



CHINA GAME NEWS

- 상하이 성대, 나스닥 시장 상장되는가?
- 《Patrician 2》, 11월 14일 중국서 발매
- 2003년 중국 게임산업 조사 이벤트 개최

MOBILE NEWS

- 차이나 유니콤 문자 메시지 서비스 500억 개 돌파 전망

IT NEWS

- 중국 5개 국가기구 손잡고 소프트웨어 산업 추진
- PPP(인터넷 전화접속) 시장주류로 부상

GAME 관련 기관

- 베이징 싸이위이창스(赛维创世) 소프트웨어 기술유한회사

GAME 소개

- 《히트 프로젝트: 火钱任务》

CHINA GAME 순위

- 2003년 11월 게임 평가순위

법률과 정책

- 저작권 행정처분 시행방법(3)



상하이 성대, 나스닥 시장 상장되는가?

"상하이 성대, 내년 1월 미국 나스닥 시장에 상장"이라는 정확한 날짜까지 밝혀진 소문이 게임 업계에 전해지고 있다. 이에 대해 상하이 성대 대변인 리리쥘(李黎君)은 "이런 일정표에 대해 할 말이 없다. 우리와 나스닥의 입장은 비록 이런 상황이 매우 명확하더라도, 상장 일시를 말하지 않을 것이다. 게다가 당사자인 우리도 언제 정식으로 상장될 지 명확하지 않은데, 매체들은 어디에서 이 소식을 알게 되었는지 정말로 이해되지 않는 일이다."고 전했다.

현재 중국 내 많은 네트워크 관련 업체들이 상장을 적극적으로 추진하고 있으며, 상하이 성대는 온라인 게임을 전문으로 운영하는 유일한 회사로서 각별히 주목받고 있다. 나스닥 시장의 상장규정이 매우 까다로워 상장을 희망하는 회사들은 반드시 오랫동안 심사와 재검사를 거쳐 회사 운영 방식 및 이익 예측을 철저히 해야 하므로 단기간에 완성할 수 있는 것이 아니다.

동시에 나스닥은 정보 공시에 대해서도 아주 중요시하며, 허가받지 않은 정보 공시는 회사 상장 여부에 직접적인 영향을 가져다주므로, 상장을 갈망하는 성대는 이런 비상 시기에 특별히 조심하기 마련이다. 그러나 현재 대다수의 회사들은 성대의 상장에 대해 긍정적인 태도를 표시하고 있다.

《텐쥬우(天骄)》 게임 운영을 담당한 환러스다이(欢乐时代)의 마케팅 총감독인 상산후(邢山虎)는 만약 성대가 상장이 되면 중국 게임업체들의 향후 발전을 위한 길을 마련한 것으로 이런 소식은 매우 좋은 징조라고 말했다. 또한 중국 국내 게임업체들이 만약 투자자들의 인증을 받게 되면 현재 자금이 부족한 많은 게임회사들에게는 좋은 기회라고 밝혔다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/11/11138228.shtml>)

《Patrician 2》, 11월 14일 중국서 발매

게임정보

- * 중 문 명 : 다항하이자(大航海家) 2
- * 영 문 명 : Patrician 2
- * 게 임 장 르 : 시뮬레이션 경영
- * 시 스템 : win95/98/2000/xp
- * 제 작 업 체 : ASCARON
- * 발 행 업 체 : 광푸부어수어(光博福)
- * 발 매 일 : 11월 14일

《Patrician》 게임은 독일에서 최고 판매를 기록한 PC 게임 중의 하나로, 게임이 출시된 지 8년이 지난 오늘 개발업체는 이를 기반으로 더욱 재미있고 좋은 《Patrician 2》를 출시했다.

14세기 유럽의 빈번한 무역거래를 바탕으로 한 본 게임은 출시한지 몇 개월 사이에 많은 프로 게이머들의 주목을 끌었으며 여러 종목의 국제적으로 유명한 상을 수상하였다.

