

# 제 90

CHINA GAME WEEKLY  
CGW

## 특집

- 2004년 중국 온라인게임 시장조사, 분석 보고 (2)

## CHINA GAME NEWS

- 상하이 게임업체들, 한국 게임업체와 합작 지속 예정
- 온라인게임 고급 디자이너, 월수입 2만 위안에 달해
- 중국 온라인게임 투자 연구보고
- 온라인게임 학생소비층, 1인당 연간 1,000 위안
- 상하이, 엔터테인먼트산업 진흥기지 설립

## GAME 소개

- 우진더런우(无尽的任务, 무진적임무)

## 법률 및 정책

- 행정허가신청 접수와 행정허가결정 송달사항에 관한 문화부 사무청(办公厅) 공고

## 2004년 중국 온라인게임 시장조사, 분석 보고 (2)

### 목 차

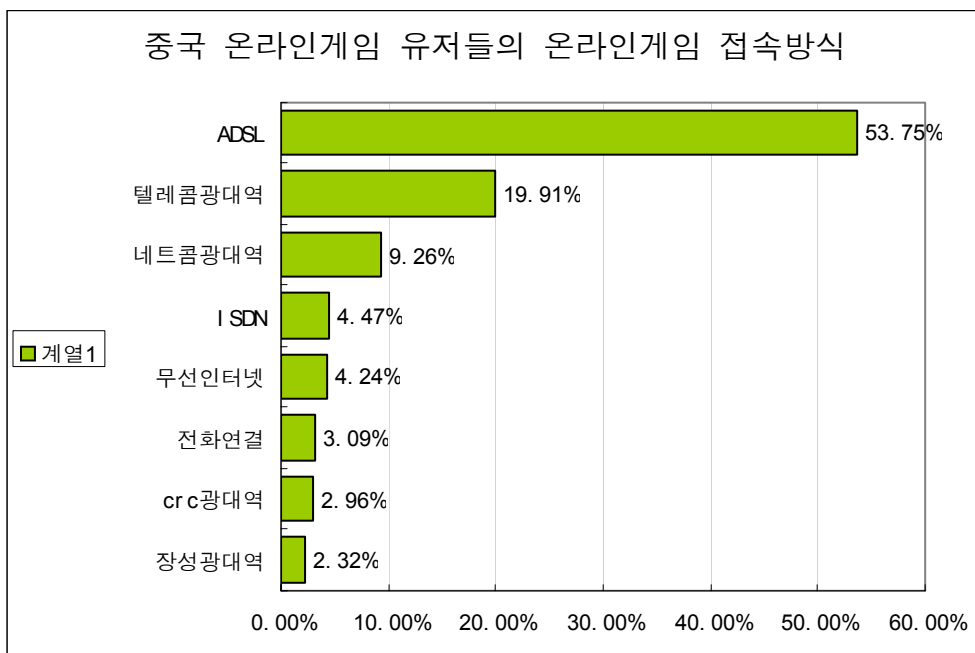
1. 중국 온라인게임 유저의 기본자료 분석
2. 중국 게이머의 게임에 대한 태도분석
3. 온라인게임과 운영업체에 대한 조사결과 분석

중국 최대의 온라인게임 전문사이트인 www.17173.com을 중심으로 아이단(艾端)컨설팅, <컴퓨터신문>, <컴퓨터정보신문(电脑商情报)>, <샤오쑹짜이시엔(小熊在线)>, <디엔왕팡저우(电网方舟)>등 여러 매체가 중국의 광대한 온라인게임 유저, PC방 경영자와의 직접적인 설문조사를 통하여 수집한 데이터를 근거로, 현재 중국의 온라인게임 시장의 현황을 분석해보았다.

### 1. 중국 온라인게임 유저의 기본자료 분석

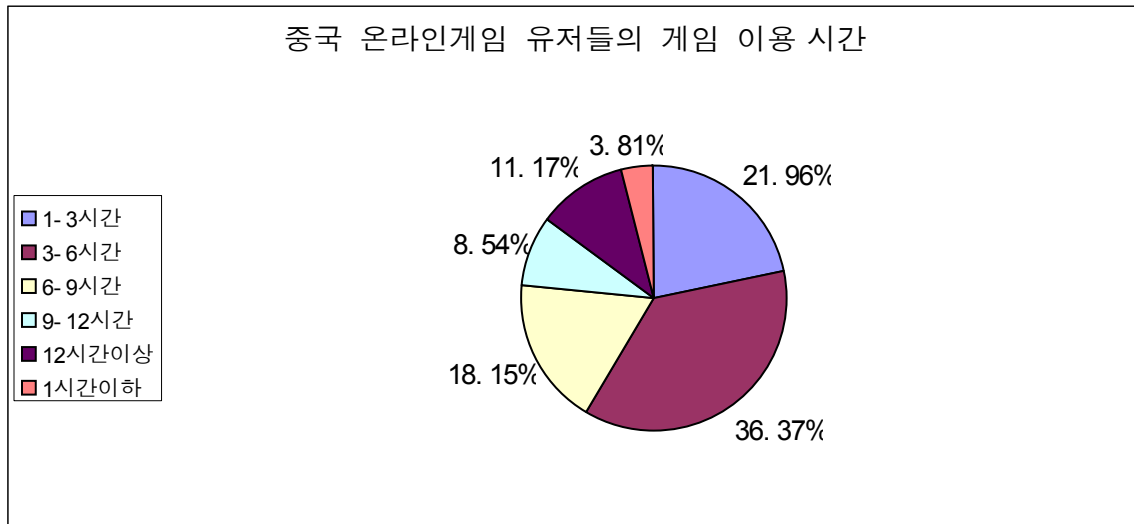
#### 6) 온라인게임 접속방식

유저들의 주요 접속방법은 ADSL로 53.75%를 차지하고, 통신광대역(电信宽带)과 네트콤광대역(网通宽带)의 접속율이 각기 19.91%와 9.26%를 보였다.



