중국 판호 문제와 대응방안

강경석

한국콘텐츠진흥원 게임본부장

목차

1. 한국 게임의 판호 발급 중단
2. 중국 정부의 게임 규제 강화
3. 중국 게임의 한국 진출과 현지 동향
4. 중국 판호 문제에 대한 대응방안

1. 한국 게임의 판호 발급 중단

1. 한국 게임의 판호 발급 중단

판호란 무엇인가?

- 중국 정부의 콘텐츠 심사를 통과해야 발급 받을 수 있는 고유식별번호(ISBN)
- 사회주의 사상 고양, 문화의 우수성 수호, 청소년의 정신건강 보호를 목적으로 도입

▷ 중국 내 **게임 유통 허가증** 역할

中华人民共和国

互联网出版许可证

新出网证京)字 108 号

出版机构名称 北京天盈九州网络技术有限公司（域名为：ifeng.com） 法定代表人 乔海燕

出版机构地址 北京市海淀区海淀路165号凤凰会馆605号 业务范围 已正式出版的图书、期刊内容的网络（含手机网络）传播及互联网游戏、手机游戏出版※※※

设立日期 2011年03月28日

有效期自 2011年04月15日 至 2014年12月31日

中华人民共和国新闻出版总署

2011 04 15

1. 한국 게임의 판호 발급 중단

그간의 경과

2016년 7월

중국 광전총국, 모바일게임 **판호 의무화**

2017년 3월

중국 한한령에 따라 한국게임에 대한 판호 발급 중단

2018년 3월

게임산업 규제 강화에 따른 내자·외자 판호 발급 중단

2018년 12월

내자 판호 발급 재개

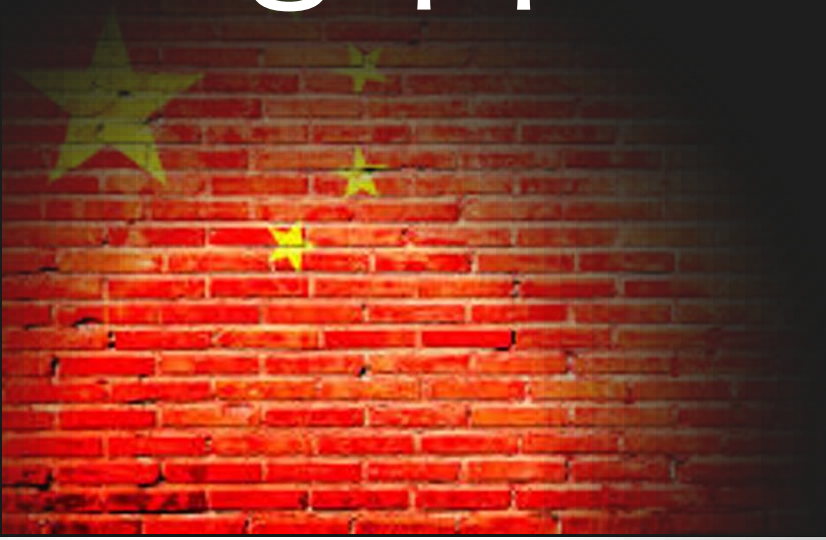
2019년 3월

외자 판호 발급 재개 (한국 게임은 미포함)

2019년 3월 29일 이후 총 156건의 외자판호가 발급되었으며

일본, 미국, 독일 등 다수 국가가 포함되어 있으나 **한국 게임은 판호 미발급**

한국 게임의 판호 발급 중단 장기화



2016~2017년 외자 판호 발급 증가

하지만 한국 게임은 발급 저조

- 2016년 7월,
  모바일 판호 발급 의무화 시행으로 인한 **외자 판호** 발급 증가
- 외자 판호 발급 중 한국 게임 비율은
  2016년 11월 (사드배치 부지 선정) 기준, 以前 5개월 평균 15%
  → 以後 5개월 평균 7% 수준으로 감소

한국 게임의 판호 발급 중단 장기화

2019년 3월부터 외자 게임에 대한 판호 발급 재개

한국 게임은 **여전히 미포함**

- 수출 성과가 기대되는 한국 게임의 **중국 서비스 지연**
- 〈리니지2 레볼루션〉, 〈리니지M〉, 〈검은사막M〉 등 세계적으로 흥행에 성공한 국내 모바일게임들의 중국 출시가 **무기한 연기**되고 있는 상황

