



CHINA GAME NEWS

중국 청소년네트워크협회 게임소프트웨어 전문위원회 구축
《탠조우(天驕)》 본격적으로 서비스 실시
완상(萬向)통신, 모바일의 MUD게임 《편칭스다이(奮靑時代)》 대리권 체결
FPS게임 《창린단위(槍林彈雨)》 중문제품 발행 작업 진행
《미르의 전설》 사바커 성주(城主) 300여명 《리니지》로 가입 전환

GAME 관련기관

『중화인민공화국 문화부(2)』

GAME 소개

《신루:神淚》

CHINA GAME 순위

2003년 3월 게임 평가순위

MOBILE NEWS

차이나유니콤 CDMA 가입자 수 성장속도 둔화
차이나유니콤, SK텔레콤과 제휴 무선 인터넷 서비스 제공

IT NEWS

2003년 중국 광대역시장 활성화(1)

법률과 정책

《음반제품 관리조례》(3)



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

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

중국 청소년네트워크협회 게임소프트웨어 전문위원회 구축

1. 위원회 설치

중국 청소년네트워크협회는 중국 청소년네트워크협회 비서처의 심의를 거쳐 게임소프트웨어 전문위원회(이하 '위원회'라 함)의 설치를 결정하였다. 위원회는 중국 청소년네트워크협회 소속 2급 사업기구 중 하나로 베이징 인텔빌딩 B# 21C에 사무기구를 두기로 하였다.

2. 위원회 목적

위원회는 중국 게임소프트웨어산업 관련 업체, 사업기구, 사회단체들과 공동으로 산업약관 및 산업 규정제도를 제정하고, 산업의 전반적인 이익을 보호하고 산업 자원을 실현하며, 산업과 정부주관부서 사이의 교류 및 의사소통을 적극적으로 추진하는 한편 국가정책, 법률·법규를 선전하고, 중국 게임소프트웨어제품 및 서비스품질을 향상시키고 국가 및 사용자 이익을 보장하고자 한다.

또한 정기적인 대형 교류대회를 주최하여 사용자들에게 건전하고 우수한 게임제품을 추천하고, 다양한 국제 교류이벤트를 개최하여, 중국 게임소프트웨어산업 발전의 촉진을 그 목적으로 한다.

3. 위원회 업무

- 1) 국가 관련 정책, 법률·법규를 선전한다.
- 2) 산업 자유평약을 제정 및 시행한다.
- 3) 회원의 합법적인 권익을 보호하고 불공정 경쟁을 규제하며, 산업 규정 및 약관을 구축하고 개선한다.
- 4) 회원 및 관련부문에 게임소프트웨어산업 발전 현황, 시장발전추세, 경제전망 등의 다양한 정보를 제공하고, 정보컨설팅서비스 및 정책·기술·산업·시장 관련 업무를 담당한다.
- 5) 게임 소프트웨어개발 및 대리회사의 경영관리 모델, 소프트웨어 기술개발 등의 현황을 조사,

협회 및 관련 관리부문에 회원들의 희망사항 및 요구사항을 반영하는 등 합리적인 의견을 제시한다.

- 6) 중국 게임소프트웨어 기지를 구축하고 중국 국정 및 청소년의 건전한 발전에 적절한 게임 소프트웨어를 연구·보급한다.
- 7) 업체들과 협조하여 제품 및 서비스 품질을 향상시키고 관련 게임소프트웨어제품의 인증 및 품질감독활동에 적극적으로 참여하여 사용자들을 위해 서비스한다.
- 8) 회원업체, 정부 및 사용자 사이에서 합작 중개 역할을 수행하고, 관련 프로젝트를 기획, 추진한다.
- 9) 정기적으로 평가이벤트를 개최, 우수 게임을 추천하는 등 다양한 방식으로 격려한다.
- 10) 중국 청소년네트워크협회의 기타 기구와 적극적으로 협력하여 기존의 우위 자원을 충분히 이용, 게임소프트웨어산업의 발전을 공동으로 추진한다.
- 11) 국제 합작 및 교류를 강화하고 국내외 게임 소프트웨어의 신제품·신기술 전시회를 개최하고 회원들의 출국과 정보교류·정보획득 등 업체들의 외국시장 개척을 위한 서비스를 제공한다.
- 12) 협회가 하달한 기타 업무를 진행한다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-3-31/n582_498909.html)

