



CHINA GAME NEWS

《petrealm Online》 게임 클로즈 테스트 시간 확정
《포트리스 II》 본격 상용화, 3월 28일부터 시작
《N-age》 게임, 무료 체험 행사 개최
《프리스톤테일》 최신 제품 “뮌링(魔靈)” 출시 선포
《애플파이》 한국사 사장 북경우전대 방문, 게임개발과정 및 품질 보장에 대해 설명

GAME 관련기업

『网星艾尼克斯网络科技(北京)有限公司』

GAME 소개

《사이닝로어:천사(天使)》

CHINA GAME 순위

2003년 3월 유료온라인 게임 순위 및 테스트 온라인 게임 순위

MOBILE NEWS

모바일 부가 서비스, 새로운 경제 성장점으로 부각

IT NEWS

중국 인터넷산업 2002년 결산(4)

법률과 정책

《음반제품 관리조례》(1)



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층
TEL:02) 3424-4131 FAX:02) 3424-5039 nymph@gameinfinity.or.kr

CGW CHINA GAME NEWS

《petrealm Online》 게임 클로즈 테스트 시간 확정

온라인 게임에서 일괄적으로 등장하는 격투장면이 지루해진 유저들은 이제 곧 건전하고 유쾌한 게임을 만날 수 있다. 대만 “디산버(第三波)”가 애완동물을 주제로 하여 독자 개발한 온라인 게임 《총우왕(寵物王:petrealm) Online》의 중국대륙시장 진출이 다가오고 있기 때문이다. 《총우왕 Online》은 현재 귀엽고 깜찍한 것을 선호하는 유저들의 취향에 맞추어 애완동물을 게임모델로 개발한 온라인 육성 게임이다. 이 게임에는 600여종의 깜찍한 애완동물이 있으며 애완동물 진화시스템과 교배시스템, 또한 자체의 특수성을 갖추고 기존의 게임에 실증이 난 유저들에게 애완동물을 키우는 재미를 느낄 수 있도록 했다.

이 게임은 대만에서 이미 테스트가 진행된 상태이며, 유저들의 호평을 받아, “최고 인기 게임 순위”에서 단기간 내 2위로 뛰어 오른 우수한 성적을 거둔 제품이다.

“디산버”는 중국에 있는 유저들에게 《총우왕 Online》을 체험할 기회를 주기 위해 오는 4월 15일부터 중국 대륙지역에서 《총우왕 Online》의 클로즈 테스트를 본격적으로 시작할 예정이다.

“디산버”는 《총우왕 Online》 클로즈 테스트 시작과 함께 특별한 방식으로 테스트할 계획이라고 했다. 상세한 내용은 《총우왕 Online》의 공식 사이트(<http://www.petrealm.com.cn>)를 참조하면 된다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-3-25/n266_182549.html)

《포트리스 II》 본격 상용화 3월 28일부터 시작

상하이성다(上海盛大)네트워크발전유한회사에서 대리 운영하는 온라인게임 《포트리스 II》는 7개월 간의 오픈 테스트를 성공적으로 마쳤다.

3500만 명의 유저 확보, 7개의 맵(Map) 확보, 121개의 서버를 확장하여 2002년도 최고 케쥬얼 온라인 게임이란 영예를 안았다.

올 봄 《포트리스 II》는 새로운 시기를 맞이하게 된다. 상하이 성다는 3500만 명의 유저들에게 안정성·공정성·고효율성을 갖춘 게임 환경을 마련해주고 최상의 게임 품질 및 완벽한 고객 서비스 시스템을 제공하여, 3월 28일부터 본격적으로 《포트리스 II》의 유료서비스를 실시할 예정이다.

유료서비스가 본격적으로 시작되는 시기에 게임과 모바일 서비스의 완벽한 결합은 게임에 케쥬얼적인 의미를 충분히 발휘할 수 있는 전제가 되었다. 모바일을 이용한 아이디 수정, 패스워드 등록, 그룹관리, 친구 찾기, , 계좌 충전 등 자신의 정보를 관리할 수 있는 기능이 추가되면서 더욱 편리하게 게임을 진행할 수 있게 되었다. 심지어 향후에는 휴대폰으로도 《포트리스 II》 게임 플레이가 가능할 것으로 전망된다.

