



# CHINA GAME WEEKLY

한국게임산업개발원  
www.gameinfinity.or.kr

서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층  
TEL:(02) 3424-4131 FAX:(02) 3424-5039 nymph@gameinfinity.or.kr

## NEWS

### 목 차

#### G NEWS

##### ■ 신 작

- 중국산 FPS게임 《따친한장(大秦悍將)》 출시
- “위천(昱泉)”, “징허(晶舍)” 협력으로 《쇼우 리푸이도(小李飛刀)》 출시

##### ■ 제 품

- 《Shining Lore(天使)》 내부 테스트 30분 만에 6만 명 등록
- 《크로노스》 베타버전 한 주에 회원 가입 수 20만 명

##### ■ 업 계

- 환위(寰宇), 6~8월 선물 폭발
- 베이징 “게임쥬즈수위이(橘子數位)과기주식 유한회사” 설립

##### ■ 종 합

- 2002년 상반기 독자 추천 제품
- 2002년 WCG 중국 북방지역 경기 시작

#### G GAME 평가

- 2002 상반기 중국 게임 평가 및 시장 조사

#### G GAME 기업소개

- 『진산회사(金山公司)』

#### G 법률과 정책

- 《인터넷 정보서비스 관리법》(1)

#### G IT NEWS

##### ■ 인터넷

- 광대역 중국 합작 대문 열린다
- 중국 네티즌 수 세계 제2위

##### ■ 모바일

- 중국, 2.5G 이동통신시대 열렸다

### 신 작

#### NEWS 중국산 FPS게임 《따친한장(大秦悍將)》 출시

베이징 "환러이파이(歡樂亿派)과기유한회사"는 1년간의 연구 개발을 통해 중국 자체의 FPS 슈팅게임인 《따친한장(大秦悍將)》을 이미 제작 완성하고 7월 5일 출시하게 된다. 유저들은 전국 소프트웨어 전문판매점에서 구매할 수 있으며 “환러이파이(歡樂亿派)”는 유저들의 성원에 보답하기 위하여 정품게임 구매자들을 대상으로 복권 방식 판매이벤트를 개최하기로 결정하였다. 상품으로는 LG액정모니터 4대, LG MP3 10대, 마우스와 키보드 100세트를 준비하고 있다.

올 5월부터 “환러이파이(歡樂亿派)”는 《따친한장(大秦悍將)》 베타버전을 출시하였다. 비록 많은 부분이 부족하지만 폭넓은 유저들의 지지로 게임에 대한 기대가 아주 높고 많은 의견이 제시되고 있다. 유저들의 성원으로 《따친한장(大秦悍將)》은 점차 완성도를 높여 올 6월에 출시한 ‘Demo3.0버전’은 유저들의 호평을 받았으며 시나사이트(新浪:www.sina.com.cn)에서 6월 다운로드 1위를 차지하였다. 정식버전은 베타버전에 비해 화면, 평형성에서 월등히 좋아졌으며 15개의 각 장면을 즐길 수 있고 중국 게임제작 역사상 가장 큰 투자를 한 오프닝 동영상도 관람할 수 있다. 《따친한장(大秦悍將)》은 세계 최초로 중국 배경의 많은 필드를 가지고 있는 1인칭 슈팅게임이다.

기존의 FPS와 다른 점은 《따친한장(大秦悍將)》에서 주인공은 미래 세계에서 전쟁하는 4가지 종류의 탱크로 수십 여종의 무기장비를 제공 받는다.

《따친한장(大秦悍將)》은 여러 가지 게임모듈을 제공하였다.

<자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0207/07039985.shtml>>

**NEWS** 위천(晁泉), 징허(鼎合) 협력으로  
《쇼우리푸이또(小李飛刀)》 출시

6월 14일 “징허시대회사”와 “위천국제”는 베이징 ‘여우이(友誼)호텔’에서 제품발표회를 개최하고 6월 15일부터 중국 각 소프트웨어시장에서 판매이벤트를 진행한다고 발표하였다.

상하이 “위천” 영업총감독 탕위런(湯昱仁)은 최근 “위천”의 패키지게임인 《쇼우리푸이또(小李飛刀)》는 구룡(古龍)의 명작 《뚜오칭지엔커우칭지엔(多情劍客無情劍)》을 개편하여 제작한 것으로 “위천” 패키지버전 3D게임 계열 중 가장 완성도 높은 제품이다.

업계에서는 《쇼우리푸이또(小李飛刀)》를 올 상반기 패키지 게임 중 가장 유망한 제품으로 보고 “위천국제”와 “징허시대”의 여름철 게임시장 진출의 최적 제품이 될 것으로 전망하고 있다.

