



## CHINA GAME NEWS

- 《리니지》 전화 충전 서비스 개시
- 환위즈싱(寰宇之星), 천지즈쑤( 천지积资讯) 최초 제휴, 《산귀빠예(三国霸业)2》 출시
- 유비아의 패키지 게임 신작 《주이자파이당(最佳拍档)》 출시
- 《goth: 童话》 10만 유저 참여
- 온라인게임 유통사의 난제(难题)

## GAME 관련 기관

- 국가지적재산권국 소속기구(1)

## GAME 소개

- 《MU:奇迹》

## CHINA GAME 순위

- 2003년 5월 유료 및 테스트 온라인 게임 순위

## MOBILE NEWS

- 차이나 유니콤, 경영흑자에 치중할 계획
- 중국 휴대폰 보급률 30% 달성 목표

## IT NEWS

- 인터넷 접속 업무상 이용률 8.3%, 생활 및 여가 46.7%

## 법률과 정책

- 《전신업무분류목차》 재조정 통보(1)



## 《리니지》 전화 충전 서비스 개시

지난 5월 20일부터 시나닷컴은 전국적으로 《리니지》 카드 전화판매 서비스를 실시할 계획이라고 발표했다. 시나닷컴은 사스의 영향으로 외출을 꺼려하는 고객들의 수요가 늘어나고 카드충전이 어려운 실정을 감안하여 관련 부서와 협의하여 이 같은 결정을 내렸다고 한다. 이는 중국에서 처음 실시하는 게임 충전 방법으로 업계의 관심을 끌고 있다. 따라서 유저들은 언제, 어디서나 전화 판매 서비스를 통해 《리니지》 카드를 구입할 수 있다. 또한 쉽고 편리하게 게임계정에 PP료를 충전시킬 수 있을 뿐만 아니라 우수한 품질의 서비스도 보장받는다.

이 외 카드 전화판매 서비스를 이용하는 유저는 이벤트 등 다양한 행사에 참여할 수 있다.

(<http://games.sina.com.cn/newgames/2003/05/05181592.shtml>)

## 환위즈싱(寰宇之星), 천지즈쑤(诠积资讯) 최초 제휴, 《산귀빠예(三国霸业)2》 출시

《산귀빠예(三国霸业) 2》가 올 여름 중국시장에 출시될 예정이다.

《산귀빠예 2》 연구개발사 천지즈쑤는 베이징 환위즈싱(寰宇之星)소프트웨어게임회사를 대리업체로 선정하였다. 이에 대해 천지즈쑤의 한 관계자는 “이번 대리업체 선정은 회사가 다각적인 분석과 평가를 통해 내린 최종 결정이다. 환위즈싱은 비록 설립 된지 2년밖에 되지 않았지만 업무수준과 현지화 판매능력이 뛰어나 업계의 인정을 받고 있는 회사로, 패키지게임 대리업체의 선도주자로 부상하고 있는 회사이다. 양사는 《산귀빠예 2》에 많은 기대를 가지고 있다.”고 밝혔다.

《산귀빠예 2》의 시리즈인 《산귀빠예 1》은 지난 2000년 대만에서 8만 장의 판매업적을 세운 제품으로 환위즈싱의 입장에서 그 기대가 크다. 따라서 《산귀빠예 2》의 중문화(간체자)제품의 출시

를 통해 양사는 향후 더욱 밀접한 관계를 가질 것으로 전망된다.

(<http://games.sina.com.cn/newgames/2003/05/05191605.shtml>)

## 유비아의 패키지 게임 신작 《주이자파이당(最佳拍档)》 출시

EA의 《Sims》 시리즈인 사이버작품은 게임의 우수성으로 인해 유저들에게 널리 알려지고 있으며 PC플랫폼 및 TV게임에서 모두 놀라운 판매기록을 보였고, 업계 및 유저에게 높은 평가를 받았다.

이에 유비아소프트도 사이버 게임에 대한 유저들의 이 같은 성향을 고려해 《주이자파이당》을 출시하기로 했다.

