



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

CHINA GAME WEEKLY

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 온라인 게임 시장 규모

G NEWS

- 《칭기스칸》 클로즈테스트 시작
- 《Robin Hood》 중문화 작업 막바지 단계
- 중국 게임 대리업체 일본시장 진출
- 온라인 게임 "하나로 카드" 출시
- 2002년도 중국 온라인게임산업 조사보고 수상결과

G GAME 제품소개

■ 《미르의 전설(傳奇)》

G GAME 순위

■ 2003년 1월 아케이드 게임 인기순위

G GAME 관련기관

■ 『中華人民共和國信息産業部』 (1)

G 법률과 정책

■ 《인터넷 출판관리 시행규정》 (1)

G IT NEWS

■ 인터넷

- 광동텔레콤 광대역시장 확장

■ 모바일

- 문자메세지게임 인기급증

중국 온라인 게임 시장 규모

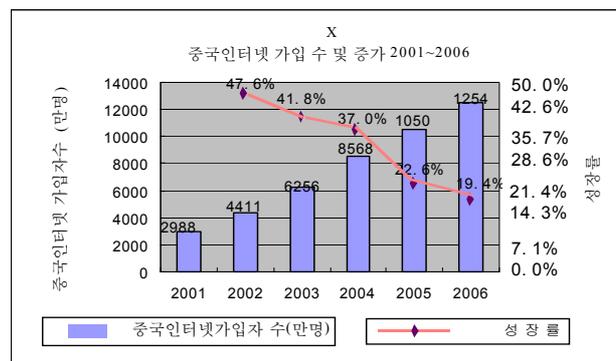
1. 중국 네티즌 수

IDC연구보고서에서 온라인게임 유저는 인터넷 가입자에 한 한다고 정의하였다. 이는 인터넷 가입자 수의 증가가 온라인게임 유저 수의 증가에 직접적인 영향을 미친다는 것을 알 수 있다.

IDC ICMM v8.1데이터에 의하면 지난 2001년 중국 인터넷 가입자 수는 2,988만 5,000명, 2002년에는 4,411만 8,000명으로 집계되었고, 오는 2006년에는 1억 2,500만 명에 이를 것으로 예측된다. 2001-2006년 사이의 연 성장률 CAGR는 33.2% 즉, 오는 2006년에는 중국1/10 인구가 인터넷에 가입하게 될 것으로 예상된다. 이 수치는 미국 다음으로 가입자 수가 많은 것으로 중국은 인터넷 가입자 수 세계 2위를 차지하게 될 것이다.

[그림 1] 중국 인터넷 가입자 수 및 증가

(2001~2006)



(출처: IDC, 2002 ICMM v8.1)

2. 중국 온라인게임 유저 수

중국 온라인게임 유저 수는 지난 2001년 397만 5,000명에 머물렀지만, 2002년 연말에는 807만 4,000명으로 103.1% 급증하였다. 2001-200

제 25 호

6년 간 온라인 게임 유저 수의 성장률은 62.4%로 인터넷 가입자 수의 성장률보다 두배 가까이 높은 수치이다.

온라인 게임 유료 유저 수는 2001년에는 168만 1,000 명이었으나, 2002년에는 401만 3,000명에 이르렀다. 2001~2006년의 온라인 게임 유료 유저 수의 성장률은 67.7%로 온라인 게임 유저 수 증가속도와 비슷하다.

온라인 게임 유료 유저 수는 온라인 게임 유저 수의 50%정도이다([표 3]). 지난 2001년에는 42.3%이었으나 2002~2006년 동안 안정적으로 증가할 것으로 전망된다.

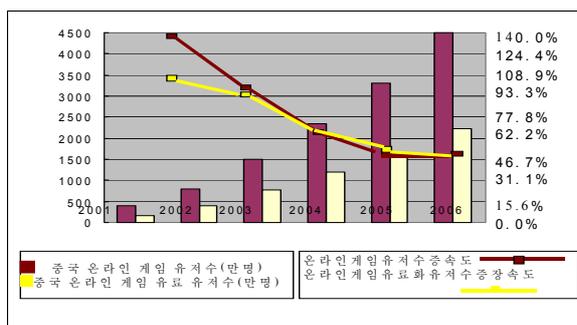
온라인 게임 유저 수 및 유료 유저 수의 연 성장률은 매년 둔화되는 추이를 보이고 있다. 이는 전체의 유저 수가 매년 증가하지만, 그 연령층이 16~30세에 집중되어 있으며 16세 이하와 30세 이상 연령층 유저 수는 큰 변화가 없기 때문인 것으로 분석된다.

