



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

### NEWS

- 《Myth of SOMA》, 모바일 단신 카드구매 시스템 개통
- “국제 멀티미디어기술 및 응용 전시회” 3월 14일 상하이에서 개최
- 국제 정상급 게임회사 “보우쇠(暴雪: Blizzard)” 3월 중국방문
- 《World of Warcraft》 중국 대륙지역 대리권 쟁탈 “치열”
- 성다(盛大), 독자개발 신제품 발표회

### GAME 제품소개

- 《천년(千年)》

### GAME 순위

- 2003년 2월 유료/테스트 온라인게임 순위

### GAME 관련기업

- 『北京大娃娃網絡科技有限公司』

### 법률과 정책

- 《컴퓨터 소프트웨어 보호조례》(1)

### IT NEWS

- 인터넷
  - 중국 인터넷산업 2002년 결산(1)
- 모바일
  - “C++망” CDMA “피복”난제 해결

## NEWS

### NEWS 《Myth of SOMA》, 모바일 단신 카드구매 시스템 개통

휴대폰 문자 메시지는 이제 많은 사람들이 일상생활에서 자주 사용하는 통신수단의 한 방식으로 자리 잡았다. 게임PP카드도 이러한 문자 메시지를 통해 구매할 수 있다면 유저들은 집에서 편리하고 빠르게 구매할 수 있게 된다. 온라인 게임 《Myth of SOMA》는 유저들에게 최상의 서비스 제공을 목적으로 “1101”, “1102” 문자 메시지 업무를 시작하였다. 유저들은 문자 메시지로 “GM 1101(1101: 《Myth of SOMA》 게임의 월카드, 가격:35위안)” 혹은 “GM 1102(1102: 《Myth of SOMA》 게임의 PP카드, 가격:28위안)”를 편집하여 발송하면 된다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-2-11/n783\\_699730.html](http://news.17173.com/content/2003-2-11/n783_699730.html))

### NEWS “국제 멀티미디어기술 및 응용 전시회” 3월 14일 상하이에서 개최

이미 6차에 이르는 성공적인 개최 성과를 가지고 있는 “국제 멀티미디어기술 및 응용 전시회”는 오는 3월 14일~3월 16일 상하이 전람센터에서 “제7차 멀티미디어기술 및 응용 전시회”를 개최하게 된다. 이번 전시회는 텔레콤부문과 많은 부분 협력하여 최초로 오프라인과 온라인 동시에 진행하게 되며 다양한 매체들의 지원으로 이번 전시회에 대한 전면적인 보도를 통해 기업 홍보를 최대의 부각시키게 된다.

이번 전시회는 중국 내외 멀티미디어 기술 현황을 정확하게 반응하고 전시회에 참여한 업체들을 위하여 우수한 전시, 홍보, 교류, 협력의 환경을 제공하며 많은 애호가들을 위하여 인식 기회를 마련하고자 진행된다. 이번 전시회는 상하이의

새로운 문화, 상업환경을 충분히 이용하고 조직적인 전시기획, 효율성 높은 조직업무, 열정적인 진행으로 전시회 참여 업체 및 관중들을 맞이하게 된다. 이번 전시회에는 각 나라의 관련 업체, 과학연구 기구 및 한국, 미국, EU, 일본, 인도 등의 기술선진업체들이 참여하여 각 사의 첨단기술, 장비, 과학연구개발 프로젝트 및 신제품을 전시하게 된다.

전시회는 주제별로 분류된 전시구역은 멀티미디어기술 및 응용구역, 멀티미디어 연동구역으로 나누어져 진행된다. 응용구역에서는 음성채널, 시청채널, 스트리밍 기술 및 멀티미디어 원격기술이 교육 및 네트워크, 통신분야에서의 응용을 전시하게 된다. 참여 업체로는 마이크로소프트, IBM, 타이더(泰德)그룹, 잉에다(英業達)그룹, 대만 황통(皇統)그룹, 미국 ACM-SIGGRAPH 기구(국제 멀티미디어 전문협회), 상하이 텔레콤, 상하이 모바일 등 회사들이다. 연동구역에서는 멀티미디어 기술이 게임, 애니메이션, 디지털영화 등 분야에서의 응용을 전시하며 주로 CCTV 방송국 애니메이션 제작부, 상하이 미술영화 제작공장, 자금성영화산업회사, 중국 애니메이션 협회, 일본 애니메이션 협회 그리고 위천귀지(淸泉國際), 쥬우청(九城) 등 중국의 유명기업들이 참여하게 된다.

