



CHINA GAME NEWS

중국은 수입 “엔터테인먼트 게임”의 콘텐츠에 대한 심사 강화
《정푸(征服)》 오픈 테스트를 앞둔 서비스 선행, GM전체인원 출동
《BLACK HAWK DOWN 4》 4월 25일 중국 내지 상륙
《천년 2》 4월 28일 본격 업그레이드

GAME 관련기관

중화인민공화국 국가 지적재산권국 (1)

GAME 소개

《엔에이지: 美丽世界》

CHINA GAME 순위

2003년 4월 유료화 온라인 게임 및 테스트 온라인 게임 순위

MOBILE NEWS

차이나 모바일, M-ZONE 출시

IT NEWS

2003년 중국 광대역시장 활성화(3)

법률과 정책

《음반제품 관리조례》 (5)



한국게임산업개발원
www.gameinfinity.or.kr

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

중국은 수입 “엔터테인먼트 게임”의 콘텐츠에 대한 심사 강화

1. 중국 온라인게임산업의 급성장

2002년 중국 온라인게임의 영업수익은 9억 1000만 위안으로 중국의 엔터테인먼트 소프트웨어 즉 온라인게임산업은 현재 빠르게 성장하는 추세에 있다.

정보문화산업의 세계적인 부상과 더불어 중국에는 인터넷문화시장 또는 아날로그 문화시장이란 새로운 시장이 형성되고 있다. 특히 온라인게임은 아케이드게임의 대체 게임으로 부상, 새로운 엔터테인먼트의 핫 이슈가 되어 온라인금융, 온라인교육을 이은 또 하나의 인터넷 수익원이라고 인정되고 있다.

온라인 판매는 음반제품 거래방식으로 선호되고 있으며 온라인 주문의 확산으로 기존의 거래방식이 크게 변화하고 있다. 온라인 경매도 발전하여 온라인 전자상거래 또한 문화시장에서 가장 주목을 받는 새로운 문화활동으로 부상하고 있다.

이와 동시에 PC방이 급속도로 발전하여 도시에서 농촌으로 확산되고 있으며 인터넷을 이용하는 주요 장소가 되고 있다. 문화부의 PC방 과잉에 대한 엄격한 제한으로 현재 PC방은 11만 개 정도로 감소되었다.

문화부 마케팅사 사장 류우위이주(刘玉珠)는 “놀이를 즐기는 것은 인간의 본성이니 만큼 인간의 본성이 변하지 않는 한 게임산업은 영원히 발전할 것”이라고 말했다. 현재 중국 엔터테인먼트 소프트웨어산업 특히 온라인게임산업은 초보 발전 단계에 있으며 중국은 최대 게임시장 중 하나로 세계에서 가장 큰 소비 잠재력을 가지고 있다. 현재 중국 게임산업은 기술·콘텐츠 방면에서 일본·한국 업체들과 격차를 가지고 있지만, 그들

의 유명 게임 중 일부가 중국의 전통문화자원을 소재로 하여 개발된 점을 볼 때, 중국은 문화자원, 시장 잠재력, 현지화 측면에서 볼 때 더 많은 장점을 가지고 있다. 그러므로 게임산업은 규모화, 경영화, 관리전략 강화, 규범화를 통해 대형 산업으로 발전될 가능성이 크다.

2. 수입 엔터테인먼트게임의 콘텐츠에 대한 심사 강화

문화부 마케팅사 사장 류우위이주(刘玉珠)는 최근 개최된 “온라인게임의 관리정책 콘퍼런스”에서 중국은 최근 수입 엔터테인먼트소프트웨어 콘텐츠에 대한 심사제도를 실시하여, 수입 게임의 콘텐츠에 대한 심사를 강화하고 있다고 말했다. 동시에 중국정부의 콘텐츠 심사에 영향을 주지 않는 한 국내 엔터테인먼트소프트웨어 판매분야에 외국 자본의 진입을 허용할 것이라고 밝혔다. 온라인게임 및 인터넷 문화활동의 행정주관 국가기관인 문화부는 현재 인터넷문화관리를 강화하고 있다.

지난해 베이징 란지수(蓝极速) PC방 화재 발생사건 이후 문화부,公安부, 신식산업부, 공상총국은 전국적으로 PC방 등 인터넷접속 서비스 영업장소에 대한 전문적인 관리를 강화하였다.

6개월 간의 준비를 통해 전국 각지의 크고 작은 PC방의 난립을 정리하고, 인터넷접속 서비스 영업장소를 45% 감축하여 11만 개 정도로 제한했다. 향후에도 문화부는 심사비준을 보다 엄격히 하고 영업장소의 수를 제한하는 동시에 불법경영을 단속하는 등 PC방과 같은 인터넷접속 서비스 영업장소에 대해 엄격한 정책을 고수해 나갈 것으로 전망된다.

