



CHINA GAME NEWS

- 차이나왕통(CNC), 수호와 협력하여 PC방 게임시장에 진출할 의향
- 《선젠치샤판(仙劍奇俠傳)3 외전》 개발시작
- 상하이 온라인게임 전문위원회 설립

GAME 관련 기관

- 신문출판총서(중화인민공화국국가판권국: 中华人民共和国国家版权局)

GAME 소개

- 《세피로스:凱旋》

CHINA GAME 순위

- 2003년 8월 유료/테스트 온라인 게임

MOBILE NEWS

- 신식산업부, 9월 17일 3G테스트 실험네트워크 발표 계획

IT NEWS

- 차이나유니콤과 차이나텔레콤, 화상통신분야 쟁탈전 시작

법률과 정책

- 중화인민공화국상표법(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

《센젠치샤관(仙劍奇俠傳)3 외전》 개발시작

차이나왕통(CNC), 수호와 협력하여 PC방 게임시장에 진출할 의향

차이나왕통(CNC)은 수호, 환위즈싱(寰宇之星)과 공동으로 3D온라인게임인 《나이트온라인》의 중국 대회를 개최할 계획이라고 지난 8월12일 발표했다. 차이나왕통의 한 관계자는 “이번 이벤트를 통해 차이나왕통은 향후 광대역접속서비스 기반의 온라인운영업체 및 각종 인터넷콘텐츠제공업체들과의 합작을 적극 추진할 계획”이라고 밝혔다.

이번 이벤트에서 차이나왕통은 베이징, 상하이, 화둥 등 지역에 《나이트온라인》 게임서버를 설치하는 동시에 화둥 지역 15개 도시의 PC방 온라인의 파티체험 이벤트도 담당한다고 한다. 차이나왕통의 미디어담당자는 “이벤트기간 중 1개월 동안 차이나왕통 광대역을 접속한 PC방에서 7일간의 이벤트를 진행할 예정이며, 매일 3시간의 무료게임체험 및 경품추첨 이벤트 외에도 PC방 서비스요원이 현장에서 연습, 지도시켜주며 컨설팅과 프로그램조작 등의 서비스도 제공한다”고 소개했다.

차이나왕통은 지난 2001년부터 이미 자체 내부망에 게임서버를 구축하였으며, 화이(華義), 성다(盛大), 디쥬우청스(第九城市) 등 온라인게임운영업체와 제휴하여 《미르의 전설》, 《스톤에이지》 등 온라인게임을 공동 운영해 왔다. 특히 화둥지역의 난징(南京), 우시(無錫), 항저우(杭州), 닝부여(寧波), 원저우(溫州), 양저우(揚州), 진화(金華) 등 도시에서의 차이나왕통 광대역부가가치서비스업무는 상당한 수익을 올리고 있으며 이미 많은 PC방에 차이나왕통의 광대역을 서비스해 왔다

전문가들은 광대역시장의 경쟁이 치열해 짐에 따라 각 운영업체들이 대응책을 모색, 그 가운데 광대역전신부가가치업무로 광대역접속서비스 제공하는 것이 양자에게 상호보완 작용하여 시장경쟁의 주류로 부각될 것이라고 전망했다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-8-13/n400_316872.html)

중국 대륙, 홍콩, 대만 3지역에서 7월 31일 동시에 출시하기로 계획했던 패키지게임 《센젠치샤관3》이 유통상의 문제로 8월 4일이 되어서야 중국에 출시되었다.

《센젠치샤관3》은 대만 다위(大宇)회사의 대륙 자회사인 상하이 환싱(軟星) 및 베이징 환싱사가 지난 2001년 7월부터 2년간 공동 개발한 작품이다.

올 2월에 출시된 《센젠치샤관2》와는 달리 이 게임은 다위사의 《센젠치샤관》 시리즈게임 중 최초로 중국에서 개발 완성한 작품으로 연구 개발에 참여한 개발 연구진 대다수가 중국 대륙 사람들이다. 본 게임의 연구 개발 담당자 상하이 환싱사의 운영 총감독 장이롄(張毅君)은 “《센젠치샤관3》은 시리즈 작품 중 처음으로 3D엔진을 사용하였으며, 게임의 시나리오 또한 앞에서 출시된 시리즈 작품과 아무런 관계가 없다”고 소개했다.