(자료: 家用電腦與遊戲 2002.7)

제 품

**NEWS** 《Shining Lore(天使)》  
내부 테스트 30분만에 6만 명 등록

7월 12일 오후 3시에 한중합작사인 “고우자(高嘉)과기”는 내부 테스트를 통해 《Shining Lore》 회원 등록신청을 접수하였는데 30분 만에 6만 명 이상의 유저들이 등록하였다. “고우자(高嘉)과기”는 예상 밖의 반응으로 등록 서비스를 30분 앞당겨 중단하였다.

등록서비스가 끝난 뒤에도 많은 유저들이 등록신청을 제출하였으며 “고우자과기”에 장거리전화로 등록시간 연장을 요구하기도 하였다.

“고우자과기”는 이번에 등록한 모든 계정은 자동으로 외부 테스트 자격 및 “고우자과기”에서 송부한 “천사” 외부 테스트 고객 단말을 획득할 수 있다고 발표하였다.

<자료: <http://shi.../BoardMain.asp?BbsID=notice&mode=view&num=21&group=2>>

**NEWS** 《크로노스》 베타버전 한 주에  
회원 가입 수 20만 명

《크로노스-암흑마귀》는 지난 6월 14일 무료 오픈 베타 서비스 후 5일 만에 회원 가입 수 20만 명, 네티즌 수 1만 5000명, 공식 홈페이지

일일 방문자수 200만 명에 이르렀다. 이는 중국의 다른 게임보다 월등한 기록이다. “귀연(國研)게임회사”의 소개에 따르면 이 게임은 오픈 테스트 첫날에 회원 가입 수가 이미 1만 2,000명에 이르러 서버에서는 적색경보가 들어왔으며 유저들에게 보다 안정된 서비스를 제공하기 위하여 “귀연(國研)게임회사”는 서버를 3대 더 증설하였다.

《크로노스》의 풀 3D 매력은 상반기 온라인 게임세계를 석권하였으며 2D게임에 빠졌던 많은 유저들도 2D에서 벗어나 3D를 느끼고 있다.

“귀연(國研)게임회사”는 《크로노스》 오픈 베타 서비스를 8월에 마치고, 정품 출시 후 현재의 유저들의 자료는 모두 유효하다고 밝혔다.

최근 등록 유저들이 증가로 인한 등록서버에 문제가 나타나기도 하는데 현재 해결 중이다.

(자료: [http://game.163.com/editor/020621\\_44962.html](http://game.163.com/editor/020621_44962.html))

업 계

**NEWS** “환위(寰宇)”, 6~8월 선물 폭발

베이징 “환위즈싱(寰宇之星)소프트웨어유한회사”는 6월 5일에 ‘베이징상거리라(香格里拉)호텔’ 1층 연회장에서 제품 발표회를 개최하고 여름철 게임 발행 계획 및 제품을 소개하였다.

6월부터 8월까지 “환위즈싱”은 ‘환위 8대 선물대 폭발’을 주제로 제품 연합 판매계획을 출시하게 되는데 이 기간 “환위즈싱”은 “다위환싱(大宇軟星)”의 《Rich ManVI(大富翁VI)》·《한조와 로마의 왕자 웅심》, “신뤼이스(新瑞獅)멀티미디어”의 《聖魔爭霸》·《臥虎藏龍之青冥劍》, “홍위(弘煜)과기”의 《風色환상2》, 오우딩(奧汀)과기의 《타역 광상곡》, “위천(宇俊)과기”의 《新絶代双驕III》, “다위즈선(大宇資訊)”의 《헌원검(軒轅劍)IV》 등 8개 게임을 출시하게 된다. 제품발표회 현장에서 “환위즈싱(寰宇之星)”의 총경리 ‘뷔스화(博世華)’는 “다위환싱(大宇軟星)과기:총경리’ 요우장(姚壯)”와 공동으로 《Rich ManVI(大富翁VI)》을 이미 중국에서 본격 출시했다고 발표하였다.

제품발표회를 개최하는 이외에 “환위즈싱(寰宇之星)”은 상하이 “모우리(茂立)소프트웨어 체인판매조직”, “장수렌방(江蘇連邦)정보기술유한회사”,

“청두연방(成都連邦)소프트웨어유한회사”의 협력으로 6월 6일~9일 상하이, 난징, 청두에서 《Rich ManVI(大富翁VI)》 대형 거리 판매이벤트를 개최하였다.

(자료:家用電腦與遊戲 2002.7)

**NEWS** 베이징 “게임쥐즈수위이(橘子數位)과기주식유한회사” 설립

지난 7월 대만의 “게임쥐즈(橘子)”사는 중국 현지법인인 “베이징 게임쥐즈수위이(橘子數位)과기주식유한회사”를 설립하고 앞으로 당사를 통해 자사의 성숙된 온라인 게임운영 및 판매 노하우를 중국으로 가져올 것이라고 선포하였다.

