



CHINA GAME NEWS

- 《라그나로크》 해커 체포
- 《World of Warcraft》 운영권 결정될 기미 보여
- 《Conflict Desert Storm II : Back to Baghdad》 중문버전 11월 발표 예정

Mobile NEWS

- 중국 통신업체 3G 휴대폰 개발에 힘 모아

IT NEWS

- 중국 온라인 시장 세분화의 현황 및 전망

CHINA GAME 순위

- 2003년 10월 게임 추천/기대 TOP 10

GAME 소개

- 《Shadowbane : 魔剑》

GAME 관련 기관

- 상하이 신뎬어(鑫喆) 컴퓨터 소프트웨어개발 유한회사

법률과 정책

- 저작권 행정처분 시행방법(1)



《라그나로크》 해커 체포

2003년 7월 16일, 《라그나로크》에 출처가 불분명한 대량의 BOSS 카드와 고급장비들이 출현했으며 또한 온라인 상에서 불법적으로 판매되고 있었다. 이에 대해 많은 사용자들은 GM이 자체 권한을 남용해 불법 수익을 올리고 있다고 의심하였다.

유저들의 "BOSS 카드 범람" 신고를 받은 라그나로크 대리운영사인 여우시신간센(游戏新干线)은 즉시 전체 서버 데이터에 대한 검사를 실시하여 일부 의심스러운 계좌를 동결하고 회사 소재지인 상하이시 공안국에 신고했다.

공안국은 2개월 간의 수사 끝에 BOSS 카드 불법 판매 사건의 혐의자 3명을 구속했다. 혐의자는 해킹 수단으로 《라그나로크》서버의 단말에 침입하여 서버 프로그램 코드를 수정하고, 게임 내부의 장비도구를 도용한 후 또 다른 2명과 함께 불법 판매한 사실을 인정했다. 현재 진실이 밝혀져 혐의자 3명은 이에 상응한 처벌을 받았으며, 회사측도 누명에서 벗어나게 되었다.

“신간센”사는 BOSS 카드 불법 판매 사건이 언론의 보도처럼 회사 내부인 조작이 아니었음을 증명하게 되었으며, 발행 부수를 늘이기 위해 확인되지 않은 내용을 보도한 매체들에게 많은 유감을 표했다.

또한 “신간센”사는 이번 처리과정에서 지원과 도움을 아끼지 않았던 많은 사용자들에게 감사의 전하면서, 언제까지나 사용자들의 권익을 보호할 것이라고 강조했다. 한편 앞으로 이와 같은 불법 행위를 시도할지도 모르는 사용자 또는 단체들에게 그들의 불법성을 강조하고, 불법행위와는 끝까지 타협하지 않을 것이라고 밝혔다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-10-28/n214_130379.html)

《World of Warcraft》 운영권 결정될 기미 보여

《World of Warcraft》의 운영권이 드디어 결정될 기미를 보이고 있다. 지난 1년 동안 100여 개 게임운영 업체 사이에 지속되었던 《World of Warcraft》 운영권 쟁탈전이 주우청(九城), 싱가포르 텔레콤, 소호, 인텔 등 4개 사의 공동 운영으로 결정된 것으로 알려졌다. Vivendi사는 주우청과는 이미 계약체결 후 세부 상담을 시작했고, 《World of Warcraft》를 운영하기 위한 합자회사도 등록 중이라고 한다.

온라인 게임 제품의 시기성과 경쟁상대의 발전추세로 보아 내년 봄을 전기 준비단계로 잡고 있는 《World of Warcraft》 운영 관계자는 대륙 운영업체들에게 남겨진 시간이 충분치 못하며 늦어도 올 11월에는 제휴 파트너가 선정되어야 한다고 예상했다. 그 동안의 과정에서 주우청사와 광통(光通)사가 최후 업체로 선정될 것이라는 예측과 두 회사의 제휴설도 떠돌았지만 싱가포르 텔레콤의 출현으로 이러한 예측이 깨지기 시작했으며, 최종적으로 주우청은 싱가포르 텔레콤, 소호, 인텔과 제휴하여 합자회사를 설립하는 모델로 운영권을 확보한 것으로 보인다.