상하이 성다는 반년 동안 《포트리스 II》 게임을 성원해온 유저들에게 보답하기 위해 유료화 시작과 더불어 기존의 모든 계좌 등록정보를 보존하고, 또한 신규 등록회원들에게는 무료 게임 서비스를 제공할 계획이다. 그리고 유저들은 모바일 서비스방식을 이용하여 가장 싸고 편리하게 그 기능을 실현시킬 수 있다.

(자료: <http://game.163.com/game2002/deitor/030321/03032175664.html>)

《N-age》 게임, 무료 체험 행사 개최

한국 온라인 게임인 《N-age》는 중국에서 오픈 테스트를 시작한 이후 유저들의 호평을 받았다. 특히 게임의 주제인 “청춘과 자유”란 테마는 많은 사람들의 인정과 지지를 얻었다.

“청화동광(靑華同方)디지털엔터테인먼트사업부”는 “즈관(智冠)전자”와 협력하여 3월 17일부터 중국의 주요 도시에 있는 수 백개의 PC방에서 《N-age》 게임 무료 체험 행사를 실시할 계획이라고 선포하였으며, 이 행사는 앞으로 사람들에게

게 더욱 많은 관심을 받게 될 것으로 전망된다.
 (자료: http://news.17173.com/content/2003-3-12/n613_529869.html)

《프리스톤테일》 최신 제품 “뮌링(魔靈)” 출시 선포

올 3월 초 “왕이(網易)회사”는 《프리스톤테일》의 게임해킹 문제를 이미 해결했으며, 동시에 《프리스톤테일》의 최신제품 “뮌링(魔靈)”을 출시한다고 발표했다. 이 소식이 전해지자 전국 수십만 명의 《프리스톤테일》 유저들이 “뮌링”에 대하여 큰 기대를 가지고 게임의 출시를 손꼽아 기다리고 있다.

최근 “왕이회사”는 “상하이 모우리(茂力)소프트웨어회사”와 협력하여 “뮌링” 출시시기에 맞추어 전국 각 지역에 “뮌링” CD를 배포, 클라이언트 다운로드가 불편한 사용자들에게 최적의 서비스를 제공하기로 했다.

<표 1> 지역별 판매 조직

| 지역 | 파트너 |
|-------------|-----------------------------|
| “뮌링” 전국 총대리 | 상하이 모우리소프트웨어 판매 체인조직 |
| 광저우(廣州)지역 | 광저우 난관(南軟)소프트웨어 판매 체인조직 |
| 후난(湖南)지역 | 후난 창사주어웨(長沙卓越)소프트웨어 판매 체인조직 |
| 베이징지역 | 베이징 리런다자(里仁大家)소프트웨어 판매조직 |

(자료: http://news.17173.com/content/2003-3-22/n793_709786.html)

《애플파이》 한국사 사장 북경우전대 방문 게임개발과정 및 품질 보장에 대해 설명

“3.15 소비자”의 날을 기념하여 “중칭뤼이창셴(中青旅創先)소프트웨어”는 대형 온라인게임 《애플

파이》를 갖고 캠퍼스 첫 행사코스로 베이징 우전대학을 방문했다. “중칭뤼이창셴소프트웨어”는 우전대와 함께 《온라인 게임 연구·개발과정에서의 품질보장》을 주제로 학술포럼을 개최했으며, 포럼에서 《애플파이》 게임의 개발사인 한국 “zestturn”사의 사장도 참석하여 《애플파이》 게임 개발과정 및 품질 보장에 대해 설명했다. 일반게임에서 흔히 볼 수 있는 상상 장면을 없애고 우애호조(友愛互助)를 주테마로 한 《애플파이》는 자체의 참신한 아이템을 바탕으로 중국 현지에서 청소년 및 대학생들에게 주목을 받고 있다. 이 회의에서 《애플파이》 한국개발사 사장은 베이징우전대학(北京郵電大學)학생들과 함께 온라인게임 품질 향상 및 현재 급격하게 성장하고 있는 중국 온라인 게임의 발전 추세에 대해 심층적인 토론을 벌였다.

