



### CHINA GAME NEWS

- 수호(搜狐), 17173 합병을 통해 중화권 최대 온라인 자산 구축
- 한·중 게임산업 상담회 북경에서 개최
- 스촨(四川) 대학, 중국 최초로 게임 소프트웨어 학과 개설
- 중칭뤄(中青旅)와 징허(晶合) PS2 공동발매

### MOBILE NEWS

- 차세대 모바일 업무 중국의 무선시장 개혁

### IT NEWS

- 광대역과 협대역의 네티즌 유치 전략, 속도&가격

### GAME 관련 기관

- 청두환러(成都欢乐) 디지털 정보기술 유한회사

### GAME 소개

- 《서우선지(搜神记)》

### CHINA GAME 순위

- 11월 중국 아케이드 게임 인기순위

### 법률과 정책

- 문화산업 발전을 지원 및 추진에 관한 문화부의 견해(2)



## 한·중 게임산업 상담회 북경에서 개최

한국 소프트웨어진흥원, 주중 한국대사관, 중국컴퓨터보(中国计算机报), CCID(赛迪网)등의 주최로 2003년 한중 IT 산업 상담회(2003年中韩IT产业洽谈会)가 지난 11월 24일~25일 베이징 쉰빈스키 호텔에서 개최되었다.



비록 "IT 산업"이 이번 대화의 주제이지만 실제 참가업체를 보면 게임산업 관련이 대부분이었다. 동시에 비 공개성 상담회에서 한국게임산업과 중국게임산업 사이는 여전히 구매 측 시장의 특징을 보여주고 있다. 이번 회의에 참가한 한국 기업은 모두 15개 업체로 대부분 중소기업들이나, 중국 기업은 40여 개 업체로 화웨이(华为), IDG 등의 유명업체가 참가했다.

2003년 하반기, 중국 게임산업 관련 부서는 게임을 규범·정돈하여 게임산업 관리규범을 출시할 예정이다. 또한, 게임산업위원회(游戏工作委员会) 등 여러 기구 및 조직을 설립하여 중국 게임산업의 각종 문제를 처리하며, 2003년 11월에는 중국 스포츠 총국(中国体育总局)이 승인한 제99개 정식 스포츠 프로그램을 전자경기(电子竞技)에 포함시켰다. 또한 올 하반기에는 중국 관련 부서의 수입 온라인 게임에 대한 더욱 엄격하고 규범화된 방침을 제정함으로써, 수입 게임에 대한 관리를 강화하고 불량 게임의 진입을 차단했다.

이번 대화에 전시된 한국 게임은 여전히 기술적 우위에 있고, 내용적으로도 흡인력이 강함을 보여주었으나, 일부에서는 폭력성이 농후하였다. 게임 종류로는 현재 가장 보편적인 온라인 롤플레이밍게임 외에 온라인 캐주얼 게임도 일정 부분을 차지하였다.

(자료: [http://game.163.com/game2002/editor/031124/031124\\_129392.html](http://game.163.com/game2002/editor/031124/031124_129392.html))

## 수호(搜狐), 17173 합병을 통해 중화권 최대 온라인 자산 구축

지난 11월 25일, 중국 국내에서 가장 선진적인 신규 미디어, 통신, 전자상거래, 모바일 부가가치 서비스 회사인 수호(NASDAQ: SOHU)는 베이징 자리(嘉里)센터 호텔에서 성대한 발표회를 개최하고 중국 최대 온라인 게임 사이트인 17173.com 및 베이징에서 최고 영향력을 보유한 부동산 사이트인 focus.cn(焦点房产网)을 합병하였다고 발표했다.

두 사이트 합병에 성공한 수호는 단일 포털에서 종합 포털 형태로 들어섰으며 Sohu.com, ChinaRen.com, 17173.com, Focus.cn 4대 포털 사이트를 보유한 중문 월드 최대의 온라인 자산을 형성했다. 이번 합병은 인터넷 분야에서 수호사의 지위를 한층 더 공고히 하는 동시에 소비자를 대상으로 하는 수호의 제품 및 업무 온라인 판매 서비스 능력을 강화하게 된다.

