

중국 문화콘텐츠산업관련 법제 분석 및 한·중 FTA 이후 對중국 진출 방안

- 게임산업을 중심으로 -



강 문 경 (전북대학교 공공인재학부 교수)

중국 문화콘텐츠산업 관련 법제 분석 및 한·중 FTA 이후 對중국 진출 방안

- 게임산업을 중심으로 -

강 문 경 (전북대학교 공공인재학부 교수)





C O N T E N T S

I. 서 론	4
II. 중국 게임 산업 시장 현황	9
III. 중국 게임 산업 관련 정책 및 법제 분석	
1. 중국 국내 규정	13
(1) 온라인게임관리임시규정(网络游戏管理暂行办法)	13
(2) 인터넷출판서비스관리규정(网络出版服务管理规定)	16
(3) 외상투자산업지도목록	19
(4) 저작권법	20
2. 한중 FTA상 게임산업관련 규정 분석	22
(1) 서비스 분야	22
(2) 지식재산권 분야	22
IV. 시사점 및 결론 ; 한국의 對중국 진출 방안	
1. 중국 게임 산업 관련 법규의 이해	26
2. 기업 간 활발한 교류 및 정부의 콘텐츠 산업에 대한 지속적인 지원	26
3. 전문 인력 양성	27
4. 중국 문화에 대한 이해	28

I. 서론

- 인터넷의 확산과 새로운 매체의 등장과 함께 현재 각국의 문화콘텐츠산업은 빠른 성장세를 보이고 있음. 문화콘텐츠란 용어는 2000년을 전후로 한류가 해외시장에 선보이며 쓰이게 되었는데 「문화산업진흥기본법」에 의하면 문화콘텐츠란 문화적 요소가 체화된 콘텐츠를 말하며,¹ 통상 “문화, 예술, 학술적 내용의 창작 또는 저작물뿐 아니라 창작물을 이용하여 재생산된 모든 가공물 그리고 저작물의 수집, 가공을 통해서 상품화된 결과물들을 모두 포함하는 포괄적 개념”으로 정의하고 있음²
- 새로움을 추구하는 소비자의 기호에 맞춰 다양한 문화콘텐츠산업은 각국의 새로운 수출 시장 개발에 따른 성장 동력으로서 그 중요성이 점차 강조되고 있음

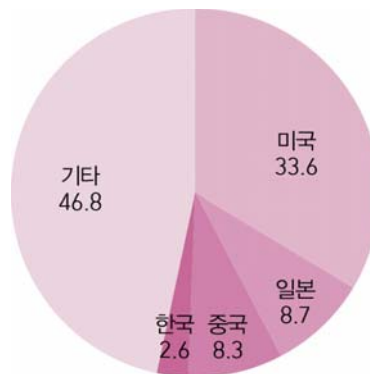
1_ 문화산업진흥기본법 제2조 제4항

2_ 문화콘텐츠의 범위는 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 관련된 것으로서

- ① 영화·비디오물과 관련된 산업,
- ② 음악·게임과 관련된 산업
- ③ 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업,
- ④ 방송영상물과 관련된 산업,
- ⑤ 문화재와 관련된 산업,
- ⑥ 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업,
- ⑦ 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업,
- ⑧ 대중문화예술산업,
- ⑨ 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업,
- ⑩ 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업, (다만, 「전시산업발전법」 제2조 제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.)
- ⑪ ①부터 ⑩까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업을 일컫는다. (「문화산업진흥기본법」 제2조 제1항)

- 세계 문화콘텐츠 시장은 약 2조 달러 규모로서 2010년 이후 연평균 성장률 4.7%를 기록하고 있고 같은 기간 세계 경제성장률을 상회하는 빠른 성장세를 보이고 있음
- 국가별 시장 규모는 미국(33.6%), 일본(8.7%), 중국(8.3%) 순이며, 한국은 2.6%로 아시아 3위, 세계 8위 수준의 시장규모를 가지고 있음³

그림_01 한중 문화콘텐츠산업 교역현황



자료 : “문화콘텐츠산업 금융지원 확대 방안” (2015년 기준), 문화체육관광부 보도자료, 2016.02.26. 저자정리

- 한국정부는 최근 문화콘텐츠산업을 신 성장 동력으로 키우기 위하여 1만 여개의 문화 콘텐츠 기업에 5조 5,000억 원 이상의 정책자금을 투입할 것을 발표하는 등 문화콘텐츠 산업 육성을 위한 노력을 기울이고 있음.⁴ 한국의 문화콘텐츠산업은 510억 달러 규모로 세계 8위 수준이고, 문화콘텐츠 수출액은 최근 3년간 연평균 7.3%씩 증가해 동기간 전 산업 연평균 성장률 1.0%를 크게 상회하고 있음⁵

3_ “문화콘텐츠 산업 금융지원 확대 방안”, 문화체육관광부 보도자료, 2016.02.26, p.1.

4_ “문화콘텐츠 육성에 5.5조 쏟아. ... 1만 여개 기업 혜택”, 2016.02.27. The Business. (방문일자 : 2016.06.11.<<http://www.thebusiness.kr/news/articleView.html?idxno=16566>>)

5_ 김정덕 외, “문화콘텐츠 산업의 수출산업화를 위한 정책과제”, 「Trade Focus」, Vol.14 No.29, 2015, p.1.

- 문화콘텐츠 분야별 현황으로는 출판(21.7%), 방송(16.6%), 광고(14.5%), 지식정보(11.9%) 순이나 출판 분야는 지속적으로 감소하고 있고, 성장성 측면에서는 지식정보, 캐릭터, 영화분야가 다른 장르에 비해 높은 성장률을 보일 것으로 기대되고 있음. 수출비중으로는 게임, 캐릭터, 지식정보 순으로 크며, 게임이 수출액의 56%를 차지하며 전체 수출규모를 견인하고 있음을 알 수 있음⁶
- 이러한 가운데 문화콘텐츠산업이 최근 빠르게 성장하고 있는 중국은 우리 기업에게도 매우 중요한 시장으로 급부상하고 있음. 중국은 세계경제 불황에서도 이례적인 경제 성장을 지속하며 특히 대도시를 중심으로 한 소득수준의 향상이 문화, 오락에 대한 소비 지출을 늘어나게 하고 이에 따른 문화콘텐츠 시장도 확대되고 있음
- 한중 양국은 문화콘텐츠 부문에서 2010년부터 꾸준히 활발한 교류를 이어오고 있음.⁷ 2013년 이후 현재까지 한국 문화콘텐츠의 해외 진출 현황 가운데 중국으로의 진출이 가장 활발하게 이루어지고 있다고 할 수 있음. 특히 한·중 FTA 체결 이후 엔터테인먼트 산업을 중심으로 한 서비스시장이 부분적으로나마 개방이 되면서 중국으로의 한국 문화콘텐츠 수출이 더욱더 활발하게 이루어지고 있음. 게임 산업의 경우 한국의 높은 기술력을 바탕으로 현재 중국시장에서 한국 게임이 차지하고 있는 비중은 56%이며, 향후 한국기업의 활발한 진출에 따라 중국 게임 산업 내 한국 기업의 점유율은 점차 높아질 것으로 예상되고 있음

6_ “문화콘텐츠 산업 금융지원 확대 방안”, 문화체육관광부 보도자료, 2016.02.26., p.1.

7_ 한중 양국은 2010년 한국콘텐츠진흥원과 중국 문화부 대외문화협력국간에 ‘2011~2012 한중문화산업합작실행계획’을 체결하며 창작 스토리 발굴, 인재교류, 정보 교류, 기술합작 및 공동제작을 핵심으로 한중 문화콘텐츠산업의 발전에 기여하였고, 2013년에는 동 계획을 바탕으로 양국 간 문화산업 정보교류 및 공동 프로젝트 추진 등을 통해 양국 문화상품의 유통을 한국과 중국 이외의 해외시장으로 확대하기로 하는 등 양국 간 협력 및 동반성장의 기회로 삼고 있음.(“한·중 FTA로 양국 문화콘텐츠산업 부상”, KOTRA 해외비즈니스정보포털 홈페이지 자료, 2015.05.15.
<http://www.globalwindow.org/gw/overmarket/GWOMAL020M.html?BBS_ID=10&MENU_CD=M10103&UPPER_MENU_CD=M10102&MENU_STEP=3&ARTICLE_ID=5028533&ARTICLE_SE=20306>)

표_01 한중 문화콘텐츠산업 교역현황

수출액(천 달러)	구분	수입액(천 달러)
38,541	출판	54,725
1,241	만화	112
52,798	음악	112
957,331	게임	59,161
10,961	영화	3,946
1,848	애니메이션	11
109,629	방송	1,381
102,233	캐릭터	70,545
42,356	지식정보	-
24,287	콘텐츠솔루션	-
1,341,225	합계	189,993
26.2	비중	24.1

자료 : 2015 콘텐츠산업 통계조사(2014년 기준), 문화체육관광부.

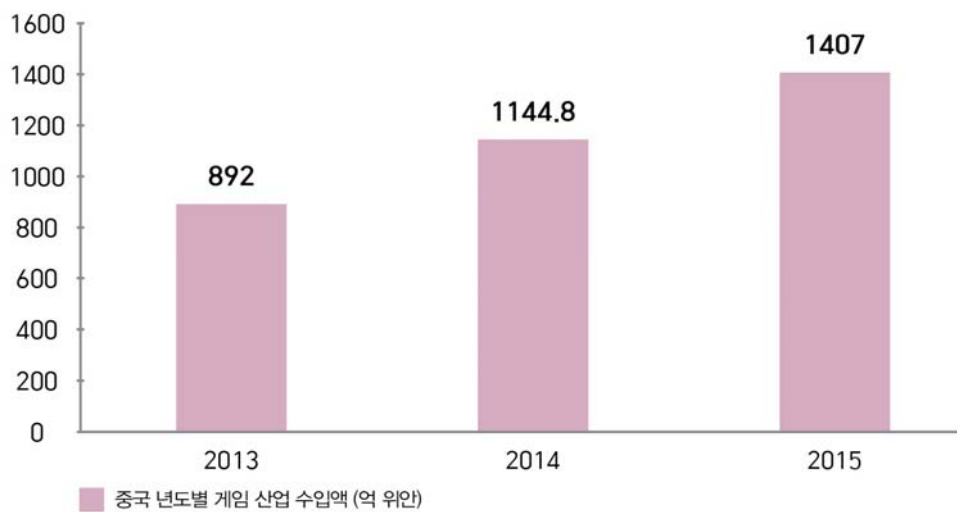
- 한편 중국 국무원에서는 콘텐츠산업 진흥을 위하여 2012년 ‘12·5 기간 문화산업 배증 계획’을 발표하며 11개의 중점업종을 선정하고, 문화산업 발전 목표를 제시하였음. 중국은 진흥정책과 더불어 자국시장의 콘텐츠 관련 산업을 보호하기 위해 해외로부터 수입되는 게임, 영화, 애니메이션, 방송 등에 문화콘텐츠에 대한 규제정책을 시행하고 있음. 이는 향후 한국 문화콘텐츠산업의 대중국 진출에 대한 진입장벽으로 작용할 가능성이 있어 이에 대한 연구와 대응방안 마련이 필요할 것임

- 이에 본 연구에서는 중국의 문화콘텐츠시장의 성장잠재력이 높음에도 불구하고, 자국의 문화산업 보호정책으로 인하여 외국기업들의 시장진입에 어려움이 따르고 있는 현실에서 게임 산업을 중심으로 중국 문화콘텐츠산업관련 정책 및 법제분석 및 한·중 FTA 상 관련 규정 고찰을 통하여 향후 한국 문화콘텐츠의 원활한 중국시장 진출을 모색함과 동시에 양국의 문화콘텐츠산업의 활발한 교류에 이바지하고자 함

II. 중국 게임 산업 시장 현황

- 중국의 게임 산업 시장은 최근 5년간 무서운 성장을 거듭하고 있음. 《2015년 중국게임 산업보고서(2015年中国游戏产业报告)》에 의하면 중국 국내 게임 산업의 수입액은 1,407억 위안에 달하며 이는 2014년 1,144억 8,000만 위안이었던 전년대비 22.9% 증가한 것을 나타내고 있으며, 2013년 892억 위안으로 폭발적인 증가세를 보이고 있음

그림_02 중국 연도별 게임 산업 수입액

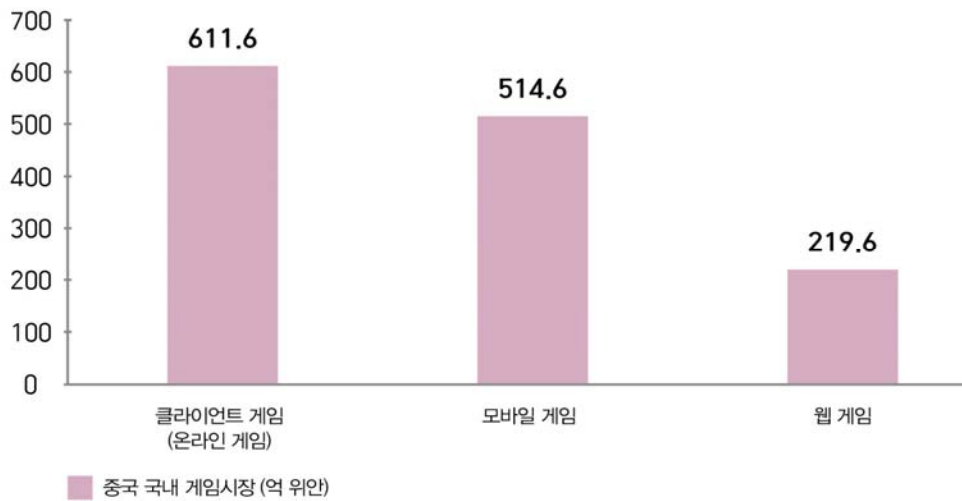


자료 : 2015년 중국게임산업보고서(2015년 기준), 저자정리

- 《2015년 중국게임산업보고서(2015年中国游戏产业报告)》 통계에 의하면, 중국 게임시장에서 가장 큰 비중을 차지하는 것은 클라이언트 게임(온라인 게임)으로서 시장규모는 611.6억 위안이며, 이는 전년대비 0.4% 증가한 수치임. 그 다음으로 모바일 게임은 514.6억 위안

