



### CHINA GAME NEWS

- 《유》 성공이후 새로운 온라인산업사슬 형성
- 선전지자(深圳技佳), PS겸용 저가(低價) 게임기기 출시
- 판타지온라인게임 《TIME》 내년 4월 출시 예정

### GAME 관련 기관

- 완상통신(万向通信)유한회사

### GAME 소개

- 《테사: 天煞》

### CHINA GAME 순위

- 10월 중국 아케이드 게임 인기순위

### MOBILE NEWS

- 쇼우링통(小灵通), 문자메시지 발송 가능

### IT NEWS

- 광대역 부가가치서비스시장 쟁탈전 체인PC방 산업으로 이동

### 법률과 정책

- 특수상표관리조례(1)



한국게임산업개발원  
www.gameinfinity.or.kr

서울특별시 광진구 구의동 546-4 테크노마트빌딩 32층  
TEL:(02) 3424-4131 FAX:(02) 3424-5039  
nymph@gameinfinity.or.kr



## 《유》 성공이후 새로운 온라인산업사슬 형성

온라인게임 《유》 시장 확장과 관련하여 련상(联想)그룹, 띠쥬청스(第九城市)컴퓨터기술자문(상하이)유한회사, 차이나텔레콤 난징(南京) 자회사 및 련상 상하이자회사가 최근 상하이에서 계약을 체결하였다고 중국컴퓨터보가 보도했다.

련상그룹 상하이 부총경리 조송린(赵松林)은 계약체결 시 온라인게임은 급부상하고 있는 시장으로서, 련상그룹은 온라인게임시장에 큰 관심을 가지고 있다며 련상의 서버업무와 응용 솔루션센터 7개를 활용하여 게임소프트웨어 테스트, 최적화 및 접목 플랫폼을 제공하고 전문적인 서비스 및 지원으로 A/S 할 것이라고 덧붙였다.

띠쥬청스 수석운영관 허취둥(何旭东)은 이번에 련상그룹 및 차이나텔레콤 운영업체와의 제휴는 《유》 게이머들에게 보다 강화된 네트워크와 고 품질 하드웨어로 구축된 플랫폼을 제공하게 될 것이라고 하며, 《유》 시장을 크게 확장할 것이라고 전망했다.

또 계약 체결식에 참석한 운영업체의 대표들은 하드웨어공급업체, 게임운영업체, 텔레콤운영업체의 제휴는 온라인게임산업의 새로운 산업사슬을 형성한 것에 의미를 가진다고 입을 모았다.

IDC의 통계에 따르면 지난 2002년 중국의 온라인시장 규모가 2001년보다 187.6% 늘어난 9억 1,000만 위안에 이르고, 텔레콤업무에 68억 3000만 위안의 수익을 창출하였다. IDC는 향후 중국 온라인게임산업이 지속적으로 고속 성장할 것으로 내다봤다.

중국의 온라인게임시장은 무궁무진한 시장으로 이 시장을 개발하자면 고품질의 온라인게임 소프트웨어, 서버 및 관리가 있어야 할 뿐 아니라, 고 품질의 네트워크환경 및 하드웨어제품과 전문적인 서비스도 요구된다.

현재 중국에서 《유》 회원 수는 1,500만 명을 넘어서고, 동시 접속자 수는 30만 명에 근접하고 있는 것으로 알려졌다.

(자료: 중국컴퓨터보 10월 6일)

## 선전지자(深圳技佳), PS경용 저가 게임기기 출시

최근 선전지자전자회사는 독자적으로 연구·개발한 게임기기를 출시했다. 이 게임기기는 PS, VCD, MP3를 경용하였으며, 이외 진동 조이스틱과 깜빡한 리모콘도 같이 발매된다. 단점이라면 가격이 저렴한(300위안 정도) 대신 품질이 크게 좋지 않으므로 유저들은 상품 구매 시 반드시 조심해서 선택해야 한다.

