



CHINA GAME NEWS

- 온라인 판매 시스템 해킹, 포인트 카드 수만 장 도난
- 영화 《휴대폰》 상영 앞두고, 동명 모바일 메시지 게임 출시
- 베이징 디지털 엔터테인먼트 산업단지 구축, 10억 위안 게임산업 지원

MOBILE NEWS

- 최저 컬러 휴대폰 600위안까지 급 하락

IT NEWS

- 제 2기 인터넷 대회 12월 6일에 개최, 온라인 게임 포럼 가설

GAME 관련 기관

- 베이징 화이런허(华夏联合) 소프트웨어 개발유한회사

GAME 소개

- 《탄샤우쌍(天下无双)》

CHINA GAME 순위

- 2003년 12월 게임 평가순위

법률과 정책

- 출판물 시장 관리규정(2)



온라인 판매 시스템 해킹, 포인트 카드 수만 장 도난

하얼빈시 최초의 온라인 게임 해킹 사건을 하얼빈시 상팡구(香坊区) 법원에서 담당했다. 사건 용의자 진씨는 온라인 게임 《MU》의 게임 시스템 계좌와 비밀번호를 해킹한 후 12,000장의 온라인 사이버 월 정액카드와 8,800위안의 금액을 부정 취득했다.

올해 21세인 진씨는 료닝성(辽宁省) 진저우시(锦州市) 태생으로, 고향에서 PC방을 운영하던 중, 유저들의 비밀번호 도난 사건이 빈번하여 관련 보안 프로그램을 고민하였는데, 아이디 명 “도우우현(杻无痕)”이라는 채팅 친구가 진씨의 이런 고민을 해결해 주었다.

올 6월, 진씨는 관련 프로그램을 이용해 헤이룽장성(黑龙江省) 《MU》 온라인카드 총 판매업체인 헤이룽장잉취어 과기유한회사(黑龙江英卓科技有限公司)의 온라인 판매 시스템 계좌 및 비밀번호를 해킹하여 대량의 온라인 카드 사이버 월 정액카드를 발견했다고 한다. 그는 이 내용을 채팅 친구인 “도우우현”에게 알렸으며, 몇 장 정도 훔쳐도 발견되지 않을 것이라는 답변을 받고, 6월 13일 “도우우현”과 함께 잉취어사의 온라인 시스템에 불법 침입하여 판매가격이 48위안인 사이버 월 정액카드 12,000장을 부정 취득했고 그 가운데 진씨가 8,000장을 가졌다고 한다.

그는 1,056장의 카드를 사전에 준비한 계좌에 저장시킨 후, 다시 나머지 카드를 충전하려고 했지만 이미 잉취어사가 나머지 월 정액카드를 동결시킨 후였다. 진씨는 훔쳐 낸 월 정액카드를 친구와 동창들에게 나눠주고 나머지 카드로 게임 속의 600여 개 “보석” 및 최고급 장비를 구매하여 8,800위안을 받고 산둥성의 한 유저에게 팔았다고 한다. 수사기관은 진씨의 행위가 네트워크 회사 및 게이머들에게 경제적인 손실을 입혔다고 판단하고 절도죄로 기소하였다.

(자료: http://news.17173.com/content/2003-12-12/n941_857201.html)

영화 《휴대폰》 상영 앞두고, 동명 모바일 메시지 게임 출시

영화 《휴대폰》 상영을 앞두고 동명의 메시지 게임 《휴대폰》의 출시 발표회를 가졌다. 이는 중국에서는 영화상영과 게임출시를 병행한 첫 사례라는 점에서 관심을 끌고 있다. 게임 《휴대폰》은 인간의 욕망과 감정, 갈등을 주제로 영화의 배경과 인물을 통해 새로운 게임 시나리오를 부각시켰다고 한다.