이 게임은 한 변호사 사무실을 배경으로 유저가 각 분야의 유혹 물리치고 사건을 해결하는 과정 중 인물의 성격에 따른 업무 처리능력, 사건결과, 인간관계 따라 점수를 축적하여 계속 발전을 해 나가는 방식으로 유저는 게임 속에서 자신의 일을 성공하기 위해서는 반드시 최고의 파트너를 찾아야만 한다.

《주이자파이당》 중문제품(간자체)은 지난 5월 22일에 출시되었다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/05/0512443.shtml>)

## 《goth: 童话》 10만 유저 참여

《goth》가 지난 5월 19일 본격적으로 오픈테스트를 하였다.

오픈테스트는 낭만적인 사랑을 상징한 “미인어(美人鱼)”, 남성의 용맹과 모험정신을 상징한 “신바다(辛巴达)”, 신화 속의 호수를 상징한 “아라딩(阿拉丁)” 및 아름다움과 존귀함을 상징한 “스노 화이트(白雪公主)” 등 총 4개의 서버로 나누어 설치하여 실시했다. 전국 각 지역의 유저들은 자신의 취향에 따라 서버를 선택할 수 있으며, 오픈테스트 후 한시간 동안 25,000여명이 접속하였다. 《goth》는 레이죄(雷爵)가 특별히 온라인게임을 위해 개발한 연동 핵심기술개발시스템 SDK(System Develop Kernel)을 도입하였으며, 이로 인해 온라인

상에서 서버당 2,000명 이상의 유저들이 접속할 수 있어, 서버군 당 총 12,000명 이상의 유저들이 접속할 수 있게 되었다. 초기에 설치한 4개 서버도 근 5만의 유저가 접속할 수 있지만, 10만에 달하는 유저들의 접속으로 베이징사이위이창스(北京赛维创世)소프트웨어는 서버 접속에 문제가 생기거나 서버다운 현상을 우려하기도 했었다.

점차 증가하는 유저들에게 우수한 게임 환경을 제공하기 위해 베이징사이위이는 최근 전국에 설치된 서버 수를 증가시키기로 결정했다. 유저들은 더욱 안정된 서버환경에서 참신한 《goth》세계를 마음껏 체험할 수 있을 것으로 기대된다.

유저들은 사이트 (202.95.26.233/billing/new/new\_acc.jsp)를 클릭한 후 고객자료를 입력하면 《goth》의 오픈테스트 계정을 얻을 수 있으며, 또한 공식사이트에서 클라이언트 고속 다운로드도 제공해준다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/05/05181596.shtml>)

### 온라인게임 유통사의 난제(難題)

업계의 분석에 의하면 현재 온라인게임 유통사들은 아래의 6가지 문제에 직면하고 있다.

1. 이익 배분 불균형, 온라인 산업에서 창출되는 이익은 개발업체와 운영업체 쪽으로 편중 배분되고 있다. 유통업체들은 자체적으로 대규모 자금을 운영하고 있으나, 수익의 대부분은 개발사와 운영업체로 가고, 유통업체는 최종적으로 8%의 적은 이익만 배분된다..
2. 현재 유통산업은 아직도 규범화되지 못하고 있으며, 자금, 정책 등 각 방면에 대한 지원이 미흡하다.
3. 시장은 강세로 나타나고 있으나 유통은 약세를 보이고 있다.
4. 산업구조의 불합리성으로 인하여 현재 유통사는 발행권이 없으며 발행권은 주로 운영업체에 집중되어 있다.
5. 관리문제, 소규모로 발전해온 유통업체들은 아직도 회사 내부 관리의 규범화, 기업 내부 경쟁력 재조정, 또한 지속적인 발전 유지 등의 과제에 직면해 있다.

6. 판매 노하우 문제, 온라인 게임은 패키지 게임과 다르므로 판매 노하우에만 의존할 것이 아니라 반드시 정확한 통계에 의존해야 한다. 즉 최고 동시 접속자 수를 정확하게 예측해야 한다. 때문에 운영업체들은 대리권 가격 협상에서 유통업체에 비해 유리한 입장에 있다.

