



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 온라인게임산업, 정부 지원 및 규범 희망

G NEWS

- 신 작
 - 《RENEWAL》 12월 5일 오픈 테스트 시작
 - 《N-age》 내부테스트 본격 가동
- 제 품
 - "징허왕선(晶合網線)-천사낙원" 본격 가동
 - 《Forgotten Saga2》 & 《영웅(英雄)》
强强 협력
- 업 계
 - "렌중스제(聯衆世界)", "충칭테통(重慶鐵通)"
게임사이트 개통
- 종 합
 - 한국, 중국 온라인 게임 시장에서 수익
10억 위안 돌파

G GAME 가격 일람표

- 12월 GAME가격 일람표

G GAME관련 기관소개

- 『北京市版權局(3)』

G 법률과 정책

- 《중국 도메인 네임 관리방법》(3)

G IT NEWS

- 인터넷
 - 중국 .CN 도메인네임 가입자 13만9,000명
- 모바일
 - 세계 최소형 3G 기지국 선봬
 - 중국과 미국 간 GPRS 기간망 연결

중국 온라인게임 산업, 정부 지원 및 규범 희망

최근 수년간 지속적인 발전을 하고 있는 온라인게임은 점차 많은 사람들의 주목을 받으면서 년 매출 "10억 위안"을 훨씬 넘어서게 될 밝은 발전 "전(錢)"망을 보이고 있다. 그러나 온라인게임 발전과정에서 나타난 부정적인 영향 때문에 "전자 헤로인"으로 불공정한 평가를 받는 경우가 많다. 최근 베이징에서 개최된 정치협상회의 제9회 5차 회의에서 정치협상위원 쉬원뱌(徐文伯)는 온라인 게임에 대한 지원 및 규범화에 대해 발표하였다. 그는 418만 명의 방대한 사용자 그룹을 보유한 온라인게임에 대하여 정부에서는 관리 및 규범을 강화하는 동시에 반드시 하나의 산업으로 확정하여 중국 온라인 게임산업의 발전을 적극적으로 지원하여야 한다고 주장하였다.

온라인게임은 신규산업 활력으로 넘치고 있다.

온라인게임에 대한 업계의 의견은 언제나 찬반 양론으로 갈라진다. 그러나 최근 수년 동안 중국 내 온라인게임의 활성화는 이 산업이 확실히 매력적이며 밝은 전망을 가진 신규산업이라는 것을 부정할 수 없게 한다.

우선, 온라인게임의 시장규모는 "10억 위안"을 넘어선다. 2001년 7월 CNNIC의 조사 데이터에 의하면 2,650만 명의 네티즌 중 50만 명이상의 소비자들이 유료 게임 유저들이며 만약 월 평균 25위안으로 계산하여도 온라인 게임 시장은 10억 위안 규모에 이르게 된다. 지난해 세계 온라인 게임 시장은 60억 달러로 기록되었다. 이제 온라인 게임 역시 하나의 비즈니스 모델로서 현재 그 상업적 가치를 창조하고 있다. 이런 거대한 발전 잠재력을 가지고 있는 온라인 게임 산업은 중국에서도 급속한 발전추이를 보이고 있다.

중국은 2001년 2월말에 이미 온라인게임 사용

자 1,100만 명을 보유하고 있으며 매월 평균 10-30만 명씩 증가하고 있다. 중국 온라인게임 유료 사용자 수는 2001년 3월 말부터 급증하는 동시에 많은 게임 생산업체들도 앞 다투어 중국으로 몰려들고 있으며 중국 기존의 게임업체들도 온라인 게임 발전에 전력을 다하고 있다. 대만의 "화차이(華彩)", "즈관(智冠)" 등은 오래 전부터 중국 온라인게임시장에 진출하였으며 중국 온라인 게임 활성화로 현재 거액의 수익을 올려 업계의 주목을 받고 있다. 2001년, "화차이(華彩)"회사에서 발행한 《왕중왕》 베타버전은 6개월도 채 안되어 60만 명 이상의 등록회원을 유치하였으며, "즈관(智冠)" 및 "화이(華義)"의 《진융(金庸)》 계열제품과 《스톤에이지》 등의 게임도 우수한 시장 반응을 보이고 있다. 이런 높은 수익성은 게임 생산업체 뿐만 아니라 많은 네트워크 운영업체, 유통업체들을 이 시장에 진입하게 하였다.