메시지 게임은 영화 《휴대폰》의 광고를 통해 충분히 선전되었는데, MTONE WIRELESS사의 총경리 왕위이자(王维嘉)는 영화 《휴대폰》의 상업적 가치를 보고 수 백만 위안의 자금투자로 “신규 언론과 기존 언론의 연계를 추진”했다.

왕위이자는 또 향후 메시지 게임은 단편적으로 제한된 것이 아니라 입체적인 발전을 맞이할 것이라고 내다보았다. “메시지는 현재의 문자범위를 벗어나 그래픽 메시지, K-Java, 모바일 인터넷 등의 방향으로 발전하고 있으며, 향후 언론, 멀티미디어 등의 특성까지 보태져서 점차 독립적인 멀티미디어 형태를 갖출 것이다”라고 기대하였다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/12/12159977.shtml>)

베이징 디지털 엔터테인먼트 산업단지 구축, 10억 위안 게임산업 지원

최근 베이징 소프트웨어 산업 TAB 및 엔터테인먼트 소프트웨어 분회 제1차 회원대회가 베이징에서 개최되었다. 베이징시는 중국 게임산업의 발전을 위해 10억 위안의 자금을 투자하여 인큐베이터, 연구개발 센터 등을 포함한 디지털 엔터테인먼트 산업단지를 구축할 것이라고 밝혔다.

TAB 및 엔터테인먼트 소프트웨어 분회는 베이징시 소프트웨어 협회의 관련 정책 하에 2003년 3월에 조직되어 2003년 7월 24일 설립된 것으로, 그 기능은 상하이 게임산업협회와 유사하다. 상하이 정부는 내년에 3,000만 위안을 온라인 게임산업에 투자할 예정이라고 발표하였으며, 연구개발 기초가 튼튼한 베이징에서는 정부가 어떠한 조치를 취하느냐에 각별한 관심을 모으고 있다.

베이징 소프트웨어 산업협회 비서장 조우진명(趙津蒙)은 베이징 소프트웨어 산업을 소개하면서 발전이 타 지역보다 빠른 이유로 중국에 유명한 업체들이 베이징에 많이 모여있지만, 최근 몇 년간 상하이 온라인 게임이 급속히 팽창하면서 지역분포에 영향을 미쳤다고 했다. 정부 관계자들도 최근 각종 발언에서 문화산업의 일부인 게임산업에 관심을 가지고, 발전시킬 것이라고 말했으며 베이징은 인력, 과학연구 및 기존 기반의 우위에 있어 적절한 조치만 취하면 업계 선두로 발돋움할 수 있다고 했다.

조우진명은 또 베이징 TAB 및 엔터테인먼트 소프트웨어 산업은 3차에 걸쳐 추진되어야 한다고 했다. 첫째, 2003년부터 2005년까지 베이징의 연구·개발 부분의 선두를 확보해야 한다. 중국산 게임은 온라인 게임의 최종 목표가 될 것이기 때문에 베이징은 인력 및 기반 우위를 활용하여 산업의 선두로 발전해야 한다. 두 번째, 2005년부터 2008년까지 베이징은 운영, 유통, 판매 등 산업전반에 걸쳐서 선두지위를 확보해야 한다. 셋째, 2008년 이후 베이징은 소프트웨어 제품의 수출을 시작해야 한다는 것이다. 현재 사업의 핵심은 산업기지, 인력 배양 및 대외 교류이다.

베이징 하이덴취에 자리잡은 베이징 디지털 엔터테인먼트 산업단지는 총 면적 13만 5,000평방미터로 투자금액이 8억 5,000만 위안에 달한다. 산업단지는 게임의 연구·개발, 테스트, 운영, 경기, 전시 등의 지원 외에도 전문적인 인력배양 센터, 일상 운영 플랫폼, 창업 인큐베이터 센터 등을 포함하고 있으며 2004년 4월부터 착공될 것이다. 또한 “탠린취이즈(天霖汇智)” 산업 서비스 기지를 구축하고 게임 엔터테인먼트 산업의 소프트웨어 및 하드웨어 서비스와 직업경기 리그전에 사용할 것이라고 한다. 이러한 항목은 이미 시행에 옮겨진 상태이고 《CS》, 《War Craft》 등 게임의 대형 리그전이 곧 개최될 것이라고 한다.

