



## 특집

- 모바일게임의 전망

## CHINA GAME NEWS

- 모셔우쓰지(魔兽世界 마수세계) 중문사이트 개설
- 쑹광왕(中广网), 광통(光通) 도난방지 시스템 “여우시쯔싱(游戏之星)” 사용
- 국내 게임등급표준 3등급으로 분류
- 난징 PC방 실명제
- 인터넷게임 산업 신귀족으로 부상
- 쥬우청(九城), 레이쥬(雷爵)의 탠와이(天外)게임 국내운영권 취득
- 세계 최초 대형 모바일게임 출시

## GAME 소개

- 따화시여우2 《大话西游II 대화서유2》

## 법률 및 정책

- 중국 온라인게임의 감독 강화
- 게임 등급제도 10월 출시, 게임 상표등급 나누기 어려워

## 모바일게임의 전망

최근 성파(盛大)는 중국의 선두 이동설비 게임개발사인 베이징수위이홍소프트웨어응용기술유한공사(北京数位红软件应用技术有限公司)를 인수하였고, 또 차이나유니콤과 협력관계임을 발표하였다. 텡선(腾讯)의 모바일게임 개발은 매우 빠르게 진행되고 있으며, 메이통우선(美通无线)도 10월 1일 최초의 대형 모바일게임 <산제환취(三界传说)>의 대규모 오픈 베타 테스트를 실시한다고 발표했다. 이런 상황들은 모바일게임이 이미 게임 시장에 발을 내디디기 시작한 것을 의미한다.

### 모바일게임의 거대한 시장 잠재력과 폭넓은 발전 전망

중국의 모바일 메시지 시장은 이미 발전을 멈춘 상태이고, 메시지 발신에 이어 모바일게임이 새로운 발전목표로 떠오르고 있다고 관련 전문가들이 지적했다. 최근 국제뉴스에서 발표된 <2004년 중국 모바일게임의 시장 초점 보고>에 따르면, 올해 말까지 중국 국내 전체 모바일게임 시장 규모는 6억 위안에 이르고, WAP, JAVA/BREW 등 기술플랫폼을 기본으로 한 모바일게임 시장 규모도 기하학적으로 증가하여, 1억 위안이 넘을 것으로 예상된다.

신식부의 자료에 의하면, 올해 8월까지 중국 핸드폰 사용자수는 3.151억 명으로, 그 중의 10%만 모바일게임을 한다고 하더라도 매우 거대한 시장을 형성할 수 있다. 이외에 쿵중왕(空中网, 공중사이트)의 기적 같은 성공도 모바일게임 산업의 거대한 잠재력을 잘 보여준다. 2002년에 설립된 쿵중왕은 2년 사이에 모바일게임 최대 제공 업체로 발전하였다. 온라인 운영사, SP서비스업체 또는 터미널제조 업체들 모두 모바일게임 상품에 주목하고 있다.

현재 중국 모바일게임 산업은 날로 발전하고 있다. 운영사측에서 보면, 2.5G 온라인 발전에 따라 인터넷 전송과 용량의 성능이 매우 좋아졌다. 운영사들은 GPRS, WAP, CDMA 1X 핸드폰 온라인성능에 대하여 대대적인 홍보를 시작하였다. 높은 가격으로 인해 대부분의 소비자들이 선뜻 이용하기는 쉽지 않지만, 핸드폰 온라인 개념에 익숙한 소비자들은 결코 낮설지가 않다.

터미널 제조사들을 놓고 보면, 현재 칼라 그래픽 핸드폰이 갈수록 확산되고, 그래픽의 해상도도 날로 높아지고 있다. 상세한 인터넷검색 기능의 핸드폰도 보편화되어가고 있다. 핸드폰 용량도 확대되는 추세로, 이는 모바일게임의 핸드폰 터미널 영역을 확장시켜 주고 있다.

콘텐츠 제공업체들은 메시지 시장의 발전이 날로 둔화되면서 모바일게임 자체에 눈길을 돌리고 있다. 쿵중왕, 장상링통(掌上灵通), 와푸왕(蛙扑网), 마판왕(麻烦网), 메이통우선 등 많은 콘텐츠 제공업체가 급속하게 발전하고 있는 추세이다. 현재 차이나모바일과 합자한 SP모바일회사는 이미 300여개나 되고, 차이나유니콤의 합자파트너는 40여개이다. 모바일게임의 콘텐츠도 단일 소형게임에서부터 대형 연동게임으로 발전되어가고 있다. 풍부한 콘텐츠는 모바일게임시장의 발전을

가져오는 중요한 전제조건이다.

