



### 특집

- 중국 게임시장 동향(2)

### CHINA GAME NEWS

- 《노바1492 A.R : 机甲战神》 8월 출시
- 대만 3D 온라인게임 《R.Y.L: 神话》 중국출시 예정

### GAME 관련 기관

- 디쥬우청스(第九城市)컴퓨터컨설팅(상하이)유한회사

### CHINA GAME 순위

- 2003년 8월 중국 아케이드 게임 인기순위

### MOBILE NEWS

- 중국과학원 4G기술 연구에 착수

### IT NEWS

- 중국 이동통신 가입자 수 및 인터넷 사용자 수 현황

### 법률과 정책

- 중화인민공화국 상표법 (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

## 중국 게임시장 동향(2)

## [목 차]

1. 서론
2. 모바일게임 산업
  - 1) 모바일게임 산업의 시장구조
    - ① 모바일게임 개발업체
    - ② 모바일게임 콘텐츠 서비스업체
    - ③ 모바일 운영업체 및 휴대폰 제조업체
  - 2) 모바일게임 산업의 문제점
    - ① 통일된 표준의 부재
    - ② 값싼 단말기의 부재
    - ③ 모바일게임 산업 시장구조간의 연계 부족
3. 패키지게임 산업
  - 1) 패키지게임 산업의 시장 현황 및 추세
  - 2) 패키지게임 산업의 문제점
    - ① 전문 인력 부족
    - ② 해적판의 범람
    - ③ 현재 중국의 소매 판매 루트
    - ④ 과도한 가격 경쟁
    - ⑤ 정품 판매
    - ⑥ 중국산 게임 개발
4. 온라인게임 산업
5. 결론

## 3. 패키지게임 산업

## 1) 패키지게임 산업의 시장 현황 및 추세

IDC 자료에 따르면, 2002년 중국 온라인게임의 총 시장 가치는 9.1억 위엔이다. 2001년에는 3.1억 위엔으로, 증가율이 187.6%이다.

온라인게임과 큰 대조를 이루는 패키지게임의 2002년의 총 가치는 대략 4억 위엔으로, 이대로 가다가는 패키지 게임이 몰락할 것이라는 우려의 목소리가 높다.

2002년 온라인게임은 중국 게임시장의 약 75%의 시장 점유율을 차지했지만, 전 세계 1위 기업인 미국 EA의 총 수익의 1%에 가까우며, 이 회사의 컴퓨터 온라인게임 수입은 오히려 전체 수입의 1%이다.

MIC 보고에 의하면, 2001년 비디오게임 수익은 184.461억 달러이며, PC게임은 30.24억 달러, 온라인게임은 20.78억 달러이다. 2003년 온라인게임 시장 점유율은 40억 달러에 가깝게 증가할 수도 있으나, 그때 비디오게임은 240억 달러에 가깝게 증가할 수도 있고, PC 패키지게임은 34억 달러에 가깝게 증가할 수 있다.

당연히 세계적인 추세로 말하자면, 온라인게임과 패키지게임은 큰 차이가 있다. 특별한 것은 비디오게임은 그 자리가 변동이 없을 것이라는 것이다.

올해 중국 패키지게임 시장은 여전히 크며, 점점 짐악되어 발전하는 추세이다. 소비자가 최종적으로 저가, 저질의 제품을 선택하지 않는다면 우수한 제품이 생산될 것이다. 그러나 게임 제품의 소비가 감소된다는 세계적인 인식에 따라 대부분의 산업은 움츠러들게 될 것이다.

## 2) 패키지게임 산업의 문제

## ① 전문 인력 부족

가장 부족한 것은 전문 인력이다. 전문 인력의 부족은 결과적으로 가격에 영향을 미치는데, 심한 가격 경쟁은 산업을 해치고 해적판의 위협보다 더 심각하다.

일본에는 각종 게임관련 학교가 있다. 전문적인 게임 관련 전문 학교가 있으며, 그 전공 또한 세 부적으로 게임 개발, 게임 디자인, 게임 관리, 게임 중개상인 등이 있다.

게임은 매우 전문적인 직업이며, 현재 중국에는 전문 인력이 매우 부족함에도 불구하고, 사회와 기업에서 모두 양성하지 않음으로서 현재 중국의 게임 전문 인력이 부족한 실정이다.