또한 문화부는 PC방을 규모화, 체인점화, 주제화, 브랜드화 방향으로 유도하고 있다. 문화부는 현재 중국 온라인게임에서 중국과 한·일 업체간의 격차를 줄이고, 게임산업을 경제성장의 새로운 동력으로 부각시키기 위해 관련 관리규정을 제정, 엔터테인먼트소프트산업에 대한 관리를 강화하고 있다.

3. 온라인 게임 관리의 문제점

문화산업의 주요 부문으로 부상된 온라인게임 산업은 아직 심각한 문제점들이 산재해 있다. 문화부 마케팅사 사장 류우위주(刘玉珠)는 온라인게임에 대한 관리를 강조하면서 크게 아래와 같은 3가지 문제점을 지적하였다.

1) 세계 엔터테인먼트소프트웨어에 보편적으로 존재하는 콘텐츠 문제

특히 폭력, 음란 등 미성년자의 정서에 해를 끼치는 게임의 범람으로 사회적 문제를 일으켜 많은 주목을 받고 있다. 최근 미국의 한 연구에 의하면 폭력을 위주로 한 전자게임의 영향으로 일부 청소년은 현실에서 공격성을 보이게 된다고 한다. 일부 폭력적 아케이드게임에 중독된 고교생들이 친구 또는 동급생을 총으로 사살하고 자살하는 등 심각한 결과가 종종 발생하고 있다.

2) 지적재산권문제

온라인게임의 불법복제, 예를 들면 사설 서버를 설치하여 불법복제 게임 서비스를 제공하는 문제가 심각하다. 온라인게임의 범위가 광범하여 이런 신 분야, 신 형식 불법복제의 위해성 또한 더욱 크다.

3) 경영 장소문제

불법 PC방의 불법경영이 문제가 되고 있다. 지난해 6개월간의 단속으로 약 10만 개의 불법 PC방을 폐쇄되었지만 불법경영은 여전히 온라인게임의 발전을 저해하고 있다.

류우위주(刘玉珠)는 PC방과 기타 온라인게임 업계의 자율적 규제가 필요하고, 부모와 학교 및 사회 각계의 책임, 그리고 정부 행정부문의 효과적인 관리가 상호 보완되어야 할 것이라고 지적하였다. 이러한 공동의 노력과 불법 PC방에 대한 정부의 관리 감독 강화로 게임산업이 건전하게 발전해나갈 수 있다. 만약 그렇지 않다면 정보문화산업 특히 온라인게임산업의 발전은 보다 많은 난관을 겪을 수밖에 없다고 강조했다.

(자료: <http://www.china.com.cn/chinese/2003/Apr/311339.htm>)

《정푸(征服)》 오픈 테스트를 앞둔 서비스 선행, GM전체인원 출동

텐칭(天晴)디지털회사는 오는 4월 27일부터 최신 작품인 《정푸》 게임의 오픈 테스트를 진행한다고 발표했다.

《정푸》의 클라이언트 다운로드를 곧 오픈될 예정이다. 텐칭디지털 《정푸》 개발팀과 클로즈 테스트 유저들의 공동 노력으로 《정푸》 게임 기능은 더욱 보완되었으며 오픈 테스트기간 많은 신 기능들도 개방하게 된다.

텐칭디지털은 서비스의 안정화가 무엇보다 중요하다는 원칙 하에, 오픈 테스트 시작 전부터 이미 24시간 고객 온라인서비스 준비를 마치고 유저들에게 완벽한 서비스를 제공하기 위해 최선을 다하고 있다.

《정푸》 게임의 GM팀은 모두가 전문지식 및 풍부한 고객 서비스 경험을 소지한 젊은 여성들로 구성, 이번 공개 테스트를 위해 전문 시스템 훈련을 받았다. 그들은 텐칭디지털의 서비스 제고와 유저들에게 공정한 게임 환경을 마련해줄 것이다. 자세한 사항은 《정푸》 게임 공식사이트 (<http://www.tqzf.com>)에서 알 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-4-18/n38_955055.html)

《BLACK HAWK DOWN 4》 4월 25일 중국 내지 상륙

최근 중국 베이징 쿵젠후동(空间互动)과기회사는 오는 4월 25일에 전국적으로 《BLACK HAWK DOWN 4》 고급제품과 일반제품을 출시할 계획이며 현재 이미 고급제품과 함께 첨부되는 게임 주변제품 샘플도 제작되었다고 밝혔다.

게임 줄거리는 1993년 미국군대가 소말리아에서 군사임무를 수행하는 과정 중 돌발상황이 발생하였다. 30분으로 계획했던 군사훈련이 2대의 “하이잉(黑鹰)” 헬기가 포탄에 명중되어 소말리아의 수도 모가디시오의 거리에 추락되면서 하루

밤의 격전으로 이어진다는 내용이다.

2001년 가장 인기를 끌었던 액션영화 《허이잉 장루어(黑鷹降落)》가 바로 실제 발생한 사실을 기반으로 이 내용을 영화로 만들어진 작품이다.