모바일게임의 전망은 매우 크지만 초기 시장 홍보단계에 적지 않은 문제가 발생하는 등 아직 성숙 단계에는 진입하지 못하고 있다.

우선 연동방식의 모바일게임은 온라인에 대해 많은 요구를 하고 있다. 모바일 운영사의 신호 연결의 문제는 모바일게임에서 시급히 해결해야 할 문제이다. 현재 지하철 및 일부 건축물 내에서 휴대폰이 연결되지 않는 경우가 자주 발생하고 있다. 또한 휴대폰 온라인은 다중 온라인 상태에서 성능이 제한되어, 접속유저가 일정한 수량에 도달하면 신호가 엉망이 되어버리는 단점을 가지고 있다. 모바일게임을 즐기는 유저가 가장 싫어하는 문제는 접속 속도가 느리고, 연동방식의 게임이 흥미롭지 못하다는 것이다.

다음으로 터미널 제품이 모바일게임의 요구를 만족시키지 못하는 문제가 있다. 현재 칼라 그래픽 휴대폰이 갈수록 확산되고 해상도도 날로 높아지고 있지만, 현재 출시된 몇 가지 모바일게임은 휴대폰의 특정 모델을 상대로 만들어 졌다. 또한 게임을 위해서는 휴대폰의 용량이 크고, 충전지도 오랜 시간 동안 사용할 수 있어야 한다. 그렇기 때문에 모바일게임 제품은 여전히 고가제품에 속한다.

모바일게임사의 개발능력도 무시할 수 없는 문제이다. 중국 내에는 모바일게임 소프트웨어 인재가 부족하고, 자체개발의 모바일게임이 매우 적다. 현재 많은 SP는 한국의 JAVA게임을 대량으로 구입하고 있다. 일본과 한국, 유럽의 게임 개발사가 중국 모바일게임 시장의 80%를 차지하고 있다. 만일 해외 소프트웨어를 바탕으로 하여 중국 모바일게임시장 발전을 구축한다면, 중국 내의 게임시장은 장기적으로 볼 때 발전 가망성이 없게 된다.

이에 대하여 컨설턴트 업계의 한 분석가는 모바일게임과 전통 게임 산업은 관계가 매우 밀접하기에, '소프트웨어 제공업체, 부가가치 서비스 제공업체, 통신 운영사 등의 주요 산업 사슬의 연관성이 뚜렷하다.'고 말했다. 모바일게임 발전은 게임개발사, 콘텐츠 제공업체, 휴대폰 제조업체와 모바일운영사가 공동으로 추진하는 것이다. 산업망의 각 고리가 어떤 합자방식을 취하는가 하는 문제는 시장에 따라 다르다.

이외에 유저의 소비 습관도 문제가 된다. 사이디컨설팅(赛迪咨讯)이 제공한 <모바일게임의 인기정도>조사에 따르면, '모바일게임을 본적이 없다'는 휴대폰 사용자가 조사 대상의 28.5%, '다른 사람이 하는걸 보았다'는 조사 대상자가 15.7%, '모바일게임을 하든 안하든 모두 괜찮다'는 대상자가 52.89%를 차지한다고 한다. 모바일게임에 대한 사용자의 인지도를 높여 이미 온라인게임에 익숙한 게이머들을 모바일게임 시장으로 불러들이는 것이 제조사가 해야 할 몫이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092850835.shtml>

## 모셔우쓰지[魔兽世界 마수세계] 중문사이트 개설

2004년 10월 5일, 중국 상해에서 띠쥬우청쓰(第九城市 제9성시)와 미국의 Blizzard Entertainment는 모셔우쓰지(world of warcraft)[魔兽世界 마수세계]의 중문사이트 ([www.wowchina.com](http://www.wowchina.com))를 개통한다. 중문사이트의 개통은 전 세계의 천만 유저가 기다리던 RPG대작이 중국에 상륙한다는 의미를 지닌다.

모셔우쓰지(WOW) 중문사이트 내용은 영웅, 괴물, 줄거리, 임무 등과 이 게임의 최신소식을 담고 있을 뿐만 아니라, 뛰어난 CG그래픽과 기술지원, 논단 제공과 함께 게이머들에게 Azeroth세계의 모험을 지원한다.