“게임쥐즈(橘子)”가 중국 대륙의 유저들에게 처음 선보이게 되는 게임은 공상과학 온라인 게임인 《혼란마오시엔(混亂冒險)》인데 이 게임은 유저들에게 자극적이고 아슬아슬한 온라인 게임의 새로운 느낌을 줄 것이라고 하였다. 7월 19일부터 《혼란모험(混亂冒險)》은 공개테스트를 진행하였다.

(자료: 가정용 컴퓨터 및 게임)

종합

**NEWS** 2002 상반기 독자 추천 제품

- 각 분야별

α 스포츠게임

2002 FIFA 월드컵

개발사: EA Sports 중국 유통사: 중전보야(中電博亞)

시장가격: 60 위안 매체: 1CD

스포츠게임의 선두인 EA사는 월드컵 개최의 황금시기에 맞춰 《2002 FIFA 월드컵》을 출시하였다. 《2002 FIFA 월드컵》은 기존의 FIFA 계열과는 완전히 다른 작품이다. 이 게임은 주로 월드컵 경기장의 분위기를 잘 살려 강한 리듬의 음악과 실감나는 경기장, 그리고 열정적인 관중을 통해 실제 월드컵의 대회를 형상화하였다. 축구선수들의 여러 동작은 수정 작업을 통해 패스를 주고받는 방향과 힘이 조절되어 경기장에서의 선수들은 더욱 사실적으로 보여 진다. 그러나 축구팀과 축구선수들의 데이터가 부족한 결점이 남

아있어 게임 진행 중 여전히 약간의 부자연스런 감이 있다.

α 온라인 게임

크로스게이트

개발사: 艾尼剋斯 중국 유통사: 網星艾尼剋斯

시장가격: 28 위안 카드: 30위안 (450점)

‘스톤에이지 킬러’로 불리는 《크로스게이트》는 “ENIX사”에서 개발하였으며 다양한 임무 모델과 직업 종류로 인하여 많은 유저들의 주목을 끌었다. 새로운 필드가 공개됨에 따라 많은 새로운 캐릭터와 새 임무의 추가로 게임의 공간발전을 확장시켰다. 이제 서버의 성능만 보완된다면 크로스게이트에 대한 유저들의 열정은 더욱 광범위하게 확산될 것으로 전망된다.

α 경영 전략게임

우승 축구 경영

개발사: SSI.EIDOS 중국 유통사: 텐런후동(天人互動)

시장가격: 49 위안 매체: 1CD

어떻게 효율적으로 한 축구팀을 관리할 것인가는 하나의 대단한 학문이며 큰 도전성을 가지고 있다. 《우승 축구경영》 계열을 좋아하는 유저들은 이 말에 틀림없이 동의할 것이다. 이 계열의 최신작 《우승 축구경영 01/02》는 각 요소를 재조정하여 사실감을 더욱 높였다. 각종 사건의 처리방식은 모두가 팀에 영향을 주게 되며 그 밖에 팀의 수준도 높일 수 있으므로 팀원들은 더 이상 임의로 놓여지는 바둑알이 아니게 된다. 더욱 사람들의 관심을 끄는 점은 중국 축구팀도 게임에 등장한다는 것이다. 비록 다른 팀에 비해 실력은 차이가 있지만 평소 좋아하던 선수들이 최대의 기량을 발휘할 수 있도록 직접 경영하며 팀의 성장을 보는 흥분과 성취감은 포기할 수 없을 것이다.

(자료: 互動軟件/NO:7)

**NEWS** 2002 WCG 중국 북방지역 경기 시작

“World Cyber Games(세계사이버게임)”는 21세기의 성대한 문화 이벤트이다. 2000년에 설립된 WCG는 세계 사람들에게 건전한 사이버엔터

테인먼트 환경 구축의 중요성을 전하고 있다. WCG는 문화의 한계를 넘어 게임을 스포츠 다음으로 전 세계 사람들이 인증하는 공동언어로 부각시키게 되었다. 올해 제2차 게임올림픽 WCG는 한국 서울에서 개최하게 되었다.

“2002 WCG 세계사이버게임경기” 예선은 이미 45개 나라에서 각각 진행되었으며, 수많은 선수들 중 우승자는 한국 서울에서 10월 29일에서 11월 3일까지 진행되는 최종 결승전에 참가하게 된다.

