



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

특 집

온라인 게임과 주변산업

NEWS

- 《잉승스지(英雄世紀):Arcane》클로즈 테스트 계좌 등록 인기
- 《류우상후대전(流星胡蝶劍).net》V1.04 출시
- 즈관(智冠), 《RO》본격 진공; 화이(華義), 판매 전략 전환
- 《틴조우-천상스제(天驕-秦殤世界)》서버 30개 돌파
- “레이위왕(雷雨網)”, 휴대폰 비용 결제 플랫폼 본격 개통
- 불법 도매상, 불법 《RO》클라이언트 판매
- 《샤이닝로어》핵 사용자 엄중 단속

GAME 제품소개

《라그하임(混亂冒險)》

GAME 순위

2003년 2월 게임 추천/기대 순위

GAME 관련기관

『中華人民共和國信息產業部』(3)

법률과 정책

《인터넷 출판관리 시행규정》(3)

IT NEWS

모바일

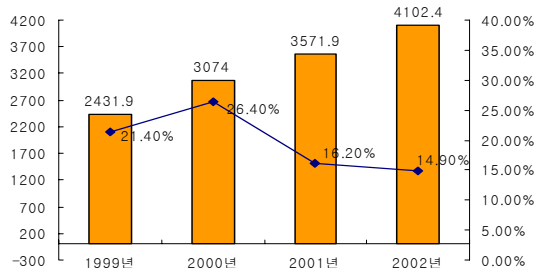
- 차이나모바일, "이동명왕(移動夢網)" 응용 전망 분석
- 중국 3G 상용화 청사진 제시

온라인 게임과 주변산업

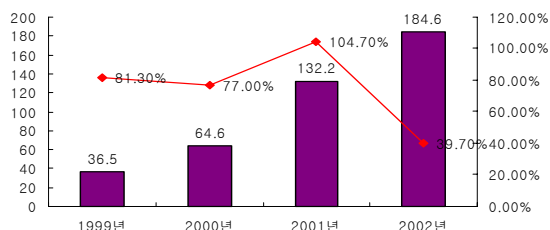
1. 텔레콤산업에 대한 영향 및 기여도

- 텔레콤의 수익증가세가 둔화되면서 성장률이 지난 2000년의 26.4%에서 2002년에는 14.9%로 낮아졌다.
- 데이터 텔레콤의 수익성장률이 전체 텔레콤업무의 수익성장률을 능가하고 있다. 지난 2002년 데이터 텔레콤의 수익 성장률은 전체 텔레콤업무에 비해 거의 3배에 달하는 것으로 나타났다.
- 데이터 텔레콤의 수익이 전체 텔레콤 업무수익에서 차지하는 비율은 크지 않지만 고속 성장세를 보이고 있다. 지난 1999년 전체에서 불과 1.5%를 차지했던 데이터 텔레콤의 수익이 2002년에는 4.6%로 증가하였다.

[그림 1] 중국 텔레콤업무의 수익 현황



전체 텔레콤 업무 수익 현황



데이터 텔레콤 수익 현황

(출처:IDC, 2002)

[표 1] 중국 텔레콤업무의 수익 현황

	1999	2000	2001	2002
텔레콤업무수익 (억위안 RMB)	2431.9	3074.0	3571.9%	4102.4
텔레콤업무성장률	21.4%	26.4%	16.2%	14.9%
데이터텔레콤수익 (억위안 RMB)	36.5	64.6	132.2	184.6
데이터텔레콤성장률	81.3%	77.0%	104.7%	39.7%
전체 데이터텔레콤 수익의 비율	1.5%	2.1%	3.7%	4.5%

(출처: IDC, 2002)

2. 데이터 텔레콤업무에 대한 온라인게임의 기여도

최종소비자에 대한 조사자료에 따르면 현재 유저들의 72.4%는 PC방에서, 48.7%는 가정에서 온라인 게임을 하고있다.(일부 가정과 PC방을 모두 이용하는 유저들이 포함되어 있으므로 합계가 100%를 넘는다.) PC방에서 이용하는 LAN이나 Internet접속방식은 거의가 DDN, ADSL 또는 광섬유+LAN 방식으로써 이런 접속방식은 데이터 텔레콤의 직접적인 수익을 발생시킨다. 가정에서 사용되는 전화접속방식(PPP)과 ADSL 등 접속료로 지불되는 요금은 시간당 2위안으로 역시 데이터 텔레콤 수익을 향상시키고 있다.