이는 1년 전 주우청사가 《MU》 운영권 취득 시 선택했던 방법과 유사하다는데서 더욱 주목된다. 합자회사의 자금투자 비율, 4개 회사의 구체적인 업무구분, 게임의 대리 운영권 비용 및 로열티 등 현재까지 공개하지 않았던 세부적인 내용은 머지않아 대외에 발표할 것으로 예상된다.

쥬우청사의 이러한 움직임에도 불구하고 《World of Warcraft》 제작사의 최종 낙점이 대외에 발표되지 않은 이상 여전히 기회가 있다는 게 운영권 쟁탈에 나섰던 일부 국내외 업체들의 의견이다. 광통사의 관계자는 쥬우청사가 운영권을 획득하게 될 가능성이 높다는 사실을 인정하는 한편 자신은 여전히 Vivendi사의 후보 명단에 놓여져 있다는 사실도 강조하면서 최후까지 노력을 아끼지 않을 것이며, 미국 방문계획도 예정대로 진행할 것이라고 밝혔다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-10-21/n48_964256.html)

《Conflict Desert Storm II : Back to Baghdad》 중문버전 11월 발표예정

게임정보

- * 중 문 명 : 《沙漠风暴2: 重返巴格达》
- * 영 문 명 : 《Conflict Desert Storm II : Back to Baghdad》
- * 개 발 업 체 : Pivotal Games
- * 세 계 발 행 : SCI
- * 중국 대행사 : 베이징양광위동(阳光娱动)과기유한회사
- * 게 임 장 르 : 3인칭 액션슈팅게임
- * 출 시 예 정 : 2003년 11월
- * 판 매 가 : 49위안/2CD

베이징 양광위동(阳光娱动)사가 2003년 11월 출시할 예정이었던 3인칭 액션 슈팅게임 《Conflict Desert Storm II : Back to Baghdad》이 현재 중문작업을 진행 중이다. 양광위동사는 중문버전 특징을 충분히 살려 유저들의 기대에 어긋나지 않는 고 품질의 제품을 출시하기 위해 힘을 모으고 있다.

게임은 초기 인스톨 인터페이스에 블루와 그레이 2개 색상 조합을 사용해 명량한 분위기를 조성하는 한편 현대전쟁이라는 테마와도 잘 어울리는 듯 하다. 게임 설정화면에 들어가면 모든 문자가 시원시원한 허이티(黑体) 글체로 되어있으며, 또한 영문 버전과 별 차이 없는 플래시 효과까지 살려내 현대전쟁의 분위기를 살리고 있다.

(자료: http://game.163.com/game2002/editor/edit_jianzhi/031031/031031_122121.html)



중국 통신업체 3G 휴대폰 개발에 힘 모아

"선전(深圳) 제5회 중국국제 하이테크 기술성과 교류회"의 3G 전시회 및 관련 포럼에 참여한 업체들에 따르면 중국 통신제조업의 선두업체들이 휴대폰 3G 개발에 힘을 모으고 있으며, 이를 계기로 시장비중을 확장, 핵심기술 특허를 소지한 3G 통신산업의 구축을 전망하고 있다고 한다.

선전에 본부를 설립하고 있는 화웨이(华为)사의 경우 최근 몇 년간 3G 제품의 개발에 투자된

연구비용만 전체의 1/3이나 된다고 한다. 현재 이미 여러 항목의 핵심기술을 가지고 있어 올해 안으로 디자인 및 연구개발을 독자적으로 완성한 3G 상업용 휴대폰을 출시, 오는 2004년부터 생산체제에 들어갈 예정이다.