또한 장이롄은 최근 대만에서 이 게임의 판매량이 이미 9만 세트에 이른 것으로 보아 중국 대륙에서의 판매실적도 좋을 것으로 전망된다고 말했다. 그는 현재 상하이 환싱은 이미 새로운 게임을 개발하기 시작했으며, 그중 하나가 《센젠치샤관3 외전》이며 1년 내에 완성할 계획이라고 알렸다.

그러나 그는 개발중인 나머지 제품의 이름은 알리지 않았으며 다만 그 게임 역시 다위사 유명 제품의 후속작품이라고 밝혔다.

《센젠치샤관3》의 대리업체인 베이징 환위즈싱(寰宇之星)사는 현재 본 게임은 중국 대륙에서 초(超)고급버전, 고급버전, 일반버전 등 3가지로 출시되었으며, 총 공급 수는 1,000세트, 499위안인 초고급버전의 주문은 이미 마감된 상태라고 전했다.

(자료: <http://game.dayoo.com/content.php?id=14770>)

상하이 온라인게임 전문위원회 설립



신문출판총서(국가판권국)
中华人民共和国 国家版权局

더 나은 온라인게임 환경을 구축하고, 더 나아가 중국의 온라인게임산업 발전을 추진하기 위해 지난 7월 28일 상하이 인터넷정보서비스 산업협회가 주최하고 상하이지역 주요 게임업체 및 기구들의 적극적 호응 하에 온라인게임 콘퍼런스, 즉 전문위원회 설립대회가 상하이 인싱황관(銀星皇冠)호텔에서 개최되었다.

이번 대회에 청년보, 노동보, 상하이 경제보, 해방일보, 컴퓨터보 등 많은 유명 매체들도 참석하였다. 또한 상하이 정보판공실 관계자들도 참석하여 회의가 끝난 후, 각 기업대표와 학술계 유명인사, 정보서비스업계의 수 십명의 대표들이 모여 열렬한 토론회도 가졌다.

이번 대회에서 쥬우여우왕(久游网) 총재 겸 룬싱(潤星)네트워크 총경리인 왕즈제(王子杰)가 전문위원회 부주임, 상하이 경제 무역 광고 유한회사 총경리 고우룽(高嵘)이 전문위원회 비서장 직무를 담당하기로 결정되었다.

쥬우여우왕(久游网: www.9you.com)은 중국 최초로 다양한 온라인게임 서비스 및 게임정보, 검색, 그래픽형 연동 커뮤니티, 게임 모바일 부가가치서비스와 기타 특징의 부가가치 서비스를 일체화시킨 포털 온라인게임 사이트로, 중국 최신형 온라인 연동 엔터테인먼트방식 및 온라인게임의 수요를 대표한다고 해도 과언이 아니다.

게임전문위원회에 가입한 후 쥬우여우왕은 상하이 온라인게임산업의 발전을 위해 최대한 노력할 것이라고 밝혔다.

상하이 온라인게임산업의 발전은 줄곧 많은 중국인들의 관심을 받아왔다. 우수한 정책환경, 양호한 산업분위기 및 탄탄한 정보 및 인프라구축 등 모든 것은 상하이 연동 엔터테인먼트산업이 급속히 발전할 수 있었던 토대가 되었으며, 상하이 온라인게임산업은 이미 중국 내에서 우위를 차지하고 있다고 볼 수 있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/08/08044191.shtml>)