《텐조우(天驕)》 본격적으로 서비스 실시

베이징 환러스다이(歡樂時代)회사는 《텐조우》 게임의 본격적인 운영을 위하여 지난 4월 2일 오전 9시부터 4월 3일 오전 9시까지 24시간동안 《텐조우》 공식사이트 외 기타 모든 게임서버, 게시판 서버, 데이터서버 등을 정지시켰다. 이번 서버 정지는 본격적인 운영을 위한 마지막 준비단계로 향후 유저들에게 보다 우수한 게임서비스를 제공하기 위함이다..

중국산 온라인 게임인 《텐조우》는 출시 첫날부

터 유저들의 적극적인 호응을 받아 내부 테스트 실시 3일 만에 “2002년 최고의 중문 온라인게임”이라는 영예를 얻었다. 《탠조우》는 유저들의 사랑과 성원에 보답하기 위해 12만 위안을 투입, 타 회사와는 달리 일반유저들을 대상으로 게임 이미지 대변인을 선정하기도 했다.

서버 정지 기간동안 《탠조우》의 모든 GM, 기술 엔지니어들은 서버간의 조정을 위해 진력하였으며, 서비스 재개 후 유저들에게 보다 안정된 서버를 제공하는데 최선을 다하겠다고 밝혔다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-2/n321_237709.html)

완상(萬向)통신, 모바일의 MUD게임 《편칭스다이(靑靑時代)》 대리권 체결

최근, 완상통신유한회사는 베이징명마(猛犸)세기 과기회사가 독자 연구·개발한 대형 모바일 MUD 게임 《편칭스다이》에 대한 대리권을 체결했다고 밝혔다.

대형 모바일의 SMS게임인 《편칭스다이》는 민간전설 《쇼얼허이진청(小二黑進城)》을 게임배경으로 하였으며, 주인공 쇼얼허이의 어려운 성장과정을 주제로 엮어가고 있다. 성장과정 중 겪게되는 어려움과 고통은 이 시대의 다수 사람들이 살아온 과정과 비슷하여 일반인들의 주목을 끌게 될 것으로 예상된다.

《편칭스다이》는 테스트 완성 후, 오는 4월 하순에 출시될 계획이다.

1. 베이징명마회사

베이징명마는 모바일 게임 개발회사이다. 게임은 일반적으로 휴대폰으로 하는 다인접속방식의 모바일 온라인게임이다. 오락성이 강하고 조작이 편리한 보드게임, 장기, PC롤플레이게임, PC온라인게임 및 PC사이버육성게임 등 다양한 종류를 통합시켜 각자의 장점을 효과적으로 살린 게임들을 출시한다.

2. 완상통신

2001년에 설립된 완상통신은 등록 자본금 10억 위안으로 중국의 텔레콤 부가서비스분야에서 투자 규모가 가장 큰 운영업체이다. 완상통신은 이미 중국의 22개 성, 자치구, 직할시에 지사를 설립하였으며, 중국 최초로 업무범위를 모바일 통신 휴대폰 엔터테인먼트에서 다분야 모바일 통신부가서비스로 확장시켰다. 이와 동시에 유선 통신기술 기반의 부가서비스 및 전화, 인터넷기술 기반의 응용 및 엔터테인먼트 서비스 제공, 인프라업무를 기반으로 한 중개판매도 실시하고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-3/n450_366905.html)

FPS게임 《창린단위(槍林彈雨)》 중문제품 발행 작업 진행

현재 “잉터웨이(英特衛)”사는 중국 유저들이 《창린단위(槍林彈雨)》의 시나리오에 대해 충분히 이해할 수 있도록 하기 위해 게임의 중문화 작업에 전력을 다하고 있다.

《창린단위(槍林彈雨)》는 구미의 많은 매체들이 《Medal of Honor》보다 더욱 진실하고 《Return to Castle Wolfenstein》보다 더욱 자극적인 게임이라 평가한 것으로 FPS 역사상 처음으로 진실과 상상을 결합시킨 “가상의 역사” 전쟁 게임이다. 또한 미국의 게임사이트 GameSpy에서는 《창린단위》 게임을 “2002년 하반기 가장 우수한 FPS”로 평가한 바 있다.

