



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

■ 중국 게임산업 대사[2]

중국 게임산업 대사[2]

G NEWS

■ 신 작

- 첫 스포츠 온라인 게임 등장
- 온라인 게임 《친상스지에(秦殤世界)》 출시

■ 제 품

- 중국 《무훈》 11월 25일부터 유료화
- 중국 최초의 “PC방 세트” 판매 대성공

■ 업 계

- Wizgate, 중국 아시아게임과 게임 수출 계약 체결

■ 종 합

- 중국 온라인게임산업 조사투표 성공리 마감
- 게임기산업 콘퍼런스 선전에서 개최

G GAME 순위

■ 2002년 11월 게임 순위

G GAME관련 기관소개

■ 『北京市版權局(1)』

G 법률과 정책

■ 《중국 도메인 네임 관리방법》(1)

G IT NEWS

■ 인터넷

- 베이징 인터넷 발전 콘퍼런스 개최

■ 모바일

- 이동산업, 중국의 새로운 경제 성장점으로 부상(2)
- 차이나모바일 “이동망(移動夢網)”, 곧 시용업무 추진

[1998년-2000년]

1998년 4월 홍언(洪恩)소프트웨어 소속 “주룡(祖龍)”게임작업실 본격 구축

1998년 6월 “다중환젠(大衆軟件)” 인기순위에서 처음으로 중국 목표소프트웨어회사가 제작한 토종게임 《테자평보우(鐵甲風暴)》 등장

1998년 7월 “중칭뤄창신(中青旅創新) 소프트웨어” 설립

1998년 8월 다위즈션(大宇資訊)유한회사 다위즈션주식유한회사로 재편; 시나사이트(www.sina.com.cn)에 게임프로그램 - “여우민부뤄(游民部落)” 구축(점차 중국에서 규모가 가장 크고 권위 있는 다양한 내용의 전문 게임 사이트로 부각되었으며 중국 시장에서 가장 중요한 네트워크상의 홍보역할을 담당하고 있음)

1998년 10월 즈관은 SONY사와 계약을 체결 - SONY에서 기술 라이선서를 제공하는 즈관은 PC게임을 SONY PC플랫폼으로 전이하는 방법을 연구·개발하기로 협의

1998년 12월 신텐디회사는 《TombRaider 3》을 발행하는 동시에 중국에서 최초의 게임 캐릭터대회 “로라 모델 선발이벤트”를 진행

1999년 1월 “다중환젠” 격주간지로 개편

1999년 3월 신텐디회사가 “게임소프트웨어 가격혁명”을 일으킴-게임 소프트웨어 가격을 50위안으로 인하시켜 게임 소프트웨어 가격과격의 불합리 현상을 개변하였으며 게이머들의 정품 구매욕을 향상

1999년 8월 주룡(祖龍) 연구실에서 개발·연구한 아시아 제1부 3D 전략게임-《자유와 영광(自由與榮耀)》 본격 발행

2000년 5월 징허순다회사를 베이징 징허스다이(晶合時代)소프트웨어기술유한회사로 재편성하

고 징허순다회사의 기존 업무인수
 2000년 5월 국제 유명한 게임 발행사인 EIDOS의 추천으로 목표소프트웨어가 제작한 《오스산귀(傲世三國)》 게임이 미국 E3 전시회에 전시(중국 게임이 “전자 엔터테인먼트 오스카”로 불리는 E3회의 첫 등장)
 2000년 7월 첫 번째 중문 네트워크 그래픽 Mud 게임 《왕중왕》 출시, 《왕중왕》은 Lager사에서 개발하고 화차이소프트에서 대리 발행
 2000년 9월 다위즈쑨 베이징 지사-관싱커지(軟星科技)(베이징)유한회사가 설립

[2001년-2002년]

2001년 “텐런후동(天人互動)소프트기술유한회사” 베이징에 설립
 2001년 1월 베이징 화이(華義)연합소프트웨어유한회사 설립, 베이징화이는 중국 대륙에서 《스톤에이지1.0》 중문버전 출시
 2001년 5월 목표소프트웨어의 《오스산귀(傲世三國)》 게임은 미국게임순위 ‘GLOBAL 100’에 진입; “렌중스지에(聯衆世界:www.ourgame.com)” 세계 최대 온라인게임 사이트로 부상. 이 사이트는 1998년에 설립된 이래 3년 동안 고속성장을 하며 인터넷 동시 접속자수 17만 등록가입자가 1,800만에 이르러 “잔왕(戰罔)”, “마이크로소프트 게임지대”, “야후 게임 커뮤니티” 등 세계 유명 게임사이트를 앞서 세계에서 가장 큰 온라인 게임 사이트로 부상
 2001년 7월 다위즈쑨 상하이 지사-관싱커지(軟星科技)(상하이)유한회사가 설립. 신텐디회사는 일본게임 《웅완더이수(永遠的伊蘇)2》를 발행하는 동시에 이 게임을 테마로 한 애니메이션 더빙 대회를 주최
 2001년 8월 기존의 흥언(洪恩)소프트웨어 주룽(祖龍)연구실을 기반으로 베이징환러이파이(歡樂亿派)과기유한회사가 본격 설립. 주룽연구실에서 《즈여우위룽요우(自由與榮耀) 2》 출시
 2001년 11월 대만의 다위, 펑러이스다이(風雷時代), 위천(宇俊), 흥위(弘煜) 및 오우팅(奧汀) 등 5개 회사에서 공동 투자하여 환위즈싱(寰宇之星)소프트웨어회사를 베이징에 설립. 대만제품의 중국 대륙 시장 수출을 독점하는 대리회사. 이는 다위 등 대만의 게임회사들이 중국 대륙 시장에 직접 진입할 수 있는 경로를 모색하고 있다는 것을 나타냄