1985년	-중화인민공화국 국가판권국 설립. -당시 국가판권국으로 명명. (문화부 소속의 국가 기구)
1985년	-6월 28일 문화부는 국무원에 문화부 내 국가판권국을 설립하자는 건의를 제출. -7월 25일 국무원에서는 문화부의 건의를 받아들여 문화부의 기존 출판국을 국가출판국으로 변경할 것을 결정. -국가출판국과 국가판권국은 한 개 기구, 두 개의 명칭을 사용하며 직원 50명을 총원하여 문화부의 임직원이 1,241명에서 1,291명으로 증원됨. -당시 국무원에서 국가판권국에 부여한 주요기능 △판권법률과 관련 법령, 규정 등의 초안을 작성하는 동시에 감독 실시를 담당. △판권 소유자에게 컨설팅 서비스 제공. △강제 사용 작품을 허가하고 외국 작품 복사, 번역 강제 허가증을 발부. △국가를 대표하여 섭외 판권관계를 처리. △전국의 판권관리 업무 담당. -국가판권국 국장은 국가출판국 국장이 겸임하며 국가판권국 제1대 국장은 벤춘광(邊春光)임.
1987년	-1월 : 국무원에서는 문화부 소속 국가 판권국을 철수하고 국무원 직속의 신문출판서를 설립하기로 결정.(국가판권국은 유지하고 여전히 한개 기구, 두개 간판의 형식을 유지.) -12월 : 중공중앙조직부에서는 신문출판서 부서장 송무원(宋木文)이 국가판권국 국장 직무를 겸임하고 류구젠(刘果兼)이 부국장을 담임.
-1991년 5월 24일 발표, 1991년 6월 1일부터 실시한 《중화인민공화국 저작권법 실행조례》에서 법률의 형식으로 국가판권국의 기능을 규정.	
1993년	선런간(沈仁干)을 국가판권국 부국장으로 임명.
1993년 5월	위여우센(于友先)이 신문출판서 서장 겸 국가판권국 국장으로 임명됨.
-1998년 실시한 국무원 기구개혁방안에서는 국가판권국과 신문출판서는 여전히 한 개 기구, 두개 명칭을 사용한다고 규정. -국가판권국 현임 국장은 위여우센, 부국장은 선런간이다. -국가판권국의 업무는 주로 판권사에서 담당하며 판권사는 현재 6개 부처(내부 설립한 국제, 행정부의 2개 처 포함)를 보유하고 있으며, 사장(司长)은 왕화평(王化鹏), 부사장은 쉬초우(许超)이다.	

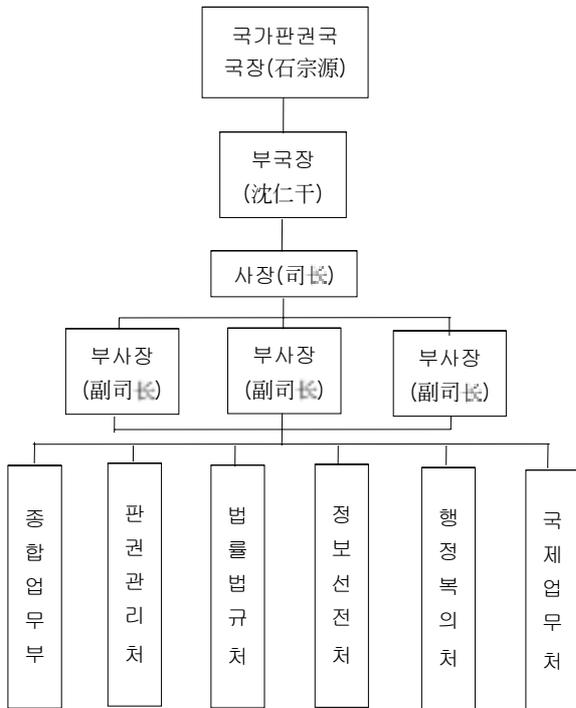
2000년	-10월 : 스중웬(石宗源)이 출판서 서장을 담당하고 동시 국가판권국 국장을 겸임. 선린간이 계속 하여 국가 판권국 부국장직무를 담당.
2001년	-신문출판서(국가판권국)은 정부급 기구로 승급되고 신문출판총서로 개칭함. (여전히 한 개 기구에 두 개 명칭을 사용하는 것으로 규정)

※ 다음 호에는 《디즈우청스(第九城市)컴퓨터컨설팅유한회사》편이 게재될 예정입니다.

국가판권국의 주요 기능

1. 저작권 법률, 법규를 실시하고 저작권 행정관리와 관련된 방법을 제정한다.
2. 전국의 중대한 영향을 일으킨 저작권 침해사건을 조사 처리한다.
3. 지방 저작권 행정관리부문의 사업을 지도한다.
4. 저작권 통합관리기구, 섭외대리기구 설립을 비준하는 동시에 기구의 업무를 감독 및 지도한다.
5. 국가의 저작권을 보유한 작품의 사용을 관리한다.
6. 저작권 섭외관리 업무를 담당한다.
7. 국무원에서 교부한 기타 저작권 관련 관리업무를 담당한다.

