국의 군에 해당하는 중국의 현급 이상 정부의 문화부 행정부서는 영업장 설립 여부, 이에 대한 관리·감독 책임을 진다. 공간기관은 영업장의 안전, 질서, 소방안전에 대한 관리·감독을 한다. 공상행정관리부서는 영업장의 등기와 영업허가에 대한 책임을 진다. 전신관리기관은 자신의 직책범위 내에서 조례와 관련 법률 및 규정에 근거하여 관리·감독을 한다. 중국은 학교

주변 200m 범위 내, 주택단지 내에서는 영업장을 설치해서는 안 된다. 영업장에서는 불법 온라인 게임물이나 도박 행위를 해서는 안 되며 불법행위 발견 시 문화부 행정부서나 공간기관에 신고해야 한다[14].

## IV. 중국 웹보드 게임 운영사례

### 1. 비엔핑 소개

비엔핑(www.bianfeng.com)은 중국 최대 웹보드 게임사이다. 2011년 기준 비엔핑을 이용하는 이용자 수는 2000만명 이상이며 매일 신규가입자는 300만명 이상이다. 2011년 총 매출은 4.5억 위안이고 순이익은 2.1억 위안으로서 2년 연속 60%의 높은 성장률을 보이고 있다.

비엔핑에서 서비스 되는 게임을 살펴보면 투지주류인 쑹지(升級), 홍쓰(紅十), 썬쿠우이(三扣一)와 같은 지파이(紙牌), 즉 화투나 트럼프 같은 카드게임이 있으며, 향쩌우마작, 닝뽀마작, 썬양마작 같은 골패(骨牌)게임이 있다. 또한 6국군기(六國軍旗), 4국군기(四國軍旗), 중국장기, 오목, 바둑과 같은 치레이(棋類), 즉 깃발 뺨기 놀이, 그 외에 포켓볼이나 테트리스, 리엔리엔칸(連連看)과 같은 캐주얼 게임으로 구성되어 있다.

비엔핑 게임의 메인화면은 게임소개, 아이템샵, 게임머니충전 등으로 구성되었다. 게임소개에서는 게임플레이방법, 게임규칙, 포인트 규칙, 포인트 누적에 대해 소개를 한다. 아이템샵의 경우 1 game abc 게임머니부터 5만 game abc 게임머니까지 있으며 게임머니는 game abc 게임 머니와 은으로 구성되어 있다. 1game abc은 은 1000냥에 해당된다. 아이템은 60일 한정으로 기간이 설정되어 있다. 게임머니 충전의 경우 game abc 카드 충전, 은행카드 충전, 핸드폰 요금 카드 충전, 핸드폰 메시지 충전, alipay 충전, J 카드 충전, 성다 카드 충전으로 되어 있다. 1위안은 10 game abc 게임머니에 해당한다. 게임진행을 위해 우선 게임을 다운로드하고 계정을 생성한 후에 본인의 이름과 신분증 번호를 입력하여 실명인증을 실시한다. 이러한 절차는 법률적으로 강제되어 있다. 게임을 진행하기 위해서는 게임머니를 충전해야만 게임을 플레이 할 수 있다[6].

### 2. 충전

웹보드 게임에서 제일 많이 사용되고 간편한 방식은 전화충전이다. 충전과 게임을 동시에 진행할 수 있고 게임진행에 방해가 되지 않기 때문에 가장 선호하는 충전방식이다. 그러나 통신사와 수익배분을 해야 하는 단점이 있다. 또한 핸드폰 문자 충전 방식은 전화충전과 비슷한 반면 인터넷 뱅킹 방식은 아직 은행과 게임회사 간 계약의 신뢰도가 낮아서 다른 방식에 비해 상대적으로 선호도가 낮은 충전 방식이다. 더욱이 PC 방에서 게임머니 충전카드를 구매할 수 있으며 이 방식은 고액을 충전할 수 있어서 특정 사용자들이 선호하는 충전 방식이다. 그 외 실물카드 충전과 이벤트 충전 방식이 있다[6].