류우취이천(刘卓鞏) 중관춘 관리위원회 부 주임은 중관춘 산업단지도 게임 소프트웨어 프로젝트에 참여할 계획이라고 소개하면서 자금지원도 아끼지 않을 것이라고 덧붙였다. 이번 대회는 또 베이징 소프트웨어 산업협회 TAB 및 엔터테인먼트 분회 제1기 이사회 구성원을 선출했으며, 베이징 소프트웨어 산업 추진센터 장광즈(姜广智), 조우진명이 각각 회장, 비서장직을 맡았다. 그 외에도 부회장, 명예 부회장, 부 이사장, 이사, 고문 등 28명이 선출되었다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/12/121510001.shtml>)

최저 컬러 휴대폰 600위안까지 급 하락

베이징 휴대폰 판매업체간에 치열한 가격전이 시작되었다. 휴대폰 판매규모가 대폭 늘어났을 뿐만 아니라 고급 컬러 휴대폰의 판매규모가 최초로 일반 휴대폰의 판매규모를 추월한 것이다. 새로 오픈 된 수닝(苏宁) 전자상가 통저우(通州) 상점에서는 컬러 휴대폰 구매 시 프린터기, 면도기, MP3 등 경품을 제공하는 것 외에도 휴대폰 가격을 대폭 인하하여 고객들의 발길을 모으고 있다.

2,500위안 이상의 컬러 카메라 폰 등이 1,500위안 안팎으로 하락하였고, 몇몇 컬러폰은 1,000위안 이하, 심지어 600위안까지 하락해 베이징 컬러폰의 최저 가격을 기록했다. 이번에 인화된 컬러폰의 종류는 수십 여종에 달하며, 그 가운데 중·고급 제품의 인하 폭은 10-20%정도이다. 수닝 전자상가 바로 옆에 위치한 다중(大中) 전자상가는 휴대폰 당 100-600위안에 상당한 적립금을 제공하는 판촉이벤트를 가지기도 했다.

이런 적립금은 휴대폰 외의 임의의 가전제품을 구매할 수 있어 결국은 휴대폰 가격을 40%폭으로 인하한 것이나 다름없다. CDMA 컬러폰의 경우 최고 800위안까지 인하하여 시장에 적잖은 충격을 준 동시에 노키아, 모토로라 등의 일반 휴대폰 가격도 800위안 이하로 하락했다. 가격인하는 소비자들의 구매속도를 재촉했을 뿐만 아니라 컬러 휴대폰의 판매규모를 넓혀 최초로 일반 휴대폰의 판매규모를 추월하게 했다.

특히 가전 체인점, 휴대폰 전문 체인점 등의 소매 유통을 수단으로 하는 업체들에 있어서 이러한 비중은 더욱 가중되고 있다. 수닝 전자상가 관계자는 현재 컬러 휴대폰 판매비중은 65%를 넘어서고 있다고 소개하면서 내년 1월에는 80%이상 성장할 것이라고 전망했다. 다중 전자상가 관계자도 현재 휴대폰의 패션, 장식 추세를 강조하면서 일반 휴대폰이 낮은 가격임에도 불구하고 컬러폰은 여전히 우위에 있을 것으로 전망했다.

(자료: <http://www.mc21st.com/information/news/shownews.asp?id=6733>)

제 2기 인터넷 대회 12월 6일에 개최, 온라인 게임 포럼 가설

제 2기 인터넷 대회가 “인터넷 투시, e시대로 약진”을 테마로 12월6일부터 7일까지 베이징에서 개최되었다. 이는 중국에서 개최된 최고 차원의 인터넷 대회라는 점에서 특별한 이목을 끌고 있다. 인터넷 협회 비서장 리위소우(李欲晓)는 지난해 상하이에서 개최된 제 1기 인터넷 대회를 회고하면서 당시 인터넷이 불황을 겪고 있어 무엇보다도 새로운 성장점의 탐색이 시급해 “인터넷 응용-창의 가동”을 테마로 잡았다고 소개했다.