국가판권국 조직도



(자료: <http://www.ncac.gov.cn>)

CGW GAME 소개

《세피로스:凱旋》

개발업체 : 이매직
 중국 대리업체 : 선전팅쉰(深圳腾讯)컴퓨터 시스템유한회사
 공식 사이트 : <http://kaixuan.qq.com>
 게임 장르 : MMORPG
 테스트시간 : 2003년 5월 23일

배경이야기

세피로스(Sephiroth)는 고대 유대교 신비교 중의 하나로 “생명의 나무”란 뜻이다. 게임 속에서 세피로스는 생명을 대표하며 진리의 근원을 의미한다. 아직까지 진실에 접근한 사람은 없었고 진실은 필러스(菲洛斯)의 주인인 유저들에 의해 정체를 드러내게 된다. 유저들은 각자의 경험으로부터 진실을 밝혀내고 필러스의 위대한 역사는 유저 개개인에 의해 새롭게 엮어질 수 있다.

서막 : 혼돈의 시작

신과 문명이 인류와 점차 멀어지고 있지만 완강한 인간들은 새 가정의 재건설을 시작했다. 신의 약속에서 벗어난 인간은 자유로운 의지와 끊임없이 발전해 가는 지혜로 인해 문명세계로의 진척을 가속화시키고... 스스로 만들어낸 문명이 그 전 시대를 능가했을 때 인류는 자체의 힘으로도 역사를 만들어 나갈 수 있다는 확신을 갖게 되었다. 하지만 신의 힘을 기억하고 있는 그들은 더욱 큰 생존공간을 위해 잃어버린 신과 문명의 유적을 찾기 위해 대륙의 중심을 향해 진출하기 시작한다. 드디어 모험과 개척의 시대가 다가왔고, 그들에

게 필요한 건 광활한 토지와 새로운 역량, 그리고 잃어버린 신까지.....

시작 : 암흑 어둠 속의 징후

대륙 개척의 발걸음이 빨라지면서 인류 자체의 강력한 힘과 신기한 마법은 대륙에서 그들을 습격하는 몬스터들을 제압했다. 하지만 불안이 가라앉고 대륙이 안정을 되찾기 시작하면서 인류의 마음속 깊이 도사리고 있던 욕망이 다시 꿈틀거리기 시작했다.

새로운 미지 영토를 개척한 인류는 그 곳에서도 신의 흔적을 발견하지 못하자 초기의 실망이 자아 팽창으로 뒤바뀌기 시작했고, 자신들의 이익을 위해서 총칼을 맞대기 시작했다.

그들은 신들의 전쟁교훈을 까맣게 잊어버린 듯 자체의 욕망을 채우기에 바빴으며, 전쟁의 검은 그림자가 다시 한번 대륙에 무겁게 드리워졌다.

새로운 혼란의 시대가 시작되었고 인류분열이 이때부터 시작된다. 역사학자들은 이 시기를 암흑의 징조라고 했다.

종결 : 성전(聖戰)

전쟁 중에도 인류는 숭배하던 신들을 잊지 않고 있었다.

그들은 점차 정신상의 리더만이 자신에게 적을 이길 수 있는 큰 용기와 자신감을 부여할 수 있다는 사실을 깨닫기 시작했으며, 일부 거대한 힘을 소유한 전사들은 사람들의 숭배를 받게 되었다.

그들의 사적이 널리 전해지면서 그들의 전쟁 역시 “성전(聖戰)”으로 부각되기 시작했으며, 이들 자신도 성전사로 부상하여 명예, 지위, 재산을 소지한 사람으로 탈바꿈하기 시작했다.

젊음의 열정을 지닌 열혈남아들은 성전사를 자신의 분투목표로 잡고 언젠가는 자신도 이교도와 혈전에서 성전사와 같은 공적을 쌓을 수 있기를 희망하고 있었다.

그러나 이 모든 것은 인류가 이성을 회복하기 전의 폭행에 지나지 않았는바 지금의 혼전으로는 옛 문명으로, 신의 통치하의 융합으로 회복할 수 없다는 사실을 깨달았고 대규모의 전쟁 수도 줄어들었다.