그러나, 환위즈싱(寰宇之星)은 이미 자체 인력 양성 시스템을 가지고 있다. 전세화(傅世华) 총경리가 직접 구성하였는데, 모두 16과정으로 전자게임의 역사, 업체 소개 등이 있다. 수업은 일반적으로 퇴근 후 대략 6~7시간 정도하며, 정기적인 테스트를 하고있다.

## ② 해적판의 범람

중국 게임 시장의 2대 문제는 바로 해적판의

범람이다.

이것은 중국 소비 시장의 문제로, 이 문제 해결에는 저가 정책을 이용할 수 없기 때문에, 정품 게임을 해적판보다 더 싸게 시장에 내놓을 수는 없다.

단지 할인하는 것만이 해결방안이 아니기에, 반드시 중국 소비 시장이 향상될 때까지 기다려야 한다. 대중에게 정품을 구매하게 하기 위해서는 문화 수준이 향상되어야 하며 더불어 좋은 게임이 출시되어야 할 것이다.

### ③ 현재 중국의 소매 판매 루트

현재 중국 소매 시장의 성장은 매우 느리고, 이미 좋지 않은 관례가 형성되었다고 한다. 중국의 상도란 대부분 외상판매이고, 매출에 따라 지급하는데, 이러한 양상은 국제 상도와 맞지 않다.

이러한 상황 아래에서 소매상은 팔지 못하면 제조사에 다시 반품하면 되기 때문에 제조사는 대금을 독촉하지 않으면, 빚에 끌려 다니는 악순환에 놓이게 된다.

### ④ 과도한 가격 경쟁

과도한 경쟁은 중국 게임 산업에 가장 큰 요인으로 작용하고 있다.

이는 제품 가격선을 형성하는 요인과 동시에 제품의 질을 향상시키지 못하는 이유이기도 하다.

사실 우수한 제품은 생산자에게 많은 이윤을 가져다준다.

지금까지는 최고 40%에서 적게는 20%까지 할인하여 제품을 판매하는데, 대부분의 판매자는 2, 3%의 마진만 원하기 때문이다.

### ⑤ 정품 판매

환위즈싱(寰宇之星)의 전세화(傅世华) 총경리는 중국 패키지게임 관련 회사는 일본을 배워야 한다고 말한다. 그는 1983~1985년 일본 게임 산업 상황과 현재 중국의 상황이 매우 흡사하여, 해적판 비율이 9할에 달하고, 사회에서는 해적판 타파의 목소리가 높는데, 당시의 일본 또한 비슷한 양상을 보였다고 한다.

환위(寰宇)를 예로 들자면, 앞으로 정품 노선을

지지하여 소비자의 믿음을 확립할 것이라고 한다.

전 총경리는 “현재의 문제는 쓰레기 제품이 모든 산업을 위협하는 것이고, 구매를 원하는 우수한 정품 게임소비는 세일하는 쓰레기 제품이 아니다.”라고 말한다.

또한 대만 화차이(华彩) 등 유명한 대리 회사는 대리 시 쓰레기 제품이 매우 많아서 망하는 원인이 되었다고 한다.

당시 화차이(华彩)의 전략은 제품의 품질보다 외상판매와 더불어 판매 수량에 더 많은 비중을 두었는데, 최종적으로 타이베이의 많은 소매상은 창고를 만들게 되었고, 매점이 심하게 되었다.

그러므로 화차이(华彩)는 소매상에게 반드시 모두 매입하지 않으면 물품 공급을 하지 않겠다고 압력을 가하였고, 타이베이를 기점으로 한 많은 소매상은 힘이 없어 화차이의 말을 들을 수밖에 없었지만 소매상의 반대가 심했다.

환위(寰宇)의 정품 전략은 이미 개발업자의 동의를 얻었다고 한다. 원래 3월에 출시할 예정이었던 《幻想三国》를 여름에 내 놓으면서 환위는 제품을 먼저 시장에 내놓기 보다 시장성을 조사하여, 유저의 테스트 후 의견에 따라 개선하기로 했으나, 개선한 뒤의 효과 또한 알 수가 없다.

미래의 게임 제조업은 모두 이러한 추세로, 제품 테스트에 필요한 기간은 1년 정도이다.