- 공식사이트: <http://www16316.com>
- 게임 쇼핑센터: <http://www15315.com>
- 전화번호: 010-82782915, 82782935

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/04/0418959.shtml>)

《천년 2》 4월 28일 본격 업그레이드

4월 28일 “아시안게임”은 《천년 2》의 본격적인 업그레이드를 단행, 신 《천년》에서 유저들은 자체 노력으로 각 종 무기와 장비를 제조해내는 등 보다 참신한 기능과 직업을 경험하게 된다. 다음은 유저들이 이번 업그레이드 중 특별히 유의해야 할 점들이다.

1. 업그레이드 후 유저들은 인터넷상 330M 크기의 《천년2》 클라이언트 프로그램을 다운로드를 해야 하며, 회사는 4월 18일 오전 각 사이트에 다운로드주소를 공개했다.
2. 게임의 형평성과 《천년》의 발전을 위해 게임 업그레이드 후 일부 도구를 회수하고 부분적으로 장비의 속성을 조절하게 된다.
3. 소림(少林)·태두(泰斗) 2개 서버는 4월 24일로 앞당겨 업그레이드를 진행, 이 2개 서버를 사용하는 유저들은 사전에 《천년 2》 클라이언트 프로그램을 다운로드 해야한다.
4. 《천년》의 모든 서버는 4월 27일 오전 10시에 전면 정지하며 업그레이드 후의 천년은 4월 28일 오후 18시부터 유저들에게 본격적으로 선보이게 된다.
5. 《천년박스》 당첨화면은 4월 22일 오픈된다. 4월 28일 업그레이드 전까지 당첨된 유저들은 천년 게임 플레이시간 및 당첨이벤트에 참여기회를 가지게 된다.
6. 《천년 2》가 오픈 된 후 아시안게임은 4월 28일부터 신 서버 1개를 추가한다.
7. 《천년 2》 테스트 버전을 이미 다운로드 한

유저들은 클라이언트를 재다운로드 할 필요 없이 신 천년의 Client.exe 및 addr.txt를 업데이트하면 된다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/04/0417910.shtml>)

CGW GAME 관련 기관

국가기관

중화인민공화국 국가 지적재산권국 (1)

중화인민공화국 국가 지적재산권국은 국무원 소속의 특허사업 및 외국 지적재산권 관련 업무를 주관하는 국가기관이다.

기구 및 업무

판공실

1. 국가 지적재산권국 계열의 정무사업을 조직·협력하고 관련 정책문제들을 연구·해결한다.
2. 국가 지적재산권국에서 조정해야 할 특허 및 지적재산권 사업을 담당한다.
3. 국가 지적재산권국 관계자의 주요사업에 대한 종합적인 조정 및 감독검사에 협조한다.
4. 특허 및 지적재산권 관련 정책을 연구하고, 주요 문건·보고서 초안 작성 및 국가 지적재산권국 규칙제도의 제정업무를 담당한다.
5. 국가 지적재산권국의 공문관리·기밀문서·서신·기록서류관리 및 회의 등 일반비서 업무를 담당한다.
6. 국가 지적재산권국의 홍보사업 및 국가 지적재산권국의 법률보급 업무를 담당한다.
7. 국가 지적재산권국 내 정무정보를 발표, 교류 및 기타 관련 정보 관리사업을 담당한다.

8. 국가 지적재산권국 계열 행정관리의 기획 및 국 기관 행정사무 관리사업을 담당한다.
9. 국가 지적재산권국 소속기구의 회계업무를 담당한다.
10. 직속 기관의 일상사업을 전담한다.
11. 국가 지적재산권국이 하달한 기타 사업을 완성한다.

인사사

1. 국가 인사·노동보수에 관한 국가 정책의 실시방안을 연구 제안하고 관련 정책의 문제를 협조하여 해결한다.
2. 국가 지적재산권국 계열의 인사·노동보수 사업의 규칙 및 기획을 제정한다.
3. 국가 지적재산권국 기구 및 국 소속 사업기구의 조직설치 및 인원을 편성·관리한다.
4. 국가 지적재산권국의 인원 및 지도층 관계자의 관리권한 내 인원에 대한 인사관리사업을 담당한다.
5. 인력유치 업무에 직접 참여하고 인력유치 지도소조 관공실의 사업을 지도한다.
6. 국가 지적재산권국 기관 내 및 전국의 특허 계열의 교육사업 연도 계획과 중·장기계획을 책임지고 통관관리·조정 한다.
7. 국가 지적재산권국 소속 사업기구, 사회단체에서 조직한 인사사업을 관리한다.
8. 국가 지적재산권국 소속 사업기구의 전문기술 업무 선정사업 관련 정책 및 방법을 제정하고 실시한다.
9. 전국 특허 관련 업무 선진단체 및 선진사업자를 선정한다.
10. 국가 지적재산권국의 외국 주재인원 인사 관리 및 국 계통 내부 출국인원의 정치심사 사업을 담당한다.
11. 인력자원 사무실 사업에 참여한다.
12. 국가 지적재산권국 지도층 관계자가 하달한 기타 사업을 완성한다.

