



특집

- 2003년 중국 온라인게임 시장조사(1)

CHINA GAME NEWS

- “중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회”
- 《텐조우(天驕)》 후속작 《빠왕레전(霸王列傳)》 개발시작
- 《워환선린(魔幻森林)》 6월 18일부터 유료화 실시
- 《산귀빠예(三國霸業) 2》 패키지게임 온라인으로 발전
- 《허진장베이(合金裝備: Metal Gear Solid)》 온라인예약 시작

GAME 관련 기관

- 국가지적재산권국 소속기구(4)

GAME 소개

- 《EQ: 无尽的任務》

CHINA GAME 순위

- 6월 GAME 변동 순위

MOBILE NEWS

- 차이나 모바일, “휴대폰 신생활” 주제로 이벤트 실시

IT NEWS

- 문화부, 전국 체인 PC방 설립 허락

법률과 정책

- 《전산업무분류목차》 재조정 통보(4)



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 특 집

2003년 중국 온라인게임 시장조사(1)

[차 례]

제1장. 서론

1. 조사배경

2. 조사과정 및 내용

제2장. 2003년 중국 온라인게임 시장현황 및 조사결과

1. 중국온라인 게임 시장현황

2. 중국온라인 게임 시장조사 결과

제3장 2003년 중국 온라인 게임 유저 현황 조사

제4장 결론

부록

- 2002년 우수 온라인게임 운영사 소개

제1장 서론

1. 조사배경

CNINIC의 《중국 인터넷 발전상황 통계보고》에 따르면, 2003년 1월 중국의 네티즌 수는 이미 5,910만명에 이르렀으며, 이 중 인터넷 접속의 주요 목적을 온라인게임에 두는 경향이 점차 증가하고 있다고 밝혔다.

또한 국제데이터회사(IDG)는 지난해 중국 온라인게임의 시장규모는 2001년보다 187.9% 늘어난 9억 1,000만 위안으로, 그 중 대부분의 수익이 온라인게임 시장의 직접적인 수입이라고 지적했다.

연평균 약 200%의 성장률을 보이고 있는 온라인 게임의 시장규모를 볼 때 2003년에는 20억 위안을 초과할 것으로 전망된다.

특히 온라인게임으로 인한 주변산업의 수익규모 역시 백억 위안을 초과하여 중국 온라인 게임시장의 잠재력은 무한할 것으로 예측된다.

따라서 2003년, 17173.com은 중국 유저 10만명을 대상으로 “2003년 중국 온라인게임 시장조사”

를 실시하였다. 이번 조사는 중국의 권위 있는 전문가 및 17173.com을 비롯한 덴노우상정보(IT신문), 이슈*온라인게임(잡지), 댄완팡저우(TV) 등 각종 매체와 기업체들이 참여하여 다양한 방법으로 진행되었다. 또한 수집한 데이터를 근거로 중국 온라인 게임시장의 현황 분석 및 향후 온라인 게임시장의 발전 방향을 제시하였다.

2. 조사과정 및 내용

1) 조사과정

이번 조사는 중국 온라인 게임시장의 현황과 온라인 게임 유저 조사 두 부분으로 나누어 진행되었다. 4월9일~5월8일까지 두 차례에 걸쳐 인터넷 투표(4만 2,203개)와 휴대폰 투표(1만 6,788개)를 실시, 이를 통해 구체적인 데이터를 얻었다.

17173.com의 “제3차 중국 온라인게임 시장조사” 내용을 기본 바탕으로 하였으며, 참고 부록으로 2002년 우수 온라인 게임 운영사를 소개하였다.

2) 조사내용

① 중국 온라인게임 시장현황

- 온라인게임 운영업체의 고객 서비스 상황
- 온라인게임의 게임화면, 그래픽, 음악, 음향 및 인기순위
- 유저들의 반응 및 게임 매너
- 유저들이 선호하는 게임 유형

② 온라인 게임 유저 분석

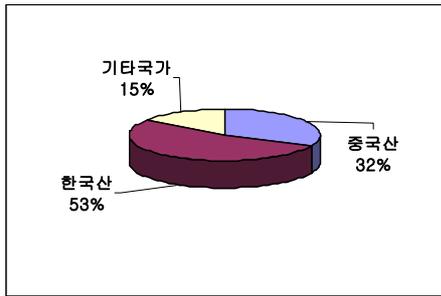
- 인터넷 접속방식, 지점
- 온라인게임 플레이빈도
- 게임을 알게된 주요 경로
- 직업, 수입, 성별, 지역분포
- 게임 이용 비용(월카드)

제2장 2003년 중국 온라인게임 시장현황

1. 중국 온라인게임 시장현황

2003년 4월 1일 현재, 중국에는 총 38개에 이르는 온라인게임 운영업체들이 있으며, 이들 업체

<그림1> 온라인게임 시장점유율



<표1> 온라인게임의 시장점유 순위

순위	게임명칭	순위	게임명칭
1	MU	9	드로이안
2	미르의 전설	10	크로스게이트
3	RO	11	환링유우샤(幻灵游侠)
4	포트리스2	12	다화시유(大话西游)online
5	다하이짠(大海战) II	13	스톤에이지
6	나이트온라인	14	리니지
7	파천일검	15	류우싱후디에젠(流星蝴蝶剑)
8	W.Y.D		

들은 이미 오픈테스트 혹은 유료화 된 57개의 온라인게임을 운영하고 있다. 온라인게임 업계에 종사하는 인원은 3,000여명(게임 개발인원 제외)에 이른다. 운영중인 57개 게임 가운데 중국산(홍콩, 대만지역 포함)은 총 18개로 32%를 차지하고 있으며, 수입 게임이 39개로 68%를 차지하였다. 또한 수입 온라인게임 중 80%인 30여개 게임이 한국에서 수입된 게임들이다. 이처럼 한국 게임이 다른 국가의 게임에 비해 그 비중이 높은 이유는 게임성·오락성 외에도 정서와 문화적인 동질감이 아주 중요한 요인으로 작용하였기 때문이다.