중국 1위의 온라인 게임 포털 사이트인 17173.com은 차이나왕룽(网龙) 산하의 일부분으로 중국 온라인 게임산업의 선구자로 불리우는 류우더젠(刘德建)이 2000년에 설립한 중국 온라인 게임 업체이다. 17173.com은 현재 100여 개 게임 전문구역과 430만 명 회원을 보유한 중국 최대의 온라인 게임 정보 및 커뮤니티 사이트로, Alexa Research에서 진행한 중국 사이트 방문량 조사에서 15위를 차지했다.

온라인 게임은 젊은 층 및 도시 네티즌을 대상으로 하는 소비제품 중 가장 발전이 빠른 제품 중의 하나로, MMORPG 혹은 멀티미디어 온라인 롤플레이밍 게임 및 온라인 보드게임으로 구성되었

다. 점차 많은 게임 운영업체들이 온라인 유저들을 유치하기 위해 치열한 경쟁을 벌이고 있으며, 온라인 광고 및 시장투입을 강화할 예정이다. 중국 iResearch사의 조사에 따르면 인터넷은 잠재 게임 유저들을 흡인하는 가장 효율적인 방식으로 알려졌다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-11-26/n150\\_66261.html](http://news.17173.com/content/2003-11-26/n150_66261.html))

### 스촨(四川)대학, 중국 최초로 게임 소프트웨어 학과 개설

스촨대학의 영상 애니메이션 센터(四川大学 影视动画中心)는 올 10월에 게임 소프트웨어 학과(游戏软件系)를 개설했다. 이는 중국 대학교에서 최초로 게임 연구개발 관련 전문학과를 개설한 것이며, 중국 게임 연구개발의 인력 부족을 해소하는 밑거름이 될 것으로 기대된다.

스촨대학의 신설 게임 소프트웨어 학과에는 문학, 예술, 외국어, 소프트웨어 등의 학과가 있다. 스촨대학 게임 소프트웨어 학과 관계자 루리(卢莉)는 "게임은 시나리오, 미술, 음악, 애니메이션, 프로그램 등의 기술을 하나로 결합시킨 엔터테인먼트 소프트웨어로 각 산업의 지식분야가 언급되며, 지식의 축적이 많으면 많을수록 개발한 게임의 내용이 더욱 풍부하므로 게임 개발 인력에 대한 요구가 매우 높다. 온라인 게임의 문학적 배경, 예술미, 애니메이션 제작, 소프트웨어 프로그래밍 뿐 아니라, 3D 그래픽, 난이도 조절, 시나리오 설계 등의 내용도 포함된 종합 성격의 신규학과이다."라고 소개했다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-11-30/n114\\_30876.html](http://news.17173.com/content/2003-11-30/n114_30876.html))

### 중칭뤄(中青旅)와 징허(晶合) PS2 공동발매

지난 11월 28일, 소니(중국) 유한회사는 베이징 동광광창신세기(东方广场新世纪) 영화관에서 뉴스 발표회를 개최하고 PlayStation®2의 중국대륙 진입을 발표했다. 이번 행사는 본 소프트웨어 대리권 쟁탈경쟁에 종지부를 찍고, 최종으로 중칭뤄창거(中青旅创格)와 징허스다이(晶合时代)가 총대리를 담당하기로 했다는 내용이다.

2002년 초, 소니사는 중국대륙의 가정 엔터테인먼트 업무를 시작했으며, 동시에 중국 대륙의 최적 파트너 및 하드/소프트웨어 판매 대리업체 선정에 진행했었다. 많은 업체들의 치열한 경쟁에서 중칭뤄창거와 징허스다이(晶合时代)가 풍부한 노하우의 게임문화, 경영실적, 엄격한 관리능력으로 PlayStation®2의 중국대륙지역 발행 총대리로 선정되었다.

중칭뤄창거의 총대리 지위 확정으로 중칭뤄사가 디지털 엔터테인먼트 산업으로 진입하는 새 페이지를 펼쳐주었다. 이번 중칭뤄창거, 징허스다이의 PlayStation®2 게임의 대리는 중국 게임 산업발전에 중요한 역할을 하게 될 것으로 예상된다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-11-28/n793\\_709191.html](http://news.17173.com/content/2003-11-28/n793_709191.html))

### 차세대 모바일 업무 중국의 무선시장 개혁

하이테크놀러지 시장 연구기구인 In-Stat/MDR의 보고에 따르면, 현재 중국 무선업무 시장이 빠르게 성장하고 있어 오는 2007년에는 가입자가 4억 2,280만 명을 달성할 것으로 예측했다. 이는 2002년의 2억 6,750만 명보다 10.5% 늘어난 수치다. 향후 무선시장은 근본적인 변화를 일으키게 될 것이며 올해의 전화업무와 저가 모델 위주에서 점차 전화, 무선 데이터 및 멀티미디어 서비스를 병행하는 종합모델로 변화할 것이다.