2. 중국 정부의 게임 규제 강화

중국 정부의 게임 규제 강화

2018년 3월

판호 담당기능 **중앙선전부**로 이관

- 게임 및 출판물의 승인내역인 **판호 담당기관**이 기존 **신문출판광전총국**에서 **중앙선전부**로 이관
- 중앙선전부는 중국 공산당 중앙위원회의 직속 기구로 공산당 사상 노선의 선전, 교육, 계몽을 담당하는 기관

→ 양국의 게임업계는 중국 정부가 게임을 **미디어 통제의 대상**으로 판단했다고 해석

중국 정부의 게임 규제 강화

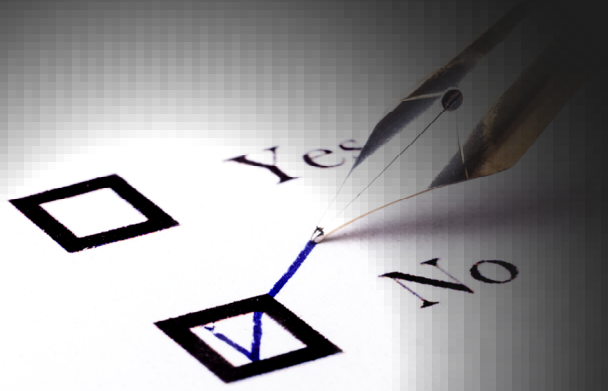
2018년 8월

아동·청소년 근시방지 실시방안 발표

- 청소년 시력 보호를 목적으로 둔 방안
- 스마트폰 및 컴퓨터 이용을 통제하겠다는 내용이 포함되어 있음

→ 판호 총량 규제와 게임 이용시간 총량 규제 양쪽으로 **해석 가능**

중국 정부의 게임 규제 강화



2018년 12월 중국 온라인게임 도덕위원회

온라인게임의 **도덕적 해이** 검토

- 새로 설립된 온라인게임 도덕위원회가 20개 온라인게임의 도덕적 해이를 검토했다고 보도함 (중국 CCTV와 신화사)
- 온라인게임 도덕위원회는 도덕적 해이를 이유로
  20개 게임 중, 11개 게임은 수정필요 권고
  9개 게임은 **서비스 불가(불승인)** 결정

중국 정부의 게임 규제 강화

2019년 11월 5일
게임에 대한 **강력한 규제**가 포함된
새로운
중독방지 가이드라인 발표

중독방지 가이드라인

- 만 18세 이하 청소년은 하루 **90분 이상** 게임이용 불가 (단, 휴일은 3시간 가능)
  밤 10시부터 **오전 8시**까지 **게임이용 불가**
- 모든 게임에 실명인증제 시스템 포함, 위반이용자에는 **서비스 제공 중단**
- 청소년 게임 내 콘텐츠 **결제한도 제한**

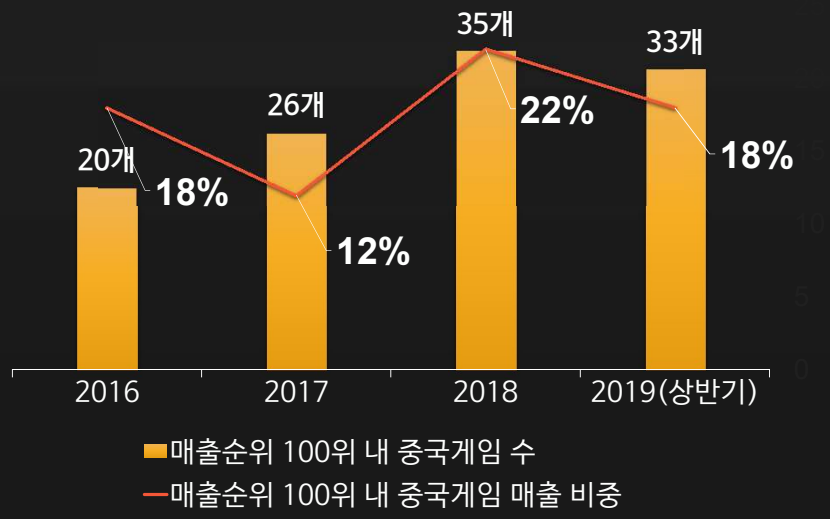
중독방지 가이드라인

- 청소년 게임 내 콘텐츠 결제한도액

구분	만 8세 미만	만 8세 이상 ~ 16세 미만	만 16세 이상 ~ 18세 이하
월 구매 가능액	구매 불가	200위안 (약 33,000원)	400위안 (약 66,000원)
1회 구매 가능액	구매 불가	50위안 (약 8,200원)	100위안 (약 16,500원)