2001년 11월 상하이 유비아 컴퓨터소프트웨어유한회사 고위 관계자들의 인사 변동으로 총경리 양전(楊震) 사직함
 2001년 12월 대만의 유명한 게임소프트웨어회사인 디산퍼(第三波)에서는 패키지 게임 업무를 접고 온라인 게임 업무로의 전향을 선포. 그러나 중국 대륙에 설립된 지사에서는 일정한 기간동안 패키지 게임과 온라인 게임 업무를 동시에 진행; 화차이(華彩)소프트웨어회사도 패키지 게임업무에서 온라인 게임 업무로 완전히 전향함을 밝힘; 대만 위천(昱泉)국제소프트회사는 상하이에 유아교육 소프트웨어지사를 설립
 2002년 1월 위천(昱泉)국제소프트회사에서 아시아 첫 번째 3D 온라인 RPG게임 《쇼오우장후(笑傲江湖) 온라인》 제작·발행
 2002년 1월 대만 다위사와 일본의 유명 게임회사 ENIX에서 공동으로 투자하여 베이징에서 전문 온라인 게임회사 “왕싱(網星)-ENIX” 회사를 설립하고 “왕싱-ENIX” 회사에서 대리한 첫 번째 게임 《크로스게이트》 출시; 텐런후동(天人互動)이 기획한 중국 첫 번째 게임영화 《Return To Castle Wolfenstein》 촬영 시작
 2002년 4월 “2002년 중한게임산업교류회”가 베이징에서 개최.(한국 소프트웨어진흥원(KIPA)과 시나 사이트에서 협력으로 주최, 온라인 게임을 중점으로 진행. 100여개에 이르는 중·한 게임업체들과 중국의 10여개 텔레콤업체 및 네트워크 운영업체를 유치. 이는 중·한 양국 게임산업이 역사상 처음으로 대규모, 수준있는 직접적인교류 진행)

(끝..)

(자료: <http://games.sina.com.cn/guancha/ldgc/2001.shtml>)

신 작

NEWS 첫 스포츠 온라인 게임 등장

2002년 10월 30일, 중국 온라인게임 업계의 선두업체로 꼽히는 “성다(盛大)네트워크”와 한국 “Creant사”는 상하이 협의를 통해 “성다네트워크”가 “Creant사”에서 개발한 스포츠온라인 게임 《Buzzer Beater》를 중국 대륙 지역에서 대리운영을 담당하기로 결정하였다.

《Buzzer Beater》는 온라인 농구 게임으로 중국에서는 아직 출시된 적이 없는 장르의 온라인 게임이다.

게임에서 유저들은 다양한 상대를 선택할 수 있고 캐릭터는 경기장에서 맡은 위치의 다양함에 따라 맞는 능력을 구비하였다. 유저들은 팀 조직이 자유로우며, 이미 조직된 농구팀과 1:1에서 5:5에 이르는 시합을 진행할 수 있다. 게임은 일부 RPG게임의 특징을 포함하고 있다.

“성다”의 6번째 게임인 《Buzzer Beater》는 기존에 출시되었던 5개의 게임과 장르는 물론 그 형태까지 완전히 다르다. “성다”는 서로 다른 장르의 온라인 게임 출시를 통하여 각 연령층별 사용자들을 포함하는 다양한 온라인 게임 운영 플랫폼을 구축할 것을 계획하고 있다.

《Buzzer Beater》게임은 내년 초에 출시될 것으로 예상되며 “성다”와 “Creant”는 이후로 더욱 긴밀한 협력관계를 유지할 것이라고 알려지고 있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/111914566.shtml>)

NEWS 온라인 게임 《친상스지에(秦殤世界)》 출시

“무비아오(目標)소프트웨어”사에서 개발한 대형 온라인 게임 《친상스지에(秦殤世界)》가 곧 유저들과 만나게 되었다.