본 게임의 배경은 1차 세계대전이 1964년까지 지속된 것으로 가설되어져 있으며 전쟁무대는 “1차 세계대전+2차세계대전+베트남전쟁”을 융합하여 설정하였다. 또한 게임 중 무기의 다양함은 기타 FPS 게임들과 비교할 수 없으며, 과거, 현재, 미래 등 광범위하게 포함하여 그 종류는 20여 가지에 이른다. 게임 맵 또한 참호공수, 거리전쟁, 헬기엄호 등으로 모든 것을 갖추었다.

특이한 시나리오 설정으로 인하여 게임에서 “1, 2차 세계대전+베트남전쟁”의 특징 및 전쟁분위기를 같이 보여준다. 예를 들면 1차 대전에서의 “참호”, “지뢰”, “저격수” 등과 2차 대전에서의 “연발

기관총”, “탱크”, “화승총”, 그리고 베트남전쟁 후 출현한 “헬기”, “레이저 사격무기”, “전자장비” 등이 게임에서 동시에 등장한다.

이외 게임은 다인 플레이 기능이 구축되어 있어 단독 플레이 혹은 그룹작전 및 수십 가지의 특이한 전술을 펼칠 수 있다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=11757>)

《미르의 전설》 사바커 성주(城主) 300여명 《리니지》로 가입 전환

최근 대리권 분쟁으로 곤경에 부딪친 《미르의 전설》 유저 300여명 “사바커(沙巴克) 성주”들이 자신들의 팀을 이끌고 《리니지》에 가입했다는 소식이 전해졌다.

이 사건의 배경은 지난 3월 7일 시나 엔터테인먼트가 《리니지》의 신제품인 “빙징후(冰鏡湖)”를 출시함과 동시에 6000만 명의 《미르의 전설》 유저들을 상대로 “리니지 응모이벤트”를 실시한데 있다. 주요 응모대상은 《미르의 전설》의 “사바커 성주”로 지난 3월 7일부터 약 2000명이 《리니지》에 가입신청을 제출하였으며, 신청한 “사바커 성주”는 《리니지》의 50급 계좌 및 고급장비 한 세트와 50만의 사이버머니를 공급받을 수 있다. 또한 시나 엔터테인먼트측은 더욱 우수한 서비스를 지원하고 계속해서 후속 서비스를 개발하여 제공할 계획이며, 유저들로 하여금 충분히 “편안함”을 느낄 수 있도록 노력을 할 것이라고 말했다.

《리니지》는 지난 1월 8일 중국시장에 진출한 후, 2개월 동안 온라인 등록사용자가 3만 여명을 초과하였으며, 지금까지도 꾸준히 증가하는 추세이다. 시나 엔터테인먼트의 총재 왕옌(汪延)은 올 연말까지 중국 내에서 3위안으로 진입할 예정이며, 내년에는 제1위로 올라서겠다고 포부를 밝혔다. 이를 위해 시나 엔터테인먼트는 계속해서 향후 대책을 내놓을 것으로 예상된다.

(자료: 互動軟件 2003년 4월호)

CGW GAME 관련 기업

국가기관

중화인민공화국 문화부(2)

문화부 기구소개

판공청

주 임 : 리징허(李景和)

부 주 임 : 황진춘(黃振春), 장젠강(張健康)

주요 업무 :

문화부 지도층 관계자들과 협조하여 관련 업무의 총괄 및 감독·검사, 기관 내부의 법규제도 및 연도 사업계획을 제정, 기관정부간의 원활한 교류를 보장하고 기관행정사무 관리의 업무를 담당한다.

<표 1> 판공청 조직기구

기구	사무지점	전화	팩스
부장사무실	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 4會	65551432	65551433
비서 1실	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 4會	65551434 65551468	65551428
비서 2실	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 2會	65551186 65551118	65551180
기밀 문서관리처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 4會	65551184 65551426 65551420	65552060
종합처 (보안처)	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 3會	65551307 65551308	65551309
재무처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 5會	65551501 65551502 65551503	65551505
비서3처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 5會	65551496 65551497 65551498	65551529

정책법규국

국 장 : 고우수신(高樹勛)

부 국 장 : 레이시닝(雷喜寧), 홍용평(洪永平)

주요 업무 :

문화사업 발전전략과 중·장기발전 기획 및 연도 집행계획 연구·제정, 문화예술사업정책 연구·

제정, 문화입법규범 편성 및 실시, 종합적인 문화 법률 및 법규 초안 제정, 문화부의 중요문서 및 보고를 초안한다.