이런 몇가지 문제에 처해있는 징허(晶合), 천왕(骏网) 등 중국의 유통업체들은 향후 이익 배분 비중에서 개발·운영업체 40%, 총 유통업체 40%, 기타 하급 각 유통업체 20%로 순으로 각각 나누어져야 한다고 주장하고 있다.

(자료: <http://www.chinalabs.com/sc/shidianview.asp?id=291>)

## CGW GAME 관련 기관

### [국가기관]

#### 국가지적재산권국 소속기구(1)

##### [차 례]

국가지적재산권국 소속기구(1)  
지적재산권 출판사  
지적재산권 신문사

국가지적재산권국 소속기구(2)  
특허기술 개발회사  
지적재산권 교육센터

국가지적재산권국 소속기구(3)  
특허 정보센터

국가지적재산권국 소속기구(4)  
지적재산권연구회  
특허대리인협회  
기타기관(기관서비스센터/검색 컨설팅센터/  
특허심사협회센터/발명협회판공실)

**지적재산권 출판사**

1980년에 설립된 지적재산권 출판사(원명: 특허 문헌 출판사)는 중국 최초의 특허국 부서 중 하나로 원 국가 특허국에서 주관, 설립하였으며 특허 문헌 법정 출판기구로 국가신문출판서가 허가 비준한 국가 급 출판사 및 전자출판 기구이다. 1998년 국무원 기구개편 후 국가 특허국을 국가 지적재산권국으로 명칭을 바꾸고 특허문헌출판사를 지적재산권 출판사로 개칭했다.

1985년 중국특허법 시행이래 출판사는 줄곧 중국 특허공보와 특허설명서의 출판 발행사업을 맡았으며 현재까지 근 60만 건에 달하는 특허문헌을 출판했다. 1992년 최초의 중국 특허문헌 CD-ROM이 개발 된 후 중국의 특허문헌 출판은 전자시대에 진입했고, 현재 출판사는 CD-ROM, 국제인터넷 등 미디어를 통하여 18개 국가 및 국내 각 지방에 특허문헌을 출판 발행하고 있다.

지적재산권 출판사는 편집부, 전자출판부 및 중국문헌전자기술 개발센터 등 3개 주요 기관과 기능부서로 구성됐다.

출판사의 편집부는 매년 과학기술자, 간부, 학생, 기업관리자 등을 대상으로 한 지적재산권, 과학기술 및 기타 사회과학과 자연과학에 관련된 백여 종류의 도서·전자출판물을 발행한다.

전자출판부는 가장 선진적인 기술을 채택하여 특허 및 지적재산권 관련 정보를 전파하며 우수한 품질의 서비스를 제공한다. 1999년 10월에 대외 공개된 CNIPR 중국 지적재산권 사이트에서는 풍부한 특허 및 지적재산권 관련 정보와 다양한 서비스가 제공되어 있다.

중국문헌전자기술개발센터는 최고수준의 장비와 기술을 보유하고 있으며 다양한 데이터프로세스, 인쇄 업무를 담당한다.

지적재산권 출판사는 독자와 작가들을 위해 서비스하고 특허, 지적재산권 및 과학기술 지식을 널리 전파하며 사회 각 계층 인사들과 손잡고 공동 발전하는데 취지를 두고 있다.

**지적재산권 신문사**

1999년 중화인민공화국 국가지적재산권국은 《중

국특허보》를 《중국지적재산권보》로 이름을 변경하고 출판을 시작했다. 《중국지적재산권보》는 지적재산권 사업방침, 정책 전달 및 지적재산권 법률·법규 보급의 “도구”로서 신기술 및 신제품 전파의 교량역할을 한다. 중국 WTO가입에 따라 《중국지적재산권보》의 영향이 날로 확대될 것이며 업체·과학연구소·지적재산권 관리기구·대리기구·발명인 및 사회 각 계층과의 연계가 더욱 친밀해질 것으로 전망된다.