### ⑥ 중국산 게임 개발

환위(寰宇)의 전 총경리는 중국 게임 산업의 희망은 중국산 게임을 개발하는데 있다고 거듭 강조하면서 현재 환위(寰宇)의 게임은 여전히 국제적으로 많은 어려움이 있을 뿐 아니라 게임 차이 뿐 아니라 호환이 안 되는 것이 더욱 큰 어려움이라고 하였다.

게임 문화 문제를 제외하고 미국 PC의 유저는 28세 전후이고, 중국 PC의 평균적인 유저는 16세 전후이므로, 중국 게임은 유럽이나 미국에서는 유치하게 보일 수 있다.

그리고 유럽이나 미국게임은 언어 조작 등의 이유로 중국인이 사용하기에 많은 어려움이 있으므로, 중국산 게임의 전망은 밝을 것으로 예상된다.

계속...

(자료 : <http://www.chinabyte.com/busnews/216477346834677760/20030701/1711402.shtml>)



## 《노바1492 A.R.: 机甲战神》

### 8월 출시

게임 랭킹 6위로 평가받은 온라인게임 세계의 새별인 RTS(Real Time Simulation or Strategy) 게임인 《노바1492 A.R.(Arms Revolution) : 机甲战神》가 올 8월에 중국 시장에 출시될 것이라고 한다.

아라마루(대표 구현욱 [www.nova1492.com](http://www.nova1492.com))가 개발한 《노바1492 A.R : 机甲战神》은 중국 완성 통신(万向通信)을 통하여 중국 게이머들 앞에 선보이게 되었다.

이 게임은 기존 RTS 게임의 기본 요소인 “자원 채취→건물건축→생산→전투”의 전형적인 패턴에서 벗어나 “생산→전투” 부분을 극대화하였다.

이는 전투에 들어가기 이전에 어떤 유닛과 특수 기술을 전투에 사용할지 준비해 두는 것이 전투의 승패를 가르는 중요한 전략적 포인트가 된다.

유저들은 이미 만들어져 있는 유닛에 단순히 무기와 갑옷만 첨가하는 것이 아니라, 자신만의 로봇을 자신의 개성에 맞게 만들기 때문에 섬세한 조작, 전술의 즐거움 및 자신만의 로봇을 조립할 수 있는 즐거움을 한껏 누릴 수 있게 되어 기존의 RTS 게임들과는 다른 게임성을 보여준다.

《노바1492 A.R. : 机甲战神》에서 유저들은 많은 고민 후 비결을 찾아야만 매번 다른 미션, 다른 전투환경, 다른 파트너를 만나도 모든 어려움을 극복할 수 있다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-8-4/n951\\_867592.html](http://news.17173.com/content/2003-8-4/n951_867592.html))

## 완전 3D 온라인게임 《R.Y.L: 神话》

### 중국 출시 예정

대만 천추우환러(全球欢乐)디지털주식유한회사가 개발·제작한 3D MMORPG 온라인게임 《R.Y.L : 神话》가 최근 중국 대륙에 출시될 예정이다.

본 게임의 중국 대륙 운영을 담당할 회사는 천추우환러(全球欢乐)가 투자하여 설립한 베이징 여우시러웬(游戏乐园)디지털과기유한회사가 담당하는 것으로 알려졌다.

여우시러웬은 올 6월 대만 천추우환러디지털주식유한회사의 투자로 설립되었으며 온라인게임, 모바일게임을 개발 및 운영하는 주식회사이다.

### 게임소개

중세 북유럽을 배경으로 한 《R.Y.L : Risk Your Life》는 대만 천추우환러사가 자체 개발한 3D기술로, Karte Land 왕국이 식민지를 개척하던 시대를 배경으로 구대륙과 신대륙간의 대립과 갈등을 생생하게 살려내고 있다.

유저들은 3D환경에서 자신에게 속하는 인물을 설정할 수 있고, 게임서버를 통해 전투, 모험 및 성장과정을 누릴 수 있다.

《R.Y.L》에는 진영 대 진영의 전투, 영토확장 개념 등이 첨가되어 있다. 유저들은 게임 속에서 자기 소속 그룹을 찾을 수 있고, 기타 그룹과 적대 혹은 우호 관계도 확립할 수 있는 참신한 세계를 펼쳐나가게 된다.

게임 《R.Y.L》은 한국 및 대만에서 이미 유료화를 시작했으며, 두 지역 유저들로부터 많은 호평과 성원을 받고 있다.

이 게임은 베이징 여우시러웬사가 독자적으로 개발·제작한 제품으로 완벽한 서비스 및 후속제품을 개발 할 것이라고 소개했다.