둘째, 온라인게임은 "휴일 경제"를 이끌 수 있다. 만약 "10억"위안의 시장 전망이 온라인게임의 발전가치를 알려주고 있다면 휴일소비 자극을 통하여 "휴일 경제"를 이끄는 것은 현재 온라인 게임산업이 가져올 수 있는 직접적 수익이다. 올 겨울방학 및 구정기간 온라인게임은 여행, 쇼핑 다음으로 "휴일경제"를 이끌어 나간 시장 이슈로 떠올랐다. 온라인게임에서 1위 자리를 차지한 《스톤에이지》는 겨울방학기간 중 공급부족 현상으로 인하여 168위안의 시장가격이 900위안의 고가격으로 거래되었으며 100위안의 《진융(金庸)》 게임도 700위안까지 올라갔다. 《미르의 전설》 또한 PP카드 공급부족 현상이 이곳저곳에서 나타났다.

셋째, 안정적인 수익모델로 인하여 전반적인 산업사슬이 기본 규모를 갖추게 되었다. 온라인 게임은 인터넷과 분리할 수 없는 엔터테인먼트로서 △ 제품 판매 및 월 임대료를 통한 수익, △ 텔레콤 업체와의 수익 분할, △ 온라인 광고를 통한 수익 등 3가지 분명한 비용납부 모델을 가지고 있다. 온라인게임은 자체 이익을 창조하는 동시에 주변 인프라 산업 발전을 견인하는 산업 사슬을 형성하여 공동발전을 추진하게 된다.

온라인게임의 산업화 발전은 정부의 지원이 필요하다.

"10억 위안"의 시장전망, 효율적인 수익모델,

관련 산업 발전 추진 등 이 모든 것은 네트워크 산업이 불경기에 처해있는 현재 온라인 게임이야말로 인터넷 업계에서 발전 잠재력이 가장 큰 신규산업임을 말해 준다. 그러나 "10억 위안"의 시장전망은 다만 게임 회사들이 발전할 수 있는 전제 및 가능성을 설명할 뿐 온라인게임의 진정한 가치를 실현하려면 전체적인 산업의 발전과 동반 발전해야하므로 온라인 게임의 진실보는 정부 정책과 밀접한 관계를 가지고 있다. 그러나 중국에서 게임은 일부 사람들의 의식에서는 "전자아편"으로 취급하고 있으며 심지어 게임산업을 경시하거나 편견 심리를 가지고 있다. 이런 영향으로 정책적으로 일부 관련분야에 대한 관리가 "엄격"하게 된 것이다.

국내 게임업체들 앞에 놓인 가장 큰 도전은 외국 업체들이 대거 중국으로 진입하고 있는 현실이다. 현재 중국 내에 이미 10개 이상의 한국, 일본 및 대만 온라인게임이 운영되고 있으며 2001년 7월의 통계에 따르면 당시 이미 50만 명의 유저를 보유하고 있다고 알려졌다. 이들 기업들은 이미 안정적인 발전단계에 진입하였으나 상대적으로 중국 게임업체들은 걸음마 단계이므로 이런 업체들과의 경쟁은 쉬운 일이 아니다. 또한 정부의 지원 없이 경쟁에 뛰어들 경우 원가측면이나 위험 부담 면에서 그 벽은 상상외로 높은 실정이다. 뿐만 아니라 게임업체들의 우려는 현재까지 게임산업이 중국에서의 지위가 명확하지 않고 평판 또한 좋지 못하다는 것이다. "게임은 살인 마귀"라는 사회여론이 직,간접적으로 정부의 움직임을 제약하고 있기 때문에 기업규모 확장에 어려움이 있음과 동시에 자금조달 역시 많은 어려움이 따른다. 그러므로 게임산업에 대한 정부의 이해와 지원은 온라인 게임 시장의 발전을 결정할 만큼 큰 영향력을 가지고 있다.

한국, 일본 등의 온라인 게임 생산업체들로 인한 외부 충격이 날로 심해지고, 내부적으로 사회의 불공정한 여론으로 인하여 생존에 압력을 느끼고 있는 중국 온라인 게임 생산업체들은 "10억 위안" 시장에 대한 야심을 가질 수 있는 능력이 모자라는 것이다. 이런 상황에서 온라인 게임 산업화를 실현하고 경제이익을 창출하기 위해서는 반드시 정책적으로 정부의 지원이 뒷받침되어야 한다.