지난 2002년 온라인게임은 텔레콤산업에 68억 3,000만 위안의 직접적인 수익발생에 기여하였는데 그 가운데 80%이상이 데이터업무 수익이다.

3. 전화 음성업무에 대한 온라인게임의 기여도

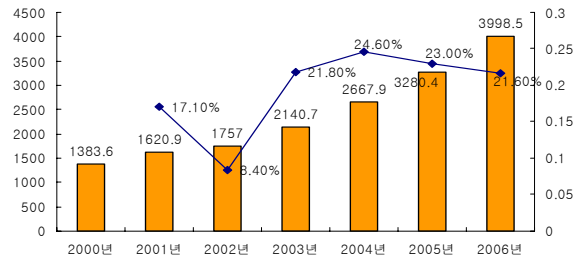
전화접속(PPP)시 시간당 전화요금은 평균 1위안 정도로 온라인게임 유저들의 온라인 시간은 곧바로 전화 음성업무의 수익과 연결된다. 현재 전체 전화 음성업무 수익 중 10%이상이 온라인 게임으로부터 온다.

4. IT산업에 대한 영향과 공헌

- IT산업 현황

지난 2002년 부진에서 완전히 벗어나지 못한 중국 IT산업은 최근 수년간 최저 성장률을 기록하였다. 지난해 IT 시장 전체 규모는 1,757억 위안으로 8.4% 성장하였지만 최근 5년간 10%이상의 성장률보다는 저조하다. IDC는 올해 중국 IT 시장이 정상화되면서 온라인게임산업의 발전이 가속화될 것으로 내다봤다.

[그림 2] 중국 IT 전체 시장규모



(출처:IDC, 2002)

5. IT 하드웨어, 소프트웨어 및 서비스에 대한 온라인게임의 기여도

- IT 하드웨어에 대한 온라인게임의 기여도:

- * 중국 22만 개 PC방에서 PC 및 네트워크 장비 하드웨어 구입
- * 80여 개 온라인게임 운영업체에서 온라인게임용 서버, 네트워크장비, 부하균형장비, 네트워크보안장비 등을 구입
- * 텔레콤 운영업체들이 온라인게임 운영을 지원하기 위한 네트워크 하드웨어 구입; 유저들이 온라인게임 플레이를 위해 컴퓨터 및 장비 구입

- 소프트웨어 및 서비스에 대한 온라인게임의 기여도:

- * 유저들의 플레이를 위한 고객 단말 소프트웨어 구입
- * 게임 운영업체들의 소프트웨어 구입 및 서비스
- * 텔레콤 운영업체들의 소프트웨어 구입 및 서비스

6. 언론 및 출판 산업에 대한 영향과 기여도

고객 조사에 따르면 온라인게임 유저들은 일인당 매월 온라인게임 관련 잡지 및 도서 구매에 평균 15위안을 지출한다. 중국의 온라인 게임 유저들은 800만여 명으로 추정되며 매년 그들이 언론 및 출판 산업에 지출하는 금액은 14억 4,000만 위안에 이른다. 이 밖에 온라인게임 운영업체의 광고, CD 소프트웨어 및 출판물의 발행도 언론 매체 및 출판 산업에 거대한 수익을 창출하고 있다.

NEWS

NEWS 《영웅세기(英雄世紀):Arcane》 클로즈 테스트 계좌 등록 인기

《영웅세기(英雄世紀): Arcane》 게임의 등록시스템이 지난 2월 9일 본격 개방되었다.

개방된 후 유저들의 계좌 등록 열기가 기대 이상으로 높아 1차 개방한 5,000개 계좌는 개방 몇 시간만에 등록이 끝났다. "안제슈마(安捷數碼:Angel Digital)"는 등록 계좌 부족으로 등록하지 못한 유저들을 고려하여 최근 2차 계좌 등록을 개방하기로 결정하였다. 신청을 원하는 사람은 각 게임 사이트에서 개최하게 되는 계좌 등록 이벤트에 참여하여 등록할 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-10/n522_438698.html)

NEWS 《류우상후데젠(流星胡蝶劍).net》 V1.04 출시

《류우상후데젠(流星胡蝶劍).net》 V1.04이 최근 본격 출시되었다. "위천귀지(淸泉國際)"에서 이번에 출시한 V1.04의 가장 주목할 부분은 새로운 무기 "첸쿤다오(乾坤刀)"가 추가된 것이다. 때문에 V1.04버전은 "첸쿤우디(乾坤無敵)"라는 이름을 가지게 되었다.