이번 전시회는 동시에 다양한 형식의 포럼이 진행되는데 정부 해당기관 인사, 텔레콤업계 지도자, 전문학자, 기업대표들이 멀티미디어기술의 현황 및 발전전망에 대하여 강연을 하게된다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0302/021418606.shtml>)

### NEWS 국제 정상급 게임회사 “보우쇠(暴雪: Blizzard)” 3월 중국방문

세계적인 게임 개발사인 “보우쇠(暴雪: Blizzard)”는 이미 수많은 개발 제품을 세계 각 국으로 보급하며 게임의 신화를 엮어가고 있다.

최근 수년동안 협력을 통한 업계의 끊임없는 노력과 유저들의 열정적인 지원으로 중국 게임산업은 급성장 하였다. 중국 게임산업의 급성장은 외국의 첨단업체들로 하여금 중국 게임시장의 발전잠재력을 주시하게 하였다. Blizzard사는 오는 3월 3일 상하이에서 중국방문 공식회의를 가졌는데, 이는 Blizzard사가 중국 게임산업에 대하여

큰 관심을 가지고 있으며 또한 중국 게임업계 수준에 대한 긍정적인 평가를 하고 있다고 볼 수 있다. 이번 방문은 중국 게임산업의 이정표로서 그 의의를 가지게 될 것으로 전망된다.

Blizzard사와 협력관계에 있는 “오우메이(奧美 전자)”는 1996년부터 Blizzard의 《Starcraft: Brood War》, 《Diablo》 계열, 《Warcraft》 계열 등 많은 정품게임들을 성공적으로 중국 내에 보급하였으며, 또한 이번 회의 지원을 제공하게 된다. 이번 회의는 관련 인사들을 초청하는 동시에 중국의 Blizzard 매니아들을 위하여 일부 좌석을 배치하였다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0302/021318500.shtml>)

### NEWS 《World of Warcraft》 중국 대륙 지역 대리권 쟁탈 “치열”

2001년 9월, 유럽 최대 규모의 전자 엔터테인먼트전시회(ECTS) 개막전날 Blizzard사는 자사의 첫 온라인 게임 《World of Warcraft》을 선보여 업계에 큰 충격을 주었다.

세계 정상급 게임 회사인 Blizzard사는 세계적으로 유저들의 신뢰를 받고 있으며 당사에서 개발한 PC패키지 게임 《Starcraft: Brood War》, 《Diablo》, 《Warcraft》는 게임역사에 큰 획을 그었다. 《World of Warcraft》 게임은 Blizzard사가 온라인 게임산업에 진출하는 첫 작품으로 2년 동안의 개발을 철저한 보안에 부쳤으며 2004년에 본격 출시할 것이라고 전해졌다.

Blizzard사는 기존의 전략과는 달리 《World of Warcraft》의 제품전략 수립과정에서 중국 시장을 해외전략의 최우선 목표로 정하고 중국에 적합한 전문 요금 시스템을 구축하였다. 오는 3월 3일 개최되는 Blizzard사의 중국 방문 공식회의에서 중국 유저들에게 《Warcraft3》 게임의 동영상상을 공개하게 된다.

현재 《World of Warcraft》의 중국지역 대리운 영권 쟁탈전이 암암리에 진행되고 있다. 업계에서는 Blizzard사의 중국 대륙지역 파트너사인 “오우메이(奧美)전자”가 지난해 《공작왕》 대리운영으로 온라인 게임시장에 진입한 것이 온라인 게임시장의 밝은 전망을 인식한 것이기도 하지만 다른 한편으로는 온라인게임 대리운영 경험과 노하우를 통해 《World of Warcraft》의 중국 대리운영권을 획득하기 위해서라고 알려지고 있다. “오우메이 전자” 마케팅관련 인사에 의하면 《World of War

craft》의 중국지역 대리운영권 쟁탈전은 중국의 정상급 게임회사들이 대거 참여 예상 밖으로 치열하다고 한다.

