



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

- 중국의 첫 번째 무선 온라인 RPG 게임 《싱원잔지(星云戰紀)》
- 위첸(昱泉) 《소우왕(笑網)3.0:이통장후(一統江湖)》 9월 19일 출시

■ 제 품

- 게임 가격전쟁-온라인게임 8위안으로 판매
- 《Forgotten Saga2》 11월 중국에서 선보임

■ 업 계

- “마이크로소프트” 《XBOX》 중국에서 생산
- “레이쥬즈쑤(雷爵資訊)” 베이징 지사 설립

■ 종 합

- “인터넷산업 및 온라인 게임 콘퍼런스” 베이징에서 개최

G GAME 순위

- 2002년 9월 분야별 게임 순위

G GAME 기업소개

- 『야렌여우씨(亞聯遊戲)』

G 법률과 정책

- 《오락장 관리조례》 (2)

G IT NEWS

■ 인터넷

- 네티즌들의 소비성향 조사결과

■ 모바일

- 차이나유니콤 CDMA 가입자 수 200만

NEWS

신 작

NEWS 중국의 첫 번째 무선 온라인 RPG 게임- 《싱원잔지(星云戰紀)》

올 9월, 모바일데이터 서비스 회사인 “링통(靈通:www.linktone.com)”사는 중국의 첫 무선 온라인RPG게임 《싱원잔지(星云戰紀)》를 출시하였다. 《싱원잔지(星云戰紀)》은 전략성이 강하고 많은 사용자들의 동시 접속을 지원하며 협력 작전 방식으로 유저 개인의 기술 및 능력을 충분히 발휘할 수 있도록 하였다. 이런 게임의 특징들은 중국 무선 통신 분야의 발전을 추진하고 더욱 많은 유저들의 주목을 받아 중국에서 가장 인기 있는 무선 통신 게임의 하나로 부상될 것으로 전망된다.

《싱원잔지(星云戰紀)》 게임은 PC게임을 무선 인터넷분야에 활용한 것으로 PC게임의 많은 장점들을 기반으로 핸드폰의 문자 메시지 게임의 이동성을 결합시켰다. 이 게임은 조작이 간편하고 시간과 공간의 제한을 받지 않는 특징 때문에 젊은 층의 많은 주목을 받게 될 것이다. 게임은 핸드폰을 통하여 다른 사람과 진행되므로 각자의 능력에 따라 승패가 결정된다.

(자료: 遊戲攻略 9월 호)

NEWS 위첸(昱泉) 《소우왕(笑網)3.0:이통장후(一統江湖)》 9월 19일 출시

추석을 맞아 많은 유저들의 고객 단말기 및 PP카드 구매에 충분한 시간적 여유를 주기 위해 “위첸 국제”에서는 《소우왕(笑網)3.0:이통장후(一統江湖)》를 9월 19일에 출시하기로 하고, 기존 《소우왕(笑網)》은 9월 19일 오전 7시에 정

지시된 후 20일에 《이통장후(一統江湖)》를 새로 개통하여 운영한다. 모든 월 카드 사용자들의 유효기간은 1시간씩 자동으로 연장된다. 이번 《쇼우왕(笑網)3.0:이통장후(一統江湖)》의 출시와 발 맞춰 신규 고객 단말 제품 《이통장후보우(一統江湖包)》는 이미 시장에 출시되었으며 판매가격은 10위안/110점이다.

(자료: http://news.17172.com/content/2002-9-10/n687_603218.html)

제 품

NEWS 게임 가격전쟁-온라인 게임 8위안 (인민폐)으로 판매

지난 7월에 출시된 슈팅게임인 《따친한장(大秦悍將)》은 “8위안(인민폐) 온라인 버전”을 출시하게 되어 게임시장의 한 차례 치열한 가격경쟁도화선으로 작용할 것이다.

《따친한장(大秦悍將)》의 개발사인 “환러이파이(歡樂亿派)”는 8위안 《따친한장(大秦悍將)》 온라인 버전은 인터넷 및 랜 상에서 게임 진행이 가능하다고 밝혔다. 또한 제품 판매 시 10시간에 해당하는 점수를 추가 제공한다고 발표했다..

(자료: 遊戲攻略 9월 호)

NEWS 《Forgotten Saga2》 11월 중국에서 선보임

“WIZARD”는 오픈시기를 잡지 못하고 있던 《Forgotten Saga2》를 오는 11월 중국에서 오픈테스트를 진행한다고 선포하였다.

이번 오픈테스트를 앞두고 중문버전을 담당할 “상하이이싱(上海依星:Ever Star)회사”에서는 60명 규모의 전담팀 “Ever Star Entertainment” 구축을 위해 베이징, 상하이, 광저우 등 도시에서 고급 인력을 모집하고, Ever Star사의 담당자, 인터넷 운영인원, 시스템 운영 인원들은 9월 16일 직접 한국에 가서 《Forgotten Saga2》 중국에서의 운영방법에 관해 토론을 진행한다고 알려졌다.