"첸쿤다오(乾坤刀)"는 무기의 속도와 장병기의 공격범위를 조합시켰으므로 사용방식이 다양하다.

《류우상후데젠(流星胡蝶劍).net》 V1.04의 출시와 함께 "위천귀지(淸泉國際)"는 전국 "신년 온라인 쟁패대회"를 개최하였다. 이번 대회는 "개인전"과 "단체전" 두 가지 형식으로 1달간 진행되며 대회기간 중 매일 "강호의 고수"가 드나들게 되는데 그를 만나는 유저들은 뜻밖의 수확을 얻을 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-1-23/n52_968590.html)

NEWS 즈관(智冠), 《RO》 본격 진공; 화이(華義) 판매 전략 전환

2003년 1월 1일부터 테스트를 진행한 《RO》

게임은 현재 이미 동시 접속자수가 2만 명에 이르렀으며 동계기간 중 인기가 가장 좋은 제품으로 나타났다. 이와 함께 "즈관(智冠)"의 총경리 왕천버(王俊博)는 기자 회견에서 올 3월말 중국내 동시 접속자수 15만 명 이상 및 온라인 게임 2위를 차지하는 것이 《RO》의 현재 목표라고 말했다. 또한 지금까지 "즈관(智冠)"은 대륙에서 유통 경영에 주력하였으나 《RO》 게임 발행과 맞추어 회사 전략을 조정하여 《RO》 게임 운영에 전력을 다하기로 결정하였다고 덧붙였다.

왕천버(王俊博)는 기자 회견 시 업계의 각 부문에서 실적이 좋지 않으면 현재 27개 판매대리점을 절반까지 줄인다는 최후 결정을 발표하였다. 이는 "즈관(智冠)"사가 주요 운영방향을 유통망 구축에서 온라인 게임 운영 중심으로 전환하는 것을 말해주는 것이다. 《스톤에이지》, 《몬스트》, 《다화시여우(大話西遊)》, 《Battle Marine》 등 게임의 대륙지역 총판을 맡았던 "즈관(智冠)"의 전략 변화로 "즈관(智冠)"과 협력관계에 있던 온라인 게임 운영업체들은 유통전략을 재고하지 않을 수 없게 되었다. 이는 "즈관(智冠)"이 각 운영업체와 밀접한 협력관계에 있는 유통 판매업체에서 직접적 경쟁관계를 가지는 온라인 게임 운영업체로 전환하기 때문이다.

"베이징 화이(華義)"는 다른 유통 판매업체와 다각적인 협의를 거쳐 2003년 춘절 이후 총판 업체를 변경할 계획이 있음을 발표하였다. "즈관(智冠)"과 유통면에서 협력관계가 있는 기타 운영업체들도 현재 별다른 움직임을 보이고 있지 않지만 차후 "즈관(智冠)"과의 협력전망에 대하여 신중히 고려하고 있는 중이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-1-15/n101_17861.html)

NEWS 《텐조우-친상스제(天驕-秦殤世界)》 서버 30개 돌파

지난 1월 24일, 오픈테스트를 시작한지 9일째 접어든 중국산 온라인게임 《텐조우-친상스제(天驕-秦殤世界)》의 등록 회원수가 이미 80만 명을 돌파하였으며 운영되고 있는 서버도 이미 30여 개에 달한다.

한국, 일본, 유럽, 미국 등 각 국에서 밀려오는 게임들로 인해 중국에서 독자적으로 개발된 온라

인 게임은 생존이 쉽지 않으며, 실제로 현재 중국에서 운영되고 있는 수백 가지의 게임 중 10위권 안에 있는 중국산 온라인게임제품이 하나도 없는 실정이다. 이는 중국의 입장에서는 비극적인 상황이라고 말하지 않을 수 없다.

2002년 11월, 12월에 중국산 온라인 게임 《현원검》, 《서유기》, 《텐조우-친상스제(天驕-秦殤世界)》 등 세 개 제품이 출시되었고, 이 중 《텐조우-친상스제(天驕-秦殤世界)》은 가장 늦게 출시되었지만 《현원검》, 《서유기》, 《온라인 진용》 등 막강한 경쟁제품들을 누르고 "2002년 최우수 중문 온라인게임"으로 평가받았다.