In-Stat/MDR은 또한 CDMA2000, WCDMA, TD-SCDMA 등 차세대 네트워크가 네트워크의 전반적인 용량을 확대하고 효율 및 고속 무선데이터 업무능력을 대폭 향상시킬 것이라고 전망했다. 고급시장에서 데이터 업무는 운영업체에게 회사 고객의 새로운 수익원을 개척할 수 있는 능력을 제공해주었으며, 저급시장에서는 네트워크 효율의 개선으로 고객을 유치할 수 있어 모바일 가입자 수를 확보했다.

오는 2007년까지 중국시장은 여전히 2G 가입자를 위주로 하지만 회사 무선업무와 관련 시설기능의 향상으로 2.5G와 3G가입자도 늘어날 것으로 예상된다. 2.5/3G 시장은 주로 고급 가입자들이 사용할 것이며 더욱 많은 가입자들이 회사 네트워크와 연결시킬 것으로 예측돼 응용수준도 모바일 오피스 수준에 다다를 것이다. 2.5G/3G 무선업무시장을 확보하려면 운영업체들은 반드시 새로운 유통방식과 파트너를 통해 업무를 추진해야 한다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/market/showmp.asp?id=1122>)

### 광대역과 협대역의 네티즌 유치 전략, 속도&가격

최근, 여러 광대역 접속 서비스 업체들이 가격 인하로 네티즌들의 시선을 끌고 있다. 기존의 협대역이 광대역 가격혜택의 위기를 받고 있는 실정에서 협대역 접속 창시자인 263 네트워크그룹(263网络集团)은 120위안만 지불하면 1년 동안 무제한으로 인터넷 접속을 즐길 수 있다는 "96600 연 정액 인터넷 접속서비스(96600包年上网服务)"를 출시하여 업계가 술렁이고 있다. 광대역 접속이 빠르게 보급되는 오늘날, 263 네트워크그룹의 이러한 움직임은 과연 협대역의 위기상황을 모면할 수 있을까?

263 네트워크그룹 총재 황밍성(黄明生)은 협대역 시장이 광대역의 영향을 받고 있는 게 사실이라고 긍정하는 한편, 263사는 현재 베이징 개인 인터넷 접속시장의 40% 비중을 점하고 있으며, 이런 비중은 월 평균 10%에서 15%의 성장세를 보이고 있다고 강조했다. 그의 분석에 따르면 협대역은 여전히 대부분의 네티즌이 선호하는 인터넷 접속방식이며, 향후 장기간 PPP 접속은 광대역에 의해 교체되지 않을 뿐만 아니라 상당한 발전 잠재력으로 늘어날 전망이라고 한다.

CNNIC가 올 7월에 발표한 제12차 중국 인터넷 발전상황 통계에 따르면 현재 중국 네티즌 가운

데 PPP 접속방식을 선택하는 네티즌은 4,501만 명으로 전체의 70%를 점하고 있다고 한다. 한편 월수입이 1,500위안 이하인 중·저급 네티즌이 60%나 있어 이들의 선택이 중요한 영향력을 미치고 있다는 분석이다.

전문가들은 광대역 접속이 향후 인터넷 접속방식의 필연적인 추세이긴 하지만, 현재 콘텐츠 부실로 그 추세를 따라가지 못할 뿐 아니라 가격이 협대역 보다 높아 그 발전이 주춤하고 있다는 설명이다. 이런 실정에서 263 네트워크그룹의 "96600 연 정액 인터넷 접속서비스"는 상당한 매력을 갖고 있으며 협대역 시장에 새로운 활력소를 불어넣은 셈이다.

(자료: <http://www.chinalabs.com/news/ArtView.asp?ArticleID=1818>)

**CGW GAME 관련 기관**

**청두환러(成都欢乐) 디지털 정보기술 유한회사**

청두환러 디지털 정보기술 유한회사(成都欢乐数码信息技术有限公司)는 스촨 공용정보산업 유한 책임회사(TANFO ONLINE)(四川公用信息产业有限公司)와 외국의 대형 디지털 엔터테인먼트 회사가 공동 출자하여 설립하였고 온라인 게임과 모바일 게임의 운영 및 온라인 게임의 기술연구개발을 주 업무로 한다.