[표 3] 중국 온라인 게임 유저 수 및 증가
(2001~2006)(단위 : 만명)

	2001	2002	2003	2004	2005	2006	CAGR
유저 수	397.5	807.4	1495.3	2347.7	3310.2	4490.6	62.4%
유료 유저 수	168.1	401.3	767.1	1190.3	1631.9	2227.3	67.7%
유저 수 증가속도 (%)	103.1	85.2	57.0	41.0	35.7		
유료 유저 수 증가속도 (%)	138.7	91.2	55.2	37.1	36.5		
유료유저 수/총 유저 수(%)	42.3	49.7	51.3	50.7	49.3	49.6	

(출처: IDC 2002)

[그림 2] 중국 인터넷 가입자 수 및 증가율
(2001~2006)



(출처: IDC 2002 ICMMv8.1)

3. 중국 인터넷 가입자 수의 구성

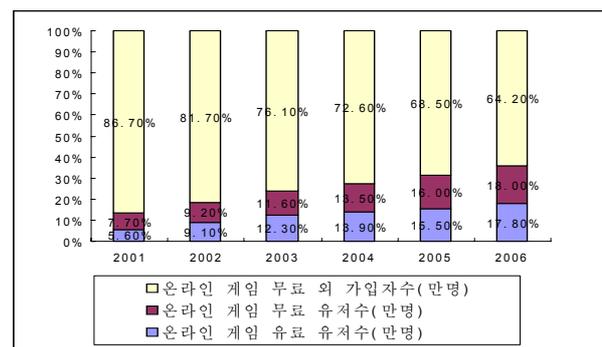
빠른 온라인게임 유저 수 증가에 비해 인터넷 가입자 수에 대한 온라인게임 유저 수의 비율은 점진적으로 증가하고 있다. 지난 2001년 온라인 게임 유저 수는 인터넷 가입자 수의 13.3%를 차지하였지만 2002년에는 18.3%에 이르렀다. IDC는 오는 2006년 온라인게임 유저 비율이 35.8%에 이를 것으로 예측하고 있다. 한편 2001년 미국의 온라인게임 유저 수는 인터넷 가입자 수의 34.5%를 차지하였고 오는 2006년에는 56.3%에 이르러 중국보다 21% 높을 것으로 예상된다.

[표4] 중국 인터넷 가입자 수의 구성
(2001~2006)(단위 : 만명)

	2001	2002	2003	2004	2005	2006
온라인 게임 유료 유저 수	168.1	401.3	767.1	1190.3	1631.9	2227.3
온라인 게임 무료 유저 수	229.3	406.1	728.2	1157.4	1678.3	2263.3
온라인 게임 유저 외 가입자 수	2591.0	3604.4	4761.1	6220.6	7198.4	8052.9
인터넷 총 유저 수	2988.5	4411.8	6256.4	8568.3	10508.7	12543.5

(출처: IDC 2002)

[그림 3] 중국 인터넷 가입자 수의 구성 비율
(2001~2006)



(출처: IDC 2002)

중국 온라인 게임 시장규모는 지난 2001년 3억 1,000만 위안이였지만 2002년에는 9억 1,000만 위안으로 187.6% 증가되었다. IDC는 오는 2006년 중국 온라인게임 시장규모가 83.4억 위안에 이르며 2001~2006년 사이의 성장률이 92.6%에 이를 것으로 예측하고 있다. 시장규

모의 성장률이 온라인게임 유저 수와 온라인게임 유료 유저 수의 증가 속도보다 더 빠른 이유는 유료 온라인게임 유저들의 월 평균 소비가 증가하고 있기 때문이다. 지난 2001년 온라인 게임 유료 유저들의 일인당 월 평균 소비는 15.6 위안이었으나, 2002년에는 18.8위안에 이르렀고 오는 2006년에는 월 평균 소비가 31.2위안에 이를 것으로 예상된다.

시장의 전체 규모가 커지고 온라인게임 유저들의 월 평균 소비가 안정적으로 증가하여 2001-2006년 사이에는 연간 성장률이 둔화될 것으로 보인다. 올해의 성장속도 117.6% 였으나 오는 2006년의 성장속도는 50.5%로 둔화될 것으로 보인다. 하지만 이 성장률은 중국 IT시장 성장률이나 온라인게임 유저 수 증가 보다는 높은 성장세로써 온라인 게임 시장이 고속 발전단계에 진입한다는 것을 말해주고 있다.

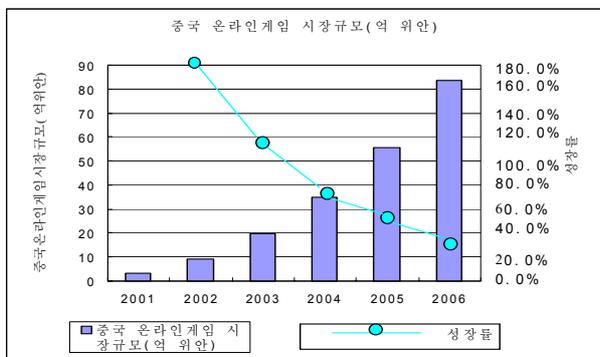
[표 5] 중국 온라인 게임 시장 규모 및 성장 (2001~2006)

	2001	2002	2003	2004	2005	2006	CAGR
시장규모 (억 위안)	3.1	9.1	19.7	35.0	55.4	83.4	92.6
성장률(%)		187.6	117.6	77.6	58.4	50.5	

(출처: IDC, 2002)

(주: 온라인게임 시장규모는 모든 유료 유저들이 매년 온라인게임에 지출하는 직접 비용을 화폐로 계산한 합계)

[그림 4] 중국 온라인게임 시장규모 및 성장률 (2001-2006)



