



CHINA GAME NEWS

- 국제 오토바이대회 공식 라이선스 게임 《MOTO GP2: 极品摩托2》 8월 10일 출시
- 《Metal Gear Solid 2: 潜龙谍影 2》, 8월 16일 발매
- 중국의 온라인게임 시장, 유료 게이머 빈약

GAME 소개

- 《A3》

CHINA GAME 순위

- 2003년 8월 게임 추천/기대 TOP 10

MOBILE NEWS

- 제2차 중국 통신안테나 응용 및 발전 컨퍼런스 9월 개최

IT NEWS

- 신식산업부, 위법 등록 도메인네임 정리

법률과 정책

- 중화인민공화국 상표법(6)



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 CHINA GAME NEWS

**국제 오토바이대회 공식 라이선스 게임
《MOTO GP2: 极品摩托2》 8월 10일 출시**

조우다밍타이(交大铭泰)가 대리 발행하는 경주게임인 《MOTO GP2: 极品摩托2》는 국제 오토바이대회 공식 라이선스 게임으로, 유저들은 번개처럼 빠른 오토바이의 느낌을 충분히 느낄 수 있다.

유저들은 본 게임에서 제공되는 오토바이 크로스컨트리, 초급 크로스컨트리, 자유경기 등 서로 다른 유형의 다양한 경주에서 자신의 능력을 테스트 할 수 있으며, 또한 제공되는 다양한 경기모델도 자유롭게 선택할 수 있다.

본 게임은 8월 10일 중국에 출시되었다.

다른 뉴스에 의하면 대만의 퍼워셴런(泼墨仙人) 제작회사와 쿠치스수즈웬(酷奇思数字园)이 협력하여 개발한 무협 RPG 《풍원정빠(风云争霸)》의 중국 대륙 대리는 여전히 조우다밍타이가 담당하며 《MOTO GP2》와 동일한 시기인 8월 10일에 출시되었다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/08/08084393.shtml>)

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/08/08084392.shtml>)

**《Metal Gear Solid2: 潜龙谍影2》
8월 16일 발매**

《Metal Gear Solid2: 潜龙谍影2》는 일본의 유명 게임회사인 KONAMI사가 개발한 액션 모험게임으로, 중국 대륙에 출시하게 되는 첫 번째 DVD9 형식의 게임이다.

본 게임은 올 7월 중국시장에 출시할 계획이었으나 여러 가지 사정으로 여러 차례 출시일이 미루어 졌으며, 최종 8월 16일에 전국 동시 발매를 결정했다.

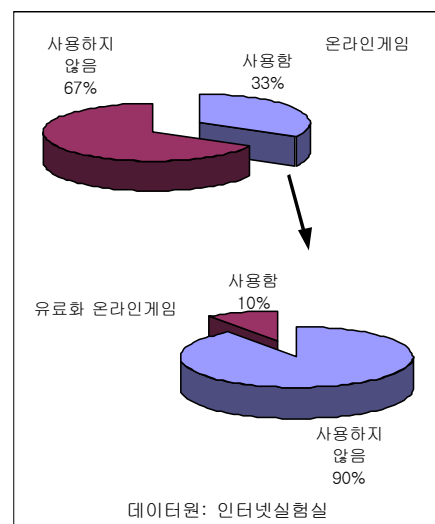
중국 대륙지역 대리발행을 담당한 베이징 쿵젠 후동(空间互动)은 《Metal Gear Solid2》의 발매 첫날 즉 8월 16일에 베이징 초우와이왕스바이리(朝外旺市百利)에서 본 게임 판매이벤트를 개최했

다.

이벤트기간에는 게임관련 질문과 경기를 진행하는데 승자에게는 푸짐한 상품도 제공한다. 또한 cosplay도 개최하는데 cosplay를 좋아하는 사람들은 모두 참여할 수 있다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/08/08134489.shtml>)

**중국 온라인게임 시장,
유료 게이머 빈약**



CNNIC의 최신 통계 데이터에 의하면 중국의 네티즌 수는 이미 6,800만 명에 이르렀다.