온라인게임, 규범화와 지원은 동시에 필요하다.

게임 및 게임시장의 발전 과정에서 형성되는 부정적인 영향이 존재한다는 것은 사실이다. 기존의 PC게임에 비해 온라인 게임은 오락성이 더 높고 흥미로우므로 유저들의 인기를 끌게 되는 것도 사실이다. 현재 온라인게임의 주요 참여자는 청소년들이다. 사회인식이 부족하고 자제력 및 보호의식이 낮은 청소년들이 불건전한 온라인 게임을 통해 일으키는 문제와 현상이 적지 않다. 그러므로 온라인게임의 지나친 발전에 의해 파생되는 부정적인 영향과 문제 등 소극적인 면에 대해서는 국가가 적당한 조치를 취하고 관련정책을 제정하여 제한 및 규제하여야 한다. 또한 온라인 게임자체의 풍부한 문화적인 특징과 관련 산업 발전으로 파급되는 경제적 효과에 대해 국가는 적극적으로 검토하여, 사회문화의 안정적인 발전과 긍정적인 경제 발전을 이끌기 위해 규범화 및 효율적 관리를 실시하여야 한다.

세계에서 인구가 가장 많은 중국에서 온라인 게임 유저수는 1,2년 후 큰 폭으로 증가하게 될 것이며 온라인 게임 산업의 지속적인 발전과 확장에 따라 취업기회도 증가되고 국가의 재정수익도 늘어나며 사회적 부도 더욱 증가할 것으로 전망된다. 한국 온라인 게임의 기적과 외국의 우수 게임업체들의 온라인 게임 산업 진출은 중국 게임업체들을 자극하였다. 지난해부터 중국의 일정 규모의 게임업체들은 모두 온라인 게임 개발을 시작하였다. “향후 수년 내에 중국의 네티즌 수는 한국 국민 수를 넘어서고 중국은 세계에서 가장 큰 규모의 온라인게임 시장을 보유하게 된다.” 향후 국가의 정책적 지원과 규범화를 통해 온라인게임이 신규산업의 매력을 충분히 발휘할 수 있는 무대가 마련되길 바란다.

(자료: http://www.ccnt.com.cn/newccnt/document/2002.06/006002_2002.06.07.1023443204.php)

NEWS

신 작

NEWS 《RENEWAL》 12월 5일 오픈 테스트 시작

《RENEWAL》은 미래를 배경으로 한 온라인 게임이다. 이미 한국에서 출시된 이 게임은 대만 "화이귀지(華義國際)"가 수입하여 대만에서 좋은 반응을 보이고 있다고 알려졌다.

《RENEWAL》은 큰 스케일의 내용과 깊이 있는 세계관 및 다양한 임무, 다채로운 이미지, 신비한 기능, 화려한 특기 등으로 인하여 많은 게이머들로부터 호평을 받았다.

"베이징 화의"는 올 3월부터 초기 준비작업을 시작하였으며 9개월 간의 작업을 거쳐 12월 5일부터 《RENEWAL》 게임의 오픈 테스트를 진행하기로 결정하였다.

(자료: [http://game.dayoo.com/content.php?](http://game.dayoo.com/content.php?id=9277)

[id=9277](http://game.dayoo.com/content.php?id=9277))

NEWS 《N-age》 내부테스트 본격 가동

"베이징 칭화통팡(清華同方) 교육 정보 본부"는 한국 "esofnet"사와 협력으로 대형 온라인 롤플레잉 게임 《N-age》(중문명칭 미정)를 출시하고 2002년 12월 2일부터 내부테스트를 본격 시작하였다. 중국 시장에 이미 출시된 기타 온라인 게임과 분명한 차이가 있는 신작 온라인 게임 《N-age》는 현대 도시생활을 배경으로 젊음이 넘치는 생동감 있는 다양한 내용은 개성을 추구하는 게이머들로부터 각광을 받을 것으로 전망된다.

《N-age》 게임 내부테스트 시작 홍보 후 많은 게이머들이 적극적으로 활동하여 등록회원수가 급증하고 문의전화도 쇄도하고 있다.

