



# 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

## 목 차

### G NEWS

#### ■ 신 작

- 《선즈이(神之裔)》 대륙에 상륙
- 《잊어버린 전설2》, 중문버전 출시

#### ■ 제 품

- 《레드문》 “무료365” 계획 본격 가동
- 《무흔》 3기술, 무술 동작 사실감 살려
- 중국산 게임 《부메찬수오(不滅傳說)》, 대만시장에 진출

#### ■ 업 계

- 《反恐精英》 출시일 재차 연기
- “펑러이스타이(風雷時代)” 중국 대륙에 게임 학교 설립 계획

#### ■ 종 합

- 온라인 게임에 대한 여러 견해

### G GAME PP 카드

- 중국 온라인 게임 PP카드 가격 일람표

### G GAME 기업소개

- 『金智塔電腦軟件有限公司』

### G 법률과 정책

- 《인터넷 정보서비스 관리법》 (3)

### G IT NEWS

#### ■ 인터넷

- 중국 인터넷 산업 지속 성장
- 제3차 네트워크 대회

#### ■ 모바일

- “통신비용 조절”에 대한 사용자들의 만족도 조사

## NEWS

### 신 작

#### NEWS 《선즈이(神之裔)》 대륙에 상륙

대만 “중즈(衆智)”사는 최근 자사에서 개발한 3D 온라인게임 《선즈이(神之裔)》의 중국 내 유통을 위해 “상하이 캉마이(康邁)과기”와 계약을 체결했다. 《선즈이(神之裔)》는 올해 처음으로 대륙에 진출한 대만산 온라인게임으로 “중즈”에서 자체 개발한 3D엔진을 채택하는 등 많은 특징을 보유하고 있다.

현재 막바지 준비작업에 들어섰으며 곧 전반적 테스트를 진행할 예정이다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2002-8-7/n852\\_768929.html](http://news.17173.com/content/2002-8-7/n852_768929.html))

#### NEWS 《잊어버린 전설2》 중문버전 출시

“이싱(依星)소프트웨어(상하이)유한회사”는 최근 한국 “Wizard Soft사”와 계약을 맺고 Wizard Soft사의 온라인게임 《잊어버린 전설2》 중문버전을 중국에서 유통하게 되었다. 이와 동시에 이싱소프트웨어는 Wizard Soft사가 현재 개발 중인 두 개의 3D RPG게임에 대한 라이선스도 이미 획득하였다.

이싱소프트웨어는 현재 《잊어버린 전설2》의 모든 소스코드를 확보하여, 앞으로 시장 특징과 사용자 수요에 따라 자체적으로 개발하고 조절할 수 있게 되었다. 또한 게임 운영이 정상화됨에 따라 이싱소프트웨어는 유저들의 기호에 맞추어 독자적으로 개발한 새로운 내용으로 완벽한 서비스를 제공한다고 밝혔다.

(자료: 家用電腦與遊戲 8월호)

제 품

**NEWS** 《레드문》 “무료365” 계획 본격 가동

지난 7월에 출시하여 현재 1년을 넘긴 《레드문》은 그간 200여만 명 회원들이 접속하였다. 《레드문》과 “아시아게임회사”에 대한 유저들의 지지로 《레드문》 게임은 지속적인 성장을 거듭하게 되었다. 이에 감사를 표시하기 위하여 “아시아게임회사”에서는 2001년 7월 14일 전에 등록한 모든 회원과 올 8월 1일전까지 게임시간이 365시간 초월한 유저들에게 《레드문》 무료 1개월 사용권을 배포한다고 밝혔다.