비록 중국은 현재 PS2와 X-BOX수준의 고급품을 연구 개발할 능력은 안되지만, 선전지자전자회사가 개발한 본 제품은 가격이 상대적으로 많이 낮아서 게임을 즐기는 유저들에게는 좋은 소식이다. 또한 품질상 차질이 좀 나겠지만 성능대비 가격은 월등히 높다고 업계 전문가들은 평가한다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/10/10136689.shtml>)

## 판타지온라인게임 《TIME》 내년 4월 출시 예정

베이징오우위이(奥纬) 온라인소프트웨어발전유한회사는 최근 독자적으로 연구·개발한 대형 3D 판타지온라인게임을 《TIME-스쿱(时空)》으로 정식 명명하고, 내년 4월쯤 유저들에게 선보일 것을 발표했다. 이름부터 판타지풍인 본 게임의 특징은 게임중의 종족들은 서로 다른 시대에서 생활하며, 유저들은 타임머신을 통해 시공을 초월하여 이동하며 플레이 할 수 있다.

중국 최초의 판타지풍을 띤 중국산 온라인게임인 《TIME-스쿱(时空)》은 개발초기부터 많은 유저들의 관심으로, 게임 출시 기간에 대해 많은 기대를 받았다. 오우위이사사 자체 조사에 의하면 중국 대륙의 유저들은 AD&D배경의 온라인게임을 많이 좋아하며 그 비율이 무협소재 작품을 넘어선다고 한다.

게임명칭이 확정됨에 따라 게임의 개발진도도 어느 정도 확정되었으며, 만약 순조롭게 진행된다면 내년 4월에 유저들과 만날 수 있다. 그때가 되면 유저들은 현실생활과 완전히 다른 생활공간을 펼쳐나갈 수 있게 된다. 게임의 품질을 위해 오우위이사사는 《진상(秦殇)》, 《오스산궤(傲视三國)》, 《텐휘(天惑)》, 《잔궤(战国)》 등 유명게임 개발에 참여한 우수한 디자이너, 음악 제작인 등을 초빙하여 《TIME》 제작팀을 구축하고 훌륭한 게임 개발을 위해 전력을 다하고 있다.



(자료: [http://news.17173.com/content/2003-10-14/n516\\_432381.html](http://news.17173.com/content/2003-10-14/n516_432381.html))



## 완상통신(万向通信)유한회사

2001년 11월 15일에 설립된 완상통신은 등록자본금 10억 위안으로 현재 중국 통신부가치서비스분야에서 투자규모가 최고를 기록한 신규 통신업체이다. 주 투자 측은 중국에서 유명한 민영업체인 완상그룹이며 모바일 부가가치서비스, 온라인게임 운영서비스, 기초통신서비스 등을 주로 한다.

완상통신은 이미 전국의 20여 개 성, 자치구, 직할시에 지사를 설립하고 이를 기반으로 서비스 범위를 2003년까지 전국으로 확장할 예정이다. 서비스 현지화 실현은 완상통신의 서비스품질의 실현이기도 하다. 창사 이후 지속적인 보완으로 경영서비스도 초기의 모바일통신 메시지서비스에서 다각적인 모바일통신 부가가치서비스로 확장되고 있으며, 동시 인터넷기술 기반의 응용서비스와 엔터테인먼트서비스 그리고 무선전화통신기술 기반의 부가가치서비스와 전화서비스 및 기초통신서비스를 기반으로 전개한 전매 등 서비스도 출시했다.

향후 발전에서도 완상통신은 모바일 통신서비스, 데이터엔터테인먼트, 기초통신서비스를 핵심으로 자체의 현지우위를 충분히 활용하여 고객에게 최상의 서비스를 제공할 것이다. 한편 신기술,

신 서비스를 개척하여 경쟁력을 증강시켜 세계 메이저 전신업체로 부상하여 중국 전신 부가가치 서비스의 발전을 추진하기 위해 많은 힘을 모을 것이다.

모바일통신 부가가치서비스

모바일통신 부가가치서비스는 완상통신이 창사 초기부터 개척한 전신부가가치서비스로, 현재 서비스 중 규모가 가장 크고 수익성장도 가장 빠른 서비스이다. 2001년 11월 창사 이래 모바일통신 부가가치서비스는 이미 전국의 20여 개 성, 자치주, 직할시에도 확장되었으며, 2003년까지 전국으로 확장할 예정이다. 한편 서비스품목도 끊임없는 개척으로 이미 20여 가지 정보품목과 게임 품목을 보유하고 있으며, 여러 콘텐츠업체들과의 협력을 통해 서비스내용을 더 다양화하였다. 1년 남짓 운영하여 모바일 부가가치서비스의 수익이 빠르게 상승하고 서비스규모도 업계의 앞자리를 달리고 있다. 회사의 모바일 부가가치서비스는 "5252엔터테인먼트플랫폼"을 통해 고객에게 입체적인 엔터테인먼트, 정보서비스를 제공해준다.