환링유우샤(幻灵游侠), 다화시유(大话西游)와 같은 몇몇 게임을 제외하고는 중국 온라인 게임시장을 차지하고 있는 대부분의 제품은 수입산 게임들이다. 특히 1위를 차지하고 있는 《MU》를 선두로 한국산 제품이 많은 비중을 차지하고 있다. 또한 중국인들이 가장 선호하는 온라인 게임에서도 한국산 제품을 쉽게 찾아 볼 수 있다.

하지만, 중국 게임업계의 한 전문가에 따르면, “수입위주인 현재의 시장구조와는 달리 2003년 말에는 중국산 온라인게임의 기술 수준향상 및 자체 개발의 증가로 수입품이 점차 줄어들 것으로 보이며, 중국 온라인 시장의 대부분을 차지하던 한국 게임의 비중도 약 40%까지 줄어들 것으로 예측된다”고 밝혔다.

<표2>중국 유저가 가장 선호하는 온라인 게임

순위	게임명칭
1	MU
2	드래곤라자
3	진용천사전(金庸群侠传)Online
4	RO
5	미르의 전설

6	드로이안
7	환링유우샤(幻灵游侠)
8	다화시유(大话西游)online
9	크로스게이트
10	파천일검
11	나이트온라인
12	스톤에이지
13	프리스텐테일
14	다하이짠(大海战) II
15	포트리스2

2. 중국 온라인 게임시장 조사결과

1) 중국에서 자체 개발한 게임

2003년 4월 1일, 총 13개의 중국 온라인게임 개발사가 자체 개발한 온라인게임 중 오픈테스트 또는 유료화를 실시한 게임은 <표 3>과 같다.

<표3> 오픈테스트 또는 유료화를 실시한 중국 온라인 게임 개발사와 게임

회사명칭	대표게임
다와와(大娃娃)	무어환선린(魔幻森林)
디산부어(第三波)	산궈어처(三国策)online
환러스다이(欢乐时代)	텐쥔우(天骄)
지미구어지(吉米国际)	산궈어스지(三国世纪)
커러바(可乐吧)	치위이(奇域)
판구(盘古)	칭지스한(成吉思汗)
텐칭수마(天晴数码)	환링유우샤(幻灵游侠) 정푸우(征服)
다위이(大字)	현원검(轩辕剑)online
왕이(网易)	다화시유(大话西游)online
위첸(昱泉)	쇼우아우장후(笑傲江湖) 류우싱후디에젠(流星蝴蝶剑)
즈관(智冠)	진용천인사전(金庸群侠传)online
주어웨이수마(卓越数码)	부미에촨쑤어(不灭传说)
안제이리스(安捷利斯)	테에자정바(铁甲争霸)

2) 고객 서비스

고객 서비스의 수준 및 고객의 서비스 만족도 조사에서 <표 4>와 같은 결과를 얻을 수 있었다. 고객 서비스가 가장 우수한 회사는 쥬우청(九城)이었다. 다음으로 즈관, 탕칭, 성다 순이었으며, 이들 기업은 고객 서비스 분야에 많은 노력을 기울이고 있었다. 예를 들어 즈관의 경우 24시간 고객 전화문의 서비스 외에도 온라인 고객 서비스를 지원하고 있었으며, 성다는 계정도용 방지 서비스를 실시하여 고객의 이익을 우선 시 하였다.

8	크로스게이트
9	프리스톤데일
10	스톤에이지

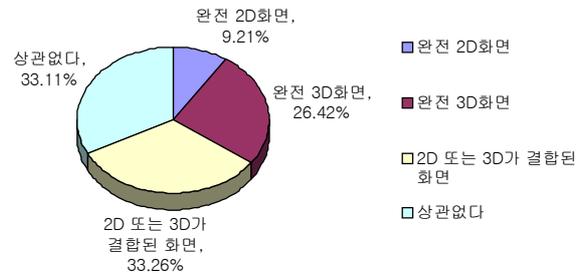
<표 4> 고객서비스가 우수한 운영업체 및 게임

순위	운영업체	대표게임
1	쥬우청(九城)	MU
2	즈관(智冠)	RO, 왕진(网金) 등
3	탕칭(天晴)디지털	환령유우사(幻灵游侠)
4	성다(盛大)	미르의 전설, 포트리스 2 등
5	시나	리니지
6	왕성(网星)	크로스게이트, 현원검 online
7	왕이(网易)	프리스톤데일 다화시유우(大话西游) online
8	소호	나이트온라인
9	화이(华义)	스톤에이지, 충성(重生)
10	야랜(亚联)	천년, 헬브레스, 바이짚텐충(百战天虫)

3) 게임 화면 및 그래픽

중국 유저들이 선정한 게임화면이 가장 우수한 게임으로 《MU》가 뽑혔다. 《MU》는 완전 3D화면을 바탕으로 한 화려한 게임화면으로 중국 유저가 선호하는 유형이다. 현재 중국은 2002년보다 3D 그래픽에 대한 선호도가 증가했으며, 향후 온라인 게임도 3D 또는 반3D로 전환될 것으로 예측된다.

