



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

특 집

G 특 집

■ 중국의 올해 여름

중국의 올해 여름

G NEWS

■ 신 작

- 《Roller Coaster Tycoon2》 중,영문 동시 출시
- 《젠샤칭원(劍俠情緣) 온라인》 10월에 오픈 테스트 시작
- 《Mall Tycoon》 10월 12일 판매 시작

■ 제 품

- 《샤이닝로어》, 만화공모 이벤트
- 《프리스톤데일》, 시스템 안정 전 계속 무료
- 이민 서비스 10월 9일부터 본격 유료화

■ 업 계

- 삼성, 왕투(網圖), CCTV 3사 협력으로 WCG 베이징 지역 예선경기 개최
- 《레드문 2-高校魔影》 선물 박스 한가득

■ 종 합

- “2002 상하이 국제 대중 소프트웨어 및 주변장비 전시회” 11월 개최
- 미성년 PC방 출입 불가

G GAME 발행 일람표

- 2002년 게임 발행 일람표(3/4분기)

G GAME 기업소개

- 『上海依星軟件有限公司』

G 법률과 정책

- 《기술수출입 관리조례》(3)

G IT NEWS

■ 인터넷

- 중국 정보망 신속성장, 5년에 74배 증가

■ 모바일

- 중국 모바일 부가가치 산업 걸음마단계

1999년, 수년간 고속성장을 해온 IT기업들의 성장이 하락세를 보인지 1년이 시간이 지났지만 닷컴 업체들은 여전히 부진 상태를 벗어나지 못하고 있다. 이런 상황에서는 새로운 아이템을 개발하는 것만이 사이트들이 생존해 나갈 수 있는 길이다. 이에 기존의 무료 콘텐츠 제공 업체들은 적극적으로 새로운 아이템 개발에 박차를 가하고 있으며 그 중 많은 업체들이 온라인 게임 시장에 진출하였다. 이를 계기로 현재 많은 온라인 게임이 출시되어 있다.

온라인 게임은 2000년 연말부터 중국시장에 등장하였다. 당시는 아직 중국 온라인 게임시장은 형성되기 전이어서 성공여부를 정확히 알 수 없는 불투명한 상태였으며, 실제로 상업화를 본격적으로 시작한 몇 개의 온라인 게임 중 수익을 올린 게임은 《왕중왕》뿐이었다. 그러나 몇 년째 침체상태에 빠져있던 게임 및 소프트웨어시장은 《왕중왕》의 성공에 고무되어 2000년 연말부터 2001년 사이에 《스톤에이지》, 《천년》, 《레드문》, 《드래곤라자》 등등 많은 온라인 게임 제품들이 중국시장에 진출하였으며, 이후 온라인 게임은 하루아침에 전 산업계의 이슈로 부각되었다.

현재 한국 온라인게임산업은 정부지원으로 하루가 다르게 발전하고 있으며 막대한 인적 및 물적 투자로 최근 3,4년 동안 매년 120~150개의 온라인 게임 제품을 개발하고 있다. 한국 온라인 게임업체들은 한국시장의 포화로 인하여 외국시장 개척을 추진하던 중 《왕중왕》의 성공을 계기로 중국진출을 적극적으로 추진하였다. 많은 한국산 온라인 게임은 중국 상륙과 동시에 중국 게임 시장에서 그 점유율이 단번에 60~79%에 이르는 등 업계를 놀라게 하고 있다.

게임 제품의 질적인 개선과 중국 유저들의 제품 평가 수준의 향상과 함께 유저들이 단순한 호기심을 넘어서 까다롭게 제품을 선택하면서 많은 제품들이 빛을 보지 못하게 되었으며 결국 일부 생산업체들은 지난해 큰 손실을 보게 되었다. 이제 중국 게임시장은 치열한 경쟁의 시대를 맞게 되었다.

이런 배경 하에서 일부 풍부한 자금과 기술력을 겸비한 회사들이 상호협력 방식을 통해 중국 시장에 진출하였다. 실제로 온라인 게임의 경쟁은 무질서한 초기 시장구조에서부터 점차적으로 애프터 서비스의 품질, 기술력 및 기업의 실력과 업그레이드 속도에 의하여 결정되는 단계로 진입하였다. 또한 시장이 개척되더라도 끊임없는 투자가 필요하므로 충분한 자금이 지원되지 않으면 장기간 유지하기가 어렵다.