새로운 세기를 맞이하면서 《중국지적재산권보》는 전면 개편됐다. 정보의 양을 늘였을 뿐만 아니라 정보교류 속도도 향상되었고 시장경제와 대중생활에 더욱 접근하여 독자들에게 새로운 정보와 유익한 정보를 전해주고 있다. 관련 업체들에게 정책·법률·기술 등 서비스를 제공하고 기업의 지적재산권 관리운동을 위한 전략을 제공하며 기업의 기술창의를 위해 도움 주는 것을 목적으로 보도하고 있다.

(계속)...

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

**CGW GAME 소개**

**《MU:奇迹》**

- 개발업체 : Webzen, Inc
- 중국 대리업체 : 상하이 디쥬청스(第九城市)컴퓨터기술컨설팅유한회사
- 공식 사이트 : <http://www.muchina.com/>
- 게임 장르 : 3D RPG 온라인

**게임줄거리**

오랜 시간이 흐르면서 MU 제국은 지방 영주들의 세력이 날로 확대되어 분열되었다. 지방 영주들은 MU 대륙을 지배하기 위해 전쟁을 벌이고 있었으며 피로 물든 대지의 곳곳에서는 백성들의 고통스러운 신음소리가 들려왔다.

지옥의 문이 열린 것은 바로 그 순간, 봉인된 암

흑의 제왕 쿤둔이 부활했다. 이제 MU 대륙은 평화를 찾아볼 수 없고, 캄캄한 암흑의 공포 속에 빠졌다. 그리고, 백성들은 쿤둔의 노예와 가축이 되어 버렸고.....

속박에서 풀려난 마왕은 지상을 피로 물들여갔다. 아름답고 평화로웠던 MU 대륙의 모습은 더 이상 찾아보기 힘들게 되어 버렸다.

전설에 나타났던 “피의 날”은 더 이상 전설 속의 이야기가 아니었다. 인간들은 다시 마왕을 이 땅에서 쫓아내기 위해 전설에 나타났던 8개의 봉인석을 연구하기 시작했다. 이는 인간에게 마지막 한줄기 희망이었다.

**최신뉴스**

**불법 《MU 월카드》 등장**

현재 베이징 시장에는 <강왕(康网)온라인게임 이카통(一卡通)>이란 게임카드가 나타났다. 소문으로는 이 카드로 《MU》 등 다양한 온라인 게임의 월카드를 대체할 수 있다는 것이다.

이와 관련해 《MU》 중국 대리운영사인 상하이디쥬청스컴퓨터기술컨설팅유한회사는 “현재 《MU》 월카드 서비스는 ‘MU 온라인 판매시스템’을 통해서만 구입할 수 있다. 그러나<강왕온라인게임 이카통>은 상하이디쥬청스의 라이선스를 받지 않은 카드이기 때문에 게임 중 충전실패 혹은 계정도용 등의 문제점이 나타날 것이다. 유저 개인의 이익을 위해서라도 이와 같은 불법 카드는 구매하지 않을 것을 권장하며, 만약 이로 인한 직·간접적인 피해 또는 경제적인 손실을 입었을 경우 상하이디쥬청스는 이에 대한 어떠한 책임도 지지 않는다”고 발표했다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-4-14/n837\\_753594.html](http://news.17173.com/content/2003-4-14/n837_753594.html))

**《MU》 특별 게임패킷 출시**

현재 중국의 온라인 게임 중 가장 인기를 끌고 있는 《MU》는 6개월 사이에 이미 등록사용자 1500만 명, 동시접속자 수 30만 명을 기록하여, 클라이언트 및 PP카드 공급부족 현상이 수 차례 나타났다. 이에 게임운영사는 유저들의 성원에 보답하기 위해 《MU》 특별 게임패킷을 출시했다.