인터넷실험실(chinalabs)은 CNNIC의 통계 데이터와 중국 온라인게임 유저에 대한 조사연구를 진행했다. 조사결과 중국 네티즌 중 온라인게임을 체험해 본 사람이 33%정도인 것으로 알려졌다.

그러나 33%의 온라인게임 유저 중 유료 게이머 수는 겨우 10%에 불과하며 대다수를 차지하는 90%의 유저들은 무료게임을 선택하였다.

온라인게임의 수익 방식에는 6가지로 구분할 수 있다.

게임회사와 통신부문사이 네티즌의 온라인시간에 해당한 로열티방식 외 기타 수익방식은 비교적 직접적이다.

홍보방식은 모든 사용자들을 대상으로 진행하는 것으로 게임회사가 무료 유저들로부터 받아들일 수 있는 유일한 수익이기도 하다.

회원방식은 네티즌 전반에 걸쳐 3.3%정도를 차지하는 유료 게이머를 겨냥한 방식중 하나이다.

그러므로, 중국 게임산업의 잠재력은 무한하며 더불어 발굴할 공간은 충분한 것을 알 수 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-8-12/n494_410286.html)

CGW GAME 소개

《A3》

개발업체 : 한국 Actoz-soft
중국 대리업체 : 베이징빙(北極冰)문화전파유한회사
공식 사이트 : <http://www.a3.com.cn/>
게임 장르 : 성인 전용 온라인 롤플레이팅
테스트시기 : 미정

게임줄거리

바람새 “에렐(Airel)”이 살고 있는 거대한 알속에 세계수 실바두(Silveradoo)가 있다. 실바두의 맨 위 세 가지에는 각각 해, 별, 달이 달려있고, 동치의 여섯 개 가지는 여섯 개의 대륙을 떠받치고 있다. 그 아래에 '순환의 물'이 흐르고, 맨 아래 아홉 개로 나뉜 뿌리에는 검은 거미가 살고 있다. 이 이야기는 6개 대륙 중 2번째에 위치한 헬라쉬(Hellmarsh)에서 시작된다.

헬라쉬 역사배경

태초에 낙원으로 불리우는 이 세상에서 엘프들이 행복하게 생활하고 있었다. 땅을 개간하거나 종자를 뿌리지 않아도 나무 스스로가 열매를 맺고 바람이 종자를 뿌려주며 강물이 대지를 운택하게 해준다.

엘프들은 하루 종일 노래하고 춤추며 근심걱정 없는 생활을 마음껏 누리고 있었다.

천년 후, 이 세상에 온 인간들은 엘프들과 함께 태평스런 생활을 즐기고 있었다. 시간의 흐름에 따라 인간과 엘프 사이 통혼으로 태어난 혼혈-반엘프가 나타났고, 심지어 엘프와 태고수(太古樹)사이

의 혼혈까지 탄생하여 이종으로 번생하면서 마수(魔獸)가 나타났다.

헬라쉬력(?-2983년) 역사상 황금시대라고 불리운다.

헬라쉬력 3211년 특수한 능력을 가진 신족이 새롭게 탄생되면서 통치자의 신분을 강조한다. 그들은 대지의 혼란과 위험을 핑계로 이족간의 통혼 및 후대 번성을 엄금했고 이를 어기는 자는 가족을 멸하는 등 징벌을 가했다. 이러한 억압에 놀려 반앨프들이 이 세상에서 사라졌고, 엘프수(兽)와 마수들도 원시상림 또는 무인거주지로 도피했다. 이때부터 신의 통치시대가 열렸다.

헬라쉬력(2983-3211년) 역사상 백은시대라고 불리운다.

헬라쉬력 3211년 이족간 통혼제 규약으로 가족 전멸의 아픔을 겪었던 반앨프 루발과 그의 친구들은 복수를 위해 기사(騎士)단을 조직했고, 나중에는 신의 통치에 불만을 품고 있는 인간과 엘프들로 구성된 봉기군으로 발전했다. 봉기군과 신들의 전쟁은 거의 20여년 동안 지속되었고 결국 봉기군의 실패로 막을 내렸다. 루발과 그의 동료들은 실종된 상태이고 엘프수는 봉인 당하고, 인간은 황폐한 “아이고니”로 쫓겨났다.