<표 2> 정책법규국 조직기구

기구	사무지점	전화/팩스
연구처	北京市東城區朝陽門街 10號文化部辦公樓 11會	65551866/ 65551866
법규처	北京市東城區朝陽門街 10號文化部辦公樓 11會	65551861

예술국

국 장 : 평원(馮遠)
 부 국 장 : 위핑(于平)
 감 찰 원 : 다이잉루(戴英祿)
 주요 업무 :

문학 및 예술사업을 관리하고 예술사업 발전계획을 편성, 문예사업 발전구조 및 배치를 지도, 개혁사업을 연구·지도, 전국적으로 예술대회·전람회의 의무적인 공연 등 중요한 예술 활동을 조정, 문화부 직속 예술기구의 업무를 지도한다.

<표 3> 예술국 조직기구

기구	사무지점	전화	팩스
사무실	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551752 65551753	65551332
연극처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551766 65551777 65551772	65551773
음악 무도처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551742 65551745	65551743
극예 잡기처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551760	65551761
문학 미술처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551764	65551765
공연 연락처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551756	65551757

계획재무국

국 장 : 리송(李雄)
 부 국 장 : 리쇼우러이(李小磊)
 주요 업무 :

문화경제정책을 연구·제정, 직속 문화기구 재무 사업을 감독, 문화·교육·과학연구·외사 등 문화기구의 예산을 관리, 문화시설 표준을 제정하고 국가 중점 문화시설 구축을 계획·지도, 기구 및 소속기구의 인프라구축, 부동산관리 등의 사업을 담당한다.

인사국

국 장 : 뤼장중(呂章中)
 부 국 장 : 인푸(殷福), 천홍우(陳洪武)
 주요 업무 :

문화예술인력발전계획을 연구·제정하고 실시, 문화계 인사노동 체제개혁을 추진, 기구 및 소속기구 인사사업을 담당하고 외국 주재 대(영)사관 문화부(센터)의 공무원 파견업무를 관리, 전국적으로 문화단체 자격에 대한 심사를 담당한다.

교육과기국

국 장 : 퉁밍강(童明康)
 부 국 장 : 우카이잉(吳開英)
 주요 업무 :

소속 대학/학교의 예술교육 및 문화과학기술 발전을 기획하고 연도(年度) 집행계획을 편성, 국가 중점 문화예술·과학연구 프로젝트 공략 및 주요 성과 보급을 조정, 문화과학기술정보서비스를 제공하고, 소속 대학/학교의 예술교육제도 개혁 및 업무구축을 담당한다.

<표 4> 교육과기국 조직기구

기구	사무지점	전화	팩스
종합처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551677 65551692	65551676
교육처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551682 65551687	65551709
교학처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551673 65551852	65551675
과학 연구처	北京市東城區朝陽門大街10號 文化部辦公樓 9會	65551699 65551679	65551678

(계속)...

(자료: 북경고화위업정보과기유한회사)

CGW GAME 소개

《신루:神淚》

개발업체 : 한국 (주)아이닉스소프트
 중국 대리업체 : 상하이창츠(創馳)소프트
 공식사이트 : <http://www.shenlei.com.cn>
 게임장르 : 3D 온라인 RPG
 출시일 : 2003년 1월 20일
 요금결제 방식 : 사이버카드/실물카드

시나리오

1. 태평양 가운데 숨겨져 있는 고대 전설 속의 거대한 대륙 “베로니카”는 10개의 제국이 대륙통일을 위해 군사력을 확대하고 전쟁을 하고 있는 상황이었다.

2. “베로니카” 730년

과학이 가장 발전한 “칼리오나”의 도시 한 복판에 주변에 강력한 자기마당이 둘러싸고 있는 정체 불명의 탑 모양의 비행물이 떨어졌다. 이를 연구하기 위해 “칼리오나”와 기타 동맹국의 400여 명 학자들은 20여 년 동안 계속하여 그 물체를 연구했다.