“WIZARD”의 대표 ‘심경주’는 현재 많은 회사들이 게임 수출 후 예약금도 못 받은 상황이 많지만 “Ever Star”는 이미 35만 달러의 20만 달러

를 지불하였다는 사실은 이 게임의 전망에 대한 자신감이 크다는 것을 알 수 있다고 말했다.

상하이 이싱회사는 중국의 유명한 게임 유통사로서 지난해 연말에 대리한 PC게임 《Grandia 2》의 판매량은 10만장을 기록하였는데 이는 이싱의 영업망이 아주 넓다는 것을 알 수 있다.

(자료: http://game.163.com/editor/020910/020910_51038.html)

업 계

NEWS “마이크로소프트” 《XBOX》 중국에서 생산

“마이크로소프트”는 “Wistron”와 《Xbox》 제조 관련 계약을 맺고 “Flextronics”와 “Wistron”에서 《Xbox》 생산 조립 업무를 담당하기로 결정했다고 발표하였다. 이 계약의 체결로 “Wistron”는 “Flextronics” 후 두 번째로 마이크로소프트의 《Xbox》 호스트 생산을 담당할 회사가 되었다.

그리고 “Wistron”는 올해 안으로 중국의 광둥성 중산시 공장에서 전 제품의 제조, 통합, 테스트, 포장 및 출품 등 모든 과정을 진행한다고 알려졌다.

이번 “마이크로소프트”와 “Wistron”의 협력은 중국의 IT산업 발전의 촉매제 역할을 하게 될 것이다.

(자료: http://game.163.com/editor/020904/020904_50)

NEWS “레이쥘즈쑨(雷爵資訊)” 베이징 지사 설립

중국에 《왕중왕》 게임의 출시로 한때 유명했던 “대만 레이쥘즈쑨(雷爵資訊)유한회사”는 지난 8월 15일 베이징에서 “레이쥘(베이징)즈쑨유한회사”의 본격 설립을 선포하였다. 베이징 지사는 온라인 게임 연구·제작, 발행, 운영을 맡아 한다고 알려졌다.

《왕중왕》의 개발자인 레이쥘(대만)의 부 총경리 ‘천광밍(陳光明)’은 《왕중왕》은 한 개 제품의 성공 일 뿐만 아니라 중국 온라인 게임 시장의 대문을 열어놓았다는데서 더욱 의미를 가진다고 말했다. 중국의 온라인 게임 산업은 급속히

발전하고 있지만 진정한 실력을 갖춘 중국기업들이 매우 적다. 라이죄(베이징)의 설립은 중국 게임산업 발전을 촉진하게 될 것으로 전망된다.

라이죄(베이징)의 총경리 '라이위이민(賴毓敏)'은 중국 대륙의 온라인 게임 유저 수는 이미 대만을 초월하였으며 베이징 지사가 설립된 후 게임의 연구·개발은 중국 시장 실정에 맞추어 더욱 효과적으로 관리 및 업그레이드를 진행할 수 있게 된다고 말했다.

라이죄 베이징 지사 설립 후 《동화왕국》을 신작으로 출시한다고 알려졌다.

(자료: 家用電腦與遊戲 9월 호)

종합

NEWS “인터넷산업 및 온라인 게임 콘퍼런스” 베이징에서 개최

온라인 게임과 PC방은 현재 사회각계에서 주목하는 초점으로 부각되었다. 사회 여러 계층의 온라인 게임 및 PC방에 대한 견해를 나누고 온라인 게임에 대한 올바른 인식을 위하여 “네트워크 문명공정 조직위원회”에서는 지난 8월 8일 “인터넷산업 및 온라인 게임 콘퍼런스”를 베이징에서 개최하였다.

이번 “온라인 게임 및 인터넷산업 콘퍼런스”에서 네트워크 문명공정 조직위원회 부주임 쉬원버(徐文伯), 중국과학연구원 허쥬슈우(何祚麻), 네트워크 문명공정 조직위원회 부주임 겸 광명일보 편집부국장인 허둥핑(何東平), 청화대학 뉴스 및 전파학원 교수 승덩위(熊澄宇), 상하이 성다(盛大) 이사장 천텐초우(陳天橋), 렌중스제(聯衆世界) 총경리 첸중화(錢中華) 및 중앙선전부, 문화부, 국가 체육총국, 차이나텔레콤 등 관련 부문 관계자들이 발표하였다.

이번 행사에서의 전체적인 의견은 온라인 게임의 긍정적인 영향에 대하여 충분히 수긍하는 동시에 사회 각 계층에서는 게임의 문화내용 및 부정적인 영향을 계속 주시할 것을 강조하였다. 즉 관리를 강화하는 한편 게임산업에 발전공간을 마련해 주어야 한다고 밝혔다.