법규사

1. 특허법 및 세칙의 수정업무를 담당한다.
2. 지적재산권 관련 법규를 연구하고, 초안 작성한다.
3. 특허법과 세칙 관련 법규·규정의 해석업무를 담당한다.
4. 지적재산권 관련 국제조약의 제정 및 수정 방안을 제안한다.
5. 지적재산권 대외협상 방안을 제안한다.
6. 지적재산권 법률·법규에 필요한 관련사항을 조정한다.
7. 특허 확정 및 권리침범에 대한 표준을 제정하고 관리 기구를 지정한다.
8. 특허심사가이드 및 특허업무 관련 규정제도 제정업무를 담당한다.
9. 특허대리기구를 심사하고 섭외 특허대리기구를 지정한다.
10. 특허대리인의 수능 및 자격인증사업을 책임진다.
11. 행정재심사규정 및 표정 제정을 담당한다.
12. 지적재산권국이 하달한 기타 사업을 완성한다.

(계속)...

(자료: <http://www.sipo.gov.cn/sipo/gk/jgjs/gzjjgjs/default.htm>)

CGW GAME 소개

《엔에이지: 美丽世界》

- 개발업체 : 한국 이소프넷
- 중국대리업체 : 칭화총방(清华同方)교육컨설팅
본부디지털엔터테인먼트사업부
- 공식 사이트 : <http://www.nage.com.cn>
- 게임장르 : MMORPG
- 테스트 시간 : 2003년 1월 10일 후

게임줄거리

아득히 먼 옛날, 인류는 100년도 되지 않는 시간 속에서 5차례의 “세계대전”을 일으켜 스스로 멸망의 길로 들어섰다. 그러나 전쟁에서 살아남은 사람들이 난관을 극복하고 인류문명 재건의 기반을 마련하여 새로운 역사의 장을 열었다.

그들은 힘들게 재건한 삶의 터를 “새로 시작된 대륙”이라는 뜻으로 “Rebirth world”라고 불렀고, 새로운 리버스(Rebirth)력을 만들고 이용하기 시작했다. 리버스력 전의 시대를 “전기 인류사(OI d-age)”, 리버스력 후의 시대를 “후기 인류사(Neo-age, N-age)”라 구분하여 그 역사적 의미를 확고히 했다.

새 시대 후기 인류사 “N-age”

인류가 리버스 대륙에 정착한 후 3세기가 흘렀다. 이 시기 폐허로 남겨진 지구는 다시 복구되어 대부분의 지역에서 인류가 다시 생활하기 시작했다. 인류는 과학기술 개발을 통해 약 200년 동안 “센터빌 프로젝트 CenterVille project”)를 진행, 그 결과 당시 문명을 AD 2010년의 문명수준에 이르도록 했다.

태양의 도시인 센터빌

센터빌의 총 면적은 1000제곱 킬로미터로 면적상으로 리버스 대륙에서 가장 큰 도시로 꼽힌다. 또한 리버스 대륙의 최첨단도시로 “리사”라는 컴퓨터가 관리하는 “전자도시”이기도 하다. 센터빌의 가장 큰 특징은 “태양에너지 발전 시스템”의 이용이다.

센터빌의 모든 빌딩 표면에는 태양에너지 집적판, 즉 “솔라모듈(Solar Module)”이 설치되어 있어 “태양전지” 역할을 하며 매년 수천만 킬로와트에 달하는 전력을 생산해내고 있다. 이렇게 저장된 에너지를 바탕으로 인류는 센터빌에 4개의 기초생활권과 8개의 자유거주 지역을 구축하여 “태양의 도시”라고 불렀다. “센터빌을 잃으면 모든 것을 잃는다”는 말이 있을 만큼 이 도시의 가치는 크며 반드시 지켜야 할 핵심도시가 되었다.

N-age 온라인게임의 첫 에피소드는 센터빌을 둘러싼 유니온 연합과 마스터즈게이트지 간의 대립으로 막을 올린다. 폭풍우를 앞둔 당신이 시련을 하나씩 겪으면서 리버스 대륙의 비밀에 점차 접근하게 된다...

최신뉴스

《엔에이지》 전면 업그레이드 완성

지난 4월 10일 《엔에이지》 게임은 3일 동안의 테스트조정을 걸쳐 통해 게임 시스템의 전면적인 업그레이드를 성공했다. 《엔에이지》 수정영웅에 대한 오랜 기다림 끝에 유저들은 서버가 오픈되자 바로 조수처럼 밀려들었다. 수개월 전부터 많은 유저들이 게임 업그레이드 문제에 대해 큰 기대와 관심을 가져왔다. 업그레이드 된 《엔에이지》는 게임의 전체적인 개선 및 공정성 강화에 중점을 두었다.