온라인 게임의 매력

온라인 게임은 패키지 게임과 달리 한정된 임무만을 완성하면 되는 것이 아니다. 온라인 게임은 그 자체가 하나의 월드이므로 다양한 임무를 무제한적으로 추가시킬 수 있으며, 각각의 설정도 반복적으로 조정이 가능하다. 이러한 게임의 유동성과 풍부한 콘텐츠 및 여러 가지 불확정 요소들은 유저들에게 많은 도전과 즐거움을 가져다 주었다. 수많은 유저들이 동시에 접속하는 온라인 게임에서는 상대를 이길 때의 쾌감과 자랑하고 싶은 기술을 능숙하게 충분히 발휘할 때의 만족감을 느낄 수 있다. 또한 성공의 기쁨과 함께 실패의 좌절도 실감할 수 있다. 유저들의 입장에서 많은 사람들과 함께 게임을 하면서 누리게 되는 공동 성장이나 협력 전술이 주는 즐거움은 패키지 게임에서 단순히 컴퓨터와 진행하는 패키지 게임의 즐거움을 훨씬 능가하는 것이다. 게다가 온라인 게임은 현실 생활과 매우 유사하다.

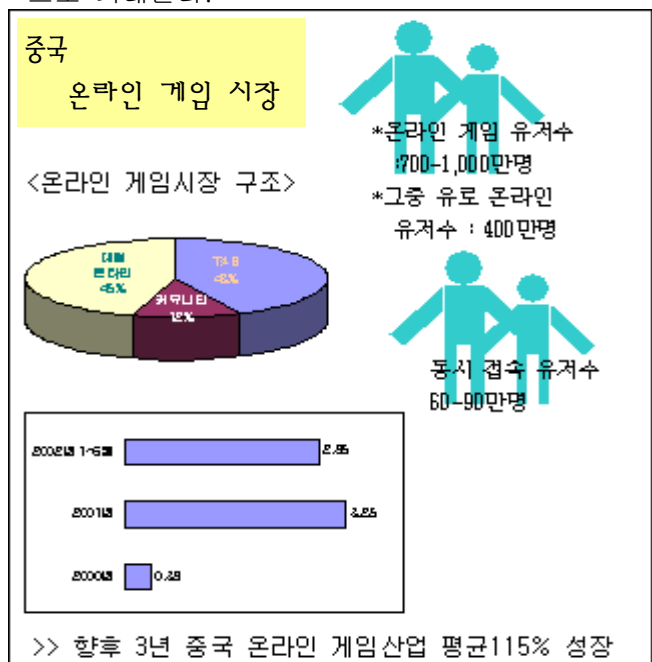
생산업체의 입장에서 보면 온라인 게임의 매력은 사실 따지고 보면 오직 이윤에 있다. 온라인 게임은 불법복제가 더 이상 불가능하며 불과 몇 개월밖에 되지 않는 패키지 게임의 수명에 비해 연(年)단위로 계산되는 온라인 게임의 생명력은 절대적이다. 불법복제로 심한 타격을 받았던 생산업체들은 한숨 돌릴 수 있게 되었으며, 이제는 온라인 게임의 개발, 전송 및 서비스에 전력을 투자하고 있다.

온라인 게임의 전망

온라인 게임의 전망이란 게임 업체 발전을 전제하고 그 가능성을 타진하는 것이다. 성공의 관건은 산업사슬이 형성되어야 한다는 것이다. 게임의 인터넷화는 한국의 게임 업체들의 성공 요인 중 표면적인 요소에 지나지 않으며 한국 온라인 게임의 성공은 정부의 지원 외에 한국의 정품 환경과 떼어 생각할 수 없는 것이다. 그러나 현재 중국에서는 이런 조건들이 구비되지 않았으며 중국 게임업체들의 성공 사례는 전혀 찾아볼 수 없는 상황이므로 게임 산업에 대규모 자금 투자가 부진한 상태이다.

온라인 게임의 활성화로 직업게이머라는 새로운 직업이 생겨났다. 직업게이머들은 가장 빠른 시간에 게임의 특징과 수련의 지름길을 분석할 수 있어 최대의 능력으로 고객들이 만족하는 인물을 배역할 수 있다. 계좌 매매는 이미 《우진 더런우(無盡的任務)》에서 나타난 바 있지만 이를 하나의 직업으로 하는 것은 중국과 같이 기형적으로 발전하는 온라인 환경에서만 나타나는 특이한 산물이다.