헬라쉬력(3211-3442년) 역사상 흑철시대라고 불리운다.

신과의 전쟁이 끝난 200년 후, 이계의 용사들이 이 세상에 나타나기 시작했고 누구도 그들의 내력을 알지 못한다. 모험자로 자칭하는 그들이 대지에 갖다 줄 변화는 무엇일까? 새로운 역사가 시작된다.

최신뉴스

《A3》대행협의 정식 체결

최근, 하이홍(海虹)사는 ACTOZ SOFT사와 성인 전용 온라인 롤플레이팅게임인 《A3》의 중국 대륙 지역 대리권협의를 체결하고 하이홍 산하의 베이징빙(北極冰)문화전파유한회사가 대리운영하는 것으로 최종 결정했다. 이 게임은 중국에서도 무척 인기를 끌고 있으며 곧 클로즈테스트를 시작할 예정이라고 알려졌다.

베이징빙문화사는 중국 대륙 온라인게임 유저들

의 현황 및 수요에 대한 충분한 파악 위에 “유저 중심” 및 “고품질의 서비스, 투명한 관리”를 기본 원칙으로 게임버전 수정과 운영관리 과정에 시리즈 신 조치를 채택하여 현 온라인게임의 각종 단점을 보완하는 한편, 게임의 오락성과 자율성을 대폭 향상했다.

ACTOZ SOFT사도 베이징문화사의 운영과정에 적극 호응하여 중국 유저들의 수요에 적절한 후속버전을 계속적으로 개발 제공할 것을 약속했다.

현재 한국 기술팀은 중국 유저들의 평균 연령이 비교적 낮은 실정을 감안하여, 다양한 연령층의 유저들이 동시에 플레이할 수 있는 《A3》를 선보이기 위한 수정 및 조정을 하고 있다.

수정된 게임은 한국 및 대만에서 이미 출시된 게임과는 구별되는 모습으로 중국 유저들과 만나게 될 것이지만, 게임의 오락성과 시각효과는 떨어지지 않을 것이라고 밝혔다.

베이징문화사는 《A3》 운영서비스의 질적 보장과 ACTOZ사와의 편리한 교류를 위해 한국에서 게임 운영관리, 고객센터, 기술, 마케팅 관련 고급 인력을 초빙했으며 이는 참신한 모델, 신속한 업데이트 및 합리적인 관리를 실현하는 만반의 준비를 갖추었다고 말할 수 있다.

(자료: <http://game.sina.com.cn/newsgames/2003/07/07314095.shtml>)

CHINA GAME 순위

2003년 8월 게임 추천/기대 TOP 10

패키지게임 추천 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	War Craft 3: The Frozen Throne	실시간 전략	오우메이(奥美)
2	Neverwinter Nights	롤플레이	양광위동(阳光互动)
3	환상수호전2	롤플레이	공젠후동(空间互动)
4	사구라대전3	포털	디산부어(第三波)
5	환상삼국지	롤플레이	환위즈싱
6	공예대형(工业大亨)	사이버 경영	광푸즈신(光普资讯)

패키지게임 기대 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	선전차관 3 (仙剑奇侠传 3)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
2	Commandos 3: Destination Berlin	실시간 전략	신텐디(新天地)
3	스밍더조우환 (使命的召唤)	일인칭 슈팅	Activision
4	오스산귀(傲世三国)	실시간 전략	무비오우(目标)소프트
5	The Sims 2	사이버	EA
6	Deus Ex 2: Invisible War	액션+롤플레이	Eidos

온라인게임 추천 순위

순위	게임 명칭	발행사
1	RO	신간센(新干线)
2	리펜트 온라인	스워커지(世模科技)
3	미르의 전설 3	광통(光通)통신

온라인게임 기대 순위

순위	게임 명칭	발행사
1	World of War Craft	미정
2	Mythica	마이크로소프트
3	리니지2	미정

(자료: 游戏攻略 2003년 8월호)

제2차 중국 통신안테나 응용 및 발전 컨퍼런스 9월 개최

현재 중국 모바일통신 시장은 전 세계적으로 가장 빠른 발전을 보이는 것으로 통계되고 있다.