2004년 4월, 이미 띠쥬우청쓰와 블리저드사는 중국에서의 WOW서비스계약을 체결했으며, 6개월 동안의 테스트를 거쳐 이 네트워크 RPG대작의 중문판을 게이머들에게 공개하기에 이르렀다.

블리저드의 총재 Mike Morhaime는 상해에서 열리는 WOW의 중문사이트 개통식에 참여한다. 또한 띠쥬우청쓰는 10월5일~7일 열리는 China Joy에 참가한다. 이번 전시회에서 최신기술과 상품, 서비스를 선보일 예정이며, 인터넷 RPG게임 뮤(MU)와 텐와이(天外), 자체개발 게임 콰이어시어우(快乐西游)도 함께 전시할 예정이다.

IDC는 앞으로 중국 게임 산업이 꾸준히 발전할 것으로 전망하고, 2008년에는 중국이 약 5,400만의 인터넷 게이머와 1억8천700만의 인터넷 사용자를 갖게 될 것으로 전망했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092850847.shtml>

## 중광왕(中广网), 광통(光通) 도난방지 시스템 “여우시프싱(游戏之星)” 사용

해킹은 정상적인 게이머들에게 피해를 주는 행위로, 인터넷 게임업체가 해결해야할 당면과제이다. 인터넷 게임업체들의 서비스 향상에도 불구하고 많은 해킹사건이 여전히 발생하고 있다. 해킹으로 인해 최종적으로 피해를 보는 측은 게이머이다. 게이머의 권익을 보호하지 못할 경우 비난 받는 것은 게임회사이다. 조사에 따르면 65%에 이르는 게이머들이 해킹경험이 있으며, 22%가 넘는 게이머들은 현재 각종 해킹방법을 사용하고 있는 것으로 나타났다. 이런 해킹이 계속해서 발생한다면, 더 많은 분쟁이 일어나서 게임발전에도 나쁜 영향을 미치게 될 것이다.

많은 인터넷 사용자들의 권익보호를 위해서 중국 내의 유명 인터넷 게임회사 중광왕과 광통통신은 인터넷 게임 상품에 “여우시프싱” 해킹방지 시스템을 사용키로 결정했다. 해킹으로 많은 손실을 입은 게임업체들은 각종 해결방법을 모색해 왔으나 여전히 해킹의 문제는 해결되지 않고

있다. 이에, 쑹광왕은 여우시쯔싱 해킹방지 시스템을 사용하기로 결정했다. 광통은 2003년3월 인터넷 게임시장에 뛰어든 이래 줄곧 게이머의 서비스를 위해 노력해 왔다. 2004년 인터넷게임 최우수 서비스 상을 받기도 한 업체이다.

해킹을 법률로도 통제하기 힘든 상황에서, 광통은 기술상에서 돌파구를 찾으려고 했다. 이 시스템을 이용하여 게이머의 권익보호는 물론 해킹 발생률이 낮아지는 결과를 얻었다. 쑹광왕은 중국의 인터넷 게임 산업의 건강한 발전을 위해 일하는 게임운동위원회와 여우시쯔싱에게 특별히 감사를 표했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092950930.shtml>

### 국내 게임등급표준, 3등급으로 분류

9월 28일 중국의 청소년네트워크협회 게임전문위원회가 ‘중국청소년네트워크협회 녹색게임 등급표준’을 발표했다. 이 표준은 중국의 게임 확대를 위한 목적으로 첫 번째 게임평가제도이다.

이 등급표준은 폭력, 선정성, 공포 등 5개의 기준과 채팅수준정도, 청소년보호정도 등 7개의 세부항목으로 이뤄져 있으며 모든 항목은 3등급으로 분류된다. 초등학교 이용가, 고등학교 이용가, 18세 이상 이용가 등 3가지 연령단계로 표현되며, 이중 18세 이하 단계의 게임은 “녹색게임”이라 부르기로 했다.

게임전문위원회비서장 샤오더하이(邵德海 소덕해)는 인터넷게임의 내용이 점차 성인화 되어 가고 미성년자를 포함한 사용자들에게 무차별적으로 보급되어, 청소년의 성장에 유해한 영향을 끼치고 있기 때문에 이 표준이 생겨났다고 설명했다.

이번에 발표한 등급표준은 정부가 정한 강제적인 표준이 아니라 일종의 게임업계에 대한 추천 사항으로, 건강한 게임의 발전과 더불어 더 많은 업계의 사회적책임성이 강조되기를 희망한다고 그는 밝혔다.