온라인 게임 시장은 인기 절정인데 반해 기타 게임 시장은 너무 한산한 감을 주었다. 이런 불균형은 올해 상반기 여름 내내 지속되었으나 하반기에는 유저들이 다양한 분포를 보이게 됨과 아울러 게임시장 역시 어느 한 부분이 아닌 전반적인 발전으로 나아가는 국면으로 바뀌게 될 것으로 기대한다.



(자료: 互動軟件 9월호)

NEWS

신 작

NEWS 《Roller Coaster Tycoon2》 중,영문 동시 출시

최근 인터넷상에서 일부 《Roller Coaster Tycoon2》 중문버전 게임화면들이 돌고있는데 현재 자동차의 종류들도 많이 증가되었고 중문 번역 수준도 아주 높다. 그러나 이 게임은 아직 구미시장에도 출시되지 않았다. 그렇다면 중문 게임 화면들은 어디에서 왔을까? 《Roller Coaster Tycoon2》 중국 내 대리업체인 “텐런후동(天人互動)”측은 이번 《Roller Coaster Tycoon2》 게임의 중문화 작업은 외국의 “INFORGRAMES”사에서 진행하고 “텐런후동”은 최종 테스트만 담당하며 이미 발행된 이미지들은 베타버전의 일부 이미지들이라고 설명하였다. “텐런후동”은 현재 게임이 테스트 단계이며 베타 버전에는 번역상 오차가 나타날 수 있으므로 많은 유저들의 의견을 기다리고 있다고 말했다. 게임의 중문버전과 영문버전은 동일한 시기에 출시된다고 알려졌다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=8085>)

NEWS 《젠사칭원(劍俠情緣) 온라인》 10 월에 오픈 테스트 시작

중국의 유명한 게임 회사인 “진산(金山)”은 자체 개발한 주요 제품 《젠사칭원(劍俠情緣) 온라인》이 현재 개발 후기에 진입하였으며 그 중 지도는 이미 90%, 고객 단말은 85%, 요금 계산 시스템은 90% 완성하였다고 발표하였다. “진산”은 9월 말부터 내부 테스트를 시작하였으며 10월에 오픈 테스트를 시작할 계획이다.

《젠사칭원(劍俠情緣) 온라인》은 합리적인 전쟁을 중심으로 하는 이외에 전쟁을 싫어하고 단지 경영을 즐기는 유저들에게는 채굴, 약초 채집, 채벌, 수렵, 제조 등 6가지 이상에 이르는 생산기능을 제공하였다. 검협 세계의 남녀 비율의 평형을 위해 전문 여성 직업을 설정하였으며

심지어 게임 중 결혼, 결의 등 아날로그 임무도 완성할 수 있다.

(자료: 大衆遊戲 10월호)

NEWS 《Mall Tycoon》 10월 12일 판매 시작

최근 수년, 게임 시장에는 《xx Tycoon》으로 명명한 게임들이 많이 출시되었지만 누구도 “상업”을 주제로 하는 “Tycoon”게임 개발은 생각지 못했다. 얼마 전 “Take 2”사와 “Holistic”설계사는 이러한 게임을 개발할 것이라고 발표하고 게임명을 《Mall Tycoon》로 하였다. 게임 중 유저들은 저마다 다른 가게를 선택하여 자체 쇼핑 센터를 창조할 수 있는데 기타 “Tycoon”게임과 마찬가지로 유저들의 목표는 더욱 많은 고객을 유치하여 높은 이윤을 획득하는 것이다.

《Mall Tycoon》의 개발업체들은 게임 설계 및 내용에 많은 노력을 기울였는데, 변화가 많아 유저들에게 아주 여유있는 선택 공간을 제공하고 있다.

《Mall Tycoon》

제작회사: Hollistic Design

발행회사: Take 2

중국 내 대리회사: 텐런후동(天人互動)

게임 장르: 사이버 경영

출시시간: 10월 12일

언어: 중문버전

가격: 49원

(자료: <http://game.163.com/editor/021011>

/021011_53877.html)

제 품

NEWS 《샤이닝로어》, 만화공모 이벤트

“베이징 고우자(高嘉) 과기 유한회사”와 17173.com이 협력으로 주최하는 “텐스창이선핑(天使創意先鋒)” 만화공모 이벤트로 인해 《샤이닝로어》 등장인물들이 새로운 붐을 일으키고있다. 10월 1일부터 만화공모 이벤트가 시작되었는데 개성있는 각각의 천사들이 등장하게 된다.