회사주소 : 베이징海淀区知春路106号1510室 太平洋国际大厦  
전화 : 86-10-82637856~59  
팩스 : 86-10-82637860

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-8-4/n651\\_567833.html](http://news.17173.com/content/2003-8-4/n651_567833.html))

## 디쥬우청스(第九城市)

### 컴퓨터컨설팅(상하이)유한회사

상하이 디쥬우청스 컴퓨터컨설팅유한회사는 1999년 8월 30일에 설립되었으며, 초기의 공식사이트 www.gamenow.net에서 2000년 5월 도메인 네임을 www.the9.com으로 변경하였다.

www.the9.com은 “제4매체” 개념 범위를 초월한 신세대 사이트로 주목될 만큼 인터넷의 연동성 우위를 충분히 활용하여 초 대규모의 다 지역 온라인 도시를 형성하였다.

여기서 사람들은 현실생활에서 부딪힌 여러 가지 문제들을 교류할 수 있을 뿐만 아니라, 현실생활 외의 온라인생활의 즐거움도 충분히 누릴 수 있다.

최근 진행된 중국 최고권위의 CNNIC 네트워크 발전상황 조사에서 15강 우수 중문 사이트 중의 하나로 평가받았으며, 오락 스포츠게임 사이트 중 1위의 최고 영예를 수상했다.

권위 있는 CNNIC의 인증에 의하면 디쥬우청스 사이트의 일 평균 조회수가 4,000만 명에 달한다고 한다.

디쥬우청스 사이트회사(www.the9.com Limited)는 미국의 한 벤처캐피탈회사가 투자하여 설립된 인터넷회사로 사이트에 기술지원 제공 및 전자상거래 등의 방면에 주력해왔다.

회사는 인터넷 및 회사운영관리에 풍부한 노하우를 지닌 고학력의 인재들로 구성되었으며, 회사 전신은 상하이 주치(主旗)하이테크유한회사이다.

최근, 디쥬우청스는 온라인게임 분야의 진출에 박차를 가하고 있다.

지난 2001년 6월 게임개발업체인 (주)제이씨 엔터테인먼트(대표 김양신-http://gamepriest.co.kr/)와 전략적 제휴를 맺고 최초로 한국에서 온라인게임을 직접 수입 및 독자로 중문화 개발 및 운영관리를 담당한 중국회사가 되었다.

그 해 10월, 디쥬우청스는 다른 한 유명 게임개발사 트라이글로우픽처스(주) (대표 김건일-http://w

ww.pristontale.com/)와 협력하여 중국시장에 다양한 다인 접속 온라인 미니게임을 출시하여 좋은 시장효과를 보았다.

#### 제품:

#### 《조유청(新城)》 Joycity

완전 3D사이버공간, 인생의 온라인상의 재현, 게임 속에서 유저들은 사랑하는 사람과 함께 사이버공간의 아름다운 생활을 펼쳐나갈 수 있다.

인생을 업그레이드(PK뿐만 아니라)하고, 애완동물을 기를 수도 있으며, 게임을 하고, 직장을 바꾸고, 결혼도 하고 심지어는 뜻이 맞는 친구와 함께 조직을 만드는 등 다양하고 짜릿한 생활을 마음껏 누릴 수 있다.

#### 《성전(圣战)》 Warbible

캐주얼 카툰 전투게임이다. 수 천가지 종류의 아이템, 변화 무쌍한 직장시스템 및 수백 종의 몬스터들이 한데 엉켜 다양하고 풍부한 생활 및 전투 화면을 엮어나간다.

게임의 남다른 특징이라면 게임 중 유저들은 경찰로 등장하여 도적을 잡는 재미를 누릴 수 있는가 하면 또는 유명한 탐정이 되어 사회악의 세력과 끝까지 치열한 싸움을 벌일 수도 있다는 것이다.

완벽한 연동게임, 완벽한 연동직업, 수시로 묶일 수 있는 단체 제도 등은 연동 온라인게임의 진정한 매력을 남김없이 표현하고 있다.

#### 《중형(纵横)》

88개 국가가 제공되는 완전 Web 기반의 온라인게임 《중형(纵横)》월드에서 유저들은 자신의 재능을 충분히 발휘할 수 있다.