현재 《World of Warcraft》의 중국지역 대리운영권 쟁탈전은 이미 최종단계에 들어섰으며 누가 최후의 승리자일 것인가는 3월 3일 개최하게 되는 Blizzard사의 중국 방문 공식회의에서 발표될 것이다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-2-15/n704\\_620796.html](http://news.17173.com/content/2003-2-15/n704_620796.html))

## NEWS 성다(盛大), 독자개발 신제품 발표회

지난 2월 17일, 상하이 성다네트워크발전유한회사는 베이징 창청(長城)호텔에서 “성다네트워크 독자 연구·개발 신제품 즉 성다-ACTOZ사건 관련 설명회”를 개최하였다. 이번 제품발표회는 각 업계 인사 및 관계기자 100여명이 참석하였다.

차이나 텔레콤, 마이크로 소프트(중국), 랑초우(浪潮)전자, 렌방(連邦)소프트의 고위 관계자들이 각각 네트워크 공급업체, 소프트웨어 공급업체, 장비 공급업체, 판매업체 대표로 회의에 참석하였으며 성다의 성공에 축하를 표하였다. 이번 제품 발표회의 개최는 중국 온라인 게임산업이 이미 성숙기로 들어서고 있다는 것을 의미한다.

성다 네트워크의 총재 천텐초우(陳天橋)는 중국의 온라인 게임산업은 현재 초기 발전단계로 성다를 포함한 대다수 기업들이 아직은 운영업체 수준을 넘어서지 못하고 제품의 핵심기술과 지적재산권을 보유하고 있지 않아 외국의 일부 생산업체들은 거액의 로열티를 챙겨갈 뿐 서비스 품질이 떨어지고 협의를 준수하지 않는 사건들이 종종 나타나고 있어 중국 온라인 게임 운영업체들의 생존공간이 날로 좁아지고 있다고 밝혔다. 이번 ACTOZ사건은 충분히 이런 생존위기를 보여주고 있다. 동시에 만약 운영업체들이 이런 생존위기 문제를 해결하지 않으면 산업은 여전히 충분한 발전공간을 확보할 수 없게된다. 발전공간을 확보하자면 운영업체들도 반드시 게임의 연구·개발에 힘을 강화하여야 한다고 덧붙였다. 그는 성다의 독자적인 연구·개발 신제품 출시는 성다 발전의 새로운 기점일 뿐만 아니라 업계의 지원에 힘입어 이루는 하나의 새로운 전설을 창조할 것이라고 강조하였다.

이번 제품 발표회의 주제가 되는 대형 온라인 게임 《신 미르의 전설》은 회의 참석자들의 많은 주목을 받았다. 이 게임에서는 “평형세계”라는 신개념을 제시하였는데 즉 동적인 무협세계와 정적인 문명세계가 동시에 존재하고, 이 두 개 세계는 서로 연결되었으므로 유저들은 자유로이 선택할 수 있다. 제품 발표회에서 시연된 동영상과 신기능은 모두 참신한 느낌을 주었다. 성다의 부총재 취하이빈(瞿海濱)은 이 게임의 많은 기능은 운영노하우를 모으고 국내 유저들의 수요를 수렴한 후 개발한 것으로 뚜렷한 특징을 보유하고 있다고 소개하였다. 특히 주목할 점은 성다는 기존의 모든 《미르의 전설》 게임 사용자들은 각자의 요구에 따라 새 게임으로 옮겨갈 수 있으며 이 게임은 완벽한 지적재산권을 보유하고 있으므로 최고의 서비스 품질을 보장할 수 있다고 승낙하였다.

중국 국가 문화부, 신문출판총서, 상하이 정보화 판공실을 포함한 온라인 게임 산업 각급 주관기구 관계자들도 이번 회의에 참석하였으며, 성다의 성과에 대하여 긍정적인 반응과 격려를 보이며 성다의 온라인 게임 독자 연구·개발에 대하여 충분히 인정해 주었다. 정부관련 부처의 참석은 운영업체들의 합법적 권익을 수호하고 민족 온라인 게임산업 보호 및 진흥에 대한 명확한 입장을 보여주었다.