현재 《텐조우-친상스제(天驕-秦殤世界)》 게임은 "스타보다 유저를 좋아한다"는 주제로 POLO 차를 상품으로 하는 게임 일반 모델 공모이벤트를 진행하고 있다. 이번 이벤트는 많은 사용자들의 지원을 받았으며, 행사를 통해 매일 증가되는 동시접속인수 또한 3~5만 명을 기록하였다.

(자료: http://games.sina.com.cn/newgames/0301/0125_66684.html)

NEWS “레이위왕(雷雨網)”, 휴대폰 비용 결제 플랫폼 본격 개통

"레이위왕(雷雨網:www.leiyu.com)"의 휴대폰 결제 플랫폼이 테스트를 거쳐 지난 1월 23일 본격 개통되었다. 앞으로 차이나모바일 및 차이나유니콤(CDMA 미포함) 사용자들은 휴대폰 결제방식을 통하여 인터넷시대의 다양한 편의와 실질적인 혜택을 누릴 수 있게 되었다. "레이위왕"은 이미 "은행카드 온라인 직접 결제", "렌방이카통(連邦-作通) 저축카드 결제", "휴대폰 결제" 등의 3가지 결제 플랫폼 및 "은행 대체", "우정송금" 등 기타 수십 가지의 결제방식을 사용하고 있으며, 현재 중국 디지털카드 판매사이트 중 결제방식이 가장 다양하고 전면적으로 제공되는 사이트이다.

"레이위왕"은 "렌방(連邦)소프트웨어회사"가 최근 투자하여 설립한 중국 최초의 디지털 상거래 사이트로 "중국 소프트웨어 활성화가 센터" 및 "중국 디지털카드 판매 센터"는 이 사이트의 핵심 부분이다. 현재 "소프트웨어 활성화 허가센터"는 이미 중국의 "진산(金山)", "호우제(豪杰)", "조우다밍타이(交大銘泰)" 등 대형 소프트웨어제작회사의 공동지원을 받으며, "디지털카드 판매센터"에서는

현재 중국 내 유통되고 있는 모든 온라인게임의 월 카드(PP카드)를 판매하고 있으며 제품이 다양하고 가격도 상대적으로 저렴하다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=10441>)

NEWS 불법 도매상, 불법 《RO》 클라이언트 판매

"즈관(智冠)"에서 대행하는 온라인 게임 《RO》가 중국에서 테스트를 진행한 후 전국적으로 《RO》 붐을 일으켰다. 지난 1월 19일 판매이벤트를 실시한 후 전국 4개 지역의 서버 추가 업무가 이미 완료되었으며, 예상을 넘어선 《RO》의 인기로 인해 최초 발급한 40만 세트 공식제품이 전부 판매되고 일부 지역에서는 공급부족 현상이 나타났다. 이로 인해 반드시 정품을 사용해야만 서버를 정상적으로 선택하고 게임을 진행할 수 있음에도 일부 유저들이 정품 클라이언트를 구매하지 못하게 되었다.

이러한 기회를 틈타 불법 도매상인들이 얼마 전 무료로 발급한 테스트 클라이언트에 소위 "패치버전"을 추가하여 정품 가격으로 판매하는 사건이 여기저기서 발생하게 되었다. 이에 "즈관(智冠)"측은 추가적인 문제 발생을 방지하기 위하여 유저들에게 테스트버전인 CD로 게임을 진행하지 말 것과 불법 도매상인을 발견하는 즉시 당사에 알려줄 것을 요청하였다. 또한 "즈관"은 불법 도매상에게 불법행위를 즉시로 중지할 것과 만약 이후에도 계속 이런 현상이 나타나면 법적인 책임 추구를 할 것임을 강력하게 경고하였다.

현재 "즈관"은 충분한 제품을 확보하여 공급부족 현상을 완화시켰으며 소비자들이 불법 도매상들의 속임수를 피할 수 있도록 테스트버전과 정품의 차이점을 홍보하였다.