(자료: <http://imcp.ccnt.com.cn/report/index001.2.htm?lm=001&id=020>)

GAME 순위

2002년 9월 분야별 게임 순위

1. 온라인 게임

순위	게임명칭
1	미르의 전설
2	크로스게이트
3	드래곤라자
4	진용천사관(金庸群俠傳)온라인
5	스톤에이지
6	천년
7	다화시여우(大話西游)온라인
8	환링여우사(幻靈游俠)

2. 전략게임

순위	게임명칭
1	Warcraft 3
2	Starcraft: Brood War
3	Heroes Of Might And Magic 4
4	Commandos 2
5	Age Of Empires 2
6	다항하이스다이(大航海時代)4
7	적색경보2
8	삼국지 8

3. 롤플레이밍 게임

순위	게임명칭
1	디아블로2
2	Dungeon Siege
3	성뉴즈거(聖女之歌)
4	현원검3 외전: 천지현
5	삼국 군협전
6	진상(秦殤)
7	Never Winter Nights
8	워후창룡(臥虎藏龍)

4. 스포츠게임

순위	게임명칭
1	Half_Life:Counter Strike
2	FIFA 2002
3	俠道獵車3
4	다친한장(大秦悍將)
5	Rerurn To Castle Wolfenstein
6	極品飛車5 保時捷
7	Command&Conquer:Renegade
8	馬克斯·佩恩

(자료: 網迷 9월호)

GAME 기업소개

亞 聯 遊 戲

아시아 게임(www.asiagame.com)

회사 개요

“아시아 게임”은 ‘하이홍(海虹)기업주식유한회사’ 소속 ‘베이지빙(北極冰)과기발전유한회사’의 사이트이다. 하이홍은 선전(深圳)증권거래소에 상장한 상장회사로 주식 번호 0503, 등록자본금은 2억 135만 위안(RMB)이다. 하이홍은 자산 재조합 및 구조조정을 거쳐 자본경영 위주의 다원화 경영회사로 나아갈 것을 회사 발전 전략으로 책정하였다.

“아시아 게임”은 2000년 5월에 성립되어, 현재 컴퓨터 게임 분야의 여러 방면에서 업무를 진행하고 있다. 최초 “아시아 게임”은 중국 내 많은 유명한 게임 전문 사이트를 인수하였으며 각 사이트들의 독특한 매력으로 자체의 지명도를 높였다. 동시에 “아시아 게임”은 일부 외국 게임 제작업체와 적극적으로 교섭하여 여러 우수한 온라인 게임을 대리하였으며 최근 출시한 《천년》, 《레드문》 등의 온라인 게임은 이미 큰 성공을 이루어 많은 유저 그룹을 유치하였다.

현재 “아시아 게임” 사이트는 《Age Of Empires 2》, 《Star Craft》, 《Diablo II》 등의 산하 게임 전문 사이트 30여 개를 통합적으로 관리하고 있다.

“아시아 게임”은 2001년 6월에 온라인 쇼핑몰을 개설하고 게임 및 게임 주변 기기 판매를 위하여 온라인 전자 상거래 플랫폼을 제공하고 있다.

회사연혁

- 2000. 6. 5 “아시아 게임” 사이트 본격 개통, 중국 최초 《DIABLO2》 서버 구축.
- 2000. 8 “소호”와 공동으로 제1회 중국 ‘FIFA99 대회’ 개최, 미국 CPL과 협력으로 중국에서 “제1회 IE 레이선(雷神) 대회” 개최, WCGC 중국 지역 “Age Of Empires 2 대회”와 “FIFA2000 선발대회”를 진행.
- 2000.10 ASIACONTENT사와 합작하여 중국 첫

- 대형 포털 온라인 게임 플랫폼 구축.
- 2000.12 제1회 중국 “StarCraft 전투 편대 경기” 진행, 독일 FSGS사와 중국 공식FSGS 서버 구축관련 협의 체결.
- 2001. 1 제1회 중국 Star Craft 개인 경기 진행, 대형 온라인 무협RPG 게임 《천년》 테스트 시작.
- 2001. 2 《천년》 동시 인터넷 접속 수 1만 명 기록, ‘컴퓨터보(電腦報)’에서 “2000년 최고 인기 게임 사이트”로 평가.
- 2001. 4 《천년》 본격 출시, 중국 25대 인터넷 선두 기업으로 평가, 《천년》 판매량 10만 세트 기록.
- 2001. 5 《천년》 등록 회원수 100만 명 돌파
- 2001. 6 대형 온라인게임 《레드문》 테스트 시작, 제1차 중국 연동게임 콘퍼런스 구축.
- 2001. 7 《레드문》 출시.
- 2001.10 《천년》, 《레드문》 중국 내 운영 업무 전반적으로 접수 관리.
- 2002. 4 한국 온라인게임 《전장(戰場)》대리계약 체결, 중·한《레드문》유저 대회 개최.