온라인게임은 신규 엔터테인먼트산업으로 최근 수년동안 많은 인사들의 관심을 받아왔다. 무엇보다도 품질 보장의 중요성이 앞서고 있는 현재에 “온라인 게임의 품질을 어떻게 향상시킬 것인가?”는 사용자들이 가장 관심을 가지는 문제이다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-3-14/n716_632912.html)

CGW GAME 관련 기업

게임 개발/운영업체

网星艾尼克斯网络科技(北京)有限公司

지난 2001년 11월 다위즈쑤주식유한회사(WebstarInc.大宇資訊有限公司)와 일본 에닉스회사(ENIX CORPORATION 艾尼克斯公司)가 공동 투자하여 설립한 왕싱에닉스(网星艾尼克斯)네트워크기술(베이징)유한회사는 네트워크기술개발 및 온라인 게임 운영에 주력하는 자회사이다.

1. 연구 및 개발

왕싱에닉스 네트워크기술유한회사는 다위즈신의 200명에 가까운 전문인력과 일본 ENIX회사의 풍부한 기술노하우를 바탕으로 중국본토에서 최강의 온라인 게임사로 발전할 계획을 가지고 있다.

2. 계열제품의 우위 확보

다위과 에닉스는 모두 유명 게임제품을 많이 보유하고 있다. 양 사의 이 같은 게임 제품들은 온라인 게임으로 전환되자마자 유저들에게 좋은 반응을 얻었다. 현재 《대부호》, 《쉬엔웬젠(軒轅劍)》, 《센젠치샤잔(仙劍奇俠傳)》, 《Dragon Quest》 등 작품들도 온라인 게임으로 전환시킬 예정이며 신규 개발한 온라인 게임인 《크로스게이트》 및 《Depth Fantasia》는 이미 출시되었다.

3. 기업 이미지 및 지명도

다위 및 에닉스의 브랜드 자체는 바로 세계 일류게임의 대명사로 불린다. 이런 브랜드 이미지 우위로 인하여 양 사는 유럽, 미국, 일본, 중국 등 국가들에게 라이선스, 판매, 전략 제휴의 대상이 되었다. 네트워크 산업이 점차적으로 국제화가 되어가고 있는 현재 왕싱에닉스는 기타 중국게임회사를 상대로 강력한 경쟁우위를 확보하고 있는 실정이다.

4. 넓은 유저기반 및 높은 유저 지지율

다위즈신은 13년 동안의 꾸준한 노력을 통하여 제품이 유저들에게 이미 긍정적인 반응을 얻었다. 현재 《대부호》 게임은 1500만 명, 《쉬엔웬젠》 500만 명, 《센젠치샤잔》 500만 명 등의 유저수를 기록하였다. 일본 에닉스사는 《Dragon Quest》 게임 하나만으로 세계에서 2000여만 세트의 판매기록을 세웠으며 3000만 명 이상의 유저들이 이 게임에 접속한 것으로 알려졌다.

5. 공동투자사 소개

1) 다위즈신유한회사(Webstar Inc.)

다위즈신유한회사는 13년 동안 중국 온라인게임 소프트웨어업계 및 유저들에게서 높은 평가를 받고 있으며, “다위”의 대표작품으로는 《대부호》 《쉬엔웬젠(軒轅劍)》, 《센젠치샤잔(仙劍奇俠傳)》 등이 있다.

2) 에닉스사(ENIX CORPORATION)

1975년에 설립된 일본 ENIX회사는 일본 비디오게임 소프트웨어의 선두기업으로 수 차례 일본 CESA 대상을 수여 받았다. ENIX회사가 출시한 RPG게임 《Dragon Quest》은 “일본의 국민게임”으로 불려지고 있다. 《Dragon Quest》 게임의 출시는 일본식 RPG게임의 본보기가 되었을 뿐만 아니라 많은 유저들에게 RPG게임에 대한 호기심을 불러일으키는 등 게임 업계에 영향을 끼쳤다.

6. 제품

왕싱에닉스 네트워크기술유한회사의 제품은 아래와 같다.