2003년 3월 중국 모바일통신 가입자수가 이미 2억 2,150만 명에 이르러 세계 제1위 모바일통신 대국으로 부상했다.

또한 이동인터넷의 출시로 모바일통신 시장의 새로운 돌파구를 만들었다.

올 연말 모바일통신 가입자수는 유선전화 가입자수를 초월하는 2억 6,000만 명에 이를 것이며 모바일통신의 빠른 발전은 전신운영업체들에게 많은 상업적 기회 및 새로운 이윤 성장점을 가져다 줄 것으로 전망된다.

모바일통신 네트워크시장은 이미 대단위 규모로 발전하였으며 안정적인 규모를 유지하고 있다.

현재 직면한 가장 핵심적인 문제는 현재의 네트워크장비, 자원, 용량으로 어떻게 하면 요소조절, 하드웨어 최적화 등을 통한 네트워크 서비스품질 향상과 효율성을 제공할 것인가 하는 것이다.

통신안테나는 무선통신시스템 가운데서 핵심설비 중의 하나로 통신서비스 수준에 직접적 영향을 주는 하이테크 제품이다.

중국 통신산업의 급속한 발전은 통신안테나의 광범위한 시장에 영향을 미쳤다.

특히 현재 모바일통신 기지국에 사용되는 안테나 중 중국산 브랜드가 차지하는 시장점유율은 10%정도이다.

최근 몇 년간 중국산 안테나의 빠른 발전으로 이미 일정 단계의 수준에 다다라 어느 정도 생산 규모도 갖추었으며, 제품 품질 또한 외국의 동일제품에 비해 뒤떨어지지 않는다.

그러나 전반적으로 중국산 안테나 특히, 일부 기술수준이 높은 3G안테나, 지능안테나, 블루투스안테나 등 통신안테나는 기술, 개발 연구능력, 디자인 수준, 제조단계, 테스트 수단, 생산규모 등에서 외국과 비교적 큰 격차를 보이고 있다.

그러므로, 중국산 안테나 수준 향상과 국제기술 수준 격차 감소, 중국 통신발전의 수요 적응, 통신 안테나에 대한 운영부문 등 사용자의 요구를 만족시키기 위해 중국통신기업협회와 《통신시장》잡지사는 차이나모바일, 차이나유니콤 등 운영업체 및 관련전문가, 장비 제조업체들과 협력하여 “중국 통신안테나 응용 및 발전 컨퍼런스”를 공동 개최했다.

이로서 통신안테나의 연구개발, 제조, 판매, 유지 보호하는 정보연동플랫폼이 구축되었다.

제1차 컨퍼런스는 지난 2002년 8월에 성공적으로 개최되었으며, “제2차 중국 통신안테나 응용 및 발전 컨퍼런스”도 오는 9월에 베이징에서 개최 예정이다.

이번 컨퍼런스는 신식산업부 무선전신관리국의 중국통신기업협회에서 주최한다.

회의 주요 내용 :

1. 컨퍼런스 조직기구, 조직인원에 대하여 소개하며 2003-2004년도 이벤트에 대해 토론을 진행할 것이다. 신식산업부 및 차이나모바일, 차이나유니콤 등 관련자들을 초청하여 중국 통신산업 발전계획 및 정책, 통신안테나 시장 수요, 발전전망 및 WTO에 가입 후 통신안테나 산업에 가져다준 기회와 직면한 문제에 대해 상세한 소개를 하게된다.
2. 차이나모바일, 차이나유니콤 등 관련자들이 중국의 모바일통신 네트워크 규모 및 디자인, 현재 “네트워크” 운영상황 및 현존하는 문제점을 소개하며 동시에 네트워크 최적화에 대한 요구 및 최적화 계획을 제출하게 된다.
3. 중국 내외의 전문가, 학자들을 초청하여 최신 모바일통신 네트워크 최적화 발전현황과 추이를 소개하며 네트워크 최적화의 필요성 및 중요성, 최적화 프로그램, 방법, 최적화요소의 통계 및 테스트 선택에서의 정확한 방법에 대한 상세한 설명도 진행할 예정이다. 동시에 통신안테나 및 관련 주변제품의 발전상황 및 추이, 외국의 신기술, 신제품 발전동향에 대한 소개도 할 것이다.
4. 중국 내외의 네트워크 최적화 노하우 및 방법, 그리고 최신 최적화 소프트웨어 및 장비

를 소개하며 중국 모바일 네트워크 최적화의 발전경로에 대한 토론을 진행할 것이다. 중국 내외의 대표적인 기업들이 모바일통신 분야의 안테나의 응용 및 구체적 설치, 조절, 유지 보호 등 방면의 노하우를 나누게 된다.