현재 일부 유저들이 한동안 게임에 등록할 수 없는 문제가 발생하였으나, 이에 대해 칭화총판은 1.3버전을 설치한 후 반드시 기존의 버전을 삭제할 것을 권유했다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/04/0411687.shtml>)

1. 2003년 4월 유료화 온라인 게임

순위	게임 명칭	장르	대리사
1	스톤에이지	RPG	베이징화이(北京华义)
2	미르의 전설	RPG	성다(盛大)네트워크
3	진용군협전 online	RPG	여우롱자이센 (游龙在线)
4	MU	RPG	디쥬우청스(第九城市)
5	크로스게이트	RPG	왕싱아이니커스 (网星艾尼克斯)
6	다화시여우 (大话西游2)	RPG	왕이(网易)
7	몬스트	RPG	푸저우왕롱(福州网龙)
8	드래곤라자	RPG	디산퍼(第三波)
9	무혼	RPG	중궁왕(中公网)
10	드로이안	RPG	야싱(亚星)
11	삼국연의 online	RPG	여우롱자이센 (游龙在线)
12	레드문	RPG	아시안게임
13	천년	RPG	야렌(亚联)
14	라그하임 2003	RPG	여우시취즈(游戏橘子)
15	샤이닝로어	RPG	고우자(高嘉)과기

2. 2003년 4월 테스트 온라인 게임

순위	게임 명칭	장르	대리사
1	RO	RPG	여우시신간센 (游戏新干线)
2	리너지	RPG	시나닷컴
3	나이트 온라인	RPG	수호닷컴
4	W.Y.D	RPG	환러수마(欢乐数码)
5	마검	RPG	텐런후동(天人互动)
6	EVERQUEST	RPG	유비아
7	파천일검	RPG	중광야(中广亚)
8	포트리스	SS	성다(盛大)네트워크
9	N-AGE	RPG	청화통광(清华同方)
10	Online Worms	SHT	아시안게임
11	Arcane	RPG	안제(安捷)디지털
12	텐조우(天爵)	RPG	무비오(目标)소프트
13	Conquer	RPG	푸저우왕롱(福州网龙)
14	신루	RPG	창초(创想)
15	Pet520	RPG	위천(昱泉)국제

(자료: 电脑游戏新干线 2003년 4월호)

차이나 모바일, M-ZONE 출시

1978년 미국 시카고에서 세계 최초의 아날로그 모바일 전화기가 사용되면서 세계는 이동통신 활성화 시대에 들어갔다. 25년이 지난 현재 중국의 모바일 통신 가입자 수는 이미 2억 명을 넘어서 세계 1위로 부상했다.

최근 몇 년 동안 운영업체들이 이동통신 가입자 수의 확대에 발 맞춰 신기술·신 장비를 도입하고 세계수준의 통신 네트워크 구축을 위해 꾸준히 노력해 통신능력 면에서 큰 발전을 가져왔다. 이동통신 서비스는 비교적 오랜 시간동안 고속 발전할 것으로 전망된다.

하지만 사용자 유치 및 이동통신 서비스 관련 문제가 나타나고 있다. 통계자료에 의하면 운영업체들의 수익과 발전에 직접적 관계를 가지는 모바일 가입자들의 ARPU(매 사용자들의 월 평균 수익)는 감소되고 있는 실정이다. 이외 이동통신 가입자수도 대폭 증가된 후 주춤하기 시작했다.

업계전문가들은 치열한 경쟁에서 운영위험을 줄이고 가입자들의 사용시간을 늘이기 위해서는 시장 세분화를 통해 목표 사용자 그룹을 겨냥·공략하는 것이 바람직하다고 의견을 모았다.

중국 최대의 이동통신 운영업체인 차이나 모바일은 최근 서비스 수준을 향상시키는 동시에 시장 세분화의 길로 나아가고 있다. 청소년그룹을 목표대상으로 설정한 이동통신 고객브랜드 “M-ZONE”의 출시를 차이나 모바일이 시장 세분화를 시작하였다는 실질적인 사례다.

학생과 젊은 셀러리맨을 타겟으로 잡은 “M-ZONE”은 핸드폰 사용자들에게 엔터테인먼트 등을 포함한 다방면에서 개인 정보를 제공한다. 특히 엔터테인먼트 위주의 벨소리·그래픽 다운로드, 링크게임, 모바일 채팅, 음악상품 등의 정보와 모바일 FLASH 등 다양한 몬터넷 유행 엔터테인먼트 내용을 제공한다. “M-ZONE”의 핵심인 문자 메시지 서비스 보급을 위해 차이나 모바일은 “M-

-ZONE”에 STK카드를 선택하여 고객에게 최대의 저장공간을 제공하고 있다.