《샤이닝로어》 만화공모 이벤트에 관련 뉴스가 발표되면서 많은 유저들과 인터넷 커뮤니티들의 주목을 받았으며 17173 BBS 자문 핫라인은

과부하 현상이 일어났다. 이번 행사에서 주최측은 많은 응모자들을 위해 푸짐한 상품을 준비하였다.

행사에 참가자들은 성별, 머리 스타일, 얼굴, 옷, 바지, 장갑, 신발 등을 선택하여 자신의 특징적인 캐릭터를 재창조 할 수 있으며, 기존 캐릭터를 바탕으로 만화형식을 통해 자신이 원하는 《샤이닝로어》의 새로운 이미지를 만들 수도 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2002-10-9/n716_632958.html)

NEWS 《프리스톤테일》, 시스템 안정 전 계속 무료

《프리스톤테일》은 유료 사용자들에 대한 가장 완벽한 서비스 제공을 보장하기 위하여 10월 1일부터 완전히 무료화 시켰다. 그것은 현재 게임 시스템이 아직 불안정하기 때문에 많은 유저들이 불이익을 당하지 않도록 시스템의 문제가 철저히 해결되기 전까지 무료로 제공한다고 한다. 현재 왕이(網易:www.163.com)와 한국 게임프로그램머들이 문제를 해결하고 있으며, 《프리스톤테일》 서버에서 나타난 장비 복제, 장비 등록정보 수정, 인물 수정 등 부정행위를 단속하기 위해 심혈을 기울이고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2002-10-9/n786_702309.html)

NEWS 이민 서비스 10월 9일부터 본격 유료화

이민은 줄곧 광범한 《스톤에이지》 유저들의 토론 초점중의 하나이다. 계속 늘어나는 《스톤에이지》 유저들의 이민 요구를 충족시키기 위하여 “베이징 화의”는 이민 서비스를 시행한다는 조건하에 10월 9일부터 본격 유료화하기로 결정하였다. 매년 이민이 성공되면 300WGS 점수가 떨어지며 이민의 주기는 15일이다. 이민을 신청하는 유저들은 반드시 이민 관련 설명서를 자세히 읽어본 후 이민을 진행해야 되며 개인 조작 에러로 나타나는 정보 손실은 “베이징 화의”사에서 책임하지 않는다.

이번 이민 자동화 기능의 개발은 유저들의 이

민 요구를 충분히 만족시켰다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0210/100813007.shtml>)

업 계

NEWS 삼성, 왕투(網圖), CCTV 3사 협력으로 WCG 베이징 지역 예선경기 개최

삼성, 왕투(網圖), CCTV 3사 협력으로 개최한 WCG 베이징 지역 예선경기가 지난 9월 15일 성공적으로 막을 내렸다. 이번 대회에 약 600여명의 선수들이 참가하였는데 전체 경기 지역 중 참가 인수가 가장 많은 지역이었다. 경기 중에 많은 “다크호스” 팀들과 게임 고수들이 속속 등장해 그 어느 대회보다도 다채롭게 진행되었다. 이번 경기에서의 1,2,3등 선수들은 WCG 전국 총 결승전에 참가하게 된다.

게임 명칭 및 수상자 ID:

FIFA

- 1등: Cnd
- 2등: William
- 3등: Satan

Star Craft

- 1등: =GP=HK
- 2등: Angel
- 3등: Reental

CS

- 1등: 베이징 eF팀
- 2등: 텐진 ADE팀
- 3등: 베이징 dEVIL(VIP)팀

(자료: 遊戲時代 10월호)

NEWS 《레드문 2-高校魔影》 선물 박스 한가득

“아시아게임”은 고급 버전 《레드문 2-高校魔影》에서 레드문 사용자들에게 제공될 선물을 풍성하게 준비하였다. 그 중 각 고급 버전에는 모두 《레드문 2-高校魔影》 고객 단말 및 레드문 공략, 레드문 심볼이 있는 손목시계, 레드문 목걸이 등이 제공된다.