이 회사는 중국에서 완벽하게 개발, 대리, 판매 및 운영망을 가진 하이테크 소프트웨어 업체로 부각되었고, 중국 전자 엔터테인먼트 산업의 발전을 위해 전력을 모으고 있다. 회사는 또 모바일 통신 위주의 신세대 텔레콤 및 온라인 부가가치 서비스분야에 시선을 돌리기 시작하여, 기존 통신 계통과의 파트너 관계 및 유선 온라인 게임제품의 운영분야에서 쌓아온 기술, 시장, 유통 노하우를 바탕으로 국내외 시장을 적극 개척하고 있다.

**【 대리운영 제품 】**

제 품 명	내 용
《서바이벌 프로젝트》	<p>깔끔하고 밝은 느낌의 배경에 개성 있고 깜찍한 8명의 캐릭터가 있다. 다양한 장소와 독특한 무기장비들은 능력 발휘에 넓은 공간을 마련했으며 유저들은 시스템이 제공하는 도구들을 사용하여 대전을 펼치거나 팀 사이 작전을 전개할 수 있다.</p> <p>아름답고 정결하던 지구에 인류와 각종 생물들이 탄생하면서 복잡해지기 시작했다. 그 가운데 인류는 차츰 맑은 심령을 잃어버렸고, 이를 안타깝게 생각한 대지의 여신이 하나 둘 소실되는 인류의 심령들을 한데 모아 무지개 원신 내에 감추었다.</p>
《W.Y.D》	<p>한국 3G 온라인게임의 대표작인 《W.Y.D》는 유저들에게 세밀한 화면, 넓은 게임 환경, 경쾌한 음악리듬과 완벽하고 엄밀한 연동시스템을 갖추었다.</p> <p>게임업계의 선진수준 그래픽엔진 사용으로 《W.Y.D》는 화면이 화려하고 유저들은 임의의 위치에서 주변의 인물, 환경을 통찰할 수 있다는 장점도 있어 게임이 전반적으로 더욱 정밀하게 느껴진다.</p>

(자료: <http://www.happydigi.com>)

## 《서우선지(搜神记)》

- \* 개발 업체 : 환러스다이(欢乐时代)
- \* 대리 업체 : 환러스다이
- \* 공식 사이트 : <http://www.ssj.com.cn>
- \* 게임 장르 : MMORPG
- \* 클로즈 테스트 : 2003년 8월 26일
- \* 오픈 테스트 : 2003년 11월 1일

## 게임 줄거리

5000년 간의 중국 고대문명은 세계에서 가장 화려하고 무한의 상상여운을 남겨주는 로맨틱한 고대문명으로, 여기에는 심금을 울려주는 사랑 이야기가 있는가하면 사랑과 증오로 불타는 인류와 신들 사이의 대전도 있었다. 만약 전체 중화 문학을 화려하고 호화로운 왕관에 비유한다면 진나라(晋) 저작 《서우선지》는 바로 이 왕관에서 가장 황홀한 다이아몬드임에 틀림없을 것이다.

중국의 신선에 관한 전설을 끊임없이 전래되고 있는데 백일승천, 우화등신, 동수천지(同寿天地)의 신선은 줄곧 인류 선망의 대상이었다. 과학이 발달함에 따라 전설 속의 기적들도 오늘날 과학으로 하나씩 실현되고, 신선·귀신에 관한 전설은 인간의 기억에서 멀어져갔다. 2305년, 중국의 지질학자가 묘우장(苗疆)지역에서 고대문명의 폐허를 발견했고, 지구의 운명은 이러한 의외의 발견으로 고쳐 쓰게 되었다.

사람들은 보름달 저녁마다 폐허에서 신기하게 막강한 에너지가 방출되어 공간과 시간을 혼돈케 하며 기이한 세계로 향하는 문을 열어주는 사실을 발견했다. 더욱 놀라운 것은 기이한 세계가 고대 저서인 《산해경(山海經)》과 유사하다는 것이다. 전 세계는 이러한 사실에 경악했으며 《산해경》의 저자가 누구냐는 의문이 새로운 관심사로 떠올랐다.

