



### CHINA GAME NEWS

- 2004년 중국 유료 온라인게임 유저수 1,430만명으로 전망
- PS2 중국 대륙 버전 11월 20일부터 판매
- 중국 최초의 게임잡지 《76% 전자경기지(电子竞技志)》 10월 1일 출시

### GAME 관련 기관

- 선전시윈상(讯翔)통신과기발전유한회사

### GAME 소개

- 《미르의 전설 3》

### CHINA GAME 순위

- 2003년 9월 게임 추천 / 기대 TOP 10

### MOBILE NEWS

- 스팸 휴대폰 문자 메시지 법으로 통제

### IT NEWS

- 제2차 전신 부가가치 서비스 컨퍼런스 10월 15일 개최

### 법률과 정책

- 중화인민공화국 상표법 실시조례(3)



**CHINA GAME NEWS**

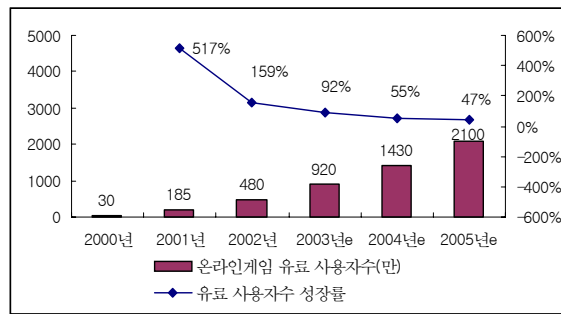
**2004년 중국 유료 온라인게임 유저수 1,430만 명으로 전망**

상하이 iResearch의 조사에 따르면 올해 중국 유료 온라인게임 유저수는 920만 명에 이르며, 2004년에는 1,430만 명에 이를 것으로 전망된다.

온라인게임은 온라인 엔터테인먼트 사업의 하나로, 출시된 지 얼마 되지 않아 독특한 매력으로 많은 네티즌의 눈길을 끌었다. 온라인게임 유저 수의 성장은 온라인게임시장 발전에 큰 영향을 주었다.

2002년 중국의 유료 온라인게임 사용자수는 이미 480만 명에 이르렀으며, 2001년 대비 159% 증가되었다. 이는 앞으로 유료 온라인게임 사용자수가 크게 증가할 것임을 시사한다. 그러나 온라인게임 사용자수의 빠른 성장에 비해 유료 온라인게임 사용자의 연령 및 직업 특징의 변화는 상대적으로 느려서 성장 폭은 줄어들 것이다. 2003년 유료 온라인게임 사용자수는 920만 명으로, 92%정도 성장할 것으로 예측했다.

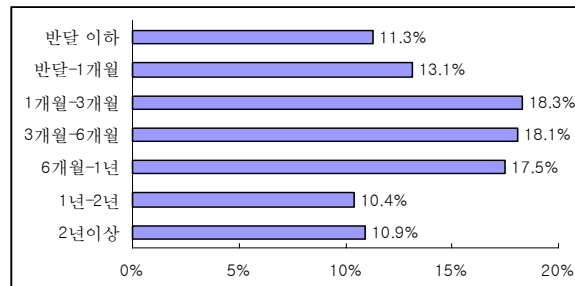
중국 유료 온라인게임 유저 규모 및 예측



이외 유료 온라인게임 유저들이 게임 하나에 집중하는 접속시간에 대한 조사에 의하면 보통 유료 온라인게임 유저들이 한 개의 게임에 열중하는 기간은 1개월에서 1년 사이이다. 그 중에서 1개월에서 3개월 사이가 제일 많다는 것을 알 수 있다.

새로운 것을 추구하고 변화를 갈망하는 유저들의 욕구는 온라인 게임 운영업체의 최대 과제가 아닐 수 없다.

한 게임당 유료 온라인 게임 유저들의 접속 시간



(자료: [http://news.17173.com/content/2003-9-16/n374\\_290718.html](http://news.17173.com/content/2003-9-16/n374_290718.html))

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/09/09185742.shtml>)

## PS2 중국대륙 버전 11월 20일부터 판매

소니(SONY)사가 2003년 중순에 발매할 예정이었던 중국대륙 버전 Play Station2가 SARS의 영향으로 연기되다가 오는 11월 20일부터 중국 대륙지역에 판매된다.

