

# 제53호

## CHINA GAME WEEKLY

# CGW

### 특집

- 중국 게임시장 누가 관리하는가

### CHINA GAME NEWS

- 중칭위창셴(中青旅创格) PS2 정품 게임 중국대륙 총 대리권 획득
- 《다크에덴》 클로즈 테스트, 접속자수 2만 명 돌파
- eNet 한국 게임 엔진 독점 구매, 온라인 게임산업에 진출

### MOBILE NEWS

- 9개 휴대폰 제조업체 3G개발에 착수

### IT NEWS

- 무선 랜(LAN) 국가표준 12월 시행

### GAME 관련 기관

- 칭화통팡(清华同方) 주식유한회사

### GAME 소개

- 《奇域: Fancyworld》

### CHINA GAME 순위

- 10월 GAME TOP 20

### 법률과 정책

- 저작권 행정처분 시행방법(2)



## 중국 게임시장 누가 관리하는가

## [차 례]

## 중국 게임시장 누가 관리하는가 (1)

## 1. 신문출판총서와 문화부의 연혁 및 직능

- 1) 신문출판총서
- 2) 문화부

## 중국 게임시장 누가 관리하는가 (2)

## 2-1. 신문출판총서와 문화부가 발부한 게임 관련 관리조례, 회의 및 기타

## 중국 게임시장 누가 관리하는가 (3)

## 2-2. 신문출판총서와 문화부가 발부한 게임 관련 관리조례, 회의 및 기타

## 2. 신문출판총서와 문화부가 발부한 게임 관련 관리조례, 회의 및 기타

## 1) 《전자출판물 관리규정(电子出版物管理规定)》-신문출판총서(新闻出版总署)

1998년 1월 1일, 신문출판총서는 《전자출판물 관리규정》을 제정하고 전자출판물에 대한 관리를 강화할 것을 요구했다. 이 규정은 전국 전자출판물 제작기구, 출판기구, 복제기구, 수입기구, 발행기구의 설립, 감독관리 및 관련 벌칙(罰則)에 대하여 명확하게 규정하였다.

“규정”에서 언급한 전자출판물은 디지털 코드 방식으로 그림, 문자, 오디오, 비디오 등의 정보를 편집, 가공하여 디스크 혹은 CD 등의 매체에 저장한 후, 컴퓨터 또는 이와 비슷한 기능을 가진 장비로 읽어서 사용하는 것으로서, 사상 전달, 지식 보급으로 문화를 누적하는 동시에 복제, 발행할 수 있는 대중 전파매체를 가리킨다.

매체 형태로는 FD, CD-ROM, CD-I, Photo-CD, DVD-ROM, IC Card 및 신문출판서(新闻出版署)에서 인정하는 기타 매체 형태가 있다. 이 규정은 전자출판물의 제작, 출판, 복제, 수입, 발행 그리고 컴퓨터 장비 혹은 기타 상품 판매 시 첨부하는 전자출판물 및 전자출판물전시, 전시판매, 상품판매 박람회 사용되는 전자출판물 등에 모두 적용된다.

## 2) 《인터넷 출판관리 임시규정(互联网出版管理暂行规定)》-신문출판총서 및 신식산업부

2002년 7월 15일, 신문출판총서 및 신식산업부가 공동으로 《인터넷 출판관리 임시규정》을 공포하였다(2002년 8월 1일부터 실행). 본 《규정》에서는 인터넷 출판에 대한 감독과 관리, 인터넷 출판기구의 권리와 의무, 벌칙에 대하여 명확하게 밝혔다. 《규정》에 의하면 인터넷 출판은 허가제로, 임의의 기구나 개인은 허가 없이 인터넷 출판을 하지 못한다.

또한 인터넷 출판 업무에 종사하는 기구 혹은 개인은 《인터넷 정보서비스 관리방법(互联网信息服务管理办法)》에서 규정한 조건에 부합되어야 할 뿐 아니라, 명확한 출판범위가 있어야 하고 법률, 법규 규정에 부합되는 장정(章程-조목별로 부합되는 규정)이 있어야 하며, 이에 상응하는 편집 출판기구와 전문가 및 출판 업무 수요에 따른 자금, 장비, 장소가 있어야 한다고 규정하였다.

본 규정에서 말하는 인터넷 출판이란 인터넷 정보 서비스 제공자들이 자체적으로 창작하였거나

혹은 타인이 창작한 작품을 편집, 가공하여 인터넷에 게재하거나 혹은 인터넷을 통해 클라이언트에게 발송하여 대중들이 열람, 사용 혹은 다운로드 할 수 있는 온라인 전파를 가리킨다.

**【 인터넷 출판물 】**

1	이미 정식으로 출판한 도서, 신문, 정기 간행물, 음반제품, 전자출판물 등 출판물 콘텐츠 혹은 기타 매체에서 공개적으로 발표한 작품.
2	편집·가공을 거친 문학, 예술, 자연과학, 사회과학, 공정기술 등 분야의 작품.

본 규정에서 언급된 인터넷 출판기구란 뉴스출판 행정부서와 텔레콤 관리기구의 허가를 받고 인터넷 출판 업무를 하는 인터넷 정보서비스 제공자를 가리킨다.

**3) 제1차 중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술 응용 엑스포  
(中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会)**

2001년 하반기 “ChinaJoy 아이템”은 전기(前期) 시장조사, 정부 심사허가, 국내·외 산업기구 제휴, 해외 엑스포 시찰 등을 정식으로 시작하였다. 2002년 9월에는 엑스포에 참가하는 회사의 등록신청을 정식으로 접수하였다.