데이터 엔터테인먼트서비스

완상통신은 온라인게임 운영으로 고객에게 보다 풍부한 온라인 엔터테인먼트서비스를 제공한다. 현재 운영 중인 대형 온라인게임 《네이비필드 2》 《선저우(神州) Online》 《노바 1492》 등으로 많은 유저들을 유치하는 한편 포탈 네트워크 커뮤니티 생활 플랫폼 - 오렌지 도시 (<http://www.ogame.cn>)를 구축하여 유저들에게 완벽한 기술, 새로운 이념, 우월한 성능 및 안정화된 서비스를 제공하고 있다.

제품보급과 고객서비스분야에서 완상통신은 대리업체, PC방, 광대역 커뮤니티, 휴대폰 포인트카드 판매 등의 방식을 통해 이미 백만 여명의 충성도 높은 사용자를 유치했었다.

완상통신은 호출센터의 운영 라이선스를 이용하여 전국적인 고객센터센터와 22개 서비스센터 지사를 구축하고 사용자들에게 좋은 현지서비스를 제공하며 최종 데이터집중, 서비스분산의 전국적인 서비스 망을 형성하여 더욱 풍부한 서비스모델을 제시하기에 최선을 다하고 있다.

서비스제품:

《네이비필드 2》	( <a href="http://www.nf2.com.cn">http://www.nf2.com.cn</a> )는 한국 SD사가 개발·제작하고 완상통신이 운영하는 최초의 군사 아날로그 소재의 대형 해전온라인게임이다.
《선저우 Online》	( <a href="http://www.szo.com.cn">http://www.szo.com.cn</a> )은 대만 위오우(宇奥)과기사가 개발·제작하고 완상통신이 운영 대리하는 중국 무협특색의 온라인게임이다.
《노바 1492》 (NOVA 1492)	( <a href="http://nova1492.com.cn">http://nova1492.com.cn</a> )는 한국 Aramaru사가 개발하고 완상통신이 운영한 실시간전략 온라인게임이다.

완상통신의 지원으로 기초사업부는 이미 중국 신식산업부, 차이나텔레콤, 차이나왕통(CNC), 차이나모바일, 차이나유니콤 등 기초 전신운영업체들과 밀접한 제휴관계를 맺고 여러 가지 서비스를 병행하는 운영모델을 구축했다. 한편 장비제공업체, 콘텐츠 제공업체, 매체, 유통업체 및 그룹기업 등 기타 산업의 고객들과도 안정하고 장기적인 제휴관계를 확고히 다졌다.

(자료: <http://www.woncore.com/about.htm>)

## 《테사: 天煞》

- \* 개발 업체 : 한국 브릿지 커뮤니케이션
- \* 대리 업체 : 베이징화왕우이통(华网互通)기술서비스유한회사
- \* 공식 사이트 : <http://www.thesa.com.cn>
- \* 게임 장르 : 온라인 롤플레이팅
- \* 클로즈 테스트 : 2003년 5월 31일
- \* 오픈 테스트 : 2003년 6월 29일

## 게임소개

《테사》의 이야기는 옛 전설로 시작된다. 기록에 의하면 아틀란티스는 세계 최초로 철기를 사용한 문명사회라고 한다. 일년에 2번 파종하며 노천 수로관개, 수영장, 실내온천, 샤워실 등 그 당시 상상도 할 수 없을 만큼 고도의 과학문명을 지녔으며, 20세기 최강국 실력과 맞먹을 정도의 군사력을 가졌지만, 이 모든 것은 일순간에 사라져버렸다. 그러나 사라져버린 아틀란티스문명에 대해 그 영문을 아는 사람은 아무도 없었다. 신이 내린 재난인지 아니면 항략에 빠진 인간들에 대한 저주인지... 《테사》는 아틀란티스가 멸망된 후 간신히 살아남은 사람들이 신대륙을 찾아 나서 는 것으로 시작된다.