이미 내부테스트 계좌를 획득한 유저들은 공식 사이트 및 게임 전문 다운로드 사이트를 통하여 《N-age》 중문 클라이언트를 다운로드한 후 지시에 따라 설치하면 된다.

(자료: [http://game.dayoo.com/content.php?](http://game.dayoo.com/content.php?id=9275)

[id=9275](http://game.dayoo.com/content.php?id=9275))

제 품

NEWS "징허왕선(晶合網線)-천사낙원"

본격 가동

"베이징 고우자(高嘉)과기유한회사"와 "징허스다이(晶合時代)소프트웨어기술유한회사"는 온라인 게임 《샤이닝로어》 보급을 위하여 "징허왕선(晶合網線)-천사낙원"을 구축하기로 결정하였다. 왕선(網線)은 온라인 게임 확장을 위하여 맺어진 연합전선이다.

현재 "징허왕선(晶合網線)-천사낙원"은 이미 개통되었으며 각 PC방은 가입신청이 통과되면 "징허스다이(晶合時代)"의 협력사로 인정된다. 가맹 PC방은 고우자에서 진행되는 《샤이닝로어》 게임 행사에 우선권이 부여되며 자원 및 자료를 제공받는다. "징허스다이(晶合時代)"와 "고우자(高嘉)과기"는 아래의 물품들을 선물로 준비하였다.

- 1. 초대형 포스트 2장, 보통 포스트 20장
- 2. 마우스 패드 20장
- 3. 게임 수첩 50권
- 4. 76위안의 클라이언트 2개
- 5. 캐릭터 라벨 20장
- 6. 칼라 전단 200장.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0211/111914533.shtml>)

NEWS 《Forgotten Saga2》 & 《잉송(英雄)》

强强 협력

온라인 게임 대작 《Forgotten Saga2》는 오픈 테스트 실시 후 게이머들로부터 호평을 받으며 좋은 실적을 올리고 있다. 12월 4일 《THE SUM OF ALL FEARS》는 영화 《잉송(英雄)》과 협력하여 온라인 게임으로는 유일하게 《잉송(英雄)》의 성대한 파티와 초연에서 전시하게 된다. 이는 온라인 게임산업과 영화산업의 최초 협력이다. 양측은 이번 협력을 계기로 《Forgotten Saga2》에 "잉송(英雄)"으로 명한 서버 구축, "잉송 & Forgotten Saga2" T셔츠 제작 및 《잉송(英雄)》의 주요 연기자 T셔츠 사인 등 계열 합작을 진행한다고 알려졌다.

《잉송(英雄)》 영화는 유명 감독 장이머우(張

藝謀)가 감독하고 리렌제(李連杰), 장만위(張曼玉), 량초우위이(梁朝偉), 천도우밍(陳導明), 장즈이(張子怡) 등 유명 배우들이 출연한 대작이다. 양측의 협력은 《Forgotten Saga2》 게임 과 《잉송(英雄)》 영화의 홍보에 모두 영향을 미치게 될 것으로 전망된다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=9356>)

업 계

NEWS 렌중스제(聯衆世界) 충칭테통(重慶鐵通) 게임사이트 개통

사용자들의 "렌중스제(聯衆世界)" 등록 속도를 높이기 위하여 최근 "렌중"은 "충칭철도통신정보유한책임회사"와 제휴하여 "렌중스제 서부지역 게임사이트"를 구축하였다.

"충칭테통"은 2001년 3월 1일에 설립된 "차이나 철도통신정보유한책임회사" 산하 자회사이다. 주로 충칭지역의 국내, 국제 유선전신네트워크와 설비(본 지역 무선 환로 포함) 서비스 및 음성/데이터/그래픽/미디어통신/정보 서비스, 통신 및 정보 업무 관련 시스템 통합/기술개발/기술서비스/정보자문/광고/통신장비판매/설계 시공 등 업무 외 테통의 경영 권한을 받은 기타 업무를 담당한다.

이밖에 "렌중"은 "푸젠산밍(福建三明)텔레콤지사"와 공동으로 "렌중스제 푸젠산밍텔레콤 게임사이트"를 구축하였다. "푸젠산밍텔레콤지사"는 차이나텔레콤 산하기업으로 장기적으로 텔레콤 사용자들에게 우수 품질, 높은 효율의 통신 및 네트워크 서비스를 제공하였으며 주요 업무로는 유선전화, 기초 데이터 업무, 인터넷업무, IP전화 업무, 광대역 디지털사이트업무 등을 포괄하였으며 동시에 "산밍(三明)"의 응급통신, 정부 전문통신 등 서비스 임무도 담당하였다.