으로 전년대비 87.4% 증가하였으며, 이어서 웹 게임 219.6억 위안으로 전년대비 8.3% 증가하였음을 알 수 있음

그림_03 중국 국내 게임시장 통계



자료 : 2015년 중국게임산업보고서(2015년 기준), 저자정리

- 중국 게임 산업 시장의 최근 드러나고 있는 특징 중 하나는 모바일 게임 시장의 성장세임. 이는 스마트폰의 보급에 따라 웹 게임에서 점차 모바일 게임으로 게임인구가 넘어가고 있는 세계적인 추세로 보고 있으며, 이에 중국에서도 “Tencent(텐센트(腾讯))”와 같은 대기업들이 모바일 게임시장으로 사업을 확장해나가고 있음을 알 수 있음
- 중국 게임 산업의 급속 성장의 배경에는 중국 게임인구의 증가가 직접적 영향을 끼친 것으로 분석되고 있는데 동 보고서에 의하면 2015년 한해 중국 게임인구는 5.34억 명에 달한다고 보고하고 있음. 이는 전년대비 3.3%가 증가한 수치이며, 게임 유저의 지역별 통계는 상해 51.2%, 북경 16.2%, 광둥 9.0%임

- 또한 중국 국내 게임 산업 시장과 관련하여 한 가지 더 주목할 점은 기존 중국 국내 게임 산업 시장에서 수입된 게임의 점유율이 높았던 것에 비하여 최근 중국 최대 게임업체인 Tencent를 비롯한 산다, 더나인 등의 약진으로 자체 게임 개발에도 박차를 가하고 있다는 점임
- 이에 최근 발표된 중국 측 자료에 의하면 2015년 중국 게임 수출액이 53.1억 달러에 이르렀는데 이는 전년대비 72.4%가 증가한 것으로 나타나고 있으며 중국 게임 산업 또한 국제경쟁력을 갖추고 있다고 분석되고 있음
- 이와 더불어 중국 게임 회사가 세계 최대 게임사들과 인수, 합작 등 공격적인 세계시장 점유율을 늘리고 있다는 점 또한 주목할 만함. 중국 최대 게임업체인 “텐센트(腾讯)”는 2016년 6월 핀란드 슈퍼셀⁸을 인수할 것이라고 발표하였는데, 인수가격은 66억 달러로 밝히고 있음. 또한 “텐센트”는 미국 에픽게임스에 약 5,000억 원, 한국 넷마블에 5,300억 원, 한국 파티게임즈에 200억 원을 투자하는 등 글로벌 게임 산업 확장에 박차를 가하고 있음⁹

8_ “슈퍼셀”은 모바일 게임 “클래시 오브 클랜”의 제작사로 2010년 설립 이후, 2011년 매출액 300만 달러에서 2015년 매출액은 13억 5000만 달러로 급성장 중인 회사임

9_ “中텐센트, 게임시장 천하통일 성큼”, 매일경제, 2016.06.17.

▶ Ⅲ. 중국 게임 산업 관련 정책 및 법제 분석

- 중국의 게임 산업과 관련된 법제는 인터넷 법률 제도의 한 부분이라고 할 수 있음.
인터넷이 발달하면서 중국은 “컴퓨터정보체계안전보호조례(计算机信息系统安全保护条例)”¹⁰, “인터넷정보서비스관리방법(互联网信息服务管理办法)”¹¹, “컴퓨터소프트웨어보호조례(计算机软件保护条例)”¹² 등 인터넷 서비스와 관련된 법제를 신속하게 마련하였음.¹³
그리고 2010년 중국 문화부에서 인터넷 게임 산업과 관련된 전문 법제를 마련하였는데 이는 “온라인게임관리임시규정(网络游戏管理暂行办法)”¹⁴ 이외에도 “인터넷출판서비스관리 규정(网络出版服务管理规定)”¹⁵, “외상투자산업지도목록2015(外商投资产业指导目录2015)”¹⁶, “저작권법(著作权法)”¹⁷을 들 수 있음
- 또한 중국 국무원에서는 콘텐츠산업 진흥을 위하여 2012년 “12·5 기간 문화산업 배증 계획(12·5时期文化产业倍增计划)”을 발표하며 11개의 중점업종을 선정하고, 문화산업 발전 목표를 제시하였음
 - ‘12·5 기간 문화산업 배증계획’에서 게임 산업과 관련된 주요 내용은 다음과 같음.
첫째, 세계 10대 게임기업 육성, 둘째, 해외시장에서의 국제 경쟁력 강화, 셋째, 게임 산업의 중국 내 자생력 확대, 넷째, 산학연계 인재육성 등이 있음.¹⁸

10_ 1994년 2월 18일 시행.

11_ 2000년 9월 25일 시행.

12_ 2002년 1월 1일 시행, 2011년 1월 8일 1차 개정, 2013년 1월 30일 2차 개정.

13_ 金泽刚, “网络游戏立法: 虚拟世界的现实需求”, 《检察风云》, 2016年 第9期, 26页.

14_ 2010년 8월 1일 시행.

15_ 2016년 3월 10일 시행.

16_ 2015년 4월 10일 시행.

17_ 1991년 6월 1일 시행, 2001년 10월 27일 1차 개정, 2010년 2월 26일 제2차 개정.

1. 중국 국내 규정

(1) 온라인게임관리임시규정(网络游戏管理暂行办法)

- 2010년 8월 1일부터 시행되고 있는 “온라인게임관리임시규정”은 온라인 게임과 관련된 내용, 경영활동, 관리감독 및 법률상 책임에 관하여 규정한 중국 최초의 온라인 게임 관련 전문법제라고 할 수 있으며, 총 6장 39개 조항으로 구성되어 있음. 특히 동 규정 제11조에서는 해외 온라인 게임에 대한 심사내용을 규정하고 있는데 이는 중국에 게임을 수출하는 해외업체에게만 해당되므로 우리 기업으로서 동 규정을 면밀하게 분석해야 할 필요성이 있음

1) 적용범위 및 정의

동 규정의 적용범위는 온라인 게임과 관련된 연구개발 및 생산, 온라인 게임의 운영, 사이버머니의 발행 및 거래서비스 형식과 관련된 경영활동임. 또한 동 규정에서 일컫는 온라인 게임은 소프트웨어 프로그램과 정보데이터로 구성되어 있는 인터넷 및 이동통신 네트워크 등을 통해 공급되는 게임제품과 이를 위한 서비스를 말함¹⁹

2) 관리부문

국무원 산하 문화행정부문은 온라인 게임을 관리하는 주관부문이며 온라인 게임에 관한 관리감독을 실시함.²⁰ 따라서 온라인 게임과 관련된 협회 및 사회단체는 문화행정부문의 지도를 받으며 법률, 행정법규 및 규장에 따라 업계의 자율규범을 제정하고, 직업의식을 강화시키며, 업계 구성원의 경영활동을 지도, 감독하며, 구성원의 합법적 권익을 보장하고 구성원 간 공정경쟁을 촉진해야 함²¹

18_ “한류와 FTA를 통한 신흥시장 진출 방안 연구”, KOCCA 연구보고서 13-41, 한국콘텐츠진흥원, 2014, p.29.

19_ 《网络游戏管理暂行办法》 제2조.

20_ 《网络游戏管理暂行办法》 제4조.

3) 경영허가

중국 내에서 온라인게임과 관련된 사업을 하려는 업체는 제6조에 의해 “인터넷문화 경영허가증(网络文化经营许可证)”을 취득해야 하며 취득요건은 다음과 같음.

(1) 단위 명칭, 주소, 조직기구 및 정관, (2) 확정된 온라인 게임 경영범위, (3) 국가 규정에 부합되는 종업원의 수, (4) 1,000만 위안 이상의 등록자본금 등 임. 동 허가 증의 유효기간은 3년이며 기간의 연장이 필요한 경우 30일 전에 연장신청을 제출하면 된다고 규정하고 있음

4) 미성년자 관리보호

미성년자를 대상으로 하는 온라인 게임은 미성년자가 모방할 우려가 있으므로 사회 공중 도덕에 위반되는 행위와 범죄를 유도하는 내용 및 테러 잔인성 등 미성년자의 심신 건강에 해를 끼치는 내용이 포함되어서는 아니 됨. 또한 미성년자의 게임시간을 제한 함으로서 미성년자의 인터넷 중독을 예방해야 함.²² 또한 사이버머니와 관련하여서도 미성년자에게는 거래서비스를 제공하지 못한다고²³ 규정하며, 동 법제가 중국 최초의 인터넷 게임 관련 전문 법제인 만큼 날로 심각해져가는 미성년자 게임중독에 대한 중국 당국의 제재사항을 담고 있음

5) 내용에 관한 심사 원칙

동 규정 제3장에서는 온라인 게임의 내용에 관하여 총 10가지의 금지사항²⁴과 온라인

21_ 《网络游戏管理暂行办法》 제5조.

22_ 《网络游戏管理暂行办法》 제16조.

23_ 《网络游戏管理暂行办法》 제20조 제1항.

24_ (1) 헌법이 확정한 기본원칙에 위배되는 내용,
(2) 국가의 통일, 주권 및 영토보전을 손상하는 내용,
(3) 국가기밀을 누설하거나 국가안전에 피해를 주거나 국가영예와 이익을 손상하는 내용,
(4) 민족의 증오, 민족 차별시를 선동하거나 민족단결을 파괴하거나 또는 민족의 풍속 습관을 손상하는 내용,
(5) 사악한 종교, 미신을 선양하는 내용,
(6) 요언을 퍼뜨리고 사회질서를 어지럽히고 사회 안정을 파괴하는 내용,
(7) 음란, 포르노, 도박, 폭력을 선양하거나 범죄를 교사하는 내용,

게임의 심사에 대하여 규정하고 있음. 특히 제11조에서는 해외 온라인 게임에 대하여 규정하고 있는데 구체적인 내용은 다음과 같음. 첫째, 국무원 문화행정부문은 해외 온라인 게임에 대한 내용을 심사하며, 해외 온라인 게임은 심사에 통과된 후 운영이 허가됨.²⁵ 이는 중국 온라인 게임업체가 신고만으로 운영이 허가된다고 규정한 것과 비교하여 볼 때 해외 온라인 게임업체에 대한 규제를 강화시키는 규정으로 해석됨. 둘째, 해외 온라인 게임의 경우 운영이 이미 실시된 이후라 하더라도 게임 내용상 실질적인 변화²⁶가 있었다면 이를 국무원 문화행정부문에 보고하고 이에 대한 내용 심사를 받아야 함.²⁷ 이는 중국 국내업체의 경우 신고로만 이루어진 것으로 앞서 언급한 제11조와 같이 해외 게임 업체에 대한 규제 강화로 해석되고 있음

6) 법률책임

동 규정 제5장에서는 조항 위반에 대한 법률 책임을 명시하고 있는데 특히 앞서 언급한 제9조의 금지내용을 위반할 경우, 문화부의 내용심사 허가를 거치지 아니한 해외 온라인 게임을 운영한 경우, 해외 게임 수입 운영업체가 변경되었음에도 이를 재신고 하지 않은 경우, 해외 온라인 게임 내용에 대한 실질적인 변화가 있었음에도 이에 대한 심사를 받지 않은 경우, 현금 이상의 문화행정부문 또는 문화시장종합집행기구는 시정을 명령하고, 불법소득을 몰수하며, 10,000위안 이상 30,000위안 이하의 벌금을

(8) 타인을 모독, 비방하거나 타인의 합법적 권익을 침해하는 내용.

(9) 사회의 공중도덕에 위배되는 내용.

(10) 법률, 행정법규 및 국가가 금지하는 기타 내용 등 총 10가지를 금지 내용으로 명시하고 있음.

25_ 해외 온라인 게임업체가 내용심사 신청을 제출할 때 제출해야 할 자료는 다음과 같다.

(1) 수입 인터넷 게임 내용심사 신고표,

(2) 수입 인터넷 게임 내용설명서,

(3) 중문과 외국어 문건의 판권무역이나 운영 대리계약서, 원시 저작권 증명서 및 위임장 부분이나 사본,

(4) 신청단위의 《인터넷문화 경영허가증》과 《영업집조》 사본,

(5) 내용심사에 필요한 기타 문건 등 총 5가지를 규정하고 있음. (《网络游戏管理暂行办法》 제11조.)