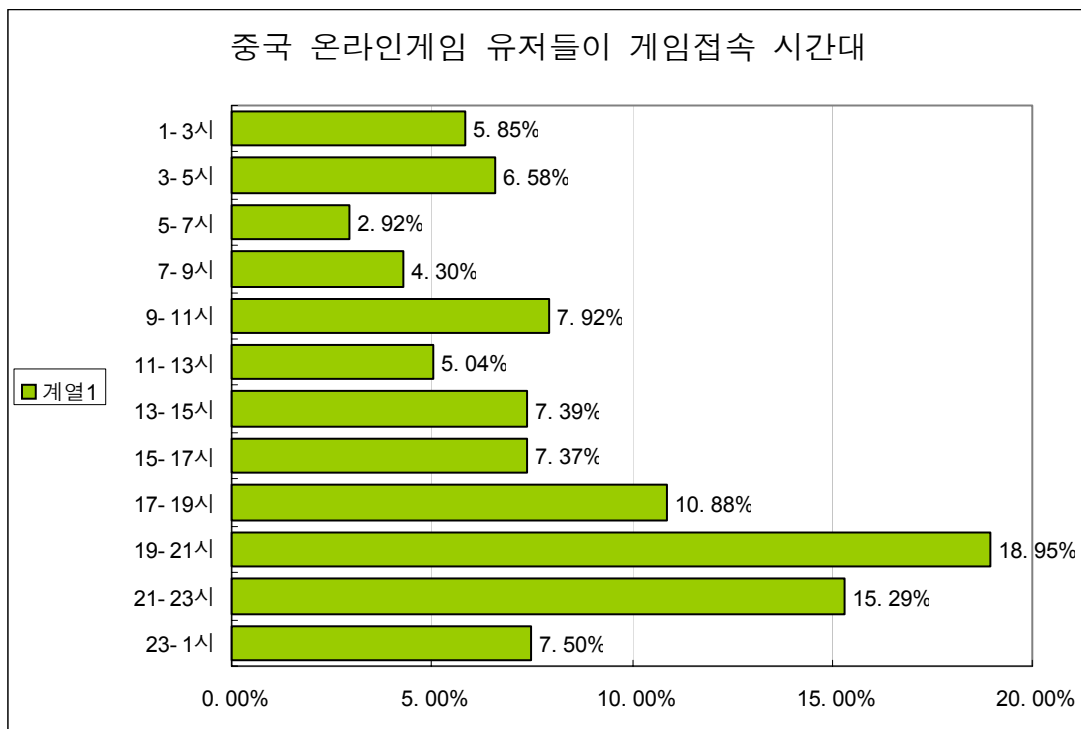
7) 게임 이용 시간

대부분의 온라인게임 유저들이 게임을 하는 시간은 보통 1~6시간이다. 그 중 1~3시간 접속하는 유저는 21.96%, 3~6시간 접속하는 유저는 36.37%였다.



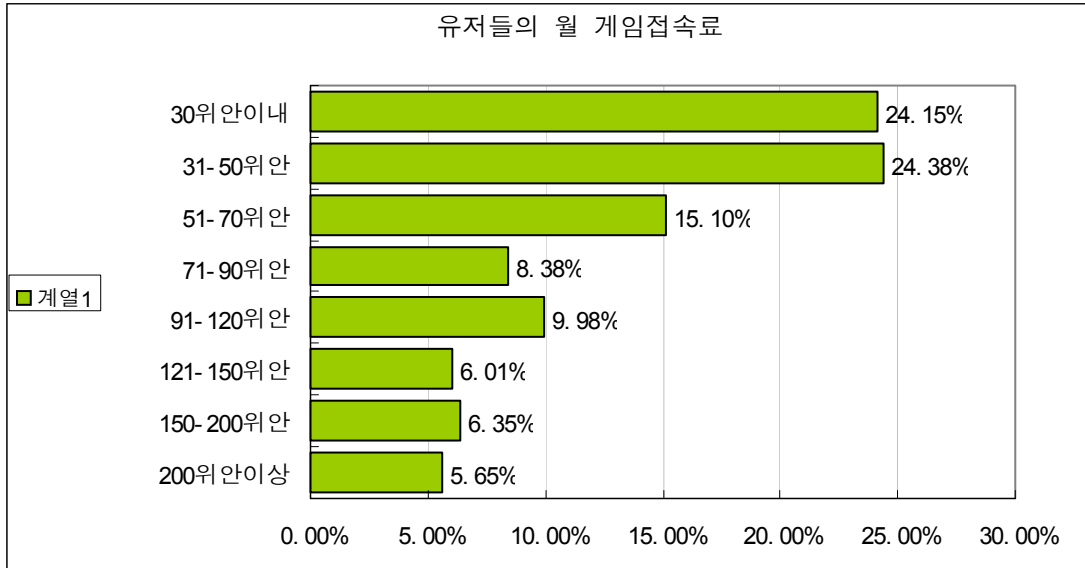
8) 게임접속 시간대

유저들은 17시~23시에 온라인게임을 가장 많이 접속하며, 낮에 비하여 저녁에 게임을 하는 게이머가 많다. 게이머가 게임을 하는 최고 시간대는 19~21시였다.