조직위원회는 엑스포에 전시하는 전자, 온라인 게임제품 콘텐츠 등이 출판관리 및 관련 국가정책에 언급되는 특수성을 고려하여, 전자 및 온라인 게임 출판 심사허가 감독관리 업무를 담당하는 중화인민공화국 신문출판총서 음반전자 및 네트워크 출판관리사와 게임 하드웨어 생산을 담당하는 중화인민공화국 신식산업부 전자제품관리사에 보고하여 특별허가를 받았다.

2002년 11월 5일, 중국 국제무역 추진위원회의 심사를 거쳐 "제1차 중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 박람회(China Digital Entertainment Expo & Conference)"를 2003년 7월 25일부터 27일까지 베이징 전람관에서 개최하기로 결정했다. 그러나 중국의 사스 때문에 국내·외 엑스포 참가업체와 관중들의 건강을 고려하여 조직위원회는 엑스포를 연기하여 2004년 1월 16일부터 18일까지 열고, 장소는 여전히 베이징 전람관으로 하기로 결정했다.

이번 엑스포를 지원한 정부 부서로는 중국 국제무역 추진위원회, 중화인민공화국 신문출판총서 음반 전자 및 네트워크 출판관리사, 중화인민공화국 신식산업부 전자정보제품관리사, 베이징시 신문출판국 등이다.

**4) 《인터넷 접속 서비스 경영 장소 관리조례 실시에 대한 통지》-문화부**

2002년 9월 29일, 국무원령 제363호로 《인터넷 접속 서비스 경영 장소 관리조례》를 제정하고, 2002년 11월 15일부터 실시하기로 결정했다. 2002년 10월 11일 문화부에서는 《인터넷 접속 서비스 경영 장소 관리조례 실시에 대한 통지》를 발표하였다. 《통지》는 인터넷 접속 서비스 영업장소를 규모화, 체인화, 전문화, 브랜드화의 발전방향으로 이끌고, PC방으로 하여금 규범화, 규모화 할 수 있게끔 적극적으로 추진할 것이라고 하였다.

전국적 범위에서 체인 PC방 경영을 추진하고, 체인 PC방의 경영 신청은 반드시 문화부의 허가를 받아야 하며, 성급(省級) 문화행정 부서에서 본 행정구역의 체인 PC방 설립을 심사, 허가한다는 내용이다. 2003년 2월 20일, 문화부는 “디지털 문화 프로젝트”를 시작한다고 발표하였다. 문화부에서는 관련 표준에 의하여 전국적 범위에서 체인 PC방을 운영할 수 있는 영업허가증을 발급하였다.

**5) 온라인 게임에 대한 관리감독 강화-문화부 네트워크 문화처**

2003년 1월 10일자 신화사 보도에 의하면, 문화부에서는 올해에 온라인 게임에 대한 감독관리를 강화하고, 연말까지 온라인 게임을 포함한 게임산업 관리규정을 제정하며, 수입한 게임 콘텐츠

에 대한 심사를 강화하여 온라인 게임산업 발전을 추진하는 동시에 관리도 강화할 것이라고 밝혔다.

**6) 《2003-2010년 문화시장발전강령(2003~2010年 文化市场发展纲要)》-문화부**

2003년 2월 28일, 문화부에서는 “2003-2010년 문화시장 발전강령”을 제정하였다. 그 가운데 온라인 게임과 직접 관계되는 내용은 다음과 같다.

(1) PC방에 대한 관리 : “PC방 등 인터넷 접속 서비스 영업장소에 대한 거시적 제어와 행정법 집행 및 기술에 대한 관리감독을 강화하고, 장기적으로 효과적인 관리체제를 찾아 경영을 규범화하고 산업 이미지를 개선한다. 산업구조를 조절하고 시장통합을 추진하여 인터넷 접속 서비스 영업장소를 규모화, 체인화, 전문화, 브랜드화 하는 방향으로 발전하도록 이끈다.”

(2) 온라인 게임에 대한 관리 : “인터넷 문화 서비스 관리규정을 제정하고, 네트워크 문화 경영 허가증 제도를 실행하며, 인터넷을 이용하여 음반제품, 온라인게임 등 문화 경영활동에 종사하는 회사에 대한 감독, 관리를 강화한다.”

(3) 전자게임에 대한 관리 : “전자게임 관리규정을 출시하고, 전자게임 산업발전을 지원한다. 전자게임 소프트웨어 개발을 격려하고, 엔터테인먼트 소프트웨어 수입 관리를 강화한다. 전자게임 경영장소에 대한 감독관리를 계속적으로 강화하고, 국가규정 휴일 외 미성년 출입을 금지하며 전자게임 경영장소의 불법 경영행위에 대해 엄격히 다스린다.”

**7) “엔터테인먼트 소프트웨어 산업발전 및 온라인 게임 관리대책 세미나”-문화부**

2003년 4월 10일~11일 문화부는 성두(成都)에서 “엔터테인먼트 소프트웨어 산업발전 및 온라인게임 관리대책 세미나”를 개최했다. 이번 세미나의 취지는 네트워크 문화시장 및 정보 문화산업을 발전시키려는데 있다.