중흥(中兴) 통신사도 중국 3G 시장 가동초기에 상용화 3G시스템 제공으로 시장 점유율을 확보하는 한편 중국산 3G 모바일 통신제품의 브랜드 형상을 구축하겠다는 야심 찬 계획을 세우고 있다. 따탕(大唐) 통신사도 내년에 전면적인 TD-SCDMA 기술 상용시범을 완성, 오는 2005년부터 정식 3G 상용화를 대거 가동할 계획이다.

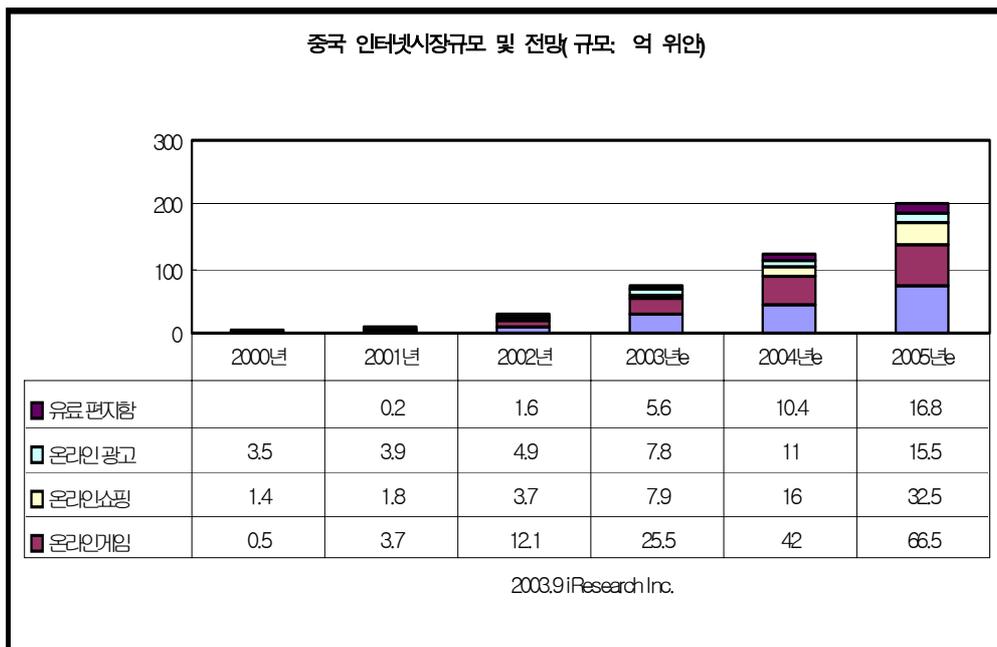
따탕 통신사의 수석 과학자인 리스허(李世鹤)는 중국 업체들이 독자적인 지적재산권을 소지한 TD-SCDMA 기술의 원가인하 분야에서 뚜렷한 실적을 거두었다고 하면서 이런 기술은 3G 휴대폰 집성도에서 2개의 칩만 요구하고 있어 생산원가가 기존의 GSM 휴대폰과 비슷할 뿐만 아니라, TD-SCDMA 기술을 채택하여 연구·제작한 기지국도 기존의 GSM 기지국과 비슷하다고 소개했다.

현재 중국은 모바일 가입자수가 총 2억 4,000만 명으로 세계 최대 이동가입자 시장으로 부각되었다. 이번 '하이테크 기술성과 교류회'에 참석한 외국계 업체들은 3G 표준 등과 관련한 중국정부의 조치는 세계 이동통신 시장의 신경을 자극하고 있다는 현실을 밝혔다. 최근 몇 년간 일부 세계 3G 글로벌 거두들도 세계 최대의 시장을 겨냥하고 중국 3G 프로젝트에 관련된 투자를 강화하고 있다.