성전사는 전설 속의 인물로 사람들의 머릿속에 각인 되었고, 서로간의 적대와 증오는 암암리에 진행되고 있었지만 그래도 진정한 진리와 이상을 위해 옛 문명을 복구하려는 젊은 영웅들이 나타나기 시작했다.

최신뉴스

《세피로스》 클로즈테스트, QQ내장 엘프버전 오픈.

《세피로스》는 오픈테스트 준비를 마감 중이며 버그도 더 이상 찾아볼 수 없게 되었다.

또한 유저들의 장기적인 사랑과 성원에 대한 보답으로 《세피로스》는 클로즈테스트 기간 즉 7월 22일 18:00시에 대규모 1.3.21버전 업데이트를 진행했다. 대다수 버그 수정 및 줄곧 유저들의 관심사였던 엘프족과 내장 QQ를 정식 오픈하였다. 이번 업데이트의 주요내용으로는 다음과 같다

1. 엘프족 추가

- 엘프족의 2개 직업 추가 : 궁수와 블루 마법사
- 엘프족의 새로운 도시와 맵 추가
- 여러 종류의 몬스터 추가
- 엘프족이 완성해야 할 퀘스터 추가
- 엘프족 전용 물품 추가
- 엘프족 특징의 기능시스템 추가

2. 인류족의 업데이트

- 레드 마법사의 새로운 보좌마술시리즈 추가
- 창고 관리원의 위치를 비즈니스맨 부근으로 이동
- 투사 퀘스터가 무제한으로 돈이 떨어지는 BUG 해결

3. 게임 QQ성능 추가

- 게임 QQ를 통해 게임 밖의 QQ와 교류 진행
- 기타 QQ 관련 기능 추가

4. 기타

- 메뉴 중 일부 오타와 알려지지 않는 문제 수정
- 게임설정 중의 문자오차 수정

- 퀘스터 메뉴에 나타나는 버그 수정
- 마법 명중률 조정
- 신성한 보석의 획득률 향상
- 세피로스 보석의 성공률 향상

(자료: http://news.17173.com/content/2003-7-22/n443_359184.html)

순위	게임 명칭	장르	대리사
7	탱크보배	SS	조우홍(兆鴻)캐피탈
8	Conquer	RPG	푸저우왕룽(福州网龙)
9	무지개 모험	ETC	환러(欢乐)디지털
10	동화(童话)	RPG	사이위이창스(赛维创世)
11	포트리스	SS	성다(盛大)네트워크
12	텐쥔우(天骄)	RPG	무비오(目标)소프트
13	천하무쌍	SS	베이징화이(华义)
14	아케인	RPG	안제(安捷)디지털
15	EVER QUEST	RPG	유비아

(자료: 电脑游戏新干线 2003년 8월호)

CHINA GAME 순위

2003년 8월 유료/테스트 온라인게임 순위

1. 유료화 온라인게임

순위	게임 명칭	장르	대리사
1	RO	RPG	여우시신간선 (游戏新干线)
2	미르의 전설	RPG	성다(盛大)네트워크
3	MU	RPG	디쥬우청스(第九城市)
4	나이트 온라인	RPG	수호닷컴
5	크로스게이트	RPG	왕싱아이니커스 (网星艾尼克斯)
6	스톤에이지	RPG	베이징화이(北京华义)
7	드래곤라자	RPG	디산퍼(第三波)
8	W.Y.D	RPG	환러수마(欢乐数码)
9	진용군협전 online	RPG	여우롱자이센 (游龙在线)
10	다화시여우 (大话西游)2	RPG	왕이(网易)
11	드로이안	RPG	야싱(亚星)
12	파천일검	RPG	중광야(中广亚)
13	엔에이지	RPG	칭화통팡(清华同方)
14	샤이닝로어	RPG	고우자(高嘉)과기
15	삼국연의 online	RPG	여우롱자이센 (游龙在线)

2. 테스트 온라인게임

순위	게임 명칭	장르	대리사
1	미르 3	RPG	광통(光通)엔터테인먼트
2	Shadow Bane	RPG	텐런후둥(天人互动)
3	A3	RPG	동팡후둥(东方互动)
4	세피로스	SS	팅션(腾讯)
5	Pet Realm	RPG	제3파
6	대해전	SS	완상통신(万向通信)

MOBILE NEWS

**신식산업부, 9월 17일 3G테스트
실험네트워크 발표 계획**

중국 신식산업부 전신연구원은 최근 3G모바일통신기술에 대한 2년 동안의 연구, 시험 및 테스트를 거쳐 오는 9월 17일 베이징에서 중국 3G테스트 실험네트워크 발표회를 개최한다고 알렸다.