“중국 문화부 예술 서비스센터”와 “중시(中視)과예투자발전유한회사”의 공동 주최와 “베이징 텐따팡(天地大方) 광고회사”의 주관으로 “2002 WCG 세계사이버게임경기”가 ‘중국 북방 경기 지역’에서 최근 진행되고 있다. 북방의 11개 각 경기 지역은 5명의 선수를 선발하여 북방지역 예선 결승전에 참가시키고 북방지역 우승자는 전국 최종 결승전에 참가하게 된다. 북방의 각 지역은 선수들의 등록상황에 따라 8월 중순에 토너먼트를 진행하며 각 지역 우승자는 9월 2~3일 베이징에서 진행될 “북방 경기 지역” 예선 결승전에 참가한다.

현재 “2002 WCG 세계사이버게임경기” 중국 북방 경기지역 조직위원회는 현재 참가선수 등록 신청을 받고 있다.

(자료: 精品購物指南 2002.7.23)

2002 상반기 게임 평가 및 시장 조사

- α 2001-2002 중국 10대 온라인 게임(무순)
  - 미르의 전설
  - 다화시여우(大話西游)online
  - 레드몬
  - 환링여우샤(幻靈游俠)
  - 진용천사관(金庸群俠傳) 온라인버전
  - 드래곤라자
  - 크로스게이트
  - 천년
  - 스톤에이지
  - 왕중왕
  - 소오강호 온라인버전
- α 2000-2002 시장 규모
  - 2000년 약 700만 위안
  - 2001년 약 2억 6700만 위안
  - 2002년 8억 4000만 위안으로 예측
- α 2000-2002년 온라인 유저
  - 2000년 약 6만 위안
  - 2001년 약 80만 위안
  - 2002년 200만 위안으로 예측
- α 게임 장소 (단일선택)
  - PC방 55.7%
  - 집 39.0%
  - 학교 0.3%
  - 회사 0.2%
- α 게임 빈도 (단일선택)
  - 매일 62%
  - 매주 3-4차 29%
  - 매주 1-2차 7%
  - 간혹 2%
- α 1회 게임 소모 시간 (단일선택)
  - 3시간 초과 74%
  - 1-2시간 24%
  - 1시간 안으로 2%
- α 온라인 카드 구매 장소 (다항선택)
  - 소프트웨어 전문 판매점 68.7%
  - 출판물 판매점 35.7%
  - PC방 27.4%
  - 온라인 주문 12.5%

· 기타 9.4%

α 사이버 카드 사용 찬성 여부 (단일선택)

(주: 사이버카드란 실물(예를 들면 현재 경상적으로 사용하는 플라스틱카드, 종이카드 등)을 제공하지 않고 메일 혹은 온라인 현시방법을 통하여 계정번호와 암호를 제공하는 게임카드)

- 찬성 61.8%
- 반대 9.6%
- 상황에 따라 결정 28.3%

α 관심있는 온라인 게임 유형 (다항선택)

- 중국 무협유형 48.5%
- 용과 지하성 유형 38.0%
- 공상 과학, 환상 유형 29.5%
- 깜찍한 캐릭터 유형 27.5%
- 기타 유형 12.7%

α 유저 직업 분류

- 고급중학교이하 학생 25%
- 대전이상 학생 35%
- 기타 40%

α 온라인 게임 정보 획득 경로 (다항선택)

- 게임사이트/게임포털사이트 91.2%
- 잡지 49.4%
- 집사람/친척/친구/동료/동창 44.0%
- 기타 사이트/포털사이트 30.2%
- 신문, TV, 방송 24.0%

<자료: <http://www.ledodo.com/news/docs/webnews1022350710.htm>>

## 金山公司

### 金山公司

#### 회사 개요

베이징 "진산 소프트웨어 유한회사 (<http://www.kingsoft.net>)"는 1988년 설립, 지난 14년 동안 중국 소프트웨어산업의 성장과 더불어 발전하며 가장 각광받는 브랜드로 부각되었다. 현재 "진산"은 중국에서 가장 큰 응용소프트웨어 제품 및 서비스 제공업체 중의 하나이다. "진산"제품에는 오피스시스템, 정보보안, 실용 툴 및 게임 엔터테인먼트 등 많은 분야가 있으며 'WPS office', '진산사전', '진산 백신프로그램', '검협의 인연' 등 유명 제품을 제작하였다. 응용소프트웨어 분야의 기술수준 및 마케팅 능력에서 "진산"은 선두를 유지하고 있으며 영업규모는 고속성장하고 있다.