올해의 중국 인터넷은 불황을 벗어났고 인터넷 산업이 성장속도, 규모, 응용, 기술 등 분야에서 모두 세계 수준이다. 인터넷의 지속적인 발전을 위해 인터넷 현황 및 향후 발전규칙에 대한 더욱 구체적이고 다각적인 분석이 필요하다는 점을 감안해 올해의 대회 테마를 “인터넷 투시, e시대에

로 약진”으로 잡았다고 말했다.

심 여명의 부 급 관료들이 인터넷 대회에 참석, 인터넷 정책환경의 현황 및 향후발전을 테마로 관련 발표를 했고, 신식산업부 부장 장취이동(张旭东)이 개막식 축사를 했다. 인터넷 정책 외에도 인터넷 기술, 응용, 스팸 메일, 운영 등 포럼을 조직하고 전문가와 관계자 모임도 가졌다. 제 1기 인터넷 대회와 비교하여 올 대회는 온라인 게임포럼, 온라인 경제포럼 및 디지털 베이징과 디지털 올림픽 포럼을 추가했다.

아시아·태평양 광대역 포럼도 최초로 개최되었고 한국, 중국, 일본 3개국 전문가들이 참석했다. 한·중·일 3국 인터넷협회는 제 1기 인터넷 대회에서 인터넷 발전을 목적으로 공동연맹을 맺었으며, 올해 처음으로 중국 인터넷 산업에 관련된 보고를 발표하기도 했다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/12/12029256.shtml>)



베이징 화이랜허(华义联合) 소프트웨어 개발유한회사 Beijing WAYI Software Development Co.,Ltd

2000년 8월에 설립된 베이징 화이랜허 소프트웨어 개발유한회사는 타이완 화이귀지수우위이(华义国际数位) 유한회사(주)가 투자 설립한 하이테크 업체로, 중국 자체 소프트웨어 브랜드를 개발하는 것을 목표로 하고 있다. 화이사는 여러 가지 온라인 엔터테인먼트 플랫폼의 제공을 주 업무로 하며, 그 범위를 온라인 게임의 연구·개발, WGS 온라인 유료시 스템에 기존한 온라인 게임의 운영 및 기타 소프트웨어 대리판매에 이르기까지 그 영역을 넓혀가고 있다.

화이사는 《스톤에이지》, 《Stoneage arena online》 등 4개의 온라인 게임을 발행했으며 등록인수는 1,000만 명을 넘기고 있다. 특히 《스톤에이지》는 동시 접속인수 20만 명을 기록하는 등의 실적을 거두었으며, 중국 디지털 오락을 견인하는 온라인 게임의 선구자라고 평가해도 과언이 아니다. 현재 《스톤에이지》의 모바일 버전 개발도 완성을 목전에 두고 있어 모바일 분야로 영역을 넓힐 것으로 전망된다.

경쟁력을 강화하기 위해 화이사는 “자체 개발능력의 향상”과 “세계화로의 확장”을 핵심으로 잡고 있다. 즉 경쟁력을 갖춘 주력제품과 함께 고품질의 서비스를 출시하는 한편, 국내의 제한된 시장규모에서 가능한 소비층을 확대하고 수익원을 넓힐 수 있는 방안을 고심하고 있으며 독자 개발과 세계 선진기술의 도입을 병행하고 있다.

