

중화인민공화국 네트워크게임 규제 강화

1. 요지

중화인민공화국(이하 ‘중국’) 문화부는 2016. 12. 1. 망락유희(网络游戏, 네트워크게임)업에 있어서의 운영책임 명확화, 변형적 소비유도 방지 및 사용자 권리이익 보호 강화 등을 목적으로 「문화부 망락유희 운영 규범 및 사중/사후 감독관리 강화에 관한 통지(이하 ‘통지’)」를 신설하여[문화시장(2016) 32호], 네트워크게임에 대한 규제를 강화하였습니다.

2. ‘통지’의 적용대상

‘통지’는 대중에게 네트워크게임제품과 서비스를 제공하고 이익을 취득하는 행위를 네트워크게임운영으로 정의하고, 사용자등록개방, 네트워크게임비용수취시스템개방, 직접 서버에 등록할 수 있는 사용자단말프로그램의 제공 등 방식으로 진행되는 네트워크게임기술테스트 역시 네트워크게임운영에 해당하는 것으로 명확히 하였으며, 네트워크게임운영기업을 ‘통지’의 주요 규제 대상으로 하였습니다(제1항 내지 제3항). 「망락유희관리잠정시행방법」제2조 제2항은 망락유희, 즉 네트워크 게임을 “소프트웨어 프로그램과 정보데이터로 구성된 인터넷, 이동통신망 등 정보 네트워크를 통하여 제공되는 게임제품 및 서비스”로 규정하고 있으므로, 결국 ‘통지’는 온라인

게임과 모바일게임 모두에 적용될 것으로 보입니다.

3. ‘통지’에 따른 주요 규제 강화

(1) ‘통지’의 규제 구분

‘통지’에 따른 게임 규제는 크게 “네트워크게임 아이템 발행서비스 규범화”, “네트워크게임 사용자 권리의익 보호 강화”로 나뉩니다.

(2) 네트워크게임 아이템 발행서비스 규범화

네트워크게임 아이템 규제와 관련하여 가장 주목할만한 부분은 ‘확률형 아이템’에 대한 규제 강화입니다. ‘통지’는 랜덤추출방식의 아이템 및 부가가치서비스 제공, 즉 ‘확률형 아이템’에 대하여 법정화폐 또는 네트워크게임 가상화폐를 투입하는 방식에 의한 게임 제품 및 서비스 취득유도를 금지하고 확률형 아이템의 추출 또는 합성 확률 등을 공시하도록 하였으며(제6항), 무작위로 선정된 사용자의 확률형 아이템의 추출결과 공시 및 기록보관을 의무화하였고(제7항), 확률형 아이템으로 얻을 수 있는 아이템을 교환·구매 등의 방식으로도 획득할 수 있도록 하였습니다(제8항). 확률형 아이템은 최근 우리 게임업계에서도 가장 뜨겁게 논의되는 이슈로, 이에 대한 중국의 규제강화는 우리 게임업계에 상당한 영향을 끼칠 것으로 예상됩니다.

‘통지’는 또한 확률형 아이템에 대한 규제 외에도 네트워크게임 가상화폐에 대한 관리 규정 준수(제4항), 네트워크게임의 버전 변경, 아이템 종류나 기능 등의 변경 및 이벤트 시 공시의무

부과(제5항), 네트워크게임 가상화폐의 환전 서비스 제공 금지(제9항, 단, 미사용 가상화폐의 환
불은 가능), 아이템의 현금화 서비스 금지(제10항) 등을 규정하고 있습니다.

이 가운데 네트워크게임 가상화폐라 함은 네트워크게임운영기업이 발행하고 사용자가 법정화폐
를 사용하여 직·간접적으로 구매하는 가상교환도구를 의미합니다(「망락유희관리잠정시행방법」제
2조 제4항). 그에 대한 관리 규정은 주로 「망락유희관리잠정시행방법」제19조 및 제20조의 규정
을 의미하는 것으로, 제19조는 네트워크게임 가상화폐를 발행하는 네트워크게임 운영기업에 대
한 규제이고, 제20조는 네트워크게임 가상화폐 거래서비스기업에 대한 규제입니다.