<표 2> 제품소개

| 게임명칭 | 특징 |
|--------------------------|--|
| 크로스게이트 (魔力宝贝) | 《크로스게이트》는 일본의 ENIX회사가 출품한 다인 접속방식의 온라인 RPG게임으로 게임 방식은 《스톤 에이지》와 유사하다. 일본 만화풍의 크로스게이트는 화면이 깨끗하고 세밀하며 인터페이스를 누구나 조작하기 쉽도록 간편하게 디자인했다. 또한 캐릭터 및 역할이 다양하므로 게임의 변화성과 플레이성이 강하다. 동시에 네트워크 사양에 대한 요구가 낮아 PPP방식의 인터넷 사용자들도 무리 없이 이용할 수 있다. |
| Depth Fantasia (极度幻想) | 크로스게이트의 뒤를 이어 뜨거운 열풍을 일으킨 또 하나의 온라인 RPG게임으로 2001년 12월 6일 일본에서 먼저 판매되었다. 이 게임은 ENIX의 기술을 바탕으로 그래픽효과가 한층 더 강화되었을 뿐만 아니라 게임시스템에서도 획기적인 변혁을 일으켜 유저들의 각광을 받는 RPG대작이 되었다. |

| 게임명칭 | 특징 |
|---------------------------------|---|
| 쉬엔원젠 (軒轅劍) | 중국 최초의 독자 개발 형태인 RPG게임으로 인증 받고 있는 이 게임은 중국 토종 RPG의 독특한 형태를 창조하였다. |
| 센젠치사환 (仙劍奇俠傳) | 중국에서 최고의 인기를 끌었던 컴퓨터게임으로 중국 본토, 대만, 홍콩 등의 게임 인기순위에서 24개월 동안 연속하여 1위를 기록하였다. |
| Dragon Quest Online (勇者斗惡在線) | “일본 국민 PRG 게임”이라 불리는 《Dragon Quest Online》 시리즈 게임은 판매규모면에서 2000여만 세트를 기록하였으며 일본의 RPG 게임에 많은 영향을 주었다. 에닉스는 온라인게임 시장확장을 위하여 《Dragon Quest Online》을 온라인게임으로 전환시킬 계획이다. |

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

CGW GAME 소개

《샤이닝로어:천사(天使)》

제작 업체 : 판타그램
 중국 대리업체: 베이징 고우자(高嘉)과기
 공식사이트 : <http://www.shininglore.com.cn>
 게임 장르 : 환타지 온라인 PRG
 테스트 일시 : 2002년 7월 31일
 출 시 : 2002년 8월
 유료화 일시 : 2003년 1월 10일

게임 시나리오

전설1: 대지와 해양

대지와 해양 양국사이에 전쟁이 일어난 후 ardran의 문명은 멸망하기에 이르렀다. 고신이라는 한 거인이 이곳에 내려온 때는 이미 ardran의 회멸 운명이 결정된 시기이다. 대지의 아들 kirie와 목사 asha는 고신에게 저항하기 위해 고신의 주

요 에너지원인 해양을 overgear blad aquaerjous 에 봉쇄시켰다. 그러나 고신의 에너지를 차단하기 위해 선택한 이 방법은 사람들에게 수원(水原)을 잃게 하였다. 그래서 사람들은 이 두 영웅을 원망하기 시작했으며 심지어 두 영웅과 그들의 아들을 왕국에서 쫓아내고 말았다. 전설은 이렇게 시작되었다.

전설2: 계승자

이는 전설시대와 수원(水原)시대를 연결시킨 8명의 영웅 이야기이다.

바닷물이 사라진 후 수 백년동안 세계는 점차적 사막으로 변해갔다. 룬(kirie와 asha의 아들)은 시공케도를 통하여 이 시대로 들어왔다. 그는 사막이 형성된 주요 원인은 바로 고신 때문이란 사실을 알게되어 8명의 젊은 영웅들을 모았다. 그리고 그들은 마지막으로 고신과의 전쟁에서 승리하였으며 해양 또한 회복되었다.

전설3: 신기원 개척

8명의 영웅들이 고신을 몰아내고 5년 후, 신비한 힘과 사건들이 여기저기서 나타나기 시작했다. 게임 중 유저들은 신시대를 개척하고 기존의 8명 영웅들과의 교류하면서 몰락된 ardran과 달나라 문명의 비밀을 발견하게 된다. 게임 속에서 유저는 이 세상을 구원하는 영웅이 되어 새로운 역사를 만들어갈 수 있게 된다.