현재 "진산"의 총 직원은 500명으로 상하이, 청두, 광저우, 홍콩에 사무소를 설립하고, 중국 각 지역에 수천 개의 유통망을 구축하였다. 더 나아가 홍콩, 대만, 일본, 북아메리카지역 대리업체 확보로 이미 국제적 영향력을 구비한 대형 전문 소프트웨어 회사이다. 중국에서 가장 큰 응용소프트웨어서비스 및 솔루션 제공업체의 하나인 "진산"은 소프트웨어 OEM 생산을 통하여 IBM, DELL, HP, Compaq, 렌샹, 하이얼, 하이신 등 저명 IT회사들과 협력관계를 맺었다.

#### 게임분야

중국의 유명 게임업체인 "진산회사"는 비교적 이른 1995년 5월에 '시산취(西山居) 제작연구실'을 설립하였다. 대표작인 《검협의 인연(劍俠情緣)》은 대만 등 해외로 수출되고 있으며 2000년 6월에 출시된 《검협의 인연II》도 중국에서 큰 인기를 누렸다.

'시산취 제작연구실'은 전략기획 3명, 프로그래머 2명, 그래픽 디자이너 2명, 음향담당 1명 등으로 구성되어 있다.

(자료:북경고화위업신식과기유한공사)

## 법률 및 정책

## GAME 기업소개

**LAW** 인터넷 정보서비스 관리법(1)

**인터넷 정보서비스 관리법**

제 1 조. 인터넷정보서비스를 규범화하고 인터넷정보서비스의 발전을 위해 본 법규를 제정한다.

제 2 조. 중화인민공화국 내에서 인터넷정보서비스업종에 종사할 경우, 반드시 본 법규를 준수해야 한다.

인터넷정보서비스란 인터넷을 통해 네티즌들에게 정보서비스를 제공하는 것을 가리킨다.

제 3 조. 인터넷정보서비스는 수익성과 비 수익성, 두 가지로 분류한다.

수익성 인터넷정보서비스는 인터넷을 통해 네티즌에게 유료로 정보를 제공하거나 웹 페이지를 제작해 주는 등의 서비스 활동을 말한다.

비 수익성 인터넷정보서비스는 인터넷을 통해 온라인 네티즌들에게 이미 공개하고 공유되는 정보를 무료로 제공해 주는 것을 말한다.

제 4 조. 국가는 수익성 인터넷정보서비스에 대해 허가제도를 실시하고, 비 수익성 인터넷정보서비스에 대해서는 보고제도를 실시한다.

허가를 받지 않았거나 보고수속을 밟지 않았을 경우 인터넷정보서비스업종을 경영할 수 없다.

제 5 조. 신문, 출판, 교육, 의료, 약품과 의료기계 등 인터넷정보서비스는 법률, 행정법규와 국가 관련 규정에 따라 경영허가 신청 전 혹은 보고수속 전, 반드시 법률에 따라 주관 부서의 심사동의를 거쳐야 한다.

제 6 조. 수익성 인터넷정보서비스는 <<중화인민공화국 통신조례>>에 부합되고 또 아래 조건을 구비하여야 한다.

- 가. 업무발전계획과 관련 기술 대안이 있어야 한다.
- 나. 인터넷보안과 정보보안 장치가 있어야 한다.

그 보안 장치에는 사이트 보안조치, 정보 보안 암호관리제도, 사용자정보 보안관리제도 등이 포함된다.

다. 서비스 항목은 제 5 조의 규정 범위에 속하고 관련 주관 부서의 동의가 있어야 한다.

제 7 조. 수익성 인터넷정보서비스업에 종사할 경우, 반드시 성, 자치구, 직할시 통신관리기구나 국무원 정보산업 주관 부서에 신청하여 인터넷정보서비스 부가가치 증가 통신업무경영허가증(경영허가증)을 받아야 한다.

성, 자치구, 직할시의 통신관리기구 혹은 국무원 정보산업 주관 부서는 신청을 접수받은 60일 이내 심사비준을 완료, 비준 혹은 비준 불허 결정을 하여야 한다. 비준하였을 경우 신청인에게 경영허가증을 발급하고 비준하지 않았을 경우 반드시 신청인에게 서면으로 통지하고 그 이유를 설명해야 한다.

신청인은 경영허가증을 받은 후 허가증을 가지고 기업등록기관에 가서 등록수속을 해야 한다.

제 8 조. 비 수익성 인터넷정보서비스에 종사하려면 성, 자치구, 직할시 통신관리기구 혹은 국무원 정보산업 주관 부서의 보고수속을 해야 한다. 보고 시에는 다음의 서류를 제출해야 한다.

- 가. 주최단위와 사이트 책임자 관련 자료
- 나. 홈페이지 주소와 서비스 항목

다. 서비스 항목이 제 5 조 규정범위에 속하고 관련 주관 부서의 동의 서류가 있어야 한다.