(자료: [http://game.163.com/editor/020802/020802\\_47417.html](http://game.163.com/editor/020802/020802_47417.html))

**NEWS** 《무혼(舞魂)》 3D기술, 무술동작 실감나게 표현

“Uzdream사”는 게임 《무혼》에서 중국 특색의 무술 장면을 더욱 실감나게 표현하기 위해 ‘DREAM 3D기술’을 채택하여 캐릭터들의 무술동작이 매우 자연스러워졌다. 또한 《무혼》의 무술지도를 담당하기 위해 중국의 ‘메이화탕랑천(梅花螳螂拳)’ 대사(大師), ‘인쇼우상(尹孝尙)’사부와 국제 무술대회의 많은 유명 무술가들의 자문을 받아 칼, 창, 검 등 어떤 무술동작이든 모두 중국 전통무술의 정화를 잘 나타낼 수 있게 하였다.

게임 중의 필드와 건축물은 모두 현장 답사를 통해 제작된 것으로 필드와 건축물 등의 제작 시 ‘Alpah shadow’ 효과를 채택하여 낭떠러지에 서 있거나 담장 안에 있어도 유저들의 시선이 가려지지 않는다. 일반적으로 3D게임에서는 캐릭터의 표정이 너무 단조로와 일부 감정이나 동작을 표현할 수 없다는 것을 유저들은 공감하고 있다.

《무혼》에서는 유저들의 이런 불만을 달래기 위하여 수 십 종의 인물 감정 표현 과 동작을 개발·제작하여 유저들로 하여금 중국 무협시대를 사실감 있게 체험할 수 있게 하였다.

《무혼》의 게임조작은 마우스 조작을 위주로 하였다. 캐릭터의 동작, 격투, 대화 심지어 전쟁 중에서의 움직임 등 게임에 필요한 조작은 모두 마우스를 통해 자유롭게 할 수 있으며 키보드는 단축 전환 기능을 설계하여 누구든지 쉽게 《무

혼》 게임을 할 수 있다.

(자료: [http://www.chinanet.cn.net/cn\\_news/news\\_det=2002028111917](http://www.chinanet.cn.net/cn_news/news_det=2002028111917))

**NEWS** 중국산 게임 《부메찬수오(不滅傳說)》, 대만시장에 진출

최근 중국 독자적으로 연구·개발한 온라인게임 《부메찬취(不滅傳說)》는 이미 대만에서 테스트를 진행하였다. 광대한 역사배경, 서사적인 문화온축, 복잡하면서도 완벽한 설정 및 정교한 장면은 대만 유저들에게 깊은 인상을 남겼다.

《부메찬취(不滅傳說)》의 대만지역 유통사인 “대만 여우시이룽(遊戲龍)회사”의 담당자 스티웬(石體源)은 이 게임의 제작수준은 현재 구미, 한국, 일본 등의 유명게임과 별 차이가 없다고 평가하였다. 아울러 청소년들에게 보다 나은 게임환경 제공하기 위하여 《부메찬취(不滅傳說)》의 무료사용권을 대만 PC방에 배포하여 유저들은 PC방에서도 이 게임을 마음껏 즐길 수 있다.

(자료: 家用電腦與遊戲 8월호)

업 계

**NEWS** 《Counter-Strike(反恐精英)》 출시일 재차 연기

유명한 온라인 액션 게임 《Counter-Strike》의 최신버전 《零点危機(Counter-Strike:Condition Zero)》는 당초 봄철 출시를 예정하였으나 여름철로 연기한데 이어 이번엔 가을철로 연기한다고 알려졌다. 비록 유통사는 게임의 최종품질 보장을 위해서 라고 하지만 유저들에게는 실망스런 소식이 아닐 수 없다. 하지만 정기적으로 최신 게임화면을 선보이고 있어 유저들의 갈증을 일시적으로나마 해소하고 있다.