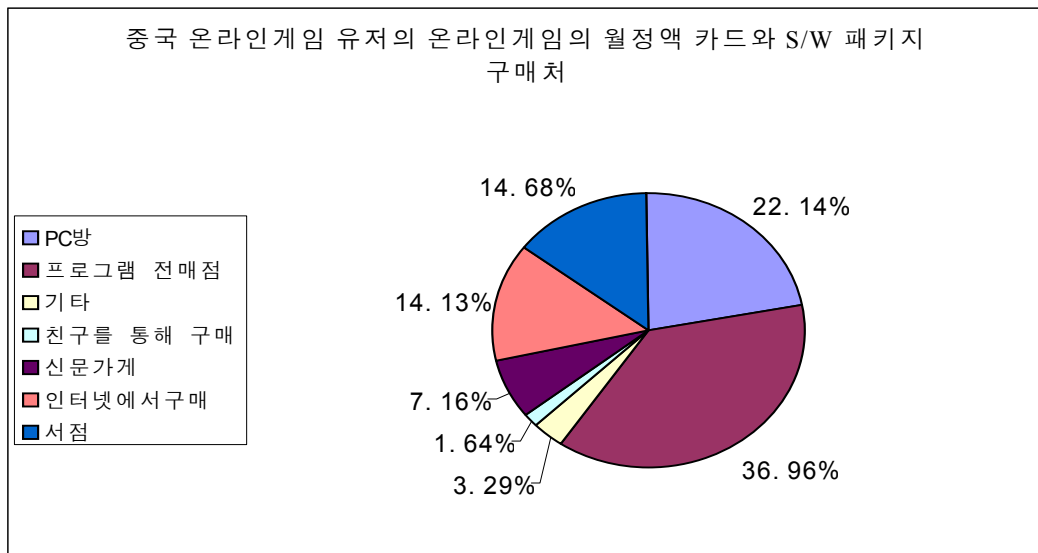
9) 게임접속 1개월 사용료

대부분의 중국 온라인게임 유저는 여전히 온라인게임 월 사용료(인터넷접속료 포함)를 70위안 이내로 생각하고 있다. 그중 24.5%에 달하는 유저들은 매월 30위안, 24.38%가 31~50위안, 15.10%가 51~70위안 정도 부담하는 것으로 나타났다.



10) 온라인게임의 월정액 카드와 S/W 패키지 구매처

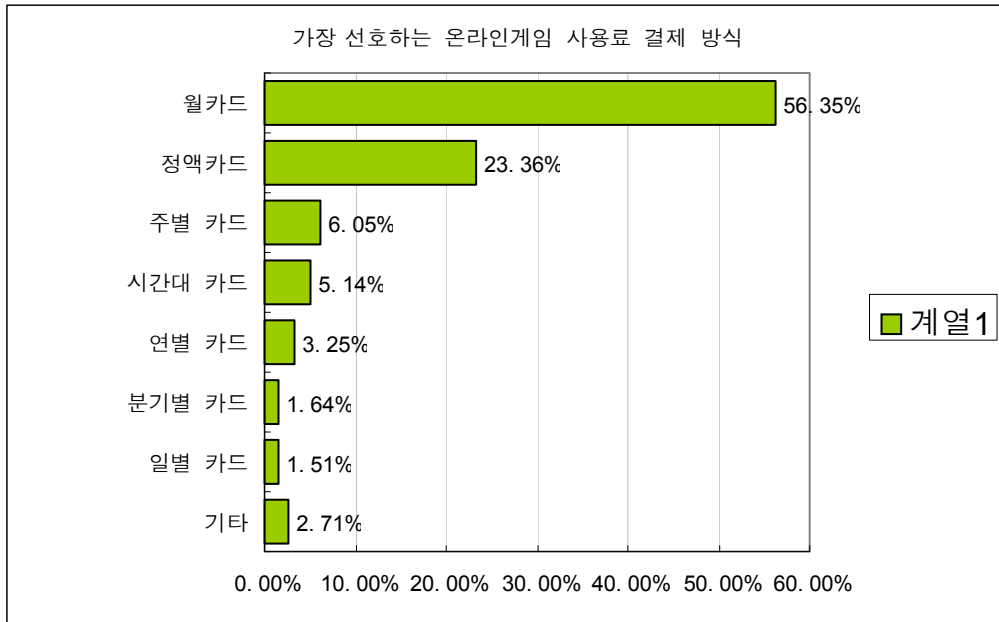
중국 온라인게임 유저들이 온라인게임 월정액카드와 인터넷 카드는 주로 소프트웨어 전문점과 PC방에서 구매하는 것으로 나타났다.



11) 가장 선호하는 온라인게임 사용료 결제 방식

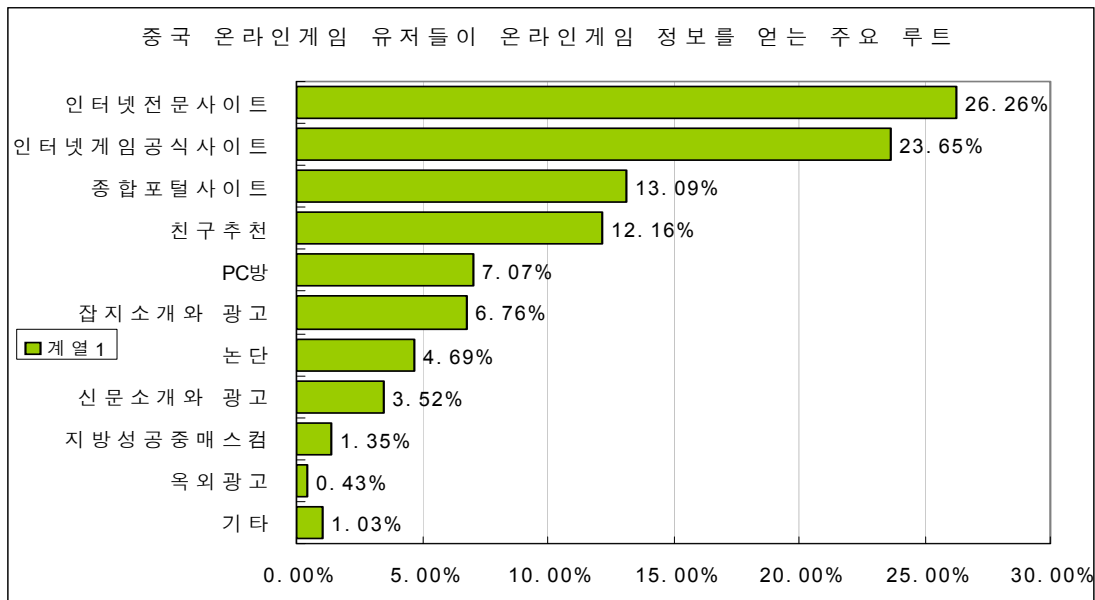
중국 온라인게임 유저들이 가장 선호하는 온라인게임 사용료 결제방식은 월 정액카드(包月卡)이

다.