성, 자치구, 직할시 통신관리기구는 구두 보고의 경우 보고등록을 하고 기록을 남겨야 한다.

(2) 계속..

(자료:북경고화위업신식과기유한공사)

## 인 테 넷

## IT 광대역 중국 협력 대문 열린다

지난해 중국은 기간망, 도시 네트워크 구축 붐이 일어나 수많은 업체들이 광대역 구축에 진입하였으나 통계자료를 보면 현재 베이징시 광대역 커뮤니티 사용률은 30%가 안 되며 많은 지방의 광대역 사용률은 5%가 안 되는 미미한 실정이다. CNNIC조사 결과 2001년 12월 31일 현재 중국의 네티즌 수는 전년에 비해 49.8% 늘어난 3370만 명을 기록하였으나 광대역 가입자 수는 6%에 머물고 94%의 네티즌들은 협대역을 사용하고 있는 것으로 알려졌다. 그러므로 수백 억 달러를 투자하여 구축한 네트워크의 90%이상이나 되는 장비와 기간망을 사용하지 못하고 있다. 광대역 네트워크의 이 같은 상황을 살펴보면 수많은 업체들의 맹목적인 진입으로 인한 경쟁이 가장 큰 이유이다. 또한 절대적으로 부족한 콘텐츠가 또 하나의 이유로 작용하고 있다. 현재 대부분 광대역 가입자들은 인터넷 액세스, 전자 우편 송수신 등 협대역 서비스에 머무르고 기타 콘텐츠는 구축 중에 있어 지난해 광대역 네트워크 구축에 진입한 업체들은 모두 적자를 벗어나지 못하고 있다.

이를 배경으로 최근 “신식산업부 통신관리국” 주최로 베이징에서 개최한 광대역 네트워크 연결 및 도시 네트워크 컨퍼런스에서 “신식산업부 과학기술위원회” 사무총장 ‘쥬우보신’은 향후 중국의 텔레콤업무는 장비제조업체, 네트워크 및 업무 운영업체와 콘텐츠 및 응용통합업체의 합작만이 유일한 출구라고 하며 원격교육, 원격의료, 공공 보건, 오락, 전자정부, 전자상거래 등 다양한 응용 플랫폼 및 풍부한 콘텐츠 제공이 시급하다고 밝혔다. 회의에 참가한 전문가들도 “현재 중국 광대역 운영업체들의 자금력이 콘텐츠 서비스 제공업체보다 월등히 큰 현황에 비추어 네트워크 운영업체들은 능동적으로 콘텐츠제공업체 및 접속 서비스 업체들과 협력하여 투자를 늘려야 한다고 입을 모았다.

중국 왕통의 광대역 사업부 부총재 닝치에 의하면 왕통은 올해를 광대역 협력의 해로 삼고 경쟁 적수 뿐 아니라 네트워크 접속 서비스 업체

및 콘텐츠 서비스 업체들과도 협력하여 최대 수익을 시도할 계획이며 이미 50억 위안에 이르는 합작 프로젝트를 실시하고 있는 중이라고 한다.  
(자료: 중국 전자신문)

## IT 중국 네티즌 수 세계 제2위

현재 중국 네티즌 수는 5660만 명으로 미국에 이어 세계 2위로 부상하였다

제3차 중국국제인터넷전람회 “차세대 인터넷 기술 및 응용 컨퍼런스”에서 중국 교육과학연구망 네트워크센터 부주임이며 칭화(淸華)대학 교수인 리싱(李星)은 오는 2007년에는 IP주소가 극심한 부족 양상을 보이게 됨에 따라 세계 인터넷업계에 IPV6 표준이 출범하게 될 것이므로 향후 예상되는 기술경제상의 치열한 경쟁 하에서 현재 중국 인터넷기술 및 IPV6표준의 연구·작성에 박차를 가하게 되며 현재 미국이 인터넷 기술을 주도하고 있지만 앞으로는 중국도 주도권을 장악하고 거대한 인터넷 비즈니스의 기회를 얻게 될 것이라고 지적했다.

그는 향후 10년 내에 세계 인터넷기술은 중국·미국·유럽 삼국이 주도하게 될 것으로 전망했다.  
(자료: 중국 전자신문)

## 모 바 일

## IT 중국, 2.5G 이동통신시대 열렸다

차이나모바일은 1년 동안의 어려운 상용 시운전 및 네트워크 개선을 거쳐 지난 5월 17일 드디어 GPRS를 본격 개통하여 수천만 사용자들이 GPRS망을 통하여 더욱 편리하게 이동통신을 이용할 수 있게 되었다. 이는 중국 이동통신이 2.5G시대에 들어섰음을 의미한다. 이에 반해 차이나유니콤은 올해 CDMA네트워크 기반 2.5G CDMA 1X를 개통하는 것으로 차이나모바일과의 경쟁을 벌임으로써 데이터업무분야에서 시장점유율 높이기 위한 노력을 아끼지 않고 있다.