최신뉴스

《샤이닝로어》, 게임 질서 엄격 단속

《샤이닝로어》는 지난해 중국 대륙에서 서비스한 이후 클로즈 테스트로부터 현재의 유료화에 이르기까지 이미 많은 유저들과 함께 7개월의 시간을 보냈으며, 유저들의 성원 속에 점차 발전해 나갔다. 현재 온라인 게임세계에서는 게임해킹 및 스피드 핵에 대한 불법 소프트웨어 사용 현상이 곳곳에서 나타나고 있다. 이런 소프트웨어의 존재는 게임 서버에 부담을 줄뿐만 아니라 게임

의 형평성 및 공정성을 파괴한다. 따라서 많은 사용자들의 권익을 보장하기 위하여 각 온라인 게임 운영업체들은 대책을 마련하였다. 《샤이닝로어》 게임에서도 일부 사용자들이 기존의 Win98시스템의 약점을 이용하여 게임 도중 스피드 핵을 사용하는 등의 문제를 일으켰다. 이에 고우자과기(高嘉科技)는 한국의 기술인력들과 협력하여 Win98에서의 약점을 보완시키고 해킹행위를 방지하였다. 또한 업그레이드 제품을 출시함과 동시에 모든 게임 해킹을 방지하였고 Win2000과 WinXP시스템에서도 스피드핵 사용을 막았다. 기술업그레이드 이전에도 《샤이닝로어》 온라인 GM은 많은 유저들과 협력하여 게임 도중에 사용되는 불법 게임 프로그램을 차단하여 불법 사용자들을 퇴치하는 등 상당한 게임플레이 환경을 만들기 위한 노력을 기울였다.

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

2. 테스트 온라인 게임 순위

| 순위 | 게임 명칭 | 장르 | 대리사 |
|----|-------------|-----|------------------|
| 1 | RO | RPG | 여우시신간센 (遊戲新干線) |
| 2 | 리니지 | RPG | 시나닷컴 |
| 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 | 파천일검 | RPG | 중광왕(中廣網) |
| 8 | 나이트 온라인 | RPG | 수호닷컴 |
| 9 | 쉬엔웬젠 online | RPG | 왕싱아이니커스 (網星艾尼剋斯) |
| 10 | N-AGE | RPG | 칭화통광(清華同方) |
| 11 | 텐조우(天驕) | RPG | 무비오(目標)소프트 |
| 12 | 몬스트 총동원 | RPG | 위천(昱泉)국제 |
| 13 | 신루 | RPG | 창츠(創馳) |
| 14 | 무혼 | RPG | 중공왕(中公網) |
| 15 | 대해전 | SS | 완상(萬向)통신 |

(자료: 電腦遊戲新干線 2003년 3월호)

CGW CHINA GAME 순위

1. 2003년 3월 유료온라인 게임 순위

| 순위 | 게임 명칭 | 장르 | 대리사 |
|----|---------------|-----|------------------|
| 1 | 미르의 전설 | RPG | 성다(盛大)네트워크 |
| 2 | 스톤에이지 | RPG | 베이징 화이(北京華義) |
| 3 | 진용군협전 online | RPG | 여우롱자이센 (游龍在線) |
| 4 | MU | RPG | 디쥬우청스(第九城市) |
| 5 | 크로스게이트 | RPG | 왕싱아이니커스 (網星艾尼剋斯) |
| 6 | 드래곤라자 | RPG | 디산퍼(第三波) |
| 7 | 삼국연의 online | RPG | 여우롱자이센 (游龍在線) |
| 8 | 몬스트 | RPG | 푸저우왕룽(福州網龍) |
| 9 | 드로이안 | RPG | 야싱(亞星) |
| 10 | 크로노스 | RPG | 귀엔(國研) |
| 11 | 다화시여우 (大話西游2) | RPG | 왕이(網易) |
| 12 | 프리스턴테일 | RPG | 왕이(網易) |
| 13 | 라그하임 2003 | RPG | 여우시쥬즈(遊戲橘子) |
| 14 | 샤이닝로어 | RPG | 고우자(高嘉)과기 |
| 15 | 천년 | RPG | 야렌(亞聯) |

CGW MOBILE NEWS

모바일 부가 서비스 새로운 경제 성장점으로 부각

전화서비스는 모바일 통신서비스 중 가장 기본적인 서비스이다. 이를 기반으로 하는 기타 모바일 서비스를 모두 부가 서비스라고 한다. 현재 사람들이 말하고 있는 모바일 부가 서비스(The Value-Added Service)는 이동통신망상에서 개발하여 운영하는 음성 서비스와 같은 기본 서비스 이외의 서비스를 가리킨다. 현재 세계에서는 일반적으로 모바일 부가 서비스를 모바일 지능 서비스, 모바일 데이터 서비스 및 모바일 IP 서비스 등 3가지 유형으로 분류한다.