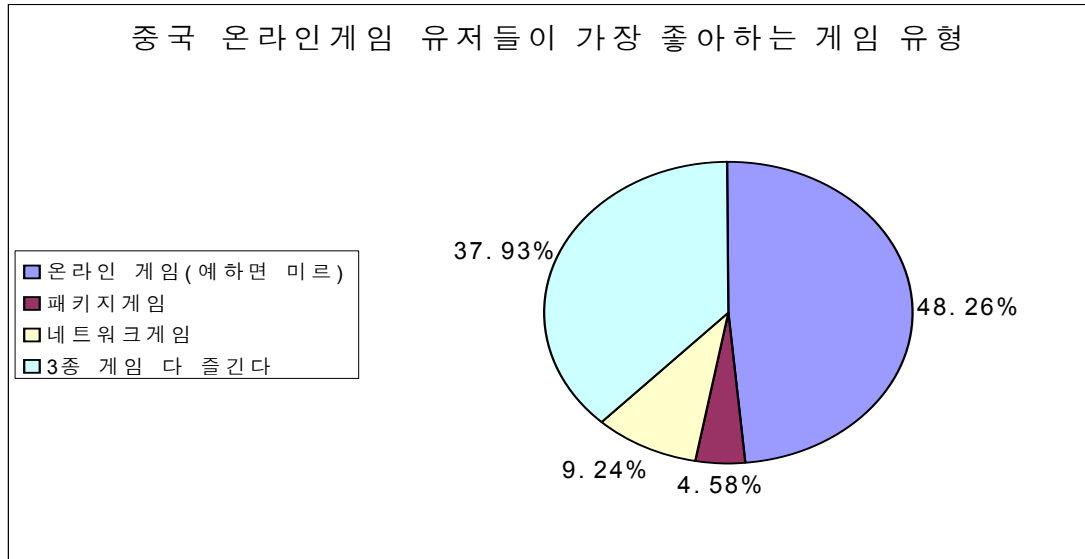
12) 온라인게임 정보를 얻는 주요 루트

중국 온라인게임 유저들이 온라인게임 정보를 얻는 주요 루트는 주로 인터넷 게임 전문 사이트와 인터넷 게임 공식사이트를 통하여 얻으며, 그 다음으로는 종합 포털사이트와 주위 사람들의 소개 등을 통해 게임 정보를 얻는 것으로 나타났다.



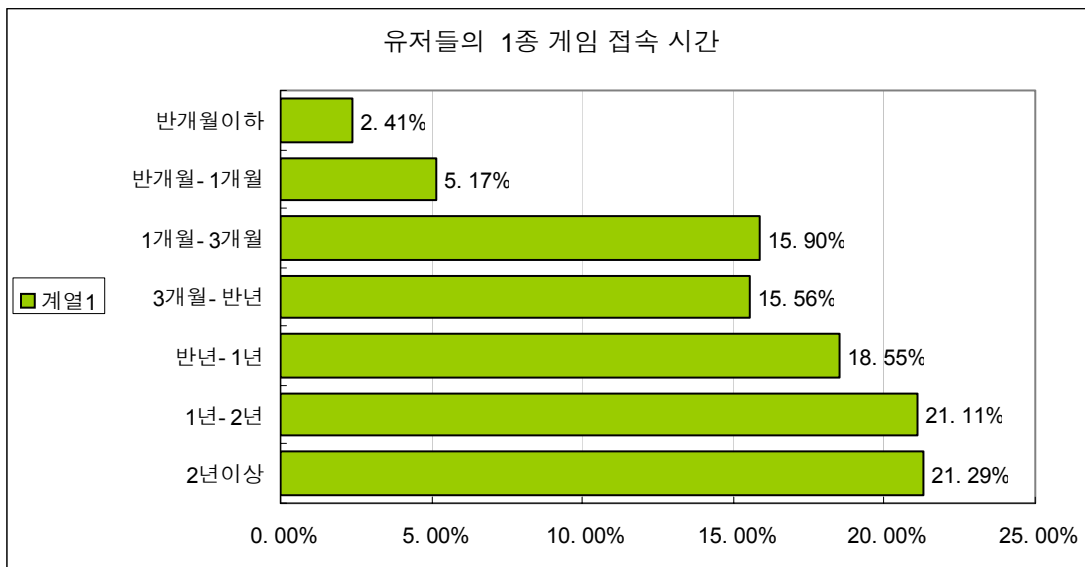
13) 유저들이 가장 좋아하는 게임 유형

가장 즐기는 게임은 온라인게임으로 유저가 48.26%, 다음은 온라인게임, 아케이드(联机)게임과 패키지 게임 등 3종 게임을 모두 좋아하는 유저가 37.93%를 차지했다.