(자료: http://game.163.com/game2002/editor/030124/030121_66643.html)

NEWS 《샤이닝로어》 핵 사용자 엄중 단속

춘절 휴가기간 많은 사용자들이 "천사세계"를 즐기고 있을 때, 일부 극소수 사용자들이 많은 유저들의 이익을 무시하고 불법으로 가속기를 사용하여 서버에 버그현상을 초래하였다. "카오자(高

嘉)과기”의 “천사” GM은 다른 사용자들의 정상적 게임에 악영향을 주고 “천사세계”의 질서를 파괴하는 비도덕적인 사용자들의 불법행위를 단속하기 위하여 춘절 휴가기간 중 핵사용자와 게임의 정상적 질서 파괴행위에 대한 관리를 강화하였다. GM의 엄격한 관리감독과 많은 유저들의 적극적 협조를 통하여 드러난 가속기 사용 유저들의 ID는 삭제 조치되었다. 삭제된 ID의 상세한 명단은 《사이닝로어》의 공식사이트에 공지되었다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-2-7/n794_710472.html)

GAME 제품 소개

混亂冒險

라그하임

-제작업체: Nako

-중국 대리업체: 여우시쥐즈(遊戲橘子)

-공식사이트: <http://www.gamania.com.cn/laghaim/>

-게임 장르: 3D 멀티 접속

-테스트 시간: 2002년 8월 7일

-게임소개:

라그하임 온라인 게임은 판타지를 소재로 한 3D 멀티 접속 온라인 게임이다.

서기 2357년 겨울, 선발된 50여만 명의 인류는 “사이얼선” 우주선을 타고 극심하게 오염된 지구를 떠나 “라그하임 행성”으로 출발하였다. 그들은 7년이란 긴 시간 동안 갖은 역경을 거쳐 결국 구원의 행성인 “라그하임 행성”에 도착하였다. 정착 초기 각 종족들은 그들의 세력과 영토 확장을 위하여 수많은 전쟁을 치르게 된다. 하지만 새로운 종족 “네오프로그매어”가 “라그하임 행성”에 침입하자 4개 종족들은 전쟁을 잠시 중단하고 서로 힘을 합쳐 “네오프로그매어”에 대항하면서 다시 평화롭게 지내기 시작한다. 지속적인 평화를 위해 각 종족들은 다른 종족과의 연맹이 필요하였으며 전투기술 및 각종 장비를 사용할 수 있는 기술을 보유하여야 했다. 이야기는 이렇게 시작된다.....

- 《라그하임》 최신 뉴스:

뉴스1- 《라그하임》 1월 18일 본격 유료화, 등록 회원 수 120만

“베이징 여우시쥐즈수위이커지(遊戲橘子數位科技)유한회사”는 모회사-“여우시쥐즈(遊戲橘子)”사의 엔터테인먼트 운영의 풍부한 노하우와 충분한 기술 실력을 전수받아 전문적인 국제화 단체 및 네트워크 기술을 통하여 사용자들을 위한 최적의 엔터테인먼트 서비스를 제공해왔다.

“여우시쥐즈(遊戲橘子)”사가 중국 대륙에서 출시한 첫 제품인 대형 판타지 온라인 3D게임 《라그하임》은 지난해 8월 7일에 오픈 테스트를 시작한 이래 줄곧 많은 유저들의 호평을 받아왔으며 현재 《라그하임》의 중국 지역 등록 회원 수는 이미 120만 명을 넘어섰다. 새로 개방된 시스템과 다양하게 진행되는 온라인 이벤트에 대하여 유저들의 반응은 매우 좋으며 등록 회원 수도 지

속적으로 증가하고 있는 상황이다. “여우시쥐즈(游戲橘子)”는 등록 회원수 증가로 나타난 서버 과부하의 현상을 고려하여 1월 18일에 화남, 화중 두 지역에 서버를 설치하는 동시에 1월 18일부터 중국 대륙지역에서 《라그하임》의 본격적인 유료화를 시작하였다. 유료화를 시작한 후 일정기간 동안 “여우시쥐즈(游戲橘子)”사는 다양한 특혜 이벤트를 시행하여 그동안 성원을 보내준 유저들에게 보답하였다.