### 3. 게임머니 환전

중국은 환전에 대해 법률적으로 금지하고 있다. 그래서 비엔핑 뿐만 아니라 중국의 웹보드 게임사는 게임머니를 직접적으로 환전을 하지 않는다. 단 QQ 그룹메신저, 타오우보우, 알리 왕왕 메신저를 통해 게임 이용자들끼리 환전을 하거나 환전전문 업체인 은상을 통해 환전을 하고 있다. 환전을 통해 게임머니를 구매하면 게임사이트에서 직접 충전하는 경우 보다 10~40% 정도 저렴하게 구매할 수 있다. 예를 들어 100위안으로 게임머니를 구매하면 184만냥을 구매 할 수 있다. 그러나 게임사이트에서 구매하면 100위안에 100만냥을 구매하기 때문에 환전상이나 환전을 통해 구매하면 84만냥을 더 구매 할 수 있는 것이다.

비엔핑의 경우 2000년대 초기 PC 방을 중심으로 게임머니를 환전하면서 성장하였으나 정부의 규제 정책에 의해 게임사가 직접환전하는 형태는 사라졌지만 이용자 간에 이용자와 은상을 통한 환전을 그대로 남아있다.

그러나 GAME9L과 같은 중소 규모의 웹보드 게임사의 경우 회사가 은상과 같은 역할을 하면서 직간접적인 환전을 하고 있다. 불법임에도 불구하고 환전이 가능한 이유는 게임사가 게임머니를 직접 회수하지 않고 금액이 크지 않기 때문이라고 한다[6]. 그러나 중국 웹보드 게임 가운데 월 매출이 급속히 증가하고 상당금액의 손해를 본 이용자가 속출하면서 중국 공안은 이를 불법으로 규정하고 해당게임사를 폐쇄 하기도 하였다.

## V. 중국 웹보드 게임 규제정책 분석

### 1. 웹보드 게임 산업의 사행화 분석

인터넷 보급이 확대되고 인터넷을 활용한 온라인 게임 산업의 발전과 더불어 전통문화 계승이라는 이점까지 더해진 웹보드 게임산업은 큰 돈벌이가 되는 캐쉬 카우가 되었다. 시장조사기관인 애널리스트에 따르면, 2015년 2분기 중국 웹보드 게임시장 규모는 58억 8,300만 위안(약 1조 859억원) 온라인 게임 전체 규모에서 절반을 차지 할 정도로 그 비중이 다른 장르에 비하여 높다는 것을 알 수 있다[15]. 그러나 웹보드 게임 산업은 게임의 사행화로 인하여 생기는 사회적 문제에 직면해 있다. 중국 정부차원의 규제가 있음에도 불구하고 도박 행위를 부추기는 일들을 많이 발견할 수 있다.

또한 중국 웹보드게임 산업구조를 살펴보면, 웹보드 게임사는 게임머니를 현찰로 매입하고 상품을 교환하는 방법으로 사행행위를 부추긴다. 통신사는 게임머니를 환전할 때 발생하는 수수료를 챙긴다. 은상과 같은 환전 전문업체는 게임머니 매매 가격의 차액을 챙긴다. 이용자는 오프라인 도박을 온라인에서 배팅과 추첨의 방식으로 사행성 게임을 진행하고 있다. 웹보드 게임사, 통신사, 은상, 이용자 모두 유기적인 상호관계를 형성하는 산업적 구조가 만들어진 것을 알 수 있다. 웹보드 게임을 단순히 오락으로 즐기기도 하는 사행성 게임으로 간주하는 이용자가 급증하고 있다. 중국 공안당국에 따르면 마작과 카드류의 웹보드 게임의 경우 회원 가입자 수만 몇백만명이고 1일 게임머니 거래나 피해액이 수 천만 위안에 이른다고 한다. 더욱이 QQ 메신저로 게임머니가 직거래 및 암거래가 이루어지고 있고 게임머니를 대상으로 한 사기 범죄가 급증하며 타인 게임머니의 계좌번호와 비밀번호를 알아내기 위한 해킹도 많이 발생하고 있는 실정이라고 한다.