3. “베로니카” 751

오랜 연구 끝에 연구자들은 탑의 자기마당이 물체를 이동시킬 수 있으며, 전투함 같은 거대한 물체도 한순간에 다른 지역으로 운반할 수 있다는 사실을 발견했다. 그들은 이 놀라운 물체를 “시레이크이칸”이라고 불렀다.

군사력이 막강한 국가 “바란”을 침공하기 위해 이들은 “칼리오나”의 모든 전투함과 병력을 탑 주위에 배치시킨 후 한번에 수송을 하려고 했지만 실패하게 된다. 수송 도중 “시레이크이칸” 자기마당이 다른 탑의 자기마당과 마찰하여 폭발을 일으켰을 뿐만 아니라 “이계”의 생물들을 대륙으로 이동시켜왔다. 이동해온 생물, 즉 악마들로 인해 대륙은 혼란상태에 빠진다.

4. “베로니카” 753

악마들과의 전쟁.....

악마들과의 전쟁으로 인해 인간들의 전쟁은 동맹으로 이어졌다. “바란”의 황제는 대륙에서 최강의 전투민족인 “하이야크” 특수부대를 편성하고 대륙 각지에 20만 명을 파견하여, 악마의 세력을 성공적으로 제어한다. 특수부대는 이계와 대륙의 연결고리를 파괴하기 위해 “칼리오나”의 수도에 집결했고, 악마와의 마지막 대결이 끝날 무렵 대악마가 전승기로 인해 다시 부활된다. 대악마의 막강한 힘은 특수부대 전체를 혼돈과 불안 속에 밀어 넣었으며, 약 20만 명의 특수부대는 전멸 당하고 단 한 명만이 살아 남는다.

마지막 하이야크가 죽음에 다가가고 있을 무렵 대악마의 출현보다 더욱 큰 일이 발생하고 있었으니.....

5. “베로니카” 753

최후의 하이야크족.....

“베로니카” 전설에서 언급했던 대로 마지막 1명의 하이야크족이 살아 남아있을 때 대마검이 부활하여 하이야크족과 하나를 이룬다. 대악마는 이계로 돌려 보내지고 대지는 어둠에 덮여 하나의 덩어리였던 대륙이 악마의 형태로 조각조각 갈라지고, 대마검이 부활한 곳은 폐허가 된다. 하이야크족의 생명을 빨아들인 대마검은 마지막 1명의 하이야크족이 죽음에 이르자 함께 봉인되었고, 살아남은 사람들은 전쟁이 없는 생활로 돌아가 대륙의 재건을 시작한다.

6. “베로니카” 1753

1000년 전 악마들과의 대결.....

“베로니카”의 사람들이 1000년 전의 전쟁을 “항마대전”이라고 부르면서 기억 속에서 점차 지워가고 있을 무렵, “바란”의 과학자가 악마를 부활시킬 수 있는 전승기의 에너지를 증가시켜 1000년 전의 항마대전을 재 연출할 수 있다는 사실을 발견한다. “바란”의 황제는 곧 다가올 전쟁에 맞서기 위해 대륙통일을 호소하지만, 다수의 국가들에게 거절을 당하고, 이에 황제는 무력으로 대륙을 통일하기로 결정한다.

7. “베로니카” 1753년

바란”의 다른 국가에 대한 침공을 시작으로 “베로니카” 대륙은 다시 1000년 전의 향마대전이 재현되기 시작하는데.....

최신뉴스

《신루》 서버 16군까지 개통

상하이 창츠(創馳)소프트는 《신루》 게임 유저들의 서버 추가 요구가 점차 높아져감에 따라 유저들의 요구를 충족시키고, 좀 더 우수한 게임 환경을 제공하기 위해 제11군을 시작으로 현재 16군의 서버까지 개통한 상태다. 제16군 서버 후어룽(火龍) HMCS-6은 귀이양(貴陽)에 설치되었으며, 이미 유저들에게 오픈 된 상태이다. 또한 상하이 창츠는 계속해서 중국 각 지역에 서버를 추가하여 점차 증가하고 있는 유저들의 수요를 충족시킬 계획이다.