차이나 모바일과 차이나유니콤의 통계에 따르면 현재 부가 서비스 중 휴대폰 문자 메시지의 발전속도가 가장 빠르다고 한다. 2001년 차이나 모바일을 통하여 발송한 문자 메시지 수량만 하

여도 159억 개에 이르며, 메세지 한 건당 0.1위안으로 계산한다면 이로 인해 창출되는 가치는 15억 9000만 위안이다. 2001년 차이나 유니콤의 휴대폰 문자 메세지 서비스 수익은 3억 위안이다. 이는 모바일 부가 서비스가 중국 이동통신시장에서 새로운 경제성장점으로 부각되었음을 알려주고 있다.

차이나 모바일의 “몬터넷” 및 차이나 유니콤의 “유니콤 온라인”의 출시와 더불어 중국 이동통신 부가 서비스는 더욱 다양한 비전을 제시해 줄 것으로 기대된다.

중국의 WTO가입 후, 정부는 외국계기업이 중국에서 부가가치가 높은 통신업무 분야의 주식을 30% 소유할 수 있으며, 또한 부가서비스의 주기는 기본 통신서비스보다 짧기 때문에 과도기 이후에는 주식 소유 30%라는 제한선도 취소한다고 발표했다. 게다가 부가 서비스 시장은 전반적으로 인프라에 대한 투자가 필요하지 않는 반면에 사용자들에게 더 원활한 서비스를 제공할 수 있기 때문에 외국 운영업체들에게 시장 확장 및 브랜드 확보란 측면에서 장점으로 작용된다. 이 때문에 중국 모바일 부가 서비스는 필연적으로 외국투자에 많은 영향을 받게 될 것이다.

모바일 부가 서비스는 자체의 상업기회를 창조하는 한편, 향후 2, 3년 동안 모바일 부가 서비스 분야에서 치열한 경쟁이 초래될 것으로 예상되는데, 이 두 요소는 모바일 부가 서비스 분야의 시장통합을 촉진시킬 것으로 전망된다.

(자료: <http://www.mc21st.com/techsubject/subjects/Mobile-Value-added/main.htm>)

인터넷

중국 인터넷산업 2002년 결산(4)

휴대폰 문자 메세지 시대

휴대폰 문자 메세지는 현재 최고로 활성화되고 있다. 각 사이트의 재정보고에 의하면 메세지 위주의 비 광고 수익이 사이트 전반 수익에서 차지하는 비율이 점차 증가되고 있다. 예를 들어 수호와 왕이(網易:163.com)의 경우 휴대폰 문자 메세지 업무 수익은 전체 수익의 50%이상을 차지하고 있다. CNNIC의 통계결과에 따르면 현재 중국 네티즌 중 보통 인터넷 휴대폰 문자 메세지를 사용하는 비율은 이미 9%를 초과하여, 향후 발전전망 또한 밝은 것으로 나타났다. 많은 이윤을 창조하는 휴대폰 문자 메세지는 이미 각 사이트에서 없어서는 안될 만큼 중요한 역할을 하고 있으며, 각 사이트는 여전히 잠재력이 큰 문자 메세지 분야에 큰 중점을 두고 있다. 2002년 경기가 그다지 좋지 않았던 차이나 모바일과 차이나 유니콤에 있어서도, 문자 메세지 서비스로 인한 수익은 60억 위안에 이른 것으로 추정된다.

PC방 교훈

2002년 6월 16일 새벽 2시 40분 경 베이징의 한 불법경영 PC방에서 발생한 화재사건으로 인하여 25명이 사망했다. 이 사건의 발생은 중국 전역에 큰 파문을 일으켰으며, 중국정부는 각 지역의 모든 PC방에 대한 단속 및 관리업무를 강화하게 되었다. 2002년 7월, 중국의 전국 공안당국은 집중적으로 불법 PC방에 대한 단속작업을 시작했다. 관련 법률의 규정에 근거하여 1만 4000개의 불법 PC방을 단속했으며, 이중 불법운영 단속 9579개, 영업정지 2494개, 처벌 2337개이다.