(자료: <http://mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=6174>)

CGW IT NEWS

중국 온라인 시장 세분화의 현황 및 전망



인터넷 산업의 현황을 살펴보면 온라인 경제는 다원화의 발전양상을 나타내고 있다. 온라인 문자 메시지, 온라인 게임, 온라인 쇼핑 및 유료 전자편지함의 수익은 온라인 배너 광고를 추월하면서 인터넷 경제 전체 수익 향상을 이끌고 있다.

이들 가운데 온라인 문자 메시지의 수익 증가가 눈부시다. 지난해만 하더라도 온라인 문자 메시지 산업이 발돋움하면서 9억 2,000만 위안의 수익을 창출하였고, 전체 인터넷 시장 규모의 29%를 차지하였다. 향후 온라인 문자 메시지는 계속 고 성장세를 유지할 것으로 보이며, 오는 2005년에는 시장 규모가 71억 4,000만 위안에 이르러 전체 인터넷 산업 시장의 35.2%를 차지할 것으로 예상된다.

온라인 게임은 온라인 오락수단으로 시작된 오래되지 않았지만, 독특한 매력으로 유저들의 눈길을 모으고 있다. 온라인 게임 가입자들의 증가는 온라인 게임 시장규모 확장에 무궁무진한 원동력을 제공하고 있다. 온라인 게임의 성장규모를 살펴보면 지난해는 전년 대비 3억 7,000만 위안이 증가하여 227% 늘어난 12억 1,000만 위안을 기록했다. 올해 온라인 게임은 인터넷 시장의 38.4%를 점유하고, 오는 2005년에는 시장규모가 66억 5,000만 위안에 이를 것으로 예상된다.

지난 1999년 중국의 온라인 쇼핑몰 시장은 대형 온라인 쇼핑몰 추세로 당해년도 거래금액이 6,000만 위안에 이르렀고, 2000년에는 급부상하여 거래금액이 1억 4,000만 위안에 이르렀다. 하지만 인터넷 산업의 거품이 사라지면서 온라인 쇼핑몰 시장이 위축되었다가 2002년에 재기하여 3억 7,000만 위안을 웃돌았다. 올해 사스가 확산되면서 인터넷 쇼핑몰 산업은 호황을 구가하면서 고속 성장단계에 있다. 올해 중국의 인터넷 쇼핑몰 거래금액은 116.2% 늘어난 8억 위안에 근접할 것으로 보이며, 오는 2005년에는 32억 5,000만 위안에 이를 것으로 전망된다.

온라인 배너 광고는 포탈 사이트들의 주 수익원으로 작용하여 포탈 사이트 초기 발전에 중요한 작용을 하였다. 올해 온라인 배너 광고는 더욱 활성화되어 7월 배너 광고 수익이 8,763만 위안에 이르러 월 수익 최고치를 기록했다. 중국에서 사스 확산이 가장 심각한 4-6월 기간 배너 광고산업은 오히려 호기로 받아들여졌다. 올해 중국의 온라인 배너광고 수익은 지난해보다 2억 9,000만 위안 증가해 7억 8,000만 위안에 이를 것으로 보인다. 이는 지난해보다 59% 성장된 셈이다. 한편 향후 3년 동안 평균 38%로 성장해, 오는 2005년에는 온라인 배너광고 수익이 15억 5,000만 위안에 이를 것으로 예상된다.

유료 전자우편함 시장규모는 올해 회원 수가 500만 명을 돌파했다. 이는 전체 네티즌 수의 1/10 정도이다. 올 6월 중국의 유료 전자우편함 시장 규모는 4억 5,000만 위안을 기록하고 연말에는 5억 6,000만 위안에 이를 것으로 예상된다. 인터넷 네티즌 수가 계속 증가함에 따라 전자 메일은 사람들의 생활의 한 부분으로 자리매김 하게 될 것이다. 또한 스팸 메일과 바이러스 메일이 만연해지면서 유료 전자우편함 산업이 더욱 추진되어, 오는 2005년에는 유료 전자우편함 시장규모가 16억 8,000만 위안에 이를 것으로 전망된다.

