

제58호

CHINA GAME WEEKLY
CGW

특집

- 온라인게임 등급제도 결정 논란

CHINA GAME NEWS

- 2003년 온라인게임대회 폐막, 10대게임 선정결과에 의문
- 《래후어승신(烈火雄心: Fire Chief)》 중문 버전 마지막 단계
- 《시여우푸워루(西游伏魔录)》 10월 중순 출시

GAME 관련 기관

- 베이징 장쿤(掌坤) 소프트웨어 유한회사

GAME 소개

- 《무어환선린(魔幻森林)》

CHINA GAME 순위

- 9월 GAME TOP 20

MOBILE NEWS

- 차이나유니콤, 톈진(天津)에서 비밀리 3G 테스트 진행

IT NEWS

- 광대역접속망의 光성유화 추세

법률과 정책

- 중화인민공화국 상표법 실시조례(4)



온라인게임 등급제도 결정 논란

지난 7월 23일, 하이홍(海洪)사는 성인전용 등급의 “A3” 온라인 게임을 중국에 출시할 것이라고 발표하였다. 또한 “A3”게임은 폭력성이 짙어 관련 부서가 심의중이며, 아직 시장에 출시되지 못하였다.

게임콘텐츠를 어떻게 통제할 것인가 하는 문제는 학부모들과 교육인사들을 난처하게 할뿐만 아니라, 중국 백여 개 게임업체들의 많은 관심을 유발하고 있다. 그럼 중국 온라인게임도 반드시 국제적으로 통용되는 등급제도를 결정해야 하는가?

국가 관리부서의 신중한 정책 결정

2001년, 왕이(网易)사이트가 성공적으로 온라인게임산업에 진출한 뒤, 2003년 1월 8일 시나닷컴도 세계 최대 온라인게임회사로 인정받는 NCsoft와 제휴하여 상하이에 합자회사를 설립하고 온라인게임 《리니지》를 중국시장에 본격적으로 출시한다고 발표하였다. 2003년 시나를 필두로 중국의 많은 IT 업체들이 게임산업의 막대한 이윤에 앞다투어 온라인게임 산업으로 진출했다.

2000년에 중국에 출시된 온라인게임은 3~5개 뿐이었지만, 2002년에 이르러 6,70개 정도로 증가하였으며, 현재는 100개를 넘어선 것으로 통계되었다. 또한 현재 출시 준비중인 게임만 해도 7,80개나 된다.

중국 게임 산업은 기하급수적으로 발전하고 있으나, 오히려 중국 정부의 게임산업정책은 매우 신중하고 조심스럽게 진행되고 있다.

최근 개최된 게임산업협회 창립대회에서 왕이, 시나, 소호 3대 포탈사이트를 포함한 많은 업체 CEO들은 온라인게임은 이미 중국 인터넷문화산업의 핵심으로 부상되었지만, 앞으로 건전하게 발전할 수 있겠는가의 문제는 관련 부서의 허가과 지원 여부에 의해 결정된다는데 의견을 같이 했다. 그러나 현재 국가 관련 부서의 게임산업정책 결정에는 게임자체의 콘텐츠가 핵심으로 대두되고 있다.

대부분의 게임이 서로 다른 수준으로 폭력, 음란 등 청소년에게 나쁜 영향을 끼칠 수 있는 요소가 있으므로, 게임산업정책 결정에 신중을 기하고 게임산업발전을 지원함과 동시에 정책에 걸맞은 시행이 필요하다.

게임등급제도 아직 논의 중

게임시장 전문가들은 “중국의 게임시장은 현재 발전단계이므로 어떤 스타일의 게임이 중국 게임산업정책에 부합되며, 수많은 유저들의 인증을 받기에는 아직 시기상조이다.”라고 지적했다.

이슈가 되고 있는 게임등급제도는 최근 개최된 중국게임출판협회(中国版协游戏工会) 회의에서 거론되지 않았다.

이번 회의에서 현재 게임산업이 발달한 한국, 미국, 일본 등의 국가에서도 게임산업을 발전시키는 것과 청소년들에게 미치는 악영향을 제거해야 되는 문제점을 안고 있다고 하였다.