렌중의 이 같은 텔레콤 회사들과의 협력관계는 회사 이미지를 제고시키고 게임 고객 유치에 있어서 큰 영향을 미치게 될 것이라고 전망된다.

(자료:<http://game.dayoo.com>)

종 합

NEWS 한국, 중국 온라인 게임 시장에서 수익 10억 위안 돌파

휴대폰과 소비자용 전자산업의 "한류(韓流)"에 이어 현재 중국 온라인게임 시장 또한 "한조(韓潮)"의 포위망에 빠졌다. 한국 온라인 게임은 이미 중국 온라인 게임 시장의 75%이상을 점유하였으며 15억 위안에 이르는 중국 온라인 게임시장을 독점할 야심을 가지고 있는 것으로 알려지고 있다.

최근 중국 모 게임개발업체에서 한국의 한 게임을 대리하기 위한 예상금액이 천만위안에 이르다고 전해지고 있다. 비록 게이머들이 최고 온라인 게임은 구미지역의 제품임을 인정하고 있지만 중국 대륙의 현실은 분명 한국 온라인 게임이 절대다수의 시장을 점유하고 있다. 현재까지 이미 40여 개 한국 게임 생산업체들의 제품이 중국시장에 진입하였다.

중국의 온라인 게임 산업은 한국에 비해 시작한 뒤쳐졌지만 급속하게 발전하고 있다. 2000년 온라인 게임의 매출액은 3,800만 위안으로 전체 게임제품 매출액의 9.8%밖에 차지하지 못하였지만 2001년부터 급증하여 전반시장의 50%에 가까운 3억 위안에 이르렀다. 2002년 상반기 통계에 따르면 온라인 게임 시장 규모는 이미 2억 8,500만 위안에 이르렀으며 온라인 게임 사용자 수도 월 평균 10만~30만 명으로 초고속 성장을 하고 있으므로 올해 온라인 게임은 10억 위안 이상의 시장규모를 형성할 것으로 전망된다.

급성장하는 중국은 이미 한국의 게임 수출국으로 주요 판매대상이 되었다. 만약 이런 속도로 발전하게 된다면 2005년 한국이 중국 온라인 게임시장에서 획득하는 수익은 10억 위안 이상에 이를 것으로 예측된다.

중국 게임시장 초기에는 외국 제품 대리는 일부 생산업체들이 자원 확보를 위한 중요한 수단으로 되었다.

"한조(韓潮)"가 유행 이유는 다음 3가지로 구분할 수 있다.

1. 문화 공감대: 온라인 게임은 인물배역을 위주로 경기에 대결 장면이 보조되는 형식으로 많이 유행되고 있으며 또한 한국의 많은 게임의 내용은 중국 전통이야기를 개편하여 설계하였으

로 배역, 문화면에서 중국 게이머들의 심리에 더욱 가깝게 다가선다. 그러나 구미 게임은 이야기 줄거리가 대중 게이머들과 많이 동떨어져 있으므로 보급 속도가 상대적으로 늦기 마련이다.

2. 시장 판단: 중국 온라인 게임 시장 전망에 대한 판단은 한국이 구미보다 앞서있다.

3. 대리 비용: 한국게임 대리 비용이 2년 전과 비교하여 많이 높아졌지만, 구미게임을 대리할 경우 요금표준은 낮지만 수익 분할 면에서도 상대적으로 낮다.