[공식사이트: <http://www.gamania.com.cn/laghaime/>]

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

GAME 순위

2003년 2월 게임 추천/기대 순위

추천 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	텐룡바부(天龍八部)	RPG	즈관덴즈(智冠電子)
2	환선제(寶神結)	RPG	즈관덴즈(智冠電子)
3	SILENT HILL2	모험	KONAMI
4	여령싱동:스퍼텐징 (幽靈行動:石破天驚)	주시각 사격	유비아
5	신화시대	실시간 전략	마이크로소프트
6	미이라의 비밀	모험	--
7	Traffic	사이버 경영	광푸버수어(光譜博碩)
8	이위광상취 (異域狂想曲)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
9	Pich6 PLUS	데스크 톱	환위즈싱(寰宇之星)
10	WarCraft III	전략	오메이(奧美)전자

기대 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	Return to Castle Wolfenstein	주시각 사격	텐런후동(天人互動)
2	Medal of Honor: Allied Assault	주시각 사격	미국 이덴(藝電)
3	삼국군영전 4	전략	환위즈싱(寰宇之星)
4	Aliens vs. Predator2	주시각 사격	오메이(奧美)전자
5	No One Lives Forever 2	주시각 사격	이차이커지(怡彩科技)
6	항일: 쉘잔상하이탄 (血戰上海灘)	주시각 사격	환러이파이(歡樂亿派)
7	축구경리 생방송	사이버 경영	스지러이션(世紀雷神)
8	Heroine Anthem 2	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
9	센첸치샤관 2 (仙劍奇俠傳 2)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
10	NBA Live: 2003	스포츠	미국 이덴(藝電)

(자료: 遊戲攻略 2003년 2월호)

GAME 관련기관

中華人民共和國信息產業部

중화인민공화국신식산업부(3)

신식산업부 기구

- 경제조정 및 통신 결산국(經濟調節與通信清算司)

국가 국유자산 관리정책법규 및 회계제도를 집행하고 통신재무규장을 제정하며 그에 대한 감독을 실시한다. 주요 우정, 전신기업의 재무 담당, 자금조달, 기업사이 결산에 대한 제도를 연구·제정하고 우정 및 전신기업사이 경제적 관계를 조정하며 국가 규정에 근거하여 보편적인 서비스 보조와 우정에 대한 보조를 실시한다. 통신 및 정보서비스비용 정책, 우정관련 기반 및 전신기업의 비용 수납 표준을 제정하며 국가 예산 내 자금을 관리한다.

*부국장: 왕잔푸(王占甫)

- 전자정보제품 관리국(電子信息產品管理司)

전자정보제품 제조업 및 소프트웨어산업의 중장기 발전계획, 정책, 조치를 연구·제정하고 제품 구조조정을 지도하며 주요 시스템 장비 및 마이크로전자 등 기반제품의 개발과 생산을 조직하고 국가 주요 프로젝트에 필요한 장비, 부속품 및 소재의 국산화를 조정하며 산업 투자 방침을 편성하고 전자정보기술 확대 적용을 지도한다.

*국장: 장치(張琪)

*부국장: 딩원우(丁文武), 조우버(趙波)

- 군공 전자국(특종전자장비국) (軍工電子局)

군사 전자과기공업의 산업관리를 담당한다.

*국장: 왕소우상(王紹祥)

*부국장: 소우수린(邵術林), 황루이청(黃瑞成)

- 정보화 추진국(국가정보화 판공실) (信息化推進司)

국민경제와 사회 정보화 발전 계획을 연구·제정하고 각 지역, 각 산업의 국민경제 정보화업무를 지도하며 업체를 협조하여 주요 정보화 프로젝트를 추진하고 전국 소프트웨어산업의 발전을 조정하고 추진한다. 정보자원 발전 관련 정책 및 조치를 연구·제정하고 정보자원의 개발·이용과 정보보안기술 개발을 지도하고 조정하며 정보화 보급교육을 추진한다.

*국장: 리진쿠이(李金奎)

*부국장: 장휘이성(張會生)

- 무선 전신관리국(국가 무선 전신 판공실) (無線電管理局)

무선 전신 주파수계획을 제정하여 주파수 자원을 합리적으로 개발 이용하며 무선 전신 주파수 자원의 지배와 관리를 담당한다. 무선 전신 방송국 관리 및 무선 전신 감독 테스트를 담당하며 전자기 교란 사건을 처리하고 공중 전자파 질서를 수호한다. 법에 따라 무선 전신 관리제를 실시하며 위성궤도 위치조정을 담당한다. 관련 국제 무선 전신 회의에 참석하며 무선 전신 관리 섭외 업무를 담당한다.