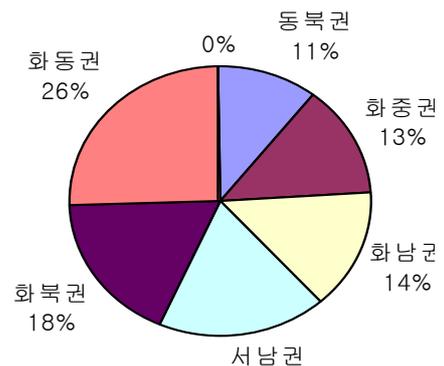
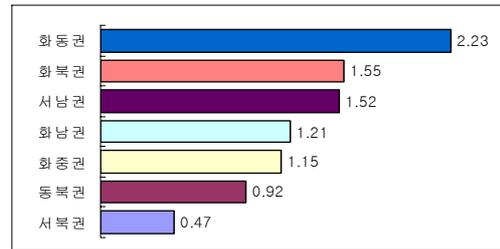
(출처: IDC 2002)

4. 중국 온라인게임 권역별 시장규모

시장규모는 화동권, 화북권, 서남권, 화남권이

차례로 4위까지 차지하였다..

[그림 5] 2002년 중국 온라인게임 권역시장규모



(출처: IDC 2002)

5. 온라인게임이 주변산업에 끼친 영향과 기여

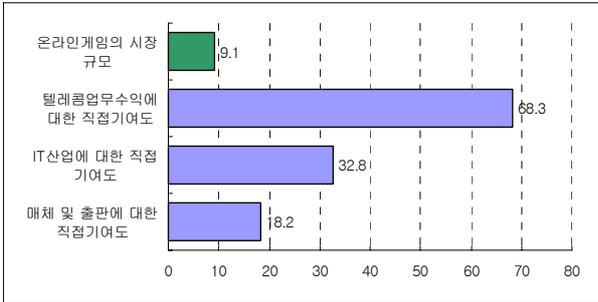
온라인게임의 산업가치사슬을 살펴보면 텔레콤 산업, IT산업, 언론매체 및 출판산업의 도·소매산업 등 다양한 주변산업에 폭넓게 연결되어 있다. 여기에서 온라인게임산업이 텔레콤, IT산업, 언론매체 및 출판산업에 대한 직접적인 기여를 살펴보면 다음과 같다.

지난 2002년 온라인게임의 시장규모 9억 1,000만 위안에 비해 이에 파생된 텔레콤산업의 직접수익은 68억 3,000만 위안이나 된다. 온라인게임 파트너에게 로열티는 지불하지만 그 수치는 낮아 텔레콤산업의 수익은 온라인게임 시장규모의 7.5배이다. 2002년 IT산업 역시 온라인게임으로 32억 8,000만 위안의 직접수익을 기록했다. 온라인게임 시장규모의 3.6배이다. 온라인게임 관련 IT산업의 수익원은 PC, 온라인게임용 서버, 네트워크와 저장기기, 소프트웨어 및 서비스이다. 언론매체 및 출판산업은 온라인게임에 힘입어 18억 2,000만 위안의 수익을 기록했다. 여기에는 온라인게임 관련 광고 수익이 포함되지 않았음에도 불구하고 온라인게임 시장규모의 2배를 상회한다.

이 밖에 온라인게임산업은 도·소매 판로 구축, IT 및 텔레콤 기술의 발전, 국가 세수 향상을 촉

진시켰다.

[그림 6] 2001년 온라인게임이 타 산업에 대한 기여도



(출처:IDC 2002)

NEWS

NEWS 《칭기스칸》 클로즈테스트 시작

《칭기스칸 online》 게임의 클로즈테스트를 앞두고 "판구(盤骨)소프트"는 현재 서버 구축을 진행 중이다. 테스트 기간 전국의 유저들이 몰려들 것을 고려하여 최적의 게임 환경을 제공하고자 현재 "판구(盤骨)소프트"의 담당직원들은 전국 각 대도시에서 파견되어 현지 협력사와 공동으로 서버를 구축하고 있으며, 대량의 서버가 1월내에 정상적으로 운영될 예정이다. 《칭기스칸 online》은 처음으로 중국 대륙에서 테스트를 진행하게 되었다. 테스트 중 나타나는 문제에 대해 즉시 GM에게 알리는 유저들에게는 "판구(盤骨)소프트"에서 준비된 상품이 제공된다. 또한 "판구(盤骨)소프트"에서는 테스트 중 큰 문제가 없으면 유저들의 클로즈테스트 기간 개인 정보를 보류할 것을 밝혔다.

(자료:http://news.17173.com/content/2003-1-10/n584_501106.html)

NEWS 《Robin Hood》 중문화 작업 막바지 단계

국외에서 호평을 받고 있는 《Robin Hood》가 중국에서 곧 발행될 것이다. "이차이(怡采)과기"의 전 직원의 노력으로 현재 《Robin Hood》 게임 중문화 작업은 막바지 단계에 이르렀으며 올 2월 발행예정이다.

국경과 세대를 초월하여 알려진 의적 'Robin Hood'를 "Spellbound"는 PC게임에 접합시켜 유저들에게 'Robin Hood'를 배역할 수 있는 기회를 제공하였다. 이 게임은 현재 유행하고 있는 실시간 전략장르의 형식을 채택하였으며 조작 방식은 유저들이 익숙한 《Commando》 계열제품과 유사하다. 그러나 조작 면에서나 난이도 면에서 《Commando》에 비해 상당히 많은 부분이 개선되어 초보자라도 쉽게 게임을 즐길 수 있다.