(자료: <http://www.gnnic.net/gnnic/view59.php>)

GAME 가격 일람표

12월 GAME가격 일람표

번호	게임명칭	출품/대리사	가격
1	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奧美)전자	68
2	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자	108
3	Diablo2: Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자	145
4	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파	48
5	FIFA 2002	EA Sports/전자예게	60
6	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/유비아소프트웨어	39
7	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奧美)전자	78
8	현원검IV	다위관성(大宇軟星) / 환위즈싱(寰宇之星)	22
9	Max Payne	GOD/신천지	48
10	삼국 조운원(趙雲)의 전설	주해 제3파/제3파	48
11	Rich Man 6	관성(軟星)과기/ 환위즈싱(寰宇之星)	66
12	Civilization 3	Firaxis/텐런후동	49
13	Commandos2: Men Of Courage	Eidos/신천지	68
14	Neverwinter Nights	BioWare/텐런후동	99
15	Prince of Qin	목표소프트/제3파	68
16	신뢰다이쌍조우3 (新絶代双驕3)	위권커지(宇僑科技) / 환위즈싱	61
17	Resident Evil 3	Capcom/유비아소프트	29
18	검협의 인연	시산취(西産居)/진산소프트웨어	25
19	Earth Empire	Sierra/오메이전자	48
20	Rerurn To Castle Wolfenstein	Gray Matter/텐런후동	20

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

GAME 관련기관

北京市版權局

北京市版權局(3)

▶ 저작권보호조직

1. 베이징 저작권보호센터

주요기능:

베이징의 저작권 등록, 저작권 무역계약 등록 및 외국 저작권 무역계약 인증 등의 업무 담당. 베이징지역 간행물의 작품전체 사용료 대행을 전담하며, 저작권 소유자 및 소비자의 저작권검정 신청을 접수하고 저작권 검정의견을 출시한다.

사이트: <http://www.bjcab.gov.cn>

부서: 1) 사무실

- 2) 저작권 등록부서(010-64206823)
- 3) 원고료 발송부서(010-64206823)
- 4) 저작권 검증부서(010-64200324)
- 5) 중국 저작권사이트:

<http://copyright-china.com.cn>

2. 베이징 저작권보호협회

베이징 저작권보호협회는 1993년 설립되었으며 전문적으로 저작권보호 업무를 담당하는 사단법인(사회집단법인)이다. 이 협회는 베이징 지역의 저작권사업자, 법률사업자 및 각 분야의 작가·사용자·방송인 등의 인력자원을 확보하고 있다.

이 협회는 사회의 저작권보호의식을 강화하고 베이징의 저작권사업 발전을 추진하며 개혁개방·대외문화교류 증진·문학 발전·예술 및 과학사업을 위한 서비스를 취지로 하고 있다.

최고권리기구: 회원대표대회, 상설기구: 이사회, 사무기구: 비서처, 그리고 3개 전문위원회와 4개 전문서비스기구가 설치되어있다.

2002년 3월 현재 단체 회원기구 54개, 개인 회원 263명을 보유하고 있다.

- 명예회장: 허루리(何魯麗: 전국인민대표위원회 부위원장)
- 회장: 린원이(林文漪: 베이징 부 시장)
- 법정대표인: 류동위이(劉東威: 베이징판권국 부국장)

- 협회 비서처 비서장: 류동위(劉東威)

▶ 베이징판권국 상설(常設)기구

1. 전문위원회

1) 소프트웨어 업무위원회

베이징의 컴퓨터소프트웨어 및 전자출판물 설계, 개발, 판매, 출판, 중계서비스 등 업체들과 협력으로 불법복제행위를 단속하고 저작권을 보호하며 베이징의 관련 행정, 사법부문과 협조로 컴퓨터소프트웨어 및 전자출판물산업을 위하여 지원 및 추진서비스를 제공한다.

주임: 인쯔허(殷志鶴)

사이트: <http://www.bsia.org>

2) 불법복제판 단속 위원회

베이징 저작권보호협회 상설 2급 사회단체조직으로 2000년에 설립되었으며 베이징지역의 도서·음반·전자·소프트웨어·영화 등 저작권산업기구에서 자원으로 결성한 저작권, 공안, 공상, 문화, 신문출판, 해관 등 행정관리부문이 참여한 사회단체이다.

2002년 4월 현재 단체 회원기구 51개, 개인 회원 1명을 보유하고 있다.

주요업무: 베이징 지역의 불법복제행위 단속을 위한 홍보 및 자문 업무를 진행하여 저작권 침해 피해자를 위하여 증거를 조사하고 관련 행정관리부문을 협조하여 저작권 침해에 대한 처벌 및 보상금에 대한 업무를 진행하며 타 지역의 불법복제 단속기구에 협조를 제공한다.