현재 본 게임은 이미 베이징 위러통(娱乐通)회사에서 수입하여 중문화 작업 중에 있으며, 중문

화 작업이 완료된 후, 광푸부어수어사(光谱博碩)가 대리 발행으로 11월 14일에 전국적 범위에서 발매를 시작한다. (자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/11/11148340.shtml>)

2003년 중국 게임산업 조사 이벤트 개최

게임산업의 건전한 발전한 발전을 추진하고 게임 출판기구 및 소비자들에게 더욱 훌륭한 서비스를 제공하기 위해 신문출판총서 음반전자 및 네트워크 출판관리사는 "2003년 게임산업 조사 이벤트"를 전개하기로 결정했다.

이번 이벤트의 개최 목적은 중국 게임산업 발전의 기본상황을 이해하여 기회와 우위의 확립 위에 위협과 열세를 찾아 산업발전을 전망하는데 있다. 이번 조사는 게임산업 관리부문의 정책 제정을 위해 참고 역할을 하게되며, 게임산업 종사 업체들과 종사원들에 훌륭한 가이드의 하나로 중국 내·외 게임교류를 위한 최신 자료를 제공할 것으로 전망된다.

본 이벤트는 설문조사 방식으로 관련 전자출판물 출판기구, 온라인게임 출판기구, 게임 연구개발 / 유통 / 운영업체 및 사용자 등을 대상으로 조사 내용을 각 게임 사이트, 게임 플랫폼 미디어 및 게임회사 공식 사이트에 공개하게 된다.

이번 조사는 가장 권위 있는 최신 "2003년 중국 게임산업 보고서"가 될 것이며, 그 결과는 2004년 1월 16일에 개최하는 "중국 국제 디지털 연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전시회"에서 발표할 예정이다.

<이벤트일정>

주최기구	중화인민공화국 신문출판총서 음반전자 및 네트워크 출판관리사
전담기구	중국출판사업자협회 게임산업위원회, 차이나텔레콤, 국제데이터회사(중국) IDC
협찬기구	컴퓨터보그룹, 사천텔레콤
시간	조사전개(2003년 11월 1일~11월 30일) 결과통계(2003년 12월 1일~12월 30일) 결과발표(2004년 1월 16일, 중국 국제 디지털연동 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전시회)

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/11/11148353.shtml>)



차이나 유니콤 문자 메시지 서비스 500억 개 돌파 전망

지난 10월 13일 차이나 유니콤은 하얼빈(哈尔滨)에서 개최한 문자 메시지 네트워크 관리 작업 회의에서 올해 유니콤의 문자 메시지 업무는 초기 계획했던 목표를 월등히 넘어설 것이라고 밝혔다. 지난 1월~8월 동안 차이나 유니콤의 문자 메시지 업무 데이터 상황을 기반으로 분석해보면,

올해 문자 메시지 업무량은 500억 개로 40억 위안의 수익을 실현할 전망이다.

회의에서는 내년 차이나 유니콤은 여전히 문자 메시지 업무를 주력으로 발전시키는 동시에 전화 서비스 부문도 발전시킬 것이며, 매월 120억 개 발송능력이 가능하게끔 문자 메시지 네트워크를 확장할 것이라고 밝혔다.

(자료: <http://www.zdnet.com.cn/news/telcom/story/0,2000079780,39177268,00.htm>)

CGW IT NEWS

중국 5개 국가기구 손잡고 소프트웨어 산업 추진

2003년 10월 30일, 신식산업부, 국가발전 및 개혁위원회(国家发展 및 改革委员会), 과학기술부(科学技术部), 상거래 부서(商务部), 국무원정보화사무실(国务院信息化办公室)이 베이징에서 제7차 중국 세계 소프트웨어 박람회 신문발표회를 개최, 신식산업부 전자정보제품관리사 부사장 덩원우(丁文武)가 5개 부서를 대표해 주제 발표를 했다.