성다는 신제품 및 ACTOZ사건 등과 관련한 기자들의 질문에 답하였다. 이번 제품발표회의 성공적 개최는 중국 운영업체들이 온라인 게임 산업에서 처해있는 불리한 위치에서 한보 나은 발걸음을 내디뎠다는 의미뿐만 아니라 독자 지적재산권의 보유 및 산업발전 공간 확보가 점차적으로 업계의 공동 인식으로 되고 있으며, 온라인 게임의 지속적 발전 문제는 정부, 사회, 여론 등 여러 분야에서 지속적인 관심을 받게 될 것이라는 것을 보여주었다. 이는 중국 온라인 게임산업의 안정적 성장에 대하여 장원한 의의를 가진다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/0302/021718654.shtml>)

# GAME 제품 소개

## 千年

### 천년

- 제작업체: 액토즈소프트
- 운영업체: 아시아게임
- 공식사이트: <http://www.1000y.com.cn>
- 게임 장르: 판타지 RPG 온라인
- 게임배경:

중국은 남북조시기의 분열 국면이 종식되고 통일국가-송나라(960~1279)가 성립되었다. 이 시기 한반도에서는 통일신라가 무너지고 후고구려가 통일하여 고려왕조를 성립하게 된다. 이러한 왕조의 변동과 함께, 중국 대륙에서는 문화와 무공 모든 분야가 전환기를 맞음과 동시에 황금기에 접어들었고 일본에서는 사무라이 세력이 새로운 막부를 성립하기에 이른다.

《천년》은 아시아의 3개 본토 대륙과 그 외 동부 아시아의 여러 지역들을 중심으로 한 시대적 배경으로 등장시켰다.

고려인들은 한반도 통일 후 신라시대의 화려한 검술인 신라검법을 계승하였으며 그들은 또한 이 검법을 발전시키기에 충분한 자질을 가진 민족이었다.

중국의 중원에서는 여러 크고 작은 문파가 일어나고 무림지존으로 불리는 오악중 송산에 위치한 《소림사》의 역할이 중추를 이루는 가운데 역시 문화와 무공의 황금기를 맞이하였다.

일본 역시 강력한 막부체제를 구축하고 사무라이들의 전성시대를 맞아 일본특유의 검술과 도법 그리고 무공의 역사를 맞이한다.

이러한 상황에서 각 대륙의 고수들은 각 자의 수련의 길을 나서고 그 과정 중 각 민족의 자존심을 건 대전으로 벌어지기도 한다. 지존의 몰락과 함께 침묵으로 일관해온 천년의 기다림이 부활한 고수들에 의해 새로운 천년과 무림의 역사를 정점으로 이끌게 된다.....

#### - 《천년》 최신뉴스:

뉴스1- 1월 21일, 새로이 증설된 천년 서버 다시 과부하

지난 1월 21일, 천년의 중국 운영사인 “아시아 게임”은 중국 안휘이(安徽)지역에 새로운 서버-“호우한(浩瀚)”을 구축하였다. “호우한(浩瀚)”서버를 개방하는 첫 날 동시 접속 인수가 3,000명을

기록하였으며 자그마한 마을에 사람들이 발 디딜 자리가 없는 상황이었다.

“아시아게임”사에서 대리하는 무협 온라인 게임 《천년》은 수많은 사용자들의 지지로 중국에서 이미 탄탄한 기반을 갖추게 되었으며 끊임없는 업그레이드와 함께 《천년》도 더욱 다채롭게 발전하였다. “아시아게임”사는 유저들에게 최적의 서비스 제공 및 우수한 게임 환경 조성을 목표로 현재까지 계속 노력해 왔으며 향후의 시장 확장을 위하여 중국 각 지역에서 계속하여 더욱 많은 서버를 구축할 것을 예상된다.

#### 뉴스2-“아시아게임”, 천년 중국 출시 2주년 축제 이벤트 개최

2001년 1월 23일, 대형 무협 RPG 온라인게임 《천년》이 본격적으로 중국에 출시되어, 현재 《천년》은 중국에서 2년 동안 성공적으로 운영되어왔다. 그 동안 《천년》은 많은 유저들의 뜨거운 성원아래 점차 독자적인 특징을 보유한 천년문화로 발전되었으며, 유저들에 의해 형성되는 다채로운 무협세계가 창조되었다. 지난 2년간의 발전사를 살펴보면 《제왕릉》, 《여우굴》 《극락동》, 《태극지장》에 이르기까지 천년세계는 그야말로 풍부하다. 《천년》의 유저 길드도 점차 확장되어 최초의 몇 개 서버에서 현재 45개 서버로 발전되었다. 이 모든 성과는 오랜 시간 꾸준히 보여준 유저들의 뜨거운 지지의 결과이다.

《천년》 본격 출시 2주년 축제를 맞이하여 《천년》GM은 1월 23일에 행운 경첨 이벤트를 개최하여 각 서버에서 3명의 행운자를 추첨하였다.