이 문제를 해결하는 방법은 영화 등급제도와처럼 게임등급제도를 결정하는 것이다. 즉 아케이드게

임, PC게임의 케이스 정면에 등급을 표기하여 소비자가 게임을 구입할 때 게임의 등급을 판단할 수 있게 하는 것이다.

문화부 한 관계자는 “문화부는 신식산업부(信息产业部), 국가출판관리부서 등 여러 부서와 협력하여 온라인 게임을 포함한 인터넷 문화를 관리, 강화하여야 할 것이며, 게임등급제도 실시방안을 모색함과 동시에 정부·기업·민간이 단일화된 통합관리 시스템을 구축해야 할 것”이라고 밝혔다.

대다수 중국산 게임은 청소년에게 악영향을 미치지 않는다.

중국은 현재 게임등급제도 실시방안을 모색하고 있는데, 이는 수입게임 심사시 게임의 악영향을 통제하는 중요한 관건이 된다.

그러나 심사제도에 관해 많은 개발업체는 “중국의 인터넷 출판물은 모두 출판관리부서의 심사를 거쳐야하므로 실제로 심의과정 중 많은 어려움에 봉착할 뿐 아니라, 게임개발과정에 그 경계를 정확하게 파악하기조차 힘들다”고 말한다.

게임등급제도 실시는 청소년에게 미치는 악영향을 어느 정도 통제할 수 있으므로 등급제도 실시를 적극적으로 지지하는 업체들도 많지만, 오히려 “미성년자 사용 불가 등급”의 게임을 개발·외국게임 수입을 조장할 수 있다는 우려도 낳고 있다.

왕이, 시나, 진산(金山) 등의 개발운영업체들은 “게임 개발 시 많은 어려움에 부딪치지만 대다수의 개발업체들은 청소년에게 악영향을 미치는 게임은 만들지 않는다”고 한다. 현재 중국 온라인게임시장에서 각광받고 있는 왕이의 《다화시여우(大话西游)》, 진산의 《전사칭원(剑侠情缘) Online》 등도 중국의 민족문화를 배경으로 하고 있다.

업계 관계자들은 게임의 악영향을 통제하고 게임산업을 발전시키기 위한 균형점으로, 게임등급제도 실시는 시도해 볼 만하다고 말한다.

게임산업은 IT산업의 기동

IDC의 조사에 따르면 2002년 중국 온라인게임 시장규모는 2001년에 비해 187.6% 증가된 9억 1,000만 위안이며, 2003년에는 19억 7,000만 위안에 이를 것이라고 예상했다. 게임산업의 발전은 기타 관련 산업을 발전시키는 견인차 역할을 하였다.

IDC의 조사에 따르면 2002년 온라인게임으로 인한 차이나텔레콤의 직접적인 수익은 68억 3,000만 위안에 이르며, 이는 온라인게임 시장규모의 7.5배나 된다. 또한 온라인게임산업으로 인한 IT산업의 직접적인 수익은 온라인게임 시장규모의 3.6배인 32억 8,000만 위안으로 통계됐다.

온라인게임산업으로 인한 텔레콤과 IT산업 외의 IDC, 광고 등의 분야도 따라서 큰 수익을 보고 있다.

(자료: <http://www.pconline.com.cn/games/netgames/netbbs/friend/10307/198811.html>)

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/07/07223733.shtml>)

2003년 온라인게임대회 폐막, 10대게임 선정결과에 의문

중국전자정보산업발전연구원(中国电子信息产业发展研究院) 및 중국 소프트웨어산업협회(中国软件行业协会)가 공동 주최한 2003년 중국 온라인게임대회(2003年中国网络游戏年会)가 지난 9월 26일 폐막되었다. 이번 대회에서 “10대 인기 온라인게임상”, “중국산 온라인게임상 ” 등 10개 항목의 50여 개 대상이 선정되었다. 하지만 이러한 결과에 대해 많은 관계자들은 예상 밖이라는 태도였고, 심지어 일부 매스컴은 선정결과에 대한 의문을 제기하였다.

이번 대회는 중국전자정보산업발전연구원과 중국소프트웨어산업협회가 공동으로 주최하고 소프트웨어협회 게임소프트웨어지부, 《소프트웨어월드(软件世界)》 잡지, CCID가 첫 준비부터 26일 오후에 진행된 톱 포럼과 저녁에 진행된 수상식까지 모두 전담하였다. 주최측에 따르면 수상 내역은 설문조사, 투표통계 및 전문가심사를 통해 선정된 것이라고 한다.