새로운 서버의 개통으로 접속자 수는 대폭 증가하여 동시 접속자 수가 4만 명을 초과하였다. 이는 유저들이 《신루》 게임에 대해 많은 기대와 관심이 있음을 반증하고 있다. 상하이 창츠는 유저들의 이같은 성원과 사랑에 보답하기 위해 향후 더 안정된 게임 환경과 우수한 품질의 고객 서비스를 제공할 예정이라고 했다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-3-24/n78_994469.html)

<그림> 신루(神淚)공식SITE



<http://www.shenlei.com.cn>

CGW CHINA GAME 순위

2003년 3월 게임 평가순위

순위	변동	게임명칭	출품/중국대리사
1	→	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奧美)전자
2	→	검협의 전설(仙劍奇俠傳)	다위(大宇)/쌍위(雙語)
3	→	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
4	→	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奧美)전자
5	↑	크로스게이트	ENIX/網星艾尼剋斯
6	↑	미르의 전설	Actoz/성다네트워크
7	↑	현원검IV	다위 환성(大宇軟星)/환위즈싱(寰宇之星)
8	↓	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/유비아소프트
9	↓	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奧美)전자
10	↑	삼국 조운전	주해 제3파/제3파
11	↑	검협의 인연	시산쥬(西山居)/진산소프트웨어
12	↑	Commandos2: Men Of Courage	Eidos/신천지
13	↑	포트리스2	GV/성다네트워크
14	↑	Mu	Webzen/제9도시
15	↑	Prince of Qin	목표소프트/제3파
16	↓	사구라 대전2	일본 세가/텐런후동
17	↑	Medal Of Honor: Allied Assault	2015/메이귀이덴(美國藝電)
18	↓	FIFA 2002	EA Sports/전자에게
19	↓	Civilization 3	Firaxis/텐런후동
20	↓	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파
21	↓	스톤에이지	JSS/베이징 화이
22	↓	Baldyr's Gate2: Shadows of Amn	Interplay/제3파
23	↑	Max Payne	Remedy Entertainment/신텐디
24	↑	대 항해시대 5	영광/제3파
25	↓	Need For Speed: Hot Pursuit2	EA/메이귀이덴(美國藝電)
26	↑	프리스톤테일	왕이(網易:163.com)
27	↑	Battle Field 1942	EA/메이귀이덴(美國藝電)
28	↑	현원검 Online	다위 즈친/환위즈싱
29	↑	RO	Gravity/즈관
30	↓	신죄다이쌍조우 (新絶代双驕) 3	위천(宇峻)과기/환위즈싱(寰宇之星)

(자료: 家用電腦與遊戲 2003년 3월 호)

CGW MOBILE NEWS

차이나유니콤 CDMA 가입자 수
성장속도 둔화

차이나유니콤은 지난 1월 기존의 12개 성시 유니콤의 가입자수가 지난해 12월 보다 60만 2000명 증가되었지만, 판촉 전략 변경으로 인해 CDMA휴대폰시스템의 성장률은 오히려 21%에서 13%로 하락했다고 밝혔다.

차이나유니콤의 대변인은 기존의 12개 성시 CDMA 가입자의 성장속도가 둔화된 주요 원인은 올 1월부터 시작한 CDMA휴대폰 무료공급이란 판매 전략을 사용료 할인으로 바꾼 사실과 관련이 있다고 설명했다. 유니콤의 이런 전략 전환은 CDMA휴대폰 무료공급에 대한 원가 절감으로 재무위험을 줄이는 동시에 사용자들의 사용료 할인에서 얻을 수 있는 이윤 때문이라고 볼 수 있다.

중국에서 제2위로 상장된 모바일 운영업체의 자회사인 차이나유니콤은 최근 9개 성시의 192만 9000명 CDMA사용자들을 인수, 전체 사용자 규모가 이미 702만 2000명으로 증가하였다. 차이나유니콤은 CDMA휴대폰 무료공급전략을 통해 지난해 1월 구축된 CDMA통신망에 대해 큰 판매 효과를 거두어 가입자 수가 2002년 하반기부터 급격하게 증가하였지만, CDMA휴대폰 무료공급 중단으로 인해 중국시장에서 CDMA휴대폰의 재고는 늘어나고 있는 실정이었다.