26_ 동 조항에서 말하는 게임 내용 상 실질적인 변화란 온라인 게임의 스토리 배경, 언어, 지명, 경제, 무역, 생산 건설, 교류 체계 및 대항기능, 캐릭터모양, 음성효과, 지도, 동작형태, 단체 시스템 등 뚜렷한 변화가 발생하는 것을 말하며, 《网络游戏管理暂行办法》 제14조에서 이는 실질적으로 광범위한 영역에서 게임 내용의 어떠한 변화도 모두 신고 및 심사를 받아야 함을 규정하고 있다고 할 수 있음.

27_ 《网络游戏管理暂行办法》 제14조.

부과할 수 있다고 규정하고 있음. 더 나아가 사안이 중대한 경우 영업정지를 명할 수 있으며, 인터넷문화경영허가증을 취소하며, 범죄가 발생한 경우 이에 대한 형사책임을 물을 수 있다고 규정하고 있음.²⁸

(2) 인터넷출판서비스관리규정(网络出版服务管理规定)

- 2016년 3월 10일 시행된 “인터넷출판서비스관리규정”은 2002년 6월 시행된 “인터넷출판관리잠행규정(《网络出版管理暂行规定》)”을 보완한 규정으로서 동 규정의 시행과 함께 2002년 잠행규정은 폐지되었음. 동 규정은 총 7장 61개 조항으로 구성되어 있으며 인터넷출판물의 정의 및 적용범위, 법률책임 등을 규정하고 있음. 동 규정은 기존의 규정의 적용범위를 확대하고, 규제와 관련된 내용을 구체화시킨 것을 특징으로 하고 있음. 동 규정상 게임 산업과 관련된 내용은 다음과 같음

1) 정의 및 적용범위

본 규정에서 적용되는 인터넷 출판 서비스는 인터넷을 통해 대중에게 인터넷 출판물을 제공하는 것을 일컬으며, 인터넷 출판물은 인터넷을 통해 대중에게 제공하는 것을 의미하고, 편집, 제작, 가공 등을 거친 디지털 작품을 의미함. 그 주요범위는 (1) 문화, 예술, 과학 등 영역 내의 지식 및 사상을 포함한 문자, 그림, 지도, 게임, 애니메이션, 영상작품 등 원작의 디지털 작품, (2) 이미 출판된 도서, 신문, 간행물, 음향, 전자출판물 등과 내용상 일치하는 디지털 작품, (3) 상술한 작품이 선택, 평성, 종합 등의 방식으로 형성된 인터넷 문헌 데이터베이스 등 디지털 작품, (4) 국가신문출판광전총국(国家新闻出版广电总局)이 인정한 기타 유형의 디지털 작품임.²⁹

28_ 《网络游戏管理暂行办法》 제30조.

29_ 《网络出版服务管理规定》 제2조.

2) 관리부문

국가신문출판광전총국은 인터넷 출판 서비스 업계의 주관부문으로, 전국 인터넷 출판 서비스의 사전 심사 기준과 관리감독을 책임짐. 공업과 정보화부는 인터넷 업계의 주관부문으로, 직책에 의거하여 전국 인터넷 출판 서비스에 대해 상응하는 관리 감독을 실시함. 지방인민정부 각급의 출판행정 주관부문과 각 성급의 전신 주관부문은 각자 직책에 의거하여 본 행정구역 내 인터넷 출판 서비스와 접근 서비스에 대해 상응하는 관리 감독업무와 협력 업무를 수행함³⁰

3) 인터넷 출판 서비스 허가

동 규정에 의해 중국내 인터넷 출판 서비스업에 종사하는 자는 (1) 종사하는 인터넷 출판 업무의 사이트 도메인, 어플리케이션 등 출판 플랫폼, (2) 확실한 인터넷 출판 서비스 범위, (3) 인터넷 출판 서비스에 종사자가 필요한 기술 설비, 관련 서버, 저장 장치는 중화인민공화국에 위치 등의 요건을 갖추어야 함.³¹ 그러나 제10조에서 중외 합자 경영, 중외합작 경영과 외자 경영기업은 인터넷 출판 서비스업에 종사할 수 없다고 명시하고 있으며, 인터넷 출판 서비스 기업이 중외합자경영, 중외합작경영, 외자 경영기업 혹은 국외조직 및 개인과 출판 서비스 협력 사업을 진행할 경우 사전에 국가신문출판광전총국의 심사기준을 받아야 한다고 규정하고 있음. 따라서 외국게임회사는 중국 내 인터넷 출판 서비스 허가증이 있는 중국게임회사를 통해서 출판계약을 체결한 후 해당 출판사를 통해 콘텐츠에 대한 출판인허가를 받아 중국 내에서 유통할 수 있음

4) 심사 및 기준

인터넷 출판 서비스 영업을 신청하는 자는 사전에 소재지 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문에 신청하고, 심사·동의를 거친 후, 국가신문출판광전총국에 심사·기준을

30_ 《网络出版服务管理规定》 제4조.

31_ 《网络出版服务管理规定》 제8조.

보고해야 하며, 국가신문출판광전총국은 신청이로부터 60일 이내에 신청을 수리하고, 비준여부를 결정해야함. 비준이 부결된다면, 그 이유를 설명해야 한다고 규정하고 있음³²

5) 미성년자 관리보호

미성년자의 합법적인 권익을 보호하기 위해, 미성년자가 사회공중도덕 위반을 모방하도록 하는 행위와 위법한 범죄 행위를 유발하는 내용을 포함할 수 없으며 공포, 잔혹 등 미성년자의 심신과 건강에 해가 되는 내용, 미성년자 개인의 사생활 내용도 포함할 수 없음³³

6) 내용에 관한 심사 원칙

동 규정 제24조에서도 “온라인게임입시관리규정”과 같이 인터넷출판물 내용에 관하여 동일한 조건의 10가지 금지사항을 명시하고 있음. 이에 더불어 인터넷 출판 서비스 회사가 출판하는 국가안전, 사회 안정 등의 방면의 중대 사안 내용은 규정에 따라 국가신문출판광전총국의 중대 사안 준비 관리의 규정에 따라 등록을 준비함. 등록하지 않은 중대 사안은 출판할 수 없음.³⁴ 또한 인터넷 게임의 출시 전, 소재지 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문에 신청해야 하며, 심사 동의를 거친 후, 국가신문출판광전총국에 심사 기준을 보고해야 한다고 명시하며 사전심사 규정을 강화하고 있음³⁵

7) 해외인터넷 출판물의 저작권취득

인터넷 출판 서비스 회사가 인터넷에 해외 출판물을 제공할 경우, 합법적으로 저작권을 취득해야 하며, 특히 저작권이 해외에 있는 인터넷 게임의 경우 제27조에 의해 심사수속을 해야 한다고 규정하고 있음³⁶

32_ 《网络出版服务管理规定》 제11조.

33_ 《网络出版服务管理规定》 제25조.

34_ 《网络出版服务管理规定》 제26조.

35_ 《网络出版服务管理规定》 제27조.

36_ 《网络出版服务管理规定》 제32조.

8) 법률책임

동 규정 제6장에서는 조항 위반에 대한 법률 책임을 명시하고 있는데 특히 제51조에서는 기준을 거치지 않고 독단적으로 인터넷 출판 서비스, 온라인 출판 인터넷 게임(해외 저작권의 인터넷 게임 포함)에 영업을 하는 경우, 사업 취소 및 사이트 폐쇄 등의 조치를 취할 수 있으며, 형법을 위반한 경우 형사 책임을 묻는다고 규정하고 있음. 또한 관련 인터넷 출판물을 모두 삭제하고 위법 소득과 위법 출판 활동의 주요 설비와 전문 장비를 몰수하고, 위법 경영액이 1만 위안 이상인 경우, 이의 5배 이상 10배 이하의 벌금, 위법 경영액이 1만 위안 미만의 경우, 5만 위안 이하의 벌금에 처함. 한편 타인의 합법적인 권익을 침해한 경우, 법에 따라 민사 책임을 지게 됨³⁷

- 동 규정에 대한 전반적인 평가는 해외기업의 중국 내 게임 산업에 대한 진입장벽을 다시 한 번 확인하고 규정을 명확화 하였음을 보여주고 있다고 할 수 있음. 특히 동 규정에서 게임 산업의 경우 앞서 언급한 “온라인게임관리임시규정”에서 명시하고 있는 바와 같이 해외게임에 대한 사전심의 및 허가제도, 미성년자보호규정, 위반 시 법률책임 등에 대한 사안을 확인하고, 문화콘텐츠산업과 관련된 인터넷출판서비스의 관리감독을 구체화시켰음을 알 수 있음

(3) 외상투자산업지도목록(外商投资产业指导目录)

- 중국은 “외상투자산업지도목록”을 통하여 외국인투자를 장려, 제한 및 금지 등 3종류로 분류하고 있는데 대부분의 문화산업 부문은 투자금지분야로 규정하고 있음.³⁸ 2015년 4월 10일부터 시행되고 있는 “외상투자산업지도목록(2015)”에서도 2007년 실시된 것과 같이 온라인 게임 분야에서 “소프트웨어의 개발과 생산”은 장려형으로 “전자출판물의 출판,

37_ 《网络出版服务管理规定》 제51조.

38_ “한류와 FTA를 통한 신흥시장 진출 방안 연구”, KOCCA 연구보고서 13-41, 한국콘텐츠진흥원, 2014, p.16.

제작과 수입, 그리고 인터넷 접속영업 장소 및 인터넷 문화경영”은 금지형으로 나누어 규정하고 있음

- 따라서 온라인 게임의 소프트웨어의 개발과 생산에는 외국인 투자가 가능하지만 핵심 부분이라고 할 수 있는 출판, 수입 및 운영은 투자가 금지되어 있는 상태임. 따라서 이에 대한 대체 방안으로 중국 온라인 게임 유통업체와의 협력 또는 온라인 게임 라이선스 등을 제시하고 있으나 자본금액이나 계약체결 시 불평등한 조건으로 인하여 중국에서 온라인 게임을 공급하는 외국투자자의 입지가 좁은 현실임³⁹

(4) 저작권법(著作权法)

- 온라인 게임은 중국 저작권법 상 저작권 보호대상인 작품-컴퓨터 소프트웨어에 해당되며,⁴⁰ 게임 저작물을 중국판권보호중심(중국저작권보호센터)에 등록하면 저작권법에 의해 보호를 받을 수 있음. 저작권 침해 시 상황에 따라 침해행위 중지, 배상 및 사과, 손해 보상 등의 민사책임을 물을 수 있다고 규정하고 있음⁴¹
- 중국 국내 온라인 게임 산업은 허가 제도를 통한 규제정책을 실행하고 있고, 해외 온라인 게임의 경우 사전 심의제도를 통해 강력한 검열제도를 실시하고 있음. 따라서 중국에서 게임 등의 업무에 종사하기 위해서는 문화부에서 발급하는 “인터넷문화경영허가증”을 발급받아야 하는데 이는 중국자본기업(내자기업)만 발급 받을 수 있음. 또한 게임을 유통하기 위해서는 “인터넷출판서비스허가증”을 발급받아야 하는데 외국게임회사는 원칙적으로 중국 내 인터넷 출판 서비스업을 운영할 수 없으므로 중국 내 인터넷출판 서비스 허가증이 있는 중국게임회사를 통해서 유통할 수 있음

39_ 권현호 / 임호, “온라인게임 관련 중국법제도의 통상마찰 가능성과 시사점”, 「국제경제법연구」 제7권 2호, 2009, pp.165~166.

40_ 《著作权法》 제3조 8항.

41_ 《著作权法》 제47조.

표_02 중국 게임 산업 관련 주요 정책 및 법제

명칭	시행 연도	공포기관
저작권법 (著作权法)	1991년 6월 1일 시행, 2001년 10월 27일 1차 개정, 2010년 2월 26일 제2차 개정.	전인대
컴퓨터정보체계안전보호조례 (计算机信息系统安全保护条例)	1994년 2월 18일	국무원
인터넷정보서비스관리방법 (互联网信息服务管理办法)	2000년 9월 25일	국무원
컴퓨터소프트웨어보호조례 (计算机软件保护条例)	2002년 1월 1일 시행, 2011년 1월 8일 1차 개정, 2013년 1월 30일 2차 개정.	국무원
온라인게임관리임시규정 (网络游戏管理暂行办法)	2010년 8월 1일	문화부
외상투자산업지도목록2015 (外商投资产业指导目录2015)	2015년 4월 10일	국무원
인터넷출판서비스관리규정 (网络出版服务管理规定)	2016년 3월 10일	공신부(工信部), 광전총국

- 따라서 앞서 살펴본 바와 같이 현재 중국은 온라인게임 산업과 관련된 국내규정을 잇달아 제·개정을 하며 외국기업에 대한 중국 내 온라인 게임 허가요건이 보다 까다로워지고 있음을 알 수 있음. 이에 우리 기업은 중국 기업과 관련 사업을 진행할 경우, 계약체결 요건 및 이익 배분 등 여러 분야에서 입지가 좁아지는 만큼 동 규정에 대한 면밀한 검토가 필요할 것임

2. 한·중 FTA 상 게임산업관련 규정 분석

(1) 서비스 분야

- 한·중 FTA 서비스분야는 양국 모두 DDA플러스 수준의 서비스 시장 개방에 합의를 보았음. 우선 한국의 경우 한-미, 한-EU FTA 서비스 분야의 개방 수준보다는 낮은 수준으로 개방하였고, 중국은 법률·건축·엔지니어링·건설·유통·환경·엔터테인먼트 분야에서의 시장 개방을 통해 기체결 FTA에 비해 높은 수준으로 개방하였음.⁴² 앞서 언급했다시피 중국은 외국인 투자에 대해 장려, 제한, 금지 업종 3가지로 나누고 있는데 문화콘텐츠 산업은 대부분 금지업종과 제한업종에 포함되어 있음. 이에 한·중 FTA에서는 문화콘텐츠 부문에서 엔터테인먼트 시장개방에 합의하여 공연장경영업, 공연중계업 등에 있어서 합작 또는 합자회사 형태로 개방하기로 약속하였음. 따라서 게임 산업은 향후 서비스 부문에 대한 추가 협상을 논의하기로 한 만큼 추이를 지켜보아야 할 것임

(2) 지식재산권 분야

- 한·중 FTA에서의 지식재산권 분야 특징은 중국이 기체결한 FTA보다 기술적 보호조치, 권리관리정보규정 등을 도입하여 게임 저작물에 대한 보호를 한층 강화하였고, 등록상표의 범위확장, 유명상표 보호 등 보호범위를 강화한데 있음. 따라서 한국 게임산업도 한·중 FTA 시행 이후 저작물에 대한 권리를 보장받고, 이에 대한 분쟁 발생 시 분쟁 해결제도(한중 FTA 제22장)에 의해 보호받을 수 있음

1) 기술조치의 보호

한·중 양국은 기술조치의 우회에 대한 충분한 법적 보호와 효과적인 법적 구제를 제공해야 한다고 규정하고 있음. 기술조치란 저작물이나 실연 또는 음반에 관하여, 네트

42. 그러나 양국은 한·중 FTA 발효 후 2년 내 서비스·투자 분야 후속협상을 개시하여 negative 방식에 기초한 서비스·투자 단일 유보 작성하기로 예정하였다.