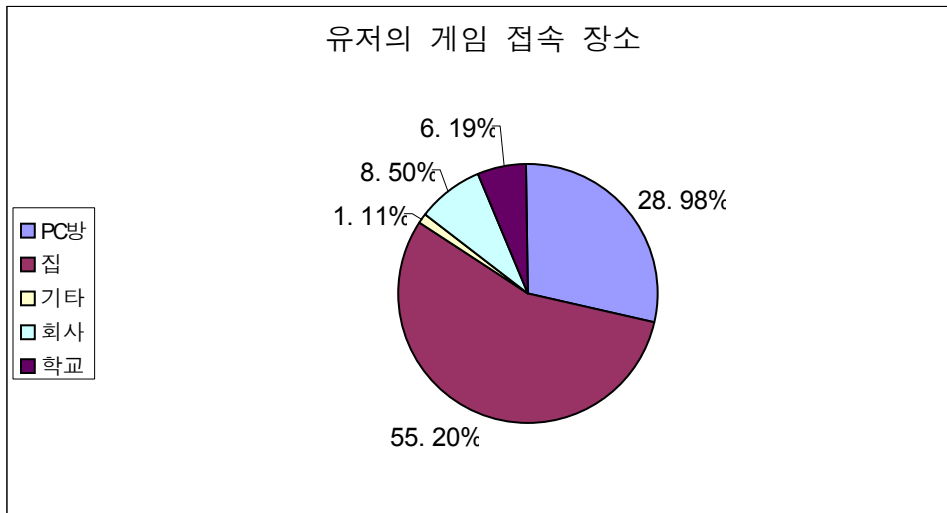
14) 유저의 1종 게임접속 시간

대다수 유저들은 자기가 즐기는 게임을 1종만 하는데 지속적으로 1종 게임을 반년 이상 하는 유저가 60.88%를 차지한다.



15) 게임 접속 장소

중국 온라인게임 유저들이 온라인게임을 주로 접속하는 장소는 집과 PC방인 것으로 나타났다.



자료 : <http://17173.com> 2004-6-25  
(다음호에 계속)

CGW CHINA GAME NEWS

상하이 게임업체들, 한국 게임업체와 합작 지속 예정

지난 7월 8일 개최된 상하이 국제 디지털 엔터테인먼트 포럼에서 2004년 중한온라인게임 협력개발간담회가 있었다. 상하이는 향후 5년 안에 국산게임을 100개 정도 선보일 예정이며, 온라인게임 관련 법률, 인재육성, 콘텐츠감독관리 등의 면에서 중국에서 상위에 오를 것으로 전망된다.

상하이는 현재 1,200만 명에 달하는 온라인게임 유저를 보유하고 있으며, 2003년의 판매수익은 13억 5천만 위안에 달한다. 중국에서 가장 인기 있는 10개 온라인게임 중 6개가 상하이에서 운영되고 있으며, 대형 온라인게임 업체가 모두 상하이에 사무실을 가지고 있다.

주쥘버(朱君波) 상하이신문출판사 부서장은 상하이가 온라인게임 산업의 흥행기지로 된 데에는 다음과 같은 4가지 이유가 있다고 보았다.

- 첫째, 정부 및 관련 산업정책의 아낌없는 지원이다.
- 둘째, 온라인산업의 특성상 엔터테인먼트가 지역적으로 독점현상을 보이면서 전국적으로 큰 시장을 형성하였다.
- 셋째, 상하이 온라인게임 산업은 성따(盛大)와 저우청(九城)과 같은 파워 있는 온라인운영업체가 시장을 독점하였다.
- 넷째, 해외 합작기회가 많다.

상하이는 온라인게임 산업면에서 관리를 강화하고 관련 법규를 이미 제정했다. 현재의 일부

연구 성과도 국가의 지원을 받는 상황으로서 상하이 온라인게임 산업의 입법, 전문인력 육성 등에서 전국 1위를 차지하고 있다.

상하이의 다음단계 작업은 온라인게임의 자체개발이다. 2010년까지 상하이는 100개의 국산 게임을 출시할 예정이다. 성파 등 게임업체는 이미 국산게임을 선보였는데 앞으로 더욱 많은 업체들의 작품이 예상된다. 상하이의 게임정책은 중국 자체개발 뿐만 아니라 해외업체와 공동으로 민족게임을 개발하는 것도 대폭 지원한다.

포럼에서 한 관계자는 한국 온라인게임 업체들이 이미 개발한 게임을 중국에 수출하지 않고 중국 게임업체와 공동으로 게임을 개발하기를 희망했다. 김준원 한국 소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠부서 책임자는 기자회견에서 중국이 민족 산업을 보호하기 위해 해외게임을 제한하는 조치에 대해서 충분히 이해를 하고 있다고 하면서 영화시장의 경우, 한국에서도 국산영화업을 보호하기 위해 외국영화의 점유율을 제한하고 있다고 덧붙였다.

중국 온라인게임 산업을 놓고 볼 때, 처음에는 중국 업체들이 해외게임을 대리 운영하였고 나중에는 합자회사를 설립하였다. 향후 어떠한 추이를 보일 것인가에 대하여 김준원은 공동개발은 합작의 한 가지 방식이라고 했다. 예를 들면 한국 업체가 아이디어와 디자인을 담당하면 중국 업체는 프로그램을 짜고 미술 방면을 담당하는 경우라든지 또는 중한업체가 공동으로 모 게임업체에 투자하여 이익을 분할할 수도 있는 등 합작방식은 여러 가지가 있다고 말했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/07/070931364.shtml>

## 온라인게임 고급 디자이너, 월수입 2만 위안에 달해

현재 중국에는 온라인게임, 동영상작품 제작에 고급 디자이너들이 상당히 부족하다. 최근 들어 온라인게임의 흥행과 동영상의 온라인 보급에 따라 많은 온라인게임과 동영상 제작업체들이 온라인시장에 발을 들여놓기 시작했다. 하지만 이러한 업체들의 급부상과 더불어 게임과 동영상 디자이너들이 부족한 현상을 보이고 있다.