공상관리부에서 온라인 서비스 운영장소에 대한 전면적인 재심사 비준을 실행하였다. 그 해 10월 11일 중국은 《인터넷 온라인 서비스 운영장

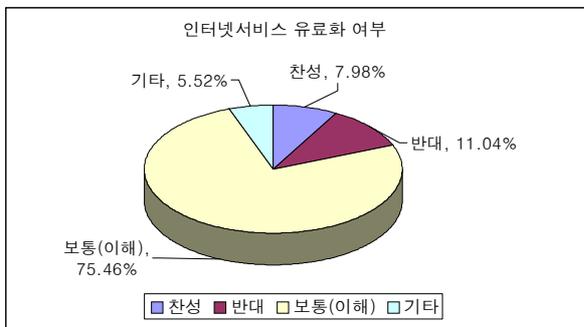
소 관리조례》를 반포, PC방 관리에 대한 법을 강화했으며, 특히 18세 미만인 청소년들의 PC방 출입을 금지하는 규정을 내렸다.

최근 문화부 판공실에서는 《인터넷 온라인 서비스 운영장소 컴퓨터 경영관리 시스템 기술규범 실시 관련 통지》를 발송하고, 각 지역에서 건전한 네트워크 문화시장 및 컴퓨터 관리시스템을 구축하도록 했다. 또한 효율성이 높고 편리한 네트워크 문화시장에 대한 과학적인 관리 플랫폼을 형성할 것을 요구하였다. 또한 문화부에서는 각 지역에서 2003년 12월 말까지 본 관할지역 내 관리시스템 설치를 전부 완성하여 본격적으로 운영에 들어갈 것을 요구하였다. 향후 전국 각 지역의 PC방은 통일된 새로운 운영관리시스템 소프트웨어를 설치하고, 미성년 출입을 허가하거나 경영시간을 초과하는 등의 위법행위를 하는 PC방이 있을 경우 모두 엄격한 제재를 받게 된다.

서비스 유료화

즈난전(指南針)네트워크사의 최신 조사결과에 따르면, 조사 대상자 중 7.98%는 곧 실시하게 될 인터넷 유료화 서비스를 완전히 받아들일 수 있다고 한 반면, 11.04%의 사람들은 인터넷 유료화에 대해 반대 의견을 표시했다. 나머지 75.46%의 사람들은 인터넷의 유료화에 대해 이해하는 정도라고 응답했다.

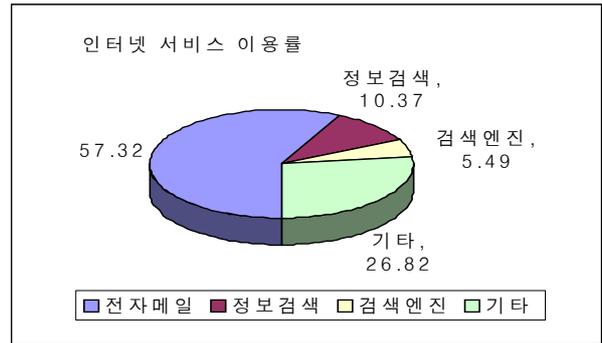
<그림 1> 인터넷 서비스 유료화 여부 응답



보편적으로 사용되는 네트워크 서비스 중 가장 많이 사용하는 서비스는 전자메일로 57.32%의

사용률을 차지하였으며 다음으로 정보 조사 10.37%, 검색엔진이 5.49%를 차지하였다. 이번 조사에서 휴대폰 문자 메시지, 소프트웨어 업로드 및 다운로드, 전자메일이 가장 각광을 받는 유료 서비스로 나타났다.

<그림 2> 인터넷 서비스 이용률



인터넷 서비스의 유료비용에 대해서는 46.63%에 이르는 절대다수의 네티즌이 매월 10위안 미만일 경우 지불이 가능하다고 밝혔으며 31.90%는 11위안~30위안의 월 정액식 지불 방법을 받아들일 수 있다고 했다. 매월 50위안 이상의 서비스 비용을 지불할 수 있다고 말한 응답자도 1.23%를 차지했다.