### 2. 웹보드 게임관련 법률 분석

중국 형법에서 도박이란 “영리를 목적으로 여럿이 모여 도박을 하거나 도박을 업으로 하는 행위”와 “도박장을 개설하는 행위”이며 이는 처벌 대상이 된다[16]. 만약 영리를 목적으로 하지 않았을 경우 무죄로 본다. 그

경우는 여러 차례 도박에 참여 하더라도 생활 또는 경제활동의 주업이 아니거나 도박의 과정에서 부당이득을 챙기지 않는 경우 도박으로 간주하지 않는다. 그래서 도박죄에 해당하는 것은 범죄주체가 법적인 형사 책임을 질 수 있는 연령의 자연인으로 그 범위를 정해서 영리를 목적으로 한다고 하더라도 레저, 오락과 같은 목적으로 소액 배팅의 경우 처벌 대상은 아니다. 단 사정이 심각할 경우 도박으로 본다. 이때 사정이 심각한 기준은 행위자의 동기, 수단, 목적, 행위의 횟수, 결과 등을 전면적으로 고려해서 판단하며 공공장소에서 도박을 한다든지 도박 자금의 규모 등 여러 가지를 종합적으로 고려하여 공안기관에서 판단하는 것이다[17].

### 3. 웹보드 게임 규제 분석

중국 형법에서 규율하는 도박죄에는 일반 자연인인 게임 이용자의 도박행위를 규제 대상으로 삼지는 않는다. 도박을 업으로 하는 행위로 판단된다고 하더라도 ‘치안관리처벌법’에 저촉을 받게 되며 처벌 수위도 경미하다.

웹보드게임사는 게임머니 환전을 법적으로 할 수는 없지만 그와 별도로 게임머니를 거래하는 서비스는 가능하며 이를 통해 얻은 수입은 소득세 대상으로 하고 있어서 중국은 게임머니가 현금으로 환전이 가능한 구조를 갖고 있다.

문화부와 상무부의 ‘게임머니관리사업에 관한 통지’에 따르면 웹보드게임사는 게임머니거래를 서비스하는 사업을 법적으로 불허하지만 웹보드 게임사와 게임머니서비스사업자간의 지분과 계약에 따른 협력까지 강제하지는 못하는 실정이다. 또한 QQ메신저를 통한 개인 간 환전도 불법이기는 하지만 이를 강제로 규제하지는 않고 있다.

중국의 웹보드 게임은 배팅비율에 대한 상한선을 두고 규제하지만 배팅액이나 이용자가 보유한 게임머니량에 대한 규제를 하고 있지 않다.

## VI. 결론

중국의 도박 법률의 문제는 도박장을 개설하는 자에

게만 집중이 되어 있을 뿐 도박에 참여하는 자에 대한 규제가 없다. 또한 법률의 구조적인 문제는 도박에 참여하는 자가 없으면 도박장 개설이 없는 것이고 도박장 개설이 없으면 도박에 참여하는 자도 없다는 것이다. 다시 말해서 도박에 대한 명시적인 강제규정은 있어도 실효성 있는 법 적용이 어렵다는 것이다. 암묵적으로 도박이 허용되어있다고 볼 수 있다. 그러나 한국의 바다이야기와 같은 파문이 발생한다면 법률과 제도의 이원화와 불균형을 해소하여 강제할 가능성은 항상 도사리고 있는 실정이다. 그래서 중국 웹보드 게임 산업은 중국정부 당국의 규제가 미약하고 법과 제도의 허점 때문에 웹보드 게임 산업이 현재와 같은 성장을 이루게 된 원동력이 된 것으로 판단된다.

중국의 웹보드 정책은 최소한의 규제를 통해 산업을 진작하고자 하는 의지가 강하다. 이러한 정책은 한국의 규제 당국도 이해할 필요가 있으며 중국에 진출하고자 하는 한국게임 회사도 인지해야 할 것이다.

지금까지 중국 게임산업 정책에 대한 연구는 주로 온라인 게임이나 모바일 게임정도 수준에서 연구되었다. 웹보드 게임에 대한 구체적인 정책 분석과 이에 대한 대응에 대한 실용적인 연구가 미흡하였다. 그러나 본 연구는 중국의 웹보드 게임 즉, 기패류 게임에 대한 중국 정부의 정책을 분석하여 실용적인 기여를 하였다.

한국에서는 2014년 웹보드 시행령 이후 시장 규모가 대축 축소된 반면 중국은 지속적으로 웹보드 산업이 성장하였다. 다른 어떠한 게임 장르보다 사행성이라는 부정적인 요소를 지니고 있음에도 불구하고 한국에서 안 되는 것이 중국은 왜 가능할까에 대한 궁금증에 본 연구는 어느 정도 답을 주는 실용적인 기여를 하였다.