얼마 전, 홍콩의 '창청동화뒤메이티어우셴공사(长城多媒体有限公司)' 책임자는 온라인게임의 디자인에 관해서 관련 문제점들을 제기하였다. 2004~2006년에 국내에서 제작할 대형 동영상이 여러 개 있다. 현재 동영상 방면의 엔지니어가 부족하기 때문에 한 개의 게임을 완성하는데 2년 정도 걸린다. 만약 충분한 엔지니어를 보유하고 있으면 1년 안에 완성될 것으로 예상되며, 1년간의 손실액이 3,000만 위안에 달하는 것으로 나타났다.

현재 중국동영상학회가 발표한 통계에 따르면 2003년 중국동영상 업계에는 100만 여명의 디자이너가 필요하다. 현재 국내 보통 온라인게임 디자이너들의 월수입은 2,000 위안이지만 고급 디자이너의 경우 2만 위안에 달한다.

중국에서 온라인게임, TV동영상은 이미 보편화되어 있다. 여러 잡지사는 요즘 청소년들의 온라인게임, 컴퓨터 게임에 대한 관심을 보도하고 있다. 온라인게임 및 동영상 제작은 국내에서 현



재 급부상하는 산업으로 이런 업종에 종사하는 디자이너들의 수입은 매우 높다.

온라인게임 및 동영상 디자이너는 학력에 대한 요구가 높지 않다. 선편직업기술학원의 책임자는 학원에서 개설하는 ‘국제동영상 제작반’ 및 ‘온라인게임 제작반’ 수강 신청자격은 단지 만화, 그림, 미술과정을 수강하고 윈도우조작이 가능하며 게임을 좋아하는 학생이면 된다고 하였다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/07/072034067.shtml>

## 중국 온라인게임 투자 연구보고

지난 7월 14일, 인터넷실험실은 <중국온라인게임 투자연구보고 (2004년 7월)>를 발표했다. 대략적인 내용은 다음과 같다. 현재 온라인게임은 세계적으로 이미 열풍을 가져와 시장규모가 날로 확장되어 가고 있는 추세이다. 성장기에 처해있는 국내의 게임시장은 빠른 발전 속도를 보이고 있으며 온라인게임은 인터넷산업의 중심산업으로 자리 잡고 있다. 온라인게임으로 왕이(网易)의 주가는 폭등하였고 성따(盛大) 또한 나스닥 시장에 성공적으로 상장했으며 주변산업도 큰 수익을 얻었다.

큰 수익을 올리고 있는 중국의 온라인게임 산업도 어려움이 있다. 자금의 부족으로 인해 국내 게임업체들은 규모가 비교적 작고 자체 개발도 미흡한 현황이다. 연구개발능력이 미흡한 원인으로 국내의 온라인게임기업은 대다수가 대리, 운영, 판매 등 산업의 말단부분에 집중되어 있기 때문에 이들은 해외 게임업체들과의 경쟁에서 힘이 미약할 수밖에 없다.

게임제품의 경우, 국내의 온라인게임은 대다수가 수입게임으로서 자체개발한 제품에도 수입 게임의 그림자를 볼 수가 있다. 중국 게임업체들은 중국 유저들의 취향에 맞는 중국문화를 담은 게임을 개발하는 데 중점을 두어야 할 것이다.

게임 산업의 입장에서 온라인게임 투자문제를 분석해봤는데 구체적으로 투자기회, 투자대상과 투자제품유형 등에서 투자현황을 살펴보았다. 투자 위험성, 그에 따른 솔루션, 그리고 인터넷 실험실에서 온라인게임에 대한 장기적인 연구에 따라 게임의 발전추이에 대해 분석을 하였다.

인터넷 실험실의 연구방법에 따라 주식시장에 상장한 국내 온라인게임 업체들을 살펴보았다. 이러한 업체들의 업무와 발전추이에 대한 분석을 통해 전체 업계에서 차지하는 지위, 경쟁력, 발전 잠재력 등을 추측했으며 최종적으로 이 업체의 투자가치를 판단하였다.

장기적으로 인터넷산업 연구에 종사해온 경험을 빌어 인터넷 실험실은 기초적인 작업을 이미 완성하였는데 다음 목표는 인터넷산업과 자본시장의 결합 면에서 성과를 이룩할 예정이다. 온라인게임 투자 연구보고가 온라인게임 투자자들에게 좋은 참고가 될 것으로 보인다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/07/071532735.shtml>

온라인게임 학생소비층, 1인당 연간 1,000 위안

인텔회사가 발표한 아태지역 게임조사 결과에 따르면 중국 온라인게임 유저 중 98%가 남성이다. 그 중 55%가 학생층이며 대다수가 PC방에서 게임을 접속하는 것으로 나타났다. 여름방학 기간은 이 어마어마한 학생 소비층들을 대상으로 온라인게임 업체들이 큰 수익을 확보할 수 있는 좋은 기회다. 참신하고 자극적인 게임을 두고 학생 유저들은 열광적이다.

온라인게임을 하는 최초의 목적에 대해 90% 이상의 유저들은 시간을 때우고 즐기기 위한 것이라고 한다. 수많은 유저들은 온라인게임에 참여하기 시작하면 원래 자기의 초기목적을 잃어버리게 되면서 지속적으로 게임을 하게 된다. 사이버세계에서 유저들은 살아남기 위해 업그레이드를 계속 하면서 자기의 장비를 개선한다.

하지만 업그레이드가 쉬운 일만은 아니다. '미르의 전설'을 예를 들면, 1급에서 30급까지 올라오는데 예전에는 1~2년 시간이 걸렸다. 30급에서 40급으로 업그레이드 하는데 2~6개월이 소요되었다.