“M-ZONE”은 벨소리·그래픽 다운로드, 모바일 QQ채팅, 무선게임 등 다양한 데이터서비스와 세계적으로 인기 있는 MMS 컬러 문자메시지 서비스를 제공하며, 사용자들의 편리를 위한 자동서비스기능도 구축하였다.

경쟁이 치열한 모바일 분야에는 “M-ZONE”과 같은 “마이크로 서비스”방식이 점차적으로 많아지고 있다. “마이크로 서비스”는 모바일 시장 세분화의 산물로서 시장 세분 후의 독립된 서비스 제공형식 보다도 정화된 개인통신(Personal Communication)이라고 말할 수 있다.

시장경쟁에서 세분화 시장에 대한 동일한 서비스전략은 효율적 일 수가 없다. 운영업체들은 경쟁에서 다양한 고객의 수요를 정확히 파악하여 가장 적절한 서비스를 제공해야만 살아남을 수 있다. 그 외 신규 가입자들은 일반적으로 중·저가격을 선호하는 소비층임을 인식하여 기존 가입자들에 대한 서비스의 질을 향상시켜 신뢰성을 유지하는 것도 매우 중요하다. 이런 이유로 가입자 개개인의 수요를 정확히 나타낼 수 있는 “마이크로 서비스”는 더욱 많은 운영업체들의 주목을 끌고 있으며 “M-ZONE”의 출시가 바로 그러한 예이다.

“M-ZONE”의 향후 발전에 대하여 누구도 예측하기 어렵다. 하지만 “M-ZONE”이란 새로운 서비스의 출시는 제조업체들의 핸드폰 기능 업그레이드를 촉진시키고, 핸드폰 업체들의 기술개발 및 “M-ZONE”의 또 다른 서비스 개척에 촉매역할을 하게 된다.

(자료: 大众软件 2003년 제7기)

CGW IT NEWS

2003년, 중국 광대역시장 활성화(3)

기술 경쟁

현재 개발 중인 전력선 인터넷접속 기술은 향후 ADSL 광대역 네트워크의 경쟁기술이 될 것으로 예상된다. 미국에서는 광 케이블 모뎀용 온라인 방식을 선택한 사용자는 1500만 명으로 DSL 사용자의 2배에 이른다. 중국 각 지방의 유선 TV 방송국은 모두 자체의 유선 TV망을 가지고 있기 때문에 그들은 전신국 허가 하에서 독자적으로 네트워크 경영회사를 설립하여 광대역 인터넷 접속서비스를 운영할 전망이다.

현재 베이징의 거화(歌华)유선과 상하이 유선 TV의 “여우센통:有线通”은 이미 상당한 규모를 갖췄으며 저렴한 사용료는 전신운영업체들의 광대역 네트워크에 큰 영향을 주고 있다.

이외 전신운영업체들도 다각적으로 발전전략을 설정하고 ADSL의 발전을 적극 추진하는 한편 새로 건설된 아파트 및 빌딩에 LAN 및 WLAN 설치 전략을 세우고 있다. 고급 고객을 목표대상으로 겨냥한 차이나 왕통(网通: CNC)은 지난해 연말 마이크로소프트, 스커, 인텔, 화웨이(华为) 등 업체와 협력하여 광대역 상거래 응용플랫폼을 구축하고 기업용 응용솔루션을 출시하여 오피스 등 상거래 광대역시장을 확대했다.

무선접속방식은 유선광대역접속의 보완으로 올해에 802.11계열의 기술표준이 성숙되면서 시장이 활성화되어 세계 광대역운영업체들의 주목을 끌기 시작했다. 차이나 텔레콤도 상하이, 푸저우(福州) 등 지역에 “탠이통(天翼通)” 무선 광대역 랜 접속 방식을 출시했다.

그리고 전력선 인터넷접속도 관심을 끌고 있다. 2002년 7월, 푸젠(福建)전력 실험연구원에서 전력 온라인 핵심제품인 “10Mbps조절 전력 모뎀” 개발에 성공했으며 이로부터 중국도 전력선 온라인이 가능하게 되었다.

2003년 중국 광대역시장은 여전히 ADSL시장

이 급성장하는 해가 될 것이며 ADSL의 보완기술인 LAN과 WLAN은 사용자들의 특별수요 및 특수장소를 위해 제공되는 개인화 광대역 접속방식으로 발전할 것으로 예상된다. 접속 보완으로 빠르게 성장할 것이며 통신운영업체들도 고객의 수요에 근거해 차별화 된 접속 솔루션을 제공할 것으로 기대된다.