(3) 네트워크게임 사용자 권리이익 보호강화

‘통지’의 네트워크게임 사용자 권리이익 보호강화는 주로 게임 사용자 본인확인 및 법정대리인
의 감독에 관한 내용을 담고 있습니다. 구체적으로, 네트워크게임운영기업은 사용자의 유효한
신분증명을 확인하여 실명등록을 하고 등록정보를 보존해야 합니다(제11항). 이때 게스트 신분
등록도 가능하나, 게스트에 대하여 충전 또는 소비서비스를 제공하여서는 아니 됩니다. 그리고
사용자가 게임 내에서 충전을 할 경우 1회당 충전금액을 제한하고, 사용자가 충전이나 소비를
할 경우 사용자에게 확인요구정보를 발송하고 이를 일정 기간 보존하여야 합니다(제12항). 또한
네트워크게임운영기업은 「네트워크게임 미성년자 부모 감독 프로그램」을 엄격히 시행하여야 하
고(제13항), 네트워크게임운영기업의 연락처를 표시하여야 하며(제14항), 사용자의 개인정보를
보호하여야 합니다(제14항).

4. 관리감독 및 처벌 강화

(1) 관리감독

‘통지’는 위와 같이 강화된 규제의 이행을 담보하기 위하여, 각 지방 문화행정기관과 문화시장 종합법률집행기관으로 하여금 네트워크문화시장법률집행 공조 시스템을 이용하여 끊임 없이 무작위검사 및 단속을 시행하고 그 결과를 공표하며(제16항), 위반행위를 한 네트워크게임운영기업 및 네트워크게임경영업체를 블랙리스트나 경고리스트에 등록하고, 그 책임자에 대한 신용적 구속을 강화하도록 하였습니다(제17항).

(2) 단속 및 처벌

‘통지’는 ‘통지’의 각 규제를 위반하는 네트워크게임운영기업 및 네트워크게임경영업체에 대하여 과태료나 과징금 등의 행정처벌과 형사처벌에 대하여 규정하고 있습니다(제19항 내지 제26항). 대부분의 규제위반에 대하여는 행정처벌을 하도록 하고 있으나, 특히 통지 제10항(아이템의 현금화 서비스 금지) 위반 시에는 「망락유희관리잠정시행방법」제30조 및 형법 제225조 제3항에 따른 불법자금지급결제업무 종사에 해당하여 엄중한 경우에는 5년 이상의 유기징역·구금 또는 위법소득의 1 내지 5배 범위에서의 벌금, 재산몰수형 등이 부과될 수도 있습니다.

5. 시행일

이 통지는 2017. 5. 1.부터 시행됩니다.

6. 향후 전망

지금까지 중국에서의 게임 규제는 ‘판호’ 등 행정적인 문제를 제외하고는 그 내용의 규제에 있어서는 우리 나라보다 느슨한 부분도 있었으나, ‘통지’는 이러한 규제를 크게 강화한 것으로 볼 수 있습니다. 특히 최근 우리 나라 게임업계를 가장 뜨겁게 달구었던 ‘확률형 아이템’에 대한 규제를 중국에서 먼저 전격적으로 도입하였다는 점에서 ‘통지’가 한국 게임회사에 미칠 영향이 매우 클 것으로 보입니다. ‘통지’의 시행까지 불과 5개월이 채 남지 않았으므로, 그 구체적인 내용을 파악하고 최대한 빠르게 대응을 하는 것이 중요하다고 할 것입니다.

법무법인(유한)태평양은 1980년 설립되어 국내 최초로 중국 북경(2004년) 및 상해 (2008년)에 각 사무소를 설립하여 국내 로펌의 해외 진출을 선도하여 왔고, 약 20개에 이르는 전문분야별 팀을 구성하여 회사 및 상사법률업무 전반, 금융, 기업인수합병, 조세 지재권, 형사, 부동산, 보험 등 모든 법률분야에서 법률서비스를 제공하고 있다.