메인보드와 동시 판매하기로 결정된 정품게임 《원숭이 잡기》, 《ICO》, 《MI》 등은 모두 중문 간체 버전으로 출시될 예정이며, 소프트웨어 판매가격은 168위안이다.

후에 출시될 정품게임의 가격은 비교적 높은 300위안에서 500위안으로 예상된다. 그러나, 메인보드의 가격은 밀수품보다도 더 싼 1500위안 정도로 예측된다.

(자료: <http://www.yesky.com/topnews/76284116735098880/20030922/1730596.shtml>)

## 중국 최초의 게임잡지 《76% 전자경기지(电子竞技志)》 10월 1일 출시

중국 게임 엔터테인먼트 산업의 건전한 발전을 추구하고, 시장에 적극 참여하기 위해 탄생한 게임월간지 《76% 전자경기지(电子竞技志)》는 재미 뿐 아니라, 광범위한 게임 매니아들에게 많은 정보 제공을 목적으로 하고 있다.

《76% 전자경기지》 기자단은 풍부한 전문지식 뿐 아니라 중국대륙, 홍콩, 마카오 및 기타 아시아 주변의 본토 게임 엔터테인먼트 운영업체 환경에 대해서도 많은 노하우를 가진 인재로 구성되었다. 그들은 본국을 발판으로 대중에게 다양한 문화 엔터테인먼트 정보를 전달할 것이며, 업체들을 대상으로 고객 제휴 및 솔루션을 제공하고 변화무쌍한 게임 엔터테인먼트 운영업체가 시장에 적응할 수 있도록 도울 것이다.

경험이 풍부한 기자와 프로 게이머들을 초청하여 경기기술을 해석하고, 다양한 시각으로 평가할 예정이다. 또한 독자들에게 높은 수준의 최신 게임 대회 소식을 제공할 것이다. 또 정품 게임의 성공 노하우를 살펴보고 프로 게이머들의 모습을 보여주며 유저들의 생활을 일일이 살펴보기도 한다.

중국 최초의 게임 월간지인 《76% 전자경기지》는 게임대회의 대회상황에 대한 다양한 보도로 내용이 풍부하며, 디자인상에서도 전 세계적으로 유행인 컬러 16절지에 80페이지 정도의 그림과 문자를 결합하는 등 다양한 방법으로 게임문화 및 게임대회에 대한 전반적인 분석으로 현대인의 생활방식에 접근하려고 노력하고 있다.

부록으로 제공되는 CD도 국내외 《CS(counter-strike)》, 《WAR3》 고수들의 대전, 중국 WCG 2003년 결승전, 다른 잡지에서는 보도되지 않고 여기서만 보도되는 독자방송 게임채널, CG, flash 애니메이션, 대회 실시간 보도 demo 등 다양하다.

본 월간지의 판매가격은 12.8위안이다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/09/09195854.shtml>)

## 선전시선상(讯翔)통신과기발전유한회사

선전시선상통신과기발전유한회사(이후 선상통신)는 2001년 8월에 설립되었다. 선상통신은 중국 대륙의 모바일 가입자들에게 보다 풍부하고 다양한 서비스 제공을 목적으로 모바일통신 기반의 무선 부가가치 서비스를 제공하고 있다. 선상통신은 모바일 운영업체들과 협력하여 모바일 부가가치 운영을 책임지고 모바일 운영업체, 휴대폰 가입자, ICP(인터넷 콘텐츠 공급업체) 부가가치 업무의 3가지 수익환경을 창조한다.

**회사방향 및 경영이념** : 본토지역에 입각하여 세계를 내다본 무선인터넷 콘텐츠 제공업체인 선상통신은 자체의 하이테크기술과 유능한 인력으로 무선 인터넷 정보 부가가치 서비스 및 관련기술 솔루션 분야에 종사해왔다. 한편 휴대폰 가입자들에게 풍부한 무선 콘텐츠 및 응용서비스를 개발·제공하였다.