*국장: 류우리화(劉利華)

*부국장: 류우옌(劉岩), 세푸이버(謝飛波)

- 외사국(外事司)

정보산업관련 국제조직 가입을 담당하고 정부간 협의 체결 및 득실을 조정하며 정부간 관련 통신 및 정보사무를 처리한다. 정보산업 대외경제 기술합작정책을 연구하고 대외합작 및 교류에 대한 부분별 관리를 진행한다. 분업권한에 따라 출국 프로젝트, 단체모집 및 인원에 대한 심사비준과 관리를 담당한다.

*국장: 장션(張軒)

*부국장: 취원추(瞿文初), 천인(陳因)

- 인사국(人事司)

관리권한에 따라 인사업무를 관리하며 정보산업 시스템 전문인력 예측, 계획, 배양, 지력유치, 인재교류 및 전문기술 업무를 담당하며 기관 및 직속기구의 기구편성과 노무급여 업무를 담당한다. 인사, 교육 및 노무급여 업무를 지도한다.

*국장: 류우양성(劉陽生)

*부국장: 조우귀이팡(焦桂芳), 왕요우광(王耀光)

끝..

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

LAW 인터넷 출판관리 시행규정(3)

제 4 장 별칙

제24조 허가 없이 사적으로 인터넷 출판활동에 종사하는 기구에 대하여 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문 혹은 신문출판총서에서 단속하며 불법 출판활동에 종사하는 주요 장비, 도구 및 불법소득을 몰수한다. 불법 운영 이득이 1만 위안 이상일 경우 불법 소득의 5배 이상 10배 이하의 벌금을 하며 불법 소득이 1만 위안 이하인 경우 1만 위안 이상 5만 위안 이하의 벌금을 실시한다.

제25조 본 규정 제12조의 규정을 위배하였을 경우 성, 자치구, 직할시 출판행정부문 혹은 신문출판총서에서 경고처벌을 주는 동시에 5,000위안 이상 5만 위안 이하의 벌금을 한다.

제26조 본 규정 제16조의 규정을 위배하였을 경우 등록하지 않은 주제의 자료를 게재 혹은 발송 정지하며, 성, 자치구, 직할시 신문출판행정부문 혹은 신문출판총서에서 경고처벌을 주는 동시에 1만 위안 이상 5만 위안 이하의 벌금을 부과하며 정상이 엄중할 경우 기한 내 영업 정리를 지시하거나 허가를 취소한다.

제27조 인터넷 출판기구에서 본 규정의 제17조, 제18조에서 금지한 내용을 게재 혹은 발송하였을 경우 성, 직할시, 자치구 신문출판행정부문 혹은 신문출판총서에서 불법 소득을 몰수한다. 동시에 위배 소득이 1만 위안 이상일 경우 불법 소득의 5배 이상 10배 이하의 벌금을 하며 1만 위안 이하일 경우 1만 위안 이상 5만 위안 이하의 벌금을 진행한다. 정상이 엄중할 경우 기한 내 영업 정리를 지시하거나 허가를 취소한다.

제28조 본 규정 제22조의 규정을 위배하였을 경우 성, 자치구, 직할시 전신관리기구에서 명령하여 개정하며 정상이 엄중할 경우 영업정리를 지시하거나 사이트를 잠시 정지시킨다.

제29조 본 규정을 실시하기 전 국가의 관련규정에 따라 인터넷 출판활동에 종사한 기구는 본 규정을 실시한 그날로부터 60일 내에 본 규정 제8조, 제9조의 규정에 근거하여 심사수속을 처리하여야 한다.

제30조 본 규정은 2002년 8월 1일부터 실시한다.

끝..

모 바 일

□□ 차이나모바일, "이동명왕(移動夢網)" 응용전망 분석

차이나모바일은 오래 전부터 "데이터업무 주력, 전화업무 보조"의 전략을 수립하였지만 실제로는 이 전략은 순조롭게 진행되지 못했으며 오히려 "전화업무가 주력이고 데이터업무가 부가적인" 국면이 형성되었다. 차이나모바일의 GPRS, 차이나유니콤의 CDMA 1X 그리고 차이나왕통(網通)의 무선 랜 CNC Connected 모두 단기간 내에 유선인터넷을 대체하기는 힘들다. "모바일 전화, 유선인터넷 접속"의 소비모델은 이미 정착된 개념으로 빠른 시일 내에 바뀌는 것은 매우 어려우며 무선 데이터업무 또한 단시일 내에 큰 경제효과를 가져오기 어려운 실정이다.