워크에서 이용에 제공된 저작물에의 접근을 금지하거나 제한하는 접근 통제 조치를 포함하여, 각 당사국의 법규에 규정된 저작권 또는 저작인접권의 권리자가 허락하지 아니하는 행위를 통상적인 운영과정에서 방지하거나 제한하기 위하여 고안된 모든 기술, 장치 또는 부품을 말함.⁴³ 따라서 게임 저작물의 경우 불법복제를 막기 위한 CD복제방지 장치 등의 기술 보호조치를 취할 수 있으며 이는 동 규정에 의해 보호됨

2) 권리관리정보의 보호

한중 양국은 전자적인 권리관리정보⁴⁴를 제거하거나 변경하는 것, 또는 전자적인 권리 관리정보가 권한 없이 제거되었거나 변경되었다는 것을 알면서, 권한 없이 저작물, 저작물의 복제물, 실연, 고정된 실연 또는 음반의 복제물을 공중에 전달하는 것에 대하여 충분하고 효과적인 법적 보호를 제공함.⁴⁵ 따라서 게임 저작물에 부착되어 있는 레이블을 제거 또는 변경하고, 이를 불법 복제 및 불법 배포하는 행위에 대해 법적 보호를 받을 수 있음.

3) 상표 보호

한중 양국은 등록된 상표의 소유자가 소유자의 동의를 받지 아니한 모든 제3자가 소유자의 등록된 상표에 관한 상품 또는 서비스와 동일하거나 유사한 상품 또는 서비스에 대하여 동일하거나 유사한 표지를 거래의 과정에서 사용하여, 그 사용으로 인하여 혼동 가능성을 야기할 경우 그러한 사용을 금지할 수 있는 배타적 권리를 가지도록 규정함. 동일한 상품 또는 서비스에 대하여 동일한 표지를 사용하는 경우, 혼동 가능성이 있는 것으로 추정됨.⁴⁶ 따라서 게임저작물의 상표를 등록한다면 상표권으로서

43_ 한·중 FTA 제15.8조.

44_ 권리관리정보란 권리자에 의하여 제공되는 정보로서 이 장에 언급된 저작물이나 실연 또는 음반, 저작자나 그 밖의 어떠한 권리자를 식별하는 정보, 또는 저작물이나 실연 또는 음반의 이용 조건에 관한 정보, 그리고 그러한 정보를 나타내는 숫자나 코드를 말한다.(한·중 FTA 제15.9조)

45_ 한·중 FTA 제15.9조.

46_ 한·중 FTA 제15.11조.

법적보호를 받을 수 있으며, 한·중 FTA 제15.14조는 양국의 상표의 등록 및 출원 요건에 대해서 구체적으로 규정하고 있음

4) 저작자 또는 권리자의 추정

저작권 또는 저작권접권에 관련되는 민사, 행정 및 형사 절차에서, 각 당사국은, 반대되는 증거가 없는 한, 통상적인 방식으로 그 성명이 표시되는 인을 그러한 저작물, 실연, 음반 또는 방송의 지정된 권리자로 추정하도록 규정함.⁴⁷ 이는 양국 간 게임저작물에 대한 저작자 또는 권리자에 대한 법적 분쟁 발생 시 분쟁의 해결을 신속하게 진행될 수 있도록 규정하고 있음

5) 손해배상 원칙

양국은 지적재산권 침해의 결과로 권리자가 입은 피해를 보상할 수 있는 충분한 손해배상, 또는 침해로 인하여 얻은 침해자의 이익을 손해배상으로 추정될 수 있다고 규정하고 있음. 또한 손해배상을 결정함에 있어서, 시장가격, 권장소비자가격 또는 권리자가 제시한 그 밖의 정당한 가치 측정방식에 의하여 산정된 침해된 상품 또는 서비스의 가치를 고려할 수 있음.⁴⁸ 따라서 게임저작물에 대한 침해 시 권리자의 실 손해액 또는 침해자의 이익을 손해배상액으로 산정할 수 있도록 규정함으로써 실제 발생한 손해에 대하여 실질적인 구제를 받을 수 있도록 규정하고 있음. 또한 민사 사법절차에서, 각 당사국은 최소한 저작권 또는 저작권접권에 의하여 보호되는 저작물, 음반 및 실연에 대하여, 그리고 상표위조의 경우에, 권리자의 선택에 따라 이용 가능한 법정손해배상액을 수립하거나 유지한다고 규정함으로써⁴⁹ 법에 미리 규정된 액수를 청구할 수도 있다고 명시하여 권리자의 손해배상 청구를 더 용이하게 하도록 규정하고 있음

47_ 한·중 FTA 제15.23조.

48_ 한·중 FTA 제15.24조 제2항.

49_ 한·중 FTA 제15.24조 제3항.

6) 압류 및 폐기

한중 양국은 저작권 또는 저작권접권 침해혐의가 있는 상품 및 침해 물품의 생성에 사용된 재료 및 도구, 관련 서류를 압류하고, 불법복제품 및 위조품은 폐기한다고 규정하고 있음.⁵⁰ 따라서 게임저작물에 대한 불법복제품 및 위조품은 사법당국의 처분에 의해 압류 및 폐기를 함으로써 저작물에 대한 보호를 한층 강화하고 있음

7) 인터넷상 반복적인 저작권 침해에 대한 조치

한중 양국은 반복적인 저작권 침해를 방지하기 위해 효과적인 조치를 취할 의무 규정하고 있음.⁵¹ 동 조항에서는 인터넷상 반복적인 저작권 침해에 대한 정의 및 조치에 대한 구체적인 이행 요건 등을 규정하고 있지는 않지만 양국이 저작물에 대한 침해가 인터넷상에서 빈번하며, 반복적으로 이루어지기 쉽다는 점에 대해 이해하고 이에 관련된 사항을 향후 지식재산권위원회 등에서 논의할 것으로 여겨짐

표_03 한중 FTA 지식재산권 분야 게임 산업 관련 규정

조항	내용	비고
제15.8조	기술조치의 보호	
제15.9조	권리관리정보의 보호	
제15.11조	상표 보호	제15.14조는 양국의 상표의 등록 및 출원 요건에 대한 규정
제15.23조	저작자 또는 권리자의 추정	
제15.24조 제2항-3항	손해배상 원칙	
제15.24조 제5항-6항	압류 및 폐기	
제15.28조	인터넷상 반복적인 저작권 침해에 대한 조치	

50_ 한·중 FTA 제15.24조 제5항-6항.

51_ 한·중 FTA 제15.28조.

▶ IV. 시사점 및 결론 ; 한국의 對중국 진출 방안

1. 중국 게임 산업 관련 법규의 이해

- 한·중 FTA 시행 이후 게임 산업을 포함한 對중국 문화콘텐츠의 수출이 더욱더 활발해지고 있음. 그러나 중국의 게임 산업과 관련된 법제가 제·개정되고 이에 따른 규제가 점차 강화됨에 따라 중국 게임 산업 관련 법제에 대한 연구 및 이해는 현재 부족한 실정임. 따라서 향후 관련 업계에서는 중국의 국내시장 보호 정책에 대한 법제, 운영 현황 및 규제내용 등에 관한 철저한 이해가 필요할 것임

2. 기업 간 활발한 교류 및 정부의 콘텐츠 산업에 대한 지속적인 지원

- 앞서 살펴본 바와 같이 중국의 게임 산업과 관련된 법제 및 규제는 광범위하며, 현재에도 새로운 법령 등이 신설되고 있음. 따라서 중국의 국내규정을 관련 업체에서 개별적으로 이해하고 대응하는 것보다는 정부 주도형태의 컨소시엄을 구성하는 것이 각 업체 간 정보교류와 비용 절감 면에서 유리할 것으로 여겨짐. 특히 對중국 문화콘텐츠 수출의 50% 이상을 게임 산업에서 차지하고 있을 정도로 게임 산업 관련 법규 및 정책은 국내 관련업계에 끼치는 영향이 매우 크다고 할 수 있음. 정부 또한 콘텐츠 산업 업체에 대한 지속적이고 전폭적인 지원을 하는 동시에 관련협회와 기업들과의 긴밀한 연계를 통해 정보를 제공하고, 게임 산업 수출에 대한 가이드라인을 제시해준다면 중국 수출시장 활성화에 큰 도움이 될 것임

3. 전문 인력 양성

- 게임 산업을 포함한 문화콘텐츠산업은 향후 한국의 수출의 큰 역할을 담당할 것으로 여겨지며, 수출시장을 타⁵²으로 제작을 한다면 비용대비 수입이 높은 고소득 고성장 시장으로서 국가 장기 산업 발전의 성장 동력으로 양성해야 함이 옳을 것임. 그러나 한국콘텐츠진흥원(2012) 조사에 의하면 콘텐츠기업들의 해외진출 애로요인 1순위는 전문 인력부재로 나타나고 있는 만큼 콘텐츠 제작 기획인력의 양성과 함께 해외진출을 위한 라이선스 계약관련 인력 및 해외공동제작관련 전문 인력의 양성이 필요하며, 관련 업무에 대한 컨설팅 강화도 필요함⁵²

그림_04 해외진출 애로요인



출처 : 한국콘텐츠진흥원(2013), 기업조사

52_ “한류와 FTA를 통한 신흥시장 진출 방안 연구”, KOCCA 연구보고서 13-41, 한국콘텐츠진흥원, 2014, p.116.

4. 중국 문화에 대한 이해

- 문화콘텐츠산업이란 소비자의 감성을 자극하여 관련 상품을 파는 서비스업의 일종이라고 할 수 있음. 따라서 상대국 소비자의 취향 및 문화에 대한 이해를 바탕으로 이를 게임 개발 단계에서부터 고려한다면 중국 수출 시장 확대에 도움이 될 것으로 여겨짐
- 중국은 높은 인구비중과 소득증대에 따른 소비력 상승, 문화상품 소비수요 증대 등을 고려하면 문화콘텐츠산업 시장의 성장잠재력이 높음. 특히 한류의 영향으로 게임 산업 이외에도 영화, 방송, 애니메이션 산업 등 한국 콘텐츠 상품에 대한 인지도도 높다고 할 수 있으며, 한국의 콘텐츠 산업의 對중국 수출은 점차 증가하고 있음
- 특히 게임 산업은 양국 모두가 높은 경쟁력을 보유한 영역으로서 향후 후속협상에서 규제 조치를 약하게 하는 방향으로 논의를 할 필요성이 있으며, 한중 양국 게임 산업은 업체 간 협력을 통한다면 세계 게임 시장 진출에 대한 가능성도 충분히 열려있다고 볼 수 있음
- 또한 한·중 FTA 체결로 인해 한국 문화 콘텐츠 상품에 대한 저작권 보호가 한층 더 강화된 만큼 방송, 영화, 음악 분야뿐 아니라 게임 산업 영역에서도 중국 시장 진출 시 중국 내 저작권 범위에서 권리를 보호받을 수 있음. 그러나 FTA 협정문에 포함된 주요 저작권 보호 관련 내용 중, ‘기술적 보호조치 및 인터넷상 반복적 침해 방지 조항 도입’ 부분은 동 조항의 중요성에 미루어 볼 때 향후 협상을 통하여 구체적인 규정 마련에 힘써야 할 것임

참고문헌

권현호, 임호, “온라인게임 관련 중국법제도의 통상마찰 가능성과 시사점”, 「국제경제법연구」 제7권 2호, 2009.

김정덕 외, “문화콘텐츠산업의 수출산업화를 위한 정책과제”, 「Trade Focus」, Vol.14 No.29, 2015.

金泽刚, “网络游戏立法：虚拟世界的现实需求”, 《检察风云》, 2016年 第9期.

“문화콘텐츠산업 금융지원 확대 방안”, 문화체육관광부 보도자료, 2016.02.26.