세계 통신업의 발전 추세를 살펴보면 향후 데이터서비스의 성장속도는 음성서비스를 훨씬 초월할 것으로 전망된다.

선상통신은 중국 최초로 모바일 인터넷 정보서비스를 제공하는 업체 중의 하나로, 경영팀은 중국 모바일 데이터업무의 응용발전현황을 분석하고, 무제한 부가가치 업무의 사업경험을 살려 운영업체로서의 기획정책을 전면 파악하고 있다. 동시에 모바일 ICP사업경험으로 모바일 가입자의 수요 및 이에 따르는 운영서비스를 정확하게 파악하고 있다.

더욱이 차이나모바일 본사 및 광둥, 저장, 장수, 허난, 스촨, 료우닝, 산둥, 상하이 등 도시와 장기적인 합작관계를 맺었으며, 운영업체에게 7,000만 개의 메시지용량을 창조했다. 현재까지 선상통신의 업무용 모바일 가입자수는 100만 명을 넘었다.

선상통신은 초기개발을 모바일 메시지 정보에 기반한 무선 엔터테인먼트 프로젝트를 개발하여 사용자들이 이동과정에서 임의의 장소, 임의의 시간에 편하게 게임을 즐길 수 있도록 최선을 다하고 있다. 또한 네트워크 및 단말 환경에서 중국 운영업체에 적극 호응하여 WAP, K-java 등 응용분야를 부단히 확대할 수 있다는 것이다.

## 회사 연혁 :

2002년 4월	광둥모바일에 접속 2002년 4월 "2594 아름다운 마음" 메시지제품 출시
2002년 2월	산둥(山东)모바일과 제휴
2002년 1월	저장(浙江), 장수(江苏)모바일과 제휴
2001년 12월	1591 승자위왕, 2596 메시지 감정전달 메시지 제품 출시
2001년 12월	상하이모바일과 제휴
2001년 10월	2593 반 테러 공략 메시지제품 출시
2001년 10월	스촨(四川), 료우닝(辽宁)모바일과 제휴
2001년 9월	2598 메시지발송제품 허난(河南)모바일과 제휴
2001년 9월	ICP라이선스: 오우 ICP증 010177호
2001년 8월	선상통신과기발전유한회사 설립

(자료: <http://www.flyinfo.com.cn/aboutus/aboutus.htm>)

## 《미르의 전설 3》

- \* 개발 업체 : Wemade
- \* 대리 업체 : 광통(光通)통신발전유한회사
- \* 공식 사이트 : <http://www.mir3.com.cn>
- \* 게임 장르 : 판타지 온라인
- \* 오픈 테스트 : 2003년 5월 25일
- \* 유료화 시간 : 2003년 7월 16일

## 게임 줄거리

죽음의 계곡 아래 자리잡고 있는 오마의 무덤 속에 계곡을 통과할 수 있는 입구가 있음을 발견한 비천의 사람들은 서둘러 동굴을 건너서 구원을 요청할 준비를 했다. 하지만 지하 깊은 곳은 복잡한 미로이고 그 속에는 수많은 괴물들이 포진하고 있어 들어가는 사람마다 무참한 죽음을 당한다. 이에 사람들은 뛰어난 무예를 가진 용사 100여명을 선별하여 통로개척에 나섰다. 만반의 준비를 하고 동굴 속으로 들어간 용사들은 무수히 많은 미로 갈림길과 괴물들의 습격으로 그 수가 급속히 줄어든다. 나중에는 몇 갈래로 나뉘어 괴물과 싸우게 되었다. 몇몇 그룹은 괴물들의 공격을 받아 전멸 당하기도 했고, 지하 미로에 갇혀 영원히 빠져나가지 못하게 된 그룹도 있었다. 다행히 적은 수이지만 층 층의 난관을 극복하고 절망의 계곡을 지나 반대편으로 통하는 출구를 찾아낸 그룹들도 있었다. 훗날에 신화인물로 전해진 전사 용희도 그 가운데 1명이었다.