이들동안 진행되는 중국 3G개발 및 테스트 업무 보고전시회는 “중국 3G, 전 세계 통신산업의 발전을 위해 힘내자”를 주제로 업계를 향해 중국 전신산업의 최대 연구기구인 신식산업부 전신연구원에서 개발한 최신 3G 권위과학연구성과 및 업계에서 주목하는 초점문제들에 대해 상세하게 소개하고 전시한다. 향후 중국 3G업무 응용분석예측, 3G기술표준실험테스트상황 및 전망도 함께 전시하게 된다.

최근 수 년 동안, 신식산업부는 중국 3G의 발전에 대해 논거, 조사, 기술테스트를 진행해 왔으며 이미 지난 2001년에 전신연구원은 아날로그형 모바일통신 검증센터(MTNet)를 구축하고 3G 모바일통신기술 테스트를 시작했다. 현재까지 이미 수십여개의 중국 내외 유명 모바일통신시스템 및 단말장비 제조업체, 계량기 제조업체들이 2년동안 테스트에 참여하였으며 WCD-MA, CDMA2000, TD-SCDMA 등 3가지 3G국제표준에 대한 테스트를

각각 진행하였다. 이는 세계적으로 규모가 가장 크고 참여한 업체가 가장 많은 테스트이다.

이와 동시에 전신연구원은 산업정책, 3G계획, 기술방안, 시스템 개발, 네트워크 구축, 시스템 테스트, 장비 테스트, 3G운영, 업무모델 등 방면에 대한 세밀한 조사연구 및 개발테스트를 진행했으며 이를 바탕으로 과학적인 의견과 관점을 밝혔고 업계에도 여러 차례 중요한 관련 테스트정보 및 연구보고를 제출했다.

이번 전시회에서 《3GTEG기술실험상황》, 《WCDMA, TD-SCD-MA표준 및 테스트기술》, 《중국 3G정책, 표준, 최신 테스트 및 가동일정》 및 《중국과 국제 3G시장분석예측》, 《2G로부터 3G로의 전환: 운영업체 네트워크시스템 계획전략》, 《3G산업발전 타당성문제분석》, 《3G네트워크 및 단말장비의 기술진도와 장비성숙도》 등 통신업계에서 공동으로 관심을 가지는 문제에 대해 최초로 공개하게 된다.

(자료: http://www.mc21st.com/intormation/news/show_news.asp?id=5462)

(자료: http://www.mc21st.com/information/news/show_news.asp?id=5263)

CGW IT NEWS

차이나유니콤과 차이나텔레콤, 화상통신분야 쟁탈전 시작

지난 7월 16일 차이나유니콤이 “화상통신” 시장으로 본격적으로 진입한다고 밝혔다. 이와 동시에 차이나텔레콤도 올 8월부터 “지수즈취(极速之旅)” 이벤트를 가동하고 중점으로 화상통신 서비스를 출시할 것이라고 최근 밝혔다.

이로 인해 향후 양사가 화상통신 분야에서 치열한 경쟁이 벌이 것으로 예측된다.

화상회의, 화상전화는 멀티미디어통신의 전형적인 응용으로 가정사용자 특히 기업, 학교, 병원, 호텔 등 상업사용자 시장이 크다. 또한 화상통신업무의 가격이 상대적으로 비싸기에 통신비용 이윤도 높다. 따라서 이 서비스는 전신운영업체들의 목표가 될것으로 전망된다.