수천 년의 세월을 거치면서 사람들은 기괴한 이야기를 적은 《산해경》을 가벼운 마음으로 읽었지만, 그러한 기괴한 생물과 화면들이 생생하게 눈앞에 나타나자 도대체 저자가 누구냐며 궁금증을 토해내기 시작했다. 일부는 옛 문명의 유적이라고 주장하고 일부는 외계인의 실험기지라고 주장하기도 하고 일부는 신선의 거주지가 아니냐고 제기하기도 했다.

2307년 전체 인류의 투표 결과 60%의 사람들이 신선 거주지 설에 호응했고, 3년 후인 2310년 드디어 “산해경 세계”가 대외로 개방됐다. 일시에 많은 사람들이 선망의 세계로 모험의 첫 발을 내딛었고 신을 찾는 여행이 시작된 것이다.

## 최신 뉴스: 《서우선지》 오픈 테스트 동접수 2만명 돌파

중국 고전신화를 소재로 한 온라인 게임 《서우선지》는 오픈 테스트를 시작하면서 유저들 사이에 선풍적인 인기를 일으켰으며, 11월 1일 저녁 22:00시까지 접속인수 2만 5,000명을 돌파했다. 지난 8월에 클로즈 테스트를 시작한 뒤로 게임은 연이어 온라인 게임의 기적을 창조했으며, 오픈 테스트 전까지 접속인수가 8,300명에 달하여 《미르의 전설》의 기록을 추월했다. 오픈 테스트를 시작한 첫 날인 11월 1일만 보아도 2시간만에 접속인수 1만 명을 기록하는 등 호조를 보였다.

게임은 기획초기부터 각별한 이목을 끌었으며, 2004년 가장 기대되는 10대 온라인 게임으로 선정되기도 했다. 《서우선지》가 이 같은 인기를 모은 데는 독특한 소재 외에도 한국에서 제작했다는 점에서 중·한 양국의 장점을 잘 결합시켰고 절묘한 배경디자인, 자유 전환이 가능한 게임시각, 풍부한 표정시스템과 현란한 시적 효과 등을 잘 살려내서 흥행을 누릴 수 있었던 것 같다.

11월 1일 오픈 테스트를 시작한 게임 《서우선지》의 인기는 상승세를 타고 있어, 2003년의 대표작으로 기대되고 있다. 회사는 유저들의 사랑과 열정에 보답하기 위해 다채로운 이벤트를 마련할 것이라고 했다.

(자료: [http://news.17173.com/content/2003-11-8/n234\\_150719.html](http://news.17173.com/content/2003-11-8/n234_150719.html))

**CHINA GAME 순위**

**11월 중국 아케이드 게임 인기순위**

순위	게임 명칭	기종	장르	개발사	득표
1	황금태양	GBA	RPG	NINTENDO	925
2	Final Fantas 8	PS2	RPG	SQUARE	890
3	Final Fantas10	PS2	RPG	SQUARE	769
4	진 삼국무쌍 3	PS2	ACT	KOEI	747
5	metal gear solid2	PS2	ACT	KONAMI	642
6	세계축구 생방송 7	PS2	SPG	KONAMI	566
7	진 삼국무쌍 3 맹장전	PS2	ACT	KOEI	521
8	쿠우다이요우과이·란보우스(口袋妖怪·蓝宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	493
9	쿠우다이요우과이·홍보우스(口袋妖怪·红宝石)	GBA	RPG	NINTENDO	488
10	biohazard	GC	AVG	CAPCOM	462
11	진 삼국무쌍 2	PS2	ACT	KOEI	402
12	세계축구 생방송 6	PS2	SPG	KONAMI	336
13	초급 로봇대전D	GBA	SLG	BANPRESTO	243
14	Final Fantasy X-2	PS2	RPG	SQUARE	237
15	귀무자 2	PS2	AVG	CAPCOM	228
16	신악전설	GC	RPG	NAMCO	217
17	세계축구 생방송 2002	PS	SPG	KONAMI	178
18	초급 로봇대전R	GBA	SLG	BANPRESTO	172
19	휘연원장·레휘즈젠(火炎纹章·烈火之剑)	GBA	SLG	NINTENDO	157
20	어워청·웨샤예상취(悲魔城·月下夜想曲)	PS	ACT	KONAMI	113

(자료: 电子游戏软件 2003년 제23기)

## 문화산업 발전 지원 및 추진에 관한 문화부의 견해(2)

당의 제16차 전국 인민대표대회 취지를 실행하고 문화사업의 번영과 동시에 문화산업을 적극 발전시키기 위해 문화부는 문화산업 발전의 추진에 관련해 아래와 같은 의견들을 제기한다.