올 여름철에 시판된 《친상(秦殤)》은 “무비아오”에서 3년 동안 개발한 액션 RPG게임이다. 이 게임은 출시 초기부터 많은 유저들과 업계의 호평을 받았으며 국내뿐 아니라 북미지역의 대리업체인 “Strategy first”사와 대리계약을 체결하였고 일본에서도 아주 유명한 “CAPCOM”사가 《친상

(秦殤)》 게임의 독점대리를 담당하였다.

“무비아오”사는 《친상(秦殤)》 게임의 성공에 힘입어, 이를 기반으로 1년 동안의 개발을 걸쳐 대형 온라인 게임 《친상스지에(秦殤世界)》를 선보이게 된다. 《친상스지에(秦殤世界)》는 중국 최초 통일제국인 진나라의 멸망되어가는 시기를 중심으로 웅장한 역사배경을 되살려 유저들로 하여금 진나라의 고대세계를 느낄 수 있게 한다.

《친상스지에(秦殤世界)》의 내부 테스트는 올 연말 안에 진행될 것으로 알려지고 있다.

(자료: [http://game.dayoo.com/content.php?](http://game.dayoo.com/content.php?id=8927)

[id=8927](http://game.dayoo.com/content.php?id=8927))

제 품

NEWS 중국 《무훈》 11월 25일부터 유료화

한국 “Uzdream”사의 온라인 게임 《무훈》은 지난 4월 중국시장에 상륙하여 수개월 간의 준비와 테스트를 거쳐 11월 25일부터 유료화하기로 결정되었다.

《무훈》의 중국 대리업체인 “중궁왕(中公網)정보기술 및 서비스유한회사”는 올 8월부터 오픈 테스트를 진행하였으며 테스트 기간 많은 게이머들의 호평과 지원을 받았다. 현재 베이징, 상하이, 텐진(天津), 광저우 등 9개 도시에서 이미 23개의 서버를 운영하고 있다.

“Uzdream”사의 한 관계자는 비록 회원 등록신청 시 여러 가지 조건으로 제한하였지만 회원수는 여전히 200만 명을 넘어섰으며 동시 접속자수도 2만 명 이상을 보장하고 있어, 유료화 후 모든 제한을 개방하고 서버를 증가하여 서비스 범위를 확장하면 회원수는 더 증가될 것이라고 말했다.

“중궁왕”의 리동핑(李東平)사장은 《무훈》은 Motion Capture를 통하여 무술 동작을 보여주는 3D온라인 게임이므로 중국 유저들의 취향에 적합하다고 소개하였다.

(자료: <http://game.163.com/editor/021118/>

[021118_57435.html](http://game.163.com/editor/021118/021118_57435.html))

NEWS 중국 최초의 “PC방 세트” 판매
대성공

올해 《류싱후데젠(流星胡蝶劍).net》의 출시
는 게임 업계에서 첫 온라인 3D격투 게임, 첫
무협 전자경기제품이라는 의의를 가진다.

최근 “위천귀지(昱泉國際)”와 “징허스다이(晶合
時代)”에서 협력으로 출시한 《류싱후데젠(流星
胡蝶劍).net》 “PC방 특별세트” 또한 중국 게임
역사상 처음으로 PC방을 상대로 출시한 제품이
다. “《류싱후데젠(流星胡蝶劍).net》-PC방 세
트”의 판매업적은 주목을 받으며 출시되었으며
공급부족 현상이 나타나고 있다. “위천귀지(昱泉
國際)”와 “징허스다이(晶合時代)”는 많은 PC방
업체와 사용자들의 요구를 충족시키기 위하여
“위천귀지(昱泉國際)”와 “징허스다이(晶合時代)”에
서는 통신 판매 업무를 개통하였다.

- 가격소개:

《류싱후데젠(流星胡蝶劍).net》-PC방 특별 세트
일반 판매가 : 350위안

《류싱후데젠(流星胡蝶劍).net》-PC방 특별 세트
통신 판매가: 330위안

《류싱후데젠(流星胡蝶劍).net》-PC방 특별 세트
우편 요금: 일반 포장: 20위안/세트

EMS: 60위안/세트.

-PC방 세트:

1. 각각 8개 《류싱후데젠(流星胡蝶劍).net》
게임 세트(게임 회원카드 포함)
2. 제품 설명서 1부
3. 《류싱후데젠(流星胡蝶劍).net》 PC방 사용권
증서 1부

(자료: [http://game.163.com/editor/021114/
021114_57056.html](http://game.163.com/editor/021114/021114_57056.html))

업 계

NEWS Wizgate, 중국 아시아게임과 게임
수출계약 체결

“Wizgate”는 지난 11월 13일 “중국 아시아게임”
과 《Online Worms》 수출계약을 체결하였다고
발표하였다. 이번 수출계약으로 “Wizgate”는 계
약금 20만 달러와 매월 판매액 25%의 로열티를
지급받게 된다.