하지만 고난은 이제부터가 시작이다. 그들 앞에 펼쳐진 것은 푸른 초원이 아니라 돌과 모래로만 뒤덮인 황량한 사막이었다. 낮에는 건조와 더위로 몸살이 나고 밤이면 얼어붙을 듯이 추운 기후가 반복되는 말 그대로 죽음의 땅이었다. 보이는 것이라고는 황사와 짐승의 뼈일 뿐. 겨우 살아남은 용사들은 서서히 희망을 잃어버리게 되었고, 준비해 왔던 마른 식량과 물도 다 떨어져 갈 무렵, 그들은 지금까지 싸워왔던 괴물들과는 비교도 안될 만큼 강력한 괴물들을 만나게 되었다.

힘 좋고 마법을 능숙하게 사용하는 괴물들을 대처하기 위해 용희 등 용사들은 혼신의 힘을 다했지만 괴물들의 파상 공세를 당해낼 수가 없었다. 간신히 포위를 뚫고 도망쳐 나오기는 했지만 이미 엄청난 부상을 입은 상태이고 게다가 이어지는 기아와 환경의 악화로 결국 그들은 사막의 한구석에 쓰러지게 되었다.

혼미상태의 그들을 구해낸 건 사막의 유목인들이었다. 그들이 쓰러진 곳과 얼마 멀지 않은 곳에 작은 오아시스를 중심으로 한 마을들이 있었다. 그 마을 가운데 생활하고 있던 유목인들은 이들을 구해줬을 뿐만 아니라 그들의 상처도 치료해주고 풍성한 음식과 편안한 안식처까지 마련해주었다. 얼마동안의 체력회복 후 용사들은 마을 주민들로부터 자기 고향에 대한 정보를 얻으려 했지만 외부와 소식이 단절되다시피 생활해온 주민들이기 때문에 아무 것도 알아내지 못했다.

그러던 와중에 용사들은 자신들이 오기 바로 이틀 전에 그들과 똑같은 의복차림을 한 다른 일행이 이곳을 지나갔다는 정보를 전해 듣고, 자신들 외에도 살아남은 용사들이 있다는 사실을 확신했다. 이에 고무된 그들은 바빠 짐을 꾸려 친구들과의 합류를 준비했다. 마을의 두령은 사막 속에 괴물들이 숨어 있으니 설불리 떠나지 말라고 권고했지만 이미 고향을 되찾으려고 결심한 그들을 막을 수 없었다.

마을을 떠난 그들은 기나긴 사막장정을 시작했으며, 며칠동안 수없이 많은 괴물들과 싸웠고 많은 위

험 가운데서도 사막의 끝은 보이지 않았다.

다른 일행들을 쫓아가던 그들은 토성부근에서 일행은커녕 산적들의 습격을 받아 위험에 처하게 되었다. 끝없이 반복되는 긴장과 위험으로 용사들의 피로는 극에 달했다.

끝없는 전진 속에서 그들은 시간과 방향을 잃어버렸다. 이제 말할 기력조차 없는 그들은 무거운 몸을 간신히 지탱하며 걷고 또 걸었다.

어느 날 밤 그들은 멀지 않은 곳에서 빛을 발산하는 기이한 물체를 발견한다. 갑자기 발사되는 강력한 섬광으로 용사들은 그 자리에서 정신을 잃어갔고 다시 깨어났을 때 그들 앞에 펼쳐진 건 기이한 빛으로 뒤덮힌 대지였다. 용사들은 이곳에서 평생 잊지 못할 악몽을 겪게 되는데....

## 최신뉴스

### 《미르3》 베이징 일류 대학생 유저들과의 토론회

9월 14일 오후, 사이얼(赛尔)온라인정보기술유한회사의 회의실내는 많은 사람들로 북적거리고 있었다. 주말임에도 불구하고 모두들 근무를 하고 있는 원인은 근무를 하고 있던 것이 아니라 광통(光通) 엔터테인먼트, 랜방(联邦)소프트 및 징징쇼우원(菁菁校园) 엔터테인먼트 게임광장 등의 직원들이 베이징지역 《미르3》 대학교 일류 유저들과 토론회를 가지고 있었던 것이다.