온라인게임에 돈이 얼마나 소비되는가에 대한 조사에서 1,000 위안을 소비하는 유저가 7.143%, 500~1,000위안이 16.67%를 차지하였다. 게임유저들은 대다수가 30 위안짜리 월정액카드를 구입해서 게임을 하는데 일부 유저들은 업그레이드를 빨리 하기 위해 한 달에 카드 2장을 소비하는 경우도 있었다.

카드로 게임을 접속하기 위해서는 PC방을 찾는데 시간당 2위안 PC방이지만 1급 업그레이드를 하는데 200시간이 필요하다. 일부 유저들은 PC방을 이용하지 않고 집에서 광대역을 깔아서 하기도 한다. 이럴 경우에도 연간 2,000 위안에 달하는 돈이 소비된다.

가장 골치 아픈 것은 몇 년간 쌓아놓은 공이 하루아침에 무너지는 것이다. 조사에 따르면 68%에 달하는 유저들이 비번을 도둑맞아 장비를 복사당하고 데이터를 잃은 경험이 있었다고 한다.

온라인게임을 1년 이상 한 유저들 중 81.2%가 시력과 기억력이 떨어지고 주의력이 분산되는 현상을 보인다고 한다. 온라인게임을 하기 위해 컴퓨터를 사용하는 시간이 길어지기 때문에 눈에 큰 부담이 생기지 않을 수 없다. 한 전문가는 장기적으로 인터넷을 접속할 경우, 눈에 관련된 질병이 쉽게 걸린다고 한다.

또 게임을 오래 하게 되면 친구들과도 게임 얘기를 자주 하게 되므로 '온라인게임 중독증'에 걸릴 확률도 매우 높다. 인터넷의 보급과 온라인게임의 보급에 따라 청소년들은 학업에는 열중하지 않고 게임만 하는 현상도 많아 사회적으로 큰 문제가 되고 있는 것 같다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/07/072034063.shtml>

## 상하이, 엔터테인먼트산업 진흥기지 설립

중국 첫 '엔터테인먼트 게임산업 진흥기지'가 상하이에 설립될 것으로 예상된다. 문화부는

얼마전 중국사회과학원 문화연구센터, 화동사범대학, 상하이관쓰왕뤄뎬쓰(上海宽视网络电视) 등이 공동으로 ‘중국 엔터테인먼트 게임 산업 진흥기지’를 설립에 관한 신청서를 허가하였다.

화동사범대학 안에 설립될 중국 엔터테인먼트 게임 산업 진흥기지는 게임개발 인재육성, 게임개발, 산업보육, 국제협력 등 4가지 프로그램을 운영할 예정이며 기지에 교육육성센터, 창의센터, 연구개발센터, 산업보육센터, 국제협력센터, 전시 센터 등 6개 센터를 설립할 예정이다.

‘중국 엔터테인먼트 게임 산업 진흥기지’를 설립한 목적은 미성년자들에게 적합한 게임제품을 개발하고 관련 산업을 보육하는 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/07/071532710.shtml>

CGW GAME 소개

우진더런우(无尽的任务, 무진적임무)

개발사 : Verant, SOE  
 퍼블리싱 : 위삐란쨌(育碧软件)  
 게임유형 : RPG  
 공식사이트 : [www.everquest.com.cn](http://www.everquest.com.cn)



1. 게임소개

동시 접속자가 많은 캐릭터게임이다. 게임은 3D사이버 배경환경이기 때문에 유저들에게 게임을 할 때 환상의 세계에 들어간 느낌을 준다. 이 세계에서 유저들은 자기의 취향에 맞는 캐릭터나 종족, 직업, 외모를 선택할 수 있고 자기들의 친구를 초대할 수 있으며 친구와 재미있게 게임을 즐길 수 있다.

★ 동시 접속자가 많은 캐릭터게임이다. 서버는 2,000명 이상의 유저공간을 보유하고 있다.

- ★ 14개 종족, 15개 직업 가운데서 임의로 자기에게 맞는 캐릭터를 선택할 수 있다. 예를 들면 요정, 마귀, 거인, 무도인, 마법사와 도둑 등이 있다.
- ★ 40여종에 달하는 기능과 천부가 있다.
- ★ 마법 혹은 일반적인 것을 막론하고 수천 개에 달하는 물품 수집이 가능하다. 여기에는 강한 능력을 보유한 고물들도 포함된다.
- ★ 독자적으로 모험을 할 수 있으며 팀을 묶는 방식으로 임무를 완성할 수 있다.
- ★ 여러 직업과 종족들은 모두 장점과 단점을 보유하고 있다.
- ★ 한 가지 직업은 수백 종의 마법기술을 보유하고 있다.
- ★ 생동적인 3D환경은 시각적으로 선택의 여지를 준다.
- ★ 아름다운 SVGA(640\*480-1280\*1024) 32가지 색상을 지원하며 실내 지하성, 북극, 사막, 지하 환경을 잘 그려낼 수 있다.
- ★ 유저와 비유저 모두 다각형 인물로서 새로운 버전의 EQ는 최적화의 3D 그래픽 검색 엔진을 보유하고 있으며 아름다운 게임 환경을 보여준다.
- ★ Direct 3D를 지원하고, 최신 그래픽 가속기술에 대하여 최적화처리를 한다.

## 2. 관련소식

### ‘세계 매출량이 높은 컴퓨터게임’ -PC Data

동시 접속자가 많은 대형 온라인게임은 소형 온라인게임을 대체하고 세계에서 가장 인기를 올리고 있는 게임유형이다. 그 가운데서 제일 인기가 좋은 게임은 Verant가 개발한 ‘우진더런우’이다. ‘우진더런우’는 검과 마법의 매력을 충분히 그려냈으며 37만 5,000명의 유저들을 유치했다. 사이버세계에서 생활하면서 전투, 친구맺기 등은 유저들에게 큰 매력과 즐거움으로 다가왔다.