## 최신뉴스

## 《테사》, 오픈테스트 서버 운영이 버거워 새로운 서버군 추가

중화왕(中华网)기술인원의 지원을 받아 최근 《테사》는 "사자", "천평" 2개 서버를 포함한 화동(华东) 제2단지를 새롭게 오픈 했다. 그리고 화베이(华北) 제1단지에 기존의 2개 서버군 외 "청룡" 서버군을 추가하여 화베이지역 유저들의 선택을 더 넓혔다. 이는 유저들에게 더욱 큰 게임 공간을 제공했으며 게임 운영 또한 원활하게 되었다.

《테사》는 오픈 테스트를 시작으로 유저들에게 폭발적인 인기를 받아왔다. 테스트 서버 역시 운영이 버거울 정도로 많은 유저들이 참여하여 한동안 압력을 느끼던 참에 화베이 제1단지에 “주작” 서버군과 “현무”서버군, 화동 제1단지에 “거해(巨蟹)” 서버군을 추가했었다. 이번 추가된 "사자", "천평", "청룡" 3개 서버군까지 포함하여 《테사》는 총 10개 서버군으로 유저들에게 원활한 접속 서비스를 제공하고 있다.

중화왕은 유저들이 새로 추가된 서버에 적극 참여하여 새로운 게임세계를 개척해나가기 바라는 한편 그동안 《테사》에 대한 유저들의 지원과 사랑에 감사를 표하며 유저들과 함께 공동으로 《테사》의 밝은 미래를 창조할 것을 약속하였다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-8-9/n46\\_962227.html](http://news.17173.com/content/2003-8-9/n46_962227.html))

**CHINA GAME 순위**

10월 중국 아케이드 게임 인기순위

순위	게임명칭	기종	장르	개발사	득표
1	황금태양	GBA	RPG	NINTENDO	378
2	Final Fantas10	PS2	RPG	SQUARE	366
3	metal gear solid2	PS2	ACT	KONAMI	341
4	Final Fantas 8	PS2	RPG	SQUARE	304
5	진 삼국무쌍 3	PS2	ACT	KOEI	289
6	biohazard	GC	AVG	CAPCOM	272
7	쿠우다이요우과이·란보우스(口袋妖怪·靑宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	250
8	세계축구 생방송 7	PS2	SPG	KONAMI	238
9	쿠우다이요우과이·홍보우스(口袋妖怪·紅宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	222
10	초급 로봇대전D	GBA	SLG	BANPRESTO	219
11	진 삼국무쌍 2	PS2	ACT	KOEI	218
12	세계축구 생방송 6	PS2	SPG	KONAMI	199
13	귀무자 2	PS2	AVG	CAPCOM	193
14	초급 로봇대전R	GBA	SLG	BANPRESTO	184
15	어워청·웨샤예상취(惡魔城·月下夜想曲)	PS	ACT	KONAMI	179
16	훤옌원장·레훤즈젠(火炎紋章·烈火之劍)	GBA	SLG	NINTENDO	175
17	Final Fantas X-2	PS2	RPG	SQUARE	171
18	세계축구 생방송 2002	PS	SPG	KONAMI	159
19	훤옌원장·핑인즈젠(火炎紋章·封印之劍)	GBA	SRPG	NINTENDO	144
20	어워청·쇼우웨원우취(惡魔城·曉月圓舞曲)	GBA	ACT	KONAMI	107

(자료: 电子游戏软件 2003년 제19기)

## 쇼우링통(小灵通), 문자메시지 발송 가능

올 9월말부터 북방 10개 성시의 쇼우링통 사이 문자메시지 발송이 가능하게 되었다. 베이징 쇼우링통 가입자들도 주변 도시의 친구들과 메시지전달을 할 수 있다고 최근 베이징시 통신회사 부총 엔지니어 호우슈우팡(郝秀芳)이 소식을 전달했다.

그의 소개에 따르면 올해 초 쇼우링통이 베이징에 입주하면서 도시 내외에 6,000여개 기지국을 구축하였고 가입자 수도 9만 명 이상을 유치했다고 한다. 쇼우링통이 초기부터 호황을 누릴 수 있었던 것은 우수한 품질과 밀접한 관계가 있다.