“아시아게임”은 《Online Worms》 게임의 중
문화 및 서버 설치 업무를 11월 중순에 기본적
으로 마무리짓고 12월부터 오픈 테스트단계에
진입하기로 계획한다고 밝혔다. “중국 아시아게
임”은 풍부한 노하우를 보유한 게임 대리업체로
서 이미 《천년》, 《fp드문》, 《헬브레스》 등
게임을 성공적으로 대리하였다. 그들은 내년 1월
안으로 100만 명 이상의 회원 및 동시접속 인
수 5만 명을 유치할 것이라고 그 포부를 밝혔다.

“Wizgate”사의 손승철 사장은 이번 중국에 수
출한 《Online Worms》 게임에는 Avatar시스템
을 채택하여 많은 유저들의 흥미를 일으키게 될
것이라고 소개하였다. 그리고 또 다른 온라인
게임 《Knight》와 《Neo dark Saver》의 중국
수출계획도 현재 진행 중이라고 덧붙였다. 내년
“Wizgate”사의 중국 도전장을 던질 결심을 엿 볼
수 있다.

(자료: [http://game.163.com/editor/021113/
021113_57039.html](http://game.163.com/editor/021113/021113_57039.html))

중 합

NEWS 중국 온라인게임산업 조사투표 성
공 리 마감

2개월간 계속된 중국 온라인게임산업 조사투
표가 2002년 11월 10일에 마감되었다. 국제 데
이터그룹 IDC에서 발표한 유효(신분증 혹은 군
관증 번호를 밝힌) 데이터 총 수는 264,929명이
다. 이번 조사에서 네트워크를 통해 직접 투표한
인원수는 218,884명, 기존의 편지 및 팩스를 통
해 투표한 인원수는 46,045명이다.

행사 조직위원회의 이번 조사는 업계의 필요성
과 사회의 요구에 따라 진행이 필수 불가결한 것
이었다. 이번 조사는 전 중국의 전문 미디어, 대
중미디어, 온라인 게임 운영업체 및 전국 수 천
만 온라인 게임 유저들의 지원을 받아 진행되었
다. 이번 투표는 당초 기대되었던 10만-15만 명
을 넘어 26만 명 이상이 참가했다. 우수한 조사
기관이라도 전국 2,000만 명 온라인 게임 유저
중 1%이상의 투표율을 달성하는 것은 매우 어려
운 것으로 이는 하나의 기적이라고 말할 수 있
다. 또한 중국 온라인 게임 발전이 2년밖에 되지
않은 시점에서 이루어진 것이어서, 중국 온라인

게임산업이 무궁한 생명력과 광범위한 시장을 갖고 있음에 잘 설명해 주고 있다.

조사일정:

2002년 8월 중국 온라인게임산업조사 본격 가동, 세계의 유명한 시장자문 및 고문기구인 국제 데이터그룹IDC와 계약을 하고 이번 데이터 분석 기구로 결정.

2002년 9월 11일 주최단위와 IDC는 국제 조사산업 노하우와 중국 온라인게임산업 노하우를 결합시켜 2002년 중국 온라인게임산업 설문조사 배포.

2002년 9월 12일 이벤트 공식 사이트 (www.gnnic.net) 개통.

2002년 9월 하순 중국에서 가장 큰 IT미디어 《컴퓨터보》에서 조사 설문을 배포하고 국내의 온라인게임을 위주로 하는 《대중인터넷보》와 《컴퓨터상업정보신문 게임천지》에서 설문조사 배포.

2002년 9월 말 중국의 2대 대중미디어인 《중국청년보》와 《청두상업보》에서 설문조사 배포.

2002년 10월 초 중국의 《가정용PC와 게임》, 《소프트웨어와 CD》, 《PC게임 공략》, 《온라인 게임 비결》, 《온라인 게임 세계》, 《컴퓨터와 생활》, 《후동란전》, 《게임세계》 등 모든 게임잡지에서 조사 설문 배포.

2002년 10월 초 중국의 모든 온라인 게임 운영체 및 온라인 게임 정보사이트에서 첫 페이지에 조사 logo와 banner 기재.

2002년 11월 초 기존 편지 및 팩스 투표 기록 업무 진행.

2002년 11월 시나사이트에서 조사 이벤트에 참여하여 홍보 진행.

2002년 11월 10일 모든 데이터 마감, IDC에서 1개월 동안의 데이터 분석진행.