사이얼온라인이 운영하고 있는 “징징쇼우원(菁菁校园)”은 여러 개의 온라인게임에 빠르고 안정한 교육망 접속을 제공하는 포탈사이트이다. 전문적으로 대학생을 대상으로 하는 게임정보 플랫폼 <http://www.game-edu.cn>까지 포함하고 있다.

유저들의 말에 의하면 '학내망으로는 보다 원활한 게임접속을 즐길 수 있다'는 것이다. 보다 빠르고 안정된 플랫폼을 제공하는 한편, '학생들에게 최적의 엔터테인먼트 환경을 마련해 주겠다'는 것이 현재 징징쇼우원(菁菁校园) 직원들의 목표이다.

대학생 유저들에게 한 걸음 더 접근하고 진정으로 그들이 《미르3》에서 원하는 서비스를 제공하기 위해 합작 파트너들과 함께 베이징 지역의 대학교 캠퍼스협회 회원들을 초청하여 그들의 의견을 한데 모았다.

회의는 “캠퍼스 유저들의 특징은 무엇인가? 가장 원하는 서비스는 무엇인가?”, “캠퍼스 유저들은 어떠한 이벤트를 원하며, 현재 진행 중인 캠퍼스협회 활동에 어떠한 의견을 갖고 있는가?” 등을 주제로 뜨거운 토론을 진행했다. 또 현장의 직원들은 유저들이 제기한 “게임시간이 적고”, “캠퍼스협회 발전” 등의 문제들에 대해 여러 가지로 고심하고 다양한 의견을 수렴하여 최종 솔루션을 내오기까지 했다.

전반적으로 직원들과 유저들 사이에 진정한 교류가 진행되었고, 활발한 발언 가운데에서 회의 분위기가 고조되었고 직원들도 많은 의견들을 수렴하였다.

회의가 끝난 후 광통사와 랜방소프트 직원들은 연합 전문 사업팀을 설립하기로 결정하고, 유저들을 통합 분석한 후 초보적으로 형성된 솔루션의 최적화 시행을 서두르는 한편 광범위한 유저들을 위해 최상의 서비스방법을 적극 도모하였다.

대학생 유저들은 이러한 움직임들을 지켜보면서 오래지 않아 체험하게 될 완벽한 《미르의 전설 3》에 대해 많은 기대를 가졌다.

(자료: <http://news.mir3.com.cn/news/2003915163157.htm>)

2003년 9월 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	선천치사관 3(仙劍奇俠傳 3)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
3	자정클럽2	경주	Rockstar
4	기적시대: 암영마법	책략	Fathering
5	삼국입지전2	RPG전략	광푸즈쑤(光普資訊)
6	천하(天河)전설	RPG	징허스다이

패키지게임 기대 순위

순위	게임 명칭	장르	발행사
1	Commandos 3: Destination Berlin	실시간 전략	신탄디(新天地)
2	이수(伊蘇)6	RPG	미정
3	信長の野望·天下創世	전략	광롱(光荣)
4	Civilization III	책략	양광(陽光)엔터테인먼트
5	NBA LIVE 2004	스포츠	EA
6	로마: 전면전쟁	책략	Activision

온라인게임 추천 순위

순위	게임 명칭	발행사
1	MM Online	쥬우여우왕(久游网)
2	미르의 전설 3	광통(光通)통신
3	툰스텐디(吞食天地) Online	즈관(智冠)

온라인게임 기대 순위

순위	게임 명칭	발행사
1	Asgard	조우홍(兆鴻)과기
2	러니지2	미정
3	용의 제국	Codemasters

(자료: 游戏攻略 2003년 9월호)

## 스팸 휴대폰 문자 메시지 법으로 통제

"제6기 중국 베이징 국제 과학박람회-제7차 중국 국제 전자상거래회의"에서 메시지 입법통제가 토론의 초점으로 맞춰지면서, 회의에서 수집한 각 분야의 건의를 종합 정리한 토론편역이 국무원 관련 입법, 사법, 행정부서에 제출된다. 제안이 허가될 경우 사기성 메시지 등 사회질서를 혼란시키고 개인의 권익을 손상하는 문제들이 이제부터 법의 통제를 받게 된 것이다.