(끝)

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

법률과 정책

음반제품 관리조례(1)

(2001년 12월 25일 중화인민공화국 국무원 령 341호, 2002년 2월 1일부터 실시)

제1장 총칙

제1조 음반제품에 대한 관리를 강화하고 음반산업의 건전한 발전 및 번영을 추진, 인민의 문

화생활을 풍부하게 하고 사회주의 물질문명 및 정신문명 건설을 추진하기 위하여 본 조례를 제정한다.

제2조 본 조례는 콘텐츠가 등록된 녹음테이프, 비디오테이프, 레코드, 레이저 CD, 레이저 VCD 등 음반제품의 출판·제작·복제, 수입, 도매, 소매, 임대 등의 활동에 적용된다.

제3조 음반제품의 출판·제작·복제와 수입, 도매, 소매, 임대 시 반드시 헌법 및 관련 법률, 법정규정을 준수하여야 하고, 인민을 위하여 봉사하고 사회주의를 위하여 봉사하는 방향을 견지하여 경제발전 및 사회발전에 유익한 사상·도덕·과학기술 및 문화지식을 전파하여야 한다. 음반제품에는 아래의 내용을 기재하지 않는다.

- (1) 헌법에서 확정된 기본원칙을 반대하는 내용
- (2) 국가통일, 주권 및 영토를 위협하는 내용
- (3) 국가기밀 누설, 국가 안전 혹은 국가명예 및 이익에 손해를 끼치는 내용
- (4) 민족감정, 민족차별을 조성하여 민족단결을 파괴하거나, 민족풍속 및 습관을 침해하는 내용
- (5) 사이버 종교, 미신을 선전하는 내용
- (6) 사회질서를 혼란시키고, 사회안정을 파괴하는 내용
- (7) 음란, 도박, 폭력을 선전하거나 범죄행위를 교사하는 내용
- (8) 타인을 모욕하거나 비방하고, 타인의 합법적인 권익을 침해하는 내용
- (9) 사회공덕 혹은 미풍양속을 해치는 내용
- (10) 법률, 행정법규 및 국가규정에서 금지하는 기타내용

제4조 국무원 출판행정부는 전국의 음반제품 출판·제작·복제에 대한 관리감독 업무를 담당하고, 국무원 문화행정부는 전국의 음반제품 수입, 도매, 소매, 임대에 대한 관리감독 업무를 담당한다. 국무원의 기타 관련 행정부는 국무원에 서 규정한 직책의 배분에 따라 관련 음반제품 경

영활동에 대한 관리감독 업무를 담당한다.

현급 이상 지방 인민정부의 출판관리를 담당하는 행정부(이하 출판행정부문으로 약칭)는 본 행정구역 내 음반제품 출판·제작·복제에 대한 관리감독 업무를 담당하며, 현급 이상 지방 인민정부 문화행정부는 본 행정구역 내 음반제품 수입, 도매, 소매, 임대에 대한 관리감독 업무를 담당한다. 현급 이상 지방 인민정부 기타 관련 행정부는 각자의 직책범위에 근거하여 관련 음반제품의 경영활동에 대한 관리감독업무를 담당한다.

제5조 국가는 음반제품 출판·제작·복제와 수입, 도매, 소매, 임대에 대하여 허가제도를 실시하며 허가를 받지 않은 임의의 기구 및 개인 음반제품의 출판·제작·복제와 수입, 도매, 소매, 임대 등 활동에는 종사하지 않는다.

본 조례에 근거하여 발부한 허가증 및 비준문서는 빌려주거나 임대, 판매 혹은 기타 형식으로 양도하지 않는다.

제6조 국무원 출판 행정부와 문화 행정부는 음반사업 발전계획을 제정하고, 국무원이 규정한 직책배분에 따라 각각 전국 음반출판기구, 음반복제기구, 음반제품 완성품 수입 경영기구의 수량, 배치, 구조를 확정한다.

제7조 음반제품 경영활동 관리감독부서 및 부서의 종사인원들은 음반제품 경영활동에 종사하지 않으며 음반제품 경영기구의 경영활동에도 참여하지 않는다.

(계속)..

| | |
|---|--|
| ※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공 | |
|  DONGGUK UNIVERSITY | 동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002 |
| |  高華偉業 |