(자료: <http://tech.sina.com.cn/i/c/2003-10-15/0819243997.shtml>)

CHINA GAME 순위

2003년 10월 게임 추천/기대 TOP 10

패키지게임 추천 순위

순위	게임명칭	장르	발행사
1	Commandos 3: Destination Berlin	실시간 전략	신텐디(新天地)
2	War Craft 3: The Frozen Throne	실시간 전략	오우메이(奥美)
3	공화국: 혁명	사이버 경영	EIDOS
4	선젠치사관(仙剑奇侠传 3)	RPG	환위즈싱(寰宇之星)
5	사심왕(霸王): 십자군의 유산	RPG	Interplay
6	Heroine Anthem	RPG	환위즈싱(寰宇之星)

패키지게임 기대 순위

순위	게임명칭	장르	발행사
1	다이호(代号): XIII	주시각 슈팅	유비아
2	오우스산궈(傲世三国) 2	실시간 전략	무비오우(目标)
3	Half-Life	주시각 슈팅	쇠웨산(雪乐山)
4	커린마이커러이라이사이(柯林麦克雷拉力赛)3	카 레이스 경주	조우다밍타이(交大鸣泰)
5	창예왕(创业王)	전략 경영	광푸(光浦)
6	레휘송신(烈火雄心)	실시간 전술	양광위러(阳光娱乐)

온라인게임 추천 순위

순위	게임명칭	발행사
1	RO	신간선(新干线)
2	마법기병	카이투커지(凯图科技)
3	미르의 전설 3	광통(光通)통신

온라인게임 기대 순위

순위	게임명칭	발행사
1	선자치빙(神甲奇兵)온라인	위천궈지(昱泉国际)
2	asgard online	兆源科技
3	레런(猎人) online	久游网

(자료: 游戏攻略 2003년 10월호)

《Shadowbane: 魔剑》

- * 개발 업체 : Wolfpack Studios (미국)
- * 대리 업체 : 텐런후동(天人互动)소프트웨어기술유한회사
- * 공식 사이트 : <http://www.shadowbane.com.cn>
- * 오픈 테스트 : 2003년 4월 26일
- * 유료화 : 2003년 9월 25일

The Legend of Shadowbane 전설편

유명하면서도 두려운 이름, 세상을 가르는 칼날로 엘프 제국을 멸망시킨 검-새도우베인. 지금까지의 검 중에서 가장 위대한 검이고 희망의 대명사였던 새도우베인은 단조 될 당시부터 그 주위를 감돌던 어둠의 징조와 무수히 많은 전설들로 더욱더 아름답고 날카롭게 변한 듯하다.

검에 이름을 붙이는 것은 그 검에 영혼을 불어넣는 것과 같으며 이름을 가진 검은 스스로 선택한 운명을 개척한다고 한다. 그런 무기는 세상을 변화시키는 위력을 가졌다고 전해졌고, 결국 강력한 검이 인간을 정복할 것이기에 사람들은 이름이 지어진 검을 무서워한다.

새도우베인은 진정으로 위대하며 동시에 극도로 끔찍한 검이기도 하다. 검은 새도우베인이라는 이름 외에도 다른 여러 개의 이름을 갖고 있다. “빛의 소환자, 경계의 칼날, 두 번째 태양, 왕의 제작자, 아침의 별, 신의 손길, Thurin의 검, 용의 살해자, 전사의 검 Beregund의 상” 등 영광스런 이름을 갖고 있는가하면 “왕의 파괴자, 세상의 심판자, 제작자를 망치는 검, 복수의 검, 현란한 살육자, 반역자, Cambruin의 독” 등 어두운 이름도 가지고 있다.