이번 중문화 작업에서는 특히 문화 내용에 중점을 두고 유럽 12세기 말 영국의 사회와 도덕관을 잘 반영하였다. 많은 부분에서 당시 사람들과 우리는 큰 차이를 가지고 있으며 일부 문제에 대한 견해는 매우 보수적이다. 이 모든 것을 유저들

은 게임을 통하여 직접 느낄 수 있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0301/01171737.shtml>)

NEWS 중국 게임 대리업체 일본시장 진출

중국 온라인게임회사 "왕룡(網龍)"은 일본 시장 진출을 발표하고 지난 12월 8일 일본 호가이도에서 "왕룡(일본)유한회사"를 본격 설립하였다. 호가이도의 한 기업가와 공동으로 출자하여 설립한 "왕룡(일본)유한회사"는 중국에서 제작한 우수 게임소프트웨어를 일본의 방대한 네트워크를 통하여 일본 유저들에게 온라인 게임 서비스를 제공한다는 것을 목표로 하고 있다.

"왕룡(일본)유한회사"는 회사 첫 제품으로 《환링여우사(幻灵游侠)》를 출시하기로 결정하였다. 이 게임은 중국 게임 개발업체인 "텐칭수마(天晴數碼)엔터테인먼트"가 2001년에 독자적으로 개발한 멀티 접속 대형 롤플레이팅 온라인 게임이다. 이 게임은 2002년 초 미국에서 개최된 E3대회에서 소개되었는데 당시 많은 외국 유저들에게 호평을 받았었다. 이 게임은 중국 "왕룡"사에서 이미 1년 넘게 대리·운영하였으며 이미 중국에서 700만 명 이상의 등록사용자를 보유하고 있다.

왕룡(일본)회사는 《환링여우사(幻灵游侠)》 외에도 "텐칭수마"의 또 다른 작품 《정푸(征服)》를 출시할 계획이다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=10205>)

NEWS 온라인 게임 "하나로 카드" 출시

최근 "렌방(連邦)소프트웨어"와 "렌방러이위(連邦雷雨)사이트"에서는 "렌방이카통(連邦一作通)"를 출시하였는데 이 카드는 "렌방러이위(連邦雷雨)사이트"의 포인트형식의 카드로 사용자들은 이 카드로 "렌방러이위(連邦雷雨)사이트"에서 쇼핑 결제가 가능하며 동시에 "렌방러이위(連邦雷雨)사이트"의 할인가격 혜택도 받을 수 있다.

"이카통"은 이미 제작 완료되어 1월 24일부터 중국 각 지역의 "렌방소프트웨어" 체인점에서 판매된다. 골드카드:100위안, 실버카드:50위안, 링통(灵通)카드:35위안 등 세 가지 액면가로 구분된

다.

"이카통"으로 지불 가능한 상품:

- 중국에서 운영되는 "렌방러이위(連邦雷雨)사이트"의 모든 온라인 게임의 월카드 및 PP카드를 특별가로 구매할 수 있다.
- 다양한 소프트웨어 사용 허가증 및 다양한 공유 소프트웨어 등록코드를 구매할 수 있다.
- IP카드, 다양한 온라인 엔터테인먼트 제품 등을 구매할 수 있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0301/011717433.shtml>)

NEWS 2002년도 중국 온라인게임산업 조사보고 수상결과

지난해 12월 16일 저녁 8:00, 스촨청두(四川成都)회의센터에서 "2002년도 중국 온라인게임산업 조사보고회-분류별 최우수 온라인게임 수상식"이 개최되었다. 이번 수상작은 유저들의 투표에 의해 선출되었다.

1. 최고 서비스 온라인게임

- 후보게임:
 - 베이징 렌중(聯衆)컴퓨터기술유한책임회사에서 운영하는 《렌중보드게임》
 - 상하이 성다(盛大)네트워크회사에서 운영하는 《미르의 전설》
- 수상게임: 《미르의 전설》

2. 최고 음악 온라인게임

- 후보게임:
 - 왕싱아이니커스(網星艾尼克斯)회사의 《크로스게이트》
 - 상하이 성다(盛大)네트워크회사의 《미르의 전설》
- 수상게임: 《크로스게이트》

3. 최고화면 온라인게임

- 후보게임:
 - 왕이(網易)회사의 《프리스트톤데일》
 - 상하이 성다(盛大)네트워크회사의 《미르의 전설》
- 수상게임: 《미르의 전설》

4. 최고 게임설정 온라인게임

- 후보게임:
 - 베이징 렌중(聯衆)컴퓨터기술유한책임회사에서 운영하는 《렌중보드게임》

- 상하이 성다(盛大)네트워크회사에서 운영하는 《미르의 전설》
- 수상게임: 《미르의 전설》

5. 최고 캐주얼 작전 온라인게임

- 후보게임:
 - 베이징 렌중(聯衆)컴퓨터기술유한책임회사의 《렌중보드게임》
 - 상하이 성다(盛大)네트워크회사의 《포트리스 2》
- 수상게임: 《렌중보드게임》

6. 최고 카툰 온라인게임

- 후보게임:
 - 왕상아이니커스(網星艾尼克斯)회사의 《크로스게이트》
 - 상하이 성다(盛大)네트워크회사의 《포트리스 2》
- 수상게임: 《크로스게이트》