통신업무운영에서 핵심적 요소는 안정적이고 성숙된 네트워크 구축이다. 차이나모바일은 지난 1999년부터 GPRS망을 구축하기 시작해 지난 2001년 7월 중국의 16개 성과 25개 도시에서 시운전 단계에 들어섰으며 지난해 10월 상하이

## 제 2 호

시운전에서 노출된 문제점들을 해결하기 위해 시운전 기한을 연장한 끝에 지난해 말에 이르러 GPRS망을 완벽하게 개선했다.

한편 차이나유니콤은 CDMA망 구축 계획 당시 CDMA 1X기술이 아직 성숙되지 않아 IS-95A 기술을 우선 채택하여, 지난 1월 8일에는 중국 전역에 CDMA(IS-95A)망을 개통할 계획이라고 발표하게 되었다. 이와 함께 CDMA 1X가 점차 성숙 단계에 이르고 한국, 일본에서 먼저 상용화함에 따라 차이나유니콤은 우선 중국 7개 도시에 CDMA 1X 실험망을 구축하여 테스트를 진행하였다. 차이나유니콤은 올 하반기부터 CDMA 1X망을 대폭 확장할 계획이다. 차이나유니콤의 CDMA 1X망 구축이 완료되면 차이나모바일 GPRS와의 경쟁이 치열해 질 것이다.

2.5G시대에 진입하여서도 이동통신 분야에서 핵심 업무는 여전히 음성업무에 한정되게 되어, 이 분야에 집중한 양사의 치열한 경쟁과 선불제 요금으로 인해 이윤이 점차 하락하게 될 것이다. 그러므로 2.5G가 개통되면서 새로운 업무의 경쟁 특히 데이터업무를 중심으로 이윤을 높이기 위한 양사의 노력이 계속되리라 전망된다.

차이나모바일과 차이나유니콤은 향후 경쟁에서 데이터업무가 주요 축으로 부상될 것을 예상하고 “모바일 비전망”과 “유니콤 온 텔레콤”을 각각 구축하였다. 특히 차이나모바일의 “모바일 비전망”은 상당한 시간의 개발을 거치면서 수많은 파트너를 유치하고 GPRS의 실시간 접속 과 데이터 전송량에 따른 요금 결재 등의 장점으로 많은 고급 사용자그룹을 유치할 수 있어 거대한 이윤을 올릴 수 있는 것으로 예상된다. 또 정보제공 면에서 “모바일 비전망”은 자체 데이터업무활용에 신뢰성이 있는 플랫폼을 제공하게 된다. 이에 비해 차이나유니콤은 중국의 유일한 포털 운영업체로서 데이터업무 운영의 강력한 수단인 165 인터넷 플랫폼을 보유하고 있다. 그러므로 CDMA 1X가 본격 개통되어 165 인터넷플랫폼과 결합되면 “모바일 비전망”과 대등한 능력을 보유하게 된다. 그 성공 사례로서는 한국의 SK텔레콤 및 일본의 KDDI 등 업체들의 데이터분야에서 이룩한 실적과 노하우를 들 수 있다. 데이터업무는 향후 모바일 텔레콤 업체들의 주요 수익원으로 부상하게 될 것이며, 향후 이 시장을 차지하기 위해서는 다양한 콘텐츠 제공업체, 제조업체들과 보다 많은 제휴를 통하여 효과적인 업무를 개발하고 추진하여

야 할 것이다.

2.5G는 3G로 이행하는 기술이다. GPRS든 아니면 CDMA든 막론하고 현재 시스템은 모두 과도기적인 것으로 3G의 기능과 업무의 일부분을 담당할 따름이다. 일단 3G가 텔레콤 업계에서 널리 사용될 경우 운영업체들이 2.5G 기간 중 유치한 사용자와, 축적된 업무 및 운영 노하우는 3G의 발전방향에 직접적인 영향을 끼칠 것이다.

현재의 사용자 유치도 바로 3G를 위하여 토대를 마련하기 위한 것이다. 현재 차이나모바일은 1억 명의 사용자를 유치하고 있어 탄탄한 사용자 기반이 마련되어 있다. 그러므로 고급사용자 유치가 2.5G시대 주요한 주제로 부각될 것임이 틀림없다. 차이나 유니콤이 자사의 CDMA 전략은 고급사용자를 축으로 대중 시장을 겨냥하는 것이라고 밝히고 있는 이유는 고급사용자들의 영향력이 지금은 눈에 두드러지지 않지만 향후 결정적 요인으로 작용하게 될 것으로 보기 때문이다. 결국 고급사용자들을 얼마만큼 유치하는가에 따라 운영업체들의 수익이 결정되게 되는 것이다.