이번에 출시하게 되는 고급버전 《레드문 2-

《高校魔影》은 중국에서 5,000세트만 판매된다. “아시아게임”은 고급 버전 관련 정보에 대하여 레드문 공식 사이트(www.redmooncn.com)에서 지속적으로 발표한다.

(자료: http://game.163.com/editor/021010/021010_53800.html)

중 합

NEWS “2002 상하이 국제 대중 소프트웨어 및 주변장비 전시회” 11월 개최

올 11월, “중국 과학기술협회 신기술센터”와 “상하이 판권 보호협회”는 협력으로 중국 최초의 불법 복제 단속을 주제로 하는 대중 소프트웨어 전시회인 “2002 상하이 국제 대중 소프트웨어 및 주변장비 전시회”를 상하이에서 개최하게 된다. 이번 이벤트는 상하이의 대외 창구 및 정보 집산지 기능을 활용하여 산업현장과 결합시키게 되며 관련 기관과 기업들이 연합하여 공동으로 참여를 유도하고 있다.

이번 이벤트에는 외국의 불법 복제 제어 기술 및 정책 컨퍼런스, 정품 기업 및 제품 전시회, 외국(중외) 가정용 소프트웨어 및 가정용 게임장비 업체 연합 판촉 및 확충 이벤트 등이 포함된다.

(자료: 大衆遊戯 10월호)

NEWS 미성년 PC방 출입 불가

지난 10월 11일 중국 신식산업부,公安부, 문화부, 국가공상행정관리국에서는 《인터넷 온라인 서비스 운영장소 관리제도》를 제정하고 11월 15일부터 본격 실시한다고 발표하였다. 본 조례에서는 미성년들은 PC방, 컴퓨터 오락실 등 온라인 서비스 운영장소 출입을 금지한다고 명확히 규정하였다. 그리고 PC방은 중학교, 소학교 교정에서 200미터 범위 내 및 주민 거주지역에 설립할 수 없다고도 규정하였다.

주요 내용으로는

1. 18세 이하의 보호 중점 미성년들은 PC방에 출입할 수 없다.
2. 200미터 안전거리 보장. PC방은 학교부근에 설립할 수 없다.

3. 2제곱미터 안전공간 보장. PC방은 창문들을 열쇠로 잠그면 안된다.

4. 60일 정보기록유지. 인터넷 접속 기록을 삭제해서는 안 된다.

등이 포함된다.

(자료: http://news.xinhuanet.com/zhonghe/2002-10/qw/content_596011.htm)

GAME 발행 일람표

2002년 게임 발행 일람표(3/4분기)

시간	게임명칭	제작사/발행사	장르
7월	Neverwinter	Nights/ 텐런후동(天人互動)	RPG
7월	Biohazard	Gun Survivor Capcom/ 유비아	FPS
7월	한조와 루마	다워/환위즈싱	RTS
7월	워후창룡(臥虎藏龍)	신루이스/환위즈싱	RPG
7월	평서환상(風色幻想)	홍위커지/환위즈싱	RPG
7월	The Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda/텐런후동	RPG
7월	Never Winer Nights	Infogrames/텐런후동	RPG
7월	Tony Hawk's Pro Skater 3	Gearbox Software/ 텐런후동	스포츠
7월	Resident Evil: Gun Survivor	Capcom/유비아	ACT
7월	V.I.P.	유비아/유비아	ACT
7월	The War of Genesis 3 Part 1	Softmax/유비아	RPG
7월	Music Up	유비아/유비아	AVG
7월	Warcraft3	blizzard/오우메이	RTS
7월	다친한장	환라이파이/환라이파이	FPS
7월	Pool Of Radiance: Ruins of Myth Drannor	유비아/유비아	RPG
7월	Sren-Goran Eriksson s World Challenge	유비아/유비아	ACT
7월	Destroyer Command	유비아/유비아	사이버
7월	Tom & Jerry	유비아/유비아	Action
8월	Rainbow Six Collection	유비아/유비아	FPS
8월	Rockman 1-6 Collection	Carcom/유비아	ACT
8월	Warlord Batlecry 2	SSI/유비아	RTS
8월	Sven-Goran Eriksson s World Manager	/유비아	사이버
8월	Disciples 2 Strategy	First/유비아	SLG
8월	Operation Blockade	Infogrames/텐런후동	FPS
8월	Age of Wonders 2	Take 2/텐런후동	SLG
8월	Operation Flashpoint	Codemasters/텐런후동	FPS
8월	Battle Realms	Liquid/유비아	RTS
8월	Age of Wonders2	Take 2/텐런후동	SLG
8월	fate of heart	KID/신텐디	AVG
8월	War commander	Independent Arts/ 이차이커지	RTS
9월	First Fantasy	완즈윈/즈관	RPG
9월	류싱후데젠 (流星胡蝶劍)	위첸/위첸	FPS