5. 중국 내외의 네트워크 운영 및 최적화 컨텐츠, 방법, 요소통계 및 테스트, 수치 그래프 평가, 최적화 사례를 소개하며 모바일 네트워크 최적화 발전상황에 견주어 전문기술강좌, 신제품 소개를 한다.
6. 중국 내외의 대표적인 기업들이 자체 소프트웨어 및 하드웨어제품의 특징을 소개하고 모바일 네트워크 최적화 분야에서 모바일 통신 장비의 응용에 대한 토론을 가진다.
7. 중국 내외의 대표적인 기업들이 IT, DT, CQT 등의 테스트장비, 테스트방법, 지표평가, 최적화표준, 설치, 조절, 유지 보호 등의 노하우를 서로 나누고 하드웨어환경 및 소프트웨어환경 개선과 네트워크 품질 향상을 위해 무엇을 제공할 것인가 토론하게 된다.

(자료: <http://www.mc21st.com/exhibition/china/2003/e09.htm>)

CGW IT NEWS

신식산업부

위법 등록 도메인네임 정리

현재 중국에는 불법으로 도메인네임 등록서비스를 하는 소수 기업이 있다. 이는 중국의 인터넷 도메인네임 등록서비스 질서에 큰 혼란을 일으키고 있다.

이에 신식산업부는 중국 인터넷 도메인네임 관리사업 강화를 공고하고 전국적으로 도메인등록서비스를 정돈한다고 한다.

공고에 의하면 중국 내에서 도메인네임(.COM, .NET등 국외 도메인네임 포함)등록서비스를 제공하는 기구는 반드시 도메인네임 관리법에 규정된 조건에 부합되어야 하며, 동시에 도메인네임 관리

법에 따라 신식산업부에 등기하여야 한다.

조건에 부합되어 등기를 한 기구는 신식산업부가 사회에 공포한다.

조건미달 또는 신식산업부의 관련 등기절차를 무시하거나 등기사항 이외의 도메인네임 등록서비스를 제공하는 기구는 위법이므로 도메인네임 등록 서비스활동을 즉각 중지해야 하며, 조건에 부합되도록 정돈한 후 공포일로부터 45일 내 신식산업부에서 관련 등기절차를 봐야 한다.

기한 내에 등기하지 않았거나 등기한 범위를 넘어 도메인네임 등록서비스를 제공했을 경우 신식산업부가 도메인네임 관리법에 근거하여 조사 처벌을 한다.

신식산업부의 확인을 거쳐 위법 도메인등록 서비스 제공으로 지적된 통신운영업체는 반드시 관련 서비스를 중지해야 한다.

또한 중국에서 도메인네임(.COM, .NET포함)등록서비스 업무에 종사하는 기구는 이미 등록을 마친 도메인네임에 대해서는 전면적인 검사를 요구했다.

도메인네임 관리법의 규정을 어긴 도메인네임은 공포일로부터 30일 내 등록을 취소해야 하며, 기한 내에 취소하지 않은 도메인네임에 대하여 신식산업부는 도메인네임 관리법에 근거하여 조사 처벌한다.

도메인네임 등록서비스 업무에 종사하는 기구는 도메인네임 등록 및 제거상황을 공포일로부터 45일 내 신식산업부 전신관리국에 보고해야 하며 기한 내 보고하지 않은 기구에 대하여 신식산업부는 등기를 불허한다.