**【 회의 주요 의제 】**

1	엔터테인먼트 소프트웨어 산업 발전추이 및 정책 환경
2	국내외 엔터테인먼트 소프트웨어 발전현황 및 관리 노하우
3	엔터테인먼트 소프트웨어 콘텐츠 심사 및 사회감독 체제
4	엔터테인먼트 소프트웨어 산업 협회 및 분급제도 발전 동향
5	엔터테인먼트 소프트웨어 제품 지적재산권 보호문제
6	온라인 게임시장 관리 및 규범조치
7	온라인 게임 개발 및 시장운영
8	온라인 게임 제품의 사회적책임

<이번 회의 참가자> 문화부, 신식산업부 등 국가 관련 기구의 담당자, 스촨(四川)성 청두(成都)시정부 관계자, 스촨성 청두시 문화부서 관계자, 네트워크 문화시장 관리요원 및 학자들, 중외 엔터테인먼트 소프트웨어 업체, 중외게임 개발업체 및 운영업체, 텔레콤/네트워크 운영업체 및 콘텐츠 제공업체, 중앙의 관련 뉴스매체 등.

계속...

(자료: <http://www.pconline.com.cn/games/tvgames/zt/game/10307/197016.html>)

## 중칭뤄황셴(中青旅创格) PS2 정품 게임 중국대륙 총 대리권 획득

최근 중칭뤄황셴(中青旅创格) 과기유한회사(이후 중칭뤄황셴)가 PS2 정품게임 소프트웨어의 중국 대륙의 총 대리사로 확정되었으며, 동시에 PS2의 호스트와 부품도 대리한다고 알려졌다. 중칭뤄황셴은 PS2 게임 판매를 적극적으로 추진하기 위해 올 연말 안으로 전국에 8개의 브랜드 판매점을 오픈 할 계획이다. 그 중 PS2 치젠점(旗舰店)은 이미 베이징 초우양먼외(朝阳门外)에 오픈할 예정이다. 게임 소프트웨어 분야에서 중칭뤄황셴의 역사를 보면, 1998년부터 시작하여 소프트웨어 개발, 발행 및 대리업무를 종사하기 시작했으며 특히 게임소프트웨어 유통 면에서 좋은 성과를 거두었다.

회사설립 이래 《쇼우오우장후(笑傲江湖)》, 《펑윈(风云)2》, 《신선젠치사판(新仙剑奇侠传)》 등 많은 정품 게임을 성공적으로 유통했으며, 업계 내 패키지 게임 판매 최고를 기록했다. 중칭뤄는 PC 게임을 성공적으로 유통한 노하우를 기반으로 지난해 한국의 대형 온라인 게임 《애플파이》 운영을 계기로 온라인 게임산업으로 진출하기 시작했다. 현재 TV 게임분야로의 진출은 패키지 게임과 온라인 게임의 출시 등 사업의 다원화로의 첫걸음을 내디딘 것이다.

(자료: <http://www.yesky.com/topnews/76284116735098880/20031110/1743325.shtml>)

## 《다크에덴》 클로즈 테스트, 접속자수 2만 명 돌파

《다크에덴》의 클로즈 테스트 진행 소식이 전해지자 각 협력 게시판에서의 온라인 접속수가 급상승하는 등 호조를 보였으며, 11월 8일 16:00시에는 동시 접속자수가 2만 명을 기록했다. 유저들에게 좋은 게임 환경을 마련해주기 위해 기존 3개의 서버군의 작업상태가 지속적으로 관리되는 한편 새로운 서버군과 1000M 대역 라인을 추가하였으며, 새로운 서버군은 현재 테스트 중이다.

기술팀의 소개에 따르면 새로 추가한 서버군은 기존 서버와 동일 데이터베이스를 사용하여 유저들은 동일한 계정, 암호로 로그인할 수 있으며 이로 인해 ID가 중복될 우려가 없다는 것이다. 일부 유저들은 로그인 시 암호 인식의 착오로 로그인이 원활치 못한 경우가 종종 발생한다고 지적해오는데 이것은 서버 쪽으로 야기된 일시적인 문제일 뿐 계정 자체와는 관계가 없다.

이런 경우가 발생했을 시 유저들은 잠시 대기했다가 다시 로그인하면 된다. 게임 기술팀도 유저들에게 불편을 주는 이러한 문제들을 꾸준히 개선해나갈 것이다.(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/11/11107988.shtml>)

## eNet 한국 게임 엔진 독점 구매, 온라인 게임산업에 진출

지난 11월 6일, 중국 최대의 IT 정보 및 상거래 포털 사이트인 eNet이 일차적으로 한국 게임엔진을 독점 구매하는 방식으로 온라인 게임산업에 진출한다고 발표했다. 이에 따라 eNet사는 중국 국내에서 3D게임 개발기술, 툴 및 독자적인 지적재산권을 가진 몇 안 되는 온라인 게임 개발회사 중의 하나로 발돋움 한 셈이다.

eNet사가 이번에 운영하게 될 게임 《NetDream(梦想)》은 3D MMORPG 온라인 게임으로 한국 등 다른 지역에서 이미 2년 이상 운영해 왔으며, 현재 중국산 게임으로 중국 유저들과 만나게 된다. 이에 해당한 운영 라이선스도 취득한 상태이다. eNet사의 총재 선위이(沈维)는 그 동안 인터넷 거품 세례를 지나오면서 쌓아온 산업 노하우와 브랜드 가치가 효력을 충분히 발휘할 것이라고 하면서, 기존 인터넷 자원을 활용하여 유저들에게 원활한 교류환경을 마련해줄 것이라고 소개했다.