2003년 메시지 시장규모는 전년보다 100% 성장한 1,600억 개에 달했으며, 150억 위안의 이윤을 창출했다. 2002년 세계 메시지 발송규모가 총 3,600억 개, 그 가운데 중국이 900억 개를 차지한다. 즉 전 세계적으로 발송되는 4개의 메시지 중 1개는 중국인이 발송한 것이다. 이로부터 중국 휴대폰 메시지의 시장잠재력을 추정해볼 수 있으나, 메시지의 광범위한 응용은 일련의 불법행각을 일삼고 있다는 사실도 간과 할 수 없다.

예를 들면 메시지를 이용해 법적으로 금지된 내용을 수송하는 행위, 메시지 발송으로 타인의 정상적인 생활을 교란하거나 간섭하는 행위, 메시지로 사기행위를 감행하여 타인의 재산을 사취하는 행위, 타인의 전화번호 또는 인터넷 메시지 서비스에 관련된 계좌로 메시지 서비스를 신청하는 행위 또는 기타 위법행위들이 포함된다.

기존의 《중화인민공화국 전신조례》와 《인터넷 정보서비스 관리방법》에서 메시지를 포함한 전신운영활동, 인터넷 정보서비스 행위를 규범화하고 있지만 메시지통신에 대한 확실한 규범 및 관리조치가 부족하다.

큰 폭으로 발전하고 있는 메시지 경제시장을 규범화하기 위해서는 무엇보다도 메시지 전문 관리 법률법규의 출범이 시급한 것이다.

여러 업체들이 공동으로 완성한 메시지 관리입법제안 초안은 아래와 같은 8개 분야 내용을 포함하고 있다.

- 1) 메시지 범주 확정
- 2) 메시지 감독관리 주체와 감독관리 방식 확정
- 3) 메시지 서비스 제공 업체들에 대한 관리
- 4) 메시지 사용자 신분등록
- 5) 메시지 서비스의 고객 보호제도 확립
- 6) 유해 메시지 전파금지
- 7) 메시지 사용행위 규범화
- 8) 메시지 서비스에 부가되는 의무 규정

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=5855>)



## 제2차 전신 부가가치 서비스 컨퍼런스 10월 15일 개최

최근 전신 기초서비스 발전이 주춤하는 한편 전신 부가가치 서비스의 발전상이 부각되고 있어 향후 전신산업발전의 핵심으로 작용할 것으로 전망된다. 즉 전신 부가가치 서비스의 발전수준이 전반 전신산업 발전수준의 높고 낮음을 결정하며, 국민경제 정보화추진에 직접적인 영향을 미치게 될 것이다.

전신 부가가치 서비스는 세계적인 범위에서 급속히 성장하는 한편 운영, 창의, 발전의 어려움에 직면하고 있다.

중국 통신업체협회 부가가치 서비스 전문위원회가 주최하는 "제2차 전신 부가치 서비스 컨퍼런스 (VASC2003)"가 오는 10월 15일부터 16일까지 베이징 신세기 호텔에서 개최된다.

이번 컨퍼런스에서는 전신 부가가치 서비스분야의 발전을 추진하고, 발전과정에서 저촉되는 문제들을 연구하며, 세계 부가가치 서비스시장과의 상호 교류 및 합작을 추진하게 된다. 또한 국내외의 다양한 투자 주체를 유치하여 전신 부가가치 서비스분야의 향후 첨단기술 및 응용 전시를 목표로 하고 있다.

신식산업부, 차이나텔레콤, CNC, 차이나모바일, 차이나유니콤, 홍콩모바일, 독일텔레콤, 국무원연구발전센터, 베이징유우댄(邮电)대학, 유우커(邮科)원, ERICSSON, SIEMENS, 퀄컴, SOHU, 홍련쥬우우(鸿联九五), 룬선(润迅), 상하이신팡(上海欣方), 상양(尚扬)과기, 리더선(力德讯) 및 국외의 저명한 투자기구 관계자들이 참석한다.