(자료: 고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책

LAW 오락장 관리조례 (2)

제4장 오락장의 치안 관리

제23조 오락장 운영기구는 완벽한 안전 제도를 구축하고 국가 관련 규정에 따라 보안 인원을 두어야 한다.

보안 인원은 반드시 현금 이상 지방 인민정부 공안기관의 교육에 참가하고 자격증을 취득하여야 직장에 근무할 수 있다.

제24조 오락장의 종업원은 반드시 주민 거주증이 있어야 한다. 그 가운데 타 지방 종업원은 반드시 임시 거주증과 노무 증명이 있어야 한다. 외국인 및 기타 중국 영토 외 인원이 오락장에서 취직할 경우 반드시 국가 관련 규정에 따라 외국인 취직 증명 허가증이 있어야 한다.

오락장 운영기구는 전 조항에 규정된 증명서가 완벽하지 못할 사람은 사용하지 못한다.

제25조 오락장 운영기구 및 기타 인원이 타인의 매음을 강박하거나 유혹하거나 수용하거나 소개할 수 없으며 도박장을 개설하고 도박을 하며 타인이 마약을 먹거나 주사하도록 교사하고 사기하며 강박하는 것을 금지한다. 미신 활동을 하는 것을 금지하고 음란 도서 및 영화, 비디오, 테이프, 그림 및 기타 음란물을 살포하는 것을 금지하고 수익을 목적으로 아가씨를 제공하거나 오락장 직원이 상기 활동에 편의와 조건을 제공해서는 안 된다.

오락장에 출입하는 사람은 오락장에서 매음 및 오입 혹은 도박, 마약 흡수, 마약 판매 행위를 하거나 음란 도서 영화, 비디오, 테이프 그림 및 기타 음란물을 살포하는 것을 금지하고 음란 색정 및 사회 공덕을 위반하는 활동과 미신 활동을 하는 것을 금지하고 수익 목적으로 아가씨를 제공하는 것을 금지한다.

오락장 운영기구는 오락장을 출입하는 사람이 전 조항에 열거한 행위를 발견하였을 경우 반드시 저지시켜야 하며 즉각 공안기관에 보고해야 한다.

제26조 모든 사람은 오락장에서 싸우거나 술주정을 하거나 사건을 만들거나 여성을 희롱 모욕하는 행위를 할 수 없으며 오락장의 정상적인 영업 질서를 교란해서는 안 된다.

제27조 모든 사람은 불법으로 총, 탄약, 관제에 속하는 칼 및 폭발성, 방사성, 독성, 부식성 물품을 오락장에 가지고 들어갈 수 없다.

제28조 가무 오락장에 설치한 방 혹은 칸은 반드시 전부 환경을 볼 수 있는 투명하게 창문을 설치해야 하며 안으로 잠그지 못하게 해야 한다.

제29조 오락장 운영기구는 반드시 화재 방지 조치를 강화해야 하며 화재 방지 시설의 정상적인 사용을 보증해야 한다.

제30조 가무 오락장은 수용하는 소비자 수를 심사 책정한 수를 초과하지 못한다.

제5장 벌칙

제31조 본 조례 규정을 위반하여 사사로이 오락장 운영 기구를 설립할 경우 공상 행정 관리 부문을 그 기구를 철폐하고 위법 소득과 위법 운영에 사용한 기기 설비 등을 몰수하며 위법 소득이 4000위안 이상일 경우 2배 이상 5배 이하의 벌금을 하며 위법 소득이 없거나 위법 소득이 4000위안 이하 일 경우 4000위안 이상 20000위안 이하의 벌금을 한다.

제32조 오락장 운영기구가 사사로이 영업허가증을 고치거나 타인에게 빌려주거나 임대할 경우 공상 행정 관리 부문을 관련 법률 규정에 따라 처벌한다.

제33조 오락장 운영기구가 오락 종목을 변경하거나 게임기기 기형, 기종, 회로판을 추가 혹은 변경하고도 문화 행정 주관 부문에 신고하지 않을 경우 문화 행정 주관 부문은 기한 내 보완 수속을 밟을 것을 명령하고 기한이 지나도 수속을 하지 않을 경우 영업정지를 명령하며 위법 소득을 몰수 하고 2000위안 이상 10000위안 이하의 벌금을 한다.

제 8 호

제34조 오락장 운영기구가 아래의 한 가지 정상이 있을 경우 문화 행정 주관 부문은 개정, 경고, 영업정지 명령을 하고 위법 소득을 몰수한다. 위법 소득이 2500위안 이상일 경우 위법 소득의 2배 이상 4배 이하의 벌금을 하며 위법 소득이 없거나 2500위안 이하일 경우 2500위안 이상 10000위안 이하의 벌금을 한다. 정상이 엄중할 경우 공상 행정 관리 부문은 영업허가증을 철폐한다.