또 비록 온라인 게임 분야에 진출한 시간이 뒤쳐졌지만 핵심기술을 독점 구매하는 방식은 향후 1,2년 온라인 게임산업의 핵심모델로 부각될 것이라고 강조했다. eNet사의 총 감독 쉬이커(徐科)는 현재 중국의 연구개발 인원들이 가장 부족한 것은 제작 기술이 아닌 노하우라고 하면서 이런 운영 모델은 향후 중국 온라인 게임 개발기술 수준향상에 유리할 것이라고 덧붙였다.

선위이는 또 온라인 게임과 패키지 게임은 서로 다른 상업모델이라고 강조하면서 온라인 게임 산업은 서비스 산업의 하나로 게임이 단말기 사용자들에게 배포된 후 고객들의 반응, 의견이 시장, 유통, 서비스 등을 통해 운영자한테 되돌아오게 되며 운영자는 이러한 반응, 의견들을 분석한 후 더욱 완벽한 서비스를 제공하기 위해 최선을 다하게 되는 등 순환과정이 존재한다고 했다.

서비스에서 보다 중요한 것은 반응 속도인데 현재 중국 온라인 게임산업 가운데서 유행되는 대리 모델은 운영자가 핵심기술을 갖고 있지 않아 산업사슬이 지나치게 길고 따라서 반응속도도 느리게 되며 여러 가지 갈등이 빚어지게 된다. eNet사는 핵심기술 소지로 이상의 문제들을 해결했다. 쉬이커의 소개에 따르면 현재까지 eNet사가 장악하고 있는 게임의 기술은 70%에 달하며, 올해 내로 100% 기술 이전을 완성할 것이라고 한다.

게임 《NetDream》은 현재까지 공식적인 대외공표를 하지 않았지만 중국 유저들을 대상으로 많은 수정을 할 것이며 여러 분야에서 독특하고 새로운 것들이 많을 것으로 기대된다. 선위이는 또 게임 《NetDream》은 eNet사가 온라인 게임에 진출하는 하나의 기점으로 핵심 기술을 장악한 배경에서 더욱 많은 제품을 꾸준히 출시할 것이라고 했다. 현재 게임 《NetDream》은 화오우(华奥)를 총 대행으로 선정했고 11월 중순에 클로즈 테스트, 12월부터 오픈 테스트를 진행할 예정이며 테스트 유저는 5만 명으로 생각하고 있다고 한다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/11/11077944.shtml>)



## 9개 휴대폰 제조업체 3G 개발에 착수

최근 많은 휴대폰 제조업체들이 조용히 TD-SCDMA 산업화 사업을 추진하고 있다고 한다. 업계 관계자는 중국전자(中国电子), 난팡고우커(南方高科), 하이신(海信), 삼성, LG, DB-TEL, 런너우(联想), 벌드(波导), 샤신(厦新)등 9개 휴대폰 제조업체들이 TD-SCDMA 단말 연구·개발에 착수했다고 소개하면서 이는 중국 내에서 최초로 대외에 발표한 3G 휴대폰 제조업체 리스트라고 덧붙였다.

중국산 휴대폰 제조업체들 다수가 3G휴대폰에 호감을 갖고 시장전망을 주목하고 있다고 한다. 또 따탕(大唐) 모바일 LCR 제품 라인도 순조롭게 추진되고 있어 “중국 제조” 3G 단말기 및 장비가 중국 3G 시장의 가동과 발맞출 수 있다고 한다. 이에 관계자는 일부 중국 내 업체들이 중국산

3G 휴대폰 브랜드의 출시를 기대하고 있을 것이라고 예측했다.

3G 휴대폰의 연구·개발과 호흡을 같이 하는 칩 연구개발 사업도 T3G, ST, 카이밍(凱明), 화아리(華立), 중유우신커(重郵信科), 잔쉬인(展迅), 따탕(大唐) 마이크로전자, RTX 등 업체들 가운데서 활발하게 전개되고 있다. 일부 제조업체는 시험용 3G 휴대폰 칩을 획득하고 있으며, 상용화 칩만 출시하면 단말기 제조업체들도 6개월 내 3G 휴대폰 대규모 생산이 가능하다고 한다. 이에 관련해 내년부터 3G 휴대폰 양산체제에 몰입한다는 소문도 퍼지고 있다.

TD-SCDMA 표준에 기반한 연구·개발도 적극 추진되고 있다. 현재 TD-SCDMA 핵심망 연구·개발에 착수한 업체들로 노텔(北電), 중싱(中興), 지멘스(西門子), 화웨이(華為), 푸텐(普天), 알카텔(阿尔卡特) 등이 있으며, 접속망 분야에 착수한 회사로는 따탕, 중싱, 푸텐, UT, 화웨이 지멘스 등, 이들은 모두 TD-SCDMA 산업화 발전에 힘을 모으고 있다.

위에 언급된 대표적인 제조업체 외에도 많은 업체들이 크비리에 3G 연구·개발을 추진하고 있다. 소식에 따르면 국가 관련 부서는 이미 TD-SCDMA 산업화 프로젝트를 내놓았고, 이에 투입되는 후원금도 7억 위안에 달한다고 한다. 이런 배경에서 발표된 국내 3G 휴대폰 연구·개발업체 리스트는 외부의 TD-SCDMA 상용화에 대한 향후 전망을 밝게 해 주고 있다.

(자료: <http://mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=6206>)



## 무선 랜(LAN) 국가표준 12월 시행

지난 7월 9일 개최된 무선 랜 국가표준 선전회의에서 GB15629.11-2003 《무선 랜 매체 인터뷰(MAC)와 물리(PHY)층 규범》 및 GB15629.1102-2003 《무선 랜 매체 인터뷰(MAC)와 물리(PHY)층 규범: 2.4GHz 주파수 고속 물리층 확장규범》 등 2개 프로젝트의 국가표준이 2003년 12월 1일부터 시행된다고 밝혔다.