(자료: [http://game.dayoo.com/content.](http://game.dayoo.com/content.php?id=9027)

[php?id=9027](http://game.dayoo.com/content.php?id=9027))

NEWS 게임기산업 컨퍼런스 선전에서 개최

“중국 전자게임기산업발전 컨퍼런스”가 최근 선전에서 개최되었다. 회의 참석 대표들은 중국

전자게임기산업 발전전략, 목표 및 관련 정책에 대하여 토론을 진행하였으며 산업발전 제어요소에 대하여 분석을 하고 이에 대한 건의를 제출하였다. 중국 소프트웨어산업협회 전자게임기분회 회장 귀청중(郭誠忠)은 주제발언에서 한걸음 더 나아가 게임기시장 규범화와 산업의 자율성 강화를 요구하였다.

(자료: 中國電子報 2002년 11월 21일)

11월 게임 순위

인기순위

순위	게임 명칭	장르	제작사
1	스톤에이지 4.0	온라인 RPG	화이커지(華義國際)
2	현원검 4	RPG	다위 DOMO
3	삼국 조운전	액션 RPG	제3파
4	Warcraft 3: Reign of Destruction	실시 전략	Blizzard
5	신뢰다이쌍조우3 (新絶代双驕3)	RPG	위천커지(宇僑科技)
6	Half-Life:Counter Strike	온라인 슈팅	Sierra
7	쌍성우위(双星物語)	액션 RPG	Falcom
8	삼국군영전 3	전략	오우딩(奧汀)
9	Starcraft: Brood War	실시 전략	Blizzard
10	환령여우사(幻靈游侠)	온라인 RPG	텐칭수마(天晴數碼)

유저 기대치 순위

순위	게임 명칭	장르	제작사
1	현원검 온라인	온라인 RPG	다위 DOMO
2	선검치사관 2 (仙劍奇俠傳 2)	RPG	다위
3	삼국연의	전략	니오우(尼奧)
4	풍서환상(風色幻想) 2	RPG	홍위(弘煜)
5	오스장룡(傲視蒼龍)- 조운전	전략	제여우(捷友)
6	텐룡바부(天龍八部)	RPG	즈관타이베이 (智冠臺北)연구센터
7	헬브레스 1942	일인칭 슈팅	EA
8	텐스디귀(天使帝國) 3	전략	다위
9	젠링(劍靈) 2	RPG	다신(大新)
10	디치핑인(第七封印)	RPG	즈관신광부 (智冠新廣部)

(자료: 軟件與光盤 2002년 11월호)

北京市版權局

北京市版權局(1)

베이징 판권국은 주로 베이징시의 저작권 관리 업무를 관리하는 베이징시정부 직능소속이다.

주요직능:

1. 베이징지역에서 저작권 법률·법규를 선전, 실시, 집행하며 본 지역 저작권행정관리 구체방안을 제정한다.
2. 베이징지역에서 발생한 저작권 및 저작권 관련권리를 심각하게 침해하는 행위에 대하여 단속한다.
3. 베이징 지역의 저작권 분쟁을 조정한다.
4. 베이징 지역의 저작권무역활동에 대하여 감독, 지도 역할을 한다.
5. 저작권단체 관리기구가 베이징 지역에서 진행하는 행사에 대하여 감독, 지도 역할을 한다.

국장: 쇠보우수(薛寶書) :

남, 한족, 1942년 9월 출생. 중국공산당원, 대학전과학력.

1965년 7월 사업에 참가하여 1970년 10월부터 1994년 11월까지 베이징시 문화국 부 처장(處長), 처장, 부국장 직무를 담당하고 1994년 12월 현재 베이징신문출판국(판권국) 부 국장, 당조직서기, 국장 직무를 담당하였다.

부국장: 왕예페이(王野霏)

남, 한족, 1962년 10월 출생. 중국공산당원, 석사학력.

1984년 7월에 사업에 참가하여 1992년 5월부터 선후로 중공 베이징시위원회 연구실 부처장, 처장, 베이징시 지적재산권국 부국장, 베이징시 판권국 부국장 직무를 담당하였다.

업무부문:

1. 저작권 행정관리처
처장: 펑잉제(封英杰)

주요 직능: 저작권 섭외 계약 심사 허락, 등록 및 저작권 대리기구 업무를 담당하고 저작권 집단관리 및 섭외 저작권 무역활동에 대한 관할 및 감독 역할을 하며 저작권 보호조직의 불법복제판 단속 업무를 관할하여 저작권 보호업무를 진행한다.

2. 저작권 법 집행처(저작권 쟁의 조정처)

처장: 리궈룽(李國榮)

주요 직능: 권리인 및 사회공중이 베이징 지역에서 발생한 침해와 불법복제 행위에 대한 신고를 접수하고, 베이징 지역에서 발생한 침해 및 불법복제행위에 대하여 조사를 진행하며, 베이징 지역에서 발생한 중대한 저작권 침해 사건에 대하여 조사처리하며, 베이징 지역에서 발생한 저작권 쟁의 조정을 담당한다.