3. 중국 게임의 한국 진출과 현지 동향

중국 게임의 한국 시장 진출 가속화



* 출처 : 앱애니(세계 최대 모바일 시장정보 제공사이트)

중국 내수시장의 불안정성으로

중국 개발사의

글로벌 시장 진출 가속화

→ 게임 이용행태가 유사한 **한국**이 **주요 타겟**이 되고 있음

중국 수출 현황

중국은

한국 게임 수출의 60.5% 차지

- 2018년 기준 약 4조원 수출
- 판호 발급 중단 이전에 서비스 해 왔던 게임들이 수출을 견인
  – 〈던전앤파이터〉(넥슨, 2008), 〈크로스파이어〉(스마일게이트, 2008) 등
- 온라인게임 인기순위 20위 중 5개, 모바일게임 인기순위 20위 중 4개
  * 출처 : 1717.com(중국 최대 게임 커뮤니티 2019년 9월 기준)

중국 현지 동향
(콘진원 북경 비즈니스센터)

국산게임에 대한 판호 발급 중단은
중국 콘텐츠산업 **보호정책**의 일환

- 중국의 서비스산업 적자규모는 2005년 55억 달러에서
  → 2017년 **2,396억 달러**로 크게 증가
  *출처 : 중국 해관총서(관세청), 2019.1.14 발표
- 13차 5개년 계획(2015-2020)에서 문화산업관련 기업 육성, 자국 콘텐츠 소비진작 등 **문화산업 경쟁력 제고를 명시**하고 관련 정책을 **강력히 추진**

중국 현지 동향
(콘진원 북경 비즈니스센터)

중국은 WTO의 개발도상국 지위를 인정받고 있어

자국보호주의가 일부 용인되는 상황

중국 현지 동향
(콘진원 북경 비즈니스센터)

중국 정부는 미디어에 대한 통제를 강화하고 있으며

게임도 미디어로 보고

통제대상의 하나로 인식

중국 현지 동향
(콘진원 북경 비즈니스센터)

한국의 시민주도 정치활동에 대해
우려하는 분위기

- 최근 한국의 시민주도형 일본제품 불매운동이 한국 콘텐츠의 중국 유입에 대해 다시 한번 경계하는 계기가 되었다는 의견도 있음

4. 중국 판호 문제에 대한 대응방안

4. 중국 판호 문제에 대한 대응방안

게임업계 대응

- 판호 문제를 무역분쟁 형태로 쟁점화 할 경우
  중국에 **이미 진출한 게임**에 대한 **피해 우려**

- 중국시장 **우회 진출** 시도 및 **新시장** 공략
  - 일부 기업의 경우 판호 구매, 소스코드 판매(저작권 포기), 공동개발, 제3국을 통한 판호 발급 등 우회 진출 모색
    ※ 이 경우 법적분쟁 발생 시 피해를 보상받을 방법이 없으나 어차피 진출이 불가능하다고 판단했거나 중국 내 협력업체를 신뢰하는 경우임
  - 규제 강화로 인해 중국시장에 대한 전망이 밝지 않다고 판단, 중국 외 新시장(포스트 차이나) 진출전략 추진

4. 중국 판호 문제에 대한 대응방안

한국콘텐츠진흥원의 대응전략

- **차이나조이 참여방식 변경**
  - 차이나조이 전시장의 **한국 공동관**을 **폐지**

    → 인근 호텔에 공간을 빌려 한국 기업들의 비즈매칭을 지원하는 방식으로 변경

    ※ 2019년 비즈니스 상담건수 211건, 상담금액 1,400만 달러

4. 중국 판호 문제에 대한 대응방안

한국콘텐츠진흥원의 대응전략

- 신흥시장 오픈포럼 운영
  - 포스트 차이나 수출시장 발굴을 위한 **신흥시장 오픈포럼** 운영
    ※ 2017년 이후 매년 2~3회 개최

한국콘텐츠진흥원의 대응전략

- 중국 외 **신시장 진출** 지원 강화를 위해

  해외시장 통합정보 제공 (2020년 5억 지원)

- 해외 바이어 초청 **수출상담회** 개최 (연 1회)
- 해외 주요 게임마켓 **한국공동관** 참가 (연 5회)
- 신흥시장 개척을 위한 **K-콘텐츠 엑스포** 개최

  (러시아, 중동, 인도네시아, 태국 등)

감사합니다