올해 베이징 화이사는 운영, 시스템 및 브랜드 발전 등 내용을 포함한 “신스루(新丝路)” 계획을 내놓았으며, 이를 통해 업체의 향후 발전 전망을 구체화하였다. 회사는 “고객의 이상 클럽 구축”을 목적으로 잡고 창의적이고 열정적인 브랜드 취지로 중국인 자체의 디지털 엔터테인먼트 브랜드를 구축하기에 전력을 모을 계획이다.

【 제품 】

스톤 에이지	개발사 : 한국 넷마블 석기시대를 배경으로 하며 공룡을 잡아서 팔거나 애완동물로 기르는 게임 공식 사이트: http://www.wayi.com.cn/zhuanqu/sa6/index1.asp
《텐샤우쌍(天下无双)》	개발사 : 화이가 독자 개발한 무협 온라인 게임 공식사이트 : http://www.waei.com.cn/zhuanqu/txws/index1.html
런젠(人间: The World Online)	공식사이트 : http://www.wayi.com.cn/zhuanqu/theworld/join.asp
《Stoneage arena online》	2002년6월15일, 화의사가 게임 《스톤 에이지》에 기반해 출시한 온라인pk게임. 레이스, 교제, 지력 등을 통합한 게임으로 조작이 간단하며 최대 vs 5를 지원, 조합 변화가 다양하다

(자료: <http://www.wayi.com.cn>)

CGW GAME 소개

《텐샤우쌍(天下无双)》

- * 개발 업체 : 스촨화이(四川华义)
- * 대리 업체 : 베이징 화이
- * 공식 사이트 : <http://www.waei.com.cn/zhuanqu/tews>
- * 게임 장르 : 무협 온라인
- * 오픈 테스트 : 2003년 5월 1일

천만번의 재난 뒤에야 한번씩 나타난다는 천상계의 8개 신기(神器), 그들은 반드시 가장 용감하고 재덕 있는 천신이 이어받으며, 최고 경지인 “검신”으로 수련해야 한다는 전설이 전해지고 있다. 8명의 천신이 소지하고 있는 천서의 8가지 신기를 결합하면 천상계의 문을 여는 비밀을 알아낼 수 있고, 외광보우허(月光宝盒)의 축복을 받을 수 있다고 한다.

천상계에는 13명의 천신이 13천을 지키고 있는데 그 가운데서 천외천 제12천을 관장하는 “욕마천”은 사악 역량을 장악하고 있다. 어떻게든지 이번 기회에 신기를 취득하고 “검신”이 되려고 노력해오던 욕마천은 신기를 얻지 못했을 뿐만 아니라 13신의 제일 마지막에 배치되었다는 사실을 알고 노발대발한다.

이것이 계기가 되어서 천상계와 절교하고 8신기를 획득한 여러 신들을 소멸하려는 심보를 갖게 되었다. 이제부터 욕마천은 천마(天魔)로 변신하며 신과 마귀세계를 왈락 뒤집는 한차례 풍파를 일으키게 된다. 여러 신에게 복수의 칼날을 휘두르기 위해 욕마천은 마귀들을 거느리고 천상계를 공격했으며 이후로 신마지쟁(神魔之争)은 끊길 줄 모른다.

천상계 세기 2000년, 천상계는 8천신을 명명하고 동방에서 깨끗한 영지 사푸어(娑婆)를 창조했다. 8천신은 자신의 피와 살을 신기에 주입하여 천상계지석을 만들었으며, 신의 영을 불어넣은 후 사푸어의 목, 화, 토, 금, 수 5행과 더불어 천인(天人)의 모양을 가지게 되었다. 천인은 여러 신들

의 창조에 감사하여 8신전(8神殿)을 지었고 천상계지석이 8신전에서 8천신을 수호하면서 사푸어는 번영기에 진입했다.

천상계 세기 3000년, 천인들이 환락 속에서 타락하고 여태까지 기회를 노려오던 천외천 12천마가 8천신의 제어에서 벗어나 마계 8부를 거느리고 천상계지석을 침범하려고 계획하고 있다. 천상계와 마계의 혈전은 800여 년간 지속되었고 8신전은 피로 물들었다.