7. 최고 환타지 몽환 온라인게임

- 후보게임:
 - 베이징 찬통(蟬童)소프트웨어과기회사의 《드로이안》
 - 상하이 성다(盛大)네트워크회사의 《미르의 전설》
- 수상게임: 《미르의 전설》

8. 최우수 무협 온라인게임

- 후보게임:
 - 즈관(智冠)전자주식유한회사의 《진용(金庸)군협전 online》
 - 아시아게임회사의 《천년》
- 수상게임: 《진용(金庸)군협전 online》

9. 유저들이 가장 즐기는 온라인게임

- 후보게임:
 - 베이징 렌중(聯衆)컴퓨터기술유한책임회사의 《렌중보드게임》
 - 상하이 성다(盛大)네트워크회사의 《미르의 전설》
- 수상게임: 《미르의 전설》

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

GAME 제품 소개

傳奇

미르의 전설

-제작업체: 한국 Wemade Entertainment Co., Ltd

-중국 대리업체: 상하이 성다(盛大)네트워크유한회사

-공식사이트: <http://www.mir2.com.cn>

-게임 장르: 판타지 온라인

-중국 진출시간: 2001년 7월

-테스트 시간: 2001년 9월 28일

-유료화 시간: 2001년 11월 18일

-게임 줄거리:

먼 옛날, "미르"의 대륙에는 수많은 종류의 생명체가 살아가고 있었다. 인간도 그 속에서 살고 있었지만 보잘것없는 미약한 존재로 강한 힘을 가진 많은 동물들의 위협에 대항하기 위해 단체 생활을 하고 있다. 이런 세월이 지속되는 동안 신비한 종족이 나타났는데 그들은 빠르게 각종 능력을 익혀 상상 할 수 없을 정도의 능력을 가지며 이 대륙 생명체의 지도적인 위치에 이르게 되었다.

이 종족은 인간에게 불의 사용법과 기타 많은 생존 방법들을 전수해 주었다. 오랜 공포 및 위협적인 환경에서 살아온 인간들은 다양한 기술을 전수 받아 새로운 문명을 구축하기 시작하였다.

인간들은 신비종족들의 도움으로 영토 확장과 문명구축 이라는 기나긴 과업을 시작하여, 마침내 거대한 국가를 건설하였는데 이 국가는 상상도 못할 정도로 발전된 문명을 가지고 있었지만, 어느 날 원인을 알 수 없는 거대한 폭발과 함께 사라지고 문명을 전달해준 신비종족들마저 사라져 버렸다. 그 누구도 이 폭발사건에 대하여 정확히 알지 못했고 관련 정보 역시 찾을 수 없었다. 살아남은 사람들은 각지로 흩어져 다시 자손을 번성시키고 문명을 일으켰지만 이 폭발사건은 영원히 비밀 속에 파묻히게 되었다.

인간들은 여러 발전을 거쳐 신비종족들로부터 전수 받은 기술을 바탕으로 많은 도시가 생성되고 국가가 형성되면서 새로운 역사를 이어나갔다. 그러나 폭발사건으로 사라진 신비종족과 고대 국가에 대해 알고 있는 사람은 아무도 없었으며 다

만 전해지는 전설 속에서만 등장하게 되었다...

- 《미르의 전설》 대사:

2001년 7월, "성다(盛大)네트워크사"는 한국 "Actoz Soft"사와 계약을 체결하고 《미르의 전설》 중국 진입 선포

2001년 9월 28일, 《미르의 전설》 오픈테스트를 시작

2001년 11월 18일, 《미르의 전설》 본격적인 유료화 시작과 동시에 11월 소프트웨어 판매량 1위

2002년 1월, 《미르의 전설》 각 서버는 해커들의 공격을 받았으며 일부 사용자들의 ID와 패스워드가 도용당하고 인터넷상 고의적으로 유포됨. "성다(盛大)"는 공안국에 통지하여 법률보호 요구. "시나사이트", "톈푸(天府) 핫라인", "다중왕뤄보(大衆網絡報)", "상하이 온라인" 등 사이트매체들이 "성다" 지지

2002년 2월, 《미르의 전설》 1.2버전 출시, 《미르의 전설》 동시접속자수 12만명 돌파, "성다"는 《미르의 전설》 게임 성공적 운영으로 "충칭(重慶) 핫라인 컵" 중국온라인 게임 상업상을 수상

2002년 7월, 《미르의 전설》 1.5버전 출시

2002년 8월, 《미르의 전설》 1.5버전 자료제품 출시. 《미르의 전설》 동시접속인수 50만 명 돌파.