[공식사이트:<http://www.1000y.com.cn>]

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

## GAME 순위

## 2003년 2월 유료/테스트 온라인게임 순위

## 유료화 온라인게임

순위	게임 명칭	장르	대리사
1	스톤에이지	RPG	베이징화이(北京華義)
2	미르의 전설	RPG	성다(盛大)네트워크
3	지용군협전 online	RPG	여우룡자이센 (游龍在線)
4	크로스게이트	RPG	왕싱아이니커스 (網星艾尼契斯)
5	드래곤라자	RPG	디산퍼(第三波)
6	삼국연의 online	RPG	여우룡자이센 (游龍在線)
7	프리스톤테일	RPG	왕이(網易)
8	크로노스	RPG	귀엔(國研)
9	몬스트	RPG	푸저우왕룽(福州網龍)
10	드로이안	RPG	야싱(亞星)
11	라그하임	RPG	여우시쥐즈(遊戲橘子)
12	천년	RPG	야렌(亞聯)
13	헬브레스	RPG	야렌(亞聯)
14	다화시여우 (大話西游)2	RPG	왕이(網易)
15	구룡군협전 online	RPG	유비아

## 테스트 온라인게임

순위	게임 명칭	장르	대리사
1	RO	RPG	여우시신간선 (遊戲新干線)
2	MU	RPG	디쥬우청스(第九城市)
3	포트리스	SS	성다(盛大)네트워크
4	W.Y.D	RPG	환러수마(歡樂數碼)
5	EVERQUEST	RPG	유비아
6	마검	RPG	텐런후동(天人互動)
7	샤이닝로어	RPG	고우자(高嘉)과기
8	리니지	RPG	시나닷컴
9	현원검 online	RPG	왕싱아이니커스 (網星艾尼契斯)
10	N-AGE	RPG	칭화통팡(清華同方)
11	텐쥬우(天驕)	RPG	무비오(目標)소프트
12	신루	RPG	창초(創馳)
13	파천일검	RPG	중광왕(中廣網)
14	무흔	RPG	중공왕(中公網)
15	검협의 인연 online	RPG	진산(金山)

(자료: 電腦遊戲新干線 2003년 2월 호)

## GAME 관련기업

## 게임 개발업체

## 北京大娃娃網絡科技有限公司

베이징 따와와(大娃娃)네트워크과기유한회(이하 “따와와”)는 2002년 10월에 설립되었으며 독자 지적재산권을 보유한 게임 제작시스템 및 우수 기술개념 구조능력을 구비한 개발팀을 보유한 게임 개발회사이다. “따와와”는 온라인 게임개발 면에서 뚜렷한 특징을 가지고 있으며 VisonNet 전문 게임 개발시스템 기반의 게임 개발을 주 업무로 이미 ‘워환스제(魔幻世界)’, ‘모바일 게임’, ‘커뮤니티 구축’ 등 게임을 개발하였다. “따와와”는 1개월이란 짧은 시간 안에 독자적인 지적재산권을 보유한 게임 제작시스템 VisonNet를 개발하였으며 이 시스템 기반의 첫 번째 대형 온라인 게임 《워환선린(魔幻森林)》의 1단계 개발을 완성하였다.

## - 회사 이념

경쟁이 치열한 게임 시장에서 “따와와”는 3가지 측면에서 우위를 차지하고 있다.

1. 무선 인터넷시장에 대한 정확한 이해.
2. 풍부한 업무 기획 노하우.
3. 장기간 누적된 디자인 노하우 및 성과.

## - 인력구성

“따와와”는 인터넷, 프로그래밍, 디자인 등 각 방면의 기술을 보유한 우수한 전문가들을 보유하고 있다. 그들은 각 자의 기술장점을 가지고 있으며 기존의 인터넷산업 및 온라인 게임 개발에서의 풍부한 노하우를 보유하고 있다.

## - 회사 제품

《따와와위러청(大娃娃娛樂城)》

《서우지칭제(手機情結)》 (개발중)

《워환선린(魔幻森林)》 데모버전(1단계)

《벤웬(邊緣)》

- 회사 사이트: <http://www.dawawa.com>

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)



# 법률 및 정책

## LAW 컴퓨터 소프트웨어 보호조례(1)

2001년 12월 20일  
중화인민공화국 국무원 령 제339호  
2002년 1월 1일부터 실시

### 제 1 장 총칙

제1조 컴퓨터 소프트웨어 저작권인의 권익을 보호하고 컴퓨터 소프트웨어의 개발, 전파 및 사용 중에 발생한 이익관계를 조절하며 컴퓨터 소프트웨어의 개발 및 응용을 장려하고 소프트웨어 산업 및 국민경제 정보화 발전을 추진하기 위하여 《중화인민공화국 저작권법》의 규정에 근거하여 본 조례를 제정한다.