“한류와 FTA를 통한 신흥시장 진출 방안 연구”, KOCCA 연구보고서 13-41, 한국콘텐츠진흥원, 2014.

관련 법령

《网络游戏管理暂行办法》

《网络出版管理暂行规定》

《著作权法》

“한·중 FTA 협정문”

“문화산업진흥 기본법”

부록 1

중국 온라인게임관리임시규정(网络游戏管理暂行办法)

제1장 총 칙

- 제1조 온라인 게임 관리를 강화하고 온라인 게임의 경영 질서를 규율하고 온라인 게임 업계의 건강한 발전을 보장하기 위하여, 《인터넷 안전 보장에 대한 전국인민대표대회 상무위원회의 결정》과 《인터넷 정보서비스 관리방법》 및 국가의 법률, 법규 관련 규정에 따라 이 방법을 제정한다.
- 제2조 온라인 게임의 연구개발과 생산, 온라인 게임의 인터넷접속 운영, 온라인 게임 사이버머니의 발행, 온라인 게임 사이버머니의 거래서비스 등 형식의 경영활동은 이 방법을 적용한다.
이 규정에서 온라인 게임이라 함은 소프트웨어프로그램과 정보데이터로 구성하고 인터넷, 이동통신네트워크 등 정보네트워크를 통해 제공하는 게임제품과 서비스를 가리킨다.
온라인 게임의 인터넷접속 운영이라 함은 정보네트워크를 통해 사용자시스템이나 요금시스템을 이용하여 공중에게 게임제품과 서비스를 제공하는 경영행위를 가리킨다.
온라인 게임 사이버머니라 함은 온라인 게임 사용자가 온라인 게임 경영단위가 발행한 법정화폐를 사용하여 일정한 비율로 직접적으로나 간접적으로 구매하는, 게임프로그램 밖에 존재하고 전자기 기록방식으로 서버에 저장함과 아울러 특정 데이터단위로 표시하는 가상 환전수단을 가리킨다.
- 제3조 국무원 문화행정부서는 온라인 게임을 관리하는 주관부서이다. 현급 이상 인민정부 문화행정주관부서는 그 직책 분공에 따라 본 행정구역 내의 온라인 게임 활동에 대한 감독 관리를 실시한다.
- 제4조 온라인 게임 경영활동에 종사하는 경우에는 헌법, 법률 및 행정법규를 준수하고 사회적 효과와 미성년자 보호를 우선으로 하고 시대의 발전과 사회적 진보를 구현하는 사상문화와 도덕규범을 준수하고 공중의 건강과 적절한 게임을 보호하는 원칙을 준수해야 하며, 법에 따라 온라인 게임 사용자의 합법적인 권익을 보장하고 인류의 전면적인 발전과 사회의 조화를 촉진시켜야 한다.
- 제5조 온라인 게임 업계협회 등 사회단체는 문화행정부서의 지도를 받으며, 법률, 행정법규 및 규정제도에 따라 업계의 자율적 규범을 제정하고 직업의식 교육을 강화하고 회원의 경영활동을 지도 및 감독하고 회원의 합법적인 권익을 보장하고 공정경쟁을 촉진시켜야 한다.

제2장 경영단위

제6조 온라인 게임의 인터넷접속 운영, 온라인 게임 사이버머니의 발행 및 온라인 게임 사이버머니의 거래서비스 등 온라인 게임 경영활동에 종사하는 단위는 아래의 요건을 갖추고 아울러 《인터넷문화 경영허가증》을 취득해야 한다.

- (1) 단위 명칭, 주소, 조직기구 및 정관
- (2) 확정된 온라인 게임 경영범위
- (3) 국가 규정에 부합되는 종업인원
- (4) 1,000만 이상의 등록자본금
- (5) 법률, 행정법규 및 국가의 관련 규정에 부합되는 요건.

제7조 《인터넷문화 경영허가증》을 신청 시에는 성, 자치구, 직할시 문화행정부서에 신청해야 한다. 성, 자치구, 직할시 문화행정부서는 신청을 접수한 날로부터 20일 이내에 비준여부를 결정한다. 비준 시에는 《인터넷문화 경영허가증》을 발급하고 사회에 공고하며, 비준하지 아니하는 경우에는 서면으로 신청인에게 고지하고 그 이유를 설명해야 한다. 《인터넷문화 경영허가증》의 유효기간은 3년으로 한다. 유효기간이 만료되어 연기가 필요한 경우에는 유효기간이 만료되는 30일 전에 연기 신청을 제출해야 한다.

제8조 《인터넷문화 경영허가증》을 취득한 온라인 게임 경영단위가 사이트 명칭, 사이트 도메인 네임 또는 법정대표자, 등록주소, 사업장주소, 등록자금, 지분구조 또는 허가받은 경영범위를 변경한 경우에는 변경한 날로부터 20일 이내에 원 허가증발급기관에 가서 변경수속을 밟아야 한다. 온라인 게임 경영단위는 기업의 사이트명칭, 제품의 고객말단, 사용자서비스센터 등의 뚜렷한 위치에 《인터넷문화 경영허가증》 등 정보를 게시해야 하며, 실제 사용하는 사이트 도메인 네임은 그가 신고한 정보와 일치해야 한다.

제3장 내용 준칙

제9조 온라인 게임에 아래의 내용이 있어서는 아니 된다.

- (1) 헌법이 확정한 기본원칙에 위배되는 내용
- (2) 국가의 통일, 주권 및 영토보전을 손상하는 내용
- (3) 국가기밀을 누설하거나 국가안전에 피해를 주거나 국가영예와 이익을 손상하는 내용
- (4) 민족의 증오, 민족 차별시를 선동하거나 민족단결을 파괴하거나 또는 민족의 풍속 습관을 손상하는 내용

- (5) 사악한 종교, 미신을 선양하는 내용
- (6) 요언을 퍼뜨리고 사회질서를 어지럽히고 사회 안정을 파괴하는 내용
- (7) 음란, 포르노, 도박, 폭력을 선양하거나 범죄를 교사하는 내용
- (8) 타인을 모독, 비방하거나 타인의 합법적 권익을 침해하는 내용
- (9) 사회의 공중도덕에 위배되는 내용
- (10) 법률, 행정법규 및 국가가 금지하는 기타 내용.

제10조 국무원 문화행정부서는 온라인 게임 내용을 심사하며, 아울러 유관 전문가를 초빙하여 온라인 게임의 내용심사, 등록 및 감정에 대한 자문과 실무적인 업무를 처리하게 한다.
국무원 문화행정부서는 유관부서의 사전 인허가를 거친 온라인 게임 출판물에 대해서는 중복 심사를 실시하지 아니하고 그 인터넷접속 운영을 허락한다.

제11조 국무원 문화행정부서는 수입 온라인 게임에 대한 내용심사를 실시한다. 수입 온라인 게임은 국무원 문화행정부서의 내용심사에 통과된 후에야 인터넷접속 운영이 허락된다. 내용심사 신청을 제출 시에는 아래의 자료를 제출해야 한다.

- (1) 수입 인터넷 게임 내용심사 신고표
- (2) 수입 인터넷 게임 내용설명서
- (3) 중문과 외국어 문건의 판권무역이나 운영 대리계약서, 원시 저작권 증명서 및 위임장 부분이나 사본
- (4) 신청단위의 《인터넷문화 경영허가증》과 《영업집조》 사본
- (5) 내용심사에 필요한 기타 문건.

제12조 수입 온라인 게임의 내용심사는 법에 따라 독점성 위임을 받은 온라인 게임 운영기업이 신고해야 한다.

수입허가를 득한 온라인 게임 운영기업이 변경된 경우, 변경 후의 운영기업은 이 방법 제11조의 규정에 따라 국무원 문화행정부서에 다시 신고해야 한다.

수입허가를 득한 온라인 게임은 운영사이트의 지정 위치 및 게임 내의 뚜렷한 위치에 허가번호를 명시해야 한다.

제13조 국산 온라인 게임은 인터넷접속 운영을 개시한 날로부터 30일 내에 규정에 따라 국무원 문화행정부서에 가서 등록 수속을 필해야 한다.

이미 등록 수속을 필한 국산 온라인 게임은 그 운영사이트의 지정위치와 게임 내의 뚜렷한 위치에 등록 번호를 명시해야 한다.

- 제14조** 수입 온라인 게임 내용이 인터넷접속을 통해 운영된 후 그에 실질적인 변화를 가해야 하는 경우 온라인 게임 운영기업은 변경 필요 내용을 국무원 문화행정부서에 보고하여 내용심사를 받아야 한다. 국산 온라인 게임 내용이 실질적인 변화가 발생한 경우 온라인 게임 운영기업은 변경된 날로부터 30일 내에 국무원 문화행정부서에 등록해야 한다.
- 온라인 게임내용의 실질적인 변화란 온라인 게임의 스토리 배경, 대화언어, 지명설치, 미션설계, 경제시스템, 교역시스템, 생산건설시스템, 교류시스템, 대항시스템, 캐릭터, 음성효과, 지도도구, 동작, 단체시스템 등 면의 뚜렷한 변화를 가리킨다.
- 제15조** 온라인 게임 운영기업은 내부 심사 제도를 구축하고 전문 부서에 전문 인원을 배치하여 온라인 게임 내용과 경영행위에 대한 내부검사와 관리를 실시함으로써 온라인 게임 내용과 경영행위의 합법성을 보장해야 한다.

제4장 경영활동

- 제16조** 온라인 게임 경영단위는 온라인 게임의 내용, 기능, 적령자에 따라 온라인 게임 사용자 가이드북 및 경고설명을 작성하고 아울러 사이트와 온라인 게임의 뚜렷한 위치에 이를 명시해야 한다. 미성년자를 대상으로 하는 온라인 게임은 미성년자의 모방으로 인해 사회 공중도덕에 위배되고 범죄를 유도하는 내용, 그리고 테러, 잔혹 등 미성년자의 심신건강 유지에 방해되는 내용이 있어서는 아니 된다.
- 온라인 게임 경영단위는 국가의 규정에 따라 기술적 조치를 취하여 미성년자가 부적합한 게임이나 게임기능을 접촉하지 못하도록 금지하고 미성년자의 게임시간을 제한함으로써 미성년자의 인터넷 중독을 방지해야 한다.
- 제17조** 온라인 게임 경영단위는 온라인 게임 운영자격이 없는 단위에 온라인 게임 운영을 위임하지 못한다.
- 제18조** 온라인 게임 경영단위는 아래의 규정을 준수해야 한다.
- (1) 온라인 게임에 온라인 게임 사용자의 동의를 얻지 아니한 강제적 대전을 설치하지 못한다.
 - (2) 온라인 게임의 보급과 선전에 이 방법 제9조가 금지하는 내용이 있어서는 아니 된다.
 - (3) 랜덤 추출 등 우연적인 방식을 취하여 온라인 게임 사용자가 법정화폐 또는 온라인 게임 사 이버머니를 투입하는 방식으로 온라인 게임 제품과 서비스를 받도록 유혹하지 못한다.

제19조 온라인 게임 운영기업이 온라인 게임 사이버머니를 발행 시에는 아래의 규정을 준수해야 한다.

- (1) 온라인 게임 사이버머니의 사용범위는 자기가 제공하는 온라인 게임 제품과 서비스에만 국한되며, 실물 구매 지불이나 기타 단위의 제품과 서비스 태환에 사용하지 못한다.
- (2) 온라인 게임 사이버머니의 발행은 사용자의 선불 자금을 악의적으로 점용하는 것을 목적으로 해서는 아니 된다.
- (3) 온라인 게임 사용자의 구매기록을 저장해야 한다. 저장기간은 사용자가 마지막 1회의 서비스를 받은 날로부터 180일 이상이어야 한다.
- (4) 규정에 따라 온라인 게임 사이버머니의 발행 종류, 가격, 총량 등 상황을 등록지 성급 문화행정부서에 보고하여 등록해야 한다.

제20조 온라인 게임 사이버머니 거래서비스기업은 아래의 규정을 준수해야 한다.

- (1) 미성년자에게 거래서비스를 제공하지 못한다.
- (2) 심사 또는 등록을 거치지 아니한 온라인 게임에 거래서비스를 제공하지 못한다.
- (3) 서비스를 제공 시에는 사용자가 유효 신분증을 사용하여 등록하도록 해야 하며, 당해 사용자의 등록정보와 일치한 은행계좌에 바인딩 시켜야 한다.
- (4) 이해관계자, 정부부서, 사법기관의 통지를 받은 후에는 그를 협조하여 거래행위의 적법성을 조사해야 한다. 조사 확인을 거쳐 불법거래에 속하는 경우에는 지체 없이 조치를 취하여 거래서비스를 종료시키고 관련 기록을 저장해야 한다.
- (5) 사용자 지간의 거래기록과 재무기록 등 정보를 저장하는 기간은 180일 이상이어야 한다.

제21조 온라인 게임 운영기업은 온라인 게임 사용자가 유효 신분증을 사용하여 실명 등록하도록 요구하고 아울러 사용자 등록정보를 저장해야 한다.

제22조 온라인 게임 운영기업이 온라인 게임의 운영을 종료하거나 온라인 게임 운영권을 양도하는 경우에는 60일 전에 이를 공고해야 한다. 온라인 게임 사용자가 미처 사용하지 못한 온라인 게임 사이버머니와 아직 실효되지 아니한 게임 서비스는 사용자가 구매 시의 비율에 따라 법정화폐로 사용자에게 반환하거나 사용자가 받아들이는 기타 방식으로 반환해야 한다.