(자료: <http://www.chinabyte.com/NetCom/218444373136769024/20030807/1719796.shtml>)

중화인민공화국 상표법 (6)

- 1982년 8월 23일 : 제5차 전국인민대표대회 상무위원회 제 24차 회의에서 통과
- 1993년 2월 22일 : 제7기 전국인민대표대회 상무위원회 제 30차 회의 《〈중화인민공화국상표법〉 수정에 관한 규정》에 따라 제1차 수정을 진행
- 2001년 10월 27일 : 제9기 전국인민대표대회 상무위원회 제 24차 회의 《〈중화인민공화국상표법〉 수정에 관한 규정》에 따라 제2차 수정을 진행

[목 차]

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

제7장 등록상표 전용권 보호

제51조 등록상표의 전용권은 등록이 비준된 상표 및 사용이 허가된 상품에만 제한된다.

제52조 아래에 제기된 행위 중 한가지 행위가 있을 경우 등록상표 전용권 침범으로 취급한다.

- 1) 상표등록인의 허가 없이 동류 상품 또는 유사한 상품에 이미 등록된 상표와 동일하거나 유사한 상표를 사용할 경우
- 2) 등록상표의 전용권을 침범한 상품을 판매할 경우
- 3) 타인의 등록상표 표지 위조 혹은 사사로이 제조하거나 또는 위조 혹은 사사로이 제조한 등록상표 표지를 판매할 경우
- 4) 상표등록인의 동의를 거치지 않은 상태에서 해당 등록상표를 변경하는 동시에 상표를 변경한 상품을 시장에서 판매할 경우

5) 타인의 등록상표 전용권에 기타 손해를 끼쳤을 경우

제53조 본 법규 제52조에 지적된 행위로 인지된 쟁의에 관해 당사자 사이에 협상해결이 가능하며 협상을 원하지 않거나 협상으로 해결되지 않을 경우 상표등록인 혹은 이해관계자는 인민법원에 고소장을 제출하거나 공상행정관리부문에서 처리할 것을 신청할 수 있다.

공상행정관리부문은 침범 행위를 조성하였다고 판결될 경우 침범 행위를 중지시키고 침범상품 및 침범 상품 제조 혹은 등록상표 표지 위조에 사용한 도구를 몰수하거나 소각하며 동시에 벌금처벌을 내린다.

처리결과에 대해 이의가 있을 경우 당사자는 통지 받은 15일 이내 《중화인민공화국 행정소송법》에 근거하여 인민법원에 고소장을 제출할 수 있다.

기한 내 고소장을 제출하지 않고 또한 처벌을 수행하지 않을 경우 공상행정관리부문은 인민법원에 강제집행을 신청할 수 있다.

처리를 집행하는 공상행정부문은 당사자의 요구에 따라 상표전용권 침범관련 배상금액에 대해 조정을 진행할 수 있으며 조정이 어려울 경우 당사자는 《중화인민공화국 민사소송법》에 근거해 인민법원에 고소장을 제출할 수 있다.

제54조 등록상표 전용권을 침범한 행위에 대해 공상행정관리부문은 법적 추정을 가하고 범죄를 조성했을 경우 즉시로 사법기관에 이송하여 법에 따라 처리해야한다.

제55조 현 급 이상 공상행정관리부문은 이미 취득한 위법 혐의증거 또는 신고에 근거하여 타인의 등록상표 전용권 침범으로 혐의되는 행위에 대해 조사를 진행할 경우 아래와 같은 직권을 행사할 수 있다.

- 1) 관련 당사자에게 문의를 제기하고 타인의 등록상표 전용권을 침범한 행위에 관련된 상황을 조사할 수 있다.
- 2) 당사자의 침범활동에 관련된 계약서, 영수증,

장부 및 기타 관련 자료들을 검열 및 복사할 수 있다.

- 3) 타인의 등록상표 전용권 침범활동을 진행된 장소에 대한 현장검사를 진행할 수 있다.
- 4) 침범활동과 관련된 물품들을 검사하고 타인의 등록상표 전용권 침범을 증명할 수 있는 물품은 차압 또는 압수할 수 있다.

공상행정관리부문이 이상 제기된 법적 직권을 행사할 때 당사자는 협조, 호응해야 하며 거부하거나 방해해서는 안 된다.

제56조 상표 전용권 침범관련 배상금액수는 침범자가 그 동안 침범행위로 획득한 수익 또는 피 침범자가 그 동안 침범행위로 인한 손실 금액에 의해 결정되며, 여기에는 피 침범자가 침범행위를 제지시키기 위해 지불한 합리적인 금액도 포함된다.