### [차 례]

#### 문화산업 발전 지원 및 추진에 관한 문화부의 견해(1)

1. 문화산업발전의 전략적 의의를 충분히 이해한다.
2. 중국 문화산업의 발전현황 및 존재하는 문제
3. 지도사상, 발전목표 및 기본 노선

#### 문화산업 발전 지원 및 추진에 관한 문화부의 견해(2)

4. 문화산업 발전의 주요 조치
5. 문화산업에 대한 관리 강화

### 4. 문화산업 발전의 주요 조치

10) 국가소유 경영성 문화업체 개혁을 추진한다. 기구제도를 정비하고 시장주체를 육성한다.

업체 개혁과 회사제도의 개조로, 법으로 다스리고 재산권이 분명하며 권리와 책임이 명확하고 정치와 업체가 분리된 현대화 업체제도를 확립한다. 또 업체 내부 개혁을 심도 있게 추진하고 과학적이고 고 효율적인 관리기구 제도를 형성한다. 인사, 노동제도 개혁과 분배기구 제도의 개혁으로 노동, 자본, 기술과 관리 등의 생산요소는 기여 참여에 따라 분배의 원칙을 견지하는 한편 특수 재능을 가진 연예 인재와 관리 인재들이 자신의 지적재산권, 창작성과, 과학연구 기술성과 등 무형의 자산 참여에 따라 분배할 수 있게끔 한다. 법에 따라 문화업체 국가 소유자산을 관리하고 부가가치를 확보한다.

11) 시장진출 정책을 지원한다.

문화행정부서가 관리하는 각 문화산업 부서들은 요구를 낮추고 민영자본을 개방한다. 이는 예술 품경영, 음반제품의 판매, 대중 오락 프로젝트의 경영 및 문화시설 구축, 개혁, 경영 등의 외자 투입을 유치하기 위해서이다. 외자와 공동 출자하여 문예원과 중개기구를 설립하며 실천하는 가운데 풍부한 경험을 쌓는다. 외자유치를 고무하는 분야는 국내자본의 투입도 고무한다. 특히 민영자본이 독자, 합자, 합작, 공동 경영, 주식 투자, 특허 경영 등의 방식으로 출자하는 것을 격려하며, 상장회사가 자산 재분배와 신 주식 발행 등의 방식으로 출자할 것을 고무한다. 비 국가소유 경제 투자 문화산업의 프로젝트와 문화장소는 시장진출 하락, 토지사용, 신용대부, 출시용자 등에서 국가소유 경제투자자와 동등한 대우를 누린다.

12) 문화자원을 적극적으로 조정한다.

국가의 거시적 정책 아래 시장의 문화자원 배치에 대한 기반 작용을 충분히 발휘하고 지역, 부서, 산업, 소유형식 등의 제한을 타파하고 문화자원에 대해 재조정을 진행함으로 전반적인 경영수

준과 산업 집중도를 향상시킨다. 또 문화업체의 지역 간 거래, 산업 간 투자와 경영을 지원하고 경영범위를 확장하고 경영구조를 조정하며 발전공간을 개척한다. 상당한 실력의 문화업체들에 의존할 것을 고무하며, 시장으로 판단하고 자본과 업무를 연결체로 연합, 재조직, 겸병, 상장 등의 다양한 방식을 채용할 수 있다. 유세자원을 조정하고 독자적인 지적재산권과 문화창의 능력을 소지하고 업적이 좋은 대형 문화산업그룹을 중점 육성한다. 그 외 자산경영책임제도를 설립하고 조건이 경비된 자산수권경영을 실행하며 국가소유 문화주식회사와 국가소유 자산경영회사를 부각시킨다. 한편 중소 문화업체 발전을 고무하여 산업구조를 조정하고 내수를 확장하며 취업을 확대한다.

13) 하이테크 기술로 문화산업의 경쟁력을 향상시킨다.