대회는 10대 인기 온라인게임, 우수 중국산온라인게임, 우수 운영업체, 10대 기대게임 등의 항목 외에 10대 인기 PC방, PC방 솔루션, 우수 서버제공업체, 우수 모니터장비, 주변제품, 특별공헌상 등의 상도 선정했다.

특히 인기 10대 온라인게임상의 선정결과에 대해 업계 관계자들은 “예상 밖이며, 국내 동시 접속인수 상위 5위의 게임들이 이번 대회에서 하나도 선정되지 않은 게 이상하다”고 말했으며, 일부 중국 게임 매스컴은 이러한 선정결과에 의문을 제기하기도 했다. 이런 반응에 일부 업체 대표들은 심사과정이 다소 성급했던 것 같으며, 내년에는 올해의 경험을 살려 충분한 준비 아래에 진행할 것을 기대하였다.

수상내역

2003년 10대 온라인게임	《메틴》, 《크로스게이트》, 《다화시유우(大话西游)》, 《스톤에이지》, 《EQ》, 《MU》, 《미르의 전설》, 《드래곤라자》, 《환령유우사(换灵游侠)》, 《파천일검》
우수 국산온라인게임	《랜중(联众)월드》, 《텐조우(天骄)》, 《젠샤칭원(剑侠情缘) 온라인버전》, 《동화(童话)》
최적 운영업체	성다(盛大), 랜중(联众), 주우청(九城), 진산(金山), 사이위이창스(赛维创世)
10대 기대게임	《A3》, 《World of War Craft》 《리니지 2》 《Asgard》, 《세피로스》, 《투스텐디(吞食天地)온라인》, 《서우선지(搜神记)》, 《크로스게이트》, 《네오다크세이버》, 《히트프로젝트》

(자료: <http://www.chinabyte.com/homepage/219001842711920640/20030927/1732764.shtml>)

《래후어승신(烈火雄心: Fire Chief)》 중문 버전 마지막 단계

게임정보

- * 게임명 : Fire Chief
- * 개발사 : Monte Cristo
- * 해외 대행사 : DreamCatcher
- * 국내 대행사 : 베이징양광(阳光)엔터테인먼트과기유한회사
- * 출시일 : 10월 하순
- * 게임장르 : 실시간 전략
- * 판매가 : 49위안/1CD

대부분의 유저들은 일반적으로 영웅을 선호한다. 전쟁에서 혼자 많은 적을 맞서 싸우는 영웅, 잔혹한 악당을 물리치고 세계를 구하는 구세주, 정의의 검으로 강호의 원한을 해결하는 협객, 그야말로 영웅의 모습은 다양하지만 이런 영웅들은 현실 세계에서는 존재 자체가 불가능한 인물들이다.

상상으로 만들어낸 영웅은 어느 정도 유저에게 만족감을 주기도 하지만 마음으로 공감하기는 어렵다. "9.11테러" 후 많은 사람들은 차츰 평범하지 않은 영웅에 눈을 돌리기 시작했다. 이에 맞춘 Monte Chisto가 개발하고 베이징 양광엔터테인먼트가 소싱한 실시간 전략게임 《Fire Chief》는 유저들에게 현실에서 찾을 수 있는 생동감 넘치는 영웅을 그려주었다.

게임상의 유저들은 불과 연기로 뒤덮인 화재현장의 용감한 소방인원으로 등장하여 임무를 완수하고 불 속에 갇힌 사람들을 구한다. 물론 구제용 헬기, 앰블런스 등 소방용 전문아이템을 사용할 수 있다.

양광(阳光)엔터테인먼트는 유저들이 언어의 장벽 없이 게임을 즐기기 위해 《Fire Chief》의 중문 버전 작업에 박차를 가하고 있다. 양광사는 또 향후 출시하게 될 모든 게임은 중문 버전 작업 후 출시할 것이며 정품고객들의 언어장벽을 완전히 해소할 것이라고 한다.