(1) 오락장을 타인에게 임대할 경우

(2) 가무 오락장에서 미성년을 입장시키거나 게임 오락장에 설치한 전자 게임기를 국가 법정 휴가일 이외에 미성년에게 제공하였을 경우

(3) 법적 기준을 걸치지 않은 음반출판기에서 출판하였거나 혹은 법적 기준이 없이 음반 제품을 수입하거나 전자 출판물을 수입할 경우

(4) 전자계산기를 이용하는 오락 활동을 제공할 경우

(5) 도박 기능이 있는 게임기기, 기종, 회로 판을 설비를 제공할 경우

제35조 오락장에 아래의 한가지 정상이 있을 경우 문화 행정 주관 부문은 영업 정지를 명령하고 위법 소득과 위법 경영에 사용한 기기 설비를 몰수한다. 동시에 4000위안 이상 40000위안 이하의 벌금을 한다. 정상이 엄중할 경우 공상 행정 관리 부문은 영업허가증을 철폐하고 범죄를 구성하였을 경우는 형사 책임을 추궁한다.

(1) 조직한 출연행사 혹은 방송한 노래 및 화면 내용에 본 조례 제4조에 금지한 내용을 있을 경우

(2) 게임 기기 내 설계 설치한 게임 가운데 본 조례 제4조에 금지한 내용을 있을 경우

제36조 본 조례 제35조에 규정한 사항 외 오락장에서 본 조례 제4조에 금지한 활동에 종사하였을 경우 공안기관이 관련 법률 규정에 따라 처리한다. 범죄를 구성하였을 경우 형사 책임을 추궁한다.

제37조 오락장 운영기구가 아래 한 가지 정상이 있을 경우 공안기관은 개정, 경고, 영업 정지를 명령하고 1000위안 이상 10000위안 이하의 벌금을 한다. 정상이 엄중할 경우 공상 행정 관리 부문은 영업 허가증을 철폐한다.

(1) 고용 직원이 본 조례 제24조에서 규정한 증명서류 혹은 증명서류가 완벽하지 못할 경우

(2) 국가 관련 규정에 따라 보안 인원을 사용하지 않거나 자격증이 없는 보안 인원을 사용할 경우

(3) 설치한 방, 칸이 본 조례 제28조의 규정에 부합되지 않을 경우

(4) 가무 오락장의 소비자가 책정한 수를 넘을 경우

(관련 문서: 법률 규정 사법 해석 1편1회 지방 규정 2편 2회)

제38조 오락장 운영기구가 화재 방지 안전 규정을 위반할 경우 공안 기관은 관련 법률, 규정에 따라 처벌한다.

제39조 오락장 운영기구 인원이 아래 한가지 정상이 있고 범죄 구성 시 형사 책임을 추궁하며 범죄를 구성하지 않았을 경우 치안 관리 처벌 조례의 관련 규정에 따라 처벌한다.

(1) 본 기구의 조건을 이용하여 타인의 매음을 조직, 유혹, 교사, 사기, 강박, 소개할 경우

(2) 공안 기관이 매음, 오입을 사출 시 정상을 은폐하거나 위법 범죄자에게 알려 줄 경우

(3) 본 기구의 조건을 이용하여 도박장을 개설하거나 도박을 할 경우

(4) 본 기구의 조건을 이용하여 타인에게 마약을 흡수하거나 혹은 주사하도록 유혹, 교사, 사기 강박할 경우

제40조 오락장 운영 기구가 본 기구에서 발생한 매음, 오입행위를 방관하거나 조처하지 않을 경우 공안 기관은 영업을 정지하며 10000위안 상100000위안 이하의 벌금을 한다. 정상이 엄중할 경우 공상 행정 관리 부문은 영업 허가증을 철폐하고 직접 책임을 부담해야 할 주관 인원과 기타 간접 책임자를 관련 규정에 따라 처분하며 공안기관이 1000위안 이하의 벌금을 부과한다.

제41조 오락장 운영기구가 아래 한 가지 정상이 있을 경우 공안 기관은 개정, 경고, 영업 정지 명령을 하며 4000위안 이상 20000위안 이하의 벌금을 한다. 정상이 엄중할 경우 공상 행정 관리 부문은 영업 허가증을 철폐한다.

(1) 봉건 미신 행위를 할 경우

(2) 수익을 목적으로 하여 아가씨를 제공할 경우

(3) 오락장에 출입하는 사람에게 본 조례 제 1 조, 제2조에 열거한 행위에 편의와 조건을 제공할 경우

제42조 아래 한 가지 정상이 있을 경우 치안 관리 처벌 조례의 관련 규정에 따라 처벌한다. 범죄를 구성하였을 경우 형사 책임을 추궁한다.