Web 기반의 탐정게임인 《베이커거리》는 매주 다른 안건, 매일 다른 화제로 유저들의 지능개발에 일조를 한다.

《사이버주식》은 현실 속의 주식규칙과 똑 같아 자신의 지혜와 용기로 재산을 쌓아나갈 수 있으며, 《사이버결혼》은 온라인결혼에 대해 항상 못마땅하게 여기는 유저들에게 기대이상의 놀라움과 기

뎀을 가져줄 것이다.

《MU》

《MU》는 Webzen사가 제작한 온라인게임이다. 우수한 3D엔진을 채택하였고, 화려한 화면과 풍부한 시스템 및 만인 이상의 동시접속 지원 등의 이유로 현재 중국에서 크게 주목받고 있다.

2003년 중국 온라인게임 시장조사 중 7개 종목에서 최우수상을 수상했다.

주소 : 上海市南京西路 1168号 中信泰富广场30楼 200041  
 Tel : 86-21-32174567  
 Fax : 86-21-52984222

(자료: <http://www.the9.com>)

**CGW CHINA GAME 순위**

**2003년 8월 중국 아케이드 게임 인기순위**

순위	게임명칭	기종	장르	개발사	득표	변동
1	황금태양	GBA	RPG	NINTENDO	394	→ 0
2	Final Fantas 10	PS2	RPG	SQUARE	352	↑ 1
3	metal gear solid2	PS2	ACT	KONAMI	346	↓ 1
4	Final Fantas 8	PS2	RPG	SQUARE	345	→ 0
5	biohazard	GC	AVG	CAPCOM	339	→ 0
6	진 삼국무쌍 3	PS2	ACT	KOEI	331	↑ 5
7	커우다이요우과아란 보우스 (口袋妖怪·蓝宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	310	→ 0
8	커우다이요우과아롱 보우스 (口袋妖怪·红宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	297	↓ 2
9	진 삼국무쌍 2	PS2	ACT	KOEI	286	↑ 7
10	Final Fantas X-2	PS2	RPG	SQUARE	273	↓ 1
11	귀이우저 2 (鬼武者 2)	PS2	AVG	CAPCOM	258	↓ 3
12	휘엔원장·레휘즈젠 (火炎纹章·烈火之剑)	GBA	SLG	NINTENDO	240	→ 0
13	세계축구 생방송 6	PS2	SPG	KONAMI	235	↓ 3
14	세계축구 생방송 2002	PS	SPG	KONAMI	148	→ ↑ ↓
15	휘엔원장·핑인즈젠 (火炎纹章·封印之剑)	GBA	SRPG	NINTENDO	113	↑ 5
16	어워청·쇼우웨윈우취 (恶魔城·晓月圆舞曲)	GBA	ACT	KONAMI	99	↓ 1
17	초급 로봇대전R	GBA	SLG	BANPRESTO	96	↓ 3
18	어워청·웨즈룬후이 (恶魔城·月之轮回)	GBA	ACT	KONAMI	95	↑ 진입
19	어워청·웨샤예상취 (恶魔城·月下夜想曲)	PS	ACT	KONAMI	87	↓ 6
20	Shenmue II	DC	FREE	SEGA	84	↓ 1

(자료: 电子游戏软件 2003년 제16기)

**CGW MOBILE NEWS**

**중국과학원 4G기술 연구에 착수**

모바일통신의 3G허가증이 아직 발부되지 않은 현재, 중국과학원은 이미 제4세대 모바일통신기술(4G)의 연구를 시작하였다고 한다.

중국 과학원 계산소(计算所) 모바일통신 기술연구센터(MCR)가 지난 8월 7일 이미 상하이 푸둥에서 구축되었으며, 4G기술 및 2.5G, 3G 모바일 통신 단말 기술 솔루션 개발을 핵심으로 업무를 추진할 계획이다.

많은 사람들은 3G휴대폰이 아직 탄생되지도 않은 현재 4G기술연구에 들어선다는 것은 너무 이른게 아닌가 반문하고 있다.

MCR 관련 전문가는 기술표준은 향후 모바일통신시장을 지배하는 전략적 고지로 가장 풍부한 모바일 통신산업 가치사슬을 획득하는 핵심이다.

기술표준에서 발언권을 가져야만 남의 지배를 받는 현 상황을 벗어날 수 있다고 밝혔다.