세상의 모든 이들은 무시무시한 검의 그림자 밑에서 살아야만 했고, 투쟁의 시대에 몸부림치는 우리들은 그 칼날 위에서 발버둥치고 있다. 새도우베인의 검광은 각기 다른 시대에 세 번 나타났다. 세 번의 전쟁은 모두 새도우베인의 출현으로 발발되었고 3명의 위대한 인류와 2명의 엘프, 그리고 하나의 신이 새도우베인의 칼날 아래에서 죽어갔다. 만약 스스로 새도우베인을 알고 있다고 생각하는 사람이 있다면 그는 분명 새도우베인 이야기의 결말만 알고 있을 뿐...

새도우베인은 키어헤이븐에서 제왕을 살해하는 일격을 가한 것이다. 어찌 캄부루인이 그 무시무시한 검을 손에 쥐게 되었는지, 왜 그게 만들어진 건지, 그리고 그 검이 왜 자신을 휘두르는 자에 대해 그 정도로 잔혹한 건지... 이에 대한 대답을 찾으려면 시간 그 자체와 같이 오래되고 음산한 새도우베인의 전설에 귀를 기울여야 한다. 이는 변명과 좌절이 병존한 편년사이고 그 안에는 찢겨진 세계의 모든 비극들이 들어있다.

대지 역사편

국왕시대로부터 이미 5개 시대를 지나왔다. 만신의 아버지가 세계를 외면하자 전반 국토는 암흑 속에 버려져버렸다. 태양은 승냥이의 전설로, 세계는 광전사들의 폭주로 엉망진창이 되었고 어둠으로 가려진 대지는 온통 피 흔적으로 얼룩지고 질병과 재난 속에서도 전쟁은 멈추지 아니했다.

잔인한 군벌들이 토비, 강도들로 묶어진 군대를 이끌고 세상 곳곳을 어지럽히고 있었고, 교회는 그 가운데서 살아남은 사람들을 구제하느라 마지막 힘을 내고 있었다.

암흑시대가 시작하면서 많은 지식들이 소실되었다. 신기한 파위가 더 이상 사람들에게 의해 기억

되지 않으며 Aerynth 도서관은 불바다 속에서 자취를 감추었다. 세계 종말이 임박해오고 마지막 시각, 한 가닥의 희망 서광이 비춰 들어왔다. 사람들은 이를 보고 “shadowbane”, 암흑에 대항한 한 가닥의 희망이라고 불렀다.

최신뉴스: 《shadowbane》 9월 25일부터 유료화

4년 동안 1,000만 달러를 투자하여 제작된 《shadowbane》이 지난 4월 26일부터 오픈 테스트를 시작한 이래 5개월이라는 시간이 흘렀다. 그 동안 《shadowbane》에 많은 관심과 지원을 해 온 유저들의 열정에 본 게임의 중국지역 대리운영사인 텐런후동사는 감사의 마음을 전했다.

무료 오픈 테스트를 마치고 텐런후동사는 2003년 9월 15일부터 《shadowbane》의 상용화를 시작하며 9월 25일부터 유료화 한다고 밝혔다. 텐런후동사는 9월 15일부터 10월 7일 사이에 카드를 구매한 유저들에게 7일 간의 무료 게임시간을 늘여주는 카드 축적 할인 이벤트를 개최하기로 했다. 유저들에게는 신비한 파워로 세계를 주도할 수 있는 새도우베인의 최강 족 “미노타우르”를 가질 수 있는 기회도 마련되어 있다.

9월 15일은 《shadowbane》의 새로운 기점이 될 것이며, 텐런후동사도 최상의 서비스로 유저들의 사랑에 보답하겠다고 다짐하고 있다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-9-15/n509_425896.html)



상하이 신뉘어(鑫诺) 컴퓨터 소프트웨어 개발 유한회사

2002년 10월에 설립된 상하이 신뉘어 컴퓨터 소프트웨어개발 유한회사(FGOG, 이후 상하이 신뉘어)는 상하이 정보산업회사와 Four Gold Group이 공동으로 상하이에 설립한 합자회사로 본사는 싱가포르에 있다. 중국 네티즌을 대상으로 완벽한 엔터테인먼트 및 TAB 게임을 제공하는 것이 상하이 신뉘어의 취지이다.