《MU》 특별 게임패킷에는 0.85버전 《MU》 클라이언트 CD, 컬러 수첩, 450점 충전카드 외 계정등록카드(180점 충전)가 내장되어 있다. 이 제품은 이미 출시되었으며 각 지역 《MU》 판매점에서 판매하고 있다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-4-29/n804\\_720390.html](http://news.17173.com/content/2003-4-29/n804_720390.html))

※ 다음 호에는 <크로스게이트>편을 게재할 예정입니다.

**CGW CHINA GAME 순위**

**2003년 5월 유료 및 테스트 온라인 게임 순위**

**1. 유료화 온라인 게임**

순위	게임 명칭	장르	대리사
1	크로스게이트	RPG	왕싱아이니커스 (网星艾尼克斯)
2	미르의 전설	RPG	성다(盛大)네트웍
3	스톤에이지	RPG	베이징화이(北京华义)
4	MU	RPG	디쥬우청스(第九城市)
5	진용군협전 online	RPG	여우롱자이센 (游龙在线)
6	삼국연의 online	RPG	여우롱자이센 (游龙在线)
7	몬스트	RPG	푸저우왕롱(福州网龙)
8	드로이안	RPG	야싱(亚星)
9	라그하임 2003	RPG	여우시취즈(游戏橘子)
10	다화시여우 (大话西游)2	RPG	왕이(网易)
11	크로노스	RPG	귀엔(国研)
12	샤이닝로어	RPG	고우자(高嘉)과기
13	쉬엔웬젠(轩辕剑) online	RPG	왕싱아이니커스 (网星艾尼克斯)
14	드래곤라자	RPG	디산퍼(第三波)
15	엔에이지	RPG	칭화통팡(清华同方)

2. 테스트 온라인 게임

순위	게임 명칭	장르	대리사
1	RO	RPG	여우시신간선 (游戏新干线)
2	나이트 온라인	RPG	수호닷컴
3	W.Y.D	RPG	환러수마(欢乐数码)
4	Arcane	RPG	안제(安捷)디지털
5	텐조우(天爵)	RPG	무비오(目标)소프트
6	Shadow Bane	RPG	텐런후동(天人互动)
7	파천일검	RPG	중광야(中广亚)
8	포트리스	SS	성다(盛大)네트워크
9	Conquer	RPG	푸저우왕룡(福州网龙)
10	리니지	RPG	시나닷컴
11	EVER QUEST	RPG	유비아
12	신루	RPG	창츠(创捷)
13	대해전	SS	완상통신(万向通信)
14	Pet520	RPG	위천(昱泉)국제
15	무흔	RPG	중공왕(中公网)

(자료: 电脑游戏新干线 2003년 5월호)

문제이며 모바일 전화 보급률이 높아짐에 따라 ARPU의 하락은 필연적인 결과라고 밝혔다. 현재 많은 업체들이 새로운 부가서비스 출시에 주력을 두고 부가서비스 수익 비중의 증가를 목표로 전력을 다하고 있다. 차이나 유니콤도 CDMA 1X의 부가서비스 제공 용도를 강화하여 ARPU치 하락으로 인한 손해를 보전하려는데 큰 기대를 가지고 있다고 덧붙였다.

(자료: [http://www.mc21st.com/information/news/show\\_news.asp?id=4514](http://www.mc21st.com/information/news/show_news.asp?id=4514))

중국 휴대폰 보급률 30% 달성 목표

중국 휴대폰 가입자 수는 세계 1위를 차지하고 있지만 보급률은 16.2%에 머물러있는 실정이다. 신식산업부 경제체제개혁 및 경제운영사는 올 3월까지 휴대폰 가입자수가 이미 2억 2,150만 명에 달했다고 밝히면서, 오는 2004년에는 3억 2,000만 명에 이를 것이라고 전망했다.

신식산업부 경제체제개혁 및 경제운영사는 현재 휴대폰 보급률을 16.2%에서 30%로 향상시키려면 향후 3년 동안 연 평균 2000만 대, 신규 가입자수가 6,000만 명에 달해야 한다고 추정했다.