그들은 “세계 전신 부가가치 운영”, “전신 부가가치 서비스 창의”, “광대역 서비스의 응용 및 발전”, “모바일 부가가치 서비스 및 응용”, “전신 부가가치 서비스 투자 및 용자” 등을 테마로 열렬한 토론을 진행할 예정이다.

이번 컨퍼런스는 강연주제의 깊이 및 참석자의 차원으로 보아 전신 부가가치 서비스분야에서의 한차례 높은 회의임에 틀림없다.

개최 측은 더욱 많은 사람들의 참여를 위해 [www.newtele.com](http://www.newtele.com)에 최신 대회정보를 즉시 제공하기로 했다.

(자료: <http://www.chinabyte.com/NetCom/218427880462352384/20030928/1732837.shtml>)

## 중화인민공화국 상표법 실시조례(3)

## [차 례]

중화인민공화국 상표법 실시조례(1)

제1장 총칙

중화인민공화국 상표법 실시조례(2)

제2장 상표등록신청

제3장 상표등록신청에 대한 심사

중화인민공화국 상표법 실시조례(3)

제4장 등록상표의 변경, 양도, 등록연기

제5장 상표평가심사

중화인민공화국 상표법 실시조례(4)

제6장 상표사용관리

제7장 등록상표전용권보호

제8장 부록

## 제4장 등록상표의 변경, 양도, 등록연기

**제24조** 상표등록인의 명칭, 주소 또는 기타 등록사항을 변경시킬 경우 반드시 상표국에 변경신청서를 제출해야 한다. 상표국은 허가 후 상표등록인에게 관련 증명을 발급하고 공고한다. 신청이 허가되지 안 된 경우, 신청인에게 불허이유를 서면으로 설명한다.

등록인 명칭을 변경할 경우 또 관련 등록기관의 변경증명서류가 첨부되어야 한다. 증명서류를 제출하지 못한 경우 신청일로부터 30일 간 보완해야 하며, 만기일까지 보완하지 않았을 경우 변경신청을 포기한 것으로 인정하며 상표국은 신청인에게 서면으로 통지한다.

등록신청인의 명칭 또는 주소를 변경할 경우 상표등록인은 반드시 등록상표를 전부 변경해야 하며, 전부 변경하지 않았을 경우 신청포기로 인정하며 상표국은 신청인에게 서면으로 통지한다.

**제25조** 등록상표를 양도할 경우 양도인과 피 양도인은 상표국에 양도신청서를 제출해야 한다. 등록상표 신청수속은 피 양도인이 처리하며, 상표국은 등록상표 양도신청을 허가한 후 피 양도인에게 관련 증명을 발급하고 공고한다.

등록상표를 양도할 경우 상표등록인은 동일하거나 또는 유사한 상품에 등록한 동일하거나 유사한 상표를 함께 양도해야 하며 동시 양도가 추진되지 않았을 경우, 상표국에서 기일수정을 통지하고 만기일 내 수정하지 않았을 경우 양도신청 포기로 인정되며 상표국은 신청인에게 서면 통지한다.

상표국은 오인, 헛갈림 또는 기타 불량 영향을 줄 수 있는 양도신청을 거부할 수 있으며, 신청인에게 서면으로 그 이유를 설명한다.

**제26조** 등록상표 전용권이 양도 이외의 기타사항으로 인해 전이가 발생했을 경우 전용권 접수인은

관련 증명서류 또는 법률문서를 상표국에 제출하고 전용권 전이수속을 밟아야 한다.

등록상표 전용권이 전이될 경우 동일하거나 유사한 상품에서 등록된 동일하거나 유사한 상표가 동시 전이되어야 한다. 동시전이가 추진되지 않았을 경우 상표국은 기일수정을 통지하며 만기일 내 수정하지 않았을 경우 양도신청포기로 인정되며 상표국은 신청인에게 서면 통지한다.

**제27조** 등록상표가 등록연기를 신청할 경우 반드시 상표국에 등록연기 신청서를 제출해야 하며, 상표국은 허가 후 관련 증명을 발급하고 공고한다.

등록연기상표의 유효일은 상표의 만기일 그 다음날부터 인정된다.