(자료: 家用電腦與遊戲 8월호)

**NEWS** “펑러이스파이(風雷時代)” 중국 대륙에 게임학교 설립계획

대만의 유명한 게임회사인 “펑러이스파이(風雷時代)”는 캐나다 하이테크과학기술연동예술학원

(CIA)을 합병한 후 대만에 게임 학교를 설립하고 앞으로 이 프로젝트를 대륙으로 확장시킬 계획이라고 발표하였다. “베이징 퍼레이스따이과기유한회사”는 중국의 일부 대학과 예술학원의 학사학위 과정 개설 여부에 대하여 상담중이라고 최근 알려졌다. 조만간 몇몇 대학과 협력으로 2-3년 과정의 게임연구개발학사학위과정을 개설할 것으로 예측된다. 이는 중국의 게임업계에 진입할 계획을 가지고 있는 많은 사람들에게 좋은 기회를 제공하게 될 것이다.

“베이징퍼레이스따이과기유한회사”는 중국 게임시장이 활성화됨에 따라 연구·개발인력의 공급 부족 현상이 나타나고 있으나, 현재 중국에는 전문 게임 인력 육성을 위한 학교가 없으며 게임생산업체의 기술인력 대다수가 연구·개발과 학습을 병행하는 방식으로 게임을 제작하고 있는 시점에서 게임 학교의 설립은 필연적인 것이라고 말하였다.

(자료: 家用電腦與遊戲 8월호)

**종 합**

**NEWS 온라인 게임에 대한 여러 견해**

**α 온라인 게임 미래의 추이**

현재 한국 게임시장은 대 기업이 소기업을 합병하는 형태로 나아가고 있는데 중국도 마찬가지로 소기업은 점차 없어지고 대기업은 더 크게 될 것으로 전망된다. 중국과 한국사이의 업체간 제휴관계도 단순한 수입·유통에서 점차적으로 협력 개발의 관계로 나아가게 될 것이다. 한국의 엔진과 기술에 중국 현지의 온라인게임 시장 전략이 결합하면 훌륭한 제품 제작의 기회는 더욱 많아질 것으로 예측된다.

그 외 단순히 외국 게임제품을 수입하는 상황에서 여러 생산업체들은 수입된 제품에 대한 2차 개발능력과 권한을 가지고 있지 않다. 그러므로 중국의 생산업체들이 실력만 구비한다면 중국 시장에서 올린 수익으로 다시 외국 개발업체를 인수할 수 있는 것이다. 그러나 중국은 현재 온라인 게임산업 발전 위한 관련 법률이 확립되어 있지 않다. 수입 제품에 대한 2차 개발은 아주 중요한 것이다. 현지에서 서비스를 진행하는 중에 수시로 게임의 규칙 일부를 수정하거나 도구

및 임무, 대화, npc 등 추가해야할 부분이 필요한 경우가 있는데 이 모든 문제들을 한국 생산업체와 연계하여 해결하려면 시간적으로 너무 지연되게 되므로 현재 중국 시장의 다변화 및 치열한 경쟁에 부합되지 않는다.

**α 연령층 제한이 없는 게임은 특성이 없는 제품**

게임이 하나의 문화로 강조되는 이유는 게임을 통해 제작자의 사상, 목적 및 감정을 알 수 있기 때문이다. 현재 중문 온라인 게임은 모두 연령층 제한을 받지 않는 제품이라고 선전하고 있는데 사실 모든 사용자를 목표로 하는 게임은 특성이 없는 게임이라는 사실만 설명해줄 뿐이다.

시장 세분화는 다른 분야에서 이미 많은 성공 사례를 보여주었다. 사용자들은 세분화된 시장에서 각 자가 원하는 물건을 얻을 수 있으며 제품 자체에 대한 애착을 가지게 되는 것이다. 그러므로 온라인 게임도 향후에는 시장세분화를 해야만 한다. 기존 사용자들의 지지를 근심하는 것보다 매니아 형성 가능성이 높은 일부 사용자그룹 확보가 더욱 유리하다.

**α 성공적인 온라인 게임 제품**

온라인 게임이 성공하려면 다음과 같은 요소들이 구비되어야 한다.