(2) 계속..(저작권 등록 절차)

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

법을 및 정책

LAW 중국 도메인 네임 관리방법(1)

중화인민공화국 신식산업부 령 제24호

《중국 도메인 네임 관리방법》은 이미 2002년 3월 14일 제9차 신식산업부 업무회의에서 통과되어 이미 공포되어 2002년 9월 30일부터 실시한다.

부장 우지찬(吳基傳) 2002년 8월 1일

제1장 총칙

제1조 중국 도메인 네임의 발전을 추진하고 중국 도메인 네임 시스템 보안 및 안전 운영을 보장하며 중국 도메인 네임 시스템을 규범화하기 위하여 국가 관련규정에 따라 국제 도메인 네임 관리 준칙을 참조하여 본 방법을 제정한다.

제2조 중화인민공화국 경내에서 도메인 네임 등록서비스 및 관련 활동에 종사할 경우 본 방법을 적용한다.

제3조 본 방법에서 아래 용어의 함의는:

- (1) 도메인 네임: 인터넷 상 컴퓨터 차원구조식의 문자표식을 인식하는 해당 컴퓨터의 인터넷 협의(IP)주소와 서로 대응된다.
- (2) 중문 도메인 네임: 중문이 사용된 도메인 네임을 가리킨다.
- (3) 도메인 루트 서버: 도메인 네임 시스템 중 사부도메인 기능을 담당하는 서버를 가리킨다.
- (4) 도메인 루트 서버 운영기구: 도메인 루트 서버 운영, 보호 및 관리를 담당하는 기구를 가리킨다.
- (5) 정상급 도메인 네임: 도메인 네임 시스템 중 사부도메인에서의 제1급 도메인의 명칭을 가리킨다.
- (6) 도메인 네임 등록 관리기구: 하나 혹은 여

제 17 호

러 개 정상급 도메인 네임의 운영, 보호 및 관리를 담당하며 동시에 이런 정상급 도메인 네임 밑의 각급 도메인 네임 등록 서비스를 관리하는 기구이다.

(7) 도메인 네임 등록 서비스 기구: 도메인 네임 등록 신청 심사 수리하여 도메인 네임 데이터베이스에서의 도메인 네임 등록을 완성하는 서비스 기구를 가리킨다.

제4조 임의의 조직 혹은 개인은 어떤 수단으로든지 중국 경내 도메인 네임 시스템의 정상 운영에 해를 끼쳐서는 안 된다.

제2장 도메인 네임 관리

제5조 신식산업부에서 중국 도메인 네임의 관리 업무를 담당한다. 주요 직책은:

- (1) 도메인 네임 관리 규정 및 정책 제정
- (2) 국가(혹은 지역) 정상급 도메인 네임 CN 및 중문 도메인 네임 시스템 제정
- (3) 국가(혹은 지역) 정상급 도메인 네임 CN 및 중문 도메인 네임 등록 관리기구 관리
- (4) 중화인민공화국 경내 도메인 네임 루트 서버를 설치하고 운영하는 도메인 네임 루트 서버 운영기구 관리
- (5) 도메인 네임 등록 서버 감독관리
- (6) 도메인 네임과 관련된 국제 협조 담당.

제6조 중국 도메인 네임 시스템은 신식산업부에서 공고 형식으로 공포한다. 도메인 네임 발전의 실제상황에 근거하여 신식산업부에서 도메인 네임 시스템에 대하여 별도로 조정하여 다시 공포한다.

제7조 중문 도메인 네임은 중국 도메인 네임 시스템의 중요한 구성부문이다. 신식산업부는 중문 도메인 네임 시스템의 기술연구 및 응용 확장을 장려하고 지원한다.

제8조 도메인 네임 관리는 점차적 관리방식을 채택한다. 도메인 네임 등록 관리기구 및 각급 도메인 네임 보유자는 본 방법 및 관련 규정의 요구에 따라 자체의 하급 도메인 네임 등록관리 및 서비스를 담당한다.

제9조 도메인 네임 등록 관리기구에서 상응 도메인 네임 시스템 운영 및 관리를 담당하며 도메인 네임 데이터베이스를 보호하며 도메인 네임 등록 서비스기구에 도메인 네임 등록 서비스 제공 권한을 부여한다. 주요 직책은:

- (1) 상응 정상급 도메인 네임 서버 및 데이터베이스 운영, 보호 및 관리를 진행하며 도메인 네임 시스템의 안전 운영을 보장한다.
- (2) 본 방법의 규정에 근거하여 도메인 네임 등록 관련 규정을 제정한다.
- (3) 무차별 대우의 원칙으로 도메인 네임 등록 서비스 기구를 선택한다.
- (4) 도메인 네임 등록서비스 기구의 도메인 네임 등록서비스에 대하여 감독관리를 진행한다.