위에 언급한 2개의 프로젝트는 국가표준 ISO/IEC8802.11와 ISO/IEC8802.11b를 채용하고 무선 랜 제품 인터넷 상호교류를 충분히 감안한 기반 위에 무선 랜의 보안문제의 기술 솔루션과 규범 요구를 해결했다. 프로젝트의 발표 및 시행은 무선 랜 제품과 기술의 중국에서의 응용 및 발전을 규범화하고 유도할 것으로 전망된다.

2개 프로젝트에 해당하는 국가표준 제품은 반드시 보안성, 완벽한 확장성, 저렴한 원가의 3대 특성을 가져야 한다. 이는 강제성을 가진 표준으로 위 특성에 해당하지 않은 제품은 시장진입 자체가 허가되지 않는다.

(자료: <http://www.chinabyte.com/NetCom/218437776067002368/20030714/1713975.shtml>)

### 칭화통팡(清华同方) 주식유한회사

칭화통팡 주식유한회사(이후 칭화통팡)는 베이징 칭화대학 업체그룹의 사회 자금모집 방식으로 설립된 주식회사로 1997년 6월 27일 상하이 증권거래소에 본격 상장되었다. 현재 강력한 기술인력 자원을 갖고 있으며 직원 평균 연령이 30세, 그 가운데 석사 졸업이 24%, 대학 졸업이 60%이다.

칭화통팡은 하이테크기술 산업을 주도로 하는 과정에 과학기술 성과의 제품화, 산업화를 고수하는 한편, 칭화대학의 인력과 기술자원을 충분히 동원하여 “칭화통팡 연구발전센터”의 인큐베이팅 및 2차 개발을 통해 대량의 과학 연구성과 산업화를 완성했다.

또 정보산업 분야에서도 뚜렷한 성과를 보이고 있다. 네트워크 기술, 소프트웨어와 시스템 통합, 전자통신, 마이컴용 CD, 정보가공 및 서비스 등 분야의 고급 과학연구 성과 및 튼튼한 과학연구기초를 바탕으로 독자적인 지적재산권을 소지한 하이테크기술제품 시리즈를 형성했다.

칭화통팡은 국내·외 시장개척을 동시에 추진하고 있다. 전국 범위의 수십 개 사무처를 설립하고 미국, 독일, 일본, 홍콩 등 국가와 지역에 연락처를 설치했다. 칭화통팡은 소속 부서로 컴퓨터 시스템 본부, 인공환경 프로젝트 회사, 교육정보 본부, 응용 시스템 본부, 에너지 환경 회사, 수무 프로젝트회사, 디지털 TV 본부, 소프트웨어 수출사업부 등을 갖고 있다.

#### 칭화통팡 교육정보본부 소개

칭화통팡 교육정보본부는 디지털 매체 콘텐츠 제공업체로 주로 각종 합법적인 판권의 디지털 프로그램(교육, 문화, 연예, 오락, 게임 등) 제공, 연동 멀티미디어 프로그램 개발, 광대역 정보서비스 프로그램의 관리, 업데이트 및 결제시스템, 디지털화 멀티미디어 데이터베이스의 본문 및 가시성 표기, 멀티미디어 자산관리 시스템, 데이터 암호화 및 판권보호 등을 주 업무로 한다. 교육정보부서의 설립은 통팡 E-Home 전략의 일부로 회사는 고 품질의 정보 서비스를 제공할 것이다.

2002년 10월에는 디지털 오락분야에 정식 진출하였고, 한국 esofnet 회사와 제휴하여 공동으로 FPS 대형 온라인게임 《엔에이지》 중국 버전을 출시했다. 교육정보 본부 소속의 디지털 오락사업부는 중국 최대의 온라인 게임 운영업체로 부상하려는 꿈을 품고 고객에게 완벽한 네트워크 연동 오락을 제공할 것이다.

(자료: <http://www.edu-inf.com>)

## 《奇域: Fancyworld》

- \* 개발 업체 : 베이징 센셴통(线线通) 과기
- \* 대리 업체 : 베이징 환위펑징(环娱风景) 디지털
- \* 공식 사이트 : <http://www.kele8.com>
- \* 게임 장르 : 대형 온라인 캐주얼 게임
- \* 유료화 : 2002년 8월 20일

## 게임줄거리

Fancybox의 막강한 마법의 힘으로 Fancyworld 세계가 창조된다. Fancyworld 세계는 2개의 떠돌아다니는 대륙으로 구성되었고 대륙의 대부분은 삼림이다. 대륙의 핵심지대에는 오락성이 마련되어 있고 사람들은 그 안에 다양한 오락 장비와 경기 광장을 구축해 놓고 각 종목에서 우승하는 것을 일생의 영광으로 여긴다. 개개인은 각자의 취향에 따라 자유롭게 생활방식을 선택할 수 있다. 술집 출입, 당구놀이, 눈싸움, 바둑놀이 등 그야말로 풍부하고 다양하다.

유저들간 교류를 편리하게 하기 위해 각종 선진적인 연락 도구를 가설했으며 고속 배달로 선물 교환을 실현했다. 사이버 정부 시스템은 주민들이 집정하고 사법과 금융기구가 사회의 평형을 유지한다. 뜻을 품은 사람들은 자체적으로 클럽을 만들거나 숨을 경영할 수 있으며 네트워크 회사를 설립할 수도 있다.