하이테크성과와 문화산업의 결합을 추진하고 문화제품 생산과 문화 서비스 수단의 과학기술을 늘린다. 하이테크 기술로 기존 문화산업을 개조하고 신규 문화산업을 개척한다. 음반산업, 온라인 문화산업과 하이테크 기술과의 밀접한 관계를 추진하고 국내 소프트웨어 개발업체, 온라인 운영업체, 콘텐츠 제공업체 등의 업체들의 개발수준을 세계수준과 높이를 같이 하게 하며 지적재산권 및 민족특색을 가진 하이테크 문화제품을 개발하여 외국과의 격차를 줄인다.

14) “세계로”의 발전전략을 실행한다.

수출 문화제품과 문화 서비스에서 관련 부서의 지원혜택을 확보하는 한편 금융, 보험, 외화, 세무, 인력, 법률, 정보서비스, 출입 관리 등의 분야에 세계시장을 개척하고 시장비중을 확대하기 위한 경쟁력을 확보한다. 또 창의력과 실력을 겸비한 대형 국가소유 문화업체들을 구축하고 대외 교류에 필요한 문화 브랜드를 출시하여 중국의 우수한 예술원 단체와 품위 있는 예술전람, 특히 당대 중국현황을 표현한 문화제품을 세계시장에 진출시킨다. 엄격한 관리와 선진 기술을 보유하면서 중국과 양호한 거래관계를 보유하고 있는 외국 유명 문화그룹과의 합작을 추진하고 중국의 문화 제품 및 문화 서비스를 가능한 한 세계시장에 진출시킨다.

15) 시범성, 인도성 문화산업 프로젝트의 발전을 지원한다.

정부의 투자를 취득하여 인도자금으로 문화산업 프로젝트의 개발 및 운영에 투자한다. 특히 콘텐츠 산업 문화제품의 생산에 대해서는 자금보조와 신용 대부이자 등의 지원을 아끼지 않는다. 문화산업의 융자유통을 확대하고 금융기구와의 연계 및 소통을 강화하며 발전적이고 수익이 호조를 보이는 문화산업 프로젝트를 추천하여 은행의 대금지원을 취득한다.

16) 사회화 현대 유통조직을 구축한다.

시장기반을 튼튼히 하고 유통업체들이 그룹화, 시스템화, 네트워크화, 브랜드화로 발전하는 것을 고무한다. 현대 시장조직 형식과 체인점 경영, 물류배송, 전자상거래 및 영화 온라인 등의 현대 유통형식으로 유통절차를 줄이고 유통범위를 확대하는 한편 시장조정을 추진하고 문화제품의 유통과 자금사용 효익 및 업체 경영품질을 향상시킨다.

17) 문화산업의 관련 인력배양 사업을 중요시한다.

인력기구 제도를 완벽하게 하고 인력선발 범위를 넓히며 우수한 인력이 자라날 수 있는 환경을 마련해준다. 경영관리 인력, 문화 매니저 인력과 과학기술 인력 등의 문화산업에 필요한 인력들을 배양하고 흡인하며 해외 고급인력을 유치하는 한편 국가 문화산업 창의와 연구기지 발전 및 종합

대학을 지원하고 문화산업 인력의 배양에 참여하여 지속적인 발전에 인력을 축적해야 한다.

18) 양호한 문화시장 환경을 창조한다.

문화시장, 특히 건전한 문화시장 시스템을 구축해야 한다. 문화제품 시장과 생산요소 구축으로 시장 중개 조직을 발전시킨다. 문화내수를 확대하고 문화소비를 이끌어다가며 문화 소비시장을 형성하는 한편 건강하고 문명적인 문화 소비방식을 제창한다. 문화시장의 집중도를 강화하고 시장 관리기구 제도를 완벽화한다. 신규 문화산업의 발전에 적응하고 문화시장 관리의 정보 네트워크 시스템을 구축하며 하이테크 기술수단으로 시장감독을 강화한다. 법에 의존해 경영·관리하는 문화 업체에 대해 적극적인 지원과 양호한 서비스를 제공하며 시장질서를 파괴하는 행동에 대해 법적으로 처분하여 공정한 경쟁환경을 마련한다.

19) 지적재산권 보호를 강화한다.