CGW 법률과 정책

중화인민공화국 상표법 (4)

- 1982년 8월 23일 : 제5차 전국인민대표대회 상무위원회 제24차 회의에서 통과
- 1993년 2월 22일 : 제7기 전국인민대표대회 상무위원회 제30차 회의 《〈중화인민공화국상표법〉을 수정할 데 관한 규정》에 따라 제1차 수정을 진행
- 2001년 10월 27일 : 제9기 전국인민대표대회 상무위원회 제24차 회의 《〈중화인민공화국상표법〉을 수정할 데 관한 규정》에 따라 제2차 수정

[목 차]

- 제1장 총칙
- 제2장 상표등록 신청
- 제3장 상표등록 심사 및 허가
- 제4장 등록상표의 연기, 양도 및 사용허가**
- 제5장 등록상표 쟁의 조정
- 제6장 상표사용관리
- 제7장 등록상표 전용권 보호
- 제8장 부칙

제4장 등록상표의 연기, 양도 및 사용허가

제37장 등록된 상표의 유효기간은 10년이고, 등록을 허가한 그 날부터 유효하다.

제38조 등록상표 유효기간 만기 후 계속 사용할 경우 만기 전 6개월 내 연기등록을 신청해야 하며, 기간 내에 등록 신청하지 못한 상표에 대해서는 6개월 동안의 연장기한을 준다. 연장기한 내에 등록을 신청하지 않은 상표는 절차에 따라 등록을 취소한다.

연기등록 유효기간은 10년이다.

연기등록은 허가를 통과한 후 공고한다.

제39조 등록상표를 타인에게 양도할 경우 양도인과 피 양도인은 양도협의를 체결하고 공동으로 상표국에 신청을 제출해야 한다. 피 양도인은 해당 등록상표를 사용하는 상품의 품질을 보장해야 한다. 등록상표 양도는 허가를 통과한 후 공고하며, 그 당일부터 피 양도인은 상표전용권을 누릴 수 있다.

제40조 상표등록자는 상표사용 허가계약 체결을 통해 타인에게 자체의 등록상표 사용을 허가할 수 있다. 허가인은 자체의 등록상표를 사용하는 피 허가인의 상품 품질에 대한 감독을 진행해야 한다. 피 허가인은 해당 등록상표를 사용하는 상품의 품질을 보장해야 한다.

타인의 사용허가를 받고 등록상표를 사용할 경우 해당 등록상표를 사용하는 상품에 반드시 피 허가인의 명칭 및 상품 출산지를 명시해야 한다.

상표사용 허가계약서는 상표국에 제출하여 등기해야 한다.

제5장 등록상표 쟁의 재정

제41조 이미 등록한 상표가 본 법규 제10조, 제11조, 제12조 규정을 위반했거나 또는 기만 혹은 부정당한 수단으로 등록절차를 밟았을 경우 상표국에서 등록한 상표를 취소하며, 기타 기구 또는 개인은 상표평가심사위원회에 등록상표 취소 판결을 신청할 수 있다.

이미 등록한 상표가 본 법규 제13조, 제15조, 제16조, 제31조 규정을 위반했을 경우 등록일부터 5년 내 상표 소유자 혹은 이해관계자는 상표평가심사위원회에 등록상표 취소 판결을 신청할 수 있다. 악의적인 등록에 대해서 지명상표 소유자는 5년의 시간제한을 받지 않는다.

위에 제기된 2가지 경우 외, 이미 등록한 상표로 인기 된 쟁의는 상표 등록일부터 5년 내 상표평가심사위원회에 판결을 신청할 수 있다.

상표평가심사위원회는 판결 신청을 받은 후 관련 당사자를 통지하고 기한 내 명확한 답변을 해야 한다.

제42조 등록 허가 전 이미 쟁의가 제기되어 판결이 끝난 상표에 대해서는 동일한 사유로 재 판결을 신청할 수 없다.

제43조 상표평가심사위원회는 등록상표 유지 또는 취소 판결을 내린 후 반드시 서면으로 관련 당사자에게 통지를 전달해야 한다.

상표평가심사위원회의 판결에 불복한 경우 당사자는 통지를 받은 당일부터 30일 내 인민법원에 고소장을 올릴 수 있으며 인민법원은 상표판결절차의 상대방 당사자가 제3자로 소송에 참여할 것을 통지한다.

계속...

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
	동국대학교 중국산업경제연구소 http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	北京高華偉業信息科技有限公司 http://www.kohua.com.cn TEL: 86-10-8213-8792 / FAX: 86-10-8213-8793