## 제5장 상표평가심사

**제28조** 상표평가심사위원회는 상표법 제32조, 제33조, 제41조, 제49조의 규정에 따라 제출된 상표평가심사신청을 수리하며 사실에 의존하고 법에 따라 평가심사 한다.

**제29조** 상표법 제41조 제3절의 규정에서 지적된 이미 등록된 상표에 쟁의가 발생했을 경우라는 것은 우선 상표등록을 신청한 신청인이 그 후에 타인이 신청한 상표등록이 동일하거나 유사한 상품에서의 등록상표가 동일하거나 유사한 경우를 가리킨다.

**제30조** 상표평가심사를 신청할 경우 상표평가심사위원회에 신청서를 제출해야 하며, 상대방 당사자가 제출한 수량에 맞춰 상응한 사본을 제출해야 한다. 상표국의 결정서 또는 재판서에 의거하여 재심을 신청했을 경우 상표국의 결정서 또는 재판서 사본을 함께 제출해야 한다.

평가심사위원회는 신청서를 접수한 후 심사과정을 통해 수리조건에 부합되는 서류는 수리하고 부합되지 않는 서류는 수리를 거부하고 신청인에게 서면 상으로 그 이유를 설명한다. 서류보완이 필요한 경우 신청인에게 통지일로부터 30일 내 필요한 서류를 제출할 것을 통지하며 보완을 통했지만 여전히 규정에 부합되지 않을 경우는 수리를 거부하고 서면 상으로 신청인에게 통지한다. 만기일까지 보완하지 않았을 경우 신청철회로 인정하며 평가심사위원회는 서면 상 신청인에게 통지한다.

평가심사위원회는 수리된 평가심사신청에서 조건에 부합되지 않는 신청을 발견했을 경우 신청을 반박하고 서면 상 신청인에게 통지한다.

**제31조** 평가심사위원회는 상표평가심사신청을 수리한 후 적시에 신청서 사본을 상대방 당사자에게 발송해야 하며, 상대방 당사자가 신청서 사본을 받은 그 날부터 30일 내 답변을 줄 것을 요구하며 만기일 내 답변이 없어도 평가심사위원회의 평가심사에 영향주지는 않는다.

**제32조** 당사자가 평가심사신청을 제기하거나 또는 답변 후 관련 증명재료의 보완이 필요한 경우 반드시 신청서 또는 답변서에 성명을 부가해야 하며, 신청서 또는 답변서를 제출한 그 날부터 3개월 내 제출해야 한다. 만기일까지 제출하지 않았을 경우 보완포기로 인정된다.

**제33조** 상표평가심사위원회는 당사자의 청구 또는 실제 수요에 근거해 평가심사신청의 공개평가심사를 결정할 수 있다.

상표평가심사위원회가 공개평가심사를 결정했을 경우 반드시 공개평가심사 15일 전 당사자에게 서면 통지를 전달해야 하며, 신청인이 답변하지 않고 공개평가심사에도 참여하지 않을 경우 상표평가심사위

원회는 평가심사에 결석할 수 있다.

**제34조** 신청인이 상표평가심사위원회의 재판 전에 신청철회를 요구했을 경우 서면 상으로 이유를 설명해야 하며, 신청이 철회되었을 경우 평가심사절차가 중지된다.

**제35조** 한번 철회한 신청은 동일한 사건 또는 이유로 재 평가심사를 신청할 수 없으며, 평가심사위원회가 내린 결정 또는 재판에 관하여 누구든지 동일한 사실 또는 이유로 재 평가심사를 신청할 수 없다.

**제36조** 상표법 제41조의 규정에서 지적된 이미 철회된 등록상표는 상표전용권을 소지하지 않는다. 등록상표의 철회 결정 또는 재판은 철회 전 상표침해사건에 대한 인민법원의 최후결정 및 집행, 상표침해사건에 대한 공상행정관리부서의 처리결정 및 집행, 상표양도 또는 사용허가합동의 이행 등에 대해 더 이상 취소하지 않으나 상표등록인이 타인에게 악의적인 손실을 가했을 경우는 관련 배상을 요구한다.

계속...

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 <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