(1) 불법으로 총, 탄약, 관제에 속하는 칼 혹은 폭발성, 방사성, 독해성, 부식성 물품을 가지고 오락장에 입장할 경우

(2) 오락장에서 매음, 오입, 도박, 마약 흡수 혹은 봉건 미신 행사를 할 경우

(3) 오락장소에서 싸우거나 술 주정을 하거나 사단을 일으키거나 혹은 여성을 희롱하거나 모욕하거나 오락장의 정상적인 운영을 교란할 경우

제43조 문화 행정 주관 부문,公安 기관 인원이 오락장을 개설하고 오락장 운영에 참여하거나 혹은 간접적으로 오락장 운영에 참여할 경우 직 함 철폐 혹은 제명 처분을 준다.

문화 행정 주관 부문,公安 기관이 상기 조항에 열거한 행위가 있을 경우 직접 책임자와 기타 관련 책임자에 대해 상기 조항의 규정에 따라 처벌한다.

제44조 문화 행정 주관 부문,公安 기관과 기타 관련 행정 주관 부문의 인원이 직책을 남용하거나 독직하거나 부정부패가 있거나 위법 행위에 참여 혹은 숨겨주어 범죄를 구성하였을 경우 법에 따라 형사 책임을 추궁한다. 범죄를 구성하지 않을 경우 행정 처분으로 처벌한다.

제6장 부칙

제45조 본 조례 실시 전에 비준을 받고 설립한 오락장 운영 기구는 반드시 본 조례 실시 6 개월 내 본 조례 제12조의 규정에 따라 재수속을 밟아야 한다.

제46조 비 오락장 운영기구가 오락 종목을 겸하여 경영할 경우 본 조례 규정에 따른다.

제47조 본 조례는 1999년 7월 1일부터 실시한다.

끝..

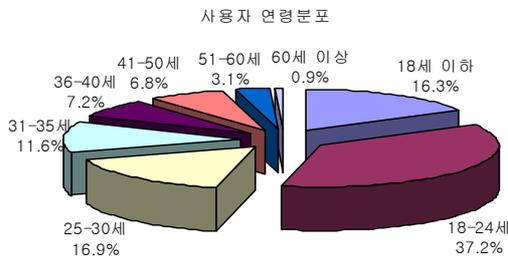
(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

인 터 넷

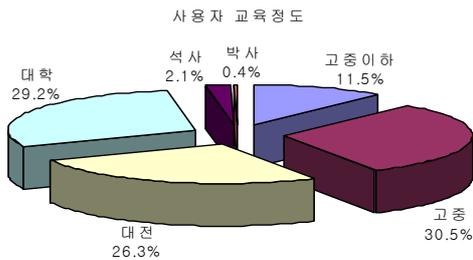
네티즌들의 소비성향 조사결과

1. 개인 정보

- 1) 사용자 성별: 남성 60.9%, 여성 39.1%;
- 2) 사용자 연령분포:
18세 이하 37.2%, 25-30세 16.9%,
31-35세 11.6%, 36-40세 7.2%,
41-50세 6.8%, 51-60세 3.1%,
60세 이상 0.9%;



- 3) 사용자 혼인 여부:미혼 58.9%,기혼 41.1%;
- 4) 사용자 교육수준:
중학교 이하 11.5%, 고등학교 30.5%,
전문대 26.3%, 대학 29.2%,
석사 2.1%, 박사 0.4%;

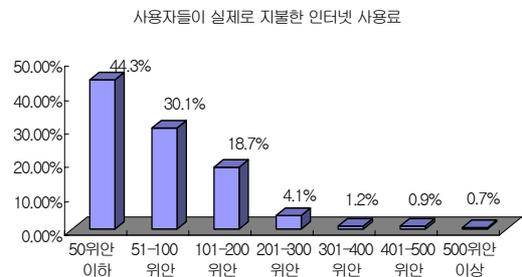


5) 사용자 개인 소득: (단위:위안(인민폐))

급 액	비 율
500위안 이하	24.8%
501 -1000위안	24.1%
1001-1500위안	16.5%
1501-2000위안	8.2%
2001-2500위안	4.6%
2501-3000위안	2.6%
3001-4000위안	2.7%
4001-5000위안	1.3%
5001-6000위안	0.7%
6001-10000위안	0.6%
10000위안 이상	0.9%
무 수익자	13.0%

2. 사용자들의 인터넷 사용상황 및 인터넷 접속 방법

- 1) 인터넷 접속 주요 장소(다항선택):
집 62.1%, 회사 43.3%, 학교 21.8%,
PC방 17.3%, 공중 도서관 0.7%,
이동 인터넷 접속 0.9%, 기타 0.5%;
- 2) 인터넷 접속 비용 출처:
공비 10.1%, 자비 77.1%,
공비와 자비 12.8%;
- 3) 사용자 매월 실질 지출 인터넷 사용료:
50위안 이하 44.3%, 51-100위안 30.1%,
101-200위안 18.7%, 201-300위안 4.1%,
301-400위안 1.2%, 401-500위안 0.9%,
500위안 이상 0.7%;