우선 쇼우링통 휴대폰의 발사공률은 10mW로 25mW에 이르는 TV 리모콘과 35mW에 이르는 무선 전화기의 절반에 상당하므로 이른바 “전자파방사로 인한 상해”문제가 거의 없다. 쇼우링통의 기지국 역시 발사공률이 500mW를 초과하지 않아 인체에 무해할 뿐만 아니라 현재 사용되고 있는 모든 전자의기, 장비에도 영향을 미치지 않으며 장기간 통화를 해도 불편함이 느껴지지 않는다고 한다.

다음으로 쇼우링통의 통화원가가 낮아 통화비용과 기타 비용이 무선전화와 비슷하며 요금방식은 단 방향 즉 수신자는 비용을 지불하지 않는다. 그 외 쇼우링통의 온라인속도는 64K로 뉴스검색, 그림다운로드, 벨소리 다운로드, 메일 발·수신이 모두 가능하며 비용도상대적으로 싸다. 일부 고급 쇼우링통 휴대폰인 경우 컬러화면, 화음 벨소리, 카메라, MP3성능까지 갖추고 있다.

호우슈우팡 엔지니어는 메시지개발에서 쇼우링통은 휴대폰 독점을 타파했다고 분석했다. 현재 베이징시 쇼우링통 가입자 사이에 메시지발송이 가능하며 사용자들은 무선전화, 휴대폰으로 인공 메시지센터에 접속한 후 쇼우링통 번호에 메시지를 남길 수 있으며, 메시지 당 요금이 0.08위안이다.

올 9월 북방 10개 성시 쇼우링통의 메시지 발송이 추가되었으며, 쇼우링통과 이동전화사이 메시지교환 기술은 이미 개발되었지만 인터넷교환에 존재하는 문제들로 인해 당분간 상용화되기는 어렵다고 한다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=5924>)

## 광대역 부가가치서비스시장 쟁탈전 체인PC방 산업으로 이동

지난 6월 5일 중국 국가문화부에서 10개의 체인 PC방 허가증을 발부한 후 잠잠하던 PC방 산업이 갑자기 들끓게 되었다. 새롭게 정돈된 PC방 산업에는 문화회사, 캐피탈회사, 전신운영업체들이 몰려들었으며 모두가 "광대역 부가가치서비스"에 눈길을 돌리고 이를 수익확충의 핵심수단으로 생각하고 있다. 머지않아 PC방 시장은 "광대역 부가가치서비스"업무 경쟁의 새로운 장터가 될 것으로 전망된다.

PC방이라면 일반적으로 공기가 환탁하고 붐비며 소란한 광경이 먼저 떠오른다. "란지싱(藍极星)PC방" 화제사건 후 PC방 산업은 조용하지 못했다. 중국정부는 PC방 산업에 대한 관리 및 불법 PC방에 대한 단속역량을 강화하였으며 동시에 PC방 체인방안을 실행하여 기존의 흩어지고 복잡한 국면을 돌려세우고 고급적이고 규범적인 PC방 경영개념을 제시했다.

중국 인터넷정보센터(CNNIC)의 최신 조사결과에 따르면 중국 내 네티즌 수는 이미 6,800만 명을 돌파하였지만 인터넷접속이 가능한 컴퓨터는 2,572만 대 뿐이다. 이런 상황에서 대다수 네티즌들은 PC방 컴퓨터를 통해 온라인 하므로 그들에게 있어서 PC방은 현실적으로도 매우 필요한 것이다.

문화부 마케팅사 사장 류우위주(刘玉珠)는 현재 PC방 투자자원은 약 1,000억 위안에 이른다고 밝혔다. 예측에 따르면 PC방 시장은 2005년까지 매년 300억 위안의 투자가 계속될 것이라고 한다.

기존의 PC방은 일반적으로 온라인게임, 홈페이지 브라우저, 메일 송수신, 온라인 채팅 등을 서비스하였다. 조사에 의하면 현재 PC방 수익 중 가장 큰 비중을 차지하는 분야는 홈페이지 브라우저와 채팅이 아니라 온라인 게임 등 엔터테인먼트방식으로 알려졌다. 때문에 체인 PC방에 온라인 게임을 장치하지 않으면 PC방 수익이 절반이상은 감소될 것이다.