(끝)

(자료: 통신산업보 2003년 1월 29일)

CGW 법률과 정책

음반제품 관리조례(5)

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

제6장 벌칙

제37조 출판행정부, 문화행정부, 공상행정관리부 혹은 기타 관련 부서 및 사업직원은 업무상의 이점을 이용, 타인의 재물 혹은 기타 이익을 탐하여 법률규정에 부합되지 않는 음반제품의 출판·제작·수입·도매·소매·임대기구 설립 등을 허가하거나 또는 감독 업무를 수행하지 않고 위법행위를 발견한 상황에서도 처벌을 하지 않는 등의 심각한 결과를 빚었을 경우 책임 담당 주관 직원 및 관련 직원은 형법 수뢰죄, 직권남용죄, 직무 유기죄 및 기타형벌 규정에 근거해 형사책임을 묻는다. 형사처벌을 받지 않는 자는 강직 혹은 퇴직 행정처분을 받는다.

제38조 음반제품 경영활동 관리감독부의 사업 직원이 음반제품 경영활동에 직접 혹은 간접적으로 참여하거나 음반제품 경영업체의 경영활동에 직접 혹은 간접적으로 참여했을 경우 퇴직 또는 제명의 행정처분을 내린다.

음반제품 경영활동 관리감독부가 제37조에 명

시된 조항에 위배되는 행위를 했을 경우 책임 담당 직원 및 직접적인 책임을 가진 직원에 대하여 제37조의 규정에 근거하여 처벌을 내린다.

제39조 비준허가 없이 사사로이 음반제품 출판·제작·복제·수입·도매·소매·임대·방송 기구를 설립하지 않으며 단독으로 음반제품 출판·제작·복제 혹은 수입·도매·소매·임대·방송 등 경영활동에 종사하는 기구에 대해 출판 행정관리부와 공상행정관리부는 각자 법정권리를 행사하게 된다. 형법의 불법 경영죄 관련 규정에 근거하여 법에 따라 형사처분을 내리며, 형사처벌을 하지 않는 경우 불법 경영한 음반제품에 대한 불법소득 및 불법활동에 사용된 전 장비를 몰수한다. 불법소득이 10000위안 이상인 경우 불법 경영소득의 5배 이상 ~ 10배 이하 벌금을 물며 10000위안 이하인 경우 50000위안 이하의 벌금을 물어야 한다.

제40조 본 조례 제3조 제(2)항에서 금지한 내용을 포함한 음반제품을 출판하거나 본 조례 제3조 제(2)항에서 금지한 내용이 포함되었다는 것을 알거나 혹은 반드시 알아야하는 상황에서, 음반제품을 제작·복제·도매·소매·임대·방송할 경우 형법의 관련규정에 근거하여 형사책임을 져야한다. 형사처벌을 받지 않을 경우 출판행정부, 문화행정부,公安부에서 각자의 정책에 따라 정업조정을 명령, 위법경영 음반제품 및 위법소득을 몰수한다. 위법 경영소득이 10000위안 이상인 경우 위법소득의 5배 이상 ~ 10배 이하 벌금을 물며 10000위안 이하인 경우 50000위안 이하 벌금을 물어야 한다. 불법행위가 엄중할 경우 경영 허가증 발부기구에서 허가증을 취소한다.

제41조 음반제품 밀수행위에 대해 형법의 밀수 관련 규정에 따라 형사책임을 물으며 형사처벌을 받지 않을 경우 세관에서 법에 따라 행정처벌을 준다.

제42조 다음과 같이 한가지 이상의 불법행위

가 있을 경우 출판행정부에서 위배행위 정지명령을 내리며 불법경영 음반제품 및 불법소득을 몰수한다. 불법소득이 10000위안 이상인 경우 불법소득의 5배 이상~10배 이하 벌금을 물며 10000위안 이하인 경우 10000위안 이상 50000위안 이하 벌금을 물어야 한다. 불법행위가 엄중할 경우 정업정돈을 명령하거나 영업허가증을 취소한다.

- (1) 음반출판단위가 기타 기구 혹은 개인에게 기구명칭을 빌려주거나 임대·판매 혹은 기타 형식으로 양도했을 경우, 또는 출판번호를 판매 혹은 기타 형식으로 양도할 경우
- (2) 음반제품 출판기구가 《음반제품제작허가증》을 취득하지 않은 기구에 제품제작을 위탁하거나 《음반제품복제허가증》을 취득하지 않은 기구에 제품복제를 위탁했을 경우
- (3) 음반제품 출판기구가 국무원 문화행정부의 비준허가 없이 사사로이 음반제품을 수입할 경우
- (4) 음반제품 출판기구와 음반제품 복제기구가 본 조례규정의 음반제품출판기구 위탁서 및 관련증명을 검증하지 않았을 경우
- (5) 음반제품 복제기구가 타인의 음반제품을 사사로이 복제하거나 경영을 목적으로 하는 비음반제품출판기구 혹은 개인의 위탁을 받고 음반제품을 복제하거나 자체로 음반제품을 복제할 경우

제43조 음반제품 출판기구가 국가 관련규정을 어기고 홍콩·마카오·대만 및 외국 조직·개인과 합작하여 음반제품을 제작할 경우, 음반제품 복제기구가 국가 관련규정을 어기고 성·자치구·직할시 인민정부출판행정부의 심사동의를 거치지 않은 상태에서 외국 음반제품을 복제하거나 복제한 외국음반제품을 전부 외국으로 수송하지 않았을 경우 성·자치구·직할시 인민정부 출판행 정부는 불법제품 및 불법경영소득을 몰수한다. 불법경영소득이 10000위안 이상인 경우 불법소득의 5배 이상~10배 이하 벌금을 물고, 불법소득이 10000위안 이하인 경우 1000위안 이상~50000위안 이하 벌금을 물며 불법행위가 엄중할 경우

허가증을 취소한다.