상하이 신뉘어는 “고객을 핵심으로 시장의 주류에 발맞추는” 원칙 하에 여러 제휴 파트너와 공동으로 표준화 핵심기술 및 운영 플랫폼을 구축하고, 온라인게임 개발업체를 위해 최적화 산업가치를 실현하며 온라인게임 유저들에게는 완벽한 디지털 생활서비스 제공에 전력을 모으고 있다.

상하이 신뉘어는 온라인게임 제품, 연동 엔터테인먼트 소프트웨어, 온라인 교육 소프트웨어 등 제품 및 서비스를 주 업무로 정하고, 우수한 기술실력을 보유한 신뉘어 연동 엔터테인먼트 플랫폼에 기반하여 고객 및 제휴 파트너에게 최고 품질의 네트워크 엔터테인먼트를 제공한다.

2003년 2월 1일 회사의 공식 사이트(www.fgog.com.sg)가 정식으로 오픈 되었다. 본 사이트는 다른 게임회사의 사이트와는 달리 고객을 대상으로 일반적인 회사정보와 게임소개 등 콘텐츠를 제공하는 기능 외에, 고객들에게 완벽한 기술지원 및 상거래 서비스 플랫폼을 제공한다. 또한 중국 세계게임 개발업체 산업협회(IGDA)의 유일한 대표기구 사이트로 뉴스보도, 제품 및 서비스, 상거래합작, IGDA 등 4개 프로그램을 갖고 있다. 대항한 게임으로 판구(盘古) 소프트웨어개발 유한회사가 개발한 《칭키스칸 Online》이 있으며, 현재 클로즈 테스트 중이다.

【 Four Gold Group 】

Four Gold Group사는 과기그룹 회사로 아시아 각 국에 여러 개의 자회사를 두었으며, 정보 및 통신과학기술분야에 주력하고 있다.

【 상하이 정보산업회사 】

상하이 정보산업회사는 차이나 텔레콤 상하이시 텔레콤 회사의 직접적인 관할 하에 종합 응용 서비스 제공을 전문으로 하는 회사이다.

〈주요 업무〉	
1	현지 ISP와 8888, 169와의 접속
2	상하이 온라인 I (http://www.online.sh.cn), 상하이 온라인 II (http://www.online2.sh.cn)의 정보응용플랫폼 및 정보 부가가치업무
3	160인공권선택서비스
4	166어음메시지(IPN)서비스
5	168자동음성서비스, 상용 호출센터(Call Center), 응용업무집성(ASP), 전자상거래, 원격교육서비스, 멀티미디어 제작, 상하이 핫라인 응용데이터센터(AIDC), 온라인광고, 상하이정보빌딩구축 등 다양한 형식의 정보응용서비스

(자료: <http://www.fgog.com.sg>)

CGW 법률과 정책

저작권 행정처분 시행방법(1)

중화인민공화국국가판권국령 제3호

(2003년 7월 16일 국가판권국 국무회의에서 심사 통과하였으며 2003년 9월 1일부터 정식으로 실시한다.)

[목 차]

- 제1장 총칙
- 제2장 관할 및 적용
- 제3장 처분절차
- 제4장 집행절차
- 제5장 부록

제1장 총칙

제1조 (입법목적)

저작권 행정관리부서의 행정처분을 규범화하고 공민, 법인대표 및 기타 조직의 합법권익을 보호하기 위해 《중화인민공화국행정처분법》(이하 “행정처분법”으로 약칭), 《중화인민공화국저작권법》(이하 “저작권법”으로 약칭) 및 기타 관련 법률, 행정법규에 근거하여 본 방법을 제정한다.