- 4) 주 평균 인터넷 접속 시간: 8.3시간
- 5) 인터넷 접속 주요 목적:
정보수집 47.6%, 학습 6.6%,
학술연구 0.8%, 엔터테인먼트 18.9%,
채팅 16.1%, 무료 자원 획득 1.2%,
대외통신 및 연락 4.4%, 주식거래 0.95%,
온라인 쇼핑 0.3%, 상거래 이벤트 0.8%,
호기심 0.3%, 기타 2.1%;
- 6) 주로 사용하는 온라인 서비스(다항선택):
전자메일 92.9%, 뉴스 20.4%,
검색엔진 63.8%,
소프트웨어 업·다운로드 서비스 51.0%,
정보검색 40.3%, 온라인 채팅 45.5%,
BBS 18.9%, 무료 개인 홈페이지 8.6%,
전자 상거래 1.4%, 온라인 게임 18.65%,
온라인 쇼핑 혹은 상거래 이벤트 10.3%,
메시지 서비스 8.8%, 원격교육 8.9%,
전자잡지 11.2%, 인터넷 전화 1.0%,
온라인 병원 0.8%, 온라인 بانک 2.8%,
온라인 주식거래 7.1%, 온라인 경매 0.7%,
티켓 및 호텔예약 0.7%, 영상 회의 0.3%,
VOD 리퀘스트 5.2%, 온라인 생방송 4.4%,
멀티미디어 엔터테인먼트 19.7%,

기타 0.2%;

- 7) 새로운 URL 알게 된 주요 경로(다항선택):
 검색엔진 82.2%,
 기타 사이트와의 연결 68.9%,
 전자메일 30.5%, 친구 소개 54.0%,
 넷 친구 소개 28.0%, 잡지 43.0%,
 TV방송 12.3%, 옐로우페이지 3.2%,
 옥외 광고 11.6%, 기타 0.4%;

3. 사용자들이 현재 주목받고 있는 문제들에 대한 견해

- 1) 인터넷이 학습, 업무, 생활에 도움 정도:

	도움이 매우 크다	도움이 비교적 크다	일반	조금 도움이 된다	도움이 없다
학습	25.5%	43.7%	24.5%	5.1%	1.2%
업무	20.2%	38.1%	31.3%	7.4%	3.0%
생활	16.4%	37.9%	35.6%	7.8%	2.3%

- 2) 심리상 수용 가능한 온라인 광고 내용(다항선택):

공익 이벤트 66.5%, 뉴스 정보 41.3%,
 상업회사 11.2%, 상품 정보 38.2%,
 판촉 이벤트 64.3%,
 신규 사이트 공포 19.3%,
 학술 이벤트 27.3%, 이미지 포스터 19.3%,
 기타 0.2%.

- 3) 사용자들의 온라인 쇼핑 사용 상황:

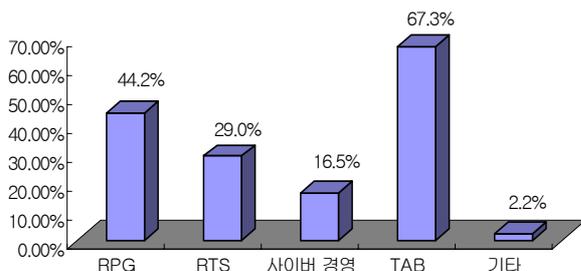
사용 31.2%, 사용하지 않음 68.8%.

- 4) 온라인 게임 유저들이 주 평균 온라인 게임 하는 시간: 8.66시간.

- 5) 온라인 게임 유저들이 좋아하는 온라인 게임 장르(다항선택):

RPG 게임 44.2%, RTS 게임 29.0%,
 사이버 경영 16.5%, TAB 게임 67.35%,
 기타 2.2%.

유저들이 좋아하는 온라인 게임

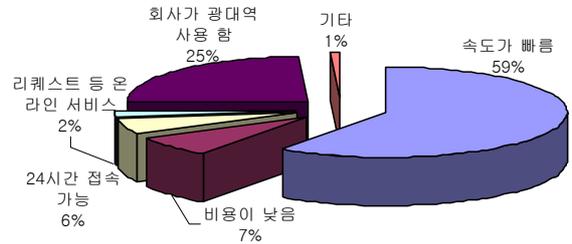


- 6) 광대역을 사용하는 이유:

빠른 속도 59.8%,

- 낮은 인터넷 접속 비용 7.4%,
 24시간 접속 가능 5.5%,
 VOD 리퀘스트 등 광대역 서비스 2.0%,
 회사가 광대역을 사용함 24.6%, 기타 0.7%.