인터넷역사를 쓰는 사람들은 지금 발생하는 모든 것을 예견할 수 없을 것이다. 새로운 온라인게임들이 속속 출시되는 와중에 SONY가 제작한 ‘우진더런우’는 성공적인 케이스 게임이다.



### 행정허가신청 접수와 행정허가결정 송달사항에 관한 문화부 사무청(办公厅) 공고

《중화인민공화국 행정허가법》을 집행하고, 행정허가사항 처리에 관한 당사자의 편리를 돕기 위하여, 문화부는 행정허가신청 접수와 행정허가결정 송달에 관한 사항을 다음과 같이 공고한다.

제1조. 법률, 행정법규와 국무원 결정에서 규정된 문화부의 실시 행정허가 사항에 대하여 공민, 법인 혹은 기타 조직이 신청할 경우, 제2조에서 규정한 상황 외에는 문화부 사무청에서 통일 취급한다.

신청자는 문화부의 사무소에 가서 신청을 하거나, 서면형식으로 신청할 수도 있다.  
신청자는 대리인에 위탁하여 신청 가능하나, 신청 제출 시 위탁서를 첨부해야 한다.

신청자가 문화부 사무소에 직접 가서 신청할 경우, 근무일의 9:00-11:30, 14:00-16:00 시간대에 북경시 동성구 조양문 북대가 10호(北京市东城区朝阳门北大街10号) 문화부 사무청사 209실(文化部办公大楼209室)에 가서 신청서류와 자료를 제출한다.

신청자가 서면형식으로 신청을 할 경우, 다음 주소로 신청서류와 자료를 발송한다.

북경시 동성구 조양문 북대가 10호 문화부 사무청(北京市东城区朝阳门北大街10号 文化部办公厅) 우편번호: 100020

제2조. 공민, 법인 혹은 기타 조직이 다음 사항에 대한 행정허가 신청을 할 경우, 문화부 문화시장사(文化市场司)에서 취급한다.

(1) 문화부의 허가를 이미 취득한 영업성 공연활동의 공연장소 변경 혹은 추가, 배우를 바꾸거나 추가, 공연시간을 변경 혹은 연장할 경우.

(2) 음반 및 비디오 완성품 수입업체가 음반 및 비디오제품을 수입할 경우나 음반 및 비디오 출판기구가 출판에 사용될 음반 및 비디오 제품을 수입할 경우.

(3) 인터넷 문화제품을 수입할 경우.

신청자가 위 사항으로 인해 문화부의 사무소에 가서 신청을 할 경우, 근무일 9:00-11:30, 14:00-16:00 사이에 북경시 동성구 조양문 북대가 10호(北京市东城区朝阳门北大街10号) 문화부 사무청사 1130실(文化部办公大楼1130室)에 가서 신청서류와 자료를 제출하도록 한다.

신청자가 서면형식으로 신청을 할 경우, 다음 주소로 신청서류와 자료를 발송하도록 한다.

북경시 동성구 조양문 북대가 10호 문화부 문화시장사 종합처(北京市东城区朝阳门北大街10号 文化市场司综合处) 우편번호: 100020

제3조. 사무청 혹은 문화시장사는 신청서류와 자료를 접수한 후, 신청자가 신청자격을 구비하지 못했거나, 신청 사항이 법률, 행정법규 규정에 있는 시간을 초과하였을 경우 신청자에게 취급 불가통보를 한다. 만일 신청서류를 현지에서 수정할 수 있을 경우, 신청자가 현지에서 수정하도록 한다.

신청서류와 자료를 접수한 후, 사무청은 즉시 관련 업무주관사(主管司) 혹은 국(局)(이하 “허가주관사국(许可承办司局)”으로 칭함)으로 이송하며, 허가주관사국은 신청서류와 자료를 접수한 후 즉시 신청서류와 자료를 심사해야 하며, 문화부에서 신청서류와 자료를 접수한 후 5일 이내에 신청접수 또는 접수 불가 결정을 해야 한다. 접수할 경우 “행정허가 신청 접수 통지서”를 작성하고, 접수불가의 경우 “행정허가신청 접수 불가 통지서”를 작성한다. 통지서에 “중화인민공화국 문화부 행정허가문서 접수발송 전용 직인(收发专用章)”을 찍은 후 신청자에게 송달한다.

제4조. 법률, 행정법규에 별도로 규제한 외, 문화부는 접수 결정을 한 일자부터 20일 이내 신청자의 신청에 대해 허가 아니면 허가 불가 결정을 한다. 20일 이내에 결정하지 못할 경우 부장의 비준을 거쳐 10일 연기할 수 있으며, 허가주관사국은 연기 사유를 신청자에게 통보한다.

제5조. 문화부가 신청자의 신청에 대해 허가 결정을 하였을 경우, 허가주관사국은 결정한 일자

부터 10일내에 신청자에게 행정허가 결정서 및 관련 증서를 송달한다.

문화부가 신청자의 신청에 대해 불가 결정을 하였을 경우, 허가주관사국은 이유를 밝혀 신청자에게 송달하는 동시에 신청자에게 법규에 따라 행정재심을 신청하거나 행정소송을 제기할 권리가 있음을 통보한다.

제6조. 문화부는 적극적으로 신청자가 전보, 텔렉스(电传), 팩스, 전자데이터교환과 전자메일 형식으로 신청 제출이 가능하도록 여건을 구비하며, 여건이 구비되면 즉시 공고한다.

제7조. 본 공고에 규정한 행정허가 시행 기한은 근무일로 계산하며, 법정공휴일은 포함하지 않는다.

자료 : <http://www.ccnt.gov.cn>, 2004년7월1일

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공	
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 <a href="http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie">http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie</a> TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002
	北京金碧伟业有限公司 <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062