이상 지적된 침범자가 획득한 소득 또는 피 침범자의 손실을 확정하기 어려울 경우 인민법원이 침범행위의 상황에 따라 50만 위안 이하의 배상 판결을 내린다.

판매한 상품이 타인의 등록상표 전용권을 침범했다는 사실을 모르는 동시에 제품이 합법적인 수단으로 취득하고 제공자에 대해서도 확실한 설명을 할 수 있는 침범자에 대해서는 배상벌금을 내리지 않는다.

제57조 상표 등록인 또는 이익 관계자가 타인이 등록상표 전용권 침범행위를 시행하거나 또는 시행을 준비하고 있어 즉시 제지하지 않으면 메울 수 없는 손실을 초래하게 될 것이라는 유력한 증거가 있을 경우 인민법원에 고소장을 제출하고 침범 행위를 제지하거나 또는 재산보호조치를 신청할 수 있다.

인민법원은 《중화인민공화국 민사소송법》 제93-96조 및 제99조의 규정에 근거하여 위에 지적된 신청을 처리할 수 있다.

제58조 침범행위를 제지하기 위해 증거가 소실되거나 이후 재 취득이 어려운 상황에서 상표등록인 또는 이익관계자는 고소 전 인민법원에 증거보

호를 신청할 수 있다.

인민법원은 신청접수 후 48시간 내에 결정을 내려야 하며 보호조치를 취해야 할 경우 즉시 집행에 옮겨야 한다.

인민법원은 신청인이 담보를 제공할 것을 명령할 수 있으며 신청인이 담보를 거절할 경우 신청은 거부한다.

인민법원이 보호조치를 취한 후 15일 내 신청인이 고소장을 제출하지 않았을 경우 인민법원은 보호조치를 해제한다.

제59조 상표등록인의 허가 없이 동일 종류 상품에서 상표등록인의 상표와 같은 상표를 사용하여 범죄를 구성했을 경우 피 침범자의 손실을 배상하는 외, 형사책임도 추궁한다.

타인의 등록상표 표지를 위조 또는 사사로이 제조거나 이런 표지를 판매하여 범죄를 구성했을 경우 피 침범자의 손실을 배상하는 외, 형사책임도 추궁한다.

위조 등록상표 상품인지 알고 있으면서 판매하여 범죄를 구성하였을 경우 피 침범자의 손실 배상 및 형사책임을 추궁한다.

제60조 상표등록, 관리 및 재심사사업에 종사하는 국가기관 사업 종사자는 반드시 공정하게 법을 집행해야 하며 최선의 서비스를 제공해야 한다.

상표국, 상표평가심사위원회 및 상표등록/관리/재심사에 종사하는 국가기관 사업일군은 상표대리업무와 상품생산운영활동에 종사할 수 없다.

제61조 공상행정관리부문은 건전한 내부 감독 제도를 수립하고 상표등록, 관리 및 재심사사업에 종사하는 국가기관 사업 종사자의 법률 및 행정법규 집행상황과 기율준수상황에 대한 감독을 진행해야 한다.

제62조 상표등록, 관리 및 재심사에 종사하는 국가기관 사업 종사자가 직무소홀, 권리남용 혹은 개인 사정을 돌보는 등 법을 어기고 상표등록, 관리, 재심사를 처리하거나 당사자의 재물을 받는 등 비 정당한 이익을 획득하여 범죄를 구성하였을 경

우 법에 따라 형사책임을 추궁하며 범죄를 구성하지 않았을 경우 법에 따라 행정처분을 내린다.

제8장 부칙

제63조 상표등록을 신청하거나 기타 상표관련 사항을 처리할 경우 일정한 비용을 납부해야 하며 구체적인 요금은 별도로 결정한다.

제64조 본 법규는 1983년 3월 1일부터 정식 실시한다. 1963년 4월 10일 국무원에서 반포한 《상표관리조례》는 동시 폐지되며 본 상표관리법과 저촉되는 기타 상표관리 관련규정도 모두 실효한다.

본 법규 실시 전 이미 등록한 상표는 계속하여 유효하다.

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