1. 제품 자체의 요소(엔진, 그래픽, 임무, 툴, 업그레이드, PK, 합성, 캐릭터, 마법, 기능 등 시스템).
2. 제품 출시의 시장 기회(출시 시간문제, 영화와 마찬가지로 다른 업체의 제품 갱신주기, 사용자 쟁탈 시간).
3. 시장 홍보 수단, 역량, 방법.
4. 제품의 구체적 운영(서버 안정여부, 각 지역 서버 배치 상황, 고객 서비스 품질, 외..)
5. 판로 확보.

(자료: 互動軟件 8호)

GAME PP 카드

온라인 게임 가격표

중국 온라인 게임 PP카드 가격 일람표

게임 명칭	PP카드 유형	가격(위안)
미르의 전설	120시간 카드	35
미르의 전설	이루파(一路發)카드	48
메틴	월 정액카드	28
진웅천사찬 (金庸群俠傳)Online	500점	29
크로스게이트	왕성환러(網星歡樂)카드	30
소호강호Online	군자카드300점	30
소호강호Online	숙녀카드150점	15
천년	월 정액카드	35
레드문	월 정액카드	28
레드문	시간제카드	15
스톤에이지	1060점 카드	50
스톤에이지	620점 카드	30
스톤에이지	300점 카드	15
제국 온라인	월 정액카드	20
왕중왕	인물카드	29
왕중왕	월 정액카드	29
왕중왕	시간제카드720점	29
왕중왕	시간제카드360점	15
FSGS게임	인터넷접속카드	18
삼국세기	월 정액카드	28
드래곤라자	300점 카드	35
대화서유기	150점 카드	15
대화서유기	300점 카드	30
대화서유기	650점 카드	60
대화서유기	1300점 카드	120
靈魂	월 정액카드	35
不滅傳說	월 정액카드	28
馬場大亨	6000점	28
馬場大亨	3000점	15
星云戰記	월 정액카드	28
헬브레스	저축카드	35
드로이안	400점	20
드로이안	800점	38
연중게임	회원카드	120

(자료: 精品購物指南 2002.7.23)

GAME 기업소개

金智塔電腦軟件有限公司

金智塔電腦軟件有限公司(Gameking)

회사 개요

“진즈타(金智塔)컴퓨터소프트웨어유한회사(Gameking)”는 1997년 선전(深圳)에 설립된 컴퓨터소프트웨어 제작을 주력으로 하는 하이테크 업체이다.

진즈타(Gameking)는 소프트웨어개발부, 인터넷 사업부, 멀티미디어부, 만화부, 편집부, 컴퓨터제작부, 시장 기획부 등 여러 부서로 구성되었으며 전문적으로 컴퓨터소프트웨어 특히 게임소프트웨어의 연구개발과 컴퓨터소프트웨어 유통판매 업무를 진행하고 있다. 진즈타(Gameking)는 점차 전국적인 소프트웨어 판매 플랫폼을 구축하고 있으므로 중국 내 일류 소프트웨어 및 그 판매망을 보유하게 될 것으로 전망된다.

설립 된지 오래되지 않았지만 진즈타(Gameking)는 선진적인 설비와 보유하고 있는 첨단기술 및 전문 개발노하우를 충분히 활용하여 주목 받는 게임제품들을 제작하였다.

주요 제품:

- 1999. 2. 《장후(江湖)》 출시.  
3CD 첫 번째 M-RPG게임.
- 1999. 4. 《진즈타(金智塔):GAMEKING》  
게임사이트 운영.
- 1999. 5. 《런자이장후(人在江湖)》 정식 가동,  
중국 최초로 네트워크 기반의 3D  
MUD게임.
- 1999. 6. 《성저위이왕(勝者爲王)》 출시,  
1CD 전투게임.
- 1999. 11. 《장후(江湖)황금버전》 출시, 4CD.
- 1999. 12. 《커룽잔지(科隆戰記)》 출시,  
3CD 액션 RPG게임.
- 2000. 12. 《환상서유기》 출시, 1CD 액션  
RPG게임. 《컴퓨터전자:게임세계》  
월간지, 《PS SUPER GAMER》  
월간지, 《신게임 익스프레스》 주  
간지, 《PC GAME》 반월간지,  
《지황(季皇)》 만화 주간지 등 간행

을 발행.