2002년 9월, 일부 원인으로 인하여 이탈리아에 위치한 《미르의 전설》 유럽서버 초기 영문버전 서버단말 설치프로그램이 누설되었으며 그 후 신속히 중국으로 유입

2002년 10월 7일, 《미르의 전설》 민간 중문화 작업 완성

2002년 10월 8일~9일, 중국의 IP주소를 공개한 많은 《미르의 전설》 개인서버가 해커의 공격을 받아 마비상태에 처함

2002년 11월 1일, "성다"는 "지적재산권을 보호하고 산업발전을 추진하자"를 주제로 하는 기자 회견을 주최하고 "개인서버 불법행위"에 대한 항전을 선포

2002년 11월 1일, 《미르의 전설》 1.6버전 출시, 《미르의 전설》 동시접속인수 65만 명을 기록

2002년 11월, 《미르의 전설》은 "중국 품질학회", "중국 명품협회", "중국 개혁신문사"에서 공동으로 주최한 "2002년 제1차 중국 시장 소비상품 품질신의 경쟁력 조사"에서 게임업계 "10대"브랜드제품 칭호를 수여

2002년 12월 16일, "스촨(四川)텔레콤"과 "다중왕뤄보(大衆網絡報)"에서 공동으로 주최한 "2002년 중국 온라인 게임 산업조사"에서 《미르의 전설》은 "최우수 온라인 게임"으로 평가받았으며 "최우수 환타지 온라인게임", "최고 게임설정 온라인 게임", "최고 화면 온라인 게임", "최고 서비스 온라인 게임" 등 4개 상을 수상 받았다. 동시에 "최우수 음악 온라인 게임"으로 추천

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

GAME 순위

2003년 1월 아케이드 게임 인기순위

순위	게임명칭	기종	장르	개발사	득표
1	황금태양	GBA	RPG	NINTENDO	341
2	Final Fantas 10	PS2	RPG	SQUARE	305
3	Final Fantas 8	PS2	RPG	SQUARE	282
4	biohazard	GC	AVG	CAPCOM	259
5	metal gear solid2	PS2	ACT	KONAMI	162
6	Shenmue II	DC	FREE	SEGA	145
7	초급 로봇대전R	GBA	SLG	BANPRESTO	119
8	휘엔원장·평인즈젠(火炎紋章·封印之劍)	GBA	SRPG	NINTENDO	118
9	세계축구 생방송 6	PS2	SPG	KONAMI	107
10	어워청·웨즈룬후이(惡魔城·月之輪回)	GBA	ACT	KONAMI	103
11	진 삼국무쌍	PS2	ACT	KOEI	90
12	커우다이요우과아·란보우스(口袋妖怪·藍寶石)	GBA	RPG	NINTENDO	89
13	어워청·웨샤에상취(惡魔城·月下夜想曲)	PS	ACT	KONAMI	88
14	커우다이요우과아·홍보우스(口袋妖怪·紅寶石)	GBA	RPG	NINTENDO	87
15	세계축구 생방송 2002	PS	SPG	KONAMI	85
16	왕국심	PS2	ARPG	SQUARE	84
17	악마성·백야의 협주곡	GBA	ACT	KONAMI	83
18	biohazard 3	PS	AVG	CAPCOM	82
19	사쿠라 대전 4	DC	SLG	SEGA	80
20	귀이우저(鬼武者)2	PS2	AVG	CAPCOM	76

(자료: 電子遊戲軟件 2003년 제3기)

GAME 관련기관

中華人民共和國信息產業部

중화인민공화국신식산업부(1)

신식산업부 주요 직책:

1. 국가 정보산업발전전략, 방침정책 및 전반 계획을 연구·제정하고 전자정보제품 제조업, 통신업 및 소프트웨어산업을 진흥하며 국민 경제와 사회서비스 정보화를 추진한다.
2. 전자 정보제품 제조업, 통신업, 소프트웨어산업 관련 법률 및 법규를 제정하고 행정규장을 발표하며 행정집법 및 집행감독을 담당한다.
3. 국가 공중 통신망(현지와 장거리 전신망 포함), 방송 TV망(무선 및 유선 TV망 포함), 군공 부문 및 기타 부문 전용 통신망에 대한 통일 계획을 제정하며 산업관리를 진행한다.
4. 전자 정보제품 제조업, 통신업, 소프트웨어산업 관련 기술정책 및 기술기제, 기술표준을 제정하고 방송 TV전송망 기술기제 및 표준을 제정하며 통신망 장비 네트워크 가입 인증 및 전신 단말장비 네트워크 가입 관리를 담당하며 전자 정보제품 품질 감독 및 관리를 지도한다.
5. 전국의 무선 전신 주파수, 위성궤도 위치, 통신망 코드 및 도메인 네임, 주소 등 공중 통신 자원에 대한 배분과 관리를 담당하며 무선 전신 방송국의 설치에 대한 심사비준, 무선 전신 테스트 및 감독을 담당하며 법적으로 무선 전신 관리제도를 실시하고 무선 전신 교란사건을 조정하며 공중 전자파 질서를 수호한다.
6. 법적으로 전신 및 정보서비스 시장에 대한 감독 관리를 진행하고 필요한 경영허가 제도를 실시하며 서비스 품질에 대한 감독관리를 진행하여 공정한 경쟁을 보장하고 보편적인 서비스를 보증하며 국가 및 사용자들의 이익을 보호한다. 통신망 사이 상호링크 방법 및 결산표준을 제정하며 집행에 대한 감독을 진행한다.
7. 통신 및 정보서비스 비용납부 정책을 제정하며 기반 우편, 전신업무 비용납부 표준을 확정하고 집행에 대한 감독을 진행한다.
8. 공산당 정부 전용 통신망 구축 계획, 구축, 관리를 담당하며 국가 통신망 감독제어 조절센터 및 국제 통신망 수출입국에 대한 관리를 진행하며 공산당 정부 전용 통신, 구제 응급 통신

및 기타 주요 통신에 대한 조정을 담당하며 국가 통신 및 정보 보안을 보장한다.