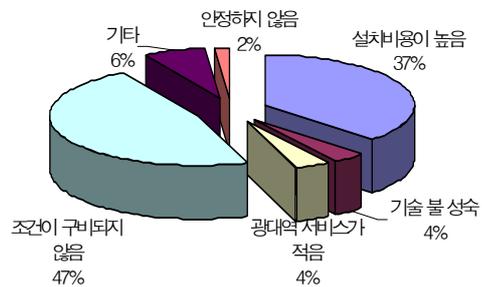
사용자들이 광대역 사용하는 이유



- 7) 광대역을 사용하지 않는 이유:

- 높은 설치비용 37.1%,
 기술이 성숙되지 않음 3.7%,
 안정하지 않음 1.8%,
 광대역 서비스가 적음 3.9%,
 조건이 구비되지 않음 47.1%, 기타 6.4%.

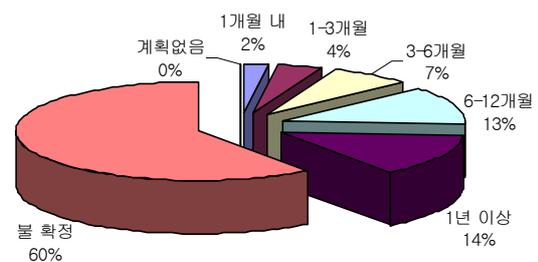
사용자들이 광대역을 사용하지 않는 이유



- 8) 광대역을 사용하지 않는 사용자들의 광대역 신청 계획 상황:

- 1개월 내 2.2%, 1-3개월 내 3.9%,
 3-6개월 내 7.1%, 6-12개월 내 12.6%,
 1년 후 13.8%, 불확정 60.4%,
 계획이 없음 0%.

광대역 신청 계획



(자료: <http://www.cnnic.net.cn/develst/2002>

-7/5.shtml)

모 바 일

☐☐ 차이나유니콤 CDMA 가입자 수 200만 명 돌파

최근 차이나유니콤 CDMA 망 가입자 수가 급증하여 지난 8월 15일 200만 명을 넘어서면서 CDMA 시장의 전망이 밝아졌다. 차이나유니콤의 CDMA 개통 후 계속 답보상태에 머물면서 업계의 논란이 되었지만 지난 5월부터 점차 경기가 개선되기 시작하여 지난 6월 10일 100만 명 선을 넘어서고, 그 후 단 2달 만에 또 200만 명 선을 넘어서었다. 차이나유니콤 회장 '왕젠쥬우(王建宙)'는 "CDMA 이동통신 업무와 기술 특징이 소비자들에게 인지됨에 따라 최근 가입자 수가 급증하고 있어 향후 대규모 확장을 위한 탄탄한 기반이 조성되고 있다."고 밝혔다. 차이나유니콤은 CDMA 2차 프로젝트를 이미 본격 가동하여 네트워크의 포괄 지역을 더욱 확장하고 CDMA 기술 장점을 활용하여 가입자들에게 다양한 서비스를 제공할 계획이다. 즉, 지난해 1차 프로젝트를 완료하여 1,571만 명을 수용할 수 있는 CDMA 네트워크를 구축한 뒤 2차 프로젝트에서 추가로 1,500만 명을 수용 가능한 용량을 확장할 계획이다. 또 8개 성(省)과 직할시에서 CDMA 1X 상용화 시험에 성공한 것을 기반으로 하여 1차 프로젝트에 구축된 IS-95A 표준 네트워크를 1X로 업그레이드하게 된다. 2차 프로젝트는 오는 2003년 2사분기에 완료할 계획이다. 이 밖에 차이나유니콤은 IP회의 TV 업무망(UMVC) 1차 프로젝트가 테스트에 통과하여 세계 최대 영상회의 서비스 기간망이 상용화 단계에 본격적으로 진입했다. 이번 IP 영상회의 기간망 구축은 100명 이상을 수용할 수 있는 용량으로 자체 VOIP망, 165망에 데이터 부가가치 업무를 더욱 보완할 수 있어 차이나유니콤은 IP 데이터업무분야에서 선두주자의 자리를 굳히게 되었다. 현재 차이나유니콤의 UMVC망은 홍콩을 포함한 300여 도시를 포괄하고 있으며, 향후 기타 국가들과 협력하여 회의전화업무, 영상회의업무 및 원격교육과 원격의료 등의 멀티미디어 응용에 편의를 제공할 계획이다.

(자료: 中國電子報 9)

CHINA GAME POSTER

원작명 :DROIYAN

중국명 :JUEZHAN(決戰:결전)



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
	TEL:86-10-8213-8792 FAX:86-10-8213-8793