제2조 (법집행주체)

국가 판권국 및 지방인민정부 저작권 행정집법권을 소지한 부서(이하 “지방 저작권 행정관리부서”로 약칭)가 법정 직권범위 내에서 본 방법에서 지적된 부정행위에 대해 행정처분을 내린다. 법률, 법규가 별도로 규정한 내용에 대해서는 법률, 법규의 규정을 따른다.

제3조 (부정행위)

본 방법에서 지적된 부정행위는 아래와 같다.

- (1) 저작권법 제47조항에 열거된 침해행위, 동시 공공이익을 손상했을 경우
- (2) 《컴퓨터소프트웨어 보호조례》 제24조항에 열거된 침해행위, 동시 공공이익을 손상했을 경우
- (3) 기타 법률, 법규, 규칙규정이 행정처분을 요구한 저작권 침해행위

제4조 (처분 조목)

본 방법에 열거된 부정행위에 대해 저작권행정관리부서는 법에 근거해 아래와 같은 행정처분을 가할 수 있다.

- (1) 침해행위의 중지를 명령
- (2) 부정소득을 압수
- (3) 침해 복제품을 압수
- (4) 과태료 추가
- (5) 침해 복제품 제작에 사용된 소자, 도구, 장비 등을 압수
- (6) 법률, 법규, 규칙규정에서 지적된 기타 행정처분

제2장 관할 및 적용

제5조 (지역관할)

본 방법이 열거한 침해행위에 대한 조사 처리는 침해행위 시행장소, 침해결과 발생지, 침해불법 복제품 저장장소 또는 법에 근거해 차압을 감행한 지역의 저작권행정관리부서가 책임진다. 법률, 행정법규가 별도로 규정한 내용은 제외한다.

제6조 (급별관할)

국가 판권국은 전국적인 범위 내에서 인지된 영향이 중대한 부정행위 및 국가 판권국의 조사 처리가 필요하다고 판단된 부정행위에 대한 조치를 책임지며, 지방 저작권 행정 관리부서는 관할 지역에서 발생한 부정행위에 대한 조치를 책임진다.

제7조 (관할쟁의 및 지정관할)

2개 이상의 지방 저작권 행정관리부서가 동일한 부정행위에 동시 관할권을 소지했을 경우 우선 입안한 저작권한 행정 관리부서가 조사 처리를 책임진다.

지방 저작권 행정 관리부서간에 관할권 분쟁이 발생했거나 관할권이 불명확한 경우 쟁의 쌍방이 협상해결하며, 협상이 되지 않았을 경우 동일상급 저작권 행정관리 부서에 관할배치를 청구, 상급 저작권 행정관리 부서가 관할 부서를 지정한다.

상급 저작권 행정관리 부서는 필요한 경우 하급 저작권 행정관리 부서 관할범위 내 중대한 사건을 인수 처리할 수 있으며 자체 관할범위 내의 사건을 하급 저작권 행정관리 부서에 넘길 수도 있다. 하급 저작권 행정관리 부서는 사건의 중요성, 복잡성 또는 필요성에 근거하여 자체 관할범

위 내의 사건을 상급 저작권 행정관리 부서에 보고하고 상급의 처리를 청구할 수 있다.

제8조 (이송)

조사중인 부정행위가 중국 형법규정에 저촉되어 이미 범죄사실을 이루었다고 판단되는 경우 저작권 행정관리 부서가 국무원 《행정집법기관 범죄사건이송에 관한 규정》에 따라 직접 사법기관에 이송한다.

제9조 (유효기간)

부정행위에 대한 저작권 행정관리부서의 행정처분 유효기간은 2년, 부정행위 발생일부터 유효하다. 부정행위가 연속적이거나 지속상태일 경우 중지일부터 유효하다. 불법복제품이 발행중인 경우 부정행위의 지속상태로 단정한다.

부정행위가 2년 내에 발견되지 않았을 경우 행정처분을 내리지 않는다. 단 법률이 별도로 규정한 행위는 제외이다.

계속...

※ 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