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/sales2001.shtml>)

GAME 기업소개

上海依星軟件有限公司

上海依星軟件有限公司

회사개황

“상하이이싱 소프트웨어 유한회사”는 1999년 12월 설립되었으며 컴퓨터게임 소프트웨어제작 및 발행, 컴퓨터 애니메이션 및 기타 출판물 제작과 대리 발행업무에 주력하고 있다. 회사 등록 자본금은 150만 위안, 직원 약 25명(2001년 7월 현재)이다. 회사 설립 이래 25세트 이상의 중문 게임소프트웨어 및 게임공략 서적을 유치, 제작 발행하였고 중문제작, 판촉홍보, 설계생산에서부터 발행 판매에 이르는 독립적이고 완벽한 게임 소프트웨어 발행 시스템을 구축하였으며 중국의 주요 게임 소프트웨어 제공업체 중의 하나로 되었다.

“상하이 이싱 소프트웨어” 애니메이션 기술부는 이미 2세트의 장편애니메이션 발행을 기반으로 완벽한 만화 제작 및 유통체제를 구축하였다. “이싱”은 올해 15세트에 이르는 장편애니메이션을 제작 발행하였으며 외국의 선진적인 제작기술을 영입하여 중국 최초의 독립적 애니메이션제작팀을 구성하고 중국의 주요 애니메이션영화, 정품 애니메이션제품 제공업체로 부상할 계획이다. “상하이 이싱”은 현재 온라인 게임 시장 확장에 전력을 다하고 있으며 핸드폰 무선 응용 콘텐츠 개발 및 기존 출판사업 분야에 진출할 준비를 진행하고 있다.

회사제품

- 永遠的伊蘇(YS ETERNAL)
- 聖魔戰記(Spectual Force)
- 新英雄傳說(The new legend of heros)
- 魔喚精靈(Vantage Master)
- 靑澀寶貝(Sentimental graffiti)
- 西風狂詩曲2 暴風雨(Tempest)
- 人偶情緣(Marionette Company)
- 魔導昇元素精靈戰士篇(Sequence palladium)
- 火星計劃1(The Projects Mars1)
- 堊靈(Zaphie)
- 西風狂詩曲2 基督山恩仇記(The Rhapsody of Zephyr)

英雄傳說5 海之檻歌(A Cagesong of the Ocean)
 三千年食堂(Bistro3)
 煉金術士瑪儂(Atelier Marie(Speicaledition))
 科隆戰記外傳(CORON another story)
 夢幻模擬傳2(Langrisser2)
 魔導異元素2 暗夜笑聲(Sequence Pallidium 2)
 天諭(The Lost Prophecy)
 四星薈萃(一)
 煉金術士艾莉(Ateller Elie)
 金蛇狻舞(一)
 十全十美(一)
 火星計劃2(The Projects Mars 2)
 時空戰士(Mebuis link real)
 靑澀寶貝2(Sentimental Graffiti 2)
 人偶情緣2(Marionette Company 2)
 格蘭蒂亞2(Grandia 2)
 星辰物語(ArcTurus)
 快樂糕餅店(前贖)(Cookey Shop)
 龍搶英雄傳(Elixir)

회사연혁

1999. 10 회사설립
 1999. 12 150만 위안 투자액 등록
 2000. 2 《靑澀寶貝(Sentimental Graffiti)》 출시, 판매량 5만 세트 기록
 2000. 5 《西風狂詩曲2(TEMPEST)》 출시, 판매량 5만 세트 돌파
 2001. 1 애니메이션 기술부 구축, 《선전치사관(仙劍奇俠傳)》 출시
 2001. 2 2001년 상해 영화만화전시회 협찬
 2001. 7 애니메이션 기술부 《數碼寶貝》계열 제1부 제작 완성, 영화만화 《靑澀寶貝2(Sentimental Graffiti2)》 시나사이트와 협력으로 게임 주제가 노래대회 및 게임 이미지 대표인 평가이벤트 개최.