<그림2> 선호 그래픽 유형



4) 음악 및 음향

게임에서 중요한 부분을 차지하고 있는 음악 및 음향 등이 우수한 게임으로는 《MU》가 역시 1위로 나타났으며, 드래곤라자, RO가 그 뒤를 이었다.

<표6>음악, 음향 등이 우수한 온라인게임

순위	게임명칭
1	MU
2	드래곤라자
3	RO
4	다하이짚(大海战) II
5	다화시유(大话西游)online
6	크로스게이트
7	스톤에이지
8	류우싱후디에젠(流星蝴蝶剑)
9	포트리스 2
10	셴웬젠(轩辕剑) 온라인

계속 ...

<표5> 게임 화면이 우수한 온라인게임

순위	게임명칭
1	MU
2	드래곤라자
3	RO
4	다하이짚(大海战) II
5	환령유우사(幻灵游侠)
6	드로이안
7	미르의 전설

CGW CHINA GAME NEWS

**“중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트
제품 및 기술응용 전람회”**

1. 2004년 1월로 연기

최근 중국대륙에 출현한 사스(SARS)로 인해 조직위원회는 관람객들의 건강을 고려하고, 베이징시의 사스제어 추진사업을 지원하기 위해 2003년 7월 25일~27일로 계획했던 “중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회 (ChinaJoy로 칭함)” 개최 계획을 오는 2004년 1월 16일~18일 베이징 전람관으로 변경하였다.

지난 2001년 하반기, 조직위원회는 “ChinaJoy 프로젝트”를 본격적으로 실시, 전기시장조사 및 연구를 시작으로 정부심사허가, 중국 내외 산업기구의 합작, 해외전람회 고찰 및 2002년 9월 전람회 초청 사업에 이르기까지 다양한 사업을 추진해왔다.

또한 조직위원회는 중국 국제무역추진위원회의 전람회 주최자격 심사를 통과하여 주최자격을 획득하였다. 이번 전람회에 전시되는 전자 및 온라인 게임들의 콘텐츠에 출판 등 관련 국가정책이 적용되는 것을 충분히 고려되었다. 중화인민공화국신문출판총서 음반전자 및 온라인 출판관리사(전자 및 온라인게임 출판 심사허가 감독관리사업을 주관) 및 신식산업부 전자제품관리사(게임 하드웨어생산 주관)에 보고한 후, 위의 기구에서 특별 허가를 받았다.

조직위원회는 미국 E3, 미국게임개발업체 컨퍼런스(GDC), 일본 도쿄 전동완구전람회(TGS), 일본 도쿄 대형 엔터테인먼트장비전람회(AM Show), 한국 게임전시회(KAMEX), 홍콩 통신인프라박람회 등 세계 저명한 전람회를 견학했다.

또한 미국 디지털 연동 엔터테인먼트소프트협회(IDSA), 일본 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트제공업체협회(CESA), 한국게임산업개발원(KGDI), 한국게임기기 제조업체협회(KAMMA) 등을 포함한 해외 디지털엔터테인먼트 업계와 합작 파트너관계를 맺었

다.

2002년 9월 초청사업을 시작하여, 현재 총 6개의 해외 산업협회 및 업체들과 합작관계를 확립했다. 이번 활동은 중국 정부기관 및 산업조직 7개와 공식매체 26개가 지원했으며, 지난 3월까지 모두 46개 업체가 전람회에 참가하여 전람회 면적을 10,000평방미터까지 확장했다. 또한 앞으로 100여개 업체들이 참가할 예정으로, 전람회 면적도 15,000평방미터로 확장될 것으로 전망된다.

“중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회”는 중국 내외 산업계 전문 인사들의 관심을 끌고 있다. 최근 조직위원회는 이번 활동에 대한 최신 사업방안, 조직위원회 회원 및 기구기능을 발표할 계획이며 전람회의 순조로운 전개를 위해 명확한 사업방안을 확보할 예정이다.

2. 조직위원회 사업회의 실시

“중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회”의 전람회 주최 및 전담기구는 중국출판사업자협회, 중국소프트산업협회, 중국무역추진 중국국제경제기술합작 컨설팅회사 및 신문출판총서 음반전자 및 온라인관리사인 한웨이(漢威) 전람유한회사, 신식산업부 전자제품관리사, 베이징시 신문출판국 등이며, 회의장소는 중국출판사업자협회이다.

이들 기관은 “ChinaJoy”를 지원하고, 게임산업의 발전 및 게임시장을 규범화하여 지적재산권을 보호하는 등 국제대회로 부각시키는데 목적을 두고 있다.

최근 사업회의를 통해 전람회 조직위원을 확정하였으며 동시에 조직위원회에 아래의 소속기구를 설치하였다.

<표 7> 조직위원회 소속 기구

부 서	업 무 내 용
비서조직	조직위원회의 관련 규정을 제정하고 각 조직의 사업에 협조한다.
전람회 제품 심사조직	전람회 제품의 콘텐츠를 검사하고 제품의 내용이 관리규정에 어긋나지 않도록 한다.