문화업체는 지적재산권 보호의식과 법적 관념을 강화하고 시장경쟁의 지적재산권 전략을 적극 제정해 연구, 창작, 개발, 생산, 판매 등의 전반 과정에서 지적재산권을 보호한다. 경영에 필요한 관련 문화 제품과 문화 서비스가 시장에 진출할 경우 사전에 특허를 신청하고 이에 따른 상표등록, 제품과 소프트웨어의 등록수속을 밟고 법이 부여한 보호를 정확하게 사용한다. 또 문화창의를 지원하고 문화 사업자의 창조와 지적재산권 소유를 고무한다. 독자적인 지적재산권 수량과 품질을 대폭 향상하고 문화산업의 핵심 경쟁력을 배양한다. 불법복제, 불법출판, 불법판매 등의 지적재산권을 침해한 행위를 엄격히 차단하고 지적재산권 소유인의 합법이익을 보호한다.

20) 문화산업 이론과 정책 법규 연구를 강화한다.

문화산업 발전의 전략성, 예측성 및 전반적인 통찰에 중점을 두고 문화산업의 추세를 장악하는 한편 현지화 문화산업 발전전략을 연구·제작한다. 중국 문화산업과 외국 문화산업의 일반성과 차이점 및 각 분류의 일반성과 차이점을 연구한다. 기존의 문화산업 정책을 수정하고 완벽하게 새로운 문화산업 정책을 연구·제정하고 문화산업 법률법규의 연구·제정을 적극 추진한다.

## 5. 문화산업에 대한 관리 강화

21) 실사구시 사상을 개방하여 당의 제16차 전국인민대표대회 취지와 일치한다.

스스로 사상인식을 부적당한 관념, 체제의 속박으로부터 벗어나 사회주의 정신문명 구축의 특성과 규율에 부합되고 사회주의 시장경제 발전의 요구에 적응되는 새로운 문화발전 사상을 수립해야 한다. 발전을 핵심으로 대중의 정신문화 수요 만족을 목적으로 하며 공익 문화사업을 중요시하는 한편 경영성 문화산업도 추진한다. 사회수익을 첫 자리에 놓고 사회수익과 경제수익을 통일시켜야 한다.

22) 문화산업을 중요한 위치에 두고 문화부서의 주요 행정에 나열한다.

공익성 문화사업과 경영성 문화산업을 통일적으로 배치·감독한다. 문화산업의 전형적인 경험을 바탕으로 문화산업 발전의 모범 기지를 배양하고 관리사업을 폭넓게 전개한다. 또 당과 정부의 관련 지원을 쟁취하고 문화산업을 국민경제발전과 개혁 총체기획에 나열하며 장기목표를 확립하고 꾸준히 시행에 옮겨야 한다.

23) 정부기능을 전환하고 거시적 정책능력을 향상한다.

정책조정, 시장감독, 공공 서비스와 사회관리 등의 행정기능을 강화하고 계획경제 관리에서 시장경제 관리로, “사무화”에서 “관리화”로, 정부 문화단위에 대한 관리에서 전반 문화산업에 대한 관리로의 전환을 실현해야 한다. 정부와 업체가 분리하고 현대 행정제도와 현대 시장경제 요구에 부합되는 정부·업체관계를 수립하고 신상품을 개발하고 서비스 품질을 향상시킨다. 또 행정심사 제도를 완벽히 하고 행정심사 프로젝트를 압축하며 과학적인 문화산업 통계지표 시스템을 구축한다.

24) 당의 제16기 전국인민대표대회 취지와 본 의견을 참조로 당위와 정부의 관리하에 각 급 문화부서는 지방사이의 문화차이와 경제 불균형을 충분히 감안하고 실제에서 출발하여 지방에 적당한 문화산업을 발전시켜야 한다. 발달한 지역의 문화산업을 더 발전시키는 한편 서부 지역의 문화산업의 발전도 적극 추진해야 하며 자기 특색이 있는 문화자원 우세를 산업 우세로 전환시켜야 한다. 각 지방의 특색 및 문화자원을 충분히 이용하여 우세 문화산업과 특색 문화산업을 발전시키며 형식에 그치지 않고 실제에 부합되지 않는 지표를 제기하지 않으며 문화산업 발전의 추진사업을 정확히 시행에 옮겨야 한다.

(자료: <http://www.ccnt.com.cn/html/forumandclasr/forum.htm?id=177&fn=文化部关于支持和促进文化产业发展若干意见>)

※ 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