이번 소프트웨어 박람회는 11월 5일부터 7일까지 중국 국제전람센터에서 진행되었으며, 국가 5개 부서가 공동 주최했다는 점에서 업계의 주목을 끌고 있다. 5개 부서의 이런 움직임은 향후 공동으로 소프트웨어산업을 추진할 것이라는 예정에서 비롯된 것이다.

3일간 진행된 이번 박람회는 전람회와 포럼 2개 부분으로 나뉘어 진행되었고, 전국 20여 개 성·시 대표와 300여 개 업체들이 참여했다. 또 규모나 참여업체 수 등이 예년에 비하여 크게 늘어나 사회적인 관심을 끌기도 했다.

(자료: 중국컴퓨터보 11월 3일)

PPP(인터넷전화접속) 시장 주류로 부상

최근 263그룹의 관계자는 올 7,8월 263 PPP(인터넷 전화접속) 가입자수와 접속시간이 전년에 비해 각각 10%, 40% 성장하고 총 수익은 20% 향상했다고 소개했다. 이에 반해 올해 10만 명의 가입자수를 목표로 잡고 있는 베이징의 광대역 서비스는 현재까지 2만 명 정도의 가입자밖에 유치하지 못한 실정이다.

광대역 시장의 보급률 확장에 긍정적 태도를 보여오던 여론도 광대역의 성장이 PPP접속에 비해 많이 느린 현실을 인정하지 않을 수 없다. 지난 7월 CNNIC가 반포한 제12차 《중국 인터넷 발전상황 통계보고》는 올 6월30일까지 광대역 가입자수는 980만 명을 돌파, 1,000만 명 고지를 바로 눈앞에 두고 있다고 보고했다.

한편 중국 PPP 접속 수는 4,080만 명을 달성, 이는 전체 네티즌 수의 75%에 상당한 것으로 현재 중국 네티즌 가운데서 PPP 접속은 여전히 주류방식으로 인정되고 있다는 사실에 힘을 주었다. 광대역 콘텐츠 서비스가 풍부해지고 있는 한편 PPP 접속 및 콘텐츠 서비스 분야에 대한 일부 사이트의 투자도 계속되고 있다고 한다.

이러한 상황에 대해 업계 전문가들은 그 주요 원인을 가격 차이로 풀이하고 있다. 한 전문가는

“저렴한 가격은 PPP 접속이 인기절정에 오래 머물 수 있는 주요 원인”이라며, “인터넷에 의존해 사업하거나 생활하는 사람 이외의 일반 대중은 광대역의 초기 설치비용부터 부담스럽다”고 지적했다.

263그룹의 통계보고 설명에 따르면 70%이상의 PPP 접속자들은 매달 인터넷 접속에 사용하는 비용이 평균 50위안을 초과하지 않는다고 한다. 이에 반해 일부 주류 운영업체의 광대역 결제방식대로 계산하면 가장 저렴한 가격이라고 해도 월 평균이 100위안에 이른다.

한 광대역 전문가는 광대역과 PPP 접속이 앞으로도 장기간 시장에 병존할 것이지만, 광대역은 여전히 PPP 접속고객 가운데 시장 확장이 가능하다고 전망했다. 또한 “광대역 수요, 네트워크 범위, 비용표준 등이 광대역 설치를 고려하는 주요 요소로 작용하게 된다”고 덧붙였다.

한편 그는 결제방식의 단일화는 고객유치의 일대 장벽이라고 지적하면서 “현재 차이나 텔레콤, CNC는 사용시간 제한을 위주로, 창청광대역(长城宽带) 등 운영업체는 월 정액을 위주로 하는데 이런 단일한 결제방식은 고객의 다양한 선택성에 제한을 주고 있다. 운영업체는 고객에게 인터넷 접속시간과 이에 따른 비용 결제방식의 자유로운 선택환경을 마련해주고, 이를 경쟁의 새로운 초점으로 맞춰야 한다”고 권고했다.