제10조 중화인민공화국 경내에서 도메인 루트 서버 설치, 도메인 네임 등록관리기구 설립 및 도메인 루트 서버 운영기구 구축 시 반드시 신식산업부의 권한을 받아야 한다.

(2) 계속..

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

IT NEWS

인 터 넷

□□ 베이징 인터넷 발전 콘퍼런스 개최

베이징시 인민정부 보도국, 베이징시 정보화 작업판공실에서 공동 주최하는 “2002년 베이징 인터넷 발전 콘퍼런스”가 12월 2일, 3일 베이징에서 개최된다. 이번 콘퍼런스는 “2001년 베이징 인터넷 발전 콘퍼런스”의 성공적 개최에 이은 제 2차 콘퍼런스이다. “정보 네트워크화 신속 건전 발전 추진”을 주제로 하는 전자정부 현황과 전망, 네트워크와 정보안전, 정보 네트워크기술의 발전과 응용, 네트워크 경제 현황과 전망 및 “디지털 베이징”과 “과기 올림픽”을 주제로 토론을 진행한다. 이번 콘퍼런스는 국무원 보도국이 지원하고, 첸룽왕(千龍網)이 뉴스 사이트를 협찬하며, 인민망, 신화망, 차이나망 등 중앙 중점 뉴스 사이트 및 베이징일보, 베이징 석간지, 베이징 청년보, 베이징 조간지, 베이징 인민방송국, 베이징 TV방송국, 베이징월간, 베이징월간 상거래 특간 등 단위에서 협력 매체로 이번 콘퍼런스에 참가한다.

콘퍼런스 협력사인 련상(聯想)그룹, 특약업체 자격의 Intel사, 차이나왕통(網通) 베이징통신회사, 야후, 시나, 수호, 왕이(網易: 163.com), TOM, 3721, 형지위이에(恒基偉業) 등 국내외 유명 IT기업과 사이트들이 토론에 참석한다.

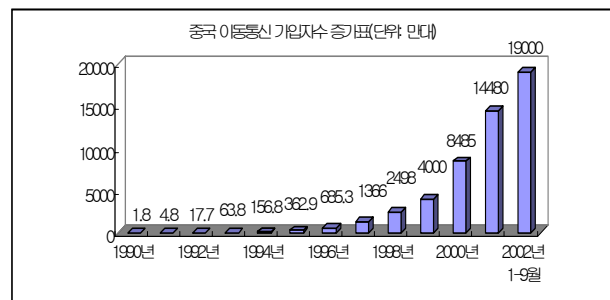
(자료: <http://news.sina.com.cn/c/2002-11-12/1655805735.html>)

모 바 일

□□ 이동산업, 중국의 새로운 경제 성장점으로 부상(2)

이동산업의 발전을 위해 1999년부터 3년 동안 중국 정부에서는 디지털 이동산업 제품의 국산화에 주력하고 핸드폰 및 주변기기 부품 생산에 부양책을 실시했다. 또 정부, 금융기관 및 업체들

에서는 60억 위안 이상 거액을 투자했다. 이런 노력이 열매를 맺어 현재 중국 업체들은 GSM 교환기, 기지국시스템의 개발 및 생산 기술을 확보하였으며, GSM 핸드폰 디자인, 시스템통합, 응용차원에서의 소프트웨어 디자인, 하드웨어 모듈 디자인 및 양산기술도 확보한 상태이다. 지난 2000년 중국의 토종 모바일교환기, 기지국 및 핸드폰의 중국시장 점유율은 각각 12%, 10%, 11%에 기록했다. 올해 토종 핸드폰의 국내시장 점유율은 30%에 이를 것으로 예상되며, 중싱통신이 독자적으로 개발한 CDMA시스템장비는 차이나유니콤 CDMA망 1차 구축시 7.8%를 점유했다. 올 연말까지 중국은 GSM 핸드폰 1,500-2,000만 대, 모바일 교환기 2,000만 선, 모바일 기지국 50-60만 채널의 생산능력을 보유할 것으로 예상된다.