어느 기술이든지 운영업체들의 최종 수익원은 소비자그룹에 의하여 결정되며 운영업체들의 향후 발전방향은 2.5G용 단말기 제품에 의하여 결정된다. 차이나모바일이 최근에 개최한 모바일 비전망 업무시연에서 당사는 운영업체, 단말기제조업체, 소비자들을 하나로 연결시키기 위해 소비자들에게 6개 생산업체들의 10 가지 GPRS 핸드폰을 추천하였다. GPRS 시운전 기간 중 GPRS용 브랜드 핸드폰이 시장에 많이 출시되어 현재 2.5G 핸드폰시장에서는 GPRS가 앞서고 있다. 후발업체인 차이나유니콤은 19개 핸드폰 제조업체들을 지정하여 CDMA 1X분야에 집중하게 하고 이와 함께 외국 파트너업체들과 제휴를 통해 향후 차이나모바일을 추월할 방침이다.

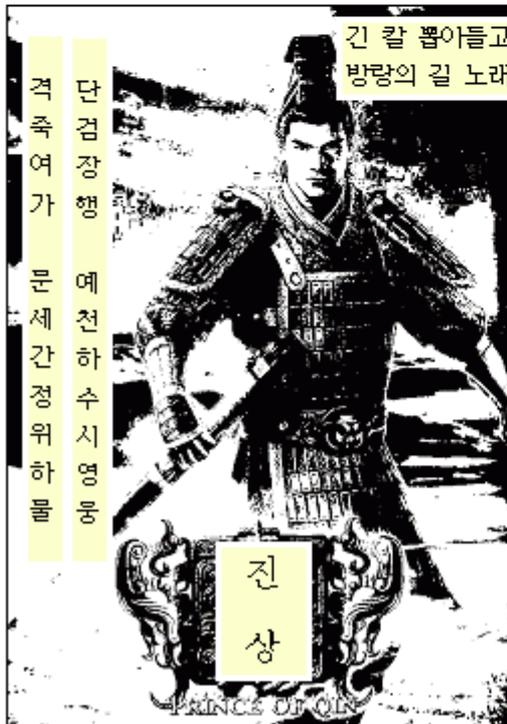
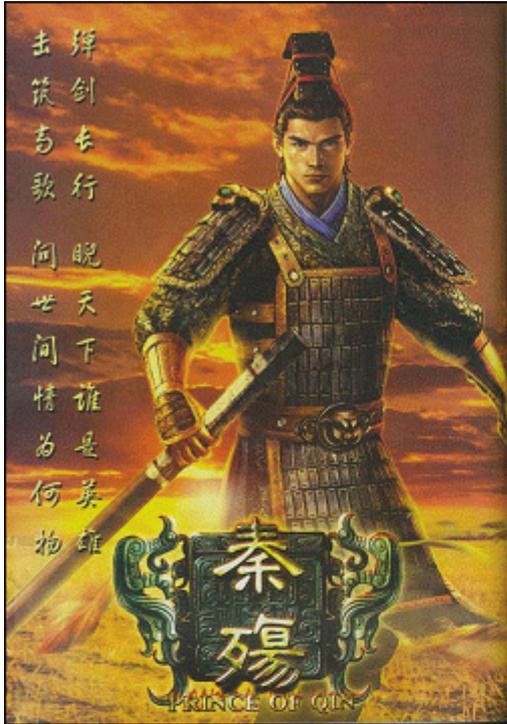
권위부문의 예측에 따르면 올해 중국의 핸드폰 판매액은 5500만개에 육박할 것으로 예상된다. 최근 베이징에서 개최된 과학엑스포에서 컬러 화면 핸드폰과 연동 가시 핸드폰이 소비자들의 각광을 받는 것으로 나타났다.

(자료: 중국 전자신문)

CHINA GAME POSTER

원작명 : Prince of Qin

중국명 : QinShang(秦殇:진상)



긴 칼 뽑아들고 강호를 떠도나니, 이 세상 영웅 그 누구이뇨  
방랑의 길 노래 자락 읊조리며 떠도는 길에 내 사랑 그 어딘지 물어보라

단검장행  
예천하수시영웅  
격축여가  
문세간정위하물

<p>자료 제공</p>  <p>GAOHUA</p>	<p>北京高華偉業信息科技有限公司</p> <p>中國 北京市 海澱區 太陽園 6B 2412호</p> <p>TEL:86-10-8213-8792 FAX:86-10-8213-8793</p>
--	---