그러나 DoCoMo NTT의 데이터 업무 수익은 전반 총 수익의 1~2% 밖에 되지 않지만 당사는 세계적으로 가장 가치가 있는 회사 중의 하나가 되었으며, 데이터업무는 끊임없이 새로운 고객들을 끌어들이므로, 데이터 응용은 운영업체의 입장에서 진정 가치가 있는 분야이다. 그러므로 "브랜드 이미지를 확립하고 전략적 우위를 차지하며 고객 유치율을 제고시키는 동시에 일반 전화업무를 촉진하는 것"은 무선 데이터업무 활성화를 위하여 실제적인 도움이 된다.

1. 응용 업종 밝은 전망

업체 고객들의 CRM, SCM, ERP 등 개인화 전반 솔루션에 대한 수요로부터 업체 고객들의 정보화에 대한 수요가 날로 증가되고 있음을 잘 알 수 있다.

2. 엔터테인먼트 업무 점유율 50%이상 차지

i-Mode는 엔터테인먼트 업무가 50%이상을 차지하였으며 한국 SK는 무선 데이터 업무 중 엔터테인먼트 업무가 65%이상을 점유하였다. "이동명왕" 또한 데이터업무에서 엔터테인먼트 업무가 비교적 큰 비율을 차지하며 이 가운데 벨소리 및 이미지 다운로드, 휴대폰 게임 및 모바일 채팅 등

이 주요업무 이다.

3. 기능 업무가 핵심

업무를 특성별로 분석하면 엔터테인먼트와 기능 업무로 구분되는데 모두 브랜드 이미지 확립에 중요한 역할을 한다. 동시에 두 업무의 특징 역시 뚜렷이 구별된다. 우수한 엔터테인먼트 생성은 사용자들이 만족하고 이에 대한 좋은 인상을 형성하는데 그 목적이 있지만 무엇보다 실용적이고 편리한 기능 서비스만이 사용자들로 하여금 브랜드에 대한 신뢰감을 형성하도록 한다. 엔터테인먼트 서비스는 그 방식과 선택범위가 넓기 때문에 대체 가능성이 높으나, 기능 서비스는 기존 서비스의 직접적인 대체 역할을 하게 되어 그 생명력 여하에 따라 최후의 승부가 결정된다.

전략적인 면을 분석해보면 복잡한 기능 업무는 일반적으로 여러 개의 다른 네트워크와 시스템이 데이터 전송 및 교환과 연관되며 다른 분야의 조직과 상호협력이 필요한 복잡한 시스템공정이다. 이런 공정은 기술, 시장 등 다양한 방면과 밀접한 협력관계를 가지므로 일단 완성되면 장기적으로 경쟁우위를 차지하게 된다.

현재 휴대폰 및 기타 "이동명왕" 단말기는 아직까지는 기능성 제품이며 엔터테인먼트에 적합한 제품이 아니다. 또한 "이동명왕"의 네트워크 역시 현재 그 기능성은 강하지만 엔터테인먼트 네트워크라고 할 수는 없다.

(자료: 互聯網周刊 2003년 제2기)

□□ 중국 3G 상용화 청사진 제시

지난 1월 15일, 3G업계의 주요 생산업체인 에릭슨, 화웨이(華僑), NEC, 노키아, 지멘스 등 회사들이 주최하는 "중국·WCDMA·2003" 회의에서 많은 생산업체들이 앞으로 WCDMA 표준은 자체의 통신망 설치, 로밍, 상용화 정도 등 다 방면의 절대적 우위로 인하여 중국 3G시장의 대부분을 차지할 것이라고 전망하였다.

이번 회의에서 업계 대표-화웨이(華僑) 3G업무 CTO 손리신(孫立新)과 학계 대표-통신전문가 송준더(宋俊德)교수는 각각 중국 3G상용화 청사진을 제시하였는데 놀라울 정도로 유사하였다. 양측은 2003년 말 이나 2004년 초에 중국 3G상용화가 본격 가동하게 될 것이며, 1년 동안의 업무테

제 27 호

스트, 네트워크 최적화, 상호링크 등의 준비단계를 거친 후, 2004년 말부터 중국의 3G업무는 대대적으로 발전하는 실질적 운영단계에 진입하게 될 것이라고 예측하였다.

(자료: 網絡世界 824기 2003년 1월 20일)

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