광대역 요금 결제방식에 대해 많은 ADSL 사용자들이 “월정액 제도”의 출시를 기대하고 있는데 반해 많은 창청광대역 고객들은 “사용시간 제한방식”을 원하고 있다. 올해 8월 CNC는 베이징 일부 지역에서 월 정액방식을 채용하여 업계와 소비자들 속에서 화제로 되었다.

그 외에 줄곧 월 정액보급을 유지해오던 창청광대역도 곧 사용시간 제한방식을 채택할 것이라는 소식도 있다. 반 이상의 고객들은 “사용시간 제한”방식과 “월 정액”방식을 병행한다면 광대역 설치를 고려할 것이라는 반응이다. 광대역 운영업체들도 PPP 고객가운데서 새로운 시장을 개척해야 함을 차츰 인식하고 있는 듯 하다.

(자료: <http://www.chinabyte.com/netcom/218426780950724608/20031013/1735282.shtml>)

CGW GAME 관련 기관

베이징 싸이위이창스(赛维创世) 소프트웨어 기술유한회사

베이징 싸이위이창스 소프트웨어 기술유한회사는 국내·외 온라인 게임의 운영 및 게임의 중국 내 대리발매를 주 업무로 하는 회사로 미국 신더 그룹(shinedhe group)이 투자·설립했다. 신더 그룹은 지난 1995년부터 아시아와 중국에서 텔레콤 산업을 포함한 인프라 프로젝트를 추진해왔으며, 특히 신더 텔레콤은 이미 중국 전신산업에서 주목되는 발전을 가져왔다.

1996년에 설립된 신더 텔레콤(<http://www.xinde.com>)은 차이나 유니콤 설립 초기, 가장 성공적인 외자 합작 파트너로 자체적으로 방대한 투자규모, GSM 핵심 네트워크 프로젝트의 원활한 운영 및 투자업체(지멘스, 중신(中信), 독일텔레콤)의 실력 등을 기반으로 차이나 유니콤과 30여 개 국제 파트너의 관계발전을 협조했다.

신더 텔레콤은 투자은행산업, 모험투자, 업체와 증권법, 텔레콤 프로젝트 설계 및 운영, 관리 컨설팅, 하이테크 제품제조, 업체 기획, 장부관리, 공중회계와 회계 감사, 소프트웨어 프로젝트 설계와 데이터 보안성, 시스템 집성, 유선 및 위성방송, ISP, ICP, 포털 사이트 등 광범위한 분야에서 풍부한 노하우를 쌓아왔다.

베이징 싸이위이창스 소프트웨어 기술유한회사는 설립한지 얼마 안되었지만 그 동안 업계에서 활동해온 경력을 바탕으로 고 효율의 유통인원과 전문적인 게임관리 팀원 등 풍부한 인력자원을 흡수했다. 또 양호한 전신 IDC 제휴 및 언론관계를 활용해 업체형상을 수립하고 차이나 텔레콤, 공안부, 문화부, 신식산업부, 신문출판사 등 정부 부서와도 좋은 관계를 유지하고 있다.

현재 대항 중인 게임 《통화(童话)》는 타이완 레이죄(雷爵) 컨설팅사가 연구 개발해 낸 온라인 게임으로 유료화를 추진하는 한편 판매업체 징허스다이(晶合时代)와 제휴하여 이미 상당한 실적을 거둔 실정이다.

【 연혁 】

2002년 5월	베이징 싸이위이창스 소프트웨어 기술유한회사 설립 준비
2002년 10월	베이징 싸이위이창스 소프트웨어 기술유한회사 정식 설립
2002년 11월	싸이위이창스사는 신더 그룹과 신더 텔레콤의 중국 디지털 엔터테인먼트 업무를 정식 관리 및 운영
2003년 3월	레이죄 컨설팅사와 온라인 게임 《통화》대행계약 체결
2003년 4월	게임 《통화》클로즈 테스트
2003년 5월	게임 《통화》오픈 테스트 시작
2003년 6월	《통화》제품의 전국 대표 판매업체를 선정, 싸이위이창스사와 베이징 징허스다이사가 정식 계약체결
2003년 7월	《통화》제품 “여름 방학 COOL 여행 수상식 및 제품출시 발표회”를 베이징에서 개최
2003년 8월	《통화》유료화 시작