(자료: [http://www.mc21st.com/information/news/show\\_news.asp?id=4509](http://www.mc21st.com/information/news/show_news.asp?id=4509))

CGW MOBILE NEWS

차이나 유니콤, 흑자경영에 치중할 계획

차이나 유니콤 집행이사 겸 부총재 루용런(卢永仁)은 최근 회사의 경영에 있어서 수익이 가장 중요하다고 강조하면서, 차이나유니콤은 올해 신규 가입자수 1,140만 명 달성과, 회사경영의 흑자전환이라는 두 가지 목표 중 흑자 실현에 치중할 계획이라고 밝혔다.

루용런은 올해 1분기 CDMA 신규 가입자 성장 속도가 많이 둔화된 178만 명으로 이는 회사 판촉 모델을 변경한 후 휴대폰 보조가 줄어든 것과 밀접히 관계된다고 풀이했다. 그는 이런 성장은 초기 계획했던 1,140만 명이란 목표와 큰 격차를 보이고 있지만, 올해는 서비스의 중점을 적자를 타파하고 수익을 창출하는데 집중하고, 지난해 59억 위안을 투자하여 진행하던 CDMA휴대폰 보조 판촉 이벤트는 더 이상 실시하지 않는다고 강조했다.

루용런은 또한 ARPU치 하락은 유니콤뿐만 아닌 전 세계 모바일 운영업체들이 공통적으로 직면한

CGW IT NEWS

인터넷 접속 업무상 이용률 8.3%, 생활 및 여가 46.7%

Chinalabs.com에서 실시한 중국 네티즌의 인터넷 접속시간에 대한 조사연구에 의하면, 인터넷 접속자중 46.7%가 업무와 관계없이 인터넷을 이용하며, 업무상 필요에 의한 인터넷 이용은 전체 네티즌의 8.3%에 불과하다. 이는 인터넷 접속이 주로 생활 및 여가 활용을 위해 이루어진다는 것을 의미한다.

이 조사에 따르면, 생활 및 여가 목적으로 이용하는 인터넷 접속 시간은 매주 20시간 이내로 매일 평균 3시간 미만이다. 업무 관련 목적으로 이

용하는 인터넷의 접속 시간은 매주 10시간 이내로 매일 평균 2시간 정도이다.

전체적으로 네티즌 수가 대폭 증가하였지만, 대부분 네티즌의 온라인 접속 시간이 짧으므로 인터넷 업체의 수입은 여전히 큰 제한을 받고 있다. 이에 대해 차이나랩은 온라인 서비스제공업체들은 네티즌들 취향을 고려하고, 수요를 충분히 파악하여 상응하는 서비스를 제공해야 하며, 네티즌의 온라인 접속 시간을 증가시키는 것이 중요하다고 지적하고 있다. 이를 통해 인터넷 접속 서비스업체가 더욱 높은 수익을 얻을 수 있을 뿐만 아니라 동시에 중국의 인터넷 응용수준을 향상시킬 것으로 전망된다.

(자료: <http://www.chinalabs.com/surfsurvey/ArtView.asp?ArticleID=73>)

[차 례]

1. 기초전신업무

1) 제1류 기초 전신 업무

(1) 유선통신 업무

- (2) 교환식 모바일통신 업무
- (3) 제1류 위성통신 업무
- (4) 제1류 데이터통신 업무

2) 제2류 기초 전신 업무

- (1) 그룹통신 업무
- (2) 무선폭출 업무
- (3) 제2류 위성통신 업무
- (4) 제2류 데이터통신 업무
- (5) 네트워크 접속 업무
- (6) 국내 통신장비 서비스 업무
- (7) 네트워크 위탁관리 업무

2. 부가가치 통신 업무

- 1) 제1류 부가가치 통신 업무
- 2) 제2류 부가가치 통신 업무

**CGW 법률과 정책**

《전신업무분류목차》 재조정 통보(1)

통신업무의 발전에 호응하기 위해 중국 신식산업부는 《중화인민공화국전신조례》(이하 《통신조례》로 약칭)의 규정에 근거하여 《전신조례》에 첨부된 《전신업무 분류목차》를 조정하기로 결정했다. 조정 후의 《전신업무 분류목차》는 2003년 4월 1일부터 정식 시행하며 동시 조절 전의 《전신업무 분류목차》는 폐지된다.