그러나 현재의 PC방은 예전과 같은 폭리를 취할 수 있는 좋은 시기가 이미 지났다. 경제수준 및 국민들의 생활 수준이 높아짐에 따라 PC는 가정에서 모두 쉽게 받아들일 수 있는 제품이 되었다. 홈페이지 브라우저, 온라인 채팅 및 온라인게임 등은 전화접속 온라인 혹은 광대역 인터넷접속을 통해 집에서 쉽게 할 수 있으며 또한 집에서의 인터넷접속 편안함과 자유로움은 PC방이 제공하는 서비스로는 만족시킬 수 없는 것이다.

어떻게 하면 점차 증가되고 있는 네티즌들을 어떻게 집에서 PC방으로 유도 할 것이며, 또한 기존의 PC방 사용자들을 계속적으로 유지할 것인가는 PC방 경영업체들이 직면한 문제이다. 이 문제에 맞서려면 반드시 집에서는 체험하지 못하는 서비스를 제공해야 하는 것이다. 이로써 PC방 체인회사들은 모두 "광대역부가가치서비스"에 초점을 두고 이를 수익확충의 핵심으로 하고 있다.

PC방 체인회사는 기존의 PC방 산업이 생각지도 못하는 풍부한 네트워크자원, 업계영향, 자금우위 및 콘텐츠저축 등을 이용하여 PC방을 포털 온라인서비스 플랫폼으로 구축할 예정이다.

플랫폼은 가정 온라인 및 기존 PC방이 제공할 수 없었던 인터넷전화, 시청채널, 교육, 게임, 전자상거래 등 "광대역부가가치서비스"를 제공하게 된다. 이런 서비스는 소비자들에게 있어서 매우 큰 유혹이며 PC방 체인회사에게 있어서는 새로운 수익원이 되는 것이다. 그러므로 발전전망이 밝고 시장공간이 넓을 것으로 전망된다.

(자료: <http://www.chinabyte.com/homepage/219001851301855232/20030928/1733068.shtml>)

**특수상표관리조례(1)**

(1996년 7월 13일 국무원 제202호령 반포)

[차 례]

특수상표관리조례(1)

제1장 총칙

제2장 특수상표의 등록

특수상표관리조례(2)

제3장 특수상표의 사용 및 보호

제4장 부록

**제1장 총칙**

**제1조** 특수상표관리를 강화하고 문화, 스포츠, 과학연구 및 기타 사회공익활동의 발전을 적극 추진하며 특수상표 소유인, 사용자 및 소비자의 합법권익을 보호하기 위해 본 조례를 제정한다.

**제2조** 본 조례에서 지적되는 특수상표란 국무원의 허가 비준 아래 개최된 전국 또는 세계범위 내 문화, 스포츠, 과학연구 및 기타 사회공익활동에서 사용되는 표지이며 문자, 도형으로 구성된 명칭 및 약어, 회의 마크, 마스코트 등을 포함한다.

**제3조** 국무원 공상행정관리부서의 허가 비준 아래 등록된 특수상표는 본 조례의 보호를 받는다.

**제4조** 아래 내용과 관련된 문자, 도형의 특수상표는 등록이 불허하다.

- 1) 국가 또는 국제조직의 존엄, 형상을 손상할 경우
- 2) 사회 건전한 습관과 공공질서를 파괴할 경우
- 3) 민족차별성을 내포하여 민족 단결에 불리할 경우
- 4) 뚜렷한 특성이 없어 구별이 어려울 경우
- 5) 법률, 행정법규에 금지된 기타 내용

**제5조** 특수상표에 관련된 대상들이 특수상표를 사용하거나 또는 타인의 사용을 허가하여 모집된 자금은 반드시 특수상표가 서비스하는 사회 공익사업에 투입되어야 하며 이는 국무원 재정부서, 심계부서의 감독을 받아야 한다.

**제2장 특수상표의 등록**

**제6조** 사회공익활동 조직자 또는 준비자가 사용하게 될 명칭, 회의 마크, 마스코트 등 특수상표에 보호가 필요할 경우 국무원 공상행정관리부에 등록신청을 제기해야 한다.

등록신청은 직접 처리할 수도 있고 타인에게 대리 위탁할 수도 있다.