부 서	업 무 내 용
감독관리조직	시(市) 국(局)의 관련기구와 협력하여 전람회 주변에서 불법 전자출판물을 관리 감독한다.
보안조직	공안, 소방대, 보안부서 사이의 연계를 책임지고 전람회 보안을 담당한다.
회의조직	컨퍼런스 발연자, 발연내용 응모심사결정 및 일정조정, 회의장 배치 등을 담당한다.
전람회조직	전람회 초청, 활동 준비 및 협력사업을 담당한다.
선전조직	기자회견 및 전람회 홍보사업을 담당한다.

제1기 “중국 국제디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회”는 정부 주관 부서에서 중요하게 여기고 있으며, 조직위원회와 각 담당 부서는 이번 전람회를 세계수준으로 끌어올리기 위해 서로 협력을 다할 예정이다. 또한 이를 계기로 중국 온라인산업이 발전하고, 국제 교류가 활성화 될 것으로 기대된다.

한편 이번 전람회는 정부, 업체, 대중소비자들에 상호 교류할 수 있는 기회를 마련하고, 대중의 건전한 소비를 유도하여 지적재산권의 보호를 강조하여 디지털 연동 엔터테인먼트가 중국의 중요 산업으로 발전하는 토대가 될 것이다.

중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회(ChinaJoy)에 관한 상세한 정보는 공식 사이트(www.chinajoy.net)에서 찾아볼 수 있으며, 조직위원회와 직접 연결할 수도 있다.

(자료: 한국게임개발원)

《텐조우(天驕)》 후속작 《빠왕레관(霸王列傳)》 개발시작

현재 중국에서 큰 인기를 끌고 있는 중국산 온라인게임으로 《텐조우(天驕)》의 후속작인 《빠왕레관(霸王列傳)》(가칭)의 개발이 시작되었으며, 개발이 순조롭다면 올 여름 출시될 전망이다.

《빠왕레관》의 주인공은 초패왕-항우(項羽)로, 새로운 콘텐츠가 30%~50% 추가되었다.

(자료: <http://news.17173.com/content/2003-6-5/n258>

_174294.html)

《워환선린(魔幻森林)》 6월 18일부터 유료화 실시

《워환선린》은 베이징다와와(大娃娃)네트워크과 기유한회사가 연구·개발하고 자체적으로 운영하는 온라인게임으로, 3개월 간의 오픈테스트를 마치고 6월 18일부터 유료화 된다.

- 유저들에 대한 감사이벤트 실시.
- 1) 테스트 캐릭터의 레벨을 유지한다.
- 2) 5월 18일 이전에 등록하거나 현재 직업레벨이 50 이상인 유료사용자는 300포인트 외 100포인트를 더 추가해준다
- 3) 6월 18일 이전에 휴대폰으로 등록하면 10일간 무료로 사용 할 수 있는 자격이 주어진다.
- 4) 게임 테스트 중 안건 및 테스트의 상세한 결과를 제공한 유저에게는 30위안의 점수를 증정한다.

다와와는 게임의 유료화를 통해 지속적인 패치를 제공하여 게임 밸런스를 조절, 퀘스트의 업데이트로 게임의 완성도를 높일 예정이다.

- 이용요금
- 1. 포인트카드 : 300점/30위안, 유저들은 월이용카드 또는 포인트카드를 선택하여 구매할 수 있다.(포인트카드 5점/시간)
- 2. 이벤트기간(6월 15일~7월 15일)중 월이용카드를 구매하는 유저에게는 300점을 제공하며, 조건에 부합되는 기존 유저들에게 100점을 추가로 더 제공한다.

(자료: http://game.163.com/game2002/editor/030606/030606_89809.html)

《산귀빠예(三國霸業) 2》 패키지에서 온라인으로 발전

《산귀빠예(三國霸業) 2》는 삼국소재 패키지 PC 게임으로 천지즈션(詮積資訊)사가 연구·개발하고 환위즈싱(寰宇之星)사의 판매로 3년 뒤 중국에 출시될 예정이다. 이 게임은 기존의 “RPG+RTS” 특

장 외 네트워크 연결기능도 추가하여, 랜 뿐만 아니라 인터넷상으로도 게임을 즐길 수 있다.

《산귀빠예 2》에서는 “통일지역”, “무작위지역”, “PK(Player Killing)허가지역” 등 3가지를 제공하여 유저들의 다양한 욕구를 만족시킬 수 있을 것이다.

《산귀빠예 2》 온라인 게임은 삼국소재의 독특한 창조 게임으로 패키지게임이 온라인으로 발전하는 새로운 시도일 뿐만 아니라, 패키지게임과 온라인게임을 동시에 즐기는 유저들에게 좋은 기회를 제공할 것으로 보인다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-6-9/n890_807137.html)

《허진장베이(合金装备: Metal Gear Solid)》 온라인예약 접수

《허진장베이》는 현재 온라인 예약 이벤트를 진행하고 있으며, 중국 대륙 최초의 DVD9형식의 전략 PC게임으로 KONAMI사가 개발, 베이징쿵젠후동사에서 대리 판매한다. 7월 5일부터 판매 될 예정이며 가격은 88/68위안이다.

15315온라인쇼핑몰이 온라인예약을 독점하였으며, 이벤트를 시작한지 이틀만에 신청자가 100여명에 다다랐다. 예약자 2,000명까지는 쿵젠후동사에서 제공하는 《허진장베이》 포스트(수량 한정) 한장을 얻을 수 있다. 또한 온라인 예약 접수가 확인된 유저에게는 발매 이전에 발송하여 가장 빠른 시일 내 게임을 할 수 있도록 할 계획이다.