## 최신뉴스: 《Fancyworld》, 녹화 기능 추가

중국 사이버 사회형 온라인 게임인 《Fancyworld》는 깔끔하고 미려한 화면과 풍부하고 다채로운 생활 내용, 특히 진한 인정미에 기반을 두어 출시 초기부터 업계 내외의 주목을 끌었으며, 기존 유저들과 온라인 게임에 능하지 않은 사람들을 대량 유치했다.

사이버 사회형 게임인 만큼 사람들 사이의 교제가 있을 것이고 다채로운 사회활동이 있기 마련이다. 화면이 섬세할 뿐만 아니라 공식 사이트에서 개최하는 각종 이벤트 활동, 유저가 자체적으로 조직한 민간활동, 친구들이 소집한 미니 파티, 연인들의 데이트, 특히 결혼하는 장면 등 모두가 의미가 크다.

《Fancyworld》는 현실생활에서의 촬영 취미를 게임 속으로 연장하기 위해 그림 멈추기 기능을 설치하여 의미 깊은 순간들을 촬영할 수 있게 했다. 또 정지된 화면에 불만을 토하는 유저들의 수요를 감안하여 게임 제작팀은 녹화 기능을 개발해 냈으며 현재 테스트 진행 중이다. 녹화 기능은 기념적인 장면이나 순간을 영원히 간직할 수 있을 뿐만 아니라 게임에 존재하는 버그 제거에도 보조작용을 할 것으로 기대된다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-10-10/n585\\_501198.html](http://news.17173.com/content/2003-10-10/n585_501198.html))

10월 GAME TOP 20

순위	득표	게 임 명 칭	출 품 사 / 중국 대리사
1	381	Half-Life:Counter Strike	Sierra / 오메이(奥美)전자
2	267	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard / 오메이(奥美)전자
3	219	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard / 오메이(奥美)전자
4	192	센젠치사관(仙剑奇侠传)2	다위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)
5	188	센젠치사관(仙剑奇侠传)3	다위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)
6	153	Starcraft: Brood War	Blizzard / 오메이(奥美)전자
7	147	미르의 전설	위매이드 / 성다네트워크
8	134	현원검(轩辕剑)3 외전: 천지현(天之痕)	다위 / 유비아소프트웨어
9	128	MU	Webzen / 디쥬우청스(第九城市)
10	116	FIFA 2003	EA Sports / EA Sports
11	112	크로스게이트	왕성(网星)에닉스 / 징허스다이(晶合时代)
12	109	현원검IV	다위완싱(大宇软件) / 환위즈싱(寰宇之星)
13	102	Electronic Arts for Multiple Platforms	EA / EA
14	98	환상 삼국지	위쥔커지(宇俊科技)
15	92	신센젠치사관(新仙剑奇侠传)	다위(大宇) / 중칭뤄훙셴(中青旅创先)
16	87	류우싱 후데젠(流星蝴蝶剑).net	위쥔커지(昱泉国际) / 징허스다이(晶合时代)
17	86	삼국지IX	KOEI / KOEI
18	85	센젠치사관(仙剑奇侠传)	다위(大宇) / 징허스다이 (晶合时代)
19	79	미르의 전설3	위매이드 / 광통통신(光通通信)
20	65	RO	Gravity / 즈관커지(智冠科技)

(자료: 大众软件 2003년 19호)

## 저작권 행정처분 시행방법(2)

중화인민공화국 국가판권국령 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

### 제3장 처분절차

#### 제10조 (일반 절차)

행정처분법이 간이절차를 요구한 경우 이외에 저작권 행정처분은 전부 행정처분법이 규정한 일반 절차를 적용한다.

#### 제11조 (입안)

저작권 행정관리부서가 일반 절차를 적용하여 부정행위를 조사할 경우 반드시 입안해야 한다. 본 방법이 열거한 부정행위에 대해 저작권 행정 관리부서가 스스로 입안 조사하거나 또는 관련 부서가 이송한 자료에 근거하여 입안 조사하며 피 침해인, 이해 관계자 및 기타 관련자의 소송, 고발에 근거해 입안 조사할 수도 있다.

#### 제12조 (고소)

고소인은 본 방법에 열거된 부정행위에 관해 입안 조사를 신청할 경우 반드시 신청서, 권리증명, 피 침해 작품(또는 제품)을 제출해야 한다. 신청서에는 당사자 성명(또는 명칭), 주소 및 조사 신청의 주요사실, 이유 등을 자세히 적어야 한다. 고소인이 대리신청을 위탁했을 경우 대리인은 위탁서를 제출해야 한다.

#### 제13조 (수리)

저작권 행정 관리부서는 고소서류 접수일로부터 15일내 수리 여부를 결정 및 소송인에게 통지한다. 수리가 거부된 경우 서면 상 이유를 설명한다.

#### 제14조 (전담)

입안 시 입안 심사 허가표를 적는 한편 소송 또는 고소 자료, 상급 저작권 행정 관리부서가 넘긴 자료 또는 관련 부서 이송자료, 집행자의 조사보고 등 관련된 자료들을 함께 첨부해야 하며 본 부서 관계자가 허가하고 2명 이상의 조사처리 담당자를 지정한다.

본 사안과 이해관계를 갖고 있는 조사처리 담당자는 스스로 처리과정을 회피해야하며 그렇지

않을 경우 관계자가 담당자의 회피를 직접 신청할 수 있다. 조사처리 담당자의 회피사항은 본 부서의 관계자가 허가 비준하고 관계자의 회피는 본급 인민정부가 비준 허가한다.