#### 서비스 종목:

1. 전문 컴퓨터게임 개발 및 제작,
2. 진즈타(金智塔:Gameking) 사이트(www.gameking.net.cn) 운영  
: 업계 뉴스, 게임 테스트 플레이, 비밀공략 등 콘텐츠 제공.
3. 외국 및 홍콩, 대만 유명한 게임 대리.
4. 외국 및 홍콩, 대만 게임 컨설팅 및 만화제품 대리.
5. 제품 추적 서비스.
6. 전국 대도시 진즈타(金智塔)소프트웨어 판매망 구축.
7. 전국 게이머들을 대상으로 하는 비영리 서비스 진풍평(金風鵬)게임 클럽 운영.
8. 정기적인 진즈타(金智塔)컵 전국게임 대회.

#### 게임소프트웨어 개발부:

게임소프트웨어 개발부는 제품의 연구, 개발, 제작 및 테스트 등의 업무를 담당하고 있다. 개발부에는 “수우월(歲月)”, “스하이(四海)” “산덴(閃電)”, “멍징(夢境)” 등 4개 개발실이 있으며 각각 기획팀, 프로그래밍, 미술팀, 음악팀, 테스트팀, 신기술연구·토론팀 등으로 구성되어 있다.

(자료: 고화위업유한회사)

## 법률 및 정책

### LAW 인터넷 정보서비스 관리법(3)

제 18 조. 국무원 정보산업 주관 부서와 성, 자치구, 직할시 통신관리기구에서는 법에 의거하여 인터넷정보서비스에 대해 감독하고 관리하여야 한다.

신문, 출판, 교육, 보건, 약품에 대한 감독관리는 공상행정관리부문과 공안, 국가보안 등 관련 주관 부서의 권한 범위 내에서 법에 의거, 인터넷 정보내용에 대해 감독관리를 실시한다.

제 19 조. 본 방법의 규정을 위반하고 경영허가증을 받지 않고 수익을 목적으로 한 인터넷정보서비스 영업을 하거나 허가 항목의 범위에 포함되지 않는 서비스를 제공하였을 경우 성, 자치구, 직할시 통신관리기구에서는 지정한 기한 내 개정명령을 내린다. 위법 소득을 얻었을 경우 전액 몰수, 위법 소득의 3배 이상 5배 이하의 벌금을 부과한다. 위법 소득이 없거나 위법 소득이 RMB 5만 이하일 경우 RMB 10만 이상 RMB 100만 이하의 벌금을 부과한다. 위반 내용이 심각할 경우 사이트 경영 중단을 명령한다.

본 방법의 규정을 위반하고 보고수속을 밟지 않고 개인이 비 수익적 목적의 인터넷서비스에 종사하거나 규정 항목에 벗어난 서비스를 제공하였을 경우 성, 자치구, 직할시 통신관리기구에서 지정한 기일 내 개정하도록 하고, 이를 거절하는 경우 사이트 경영 중단을 명령한다.

제 20 조. 본 방법 제 15 조 범위에 속하는 정보를 제작, 복사, 발표, 전송하여 범죄 요건을 구성하였을 경우, 법에 근거, 형사책임을 추궁하고, 범죄행위 요건을 구성하지 않았을 경우, 공안기관, 국가보안기관에서 <<중화인민공화국 치안관리처벌조례>>와 <<컴퓨터정보인터넷 국제인터넷접속보안 보호관리방법>>등 관련 법률과 행정법규의 규정에 따라 처벌한다. 수익 목적의 인터

## 제 4 호

넷정보서비스 제공업체에 대해서는 허가증 발부 기관에서 경영을 중단시키고 영업을 중단시키거나 경영허가증을 취소하고 기업 등록기관에 통지한다. 비 수익적 목적의 인터넷정보서비스 제공업체들에 대해서는 보고를 접수한 기관에서 일정기간 운영을 중단시키거나 사이트경영을 완전 금지시킨다.