(<http://games.sina.com.cn/newgames/2003/10/10016415.shtml>)

《시여우푸워루(西游伏魔录)》 10월 중순 출시

《시여우푸워루》는 지난 7월 8일 오픈 테스트를 시작한 이래 깔끔하고 예쁜 화면과 풍부하고 다채로운 내용, 간단한 조작, 다양한 고객센터로 유저들의 호평을 받았으며 매니아도 형성되었다.

유저들의 흥미를 한층 더 업그레이드하고 게임의 다양한 장비, 기괴한 몬스터 및 신비한 마법술 등을 능숙하게 조작하기 위해 중지덴(中机电)투자유한회사는 10월 중순에 《시여우푸워루》 정식 버전을 출시하기로 했다.

게임 《시여우푸워루》는 중국산 대작이라고 해도 손색이 없을 만큼 게임배경이 세밀하고 인물이 생동감 있고 배경음악 또한 게임과 잘 어울린다. 유저들이 이미 익숙한 장면 외에 새로운 시나리오를 많이 추가했으며, 조작시스템도 마우스 하나만으로 간단하게 할 수 있다. 간단한 조작은 중국산 게임의 장점이라고 볼 수 있다. 《시여우푸워루》는 중국실정에 맞고 유저들의 심리를 정확히 파악한 게임이다.

게임의 또 다른 장점은 중국의 민족문화를 반영한 것이다. 풍부한 국민감정을 바탕으로 그윽한 민족향기를 풍겼으며, 게임장르와 시장겨냥에서 영웅(중국국민에게 있어서 손오공은 미국의 슈퍼맨에 못지 않다)이라는 핵심을 정확하게 잡았던 것이다. 이러한 기능 외에도 새로운 중국산게임 스타일을 선보여 유저들을 깜짝 놀라게 하였다. 괴물포획을 임무에 포함시키는 중국산게임은 단체 협력정신을 강조한다. 단순히 사냥-업그레이드-사냥을 반복하는 게임과는 다른, 중국 유저들의 정서에 딱 맞는 새로운 스타일을 내세우고 있다. 오픈 테스트로 많은 유저들이 이용할 것으로 기대된다.

중지덴사는 《시여우푸워루》를 지지하는 유저들에게 최상의 서비스를 제공하여, 게임 자체의 매력으로 유저들에게 보다 훌륭하고 다채로운 서비스를 제공할 것이다.

(<http://games.sina.com.cn/newgames/2003/10/10056494.shtml>)

베이징 장쿤(掌坤) 소프트웨어 유한회사

베이징 장쿤(掌坤) 소프트웨어 유한회사(이후 장쿤사)는 2003년 3월 베이징 중관촌(中关村)에 설립되었으며, 회사 설립 초기부터 휴대폰 소프트웨어 개발 및 보급에 전력을 다하고 있다. 다년간 관련 분야의 기술개발 및 프로젝트 관리에 종사해온 전문 인력으로 구성된 개발팀은 프로젝트 공정에 대한 엄밀한 심사로 프로젝트의 모험을 최대한 줄이고, 고객에게 최고의 품질과 서비스를 보장한다.

모바일 게임 개발 분야에서 장쿤사는 패키지 및 온라인 휴대폰 게임 개발 노하우를 쌓아왔으며 수요분석, 프로젝트개발, 테스트검사 및 A/S등의 제어시스템으로 품질을 보장한다.

휴대폰 부가가치서비스 분야에서도 독특한 기술기획과 창의력으로 여러 시장운영업체 및 상당한 규모의 휴대폰 제조업체들과 제휴관계를 맺었다. 향후 새로운 휴대폰 부가가치서비스를 공동개발하고 시장보급을 활발히 할 예정이다.

장쿤사는 고객을 중심으로 여러 업체들에게 완벽한 기술개발서비스 및 휴대폰 소프트웨어솔루션을 제공해주는 것을 목적으로 한다.

장쿤소프트는 빠르게 성장중인 업체중의 하나고 현재 프로젝트 위탁개발, 제품대리 및 투자합작 등의 분야에서 여러 업체들과의 광범위한 합작을 추진하고 있다.