온라인예약 외 쿵젠후동은 판매당일 《허진장베이》의 최초 판매행사를 개최할 예정이다. 또한 게임을 구매한 유저는 게임의 응모엽서로 쿵젠후동이 개최하는 경품이벤트에도 참여할 수 있다.

(자료: http://game.163.com/game2002/editor/030610/030610_90386.html)

CGW GAME 관련 기관

[국가기관]

중화인민공화국 국가지적재산권국 소속기구(4)

[차 례]

중화인민공화국 국가지적재산권국 소속기구(1)
지적재산권 출판사
지적재산권 신문사

중화인민공화국 국가지적재산권국 소속기구(2)
특허기술 개발회사
지적재산권 교육센터

중화인민공화국 국가지적재산권국 소속기구(3)
특허 정보센터

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

지적재산권연구회

중국 지적재산권 연구회(China intellectual Property Society CIPS)는 국가지적재산권국이 주관하는 지적재산권 연구에 종사하는 관련인사 및 기구로 구성된 학술공익사회단체이다. 1985년 국가 체재개혁위원회의 허가를 받아 중국공업재산권 연구회로 정식 설립되었고, 1990년 중국지적재산권 연구회로 개칭되었다.

본 연구회는 지적재산권지식을 보급하여 인재를 육성하고 학술연구 및 교류를 통하여 중국 지적재산권제도의 완성도를 높여 사회주의 현대화 건설에 일조함을 그 목적으로 하고 있다.

1. 이론연구 및 학술활동을 통해 지적재산권 제도의 완성도를 높인다.

2. 지적재산권 지식을 보급하여 대중의 지적재산권 법률의식을 고취시킨다.
3. 지적재산권 사업자를 장려하고 인재를 추천한다.
4. 과학논증, 컨설팅서비스를 제공하며 기술개발 및 기술서비스를 접수 위탁한다.
5. 지적재산권 기술프로젝트를 조직하여 과학기술성과를 생산력으로 전환한다.
6. 발명가, 지적재산권 소지자와 지적재산권 사업자의 권익을 보호한다.
7. 지적재산권 출판물을 출판한다.
8. 국제 민간학술 교류와 협작을 추진한다.
9. 교육사업을 추진한다.
10. 본 취지에 부합되는 공익사업을 개최한다.

일상 사무기구

일상 사무기구인 비서처는 이사장, 부 이사장의 지휘를 받으며 비서장이 주관한다. 비서처는 학술 교류부서, 편집부서, 종합부서, 컨설팅부서 등으로 구성되었다.

출판물

정기적으로 《지적재산권》 잡지(격월간)를 출판하여 우편 발송한다.

분회기구

전국 각 지역의 지적재산권연구회는 중국 지적재산권연구회의 주관 하에 활동을 하며, 현재 전국 각 지역에 설립된 분회는 31개이다.

특허대리인협회

중화전국특허대리인협회(ALL CHINA PATENT AGENTS ASSOCIATION, ACPAA)는 1988년 민정부의 허가로 설립된 전국적인 사회단체이며 국가지적재산권국이 주관한다.

회원들의 권익 보호, 업계의 자율 강화, 부정당한 경쟁을 제지하여 특허대리사업의 발전을 도모

하며, 대외 합작도 추진한다.

1. 업계 관리기능을 강화하여 특허대리인업계 규범을 제정하고 그 시행을 감독한다.
2. 특허대리업무교육과 학술연구활동으로 국가 지적재산권국의 특허대리기구의 년 검사사업을 협조한다.
3. 국가지적재산권국과 관련 부서를 협조하여 특허대리인의 심사 및 직무평가사업을 강화한다.
4. 인민법원과 특허관리기구의 특허심판 및 기술검증사업을 협조한다.
5. 특허대리사업을 선전하고 전국적인 잡지 《중국특허대리》를 출판한다.
6. 외국 특허대리조직과 교류 합작하며 컨설팅 서비스를 제공한다.

중화전국특허대리인협회는 설립 후 여러 차례 국내외 교류 및 교육활동을 주최했다.

《특허대리인 직업도덕 및 직업기율규범》, 《외국 특허대리기구 최저 납입금표준》 등 관리규정을 반포하고 국가지적재산권국의 위탁으로 《특허대리인 사업증》을 발급하는 한편 매년 특허대리기구의 검사사업에 참여한다.

중화전국특허대리인협회 전국회원대표대회는 3년에 한번씩 개최되며 현재 이사 59명, 상무이사 19명이다. 협회 일반 사무는 비서처에서 처리한다. 그 외 협회는 조직, 상벌, 교육, 비용조정, 국제합작, 전문가, 회간 편집 등 7개 위원회와 화북, 동북, 중남, 화남, 서남, 서북, 고등학교, 부위원회, 중국과학원 등 9개 지회를 설립했다.

이 외에 기관서비스센터, 검색컨설팅센터, 특허심사협회센터, 발명협회 사무실 등 기구도 있다.

끝.

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

※ 다음 호에는 《상하이이신과기유한회사》 편이 게재될 예정입니다.


GAME 소개

《EQ: 无尽的任务》

개발업체 : Verant, SOE
 중국 대리업체 : 상하이유비아소프트
 공식 사이트 : <http://www.everquest.com.cn/>
 게임 장르 : 온라인RPG
 요 금 : 60시간/30위안

게임 줄거리

시공 저편의 이름 없는 생물들의 기원과 그 종에 관한 얘기로 우주의 수많은 태양계, 그리고 무수히 많은 인류, 엘프, 드워프와 같은 신이라고 불리는 영민하고 힘있는 생명체들에 관한 이야기다.