**제7조** 특수상표 등록신청 시 등록신청서 및 아래 서류들을 제출해야 한다.

- 1) 본 사회공익활동에 대한 국무원의 허가비준서류
- 2) 타인이 특수상표를 사용할 수 있게끔 허가한 조건 및 관리방법
- 3) 특수상표 견본은 5부, 흑백 묵고(墨稿) 1부 준비, 견본은 뚜렷하고 붙이기가 편이해야 하며 표면이 매끄럽고 품질이 좋은 종으로 프린트하거나 또는 5mm보다 크고 10mm보다 작은 사진으로 대체할 수 있다.
- 4) 타인에게 대리 위탁할 경우 대리인의 위탁서를 첨부해야 하며 위탁사항과 권한을 정확히 밝혀야 한다.
- 5) 국무원 공상행정관리부서가 요구한 기타 서류

**제8조** 국무원 공상행정관리부서는 신청을 접수한 후 아래와 같이 처리한다.

- 1) 본 조례 규정에 부합되고 서류가 완비된 신청에 대해서는 신청접수일부부터 15일 내 특수상표 등록신청 접수통지서를 발급하고 통지 후 2달 내 특수상표에 관련된 사항, 도형 및 허가 비준한 상품, 서비스항목을 등록부에 기록하고 특수상표등록증서를 발급한다.  
특수상표는 허가 등록 후 국무원 공상행정관리부가 공고한다.

- 2) 서류보완 또는 오차가 생겼을 경우 신청 접수일부부터 10일 내 필요서류 보완통지서를 발급, 통지서를 받은 날부터 15일 내 보완할 것을 요구한다. 만기일까지 보완하지 않았거나 보완한 서류가 규정에 부합되지 않을 경우 등록신청 거부통지서를 발급한다.

- 3) 본 조례 제4조 규정을 위반했을 경우 신청 접수일부부터 15일 내 특수상표 등록신청기각통지서를 발급한다. 이런 결정에 불복할 경우 기각통지서를 받은 날부터 15일 내 국무원 공상행정관리부서에 복심을 신청할 수 있다.

이상 지적되는 각 통지서는 국무원 공상행정관리부가 직접 신청인 또는 대리인에게 송부한다. 일부 원인으로 직접 송부 하지 못했을 경우 국무원 공상행정관리부서가 공고를 하거나 또는 배송한 당일부부터 20일 내를 발송기일로 한다.

**제9조** 특수상표 유효기간은 4년이며 등록일 부터 유효하다.

특수상표 소유인은 만기 3개월 전에 연기신청을 할 수 있으며 연기기일은 국무원 공상행정관리부서가 실제정황에 근거하여 결정할 수 있다.

특수상표소유인이 주소를 변경할 시 변경일로부터 1개월 내 국무원 공상행정관리부서에 등록해야 한다.

**제10조** 등록이 허가된 특수상표가 아래에 지적된 몇 가지 경우가 발생할 시 임의의 단위, 개인은 공고 발표일부부터 유효일 만기 전까지 국무원 공상행정관리부서에 특수표기 등록무효를 청구할 수 있으며 반드시 관련 증거를 제출해야 한다.

- 1) 기존의 특수표기와 동일하거나 유사할 경우
- 2) 우선 등록을 신청한 상표 또는 등록이 완성된 상표와 동일하거나 유사할 경우
- 3) 우선 외형 디자인특허를 신청하거나 또는 법에 따라 취득한 외형 디자인특허와 동일하거나 유사한 경우
- 4) 타인의 저작권을 침해했을 경우

**제11조** 국무원 공상행정관리부서는 특수표기 등록무효신청일부터 10일 내 피 신청인을 통지하며 통지받은 날부터 15일 내 답변을 요구한다.

피 신청인이 답변을 거절하거나 적당한 이유가 없이 답변기일을 초월했을 경우 답변권리 포기로 인정된다.

**제12조** 국무원 공상행정관리부서는 특수상표 등록무효신청을 접수한 당일부터 3개월 내 재정을 내리고 당사자를 통지한다. 재정에 불복할 경우 통지받은 당일부터 15일 내 국무원 공상행정관리부서에 재심을 신청할 수 있다.

계속...

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	<b>동국대학교 중국산업경제연구소</b> <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