온라인 게임이 서비스접속 정지, 기술고장 등 온라인 게임 운영기업의 자체적인 원인으로 인하여 서비스가 30일 이상 중단된 경우에는 서비스를 종료한 것으로 간주한다.

제23조 온라인 게임 경영단위는 온라인 게임 사용자의 합법적인 권익을 보장해야 하며, 아울러 그 서비스 사이트의 뚜렷한 위치에 분쟁 처리방식을 공포해야 한다.

국무원 문화행정부서는 《온라인 게임 서비스의 격식화 계약서 필수조항》을 제정한다. 온라인 게임 운영기업과 사용자 지간에 체결하는 서비스계약서에는 《온라인 게임 서비스의 격식화 계약

서 필수조항》의 전부 내용이 포함되어야 하며, 서비스계약서 기타 조항이 《온라인 게임 서비스의 격식화 계약서 필수조항》과 저촉되어서는 아니 된다.

제24조 온라인 게임 경영단위가 법률, 법규 또는 서비스계약서에 따라 온라인 게임 사용자에게 대한 서비스를 중지하는 경우에는 사전에 사용자에게 고지하고 그 이유를 설명해야 한다.

제25조 온라인 게임 경영단위가 온라인 게임 사용자가 반포한 불법정보를 발견한 경우에는 법률 규정이나 서비스계약서에 따라 지체 없이 그에 대한 서비스를 중지하고 관련 기록을 저장해야 하며, 아울러 유관부서에 보고해야 한다.

제26조 온라인 게임 사용자의 합법적 권익이 침해를 받았거나 온라인 게임 사용자와 분쟁이 발생한 경우 온라인 게임 경영단위는 온라인 게임 사용자에게 그 등록주소 신원정보와 일치한 개인의 유효 신분증을 제시하도록 요구할 수 있다. 심사를 거쳐 진실함이 확인된 경우에는 온라인 게임 사용자의 증거 수집에 협조를 해야 한다. 온라인 게임 경영단위는 진실성 심사에 통과된 실명 등록 사용자를 위해 입증하는 책임을 진다.

쌍방 기간에 분쟁이 발생하여 협상을 했으나 미결인 경우에는 법에 따라 중재를 신청하거나 인민법원에 소를 제기할 수 있다.

제27조 어떠한 단위도 불법 온라인 게임 경영활동에 온라인 지불서비스를 제공하지 못한다. 불법 온라인 게임 경영활동에 온라인 지불서비스를 제공한 경우 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 유관부서에 통보하여 법에 따라 처리하게 한다.

제28조 온라인 게임 운영기업은 국가 규정에 따라 기술과 관리 조치를 취하여 컴퓨터 바이러스 침입과 공격파괴 방지, 중요한 데이터베이스 백업, 사용자의 등록정보와 운영정보, 유지일지 등 정보 저장을 포함하는 온라인 정보안전을 보장하고 법에 따라 국가기밀과 상업비밀, 사용자의 개인정보를 보호해야 한다.

제5장 법률 책임

제29조 이 방법 제6조의 규정을 위반하고 허가를 득하지 않고서 제멋대로 온라인 게임 인터넷접속 운영, 온라인 게임 사이버머니의 발행 또는 온라인 게임 사이버머니의 거래서비스 등 온라인 게임 경영활동에 종사한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 《영업허가증 미취득 경영 단속방법》의 규정에 따라 조사 처리한다.

제30조 온라인 게임 경영단위가 아래의 상황중의 하나가 있는 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하고 불법소득을 몰수함과 아울러 10,000만 위안 이상 30,000위안 이하의 벌금을 부과하며, 사안이 심각한 경우 업무정지 정돈을 명하고 나아가서는 《인터넷문화 경영허가증》을 회수 취소하며, 범죄를 저지른 경우에는 법에 따라 형사책임을 묻는다.

- (1) 이 방법 제9조의 금지 내용이 있는 온라인 게임 제품과 서비스를 제공한 경우
- (2) 이 방법 제8조 제1항의 규정을 위반한 경우
- (3) 이 방법 제11조의 규정을 위반하고 문화부의 내용심사 허가를 거치지 아니한 수입 온라인 게임을 운영한 경우
- (4) 온라인 게임 수입 운영기업이 변경되었음에도 불구하고 이 방법 제12조 제2항의 규정에 따라 다시 신고하지 아니한 경우
- (5) 수입 온라인 게임 내용에 대한 실질적인 변동을 실시하고도 이 방법 제14조 제1항의 규정에 따라 심사에 회부하지 아니한 경우.

제31조 온라인 게임 경영단위가 이 방법 제16조, 제17조, 제18조의 규정을 위반한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하고 불법소득을 몰수하며, 아울러 10,000위안 이상, 30,000위안 이하의 벌금을 부과한다.

제32조 온라인 게임 운영기업이 온라인 게임 사이버머니를 발행함에 있어서 이 방법 제19조 제(1), (2)호의 규정을 위반한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하고 아울러 사안에 비추어 30,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있으며, 이 방법 제19조 제(3), (4)호 규정을 위반한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명함과 아울러 사안에 비추어 20,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다.

제33조 온라인 게임 사이버머니 거래 서비스기업이 이 방법 제20조 제(1)호의 규정을 위반한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시명을 명함과 아울러 30,000위안 이하의 벌금을 부과하며, 이 방법 제20조 제(2), (3)호의 규정을 위반한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하고 아울러 사안에 비추어 30,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있으며, 이 방법 제20조 제(4), (5)호의 규정을 위반한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명함과 아울러 사안에 비추어 20,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다.

제34조 온라인 게임 운영기업이 이 방법 제13조 1항, 제14조 2항, 제15조, 제21조, 제22조, 제23조 2항의 규정을 위반한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하며, 아울러 사안에 비추어 20,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다.

제35조 온라인 게임 경영단위가 이 방법 제8조 2항, 제12조 3항, 제13조 2항, 제23조 1항, 제25조의 규정을 위반한 경우 현금 이상 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관은 시정을 명하며, 아울러 사안에 비추어 10,000위안 이하의 벌금을 부과할 수 있다.

제6장 부 칙

제36조 이 방법이 문화시장 종합 법 집행기관이라 함은 국가의 관련 법률, 법규 및 규장의 규정에 따라 문화영역의 행정처벌권과 상관 감독검사권, 행정 강제권을 상대적으로 집중 행사하는 행정 법 집행기관을 가리킨다.

제37조 문화행정부서 또는 문화시장 종합 법 집행기관이 불법 경영활동을 조사 처리 시에는 불법 경영 행위를 실시한 기업등록지 또는 기업의 실지 경영지가 관할한다. 기업등록지와 실지 경영지를 확정하기 어려운 경우에는 불법 경영활동에 종사한 사이트의 정보서비스 허가지역 또는 등록지가 관할하며, 허가나 등록을 하지 아니한 경우에는 그 사이트서버 소재지가 관할하며, 사이트서버가 경외에 설치된 경우에는 불법행위 발생지역이 관할한다.

제38조 온라인 게임의 인터넷출판 사전 인허가와 경외 저작권자의 위임을 받은 인터넷 게임 작품의 출판 인허가는 유관부서가 《문화부, 광전총국, 신문출판총서 <“3정” 규정> 중 애니메이션, 온라인 게임 및 문화시장 종합 법 집행 관련 일부조항에 대한 중앙기관편제위원회 판공실의 해석》(中央編辦發[2009]35호)과 상관 법률, 법규의 규정에 따라 관리한다.

제39조 이 방법은 2010년 8월 1일부터 시행한다.

부록 2

중국 인터넷출판서비스관리규정(网络出版服务管理规定)

제1장 총칙

제1조 인터넷 출판 서비스 질서를 규범화하고, 인터넷 출판 서비스업의 건강하고 질서정연한 발전을 위해 <출판관리조례>와 <인터넷정보서비스관리방법>, 관련 법률법규에 근거하여 본 규정을 제정한다.

제2조 중화인민공화국내에서 인터넷 출판 활동에 종사하는 자는 본 규정을 적용한다.

본 규정에서 소위 일컬어지는 인터넷 출판 서비스는 인터넷을 통해 대중에게 인터넷 출판물을 제공하는 것을 뜻한다.

본 규정에서 소위 일컬어지는 인터넷 출판물은 인터넷을 통해 대중에게 제공하는 것을 뜻하며 편집, 제작, 가공 등의 출판 특징의 디지털 작품, 주요 범위는:

- (1) 문학, 예술, 과학 등 영역 내의 지식성, 사상성의 문자, 그림, 지도, 게임, 애니메이션, 영상 작품 등 원작의 디지털 작품
- (2) 이미 출판된 도서, 신문, 간행물, 음향, 전자출판물 등과 내용상 일치하는 디지털 작품
- (3) 상술한 작품이 선택, 편성, 종합 등 방식으로 형성된 인터넷 문헌 데이터베이스 등 디지털 작품
- (4) 국가신문출판광전총국이 인정한 기타 유형의 디지털 작품

인터넷 출판 서비스의 구체적 업무 분류는 별도로 제정한다.

제3조 인터넷 출판 서비스업에 종사하는 자는 헌법과 관련 법률, 법규를 준수해야 하며, 국민서비스와 사회주의 방향을 위해서서비스를 지속하고, 사회주의 선진문화의 발전 방향을 유지하며, 사회주의 핵심 가치관을 선양하고, 전파하고 축적하는 모든 것은 민족적 자질을 높이고, 경제발전을 추진 하며, 사회 진보적 사상도덕과 과학기술과 문화지식을 촉진하고, 나날이 증가하는 국민의 정신 문화 수요를 만족시키는데 유의해야 한다.

제4조 국가신문출판광전총국은 인터넷 출판 서비스 업계의 주관부문으로, 전국 인터넷 출판 서비스의 사전 심사 비준과 관리감독을 책임진다. 공업과 정보화부는 인터넷 업계의 주관부문으로, 직책에 의거하여 전국 인터넷 출판 서비스에 대해 상응하는 관리 감독을 실시한다. 지방인민정부 각급의 출판행정 주관부문과 각 성급의 전신 주관부문은 각자 직책에 의거하여 본 행정구역 내 인터넷 출판 서비스와 접근 서비스에 대해 상응하는 관리 감독업무와 협력 업무를 수행한다.

제5조 출판행정 주관부문은 이미 취득한 위법 혐의 증거 또는 신고에 근거하여, 위법 혐의를 받은 인터넷 출판 서비스 종사자의 행위에 대해 단속 시, 위법 혐의 행위와 관련한 물품과 경영 장소를 조사할 수 있다. 입증할 수 있는 증거인 위법행위와 관련한 물품은 차압 또는 압류할 수 있다.

제6조 국가는 도서, 음향, 전자, 신문, 정기간행물 출판 회사에서 인터넷 출판 서비스업에 종사하는 것을 격려하며, 신매체와의 융합 발전을 가속화한다.

국가는 인터넷 출판 서비스 산업 협회를 조직하는 것을 격려하며, 정관에 따라 출판행정 주관부문의 지도하에 산업의 자율 규범을 제정하고, 인터넷 문명을 선도하며, 건강하고 유익한 내용을 전파하고, 불량하고 유해한 내용을 저지한다.

제2장 인터넷 출판 서비스 허가

제7조 인터넷 출판 서비스 종사자는 법에 의거하여 출판행정 주관부문의 비준을 거쳐 〈인터넷 출판 서비스 허가증〉을 취득해야 한다.

제8조 도서, 음향, 전자, 신문, 정기간행물 출판 회사에서 인터넷 출판 서비스업에 종사하는 자는, 아래의 조건을 갖춰야 한다.

- (1) 종사하는 인터넷 출판 업무의 사이트 도메인, 어플리케이션 등 출판 플랫폼
- (2) 확실한 인터넷 출판 서비스 범위
- (3) 인터넷 출판 서비스에 종사자가 필요한 기술 설비, 관련 서버, 저장 장치는 중화인민공화국에 위치

제9조 기타 회사가 인터넷 출판 서비스에 종사하면 제8조의 조건 이외에 아래의 조건을 갖춰야 한다.

- (1) 확실하며 기타 출판 회사와 서로 중복되지 않는 인터넷 출판 서비스 주체의 명칭과 정관
- (2) 국가규정에 부합하는 법정 대표자와 주요 책임자로, 법정 대표자는 중국 내 장기 거주한 완전행위능력을 갖춘 중국인이어야 하며, 법정 대표자와 주요 책임자는 최소 1명이 중급 이상의 출판전문 기술자 직업자격을 갖춰야 한다.
- (3) 법정 대표자와 주요 책임자 이외에 적절한 인터넷 서비스 범위에 필요한 8명 이상의 국가신문출판광전총국이 인가한 출판과 관련 전문 기술자 직업자격을 전문 편집 출판 인력이 있어야 하며, 이 중 중급 이상의 직업자격 인원은 3명 이상이어야 한다.
- (4) 인터넷 출판 서비스 종사자가 필요한 내용 심사 교정 제도
- (5) 고정된 업무 장소
- (6) 법률, 행정법규와 국가신문출판광전총국 규정의 기타 조건

제10조 중외합작경영, 중외합작경영과 외자경영의 회사는 인터넷 출판 서비스업에 종사할 수 없다.

인터넷 출판 서비스 회사와 중국내 중외합작경영, 중외합작경영, 외자경영기업 또는 해외조직, 개인이 인터넷 출판 서비스에 공동 프로젝트를 진행할 경우, 사전에 국가신문출판광전총국의 심사 기준을 보고해야 한다.