여러 신들은 전력 분전했으나 여전히 마계의 막강한 힘을 당해내지 못하고 열화 속에서 자결했다. 그들의 영혼은 8개의 진주로 변해 사처로 분산되었고 천상계지석도 산산이 부서져버렸다. 사푸어는 5부분으로 나뉘고 사악한 3계 5주 대륙으로 변해 천상계와 함께 대륙에서 소실되었는데...

최신뉴스 : 게임 《탠샤우쌍》 신제품 출시, 두 곳에 서버 추가 설치

게임 《탠샤우쌍》의 신제품이 출시를 앞두고 있다. 기존 버전을 기초로 새로운 직업을 오픈, 새로운 직업은 주술로 적을 공격하며 그 방식이 다양하다. 또한 자신이 창조한 무예기능 조합 시스템까지 사용할 수 있어 무협 애호가들에게 남다른 경험을 제공할 것이다.

<신제품>

탠샤우쌍 “밀집” 1권, 태샤우쌍 코드 5세트, 탠샤우쌍 클라이언트 CD 1장, 애니메이션 CD 1장.

- ▶ “밀집” 1권 : 84페이지 4색 컬러 프린트 설명서.
- ▶ 코드 5세트 : 세트마다 7일7박 무료로 게임을 할 수 있다.
- ▶ 클라이언트 CD : 업데이트가 필요 없으며 기존 버전이 최종 버전이다.
- ▶ 애니메이션 CD : 탠샤우쌍 게임 배경음악 및 초기화면 애니메이션

급증하는 유저수에 호응해 베이징 화이는 우한(武汉) 1과 우한 2의 2개 서버를 가설했다.

(자료: <http://games.sina.com.cn/newgames/2003/09/09185778.shtml>)

CHINA GAME 순위

2003년 12월 게임 평가순위

순위	종류	게임 명칭	출품/중국대리사
1	패키지	검협의 전설(仙剑奇侠传)	다위(大宇)/쌍위(双卫)
2	패키지	Half-Life:Counter Strike	Siera/오메이(奥美)전자
3	패키지	Warcraft 3: Frozen Throne	Blizzard/오메이(奥美)
4	패키지	Starcraft: Brood War	Blizzard/오메이(奥美)
5	패키지	검협의 전설 3 (仙剑奇侠传 3)	다위(大宇)/환위즈싱(寰宇之星)
6	패키지	Warcraft 3: Reign of Destruction	Blizzard/오메이(奥美)
7	패키지	Diablo2:Lord Of Destruction	Blizzard/오메이(奥美)
8	온라인	미르의 전설	Actoz/성다네트웍
9	온라인	크로스게이트	ENIX/网星艾尼克斯
10	패키지	현원검(轩辕剑)3 외전: 천지현(天之痕)	다위/유비아소프트
11	패키지	FIFA2003	EA/메이쿼이텐(美国艺电)
12	패키지	Homeworld	Sierra/유비아소프트
13	온라인	검협의 인연 온라인	시산취(西产居)/진산소프트웨어
14	온라인	Shadowbane	En-Tranz/텐런후동
15	온라인	대화서유2	왕이(网易)/왕이
16	온라인	Mu	Webzen/제9도시
17	패키지	Medal of Honor	EA/메이쿼이텐(美国艺电)
18	패키지	Baldur's Gate2:Shadows of Amn	Interplay/제3파
19	패키지	Champion Manager 4	Edios/ 스지러이션(世嘉雷神)
20	패키지	Commandos 2 : Men Of Courage	Edios/신텐디
21	온라인	스톤에이지	JSS/베이징 화이
22	온라인	네이비필드	SD EnterNET/만항통신
23	패키지	검협의 인연: 달의 전설	시산취(西产居)/진산소프트웨어
24	온라인	RO	Gravity/즈관(智冠)
25	온라인	미르의 전설3	위메이드/광통통신(光通通信)
26	패키지	Neverwinter Night	Bio Ware/텐런후동(天人互动)
27	온라인	세피로스	이메직/팅션
28	온라인	대 항해시대 5	영광/제3파
29	패키지	Need For Speed Hot PURSUIT 2	EA/메이쿼이텐(美国艺电)
30	패키지	신 검협의 인연	시산취(西产居)/진산소프트웨어