#### 제15조 (긴급조치)

집행자가 집행과정에서 부정행위가 시행 중임을 발견하고 그 상황이 긴급하여 절차적인 입안이 불가능할 경우 아래와 같은 조치를 취할 수 있다.

- (1) 부정행위를 억제하거나 교정한다.
- (2) 침해 불법 복제품과 부정행위에 사용되는 도구, 장비 등을 법적으로 등기하고 잠시 보존한다.
- (3) 기타 관련 증거를 수집, 채용한다. 집행자는 관련 상황과 소자들을 제때에 저작권 행정관리 부서에 보고하고 입안수속을 처리한다.

#### 제16조 (증거수집)

입안 후, 집행자는 이에 따른 조사를 진행하는 한편 법정 증거 제시자가 저작권 행정관리 부서가 지정한 기일 내에 증거물을 제시할 것을 요구한다.

#### 제17조 (집행 증명서 출시)

집행자는 집행과정에서 당사자, 관련자에게 국가판권국 또는 지방 인민정부가 발급한 행정집행 증명서를 출시해야 한다.

#### 제18조 (증거 유형)

수집한 증거에는 아래와 같은 것이 포함된다.

- (1) 서증
- (2) 물증
- (3) 증인증언
- (4) 시청자료
- (5) 당사자 진술
- (6) 결론 검정
- (7) 검사, 검증기록

#### 제19조 (당사자가 제공한 증거)

저작권에 관련해 당사자가 제공한 초고, 원본, 합법 출판물, 저작권 등록 증명서, 인증기구의 증명, 권리취득 계약서 및 당사자 또는 대리 위탁인이 구입, 현장거래 등 방식으로 구매한 불법복제품 실물, 영수증 등은 모두 증거물로 인정된다.

#### 제20조 (명세서 제작)

집행자의 견본 검증, 관련 증거물 등록 보존과정에 반드시 당사자가 동참해야 하며 관련 물품에 대한 명세서 2부 작성하고 집행자와 당사자가 사인날인 후 각각 당사자, 집행자 소재지역 저작권 행정관리 부서에 보존한다. 당사자가 동참하지 않았거나 또는 사인을 거절할 경우 현장에 참여한 2명 이상의 집행자가 상황설명을 첨부한다.

#### 제21조 (등록보존절차)

집행자는 관련 증거물 등록보존 시 반드시 본 부서 관계자의 비준을 통과해야 하며 동시에 당사자에게 등록보존 통지서를 발송한다. 당사자, 관련 인원은 증거물 보존기간 증거물을 옮기거나

훼손해서는 안 된다.

증거물 등록보존 시 저작권 행정관리 부서의 등록 보존 봉인이 필요하며 당사자가 현장에서 보존한다. 타 지역에 이송할 필요성이 있을 경우 적합한 장소로 이송한 후 보존하며 돌발상황에서 본 조례 규정에 따라 수속할 수 없을 경우 집행자가 타당한 조치를 취하고 사후 수속보완을 해야 한다.

#### 제22조 (등록보존 후속조치)

등록 보존한 증거물에 관련해 저작권 행정관리 부서는 증거물 등록보존통지서 발송 후 7일 내에 적당한 처리를 정해야 한다.

- (1) 감정이 필요한 경우 감정기구에 이송
- (2) 부정행위 사실이 성립되고 관련 물품에 대한 압수가 필요한 경우 법정절차에 따라 압수한다.
- (3) 관련 부서에 이송해야 할 사건은 증거물과 함께 해당 부서에 이송한다.
- (4) 부정행위 사실이 성립되지 않거나 법적으로 압수가 불필요한 경우 등록 보존조치를 해제한다.
- (5) 기타 관련 법정 조치

#### 제23조 (위탁 조사)

저작권 행정관리 부서는 사건 조사과정에서 타 저작권 행정관리 부서의 대리조사를 위탁할 수 있으며 그 경우 반드시 위탁서를 작성해야 한다. 위탁받은 저작권 행정관리 부서는 반드시 적극적인 협조를 주어야 한다.

#### 제24조 (전문 감정)

조사과정 중 전문성이 강한 문제에 관련해 저작권 행정관리 부서는 전문기구에 위탁하거나 전문인원을 초빙하여 감정을 진행할 수 있다.

#### 제25조 (조사보고)

조사 완료 후 집행자는 사건 조사 보고를 제출하는 한편 관련 행위의 부정여부를 지적하고 처리이견 및 이에 따른 관련 사실, 이유, 근거와 함께 전부 증거 자료들을 제출한다.

#### 제26조 (당사자 통지)

저작권 행정관리 부서가 행정처분 결정을 완성했을 경우 본 부서의 책임자가 행정처분 사전 통지서를 당사자에게 발급하며 행정처분 결정의 사실, 이유, 근거를 밝히는 한편 당사자에게 그가 소지하고 있는 진술권, 해명권 및 기타 권리의 사용을 권고한다.

행정처분 사전통지서는 저작권 행정관리 부서가 당사자에게 직접 송부하고 당사자는 그 위에 서명 또는 날인해야 한다. 서명 및 날인을 거부했을 경우 송부원이 상황 설명을 적고 본 부서 관계자에게 보고한다. 그 외 저작권 행정관리부서는 우편 발송 방식도 선택할 수 있으며 당사자를 찾지 못했을 경우 공고 형식으로 통지한다.