제2조 본 조례에서 말하는 컴퓨터 소프트웨어(이하 소프트웨어로 약칭)는 컴퓨터 프로그램 및 기타 관련 문서파일을 가리킨다.

제3조 본 조례에 사용된 아래 용어의 함의:

- (1) 컴퓨터 프로그램: 모종의 결과를 얻기 위하여 컴퓨터 등 정보 프로세스능력을 갖춘 장치로 집행할 수 있는 코드화 명령계열 혹은 자동으로 코드화 명령계열로 전환이 가능한 부호화 명령계열 혹은 부호화 어순계열을 가리킨다. 동일 컴퓨터 프로그램의 소스프로그램과 목표 프로그램은 동일 작품이다.
- (2) 문서파일: 프로그램 설계 설명서, 공정도, 가입자 설명서 등과 같은 프로그램의 내용, 구성, 설계, 기능규격, 개발 상황, 테스트 결과 및 사용 방법을 서술한 문자 자료 및 도표를 가리킨다.
- (3) 소프트웨어 개발자: 실질적으로 개발 작업을 조직하고 진행하며 개발을 완성한 소프트웨어에 대하여 책임을 담당할 수 있는 법인 혹은 기타 기구 또는 자체가 구비한 조건에 따라 독자적으로 소프트웨어개발을 완성하며 그 소프트웨어에 대하여 책임을 담당할 수 있는 자연인을 가리킨다.
- (4) 소프트웨어 저작권인: 본 조례의 규정에 근거하여 소프트웨어에 대한 저작권을 보유한 자연인, 법인 혹은 기타 기구를 가리킨다.

제4조 본 조례의 보호 대상은 반드시 개발자에 의해 독자적으로 개발되고 이미 모종의 유형 물체 상에 고정되어진 소프트웨어이다.

제5조 중국 공민, 법인 혹은 기타 기구는 자체가 개발한 소프트웨어에 대하여 이미 발표가 되었든 되지 않았든 모두 본 조례에 근거하여 저작권을 보유한다.

외국인, 무국적인이 개발한 소프트웨어가 우선적으로 중국 경내에서 발표될 경우 본 조례에 근거하여 저작권을 보유하게 된다.

외국인 혹은 무국적인이 개발한 소프트웨어는 개발자 소속국가 혹은 경상적으로 거주하는 국가와 중국사이 체결한 협의 또는 중국이 참여한 국제조약에 근거하여 보유한 저작권은 본 조례의 보호를 받는다.

제6조 본 조례는 소프트웨어 중 사용된 사상, 처리과정, 조작방법, 수학개념 등 모두를 폭넓게 보호한다.

제7조 소프트웨어 저작권인은 국무원 저작권 행정관리부문의 인증을 받은 소프트웨어 등록기구에서 등록수속을 처리할 수 있다. 소프트웨어 등록기구에서 발부한 등록 증명문서는 등록사항의 초보 증명서이다.

소프트웨어 등록에는 일정한 비용을 지불해야 한다. 소프트웨어 등록 요금표준은 국무원 저작권 행정관리부문과 국무원 가격 주관부문의 토론 후 규정한다.

(2) 계속..

## 인 터 넷

## □□ 중국 인터넷산업 2002년 결산(1)

지난 2002년 한해 중국 인터넷업체들은 점차 탄탄한 실력과 높은 잠재력을 보이며 세계 인터넷 발전사에 화려한 한 페이지를 기록하였다. 하드웨어 환경 구축, 네티즌 수의 증가, 네트워크 응용 확장 및 네트워크 지식 보급에 따라 중국의 많은 인터넷업체들은 규정된 모델이나 이론에 얽매이지 않고 중국 실정에 맞는 인터넷 신세대로 성큼 진입하였다.