제 21 조. 본 방법 제 14 조의 의무를 수행하지 않았을 경우, 성, 자치구, 직할시의 통신관리기구에서 개정할 것을 명령하며 위반사항이 엄중할 경우, 경영을 일시 중단시키거나 사이트경영을 완전 금지시킨다.

제 22 조. 본 방법의 규정을 위반하여 사이트 홈페이지에 경영허가증 번호나 보고 번호를 명시하지 않았을 경우, 성, 자치구, 직할시 통신관리기구에서 개정할 것을 명령하고 RMB 5,000 이상 RMB 50,000 이하의 벌금을 부과한다.

제 23 조. 본 방법 제 16 조에서 규정한 의무를 위반했을 경우, 성, 자치구, 직할시 통신관리기구에서 개정할 것을 명령하고 위반사항이 심각할 경우 수익 인터넷정보서비스 제공업체에 대해서는 허가증발부기관에서 경영허가증을 취소하도록 하고, 비 수익적 인터넷정보서비스제공업체에 대해서는 보고를 접수한 기관에서 사이트 경영을 중단하게 한다.

제 24 조. 인터넷정보서비스 제공업체는 업무 활동 중 기타 법률, 법규를 위반하였을 경우, 신문, 출판, 교육, 보건, 약품에 대한 감독관리부문과 공상행정관리부문 등 관련 주관 부서에서 법률, 법규의 규정에 따라 처벌한다.

제 25 조. 통신관리기구와 기타 관련 주관 부서 및 그 인원들이 직권을 남용하고 부정행위를 하고 인터넷정보서비스에 대한 감독관리를 소홀히 하여 범죄가 성립되었을 경우, 법에 의거, 형사책임을 추궁하고 범죄가 성립되지 않았을 경우

직접 책임을 져야할 주관 인원과 기타 책임자에게 법에 의거하여 강등시키거나 직위를 박탈하고 제명하는 행정처분을 조치한다.

제 26 조. 본 방법을 반포하기 전 인터넷정보서비스에 종사한 업체들은 반드시 본 방법을 반포하는 날부터 60일 이내 본 방법의 관련규정에 따라 수속을 보완해야 한다.

끝..

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

IT NEWS

인 테 넷

IT 중국 인터넷 산업 지속 성장

최근 발표한 중국 인터넷정보센터(CNNIC)의 '제10회 중국 인터넷발전현황 보고서'에 따르면 지난 몇 년 동안 중국의 인터넷 산업은 고속 성장하여 네티즌 수, 인터넷 접속 컴퓨터 수, cn 도메인네임 수, 사이트 수, 국제 출력 광대역 수 등 면에서 1997년에 비해 수십 배가 늘어났다. 물론 아직도 중국 전체 인구에 비하면 네티즌 비율은 3.6%로 미미한 실정이다. 인터넷 접속방식은 전화 접속 등의 재래식이 주된 방식이지만 ADSL, CABLE, MODEM 등 신규 접속 방식이 나타나면서 접속 방식이 다원화되고 있다. 또한 cn 도메인네임 수와 사이트 수가 세계 인터넷 산업의 침체로 인하여 한 동안 부진하였으나 현재 회복의 조짐을 보이고 있으며 네티즌 수 역시 지속적으로 증가하고 있다.

중국 경제의 발전, 인터넷 산업의 환경개선, 정보산업에 대한 국가 정책의 집중, WTO 가입, 2008년 올림픽 개최, 정보화 인프라 구축, 가정 및 정부와 기업의 온라인 활용, 콘텐츠 및 서비스 품질 향상 등의 요인으로 중국의 인터넷 산업은 향후 다른 산업에 비해 더욱 빠르게 성장할 것으로 예상된다.