2003년 2월 21일  
중화인민공화국 신식산업부

1. 기초 전신 업무

1) 제1류 기초 전신 업무

(1) 유선통신 업무

유선통신은 단말기장비와 네트워크 장비사이 케이블 및 광 케이블 등 회로를 통해 고정 연결시켜 사용자지간의 상호 통신을 실현한다. 유선통신 업무는 단말기 이동성 불가 혹은 제한된 이동성의 특징을 가지고 있다. 예를 들면 일반 전화기, IP전화 단말기, 팩스기, 무선 전화기, 인터넷 컴퓨터 등 전화망 및 데이터 망 단말기 장비 등이다. 여기서 말하는 유선통신 업무는 유선전화망 통신 업무와 국제 통신장비 서비스 업무를 가리킨다.

현재 시행하고 있는 《전화망 번호표준》에 근거하여 전국의 유선전화망은 여러 개 “장거리 번호구역”으로 나누며 매 장거리번호구역은 하나의 현지전화망을 구성한다. 유선전화망은 전기회로 교환기술 또는 분할 교환기술을 채용할 수 있다.

유선통신 업무에는 유선망 현지전화 업무, 유선망 국내 장거리전화 업무, 유선망 국제장거리 전화

업무, IP전화업무, 국제 통신장비 서비스 업무 등이 포함된다.

**① 유선망 현지전화 업무**

유선망 현지전화 업무는 현지전화망(ISDN망 포함)을 통하여 동일 장거리번호 구역 내에서 제공하는 전화업무를 가리킨다.

유선망 현지전화업무의 주 업무유형

- 단말사이 쌍방향 전화업무
- 단말사이 팩스업무 및 중·저 속 데이터업무(유선망 단신업무 등)
- 호출전환, 3인 통화, 발신자번호 현시 등 보완 업무
- 현지전화망과 지능망이 공동으로 제공하는 현지지능망 업무
- ISDN에 기반의 적재업무

유선망 현지전화업무 경영업체는 반드시 자체의 현지전화망 장비(유선접속장비 포함)를 구축한 후 일부 또는 모든 현지전화망 업무 유형을 제공할 수 있다. 1차 현지전화 업무 제공 시 거치는 네트워크는 동일 운영업체 네트워크일 수도 있고 다른 운영업체 네트워크 일 수도 있다.

**② 유선망 국내장거리 전화업무**

유선망 국내장거리 전화업무는 장거리 전화망(ISDN망 포함)을 통과하여 다른 장거리번호 구역 내 즉 부동한 현지전화망 사이에 제공되는 전화업무이다.

유선전화망 국내장거리 전화업무의 주 업무유형

- 서로 다른 장거리번호 구역의 단말사이 쌍방향 전화업무
- 다른 장거리번호 구역의 단말사이 팩스업무 및 중·저 데이터업무
- 다른 장거리번호구역사이 호출전환, 3인 통화, 발신자번호 현시 등 보완 업무
- 현지전화망, 장거리 망 및 지능망이 공동으로 제공하는 다른 장거리번호 구역을 걸친 지능망 업무
- ISDN 기반의 다른 장거리번호 구역사이 적재 업무

유선망 국내 장거리전화 업무 경영업체는 반드시

자체의 국내 장거리전화망 장비를 구축 한 후 일부 또는 모든 국내 장거리전화 업무 유형을 제공할 수 있다. 1차 국내 장거리전화 업무 제공시 거치는 현지 전화망 및 장거리 전화망은 동일 운영업체 네트워크일 수도 있고 다른 운영업체 네트워크 일 수도 있다.