(자료: [http://www.mc21st.com/information/news/show\\_news.asp?id=5501](http://www.mc21st.com/information/news/show_news.asp?id=5501))

그중 6월분 CDMA 신규 가입자수는 76만 명으로 총 가입자수가 997만 8,000명에 이르렀으며, GSM 신규 가입자수 77만 3,000명으로 총 가입자수가 5,966만 3,000명을 기록했다.

그리고 지난 7월 21일, 중국 인터넷 네트워크 정보센터(CNNIC)는 베이징에서 제12차 《중국 인터넷 네트워크 발전상황 통계보고》를 발표했다.

이번 보고에 의하면 올 6월 30일 현재 중국 네티즌 수는 이미 6,800만 가구에 이르렀으며, 그중 전화접속 네티즌이 여전히 주류로 4,500만 가구를 차지하였다고 한다. 광대역 사용자도 올해 초기의 660만 가구에서 980만 가구로 늘어났다.

(자료: 通信产业报 2003년 7월 23일)

**CGW 법률과 정책**

**중화인민공화국 상표법 (5)**

[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

**제6장 상표사용관리**

제44장 등록상표 사용 시 아래에 지적된 행위 중 한가지가 발생했을 경우 상표국은 기한 내의 수정을 명령하거나 또는 등록상표를 취소한다.

- 1) 등록된 상표를 독단적으로 변경했을 경우
- 2) 등록상표의 등록자 명의, 주소 혹은 기타 등록 사항을 독단적으로 변경했을 경우
- 3) 등록상표를 독단적으로 양도했을 경우
- 4) 3년 동안 사용을 중지했을 경우

**CGW IT NEWS**

**중국 이동통신가입자수 및 인터넷 사용자 수 현황**

지난 7월 20일 차이나모바일(홍콩)유한회사는 올 6월말 현재 이미 1억 2,909만 명의 유저를 유치했다고 밝혔다.

6월분 차이나모바일의 신규가입자 성장속도는 1.5%, 5월분 신규가입자 성장속도는 1.33%, 4월분 신규가입자 성장속도는 1.37%이다.

차이나유니콤(홍콩) 또한 7월 17일 당사의 6월분 운영데이터를 공표했다. 6월분 차이나유니콤의 신규가입자수는 153만 3,000명으로 지난 5월에 비해 4.7%증가했다.

제45조 등록상표를 사용하는 제품의 품질이 열등하면서도 고급제품인양 소비자들을 기만했을 경우 각급 공상행정관리부문이 상황에 근거하여 기한 내 수정을 명령하는 동시에 통보 혹은 벌금 처벌을 주거나 또는 상표국에서 해당 등록상표를 취소한다.

제46조 취소된 혹은 만기 후 연기등록을 신청하지 않은 등록상표에 대해 취소 당일부터 1년 내 상표국은 본 상표와 동일하거나 유사한 상표의 등록신청을 거부한다.

제47조 본 법규 제6조 규정을 위반했을 경우 지방 공상행정관리부문이 기한 내 등록신청을 명령하는 동시 벌금처벌을 내릴 수 있다.

제48조 등록하지 않은 상표를 사용하는 동시 아래 제기된 행위 중 한가지라도 발견되었을 경우 지방 공상행정관리부문은 사용을 금지시키고 기한 내 수정을 명령하며 또한 통보 혹은 벌금처벌을 내릴 수 있다.

- 1) 등록상표로 사칭하는 행위
- 2) 본 법규 제10조 규정을 위반한 행위
- 3) 상품품질이 열등하면서도 고급제품인양 소비자들을 기만하는 행위

제49조 상표국의 등록상표취소 결정에 대해 불복할 경우 당사자는 통지 받은 당일부터 15일 내 상표평가심사위원회에 재심사를 신청할 수 있으며 상표평가심사위원회는 결정을 내린 후 신청인에게 서면으로 통지를 전달한다.

상표평가심사위원회의 결정에 불복할 경우 당사자는 통지 받은 당일부터 30일 내 인민법원에 고소장을 제출할 수 있다.

제50조 공상행정관리부문이 본 법규 제45조, 제47조, 제48조 규정에 따라 벌금 처벌을 내린 결정에 불복할 경우 당사자는 통지 받은 15일 내 인민법원에 기소할 수 있으며 기한 내 기소하지 않거나 수행하지 않았을 경우 공상행정관리부문은 인민법원에 강제집행을 신청할 수 있다.

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