과거에 이 신들 중 하나이며 하늘의 수정용 지배자인 Veeshan이 노라쓰라는 세계를 창조하여, 동결되었던 대륙인 “벨리어스”에 자신의 종족을 퍼뜨렸다. Veeshan은 예리한 발톱으로 노라쓰를 갈라놓고 화염으로 이 새로운 세계가 자기 것임을 표시했다. 그 후 지혜, 사고력, 힘을 가진 용들이 대륙을 지배하기 시작했으며, 용들의 시대가 도래하였다.

그 때 시기심 많은 다른 신들이 Veeshan이 한 일을 알아차리고 자신 또한 흔적을 남기기 위해 노라쓰로 내려왔다. 거대한 지하왕국에서 온 Brell Serilis가 가장 처음으로 왔으며, 몰래 노라쓰계곡 깊숙한 동굴로 통하는 마법의 문도 만들었다. 그는 이 문으로 다양한 생명체를 창조했으며 고향에 돌아가서는 문을 봉인했다. 이처럼 다른 신들도 노라쓰의 세계에 왔다.

얼마간의 시간이 흐른 후 Brell Serilis는 그들을 설득해 세계의 운명을 논하였다. 대지의 어머니 T unare, 바다의 제왕 Prexus가 이 모임에 참석했고, 전쟁의 신 Rallos Zek도 참석했으나 불신과의 경계심으로 일정한 거리가 유지되었다. Rallos Zek을 제외한 모든 신들이 동맹을 맺었으며, Veeshan을 저지하려는 목적으로 노라쓰 세계를 분배하였다. 신들은 노라쓰를 감시하기 위해 종족을 창조하

였는데, 이 대륙에 생명체를 퍼뜨리는 노력이 결국은 더 많은 신들을 끌어들이는 것이다. 이로부터 이 세계는 전쟁의 폭풍에 휩싸이게 되는데...

최신뉴스

《EQ》, 무료화 계속 유지.

소니 온라인은 세계 각 지 운영업체에 대한 운영규범이 매우 엄격하여, 중국대륙 이외 대만, 한국, 일본 및 구미지역의 임시 《EQ》 등록사용자들은 모두 요금을 지불해야만 게임을 할 수 있다. 하지만 중국의 유비아소프트는 소니사와 협의를 거쳐 중국 유저들에게 무료로 게임을 제공하기로 결정했다. 이것은 영구적으로 실시되므로 사용자들은 공식사이트에서 게임 계정 등록만 하면 5시간 동안 무료로 게임을 할 수 있고 중문 《EQ》 기반버전도 제공받을 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-5-23/n54_970451.html)

※ 다음 호에는 《RO》 편이 게재될 예정입니다.

CGW CHINA GAME 순위

6월 GAME 변동 순위

순위	득표	게임명칭	출품사/중국대리사	변동
1	1294	Half-Life: Counter Strike	Sierra/ 오메이(奧美)전자	→ 0
2	1261	선천치사관 (仙劍奇俠傳)2	다위(大字)/ 환위즈싱(寰宇之星)	↑ 진입
3	830	Diablo2: Lord Of Destruction	Blizzard/ 오메이(奧美)전자	→ 0
4	747	현원검(軒轅劍)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/ 유비소프트웨어	↑ 7
5	721	현원검IV	다위환싱(大字軟星)/ 환위즈싱(寰宇之星)	↑ 10
6	711	신선치사관 (新仙劍奇俠傳)	다위(大字)/중칭뤄청셴 (中青旅創先)	↑ 진입
7	654	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/ 오메이(奧美)전자	↓ 5
8	550	Starcraft: Brood War	Blizzard/ 오메이(奧美)전자	↓ 2
9	545	현원검(軒轅劍)3	다위/환위즈싱	↑ 진입
10	466	2002 월드컵	EA Sports/전자에게	↑ 진입
11	414	미르의 전설	Actoz/성다네트웍	↓ 4
12	390	MU	Webzen/ 디쥬우청스(第九城市)	↓ 4
13	366	FIFA 2002	EA Sports/전자에게	↑ 6
14	321	포트리스2	CCR&GV/성다네트웍	↓ 4
15	319	크로스게이트	网星艾尼克斯/ 징허스다이(晶合时代)	↓ 2
16	219	Electronic Arts for Multiple Platforms	EA/EA	↑ 진입
17	211	삼국군영전4	오우딩커지(오정과기) / 환위즈싱(寰宇之星)	↓ 8
18	204	Prince of Qin	목표소프트/ 제3파 소프트웨어	↑ 진입
19	166	류우성후대전 (流星蝴蝶劍)	위천귀지(昱泉國際)/ 징허스다이(晶合时代)	↑ 진입
20	152	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파 소프트웨어	↑ 1

(자료: 大众软件 2003년 11호)

CGW MOBILE NEWS

차이나 모바일, “휴대폰 신생활” 주제로 이벤트 실시

차이나 모바일은 5월 17일 "휴대폰 신생활"이라는 주제로 판매 이벤트를 실시했다. 이번 이벤트에서는 "백보낭", "e행", "휴대폰 돈가방" 등을 포함한 10여종의 모바일 데이터서비스를 선보였다. 그 가운데 "백보낭"서비스는 본격적으로 상용화하기 시작했으며, 동시에 "칼라 벨", "휴대폰 돈가방", "휴대폰 영화", "휴대폰 애니메이션" 등 참신한 데이터서비스도 출시했다. "휴대폰 돈가방" 서비스는 베이징, 창사(長沙)에서 상용화 테스트를 할 예정이다.