- 9. 산업정책과 기술발전 정책에 근거하여 정보산업의 발전을 유도하고 지원하며; 산업구조, 제품구조 및 기업구조 조정을 지도하고; 국유기업 재조합 및 기업 그룹 구축을 지도하며; 자원을 합리적으로 배치하여 중복 건설을 방지한다.
- 10. 전자 정보제품 제조업, 통신업, 소프트웨어산업의 과학 연구·개발업무를 추진하고 중요한 과학기술 프로젝트 연구 및 수입 기술의 이해·수용·창조를 조직하여 과학 연구 성과 산업화를 추진하며 민족공업을 지원한다.
- 11. 군공전자에 대하여 산업관리를 실시하며 군공전자 발전 전략, 방침정책 및 계획을 연구·제출하며 군대 및 국방과학기술공업위원회의 기획과 연결하여 실시한다.
- 12. 국민경제 정보화 발전계획을 연구·제정하고 업체를 협조하여 국가 중점 정보화 공정을 추진하며 정보자원 개발·이용을 지도, 조정 및 실시한다. 전자 정보기술 확장응용 및 정보화 보급교육을 지도한다.
- 13. 주요 우정 및 전신기업의 재무 총결, 자금상납 및 조달, 청산을 조직하고 지도하며 우정과 전신기업의 경영관계를 조정하고 국가 규정에 따라 우정 및 전신 서비스에 대한 보조를 실행하며 관리 권한에 근거하여 기관 및 직속기구 대표자를 관리한다.
- 14. 국가를 대표하여 관련 국제조직에 참여하고 정부사이 협정을 체결하며 대외경제기술 합작 및 교류를 진행하여 정부간 관련 사무를 처리한다.
- 15. 홍콩특별행정구, 마카오, 대만의 통신 및 정보에 대한 정책을 연구하고 관련 사무를 처리한다.
- 16. 산업 통계 및 산업 정보 발부를 담당한다.
- 17. 국무원에서 일임한 기타 사무를 처리한다. 국무원의 규정에 근거하여 국가 우정국을 관리한다.

신식산업부 관계자:

- 부장: 우지찬(吳基傳)
- 부 부장: 러우친젠(婁勤儉), 장춘장(張春江),
거우중원(苟仲文)
- 국가 우정국 국장: 류우리칭(劉立淸)
- 신식산업부 주재 규률검사조 조장: 리쇠잉(李

雪莹)

-중화인민공화국신식산업부(Ministry of Information Industry)

*주소: 중국 베이징 시창안제(西長安街)13호

*우편번호: 100804

*Email:webmaster@mii.gov.cn



[공식사이트:www.mii.gov.cn]

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

법률 및 정책

LAW 인터넷 출판관리 시행규정(1)

2002년 6월 27일
신문출판통서, 신식산업부 령
제17호 공포

제 1 장 총 칙

제1조 인터넷 출판활동에 대한 관리를 강화하고 인터넷 출판기구의 합법적 권익을 보장하며 중국 인터넷 출판 업무의 건전, 질서적 발전을 추진하기 위하여 《출판관리 조례》와 《인터넷 정보 서비스 관리 방법》에 근거하여 본 규정을 제정한다.

제2조 인터넷 출판활동에 종사할 경우 반드시 헌법 및 관련 법률, 법규를 준수하고 인민과 사회주의를 위해 서비스하는 방향을 견지해야 하며 민족소질 제고와, 경제발전 추진 및 사회 진보 추진에 유리한 사상도덕, 과학기술, 문화지식을 전파하고 추적하여 인민들의 정신생활을 풍부하게 하여야 한다.

제3조 중화인민공화국 경내에서 인터넷 출판활동에 종사할 경우 본 규정에 따라야 한다.

제4조 신문출판총서에서 중국 인터넷 출판 업무에 대하여 감독관리를 실시하며 주요 업무는

- 1) 중국 인터넷출판계획을 제정하고 실시한다.
- 2) 인터넷 출판관리 방침, 정책 및 규장을 제정한다.
- 3) 중국 인터넷 출판기구 총량, 구조 및 분포 계획을 제정하고 실시한다.
- 4) 인터넷 출판기구에 대한 심사를 실시한다.
- 5) 관련 법률, 법규와 규장에 따라 인터넷 출판내용에 대하여 감독관리를 실시하며 국가 출판법을 위배한 행위에 대하여 처벌을 실시한다.

성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문에서 행정 지역 내 인터넷 출판 일상 관리업무를 담당하며 본 행정지역 내 인터넷 출판 업무 종사 신청자에 대하여 심사비준을 진행하며 본 행정지역 내 국

가출판법규 위배 행위에 대하여 처벌을 실시한다.