그러나 차이나유니콤이 또 다른 판매전략을 내놓을 것으로 보여 가입자 성장 폭은 크게 하락하지 않을 것으로 예상된다.

차이나유니콤측은 올 3월부터 대도시에서 새롭게 출시될 CDMA 1X를 시점으로 가입자가 빠르게 늘어날 것이라고 낙관했다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=3677>)

차이나유니콤, SK텔레콤과 제휴
무선 인터넷 서비스 제공

차이나유니콤은 최근 한국 SK텔레콤과 협력하여 중국에 무선 인터넷 서비스 추진을 위해 합자기업 설립 관련 계약을 체결했다고 밝혔다.

SK텔레콤과 차이나유니콤은 지난해 7월 3일 합자회사 설립 관련 계약을 체결한 당일부터 현재까지 합자회사의 설립을 위한 준비작업을 하고 있다고 알려졌다.

본 합자회사의 등록자본금은 600만 달러로 그중 차이나유니콤이 51%, SK텔레콤이 49%의 지분을 차지한다.

양사는 계약 체결 후 합자회사 설립 준비위원회를 구축, 영업 라이선스 획득을 위해 각 분야별로 사업을 시작하고, 무선 인터넷업무 플랫폼구축을 위한 전기 준비작업도 할 예정이다.

합자회사는 올 3분기부터 차이나유니콤 사용자들에게 무선인터넷 서비스를 제공할 계획이다. 구체적인 서비스 내용은 콘텐츠 및 응용소프트웨어의 무선 인터넷 서비스, 무선 인터넷플랫폼, 업무 컨설팅서비스, 기타 신규 서비스 등이 포함된다.

따라서 세계 정상급 CDMA 네트워크 통신운영업체인 한국 SK텔레콤과 차이나유니콤의 제휴는 중국의 모바일 사업의 발전을 가속화시킬 것으로 전망된다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=4004>)

CGW IT NEWS

2003년 중국 광대역시장 활성화(1)

가격전략

한 조사기구에서 2003년 ADSL 가입자는 600만 명에 이를 것으로 예측했다. 지난해 2002년 말 광대역 가입자수는 이미 500만 명을 돌파하였으며, 그 가운데 대부분이 신규 가입한 ADSL 광대역 사

용자들이다. 올해 고객들의 광대역에 대한 수요가 증가됨과 동시에 ADSL 초기 장착비용 및 사용료가 인하되면서 광대역시장은 급팽창하여 ADSL을 기반으로 한 가입자수도 2배로 늘어날 것으로 전망된다.

지난해 중국의 ADSL 시장가격이 인하됨에 따라 신규가입자 수는 늘어났다. 중국의 현재 상황을 살펴보면 유선전화 가입자수는 2억 가구를 초과하였지만 그 중 광대역을 설치한 사용자는 2% 미만인 실정이다. 광대역은 전신운영업체들이 기존의 회선을 이용하여 빠르고 원활하게 개통·관리할 수 있으며 동시에 투자자금의 신속한 회수가 가능하기 때문에 광대역 ADSL기술 시장은 거대한 발전 잠재력을 가지고 있다. 2002년 12월 말, 중국의 네티즌 수도 이미 6000만 명을 기록하여 중국 광대역의 빠른 발전을 추진하고 있다.

지난 설을 앞두고 중국 각 지역에 광대역 가입 신청이 최고에 이르렀다. 이에 대해 각 지역 전신운영업체들은 적극적인 가격조정을 시도하였다. 예로 들면 상하이 텔레콤은 ADSL 초기장착비용을 기존의 1300위안에서 300위안으로 인하하였으며, 사용료 또한 월 정액제 외 시간제카드를 보급해 50위안 및 70위안의 저렴한 카드를 출시하여 신청자가 매주 평균 5000가구씩 늘어났다. 상하이 텔레콤의 최신 통계에 의하면 현재 상하이 ADSL 가입자수는 이미 26만 명을 초과하였으며, 그중 3만 8000가구는 가격 조정 기간동안에 증가된 신규 가입자라고 밝혔다.

(계속)...