(자료:中國電子報 8월)

IT 제3차 네트워크 대회

중국 WTO가입과 함께 사이버 정부, 학내전산망, 기업전산화, 금융전자화 등의 구축이 점차 중시되어 정보화 구축의 기초인 네트워크건설에 대한 요구가 절실하다. 격간지 "중국 컴퓨터보-네트워크 및 통신(中国计算机报·网路与通信)"에서는 네트워크업계의 기술진보를 주시하고 네트워크기술 보급과 응용을 적극적으로 추진하고 있다. 네트워크 업계의 최근 발전을 더욱 집중적으로 실현하기 위하여 최근 "중국 컴퓨터보"에서는 업계의 각 업체들을 대상으로 네트워크솔루션 및 응용사례를 공모하여 전문가들과 공동으로 "중국

컴퓨터보 우수상" 수상자를 선정하였다. 지난 7월 30일 제3회 네트워크 대회(우수 네트워크 솔루션 및 성공사례 추천 및 소개를 위한 회의)를 개최하여 사용자들에게 수상상황을 발표하고 우수 솔루션을 소개하였다. 주요 내용으로 정부산업, 전신산업, 교육산업, 지능 커뮤니티, 기업 등의 분야가 포함된다.

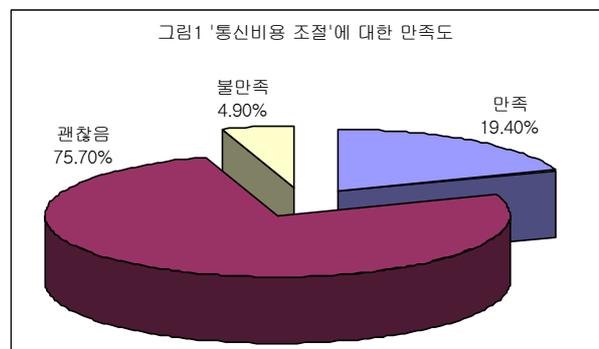
(자료: <http://www.ciw.com.cn/>)

모 바 일

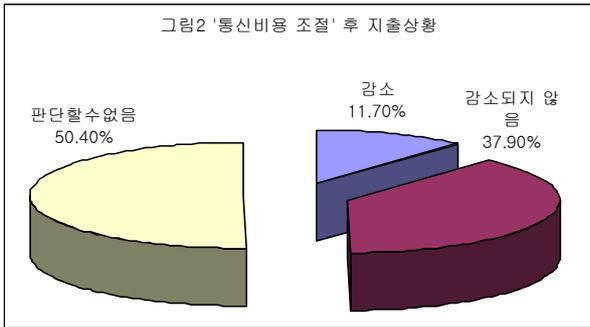
IT "통신비용 조절"에 대한 사용자들의 만족도 조사

차이나모바일은 올 3월 21일부터 다양한 비용 납부방식을 실행한다고 선포하였다. 또한 신식산업부, 국가계획위원회, 재정부에서도 공동으로 통신비용 조절방안을 발표한 계기로 통신비용에 관한 화제가 이슈로 떠올랐다. 새로운 규정에 대하여 소비자들의 만족도를 알아보기 위하여 최근 "국가통계국 중국경제상황감측센터"에서는 베이징, 상하이, 광저우 세 개 도시의 800여 명 통신 소비자들을 대상으로 설문조사를 진행하였는데 조사 결과 대다수 소비자들은 비교적 만족하는 것으로 나타났다.

조사에서 98.1%의 소비자들이 통신은 일상생활에 없어서는 안 될 부분이라고 말했다. 관련 비용조절에 대하여 19.4%의 소비자들은 "만족", 75.7%의 소비자들은 "괜찮다"고 대답하였다.(그림1 참조).