**③ 유선망 국제장거리 전화업무**

유선망 국제 장거리전화 업무는 국가와 국가사이 혹은 국가와 지역사이 국제전화망(ISDN망을 포함)을 통하여 제공되는 국제전화 업무를 가리킨다.

유선망 국제 장거리전화 업무 주 업무유형

- 국가와 국가사이, 국가와 지역사이 단말간 쌍방향 전화업무
- 국가와 국가사이, 국가와 지역사이 단말간 팩스업무 및 중·저 속 데이터업무
- 현지전화망, 장거리 망, 국제 망 및 지능망이 공동으로 제공하는 국가 간 또는 국가와 지역간의 지능망 업무, 예를 들면 외국환 사용자 그룹 전화업무 등
- ISDN 기반의 국가와 국가사이, 국가와 지역사이 적재업무

국제전용선을 이용해 제공되는 외국환 사용자 그룹 전화업무는 유선망 국제장거리 전화업무에 속한다.

유선망 국제장거리 전화업무 경영업체는 반드시 자체의 국제 장거리전화 업무 네트워크를 구축해야 하며 국제 통신장비 서비스업무 경영권이 없는 운영업체는 국제 수송장비를 구축할 수 없으며 반드시 경영권을 소지한 운영업체의 국제 수송장비를 임대한 후 일부 혹은 모든 국제 장거리전화 업무 유형을 제공할 수 있다. 1차 국제 장거리전화 업무 제공 시 거치는 현지전화망, 국내 장거리 전화망 및 국제 네트워크는 동일 운영업체 네트워크일 수도 있고 다른 운영업체 네트워크가 공동 완성할 수도 있다.

**④ IP 전화업무**

IP 전화업무는 IP망 협의에 근거하여 IP망을 통해 제공되거나 또는 전화망과 IP망이 공동으로 제공하는 전화업무를 가리킨다.

여기서의 IP 전화업무는 전화망과 IP망이 공동으

로 제공하는 Phone-phone 및 PC-Phone 전화업무를 가리킨다. 업무범위는 국내장거리 IP 전화업무와 국제 장거리 IP 전화업무가 포함된다.

IP 전화업무 주 업무유형

- 단말사이 쌍방향 전화업무
- 단말사이 팩스업무 및 중·저 속 데이터업무
- 지능망과 공동으로 제공되는 국내 및 국제 장거리 지능망 업무

IP 전화업무 경영업체는 반드시 자체의 IP 전화업무 네트워크를 구축해야 하며 국제·국내 통신장비서비스업무 경영권을 소지하지 못한 운영업체는 국내·국제수송장비를 구축할 수 없으며 반드시 경영권을 소지한 운영업체로부터 국내·국제 수송장비를 임대한 후 일부 혹은 모든 IP 전화업무 유형을 제공할 수 있다. 국제 IP 장거리전화 업무 제공시 반드시 국가에서 비준한 국제통신 출입구를 거쳐야 한다. 1차 IP전화업무 제공시 거치는 네트워크는 동일 운영업체 네트워크일 수도 있고 다른 운영업체 네트워크가 공동 완성할 수도 있다.

⑤ 국제통신장비 서비스업무

국제통신장비란 국제통신업무에 필요한 지상 수송망 및 네트워크 요소를 가리킨다.

국제통신장비 서비스 업무는 국제통신장비 구축, 임대 및 판매 등 업무를 가리킨다.

국제통신장비에는 주로 국제 육지케이블, 국제 해상케이블, 해상케이블 기지, 국제 지상수송통로, 국제 위성 지구 영역, 국제통신통로인 국내 간이통신역 및 국제통신망 광대역, 광통신 파장, 케이블, 광섬유, 광케이블 등이 포함된다.

국제통신장비 서비스업무 경영업체는 반드시 국가 관련 규정에 따라 국제 통신장비의 일부 또는 전부 물리자원 및 기능자원을 구축하여야 하며 상응한 임대, 판매 등 경영활동을 전개할 수 있다.

(계속)...

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	<b>동국대학교 중국산업경제연구소</b> <a href="http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie">http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie</a> TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	 高華偉業