(자료: 家用电脑与游戏 2003년 12월 호)

출판물 시장 관리규정(2)

[차 례]

출판물 시장 관리규정(1)

제1장 총칙

출판물 시장 관리규정(2)

제2장 출판물 발행기구 설정-1

출판물 시장 관리규정(3)

제2장 출판물 발행기구 설정-2

출판물 시장 관리규정(4)

제3장 출판물 발행활동 관리

출판물 시장 관리규정(5)

제4장 처분

제5장 부칙

제2장 출판물 발행기구 설정-1

제6조 출판물 총 발행업체를 설립하거나 또는 타 업체가 출판물 총 발행업무에 종사할 경우 반드시 아래의 조건을 경비해야 한다.

- 1) 업체 명칭과 운영범위가 명확해야 한다.
- 2) 출판물 발행을 주 업무로 해야 한다.
- 3) 출판물 총 발행업무와 관련된 발행 전문인력이 있어야 하며, 법인대표 또는 주요 관계자가 고급 이상 출판발행 직업자격증을 소지해야 하고, 발행인원도 초급 이상 출판물 발행 자격을 갖춰야 한다.
- 4) 출판물 총 발행업무에 필요한 시설과 지정된 운영장소가 있어야 하며, 운영장소의 영업면적은 1,000평방미터 이상이어야 한다.
- 5) 등록자본은 2,000만 위안 이상이어야 한다.
- 6) 관련된 컴퓨터 관리조건과 온전한 관리제도를 구비해야 한다.

제7조 출판물 총 발행업체 설립 또는 기타 기구가 출판물 총 발행업무를 신청할 경우 반드시 신문출판총서에 제2조 규정에 지정된 신청자료를 제출해야 하며, 신문출판총서는 신청자료 접수 후 60일(근무일)동안 허가 또는 불허 결정을 하고 신청인에게 서면 통지한다.

허가인 경우 신문출판총서는 신청인에게 《출판물 운영허가증》을 발급하고 신청인은 공상행정관리부에서 《출판물 운영허가증》에 의거하여 운영허가증을 취득한다. 불허인 경우 반드시 이유를 밝혀야 한다.

신청자료

- 1) 신청서, 업체 기구, 주소, 법인대표 또는 주 관계자의 성명, 주소, 자금 내처, 자금액수 등을 밝혀야 한다.
- 2) 조직기구와 장정
- 3) 등록자금 신용증명
- 4) 운영장소의 상황 및 사용권 증명
- 5) 법인대표 또는 주 관계자의 신분 인증
- 6) 법인대표 또는 주 관계자, 발행 전문인원의 직업자격 증명서
- 7) 관련 컴퓨터 관리조건 증명자료

제8조 출판물 도매업체를 설립하거나 기타 업체가 출판물 도매업무에 종사할 경우 반드시 아래의 자료들을 준비해야 한다.

- 1) 업체 명칭과 운영범위가 명확해야 한다.
- 2) 출판물 도매업무와 관련된 발행전문인력이 있어야 하며 법인대표 또는 주 관계자가 중급 이상 출판물 발행인원 직업자격을 소지해야 하고 발행인원은 출판물 발행인력 직업자격을 소지해야 한다.
- 3) 출판물 도매업무에 필요한 시설과 지정된 운영장소가 있어야 하며, 도매시장에 들어가는 운영 장소의 면적이 50평방미터 이상, 독자적으로 설립한 운영장소의 영업면적은 500평방미터 이상이어야 한다.
- 4) 등록자금이 200만 위안 이상이어야 한다.
- 5) 관련 컴퓨터 관리조건을 갖춰야 한다.