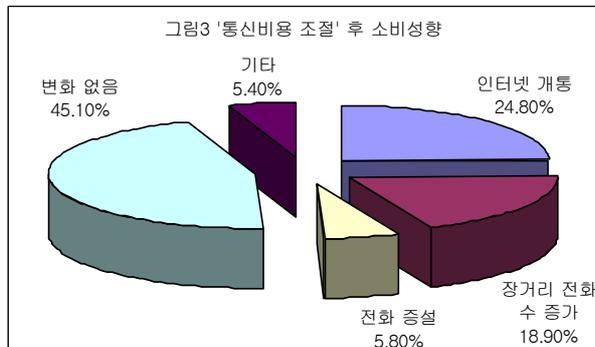


그러나 비용조절 구체방안에 대해 11.7%의 소비자들만이 지출이 현저하게 감소될 것이라고 말했고, 37.9%의 소비자들은 줄이지 않을 것이고, 그 외에는 아직 판단을 할 수 없다고 말했다.(그림2 참조)



베이징의 한 시민은 통신비용 조절 후 시내전화 비용이 높아져 매월 통신비용이 기존 비용을 능가하게 되었다고 말했다. 비록 장거리 전화 비용은 하락되었지만 하락 폭이 작고 게다가 IP카드를 사용하므로 시내전화비용이 많아짐에 따라 사실 장거리 전화비용도 증가된 것이다. 인터넷 접속 비용의 하락 폭은 비교적 크지만 현재까지는 인터넷 사용률이 높지 않고 또한 개인 비용으로 인터넷 접속하는 사람들이 적기 때문에 인터넷 사용에 있어서도 사실 큰 이점이 없다고 말했다.

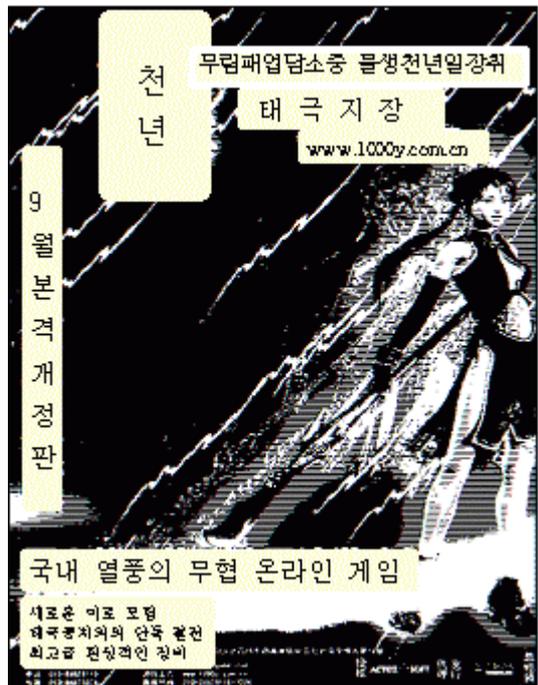
그러면 '통신비용 조절이 소비자들의 소비성향에 어떤 변화를 일으키게 될 것인가?'에 대한 조사에 따르면 24.8%의 소비자들은 인터넷을 개통할 것이라고 알려졌다. 현재 중국은 정보공유도가 아직 낮고 컴퓨터 네트워크 보급률도 10% 미만이므로 인터넷 대역 등 임대비용 하락은 네트워크 소비를 크게 촉진시킬 것으로 전망된다. 그리고 18.9%의 소비자들은 국내, 국제 장거리 전화 비용이 하락하여, 6초를 단위로 비용납부를 실시하기 때문에 장거리 전화 수가 기존보다 많아질 것이라고 대답하였으며, 5.8%의 소비자들은 전화를 증설할 계획이며, 5.4%의 소비자들은 기타 계획을 가지고 있다. 그러나 45.1%의 소비자들은 비용조절은 자체의 통신 소비에 별다른 영향을 주지 않는다고 대답했다.(그림3 참조)



(자료: <http://www.chinamobile.com/ydsc/marketleve13.htm>)

CHINA GAME POSTER

원작명 : 천년(千年)  
중국명 : QianNian(千年:천년)



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