제44조 다음과 같이 한가지 이상의 불법행위가 있을 경우 출판행정부, 문화행정부에서 경고 처분을 내리고 불법행위가 엄중할 경우 정업조정 혹은 허가증을 취소한다.

- (1) 음반제품 출판기구가 연도 출판계획 및 국가보안, 사회안정 등의 내용이 언급된 중요한 프로젝트를 국무원 출판행정부에登記하지 않았을 경우
- (2) 음반제품 출판·제작·복제·도매·소매·임대기구가 기구명칭·주소·법인대표·주요 담당자·업무 등을 변경할 때 본 조례규정에 따라 심사수속을 밟지 않았을 경우
- (3) 음반제품 출판기구가 출판한 음반제품 및 포장에 본 조례 규정의 내용을 명시하지 않았을 경우
- (4) 음반제품 출판기구가 본 조례 규정에 따라 샘플을 제출하지 않았을 경우
- (5) 음반제품 복제기구가 본 조례 규정에 따라 재심사에 필요한 자료를 보존하지 않았을 경우
- (6) CD 복제 업무에 종사하는 음반제품 복제기구가 CD 복제 시 국무원 출판행정부에서 발급한 레이저디지털 메모리 정품 식별코드가 새겨져있는 세라믹 금형을 사용하지 않았을 경우

제45조 다음과 같이 한가지 이상의 불법행위가 있을 경우 문화행정부에서 경고처분을 내리며 불법제품 및 불법경영소득을 몰수한다. 불법경영소득이 10000위안 이상인 경우 불법소득의 5배 이상~10배 이하 벌금을 물고, 10000위안 이하인 경우 10000위안 이상~50000위안 이하 벌금을 물며 불법행위가 엄중할 경우 정업조정 혹은 허가증을 취소한다.

- (1) 비 음반제품 출판기구에서 출판한 음반제품 혹은 비 음반제품 복제기구에서 복제한 음반제품을 도매·소매·임대·방송했을 경우
- (2) 국무원 문화행정부문의 수입비준을 통과하

지 않은 음반제품을 도매·소매·임대·방송했을 경우

(3) 연구·교수 참고·전시·전람을 목적으로 수입한 음반제품을 도매·소매·임대·방송했을 경우

(4) 음반제품 출판기구가 국무원 문화행정부의 비준을 통과하지 않은 수입 음반제품을 출판했을 경우

제46조 본 조례 규정 위반으로 인하여 허가증 취소 행정처벌을 받은 기구는 공상행정관리부에서 변경등록 혹은 취소등록 수속을 밟아야 하며 기한 내 등록되지 않은 기구는 공상행정관리부에서 직접 허가증을 취소한다.

제47조 본 조례 규정 위반으로 인하여 허가증 취소 및 행정처벌을 받은 기구의 법인대표 또는 주관직원은 허가증이 취소 당한 그 날부터 10년 내 음반제품 출판·제작·복제·도매·소매·임대 등 기구의 법인대표 또는 주관업무를 담당할 수 없다.

음반제품 도매·소매·방송업무에 종사하는 개인이 본 조례 규정의 위반으로 인하여 허가증 취소 및 행정처벌을 받았을 경우, 취소 당한 그 날부터 10년 내 음반제품의 소매·임대·방송업무에 종사할 수 없다.

제48조 본 조례 규정에 따라 벌금 행정처벌을 실시할 경우 관련 법률·행정법규 규정에 근거하여 벌금 결정과 벌금접수를 분리하여 실행하고 접수한 벌금은 반드시 국고에 납부해야 한다.

제7장 부칙

제49조 본 조례 실시 당일부터 경영성 음반제품 방송기구의 심사비준을 정지하며 법에 따라 이미 설립된 기구는 기존의 설비 업그레이드를 하지 못하며 5년 내 경영을 정지해야 한다. 정지하기 전까지 문화행정부에서 관리감독을 담당한다.

제50조 본 조례 규정에 따라 허가증을 발급할 경우 법정 표준비용 외 타 비용을 받지 않는다.

제51조 본 조례는 2002년 2월 1일부터 시행하며 동시에 1994년 8월 25일에 반포한 《음반제품 관리조례》는 폐지한다.

(끝)

※ 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