#### 제27조 (당사자 진술, 해명기한)

당사자가 진술권, 해명권을 사용하려고 할 경우 통지받은 날부터 7일 내 또는 공고일로부터 30일 내 저작권 행정관리 부서에 관련 진술, 해명을 진행하고 이에 따른 사실, 이유 및 근거를 제출한다. 기한 내 진술권, 해명권을 사용하지 않은 경우는 자동포기로 인정된다. 직접 송부는 당사자 서명 또는 날짜를, 우편 발송은 영수증에 적혀 있는 접수 날을 통지일로 치부한다.

**제28조 (재조사)**

집행자는 당사자의 진술, 해명을 충분히 청취한 후 당사자가 제출한 사실, 이유 및 증거에 대한 재조사를 진행하고 재조사 보고서를 작성한다. 저작권 행정관리 부서는 당사자의 해명을 이유로 처분을 가중화 할 수 없다.

**제29조 (처리결정)**

저작권 행정관리 부서 관계자는 사건의 조사보고 및 재조사 보고에 대한 심사를 통해 아래와 같은 처리 결정을 한다.

- (1) 부정행위 사실이 확실한 경우 침해인의 정도, 시간, 범위에 근거하여 행정처분을 가한다.
- (2) 부정행위 사실이 확실하지만 정도가 심하지 않을 경우 행정처분을 가하지 않을 수도 있다.
- (3) 부정행위 사실이 성립되지 않을 경우 행정처분을 가하지 않는다.
- (4) 부정행위가 범죄정도에 이르렀을 경우 사법기관에 이송 처리한다.

부정행위 과정이 복잡하거나 정도가 엄중할 경우 저작권 행정관리 부서 관계자들의 집단 토론을 통해 최종 행정처분 결정을 내린다.

**제30조 (처분)**

저작권 행정관리 부서의 처분액수는 《중화인민공화국 저작권법 시행조례》 제36조와 《컴퓨터 소프트웨어 보호조례》 제24조 규정에 근거한다.

**제31조 (정도가 심한 사건에 대한 처분)**

부정행위 정도가 심한 경우 저작권 행정관리부서는 침해 불법복제품에 사용된 소자, 도구, 장비 등을 압수한다. 전술한 “정도가 심한 사건” 이란 다음과 같다.

- (1) 개인 부정행위 소득(영리액수) 5,000위안 이상, 단위 부정행위 소득 3만 위안 이상인 경우
- (2) 개인 비법경영액 3만 위안 이상, 단위 비법경영액 10만 위안 이상인 경우;
- (3) 개인이 경영한 불법복제품이 2,000권(장 또는 세트)이상, 단위가 경영한 불법복제품이 5,000권(장 또는 세트)이상인 경우
- (4) 저작권 침해로 법률책임을 추궁 당한 경력이 있으면서 재범인 경우
- (5) 기타 엄중한 영향 또는 결과를 빚어낸 경우

**제32조 (동일 부정행위에 대해 재 처분하지 않는다)**

당사자의 동일한 부정행위와 관련해 기타 행정기관이 이미 처분을 가했을 경우 저작권 행정관리부서는 재 처분을 하지 않는다. 하지만 구체적인 상황에서는 본 방법 제4조 규정에 따라 기타 행정처분을 가할 수 있다.

**제33조 (증언청취 표준)**

행정처분 액수가 많거나 또는 법률, 행정법규가 증언청취를 규정한 기타 행정처분에 관해 저작권 행정관리 부서는 당사자가 증언 청취 권리를 소지하고 있음을 통지해야 한다. 전술에서 지적된 “행정처분 액수가 많다” 는 것은 개인처분 2만 위안 이상, 단위처분 10만 위안 이상인 경우를 가리킨다. 지방의 법규, 규정에서 증언청취에 관련해 별도의 규정이 마련된 경우 지방의 법규, 규정에 따른다.

**제34조 (증언청취)**

당사자가 증언청취를 요구했을 경우 저작권 행정관리 부서는 행정처분 제40조 규정에서 지적된

절차에 따라 증인청취를 조직하고 당사자는 증인청취 비용을 납부하지 않는다.

**제35조 (법률문서)**

행정 처분을 결정한 경우 저작권 행정관리 부서는 행정처분 결정서를 작성해야 한다. 부정행위 정도가 심하지 않아 행정처분을 하지 않기로 결정했을 경우 행정처분 취소 통지서를 작성, 이에 따른 사실, 이유 및 근거를 설명하고 당사자에게 발부한다.

부정행위가 성립되지 않았을 경우 조사결과 통지서를 작성하고 당사자에게 발부한다. 사법기관에 이송 처리하기로 결정한 사건에 관련해 저작권 행정관리 부서는 범죄혐의사건 이송서를 작성하고 기타 관련 자료, 증거와 함께 관할범위 내의 사법기관에 이송한다.

**제36조 (발부)**

행정처분 결정서는 저작권 행정관리 부서가 선고한 후 현장에서 적시에 당사자에게 발부하며 당사자가 현장에 없을 경우 7일 기한으로 당사자에게 송부한다.

**제37조 (행정 재조사신청 및 행정소송)**

당사자가 국가판권국 행정처분에 불복을 표할 시 국가판권국에 행정 재조사를 신청할 수 있으며, 당사자가 지방 저작권 행정관리부서의 행정처분에 불복을 표할 시 본급 인민정부 또는 상급 저작권 행정관리부서 재조사를 신청할 수 있다. 당사자가 행정처분 또는 행정 재조사 결과에 불복을 표할 시 법정 과정을 통해 행정소송을 할 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