모바일의 상거래인사 및 그룹산업 사용자를 대상으로도 "PDA포털", "e행", "무선 DDN" 등 다양한 서비스를 시작했다. 그 중 "e행"은 기존의 단일 모델 GPRS 랜카드에서 GPRS/WLAN 쌍모델 랜카드 방식이다.

차이나 모바일은 이미 중국 700개의 공항, 호텔, 전람센터 등에 WLAN을 실현하였다.

(자료: 计算机世界 2003년 5월 26일)

CGW IT NEWS

문화부, 전국 체인 PC방 설립 허락

최근 문화부에서는 10개 회사의 전국 체인 PC방 설립을 허가하는 동시에 설립신청 업무를 잠정적으로 중단하였다.

문화부 마케팅사에 의하면 이 10개 기구는 공청단 중앙네트워크 AV센터가 설립한 "중칭왕뤄자원(中青网络家园)유한회사", 중국녹음녹상출판총사에서 설립한 "베이징중루스쿵(中豪时空)문화발전유한회사", "중국디지털도서관유한책임회사", "야렌(亚联)텔레콤네트워크유한회사", "중국문물정보컨설팅

센터“, ”서우창(首創)네트워크유한회사“, ”창청(长城)광대역네트워크서비스유한회사“, ”중국연합통신유한회사“, ”중전화통(中电华通)통신유한회사“, ”루이더(瑞得)캐피탈주식유한회사“ 등이다.

문화부 마케팅사 관계자는 “《인터넷 온라인 서비스 운영장소 관리조례》 제8조 및 문화부의 《인터넷 온라인서비스운영장소 체인경영관리강화 관련 통지》의 관련규정에 근거하여 문화부가 전국 인터넷 온라인서비스운영장소 체인경영기구의 심사허가 업무를 담당한다. 또한 전국 인터넷 온라인 서비스운영장소 체인경영기구가 10개를 넘기지 않는다는 원칙을 세웠다”고 전했다.

향후, 기한 내 설립 및 보안을 원칙으로 전국 인터넷 온라인서비스운영장소 체인경영기구의 설립에 대하여 활발한 관리감독을 하여, 계속해서 심사허가를 조정할 예정이다.

(자료: <http://www.people.com.cn/GB/it/49/149/20030608/1011263.html>)

[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) 무선호출 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

2. 부가가치 통신 업무

1) 제1류 부가가치 통신 업무

(1) 온라인 데이터프로세스 및 거래프로세스업무
이 업무는 각종 통신 네트워크와 관련된 자료 및 거래/사무프로세스 응용플랫폼으로 사용자에게 온라인 데이터프로세스 및 거래/사무프로세스 등을 제공하는 업무를 가리킨다.

거래프로세스업무에는 각종 은행업무, 주식거래, 티켓팅, 경매, 지불 등이 포함된다.

네트워크/전자장비 데이터프로세스란 네트워크를 통해 전송되며 네트워크에 연결된 장치로 제어 혹은 데이터프로세스를 진행하는 업무를 가리킨다.

전자자료교환업무(EDI)란 무역 또는 기타 행정사무와 관련된 정보 및 데이터를 통일된 규격에 따라 구조화된 사무프로세스데이터를 구축한 후 통신망을 통해 관련 사용자의 컴퓨터와 교환과 자동 프로세스를 진행하는 무역업무 또는 기타 행정 업무를 가리킨다.

(2) 국내 다자간 통신 서비스 업무

국내 다자간 통신 서비스 업무는 네트워크를 통

CGW 법률과 정책

《전신업무 분류목차》 재조정 통보(4)

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

2003년 2월 21일
중화인민공화국 신식산업부

해 국내의 두 지점 또는 그 이상의 지점간에 제공되는 쌍방향 또는 리퀘스트식 실시간 네트워크 서비스를 가리킨다.

국내 다자간 통신서비스 업무에는 국내 다자간 전화서비스업무, 국내 화상전화서비스업무, 국내 다자간 인터넷 TV 및 영상서비스 업무가 포함된다.

국내 다자간 전화 서비스업무는 공중전화망을 통해 국내의 두 지점이상의 전화를 연결시키고 다 지점 사이의 실시간 쌍방향 통신을 실현한다.

국내 화상전화서비스 업무는 공중전화망을 통해 국내 두 지점 또는 여러 지점의 화상전화를 연결시켜 실시간 영상·데이터의 쌍방향 통신을 실현한다. 국내 인터넷 TV 및 영상서비스 업무는 국내 고객을 위해 인터넷에서 두 지점 또는 다(多)지점 사이에 쌍방향 대칭, 쌍방향성의 멀티미디어응용 혹은 쌍방향 비대칭 리퀘스트식 영상의 각종 응용을 제공해준다. 예를 들면 원격진단, 원격교육, 협동사업, 전화화상서비스(VOD:Video-on-demand), 게임 등이 포함된다.

(3) 국내 인터넷 전용망 업무

국내인터넷전용망업무(IP-VPN:Internet Protocol Virtual Private Network)란 기업체가 TCP/IP협약에 근거하여 자체 또는 임대한 인터넷 네트워크자원을 이용해 국내 사용자에게 인터넷 사용자그룹을 구축해주는 서비스를 가리킨다. 인터넷 전용망은 주로 TCP/IP 기반의 IP경로 등을 채택하며 일정한 보안성과 기밀성을 제공하는 한편 전용망 내에서 암호화된 투명 분할 전송 방식을 실현한다.