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책



기술수출입

관리조례(3)

제3장 기술 수출 관리

제30조 국가는 성숙한 산업화 기술 수출을 격려한다.

제31조 대외무역법 제16조, 제17조 규정 가운데 한 가지에 속하는 기술 수출은 금지하거나 제한한다.

국무원 대외경제무역 주관부처는 국무원 기타 부처와 공동으로 기술 수출 금지 혹은 제한하는 목적을 작성 조절하여 공포한다.

제32조 수출을 금지하는데 속하는 기술은 수출하지 못한다.

제33조 수출을 제한하는 기술은 허가증 제도를 실시하며 허가를 통과하지 못하면 수출하지 못한다.

제34조 수출 제한에 속하는 기술을 수출할 경우 반드시 국무원 대외경제무역 주관부처에 신청서를 제출해야 한다.

제35조 국무원 대외경제무역 주관부처는 기술 수출 신청서를 받은 후 반드시 국무원 과학 기술 부처와 공동으로 신청한 기술을 심사 해야 하며 신청서를 받은 날부터 30일 작업일 내 비준 허가 혹은 비준 불허를 결정해야 한다.

수출을 제한하는 기술은 반드시 관련 부문의 기밀 심사를 하여야 할 경우 국가 관련 규정에 따른다.

제36조 기술 수출 신청을 비준 받으면 국무원 대외경제무역 주관부처는 기술 수출 허가 의향서를 발부한다.

신청인은 기술 수출 허가 의향서를 받은 후 대외적으로 실질적 담판을 통해 기술 수출 계약서를 체결할 수 있다.

제37조 신청인은 기술 수출 계약서를 체결한

제 11 호

후 반드시 국무원 대외경제무역 주관부처에 다음 서류를 제출하여 기술 수출 허가증을 신청하여야 한다.

- (1) 기술 수출 허가 의향서
 - (2) 기술 수출 계약서 사본
 - (3) 기술 자료 수출 리스트
 - (4) 계약 양 측의 법률 지위 인증 증명 서류
- 국무원 대외경제무역 주관부처는 기술 수출 계약서의 진실성을 심사하며 계약서를 받은 날부터 15일 내 기술 수출 허가 혹은 비준 불허를 결정하여야 한다.

제38조 기술 수출 허가를 받으면 국무원 대외경제무역 주관부처는 기술 수출 허가증을 발부한다. 기술 수출 계약서는 기술 수출 허가증 발부 날부터 발효한다.

제39조 자유 수출에 속하는 기술은 계약서 등록 관리 제도를 실시한다.

자유 수출에 속하는 기술 수출은 계약서 체결한 날부터 효력을 발생하며 등록시간을 효력 발생의 조건으로 하지 않는다.

제40조 자유 수출에 속하는 기술 수출은 반드시 국무원 대외경제무역 주관부처에 등록하여야 하며 다음 서류를 제출해야 한다.

- (1) 기술 수출 계약서 등록 신청서
 - (2) 기술 수출 계약서 사본
 - (3) 계약서 체결 양 측의 법률 지위 인증 증명 문서
- (관련 문서: 법률 규정 사법 해석1편1차)

제41조 국무원 대외경제무역 주관부처는 본 조례 제40조에 규정한 문서를 받은 3일 작업일 내 기술 수출 계약서를 등록해야 하며 기술 수출 계약서 등록증 발부한다.

제42조 신청인은 기술 수출 허가증 혹은 기술 수출 계약서 등록증으로 외환, 은행, 세무, 세관 등 부문에서는 관련 수속을 밟아야 한다.

제43조 본 조례의 규정에 따라 허가 혹은 등록된 기술 수출 계약서의 주요 내용이 변경될 경우 반드시 비준 허가증 혹은 등록증을 재 신청해야 한다.

허가 혹은 등록된 기술 수출 계약서 기한이 만기 완료되면 반드시 제때에 국무원 대외경제무역 주관부처에 보고해야 한다.

제44조 국무원 대외경제무역 주관부처와 관련 부처 및 담당자는 기술 수출 관리 업무를 수행하는 과정에 알게 된 상업 비밀에 대해 기밀을 준수하는 의무가 있다.

제45조 핵 기술 및 관련 기술, 감독 제어하는 화학품 생산기술, 군사 기술 등 수출 관제 기술은 관련 행정 규정에 따른다.