제11조 인터넷 출판 서비스 종사를 신청하는 자는, 소재지 성, 자치구, 직할시 행정 주관부문에 신청하고, 심사 동의 후, 국가신문출판광전총국에 심사 기준을 보고한다. 국가신문출판광전총국은 신청일로부터 60일 이내에 신청을 수리하고, 기준 여부를 결정해야 한다. 기준이 부결 시, 이유를 설명해야 한다.

제12조 인터넷 출판 서비스 종사자의 신고서류에는 아래 내용을 포함해야 한다.

- (1) <인터넷 출판 서비스 허가증 신청표>
 - (2) 회사 정관과 자본 출처 성격 증명
 - (3) 인터넷 출판 서비스 가행성 분석 보고, 자금 사용, 상품 기획, 기술 조건, 설비 배치, 기구 설치, 인원 배치, 시장 분석, 리스크 평가, 저작권 보호 조치
 - (4) 법정 대표자와 주요 책임자의 약력, 주소, 신분 증명 문건
 - (5) 편집 출판 등 관련 전문 기술 인력의 국가 인가 직업자격증명과 주요 취업 경력과 훈련 증명
 - (6) 업무 장소 사용 증명
 - (7) 사이트 도메인 등록 증명, 관련 서버의 중화인민공화국 내 보관 승낙
- 본 규정의 제8조에 열거한 인터넷 출판 서비스에 종사자는 (1), (6), (7)번 규정의 서류만 제출하면 된다.

제13조 인터넷 출판 서비스 회사를 설립 신청자는 기준 결정을 받아 30일 이내에 등록 수속을 처리해야 한다.

- (1) 비준문건을 가지고 소재지 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문에서 <인터넷 출판 서비스 허가 등록표>를 수령 및 작성한다.
- (2) 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문은 <인터넷 출판 서비스 허가 등록표>의 심사 후, 10일 이내에 신청자에게 <인터넷출판 서비스 허가증>을 발송한다.
- (3) <인터넷 출판 서비스 허가 등록표> 3부를 준비해, 신청자 1부, 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문에 1부, 나머지 1부는 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문이 15일 내에 국가신문출판광전총국에 보낼 수 있도록 준비한다.

제14조 <인터넷 출판 서비스 허가증>의 유효기간은 5년이다. 유효기간이 만료되나, 인터넷 출판 서비스 활동에 계속 종사하고자 하는 자는 유효기간 만료 60일 전에 본 규정 제11조의 순서에 따라 신청한다. 출판행정 주관부문은 유효기간 만료 전에 연장 허가 여부를 결정해야 한다. 비준 시, <인터넷 출판 서비스 허가증>을 갱신한다.

제15조 인터넷 출판 서비스 기준을 거친 후, 신청자는 비준 서류와 <인터넷 출판 서비스 허가증>을 가지고 소재지 성, 자치구, 직할시 전신 주관부문에서 관련 수속을 해야 한다.

- 제16조** 인터넷 출판 서비스 회사가 <인터넷 출판 서비스 허가증>의 허가 등록 사항, 자본 구조, 합병 또는 분사, 지사 설립의 변경의 경우, 본 규정의 제11조 심사 비준 수속을 거쳐 비준 서류를 소재지 성, 자치구, 직할시 전신 주관부문에 관련 수속을 해야 한다.
- 제17조** 인터넷 출판 서비스 회사가 인터넷 출판 활동을 중지할 경우, 소재지 성, 자치구, 직할시 전신 주관부문에 그 이유와 기간을 설명해야 한다. 인터넷 출판 서비스 회사는 인터넷 출판 서비스 중지 시, 180일을 초과할 수 없다.
인터넷 출판 기관이 인터넷 출판 업무를 종료할 경우, 주관자가 인터넷 출판 업무 중지의 30일 이내에 소재지 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문에 말소 수속 후, 성, 자치구, 직할시 전신 주관부문에 관련 수속을 해야 한다. 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문에 관련 정보를 국가신문출판광전총국에 보고한다.
- 제18조** 인터넷 출판 서비스 회사는 인터넷 출판 활동을 안 하기 시작한지 만 180일부터 기존 등록된 출판행정 주관부문의 말소 수속을 하며 국가신문출판광전총국에 보고한다. 동시에 관련 성, 자치구, 직할시 전신 주관부문에 통보한다.
상술한 상황이 불가항력 또는 기타 정당한 사유로 발생한 경우, 인터넷 출판 서비스 회사는 기존에 등록된 출판행정 주관부문에 연장을 신청할 수 있다.
- 제19조** 인터넷 출판 서비스 회사는 그 웹사이트의 메인 화면에 출판행정 주관부문이 심사 발급한 <인터넷 출판 서비스 허가증> 일련번호를 게재해야 한다.
인터넷 관련 서비스 제공자가 인터넷 출판 서비스 회사에 인력을 제공해 검색 순위, 광고, 광고 추천 등 서비스에 관여할 경우, 서비스 대상의 <인터넷 출판 서비스 허가증>과 업무 범위를 검사하고 확인해야 한다.
- 제20조** 인터넷 출판 서비스 회사가 비준된 업무 범위에 따라 인터넷 출판 서비스에 종사해야 하며, 비준된 업무 범위를 초과할 수 없다.
- 제21조** 인터넷 출판 서비스 회사는 <인터넷 출판 서비스 허가증>을 전차, 임대, 판매하거나 양도할 수 없다.
인터넷 출판 서비스 회사는 기타 인터넷 정보 서비스 제공자에게 그 명의로 인터넷 출판 서비스를 제공하는 것을 허가하며, 전항에서는 금지행위에 속했다.
- 제22조** 인터넷 출판 서비스 기업은 특수 주식 관리 제도를 실행하며, 구체적인 방법은 국가신문출판광전총국이 별도로 제정한다.

제3장 인터넷 출판 서비스 관리

제23조 인터넷 출판 서비스 회사는 편집 책임 제도를 실행하며, 인터넷 출판물 내용의 합법을 보장한다. 인터넷 출판 서비스 회사는 출판 내용 심사 책임제도, 책임 편집 제도, 책임 교정 제도 등 관리 제도를 실행하고, 인터넷 출판물의 출판 퀄리티를 보장한다.

인터넷에 출판된 기타 출판 회사가 중국 내 합법 출판한 작품, 원작 내용에 변경이 없는 작품은 인터넷 출판물의 상응하는 페이지에 원작을 출판한 회사 명칭과 국제 표준 도서 번호, 간행물 고유 번호, 인터넷 출판물 번호 또는 웹사이트 주소 정보를 명시해야 한다.

제24조 인터넷 출판물은 아래의 내용을 포함할 수 없다.

- (1) 헌법이 정한 기본 원칙에 반대하는 내용
- (2) 국가 통일, 주권, 영토를 위협하는 내용
- (3) 국가 기밀, 국가 안전 위협을 누설하거나 국가 명예와 이익을 해치는 내용
- (4) 민족 혐오, 민족 경시를 선동하고 민족의 단결을 파괴하거나 민족의 풍속과 관습을 침해하는 내용
- (5) 사교와 미신을 퍼트리는 내용
- (6) 유언비어를 유포하고 사회 질서를 어지럽히며 사회 안정을 해치는 내용
- (7) 음란물, 도박, 폭력 또는 범죄교사를 퍼트리는 내용
- (8) 타인을 모욕 또는 비방하고 타인의 합법적인 권익을 침해하는 내용
- (9) 사회공중도덕 또는 민족의 우수한 문화전통을 해치는 내용
- (10) 법률, 행정법규와 국가규정이 금지하는 기타 내용

제25조 미성년자의 합법적인 권익을 보호하기 위해, 미성년자의 사회공중도덕 위반을 모방하는 행위와 위법범죄 행위를 유발하는 내용을 포함할 수 없으며 공포, 잔혹 등 미성년자의 심신과 건강에 해가 되는 내용, 미성년자 개인의 사생활 내용도 포함할 수 없다.

제26조 인터넷 출판 서비스 회사가 출판하는 국가안전, 사회 안정 등 방면의 중대 사안 내용은 규정에 따라 국가신문출판광전총국의 중대 사안 준비 관리의 규정에 따라 등록을 준비한다. 등록하지 않은 중대 사안은 출판할 수 없다.

제27조 인터넷 게임의 출시 전, 소재지 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문에 신청해야 하며, 심사 동의를 거친 후, 국가신문출판광전총국에 심사 기준을 보고한다.

제28조 인터넷 출판의 내용은 진실하지 않거나 공정하지 않으면 국민과 법인 또는 기타 조직 합법이익의 침해를 야기하며, 인터넷 출판 기관은 공개 정정보로 영향을 제거하고 법에 따라 민사책임을 져야 한다.

- 제29조** 국가는 인터넷 출판물의 기준을 설정해서 그 기준을 토대로 관리하며, 구체적인 방법은 국가신문출판광전총국이 별도로 제정한다.
- 제30조** 인터넷 출판물은 국가의 관련 규정과 표준 요구에 부합해야 하며, 출판물의 퀄리티를 보장한다. 인터넷 출판물은 언어 문자를 사용하고, 국가 법률규정과 관련 표준 규범에 부합해야 한다.
- 제31조** 인터넷 출판 서비스 회사는 국가 관련 규정과 기술 표준에 따라, 응용에 필요한 설비와 시스템을 구축하고, 각항의 관리 제도를 온전하게 건립하고, 정보 안전, 합법적인 내용을 보장하며, 출판 행정 주관부문이 법에 의거해 관리 감독 직책을 시행하고 기술 지원을 제공한다.
- 제32조** 인터넷 출판 서비스 회사가 인터넷에 해외 출판물을 제공할 경우, 합법적으로 저작권을 취득해야 한다. 그 중, 해외 저작권의 인터넷 게임은 본 규정의 제27조에 따라 심사 수속을 해야 한다.
- 제33조** 인터넷 출판 서비스 기업은 그 출판의 인터넷 출판물에 본 규정의 제24조, 제25조에서 열거한 내용이 포함되어 있는 것을 발견하면 즉각 삭제, 관련 기록 보관, 소재지 현급 이상의 출판행정 주관부문에 보고해야 한다.
- 제34조** 인터넷 출판 서비스 회사는 출판한 작품의 내용과 그 시간, 사이트 주소 또는 도메인 이름을 기록하고, 60일간 보관하며, 국가유관부문의 법에 의거한 조회 시, 제공한다.
- 제35조** 인터넷 출판 서비스 회사는 국가통계규정을 준수해야 하며, 법에 의거하여 출판행정 주관부문에 통계자료를 발송한다.

제4장 관리감독

- 제36조** 인터넷 출판 서비스의 관리 감독은 속지 관리 원칙을 실행한다.
 각지의 출판행정 주관부문은 본 행정 구역 내의 인터넷 출판 서비스 회사와 그 출판 활동의 일상 관리감독을 강화하고 이하 직책을 시행한다.
- (1) 인터넷 출판 서비스 회사에 대해 산업 감독을 진행, 인터넷 출판 서비스 회사가 본 규정을 위반한 상황에 대해 조사하여 처리하고 상급 출판행정 주관부문에 보고한다.
 - (2) 인터넷 출판 서비스에 대해 감독을 진행, 본 규정을 위반한 행위에 대해 조사하여 처리하고 상급 출판행정 주관부문에 보고한다.
 - (3) 인터넷 출판물 내용과 퀄리티에 대해 감독을 진행, 정기적으로 내용을 읽고 심사하며 퀄리티를 조사하고, 결과를 상급 출판행정 주관부문에 보고한다.
 - (4) 인터넷 출판에 종사자에 대해 감독을 진행, 정기적으로 근무를 조직하고, 업무 훈련과 심사를 한다.

(5) 상급 출판행정 주관부문과 협력하고, 관련부문과 협조하며, 하급 출판행정 주관부문을 지도한다.

제37조 출판행정 주관부문은 단체와 기구 설립의 감독을 강화하고, 필요한 기술 수단을 통해 인터넷 출판 서비스를 관리한다. 출판행정 주관부문은 법에 의거하여 관리감독과 조사 등 법을 시행 시, 인터넷 출판 서비스 회사는 협조해야 하며, 거절하거나 방해할 수 없다.

각 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문은 정기적으로 본 행정 구역 내의 인터넷 출판 서비스 관리 감독 상황을 국가신문출판광전총국에 서면 보고서로 제출해야 한다.

제38조 인터넷 출판 서비스 회사는 연간 검증 제도를 실행하며, 매년 1번 검증한다. 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문은 본 행정 구역 내의 인터넷 서비스 회사에 대해 연간 검증을 실시하고 관련 상황을 국가신문출판광전총국에 보고한다. 연간 검증 내용은 인터넷 출판 서비스 회사의 설립 조건, 등록 항목, 출판 경영 상황, 출판 퀄리티, 법률 규범 준수, 내부 관리 상황 등 이다.

제39조 연간 검증은 이하의 단계로 진행된다.