제품: 산덴추지(闪电出击), 지사광뽀우(急煞狂飙), 경마, 싸후추우(沙狐球), 당구, Casino

(자료: http://www.msoft.com.cn/mobile_game.htm)

《무어환선린(魔幻森林)》

- * 개발 업체 : 베이징다와와(大娃娃)네트워크과기유한회사
- * 대리 업체 : 베이징다와와네트워크과기유한회사
- * 공식 사이트 : <http://www.dawawa.com>
- * 게임 장르 : Adventure RPG+WEB
- * 클로즈 테스트 : 2002년 12월(클로즈 테스트)
- * 오픈 테스트 : 2003년 2월 28일(오픈 테스트)
- * 유료화 : 2003년 6월 26일

배경 이야기:

멀고 먼 옛날이야기다. 인류는 아름다운 산림, 신비한 정령... 등 너무나 많은 것들을 잃어버린

다. 도시와 탐욕으로 푸른 숲과 고요한 계곡들이 사라지고 고향을 잃어버린 정령들은 유랑신세로 전락하고 사악한 정령들이 이 땅을 지배한다. 굶주림과 죽음의 유령이 밤하늘에 반짝인다. 신령의 저주를 해독할 길은 어디며 고향을 재건할 방법은 무엇일까?

전설에 따르면 머나먼 동방에 마법이 지키고 있는 원시림...상고시대 인류나 짐승 사이에 맺어진 계약, 원시림을 지키고 있는 적룡, 인류와 짐승간에 맺어진 계약을 담고있는 물병이 열리면 모든 예언과 계약이 실현되게 된다고 한다. 우리의 유일한 희망은 이때부터 시작된다.....

게임 설명:

《무어환선린》: 아름다운 신화

《무어환선린》은 Adventure 게임으로 PRG게임과 WEB게임의 장점을 통합하고 기타 온라인게임의 성공노하우를 참조하여 게임 요인을 다양하게 이용한 대형 온라인게임이다. 일반 롤플레이어 게임과 구분되며, 기타 Adventure 게임과 달리 게임 배경을 원시림의 첩첩 산중으로 설정하여 성격이 다른 정령들과 괴상한 무기들로 유저들에게 색다른 모험을 하는데 필요한 환경을 제공하고 있다.

또 흥미진진한 시나리오로 유저 혼자도 게임을 즐길 수 있게 했다. 거대한 환경이나 세부표현이 완벽하여 일반 온라인게임의 상상을 초월하게 한다. 게임의 성공을 위해 개발자는 많은 자본을 투자하여 온라인게임분야의 새로운 장을 마련하고 있다.

최신뉴스

무어환선린(魔幻森林), 게임 사기 방지를 위한 물품교환시스템 오픈

《무어환선린》은 상인직업을 설정해 놓았지만 유저들은 여전히 물물교환을 통해 아이템을 얻을 수 있다. 물품교환시스템은 바로 기존의 물품 상호교환이 사기꾼에게 이용당할 수 있었던 약점을 보완하고 게임 상의 사기를 방지하기 위해 만들어진 것이다.

조작방법:

마우스 오른쪽 버튼으로 물품교환 상대방 유저를 선택하고 교환버튼을 클릭하면 교환 인터페이스가 열린다. 교환 시 유저는 자신이 교환하려는 물품을 교환창구에 끌어넣는 동시에 상대방이 교환창구에 나열한 물품과 수량을 볼 수 있다. 일단 물품이 교환창구에 놓이면 다시 꺼낼 수 없으므로 잘못 놓았을 경우 교환을 취소하면 물품들은 다시 자신의 박스로 되돌아온다. 쌍방이 교환조건을 모두 만족했을 경우 확인버튼을 누르면 교환 성공이다.

다와와는 많은 유저들과 함께 깨끗하고 정결한 게임 환경을 구축하기 위해 최선을 다할 것이라고 밝혔다.

(자료: <http://www.dawawa.com>)