【 파트너 】

《통화》제품연구개발업체	베이징 레이죄 컨설팅회사
《통화》제품 대표판매업체	베이징 징허스다이 소프트웨어 기술유한회사
《통화》제품장비 제공업체	베이징 랜즈(联志) 과기

【 매체제휴파트너 】

사이트 매체	기존 매체	TV 매체
sina	대중 소프트	유우시동시 프로그램
17173	가정용 PC와 게임	댄완팡저우 프로그램
SA20	소프트웨어와 CD	커지첸팡위이 프로그램
왕이	대중 게임	유우시즈에
TOM.COM	컴퓨터 업체정보	페이창수뵤우 프로그램
BOX 게임 포럼	컴퓨터보	
쥬우양(joyyang) 사이트	연동 소프트	
ITIT 게임포럼	E-GAMER	
야랜게임	게임기지 E-PLAY	

(자료: <http://www.cwaygame.com.cn/index.htm>)

《히트 프로젝트: 火线任务》

- * 개발 업체 : 한국 Doobic Entertainment
- * 대리 업체 : 상하이 동팡즈통(东方甯通) 유한회사(주)
- * 공식 사이트 : <http://www.heatproject.com.cn>
- * 게임 장르 : FPS+RPG 온라인
- * 클로즈 테스트 : 2003년 5월 1일

게임소개

《히트 프로젝트》는 최초로 FPS와 RPG를 결합시킨 신형 FPS+RPG 온라인 게임으로 아래와 같은 FPS 게임의 장점을 살려냈다.

- 1) 배역의 생동감 : 세세한 부분까지 유저가 직접 조작한다.
- 2) 연속되는 긴장감 : 유저의 조작에 따라 승부가 결정된다.

기존 FPS 게임이 유저들 간의 교류를 만족시키지 못하고 있는 실정을 감안하여 《히트 프로젝트》는 독특한 시스템으로 온라인 게임의 장점을 충분히 살려내고 있다. 또 성장 시스템을 도입하여 유저들의 지속적인 온라인 상태를 보장했을 뿐만 아니라, 인물 특수 시스템으로 유저들마다 개성을 추가했다.

게임은 기존 FPS 액션류 게임에서 찾아보기 힘든 교류 시스템을 제공하는 한편 RPG 게임의 배역 등급, 기능, 군대 계급 등 성장이 가능한 업그레이드 시스템까지 마련하여 유저들의 개성을 쉽게 만들 수 있다.

《히트 프로젝트》는 FPS의 기존 장점을 이어받는 기반 위에 완벽한 ANIMATION 시스템, 강대한 FX3D 효과, 풍부한 무기음향, 막강한 맵 디자인 및 다양한 시나리오 등으로 3D 온라인 게임의 시각효과를 향상시켰고 온라인게임의 영역을 확장시켰다.

유저들은 게임중 무선 통신장비를 사용할 수 있고, 키보드로 팀원에게 메시지를 발송할 수도 있으며, 물품구매, 무기선정 등 활동 등으로 게임에서 생존하기 위해 모든 수단을 동원해야만 한다.

최신뉴스: 게임 《히트 프로젝트》, 오픈테스트를 앞두고...

유저들의 기대 속에 《히트 프로젝트》는 현재 관련 준비작업을 마감중에 있다. 오픈 테스트를 앞두고 게임 작업팀은 게임의 향후 중국내 운영과 관리를 중심으로 치밀한 기획을 준비하고 있다. FPS 온라인 게임은 게임인 한편 경기이기도 하다. 이런 분석에서 게임의 작업팀은 내용 상 경기성을 강조하므로 유저들에게 게임 세계와 함께 무제한의 경기공간을 마련했다.