중국 정부에서는 1999년부터 외국 투자업체들을 유치하기 위해 외국 업체 연구·개발센터 구축, 기술 이전, 제품 현지화, 수출 확대 등을 위한 지원 정책을 적극 가동하여 지난 3년 동안 100억 달러를 유치했다. 현재 글로벌 업체들과 국제 유명 이동업체들이 중국에 대한 투자를 강화하여 높은 수준의 연구·개발센터를 설립하고 생산라인 이전에 박차를 가해 중국을 세계시장을 겨냥한 이동제품 생산기지로 삼고 있다. 1998년 이전에는 모토로라, 노키아, 에릭슨, 지멘스, 필립스, 알카텔, 루슨트, NEC, 마쓰시타, 소니, 미쯔비시 등 국제 유명 모바일제품 제조업체들이 중국에서 생산업체를 설립했지만 단지 중국시장을 목표로 했기 때문에 투자 및 생산규모가 작고 기술수준이 낮으며 투자 총액도 20억 달러에 불과해 GSM 디지털핸드폰 생산량은 400만 대, 수출 물량은 20만 대로 미흡한 실정이었다. 그러나 지난 2001년 말 현재 상기 업체들의 투자액이 40만 달러를 넘어섰고 GSM 핸드폰 생산규모는 누계로 7,000만 대가 넘어 18배 신장하고 수출 물량은 3,700만 대가 넘어 180배 신장했다. 이 밖에 삼성, LG, 산요 등 CDMA 제조업체들이 진

입하여 중국 시장을 확장시키고 기술수준을 끊임 없이 향상시켜 중국이 그들의 주 수익원이 되기에 이르렀다. 또 집적회로, 판식 부품기기, 공률기기, LCD 모니터, 리튬이온 건전지 등 핸드폰 주변기기분야에서도 외국 기업의 투자가 급속히 늘어나고 있다. 모토로라는 17억 달러를 투자하여 텐진에 집적회로생산기지를 구축하였으며, 노키아는 세계 주요 부품제공업체와 함께 100억 위안을 투자하여 베이징에 심왕공업단지를 구축했다. 지난 3년 동안 중국은 적극적인 산업정책을 통해 전자기반제품제조업분야에 70억 달러의 해외자본을 유치하여, 정보산업제품 제조업에 대한 투자가 러시를 이루면서 중국의 산업구조 조정 및 업그레이드를 촉진했다.

세계 경제 경기침체 및 정보통신산업의 부진에도 불구하고 중국의 통신산업은 특이하게 지속적인 고속 성장세를 보이며 날로 활성화되고 있다. 핸드폰 성능 대비 가격의 향상으로 핸드폰 보급속도가 빨라져, 1990년에는 중국 이통 가입자 수가 2,498만 명으로 보급률이 2%밖에 안 되었지만 올 6월 현재 중국의 이통 가입자 수는 무려 1억7,600만 명을 기록하고 보급률도 13.8%로 급증하여 세계 1위로 부상했다.

끝..

(자료: 中國電子報 11월 1일)

☐☐☐ 차이나모바일 “이동명왕(移動夢網)”, 곧 시용업무 추진

차이나모바일은 많은 사용자들의 무선 인터넷 접속 요구를 충족시키기 위하여 최근 광둥(廣東), 저장(浙江), 상하이, 베이징 등 4개 도시에서 “이동명왕(移動夢網)”가속기 시용업무를 시작하였다.

이번 “이동명왕”가속기 시용은 GPRS사용자 및 GSM, CSD방식의 인터넷접속 사용자들에게 모바일 데이터 통신의 압축 및 가속기능을 제공하여, 사용자들이 휴대폰 혹은 PC카드+노트북 혹은 PDA방식으로 홈페이지 브라우저 및 메일 송수신 경우 속도를 2-6배 빠르게 한다.

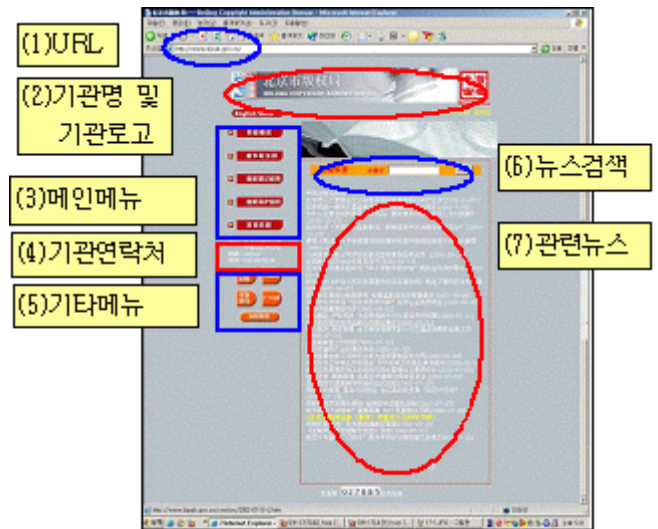
차이나모바일은 이미 2002년 9월 1일~2002년 10월 18일 기간 시용업무를 완료하고 이번 시범운영 상황 하에서 더욱 훌륭한 솔루션을 제정하여 차이나모바일 사용자들의 무선 인터넷 접속 요구를 충족시키기 위해 노력하고 있다.

(자료: <http://www.monternet.com/moneditor/zongzhan/news/675/3124.html>)

CHINA GAME SITE

사이트명 : 北京市版權局

URL : <http://www.bjcab.gov.cn/>



자료 제공  GAOHUA	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
--	---