제5조 본 규정에서 말하는 인터넷 출판이란 인터넷 정보서비스 제공자가 직접 창작했거나 타인의 작품에 대한 선택 및 편집가공을 걸친 후 인터넷상에 발표하여 인터넷을 통하여 사용자에게 발송하여 공중브라우저, 열람, 사용, 다운로드를 제공하는 온라인 전파행위를 가리킨다. 주요 작품에는

- 1) 이미 본격 출판된 도서, 신문, 간행물, 음반 제품, 전자출판물 등 출판물내용 혹은 기타 매체에서 이미 공개된 작품
- 2) 편집가공을 진행한 문학, 예술, 자연과학, 사회과학, 공정기술 등 분야 작품

본 규정에서 말하는 인터넷 출판기구는 신문출판행정부문 및 전신관리기구의 허가를 받고 인터넷 출판 업무에 종사하는 인터넷 정보서비스 제공업체를 가리킨다.

제 2 장 행정심사 및 감독관리

제6조 심사비준을 필한 후 인터넷 출판활동에 종사할 수 있다. 임의 기구 혹은 개인은 허가 없이 인터넷 출판활동에 종사하지 못한다.

인터넷 출판기구는 법에 따라 인터넷 출판활동에 종사하며 임의 기구 및 개인은 이에 대하여 교란, 저지, 파괴하지 않는다.

제7조 인터넷 출판 업무에 종사할 경우 《인터넷 정보 서비스 관리 방법》에서 규정한 조건에 부합되는 외 아래의 조건도 구비하여야 한다.

- 1) 확정된 출판범위
- 2) 법률, 법규의 규정에 부합되는 정관
- 3) 필요한 편집출판기구 및 전문인력
- 4) 출판 업무에 필요한 자금, 장비 및 장소

제8조 인터넷 출판 업무 종사 신청 시 반드시 담당자가 소재 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문에 신청하고 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문의 심사동의를 걸친 후 신문출판총서의 심사비준을 받아야 한다.

제9조 인터넷 출판 업무 종사 신청 시 아래의 자료를 제출해야 한다.

- 1) 신문출판총서에서 제작한 《인터넷 출판업

무 신청표》

- 2) 기구의 정관
- 3) 자금출처, 액수 및 신용증명
- 4) 주요 담당자 혹은 법정 대표인 및 주요 편집, 기술인원의 전문직 증명서와 신분증명서
- 5) 작업장소의 사용증명서.

제10조 신문출판행정부문은 신청 수리를 접수한 그 날로부터 60일 내에 비준 여부를 결정하여야 하며 동시에 소재 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문에서 서면으로 신청자에 통지하며 허가를 통과하지 않은 신청자에게는 그 이유를 설명하여야 한다.

제11조 인터넷출판 업무 허가를 받은 후 신청자는 신문출판행정부문의 비준문서를 가지고 성, 자치구, 직할시의 전신관리기구에서 관련수속을 체크해야한다.

(2) 계속..

IT NEWS

인 터 넷

□□ 광동텔레콤 광대역시장 확장

새해 벽두에 광동텔레콤은 시장확장, 기술 제휴 및 서비스 품질의 향상을 위해 상하이 베얼 알카텔과 제3차 ADSL 확충계약을 체결했다. 계약의 내용은 상하이 베얼 알카텔은 광동텔레콤을 도와 광대역시장 환경을 분석하고 시장 성장 추이를 예측하여 시장 전략 및 상용모델을 작성한다는 것이다. 또 올 1분기에는 800만 달러 이상을 투자하여 광동텔레콤 제3차 ADSL 확충 프로젝트를 완성하고 광저우, 선전, 주하이, 퍼산, 산튀우 및 순더에 알카텔 ADSL 광대역 데이터제품 및 서비스를 제공하게 된다.

(자료: 中國電子報 2003년 1월 6일)

모 바 일

□□ 문자메세지게임 인기급증

온라인 게임과 함께 신규 엔터테인먼트 게임형식인 모바일게임도 붐을 맞이하게 되었다. 장기간의 시장조사 및 신선한 탐색의 길을 걸어온 연동 엔터테인먼트업체 "싱초우(星潮)온라인(베이징)유한회사"는 서로 다른 흥미와 성별에 따른 5가지 모바일게임을 개발하였다. 모바일게임은 현재 사용 보급률과 그 인기가 높은 휴대폰 문자메세지를 응용하여 개발한 것으로 WAP방식 중 나타나는 여러 가지 문제들을 극복하고 소통 및 정보처리의 용이성의 강점을 충분히 발휘하였으며 모바일 사용자들에게 선호되고 있다.

모바일게임 세계는 그야말로 풍부하고 다채롭다. 사랑과 지속적인 관심의 감성세계를 겨냥한 《캐릭터 애인》, 엔터테인먼트 및 오락성을 갖춘 《대부호》, 대학생이 성격이 다른 여자 친구를 만들기 위한 《찜》, 신입직원으로부터 고위관리직으로 승진하기 위한 과정을 묘사한 《오피스 스토리》 등은 고객들의 흥미를 성공과 실패라는 서로 다른 감정의 심리로 충분히 사로잡을 것으로 전망된다.

제 25 호

이상의 5가지 모바일게임은 현재 베이징, 쓰촨(四川), 충칭(重慶), 하이난(海南) 4개 지역에서 오픈 테스트 중이며 게임을 끝까지 성공한 100위 내 유저들은 개발사에서 제공한 선물을 제공받을 수 있다. 상세한 정보는 <http://sms.starvi.com>서 접할 수 있다.

(자료: <http://www.monternet.com/moneditor/zongzhan/periddical/sm/546/1043.html>)

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