본 연구는 2012년부터 2013년까지의 지표를 중심으로 연구되었기 때문에 그 이후의 연구가 부재한 한계를 가지고 있다. 그래서 2014년 이후 최근까지 중국 웹보드 게임에 대한 변화된 중국 정책을 연구할 필요가 있다. 또한 본 연구는 실용적 성격으로 인하여 선행 연구 및 고찰이 주로 보고서 및 법제 조항으로 이루어져 있어서 향후 학술적 기여도가 높은 연구로 이어질 필요가 있다.

본 연구결과는 한국의 웹보드 게임사가 중국에 진출

할 때 고려해야 할 법률적, 사업적 한계를 극복하는 가이드라인을 제공할 것으로 기대된다.

## 참고 문헌

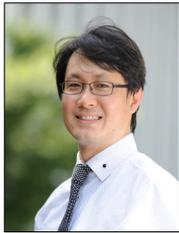
- [1] 전국전신산업통계, 중국 공업신식화부, 2012.
- [2] 중국인터넷발전상황통계보고(中國互聯網發展狀況統計報), 중국인터넷정보센터(CNNIC), p.11, 2013.
- [3] 중국 온라인게임연도보고, 중국문화부, 2012. [http://game.163.com/13/0425/10/8TA4KVD500314K8L\\_3.html](http://game.163.com/13/0425/10/8TA4KVD500314K8L_3.html), 2016.11.17.
- [4] 중국온라인게임시장발전현황분석, 중상정보망(中商情報網), www.askci.com, 2016.11.17.
- [5] 중국이동기패게임산업연구보고(中國移動棋牌遊戲行業研究報告),미길컨설팅그룹(艾瑞諮詢集團), 2013.
- [6] 리리, 중국 웹보드게임 규제 정책에 대한 전략 및 해결방안, 동서대학교, 박사학위청구논문, 2016.
- [7] 정주호, “中 외국기업 인터넷콘텐츠 규제…한류 타격 우려,” 연합뉴스, 2016.2.22. <http://www.yonhapnews.co.kr/bulletin/2016/02/22/0200000000AKR20160222089000089.HTML>
- [8] 컴퓨터소프트웨어보호조례 제5조, 중국 국무원 제84호, 1991.6.4.
- [9] 인터넷안전을 수호할 것에 관한 결정, 제1조, 제3조, 중국 전국인민대표회의 상무위원회, 2000.
- [10] 3정 규정 중 애니메이션, 온라인게임과 문화시장 종합집법의 일부 조문에 대한 중앙기관 편제위원회 해석(三定規定中 有關動漫, 網絡遊戲和文化市場綜合執法的部分條文的解釋), 문화부, 광전중국, 신문출판총서(文化部, 廣電總局, 新聞出版總署).
- [11] 온라인게임 관리잠정 시행방법, 제9조, 제16조, 제18조 2항, 중국 문화부, 2010.6.22.
- [12] 송승근, 김치용, “중국 온라인 게임 심의에 관한 규제 분석 : 중국 NHN 게임을 중심으로,” 한국콘

- 텐츠학회논문지, 제9권, 제11호, pp.151-162, 2009.
- [13] 온라인게임 관리잠정 시행방법, 제15조, 제18조 1항, 제19조, 중국 문화부, 2010.6.22.
- [14] 인터넷접속 서비스 영업장소 관리조례, 제17조, 제18조, 제19조, 중국 국무원 령 제363호, 2002.9.29.
- [15] 한국콘텐츠진흥원 산업정보팀, 글로벌 게임산업 트렌드, 한국콘텐츠진흥원, 2015.9.25.
- [16] 중화인민공화국 형법 제303조.
- [17] 중화인민공화국 치안관리처벌법.

### 저 자 소 개

송 승 근(Seung-Keun Song)

종신회원



- 2007년 3월 : 연세대학교 대학원 인지과학 공학박사
- 2008년 3월 ~ 현재 : 동서대학교 디지털콘텐츠학부 교수
- 2013년 12월 ~ 현재 : 문체부 게임물관리위원회 위원

<관심분야> : 게임산업법, HCI, 게임기획