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

IT NEWS

인 터 넷

□□ 중국 정보망 신속성장, 5년에 74배 증가

중국국제문화교류센터에서 주최한 “세계화 및 정보화발전국제회의”가 지난 8월 27일 베이징에서 개최되었다. 이번 회의에서 중국 인민대표 상무위원회 부 위원장 장정화(蔣正華)는 현재 중국의 정보망이 급속히 성장함에 따라 중국 국민들의 정보의식도 점차적으로 강화되고 있으며 네티즌 수도 1997년의 62만 명에서 현재의 4,580만 명으로 급증되어 5년 사이에 74배 증가되었다고 밝혔다.

중공중앙은 “제10차 5개년 계획”기간(2001-2005년) 국민경제 및 사회 정보화 추진을 우선과제로 두고 ‘정부정보화, 산업정보화 및 기업전산화를 적극적으로 추진하여 정보화로 공업화를 견인하고, 정보기술을 이용하여 기존산업을 개선하며, 정보 네트워크 기술을 사회경제생활의 각 분야에 응용’할 것을 요구하였다.

올 상반기 중국 인터넷에 연결된 컴퓨터 총수, 네티즌 수, 수출 광대역, 인터넷자원 등은 지속적 성장세를 보이고 있으며 네티즌들의 소비의식 및 소비심리도 성숙단계에 접어들고 있다. 유선전화 및 모바일전화 사용자 총수는 1992년의 1,000만 명에서 현재 3억 7,500만 명으로 늘어나 세계 1위를 차지하였다.

정보 네트워크의 광범위한 응용으로 네트워크 보안 및 관리에 대한 요구도 점차적으로 높아지고 있으며 중국 정부도 온라인 시대의 수요를 충족시키기 위하여 기존의 법률을 수정, 개선하여 컴퓨터 정보네트워크의 쾌속발전 및 광범위한 응용에 부합하도록 노력하고 있다.

(자료: http://news.enet.com.cn/article/20020827/20020827214384_1.xml)

모 바 일

□□ 중국 모바일 부가가치 산업 걸음마단계

최근 신식산업부 통신관리국이 후원하고 통신과학기술연구원 및 《통신시장》잡지사가 공동 주최하는 중국 모바일 부가가치 산업 콘퍼런스가 베이징에서 개최되었다. 이번 콘퍼런스에 참석한 정부, 운영업체, 제조업체 등 관계자 300명은 중국 모바일 부가가치 산업은 아직 걸음마 단계이지만 모바일 텔레콤 기술 및 고객수요가 향상됨에 따라 모바일 운영시장에서의 부가가치 산업이 이슈로 떠오르고 있다고 공감했다. 그들은 외국의 성숙된 모바일 부가가치 발전 모델 및 노하우를 참조하여 중국 자체의 운영모델을 찾고 외국 텔레콤 부가가치 운영업체와 교류 및 협력을 강화하여 신기술의 보급 응용을 가속화하여야 한다고 지적했다. 이밖에 푸젠 모바일 텔레콤회사는 화웨이, 초우싱(OTS), 군스와 제휴하여 "푸젠 군스 모바일 오락사이트"를 구축하여 지난 몇 달 동안 시운전을 거쳐 네트워크운영업체, 장비제공업체, 서비스업체, 콘텐츠제공업체가 일체화된 신형의 산업마케팅망을 형성하였다. 현재 푸젠 군스 모바일 오락사이트는 동기식 벨소리 다운로드, 그래픽 다운로드, 최신 가요 리퀘스트 등의 모바일 데이터업무 서비스를 제공하고 있다.

(자료: 中國電子報 9월 17일)

CHINA GAME SITE

명칭 : 17173.com 一起一起上(이치이치상)

URL : http://www.17173.com

(1) URL

(2) 게임전문 구역

(3) 로고 및 사이트 소개

(4) 메인메뉴

(5) 최신월드 온라인게임 뉴스

(6) 광고란

(7) 게임카드 판매

(8) 최근 이슈

(9) 한류특보

(10) 게임공략

(11) 홍콩.대만 온라인 게임 소식

(12) 온라인 게임 커뮤니티

(13) 17173 활동소식

(14) 각 게임별 이벤트 공모

(15) 설문조사

(16) 게임 클럽

(17) 최신 다운로드

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