## - 네티즌 상황:

2002년 11월, 유엔무역발전회의에서 발표한 통계보고에 의하면 2002년 연말 현재 세계 인터넷 사용자수는 이미 6억 5,500만 명에 이르며 그 중 중국 네티즌수가 미국 다음으로 세계 2위를 차지하였다. CNNIC의 최신 보도 자료에 의하면 2002년 10월 31일 현재 중국 네티즌수는 5,800만 명에 이르며 2001년 동기 대비 2,870만 명 늘어나 49.5%의 성장률을 보였다. 최근 충칭(重慶)에서 개최된 “2002 세계 은행정보 연회”에서 중국 전화 사용자 수는 4억 1,000만 명으로 세계 제1위 차지, 전자 정보제품 제조업 총 규모 세계 제3위 등 놀라운 기록을 보였다.

현재 중국의 네티즌은 여전히 남성 사용자들이 주축으로 35세 이하의 젊은 미혼층이 주 계층이며, 대학 학력이하 및 저소득자들이 절대다수를 차지하였다. 학생, 전문 기술인원이 차지하는 비율이 높으며 IT업 및 교육, 과학연구기구 분야는 이제 더 이상 네티즌이 집중된 특수 분야가 아니며 중국 네티즌구조가 더욱 다양하게 발전하였다. 2001년 동기 대비 정보 취득을 주요 목적으로 인터넷에 접속하는 네티즌의 비율은 42.9%에서 47.6%로 증가되었으며 중국 네티즌들의 인터넷 접속이 점차 이성적으로 발전하여 고급 네티즌이 출현되기 시작하였다. 기존의 무료 저급 네티즌이 대부분을 차지하고 있었지만, 이제 고·저급 네티즌 동시 존재의 구조가 형성되었으며 고급 사용자층이 점차 확장되는 추세를 보이고 있다.

(2) 계속..

(자료: <http://news.sohu.com/53/42/news205354253.shtml>)

## 모 바 일

## □□ “C++망” CDMA “피복”난제 해결

지난 12월 17일~19일, “중싱(中興)통신 C++망 하이난(海南) 현장시연 및 보고회”가 하이커우(海口)에서 개최되었다. 현장시연회의에서 중싱통신은 CDMA 통신망의 새 개념: “C++망”을 선보였으며 이에 대한 관련 업무시연도 진행하였다.

“C++망”은 차이나 유니콤의 CDMA 통신망 구축요구에 따라 추가된 새로운 개념이며 다음 두 방면에서 그 의미를 가지고 있다. 하나는 더욱 우월한 피복코딩, 다른 하나는 더욱 충분한 업무이다. 첫 번째 “+”의 함의는 무선 네트워크 솔루션을 통하여 진일보로 CDMA 현재 통신망의 피복품질을 강화하고 CDMA 통신망의 틈새없는 피복을 실현하여 진정으로 차이나 유니콤의 CDMA “정품통신망”구축의 최종목적을 실현하는 것이다. 두 번째 “+”의 함의는 포털업무 솔루션을 통하여 CDMA 통신망의 시장 경쟁력을 진일보시켜 운영업체를 위하여 풍부한 이윤공간을 창조하는 것이다.

“C++망”의 무선네트워크 솔루션에는 (1) 현급 번두리 지역의 광역피복 솔루션, (2) 해안도시의 바다근처 및 내륙의 초원, 사막, 삼림 등 특수지역의 초원거리피복 솔루션, (3) 대중도시의 고층건물의 심층피복 솔루션 등이 포함된다. “C++망” 포털업무 솔루션은 주로 WLAN+IX, WLAN+1X Ev/Do, 위치확정 업무, 그룹지휘업무, 단신 기반의 부가가치 업무 및 모바일 공중전화 등이 포함된다. 중싱통신은 CDMA기술에 대한 충분한 이해를 기반으로 CDMA 1X 기술, WLAN 기술, DHR 등 기술을 융합시켜 “C++망” 개발에 성공하였다. 이는 차이나 유니콤의 CDMA 통신망 구축에 대하여 큰 추진작용을 할 것으로 전망된다.

“C++망” 광역피복 솔루션은 이번 현장시연에서의 중점 프로로서 중싱통신은 하이커우 부근의 유선에서 근해 음성, 디지털 및 해상 위치확정 등 업무연시를 진행하였다. 이번 현장연시 중 피복거리는 80Km가 넘었으며 효과 또한 양호하여

제 28 호

근해지역 해상작업인원들의 통신요구를 충분히  
만족시킬 수 있는 것으로 나타났다.

(자료: [http://www2.ccw.com.cn/02/0250/b/0250b20\\_1.asp](http://www2.ccw.com.cn/02/0250/b/0250b20_1.asp))

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