CHINA GAME 순위

9월 GAME TOP 20

순위	득표	게임명칭	출품사 / 중국 대리사
1	831	Half-Life:Counter Strike	Sierra/오메이(奥美)전자
2	658	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奥美)전자
3	587	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奥美)전자
4	570	센젠치사관(仙剑奇侠传)2	다위(大宇)/환위즈싱(寰宇之星)
5	500	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奥美)전자
6	305	현원검(轩辕剑)IV	다위관성(大宇观星)/환위즈싱(寰宇之星)
7	297	FIFA 2002	EA Sports/전자에게
8	295	현원검(轩辕剑)3 외전:천지현(天之痕)	다위/유비아소프트웨어
9	235	센젠치사관(仙剑奇侠传)	다위(大宇)/징허스다이(晶合时代)
10	229	미르의 전설	Actoz/성다네트웍
11	223	MU	Webzen/디쥬우청스(第九城市)
12	196	크로스게이트	왕성(网星)에닉스/징허스다이(晶合时代)
13	158	Electronic Arts for Multiple Platforms	EA/EA
14	131	신센젠치사관(新仙剑奇侠传)	다위(大宇)/중칭뤄황셴(中青旅创先)
15	124	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파 소프트웨어
16	117	도우젠펑무어루(刀劍封魔录)	상수(像素)소프트웨어/란더(兰德)디지털과기
17	115	RO	Gravity/즈환커지
18	109	텐조우	무비오우/환러스다이(欢乐时代)
19	99	현원검(轩辕剑)3	다위/유비아소프트웨어
20	89	사구라대전3	SEGA/디산부어(第三波)

(자료: 大众软件 2003년 17호)

차이나유니콤, 톈진(天津)에서 비밀리 3G 테스트 진행

최근 3G라이선스 발급기간에 관련된 여러 가지 소문들이 떠돌고 있다. 이에 관해 신식산업부, 차이나 모바일 및 차이나유니콤은 정확한 기일을 알지 못하고 있다고 주장하고 있다 하지만 전하는 소식에 의하면 현재 차이나유니콤은 톈진에서 비밀리에 3G시스템 테스트를 진행하고 있으며, 6일간의 짧은 기간에 이미 CDMA 1X망을 3G망으로 업그레이드했고, 전국적 네트워크 업그레이드도 3-6개월 정도면 가능하다고 한다. 이는 차이나유니콤이 자체 네트워크 우위로 중국에서 최초로 3G서비스를 출시하게 되는 네트워크업체로 부각될 것임을 의미한다.

유니콤 CEO 루용런(卢永仁)은 기존 투자액의 30%만 투자해도 네트워크 업그레이드를 완성할 수 있다고 한다. 즉 CDMA 제1기부터 제6기까지의 총 투자금액이 600억 위안, 이제 180억 위안만 투입하면 EVDO로의 업그레이드를 완성할 수 있다는 것이다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=5926>)

광대역접속망의 光섬유화 추세

지속적인 성장세를 보이고 있는 광대역의 기존 랜(LAN)은 대부분 100Mbit/s네트워크에서 작동하고 있으며, 많은 대규모 업체들은 기가바이트급 Ethernet으로의 전환을 서두르고 있다. 또한 MAN(Metropolitan Area Network-도시지역통신망) 핵심망과 MAN 주변망의 SONET/SDH/GE 대역폭(bandwidth)이 충족시키는데 이는 일부 접속망의 병목현상을 야기하였다. 케이스전송에 반해 광섬유전송은 용량이 크고 소모가 적으며 전자파에 의한 잡음이 적고 광섬유 원가의 하락에 따라 광대역은 광섬유망 추세로 발전할 것으로 전망된다.

유저들에게 최종적으로 접속되는 방식은 낮은 접속망 원가, 간단한 구조, 용이한 설치 등을 전제로 하고 있어 기술실현에 어려움을 더해준다. 패시브부품을 채용한 패시브 광네트워크(PON)는 광대역 광접속망을 실현하는 가장 이상적인 기술이다. PON을 이용한 기술들은 APON(ATM Based PONs), EPON(Ethernet Based PONs) 및 GPON(Gigabit PONs)로 나뉠 수 있다. 현재까지 접속망 구축은 접속망의 모든 기능을 완벽히 실현할 수 있는 주도 기술이 나타나지 않았다.

PON기술을 응용한 다양한 통신망을 개발하여 부분 광섬유 통신망을 실현하였다. 예를 들면 FTTE+광대역, FTTC(FTTB)+VDSL, FTTX+LAN 등. 그 가운데 FTTX+LAN방식이 가장 보편적이다. (<http://www.chinalabs.com/news/artview.asp?articleid=1731>)

중화인민공화국 상표법 실시조례(4)

[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

제6장 상표사용관리

제37조 등록상표는 상품, 상품의 포장, 설명서 또는 기타 부속품에 “등록상표” 또는 등록표기를 명시할 수 있다.