제9조 출판물 도매업체를 설립하거나 또는 타 업체가 출판물 도매업무를 신청할 경우 반드시 시 급 신문출판행정부에 제3조 규정에 지정된 신청자료를 제출해야 하며, 시 급 신문출판행정부서는 접수 후 15일(근무일)내 심사의견과 함께 신청자료를 성, 자치주, 직할시 신문출판 행정부에 제출한다.

성, 자치주, 직할시 신문출판 행정부서는 신청자료 접수 후 30일(근무일)내 허가 또는 불허 결정을 내리고 신청인에게 서면 통지한다. 허가인 경우 성, 자치주, 직할시 신문출판행정부서가 《출판물 운영허가증》을 발급하는 한편 신문출판총서에 등록한다. 신청인은 공상행정 관리부에서 《출판물 운영허가증》을 의거로 운영허가증을 취득한다. 불허인 경우 이유를 밝힌다.

신청자료

- 1) 신청서, 업체 명칭, 주소, 법인대표 또는 주 관계자의 성명, 주소, 자금 내처, 자금액수 등을 밝힌다.
- 2) 업체 장정
- 3) 등록자금 신용증명
- 4) 운영장소 상황 및 사용권 증명
- 5) 법인대표 또는 주 관계자의 신분 인증
- 6) 법인대표 또는 주 관계자, 발행 전문인원의 직업자격 증명서
- 7) 관련 컴퓨터 관리조례 증명자료

제10조 출판물 소매, 대여업체를 설립하거나 또는 타 업체, 개인이 출판물 소매, 대여업무에 종사할 경우 아래의 조건을 구비해야 한다.

- 1) 회사 명칭과 운영범위가 명확해야 한다.
- 2) 운영자는 반드시 초급 이상 출판물 발행인력 직업자격을 갖춰야 한다]
- 3) 업무에 필요한 지정 운영장소가 마련되어야 한다.

제11조 출판물의 소매, 대여업체를 설립하거나 또는 타 기구, 개인이 출판물의 소매, 대여업무를 신청할 경우 반드시 현 급 인민정부 신문출판 행정부에 제2조 규정에 지정된 신청자료를 제출해야 한다. 신문출판 행정부서는 신청자료를 접수한 후 30일(근무일)내 허가 또는 불허 결정을 내리고 신청인에게 서면 통지한다. 허가일 경우 《출판물 운영허가증》을 발급하고 상급 신문출판 행정부에 등록하고 신청인은 공상행정 관리부에서 《출판물 운영허가증》을 의거로 운영허가증을 취득할 수 있다. 불허인 경우 이유를 밝힌다.

신청자료

- 1) 신청서, 업체의 명칭, 주소, 법인대표 또는 주 관계자의 성명, 주소 등을 밝힌다.
- 2) 운영장소의 상황 및 사용권 증명
- 3) 운영자의 신분 인증 및 직업 자격증

제12조 출판물 체인 운영업체를 설립하거나 또는 타 체인 운영업체가 출판물 체인운영업무를 신청할 경우 아래의 조건을 구비해야 한다.

- 1) 업체 명칭과 장정이 명확해야 한다.
- 2) 체인운영에 부합되는 조직형식과 운영방식
- 3) 등록자금이 300만 위안 이상, 전국적인 체인운영에 종사할 경우 등록자금이 1,000만 위안 이상이어야 한다.
- 4) 10개 이상의 직접 운영 체인점을 소지하고 있어야 한다.
- 5) 체인운영업무에 관련된 발행전문인원, 법정대표와 주 관계자는 중급 이상 출판물발행 직업자격을 소지해야 하며, 발행인원은 초급 이상 출판발행인원 직업자격을 소지해야 한다.
- 6) 관련 컴퓨터 관리조건과 온전한 관리제도를 갖춰야 한다.

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