기구: 사무실, 신고부서, 조사부서

주임: 류즈위(劉志偉)

3) 법률사업위원회

법률사업위원회는 베이징 저작권보호협회의 상설 저작권법률 구제기구로 2002년 4월에 설립되었으며, 베이징 지역의 저작권 법률에 정통한 유명 법률사무소, 대학교, 연구기구 등 단체 회원과 법관, 중재인원, 교학연구인원 및 관련 정부부서 관리인원들로 구성되었다.

주요업무: 베이징의 저작권 입법을 위하여 조사연구 및 논증을 진행하고 획책, 조례 대행을 제공하며 사회 역량을 동원하여 저작권 침해 사건에 대하여 조사를 진행하며 피해자의 권리 보

호를 위하여 효율적인 방법을 제공한다. 또한 음악저작권의 사용료 수금업무를 대행하며 법률자문 업무를 전개한다.

기구: 법집행위원회, 비서처, 연락부서, 연구부서, 교육부서, 서비스부서 등

주임위원: 장츠쥘(張赤軍)

(4) 계속..(전문서비스기구 소개)

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책

LAW 중국 도메인 네임 관리방법(3)

제4장 도메인 네임 등록

제15조 도메인 네임 관리기구는 반드시 본 방법에 근거하여 자체 도메인 네임 등록관리실시세칙을 제정하고 신식산업부에 보고한 후 실시한다.

제16조 도메인 네임 등록서비스는 “시간 우선 신청 등록제”의 원칙을 준수한다.

제17조 도메인 네임 관리기구는 도메인 네임 등록범위 확장 시 예 등록 기한을 설치하여 일부 보유문자에 대하여 필요한 보호를 진행하며 동시에 자체 사이트에서 조회를 제공한다.

제17조 규정 외 도메인 네임 등록관리기구 및 등록서비스기구에서는 도메인 네임 예비 보류 혹은 변상 예비 보류해서는 안 된다. 도메인 네임 등록관리기구 및 등록서비스기구에서는 도메인 네임 등록서비스를 제공하는 과정에 임의의 실제 혹은 잠재 도메인 네임 보유자를 대표하지 않는다.

제18조 도메인 네임 등록관리기구와 도메인 네임 등록서비스기구는 반드시 도메인 네임 등록 서비스 내용, 시간기한, 비용을 공포하고 도메인 네임 등록정보 공중 조회서비스를 제공하며 도메인 네임 등록서비스 품질을 보장하여야 한다.

제19조 임의의 조직 혹은 개인이 등록 및 사용하는 도메인 네임에 아래의 내용이 포함되어서는 안 된다.

- (1) 헌법에서 규정한 기본원칙을 반대하는 내용
- (2) 국가 안전 위해, 국가 기밀 누설, 국가정부 전복, 국가 통일을 파괴하는 내용
- (3) 국가 영예와 이익에 손해를 주는 내용
- (4) 민족 원한, 민족 경시를 선동하거나 민족 단결을 파괴하는 내용
- (5) 국가 종교정책을 파괴하고 사이버 종교 및

불건미신을 선전하는 내용

(6) 헛소문을 퍼뜨리거나 사회질서를 교란하며 사회 안정을 파괴하는 내용

(7) 음란, 도박, 폭력, 살해, 공포를 퍼뜨리거나 범죄를 교사하는 내용

(8) 타인을 모욕, 비방하거나 타인의 합법 권익을 침해하는 내용

(9) 법률, 행정법규에서 금지하는 기타 내용을 포함한 내용

제20조 도메인 네임 등록 신청자는 반드시 국가의 인터넷 관련 법률, 행정법규, 규정제도 및 도메인 네임 등록관리기구에서 제정한 도메인 네임 등록 관련 규정을 준수하여야 하며 동시에 진실, 정확, 완벽한 도메인 네임 등록정보를 제출하여야 한다.

제21조 도메인 네임 등록 후 반드시 기한 내 도메인 네임 운행관리비용을 납부하여야 한다. 도메인 네임 등록관리기구는 마땅히 구체적인 도메인 네임 운행 관리비용 납부방법을 제정하고 신식산업부에 보고하여 허락을 받아야 한다.

제22조 도메인 네임 등록 완성 후 신청자는 그 도메인 네임의 소유자이다. 도메인 네임 소유 혹은 사용으로 인하여 타인의 합법권익을 침해하였을 경우 책임은 도메인 네임 소유자가 담당한다.