등록표기는 (주석 외 ○를 가함) 와 (R외 ○를 가함)를 포함한다. 등록표기를 사용할 경우 상표의 위상단 또는 우하단에 표기해야 한다.

제38조 《상표등록증》을 유실했거나 파손되었을 경우 상표국에 추가발급을 신청할 수 있다. 유실했을 경우 《상표공고》에 유실성명을 게재하고 파손되었을 경우 보충 발급 신청을 제출하는 동시 파손된 《상표등록증》을 상표국에 반납해야 한다.

《상표등록증》을 위조하거나 사사로이 변조했을 경우 형법에 근거해 국가기관증명서류 위조 및 변조죄 또는 기타 범죄로 인정되며 형사책임을 추궁한다.

제39조 상표법 제44조 제1, 2, 3절에 지적된 행위를 감행했을 경우 공상행정관리부는 상표등록인에게 기한 내 수정을 명령하며 수정 거부 시 상표국에 등록상표의 철회를 신청할 수 있다.

상표법 제44조 제4절에 지적된 행위를 했을 경우 누구든 상표국에 본 등록상표의 철회를 신청할 수 있으며 관련 상황을 설명해야 한다. 상표국은 상표등록인에게 통지서를 받은 당일로부터 2개월 내 철회 신청이 제기되기 전까지 사용해온 관련 증명자료 또는 사용하지 않은 정당한 이유를 제출해야 하며, 만기 일내 증명자료 또는 증명자료무효에 어떠한 근거도 제출하지 않았을 경우 상표국은 본 등록상표를 철회한다.

위에서 지적된 증명자료란 상표등록인이 등록상표를 사용해온 증명자료와 상표등록인이 타인의

사용을 허가한 증명자료들이다.

제40조 상표법 제44조, 제45조 규정에 따라 등록상표를 취소할 경우 상표국이 공고하고 본 등록상표 사용전용권은 철회 결정 일부부터 폐지된다.

제41조 상표국, 상표평가심사위원회의 철회이유가 일부 지정된 상품에만 제한되었을 경우 지정된 상품에서 사용되는 상표등록만 철회한다.

제42조 상표법 제45조, 제48조의 규정에 따라 벌금을 내야 할 경우 벌금액수는 불법자금의 20%이하 또는 불법소득의 2배 이하로 정한다.

상표법 제47조 규정에 따라 벌금을 물어야 할 경우 벌금액수는 불법자금의 10%이하로 정한다.

제43조 타인에게 등록상표사용을 허가했을 경우 허가인은 상표사용허가 계약서 체결일 3개월 내 계약서 사본을 상표국에 제출해야 한다.

제44조 상표법 제40조 제2절의 규정을 위반했을 경우 공상행정관리부는 기한 내 수정을 명령할 수 있으며 만기일 내 수정하지 않았을 경우 상표표기를 몰수한다. 상표표기와 상품의 분리가 불가능할 경우 상품까지 몰수하고 함께 소각한다.

제45조 상표가 상표법 제13조 규정을 위반했을 경우 관련 당사자는 공상행정관리부서에 상표사용금지를 청구할 수 있으며 본 상표가 이미 유명한 상표로 인지되고 있음을 증명할 수 있는 증명자료들을 제출해야 한다. 상표국은 상표법 제14조 규정에 따라 본 상표의 인지도를 인정하며 공상행정관리부서가 상표법 제13조 규정에 따라 침범행위를 중지시키고 상표표기를 몰수 소각한다. 상품표기와 상품의 분리가 불가능할 경우 상품까지 함께 몰수 소각한다.

제46조 상표등록인이 등록상표를 취소하거나 일부 지정된 상품에서의 상표를 취소할 경우 상표국에 상표 취소신청서를 제출해야 하며 원 《상표등록증》도 함께 반납해야 한다.

상표등록인이 등록상표취소 또는 일부 지정된 상품에서의 상표취소를 신청할 경우 본 상표의 전용권 또는 일부 지정된 상품에서의 전용권은 상표국이 취소신청을 접수한 당일부터 효력을 상실한다.