- (1) 인터넷 출판 서비스 회사는 연간 자체 검증 보고를 제출하며, 해당 연도의 정책 법률 집행과 징벌 상황, 출판 사이트와 관리 및 운영 성과 상황, 인터넷 출판물 목록, 연간 검증 기간 내의 위법, 규칙 위반 행위의 개정 상황, 편집 출판 인력의 훈련 관리 상황 등의 내용이 포함된다. 국가신문출판광전총국에서 인쇄한 <인터넷 출판 서비스 연간 검증 등록표>를 작성하고, 연간 자체 검증 보고서를 소재지 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문에 보고한다.
- (2) 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문은 본 행정구역 내의 인터넷 출판 서비스 기업의 설립 조건, 등록 항목, 업무 확대와 법규 집행 등의 상황에 대해 전면적으로 심사를 진행하고, 인터넷 출판 서비스 회사의 연간 자체 검증 보고서와 <인터넷 출판서비스 연간 검증 등록표> 등 연간 검증 서류를 받아 45일 내에 전면 심사를 마무리 한다. 연간 검증 요구에 부합하는 인터넷출판 서비스 회사에 대해 등록하고, <인터넷 출판 서비스 허가증> 상 연간 검증 도장을 찍는다.
- (3) 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문은 전면 심사 조사를 15일 이내에 완성해야 하며, 연간 검증 상황과 관련 서류는 국가신문출판광전총국에 보고한다.

제40조 아래의 상황에 해당 시, 연간 검증을 유예한다.

- (1) 현재 영업정지
- (2) 출판 법규 규정 위반으로 처벌을 받아야 하는 경우
- (3) 출판행정 주관부문 관련 관리 규정을 집행하지 않은 경우
- (4) 내부 관리 혼란스럽고, 정당한 이유 없이 실질적인 인터넷 출판 서비스 활동을 하지 않은 경우
- (5) 저작권 침해 등 기타 위법 혐의로 조사를 받아야 하는 경우

연간 검증 유예의 기한은 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문이 정하며, 국가신문출판광전총국에

보고하고, 180일을 초과할 수 없다. 연간 검증 유예 기간에는 인터넷 출판 서비스를 정지해야 한다. 연간 검증 유예 기간이 만료되면, 본 규정에 근거하여 연간 검증 수속을 다시 해야 한다.

제41조 이미 본 규정의 제8조, 제9조 규정을 구비하지 않은 조건에서 기한 내 개정 명령, 즉 기한이 지났는데 개정하지 않은 경우, 연간 검증을 통과하지 못한 경우에, 국가신문출판광전총국은 <인터넷 출판 허가증>을 취소할 수 있다.

제42조 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문은 실제 상황에 근거해, 본 행정구역 내의 연간 검증 사항에 대해 조정하며, 관련 상황을 국가신문출판광전총국에 보고한다.

제43조 성, 자치구, 직할시 출판행정 주관부문은 사회에 연간 검증 결과를 공표할 수 있다.

제44조 인터넷 출판 서비스에 종사하는 편집 등 관련 전문 기술 인력과 그 책임자는 국가 편집 출판 등 관련 전문 기술자 직업자격 관리의 관련 규정에 부합해야 한다.

인터넷 출판 서비스 회사의 법정 대표자 또는 주요 책임자는 관련 규정에 따라 출판행정 주관부문 조직의 근무훈련에 참가해야 하며, 국가신문출판광전총국이 발행한 <근무훈련합격증서>를 취득해야 한다. 참가하지 않아 <근무훈련합격증서>를 취득하지 못한 경우, 법정 대표자와 주요 책임자를 계속 맡을 수 없게 된다.

제5장 보장과 상

제45조 국가는 관련 정책을 제정하고, 인터넷 출판 서비스업의 발전과 번영을 보장하고 추진한다. 과학 진리의 선전, 선진 문화 전파, 과학 정신 제창, 아름다운 마음 형성, 사회 기풍 선양을 격려하는 등 선진 인터넷 문화의 인터넷 출판 서비스 형성에 도움을 주고, 건강한 문화와 우수한 문화산업의 디지털화, 인터넷화를 추진한다. 인터넷 출판 서비스 회사는 법에 의거하여 인터넷 출판 서비스에 종사한다. 어떠한 조직과 개인도 간섭하거나 저지, 파괴할 수 없다.

제46조 국가는 이하의 우수하고 중점적인 인터넷 출판물의 출판을 지지하고 격려한다.

- (1) 헌법의 정확한 기본 원칙 서술하고 전파하는 것에 대해 중대한 작용을 하는 것
- (2) 사회주의의 핵심 가치관을 선양하고, 애국주의, 단체주의, 사회주의와 민족단결 교육 및 사회 공중도덕과 직업도덕, 가정의미덕, 개인 품성에 대해 중요한 의의가 있는 것
- (3) 우수한 민족 문화를 선양하고 국제 문화교류 추진에 중대한 작용을 하는 것
- (4) 자주적 지식 소유권을 가지고 우수한 문화가 내포되어 있는 것
- (5) 문화 창조를 추진하고 국내외 새로운 과학 문화성과를 반영하는 것에 대해 중대한 공헌을 하는 것

- (6) 공공문화 서비스를 추진하는 것에 대해 중대한 작용을 하는 것
- (7) 전문적으로 미성년자를 대상으로 하며 건강한 내용 또는 기타 미성년자의 건강한 성장에 도움이 되는 것
- (8) 기타 중요한 사상 가치, 과학 가치 또는 문학예술 가치를 보유한 것

제47조 인터넷 출판 서비스업의 발전과, 번영을 위해 인터넷 출판 서비스업에 중요한 공헌을 하는 회사와 개인에 대해 국가 관련 규정에 따라 상을 수여한다.

제48조 국가는 인터넷 출판물 저작권자의 합법적인 권익을 보호한다. 인터넷 출판 서비스 회사는 <중화인민공화국 저작권법>, <정보 인터넷 전파권 보호조례>, <컴퓨터 소프트웨어 보호조례>를 준수해야 한다.

제49조 인터넷 출판물 출판에 불법 방해, 저지, 파괴의 행위에 대해 출판행정 주관부문과 기타 관련부문은 즉각 조치를 취해야하며 저지한다.

제6장 법률책임

제50조 인터넷 출판 서비스 회사가 본 규정 위반 시, 출판 행정 주관부문은 아래의 행정 조치를 취한다.

- (1) 경고통지서 하달
- (2) 질책 통보 및 개정 명령
- (3) 공개 검토 명령
- (4) 위법 내용 삭제 명령

경고통지서는 국가신문출판광전총국이 제정한 격식이며, 출판행정 주관부문이 관련 인터넷 출판 서비스 회사에 하달한다.

제51조 비준을 거치지 않고 독단적으로 인터넷 출판 서비스, 온라인 출판 인터넷 게임(해외 저작권의 인터넷 게임 포함)에 종사하는 경우, <출판관리조례> 제61조, <인터넷 정보 서비스 관리 방법> 제19조의 규정에 근거하여, 출판행정 주관부문, 공상행정 관리부문이 법정 직권에 따라 취소를 명하며, 소재지 성급의 전신 주관부문이 유관부문의 통지에 근거하여, <인터넷 정보서비스 관리 방법> 제19조의 규정에 따라 사이트 폐쇄 등의 처벌을 내린다. 이미 형법을 어긴 경우, 법에 의거하여 형사 책임을 묻는다. 그렇지 않은 경우, 관련 인터넷 출판물을 모두 삭제하고 위법 소득과 위법 출판 활동의 주요 설비와 전문 장비를 몰수하고, 위법 경영액이 1만 위안 이상인 경우, 이의 5배 이상 10배 이하의 벌금, 위법 경영액이 1만 위안 미만의 경우, 5만 위안 이하의 벌금에 처한다. 타인의 합법적인 권익을 침해한 경우, 법에 따라 민사 책임을 지게 된다.

제52조 본 규정 제24조, 제25조의 금지한 내용의 인터넷 출판물을 출판, 전파한 경우, 〈출판관리조례〉 제62조, 〈인터넷 정보서비스 관리 방법〉 제20조의 규정에 근거해, 출판행정 주관부문이 관련 내용의 삭제와 기간 내 개정을 명령하고, 위법 소득을 몰수하고, 위법 경영액이 1만 위안 이상인 경우, 이의 5배 이상 10배 이하의 벌금, 위법 경영액이 1만 위안 미만의 경우, 5만 위안 이하의 벌금에 처한다. 상황이 심각할 경우, 일정기간 영업정지 또는 국가신문출판광전총국이 〈인터넷 출판 서비스 허가증〉을 회수하고, 전신 주관부문이 출판행정 주관부문의 동지에 따라 그 전신업무 경영 허가를 취소하고 사이트 폐쇄를 명령한다. 범죄를 구성할 경우 형사 책임을 묻는다. 본 조 제 1항 행위인 인터넷 출판 서비스 회사가 인력을 제공해 검색 순위, 광고, 광고 추천 등 서비스에 관여할 경우, 출판행정 주관부문이 관련 서비스 제공 정지 명령을 한다.

제53조 본 규정의 제21조를 위반한 경우, 〈출판관리조례〉 제66조의 규정에 근거, 출판행정 주관부문이 위법행위 정지를 명령하고, 경고하며, 위법 소득을 몰수하고, 위법 경영액이 1만 위안 이상인 경우, 이의 5배 이상 10배 이하의 벌금, 위법 경영액이 1만 위안 미만의 경우, 5만 위안 이하의 벌금에 처한다. 상황이 심각할 경우, 일정기간 영업정지 또는 국가신문출판광전총국이 〈인터넷 출판 서비스 허가증〉을 회수한다.

제54조 아래 항목 중 하나에 해당하는 경우, 〈출판관리조례〉 제67조 규정에 근거, 출판행정 주관부문이 개정을 명령하고, 경고한다. 상황이 심각할 경우, 일정기간 영업정지 또는 국가신문출판광전총국이 〈인터넷 출판 서비스 허가증〉을 회수한다.

- (1) 인터넷 출판 서비스 회사가 〈인터넷 출판 서비스 허가증〉 허가 등록 사항, 자본 구조를 변경하고, 인터넷 출판 서비스 업무의 비준한 서비스 범위 초과, 합병 또는 분사, 지사 설립 시, 본 규정에 따라 수속하지 않은 경우
- (2) 인터넷 출판 서비스 회사가 본 규정에 따르지 않고 중대 사안과 관련한 출판을 한 경우
- (3) 인터넷 출판 서비스 회사가 독단적으로 인터넷 출판 서비스를 180일 초과해 정지한 경우
- (4) 인터넷 출판물 퀄리티가 관련 규정과 표준 부합하지 않는 경우

제55조 본 규정의 제34조를 위반한 경우, 〈인터넷 정보 서비스 관리 방법〉 제21조의 규정에 근거하여 성급 전신 주관부문이 개정을 명령한다. 상황이 심각할 경우, 일정기간 영업정지 또는 국가신문출판광전총국이 〈인터넷 출판 서비스 허가증〉을 회수한다.

제56조 인터넷 출판 서비스 회사가 법에 따라 출판행정 주관부문에 통계자료 발송하지 않은 경우, 〈신문 출판 통계 관리 방법〉에 의거하여 처벌한다.

제57조 인터넷 출판 서비스 회사가 본 규정의 제2장을 위반한 경우, 사기 또는 도박 등 부정당한 수단에

따라 허가를 취득한 경우, 국가신문출판광전총국이 상응하는 허가를 취소한다.

제58조 아래 항목 중 하나에 해당하는 경우, 출판행정 주관부문이 개정명령을 하고 경고하며, 3만 위안 이하의 벌금에 처한다.

- (1) 본 규정의 제10조를 위반한 경우, 독단적으로 중국 내외의 중외합자경영, 중외합작경영, 외자경영 기업과 인터넷 출판 서비스 업무를 합작한 경우
- (2) 본 규정의 제 19조를 위반한 경우, 관련 허가 정보 또는 관련 사이트의 〈인터넷 출판 서비스 허가증〉을 검사하지 않은 경우
- (3) 본 규정의 제23조를 위반한 경우, 규정에 따라 편집 책임제도 등 관리 제도를 실행하지 않은 경우
- (4) 본 규정의 제31조를 위반한 경우, 규정 또는 표준 응용 관련 시스템과 설비를 구축하지 않았거나 관련 관리 제도가 완전하지 않은 경우
- (5) 본 규정의 요구에 따라 연간 검증에 참여하지 않은 경우
- (6) 본 규정의 제44조를 위반한 경우, 인터넷 출판 서비스 회사의 법정 대표자 또는 주요 책임자가 〈근무훈련합격증서〉를 취득하지 못한 경우
- (7) 출판행정 주관부문이 인터넷 출판 기타 관리 규정에 관해 위반한 경우

제59조 인터넷 출판 서비스 회사가 본 규정을 위반해 허가증 회수 행정 처벌을 받으면, 그 법정 대표자 또는 주요 책임자가 허가증 회수당한 뒤 10년 이내에는 인터넷 출판 서비스 회사의 법정 대표자 또는 주요 책임자가 될 수 없다.

인터넷 출판 서비스에 종사하는 편집 출판 등 관련 전문 기술 인력과 그 책임자는 본 규정 위반 시, 상황이 심각할 경우, 기존의 자격 증서를 회수한다.

제7장 부칙

제60조 본 규정이 소위 일컫는 출판물 내용 심사 책임제도, 책임 편집 제도, 책임 교정 제도 등 관리 제도는 〈도서질량보장체계〉에 따라 관련 규정을 집행한다.

제61조 본 규정은 2016년 3월 10일부터 시행한다. 동시에 국가신문출판총서, 정보산업부가 2002년 6월 27일에 공표한 〈인터넷 출판 관리 임시 시행 규정〉은 폐지한다.



중국 문화콘텐츠산업관련 법제 분석 및 한·중 FTA 이후 對중국 진출 방안