제23조 도메인 네임 등록정보 변경 시 도메인 네임 소유자는 변경 후 30일 내 도메인 네임 등록서비스기구에 등록정보 변경 신청을 하여야 한다.

제24조 도메인 네임 소유자는 도메인 네임 등록서비스기구를 선택 및 변경할 수 있다. 도메인 네임 소유자가 도메인 네임 등록서비스기구를 변경할 경우 기존 도메인 네임 등록서비스기구는 마땅히 도메인 네임 소유자 등록정보 이전 의무를 담당하여야 한다.

제25조 이미 등록된 도메인 네임이 아래의 한 가지 정상이 있을 경우 기존 도메인 네임 등록서비스기구에서 취소하는 동시에 서면 형식으로 도메인 네임 소유자에 통보한다.

(1) 도메인 네임 소유자 혹은 그 대리인이 도메인 네임 취소를 신청할 경우

(2) 도메인 네임 소유자가 제출한 도메인 네임 등록정보가 불 진실, 불 정확, 불 완벽할 경우

(3) 도메인 네임 소유자가 규정에 따라 상응 비용을 납부하지 않을 경우

(4) 인민법원, 중재기구 혹은 도메인 네임 쟁의 해결기구에서 내린 판결에 근거하여 마땅히 취소해야 할 경우

(5) 본 방법 및 관련 법률, 법규의 규정을 위배하였을 경우

(4) 계속..

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

IT NEWS

인 터 넷

IT 중국 .CN 도메인네임 가입자 13만9,000명

중국 신식산업부에서 새로운 도메인 네임 관리법을 도입한 결과 중국 정상 도메인 네임 .CN 은 최근 두 달 동안 가입자 수가 지속적으로 늘어나면서 지난 2년 동안의 불황에서 벗어나게 되었다. 올 10월 말 현재 가입자 수는 13만 9000명으로 사상 최고치를 기록하였다.

지난 2년 동안 중국 .CN 도메인 네임 가입자 수가 줄어든 이유는 주로 .CN 가입 수속이 까다롭고 제한 규정이 많기 때문이다. 기타 요인으로 .CN에 대한 고객들의 이해 부족을 들 수 있다. 그러나 올 8월 신식산업부에서 “중국 네트워크 도메인 네임 관리법”을 실시하면서 도메인 네임 가입 수속을 간소화하고 도메인 네임 자원을 개방하자 가입자들로부터 각광을 받게 되었다. 이후 급속히 늘어난 .CN 가입자 수는 올 9월 사상 최초로 13만 명을 돌파했다.

(자료: 中國電子報 2002년 11월 25일)

모 바 일

IT 세계 최소형 3G 기지국 선봬

중국 화웨이는 2002년 베이징 국제통신전람회에서 세계적으로 최소형 WCDMA 기지국을 선보였다. 이 제품은 실내형 교환기 기지국으로서 높이가 1.4미터, 너비 0.8미터, 두께 0.65미터밖에 안되나 최대 용량이 16개 GSM 기지국에 상당한 12개 반송파 구역을 지원할 수 있어 최대한도로 도시 네트워크 구축의 원가를 절감할 수 있고 향후 고속 성장하는 3G 고객들의 수요를 충족시킬 수 있는 장점으로 업계의 각광을 받았다.

(자료: 中國電子報 2002년 11월 25일)

IT 중국과 미국 간 GPRS 기간망 연결

차이나 모바일과 미국 AT&T Wireless 두 회

제 19 호

사간의 GPRS 기간망 연결 계약이 지난 11월 18일 체결된 후 관련 로밍 테스트작업이 완료되어 오는 12월 5일부터는 가입자들에게 중국 미국 간 GPRS 국제로밍서비스를 제공하게 될 것으로 알려졌다. 앞으로 차이나 모바일 가입자들은 미국에서 온라인으로 메일을 송수신할 수 있게 됐다. 이는 차이나 모바일이 올 5월 17일 GPRS를 본격 상용화한 후 이통 데이터업무분야에서 많은 진보가 있었음을 말해 준다. 현재 차이나 모바일은 세계 200여 개 이통 운영업체와 GSM 자동 국제 로밍을 개통하고 있다.

(자료: 中國電子報 2002년 11월 25일)

CHINA GAME SITE

사이트명 : 中国游戏中心

URL :

<http://www.chinagames.net>



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