제47조 상표등록인이 사망 또는 사용을 중지했을 경우 사망일 또는 중지일 부터 1년 내 본 등록상표의 전이수속이 처리되지 않으면 누구든지 상표국에 본 등록상표의 취소를 신청할 수 있으며 신청시 상표등록인의 사망 또는 사용 중지 증명자료를 제출해야 한다.

등록상표가 상표등록인의 사망 또는 사용 중지로 인해 취소되었을 경우 본 등록상표의 전용권은 상표등록인의 사망 또는 사용 중지일부터 효력을 상실한다.

제48조 등록상표가 철회되거나 또는 본 조례 제46조, 제47조 규정에 따라 취소되었을 경우 원 《상표등록증》은 무효가 된다. 일부 지정된 상품에서 등록된 상표를 철회하거나 또는 상표등록인이 일부 지정된 상품에서 등록된 상표를 취소할 경우 상표국이 원 《상표등록증》에 설명을 가한 후 당사자에게 되돌리거나 또는 새로운 《상표등록증》을 새로 발급하고 공고한다.

제7장 등록상표 전용권 보호

제49조 등록상표 중 본 제품의 통용명칭, 도형, 사이즈 또는 상품의 품질, 주원료, 성능, 용도, 무게, 수량 및 기타 특징, 지명을 포함했을 경우 등록상표 전용권을 소지한 당사자는 타인의 정당 사용을 제한할 권리가 없다.

제50조 아래 행위는 상표법 제52조 제(5)절의 전용권규정을 위반한 행위에 속한다.

- 1) 동일하거나 또는 유사한 상품에서 타인이 등록한 상표와 동일하거나 유사한 표기로 상품을 명명, 포장하여 소비자에게 잘못된 인식을 전달하는 행위
- 2) 고의적으로 타인의 등록상표전용권 침해행위를 도와 창고, 운수, 배달, 은폐 등 편리조건을 제공한 행위

제51조 등록상표 전용권을 침해한 행위에 대해서 누구든 공상행정관리부서에 고소, 고발할 수 있다.

제52조 등록상표 전용권침해행위에 대한 처분은 비법 경영소득의 3배 과태료로 정하며 비법 경영소득 계산이 불가능할 경우 10만 위안 이하의 벌금을 내린다.

제53조 타인이 유명상표로 기업명칭을 등록하는 행위가 소비자를 기편하거나 또는 소비자에게 인식상의 오차를 조성할 것이라고 판단한 상표소유인은 업체등록 주관기관에 본 업체의 명칭등록의 철회를 신청할 수 있으며 업체명칭등록 주관기관은 《업체명칭등록관리규정》에 근거해 처리한다.

제8장 부록

제54조 1993년 7월 1일까지 지속적으로 사용해온 서비스상표는 타인이 동일하거나 유사한 서비스에서 이미 등록한 서비스 상표와 동일하거나 유사하여도 계속 사용할 수 있지만 1993년 7월 1일 이후로 3년 이상 사용을 중지해온 상표는 더 이상 사용이 불가능하다.

제55조 상표대리의 구체적인 관리방법은 국무원이 별도로 규정한다.

제56조 상표등록은 상품, 서비스 분류표는 국무원 공상행정관리부서가 제정 공고한다. 상표등록 신청이나 기타 상표사항의 파일양식은 국무원 공상행정관리부서가 제정 공고한다. 평가심사위원회의 평가심사규칙은 국무원 공상행정관리부서가 제정 공고한다.

제57조 상표국은 《상표등록부》를 설치하고 등록상표 및 관련 사항을 기재한다. 상표국은 《상표공고》를 편집발행하고 상표등록 및 기타 관련 사항을 게재한다.

제58조 상표등록을 신청하거나 기타 상표사항을 처리할 경우 일정한 비용을 지불해야 한다. 비용의 항목과 기준은 국무원 공상행정관리부서와 국무원 가격주관부서가 공동으로 규정 공고한다.

제59조 본 규정은 2002년 9월 15일부터 실행한다. 동시에 1983년 3월 10일 국무원이 발표, 1988년 1월 3일 국무원의 허가비준으로 제1차 수정, 1993년 7월 15일 국무원 허가비준으로 제2차 수정한 《중화인민공화국상표법실시세칙》과 1995년 4월 23일에 반포한 《국무원 관련 상표 등록 첨부증건 문제 처리에 관한 심사》는 폐지한다.

(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