IP-VPN업무 내의 사용자는 IP-VPN을 이용하여 인터넷정보를 찾아보거나 경영 활동에 참여해서는 안되며 IP-VPN업무 기업체는 반드시 정확한 기술력 및 관리조정으로 사용자의 상거래 위반행위를 확실하게 방지해야 한다.

(4) 인터넷 자료센터 업무

인터넷 자료센터(IDC) 업무란 PC방에 쓰이는 장비를 이용해 아웃소싱 임대방식으로 사용자의 서버 등 인터넷 혹은 기타 네트워크 관련 장비를 위해 방치, 대리보수, 시스템배치, 시스템관리 등 서

비스를 제공하는 업무를 가리킨다. 이외에 데이터베이스시스템 혹은 서버 등의 장비 임대, 메모리임대, 통신회로와 출구대역 대리임대 및 기타 응용서비스업무도 포함한다.

인터넷 데이터센터 업무 기업체는 반드시 PC방에 상당하는 주변장치를 제공해야 함과 동시에 보안장치를 구축해야 한다.

2) 제2류 부가가치 통신 업무

(1) 저장전송 업무

저장전송 업무란 저장전송방식을 이용하여 사용자에게 정보를 발송하는 서비스를 말한다. 음성 편지함, X.400 전자메일, 팩스전송 등 업무가 포함된다.

① 음성 편지함

음성 편지함 업무는 전화망 또는 데이터전송망과 연결된 음성 편지함 시스템을 이용하여 사용자에게 저장, 추출, 음성 메모 및 부가기능을 제공하는 업무를 가리킨다. 음성 편지함마다 전문 편지함 번호가 있으며 사용자는 전화호출, 전화기다이얼 등 단말장비를 통해 정보 접·수송, 저장, 삭제, 전송, 통지 등을 할 수 있다.

② X.400전자메일 업무

X.400전자메일 업무란 ITV X.400건외에 부합되는 분할통신망 기반의 전자 편지함 업무를 가리킨다. X.400전자메일업무는 컴퓨터와 통신망을 결합시킨 후 저장과 전송방식을 이용해 사용자에게 각종 정보교환을 제공한다.

③ 팩스저장전송 업무

팩스저장전송 업무란 사용자의 팩스사이에 저장전송시스템을 구축한 후 사용자사이 팩스가 저장전송시스템의 제어를 거쳐 비 실시간으로 상대 단말기에 전송하는 업무를 가리킨다. 팩스저장전송시스템은 팩스 스테이션과 팩스저장전송 편지함으로 구성되었으며 양자는 분할통신망 혹은 디지털 전용선으로 연결되었다. 팩스저장전송업무에는 다 지점 전송, 정시 전송, 팩스 편지함, 수신자지정통신,

편지내용저장 및 기타 부가기능이 포함된다.

(2) 호출센터 업무

호출센터 업무는 업체의 위탁을 받고 전화 또는 인터넷과 연결된 호출센터시스템 및 데이터베이스 기술을 이용해 정보채집, 가공, 저장 후 정보베이스를 구축하고 유선망, 이동망, 인터넷 등 통신망을 통해 사용자에게 관련 기업의 업무·정보·데이터 컨설팅 등 서비스를 제공해주는 업무를 가리킨다.

호출센터 업무는 호출센터시스템과 전화 교환원 좌석 임대서비스가 포함된다.

사용자는 전화, 팩스, 이동통신단말, 컴퓨터단말 등 다양한 방식으로 시스템에 접속하여 데이터베이스에 접근할 수 있으며 전화·팩스·전자메일·문자메시지 등의 방식을 이용해 해당업체의 관련 정보 컨설팅서비스를 획득할 수 있다.

(3) 인터넷 접속서비스 업무

인터넷 접속서비스는 서버접속과 소프트·하드웨어로 포트를 구축하고 통신인프라로 업무포트와 인터넷 핵심망을 연결시킨 뒤 고객에게 인터넷 접속서비스를 제공해주는 서비스를 가리킨다.

사용자는 전화망 또는 기타 접속수단으로 포트에 접속한 후 포트를 통해 인터넷접속을 할 수 있다.

인터넷 접속서비스 업무에는 두 가지가 있는데, 하나는 인터넷 정보서비스 업무(ICP) 기업체가 인터넷을 이용하여 정보컨텐츠 제공, 온라인거래, 온라인응용 등 인터넷 접속서비스를 제공하는 것이고, 다른 하나는 인터넷 접속을 통해 관련 서비스를 이용하는 일반 고객에게 인터넷 접속서비스를 제공해주는 것이다.

(4) 정보서비스 업무

정보서비스 업무란 정보 수집, 개발, 프로세스 및 정보플랫폼을 구축한 후 유선망, 이동망, 인터넷 등 공중통신망을 통해 단말기 사용자에게 음성정보, 온라인정보, 자료검색 등 정보서비스를 직접 제공하는 업무를 가리킨다.

정보서비스는 컨텐츠서비스, 엔터테인먼트/게임 서비스 등의 상용화정보와 위치추적정보 등의 서비스가 있다. 정보서비스업무 대상은 유선통신망사용자, 이동통신망사용자, 인터넷사용자 혹은 기타

데이터전송망 사용자이다.

끝.

※ 다음 호에는 《인터넷 문화관리 시행규정》 편이 게재될 예정입니다.

※ 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