곧 오픈하게 될 게임의 새로운 버전 포럼도 유저들의 팀원 협동을 강화하고 지휘 능력, 리더 능력 및 팀원 협동 능력을 발휘하기 위한 무대를 제공한 셈이다. 그 외에도 유저들이 직접 참여하고 장기간 협동할 수 있는 이벤트들도 기획 중이며, 게임의 정식 운영과 함께 유저들과 만날 수 있을 것이다. 이런 이벤트들은 유저들의 게임 열정 뿐만 아니라 게임 운영에도 이로워 유저들이 직접

게임 세계를 관리하고 개선하는 목적을 이룰 수 있다는 전망이다.

게임의 서비스 분야에서 작업팀은 고객 서비스 인원과 높은 실력을 갖고 있는 GM 관리인원을 모집하고 있으며 합격한 인원을 대상으로 전문적인 학습과정을 강조하는 한편 공식 사이트에 전문란을 개설, 관리인원의 24시간 온라인 감독이 있으며 24시간의 고객 서비스까지 합세하여 유저들에게 최상의 서비스를 제공하기 위해 최선을 다할 것이다.

또 현재 온라인 게임의 부정행위를 억제하기 위해 급별 관리 기제를 강화했고 계좌 관리에서도 많은 유저들이 PC방에서 게임하고 있어 계좌를 쉽게 도난 당할 수 있다는 실정을 감안하여 일련의 보안조치를 채택했다. 핵 문제에서도 게임은 엄밀한 기술수단으로 핵 출현을 제어하는 한편 최신 방화벽으로 가능한 핵 제작자의 부정행위 기회를 줄였다. 핵 출현 시 제작팀은 클라이언트의 업그레이드를 통해 관련 프로그램을 수정하고 핵 제거를 할 것이다.

사실, 《히트 프로젝트》는 핵이 거의 존재하지 않는다고 해도 과언이 아니다. 핵 사용의 목적은 업그레이드, 장비 획득을 통해 캐릭터의 파워를 강화하는데 비해 《히트 프로젝트》에서 인물의 파워는 단순한 업그레이드와 직접적인 연계를 갖고 있지 않으며 오로지 단결, 합작, 지휘능력, 신뢰 등만이 진정한 실력의 표현이다.

여기서 유저들에게 핵 사용을 금지할 것을 권고한다. 오픈 테스트 후 유저들의 일거수 일투족이 모두 서버에 기록된다. 또 전문적인 서버가 실시간 검사를 진행하고 있어 일단 이상이 발견되면 제작팀의 확인이 진행되며 핵사용이 확실한 경우 엄격한 처리가 뒤따를 것이다. 이러한 준비작업은 모두 게임의 품질을 보장하고 운영관리를 강화하기 위해서이며 중국내 최고의 서비스 품질을 인정받기 위해 회사는 전신의 힘을 모을 것을 약속한다.

다시 한번 유저들의 지원과 사랑에 감사를 표하며 오랜 기다림 끝에 드디어 오픈하게 되는 게임 《히트 프로젝트》는 기다린 만큼 보람이 있는 게임임을 강조한다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-11-4/n425_341759.html)