(자료: 통신산업보 2003년 1월 29일)

CGW 법률과 정책

음반제품 관리조례(3)

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

제3장 복제

제20조 음반제품 복제기구 설립 조건

- (1) 음반제품 복제기구 명칭 및 정관
- (2) 확정된 업무범위
- (3) 업무범위 내 필요한 조직기구 및 인력
- (4) 업무범위 내 필요한 자금, 설비 및 복제장소
- (5) 법률 및 행정법규에서 규정한 기타 조건

음반제품 복제기구 설립 신청에 대한 심사비준은 이상의 조건 외 음반제품 복제기구 총 수량, 배치 및 구조 계획의 제한을 받는다.

제21조 음반제품 복제기구 설립 신청 시 현지성, 자치구, 직할시 인민정부 출판행정부의 심사동의를 거친 후 국무원 출판행정부의 심사비준을 거쳐야 한다. 국무원 출판행 정부는 신청서를 접수한 당일로부터 60일 내 허가 혹은 불허의 결정을 내려야 하는 동시에 신청인에게 통지하여야 한다.

심사비준을 통과한 기구에게는 《음반제품 복제 허가증》을 발급하며 신청인은 《음반제품 복제 허가증》을 가지고 공상행정관리부에 등록한 후 법에 따라 영업허가증을 취득하게 되며 심사비준을 통과하지 못한 기구에게는 반드시 서면으로 그 이유를 설명하여야 한다.

신청서에 기재해야 할 내용

- (1) 음반제품 복제기구 명칭, 주소
- (2) 음반제품 복제기구의 법정대표인 혹은 주요 담당자 성명, 주소
- (3) 음반제품 복제기구의 자금출처 및 액수

제22조 음반제품 복제기구의 업무범위를 변경하거나 기타 음반제품 복제기구와 합병 혹은 합병/분할로 인하여 새로운 음반제품 복제기구를 설립할

경우 반드시 본 조례 제21조의 규정에 근거하여 심사비준 수속을 밟아야 하며 동시에 공상행정관리부에서 관련된 등록수속 절차를 거쳐야 한다.

음반제품 복제기구의 명칭, 주소, 법정대표인 혹은 주요 담당자를 변경하거나 복제경영활동을 중지할 경우 반드시 기존에 등록한 공상행정관리부에서 변경등록 혹은 취소등록을 하여야 하며 동시에 국무원 출판행정부에登記해야 한다.

제23조 음반제품 복제기구는 음반제품 복제 위탁 접수 시 국가 관련규정에 근거하여 위탁한 출판기구와 위탁계약을 체결하여야 하며 위탁한 출판기구의 《음반제품 출판허가증》과 영업허가증 복사본, 조인한 음반제품 복제 위탁서 및 저작권인의 라이선스 증명서를 검증 받아야 한다. 위탁받고 복제한 음반제품이 비매품일 경우 반드시 성, 자치구, 직할시 인민정부출판행정부에서 심사 발급한 동시 위탁기구에서 조인한 음반제품 복제 위탁서를 검증 받아야 한다.

음반제품 복제기구는 음반제품 복제를 완성한 당일부터 2년 내 위탁계약서, 복제한 음반제품 샘플 및 검증을 통과한 관련 증명문서의 사본을 보존해야 한다.

제24조 음반제품 복제기구는 음반제품 출판기구가 아닌 기구 혹은 개인의 경영성 음반제품 복제의 위탁을 접수받지 않으며 사사로이 음반제품을 복제하거나 도매, 소매, 임대하지 않는다.

제25조 CD복제 업무에 종사하는 음반제품 복제기구에서 CD를 복제할 경우 반드시 국무원 출판행정부에서 심사·발부한 레이저디지털 메모리 정품 식별코드가 새겨져있는 세라믹 금형을 사용해야 한다.

제26조 음반제품 복제기구는 외국의 음반제품 복제 위탁을 접수받을 경우 반드시 사전에 해당 음반제품의 샘플을 성, 자치구, 직할시 인민정부 출판행정부문에 제출하여 심사비준을 받아야 하는 동시에 저작권인의 라이선스 증명서를 갖고 법에

따라 저작권행정관리부에 등록하여야 한다. 복제한 음반제품은 반드시 전부 외국으로 수송해야 한다. (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