CGW CHINA GAME 순위

2003년 11월 게임 평가순위

순위	종류	게임명칭	출품/중국대리사
1	패키지	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奥美)전자
2	패키지	Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard/오메이(奥美)
3	패키지	검협의 전설(仙剑奇侠传)	다위(大宇)/쌍위(双喜)
4	패키지	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奥美)
5	패키지	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奥美)
6	패키지	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奥美)
7	패키지	Baldur's Gate2:Shadows of Arn	Interplay/제3파
8	온라인	크로스게이트	ENIX/网星艾尼克斯
9	온라인	미르의 전설	Actoz/성다네트웍
10	패키지	FIFA2003	EA/메이쿼이텐(美国艺电)
11	패키지	검협의 전설 3 (仙剑奇侠传 3)	다위(大宇)/환위즈싱(寰宇之星)
12	패키지	Homeworld	Sierra/유비아소프트
13	패키지	Commandos2 : Men Of Courage	Edios/신텐디
14	패키지	Heroes Of Might And Magic4	3DO/제3파
15	패키지	현원검(轩辕剑)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/유비아소프트
16	온라인	Mu	Webzen/제9도시
17	패키지	Champion Manager 4	Edios/ 스지러이션(世嘉雷神)
18	패키지	신 검협의 인연	시산취(西山居)/진산소프트웨어
19	온라인	Shadowbane	En-Tranz/텐런후동
20	패키지	Medal of Honor	EA/메이쿼이텐(美国艺电)
21	패키지	검협의 인연: 달의 전설	시산취(西山居)/진산소프트웨어
22	패키지	Need For Speed Hot PURSUIT 2	EA/메이쿼이텐(美国艺电)
23	온라인	스톤 에이지	JSS/베이징 화이
24	온라인	검협의 인연 온라인	시산취(西山居)/진산소프트웨어
25	패키지	Neverwinter Night	Bio Ware
26	온라인	RO	Gravity/즈관(智冠)
27	패키지	삼국군영전 4	오우딩커지/환위즈싱
28	패키지	대 항해시대 5	영광/제3파
29	패키지	신죄다이쑹쥬우(新仙剑奇侠传) 3	위원(宇峻)과기/환위즈싱(寰宇之星)
30	온라인	세피로스	이메직/팅션

(자료: 家用电脑与游戏 2003년 11월 호)

저작권 행정처분 시행방법(3)

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

제4장 집행절차

제38조 (처분결정을 이행)

당사자는 행정처분 결정서를 받은 후 처분서에 규정된 기한 내에 그 내용을 이행해야 한다. 당사자가 행정 재조사 또는 행정소송을 제기했을 경우 행정처분의 집행은 중지하지 않으나 법률적으로 별도의 규정이 마련된 경우는 제외다.

제39조 (압수물에 대한 처리)

압수한 침해 불법 복제품은 소각하거나 또는 피 침해인의 동의하에 기타 처리방식을 갖출 수도 있다. 침해 불법 복제품을 소각할 경우 반드시 저작권 행정관리부서가 파견한 2명 이상의 집행자가 소각과정을 감독해야 하며 소각결과에 근거해 소각기록을 완성한다. 침해 불법 복제품에 사용된 주요 소자, 도구, 장비 등에 대해 저작권 관리 행정부서는 공개 경매하거나 또는 국가 관련 규정에 따라 처리한다.

제40조 (대리 집행)

상급 저작권 행정관리 부서가 내린 행정처분 결정은 하급 저작권 행정관리 부서가 대리 집행할 수 있으며 대리 집행부서로 하급 저작권 행정관리 부서는 집행 결과를 상급에 보고해야 한다.

제5장 부록

제41조 (행정처분 통계)

저작권 행정관리 부서는 국가 통계 법규에 근거하여 저작권 행정처분 통계제도를 제정하고 매년마다 상급 저작권 행정관리 부서에 저작권 행정처분 통계보고를 제출해야 한다.

제42조 (자료 정리, 공문서 작성)

행정처분 결정 또는 재조사 결정을 집행 완성 후 저작권 행정관리 부서는 적시에 관련 자료들

을 정리하고 공문서를 작성한다. 정리해야 할 자료들 : 행정처분 결정서, 입안 심사 비준표, 사건 조사 보고, 재조사 보고, 재조사 결정서, 증원청취 보고, 증거 자료, 재물처리 증표 및 기타 관련 자료

제43조 (법률문서 작성)

본 방법에 관련된 모든 법률문서는 국가관권국이 규정한 문서격식에 참조하여 작성한다.

제44조 (시행)

본 방법은 2003년 9월1일부터 정식 시행한다. 동시에 국가관권국 1997년 1월 28일 반포한 《저작권행정처분시행방법》이 폐지되며 본 방법 시행 전 출범한 기타 관련 규정들이 본 방법과 충돌될 경우 본 방법을 참조하여 시행한다.

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