등급표준에 대한 내용과 평가 결과는 청소년 네트워크협회 홈페이지 [www.game315.com/yxfj](http://www.game315.com/yxfj) 에서 확인할 수 있다. 이번 녹색게임 명단 발표 후, 협회는 PC방이나 청소년회관, 학교사이트 등을 통해 전 사회에 보급할 예정이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/092950923.shtml>

### 난징 PC방 실명제 : 신분증 확인 후 인터넷 접속

난징시 공안국은 공안기관의 PC방 관리와 통제 강화, 불법 활동 예방을 위해서 시의 PC방에 전면적인 실명제 온라인 관리 시스템을 도입하여, 네티즌의 ‘실명카드 인터넷 접속제’를 시행

하기로 했다.

난징시 까오신취 공안분국은 이 지역에 이미 시스템이 완료된 상태이고, 시 전역의 PC방에 이 시스템이 완비가 되면 공식적으로 가동한다고 밝혔다.

‘실명카드 인터넷 접속제’는 PC방에서 인터넷을 이용하고자 하는 사람들은 먼저 자신의 신분증을 가지고 인터넷 접속카드 발급 수속을 마친 후 사용하도록 하고 있다. 매번 이런 방법으로 진행하며, PC방의 관리자가 사용자의 신분증과 카드내용을 비교한 후 일치하면 PC를 사용토록 하는 것이다. 외지인들의 시내 PC방 이용을 돕기 위해 임시 인터넷 접속카드도 준비하고 있으며 신분증 제시 후 인터넷 사용이 가능하다. 카드기는 사용자의 신분 자료 및 인터넷 사용시간, 사용 PC등을 모두 기록할 수 있으며 공안국의 감독 아래에서 모든 것이 통제된다.

‘실명카드 인터넷 접속제’는 관리강화는 할 수 있지만, 유저들의 불편 초래와 불법PC방의 난립, 혹은 다른 사람의 카드 도용 문제와 소수의 PC방 업주들이 영업을 위해 부정확한 방법을 쓰지 않을까 하는 걱정도 없지 않다. 이런 제도의 시행과 동시에 그에 따른 설비투자도 필요하다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/093051233.shtml>

## 인터넷게임 산업 신귀족으로 부상

중국의 중소기업들이 속속 인터넷 게임시장에 발을 들여놓고 있다. 처음 1년 동안 4억 위안의 수입을 거둬들였고, 3년이 지난 올해 5월 미국 게임시장 상륙에 성공했다.

상해 성따가 운영하는 게임 “미르의 전설”은 대량의 자본과 IT인재들을 이용하여 인터넷게임 산업의 고속성장을 촉진시켰다. PC방의 보급으로 중국 인터넷 가입자와 온라인 게이머들이 지속적으로 증가했고, 인터넷게임 산업의 고속성장을 이루었다. 그러나 새로운 자본의 끊임없는 유입으로 경쟁은 더욱 치열해 졌다.

오늘날 중국은 전 세계 인터넷 게임시장의 10% 정도를 차지하고 있으며, 한국이 3분의 1을 점령하고 있는 상황이다. 그러나 머지않아 중국은 세계 최대의 인터넷 게임시장을 이룰 것이다. 성따의 한 관계자는 2008년 이전에 중국 인터넷게임 산업이 시장의 절반을 차지하게 될 것이라고 예측했다. 인터넷게임은 이미 중국 게임의 새로운 귀족으로 부상했다. 2002년 총수입은 이미 영화산업을 초과하여 9억 위안에 이르렀고, 작년에는 13억 2천 위안에 이르는 성장을 보였다.

### 1과이만 있으면 뭐든지 다 한다.

중국의 인터넷게임 산업 전망은 대체로 밝은 편이다. 상해의 인터넷 운영업체 여우시미귀(游戏米果 : GAMIGO Online Entertainment)는 현재 인터넷 게이머는 전국 네티즌의 20% 정도를 차지하고 있다고 밝혔다. 그러나 대만, 한국 등은 인터넷게임의 발달로 약 30%에 이른다.

앞으로 네티즌 수는 계속 증가할 전망이다. 올 7월 중국 인터넷 가입자 수는 8,700만을 넘어섰고, 이는 중국 총 인구의 6~7%에 이르는 것으로 중국 인터넷게임이 성장할 공간은 충분하다고 할 수 있다.

상해의 iResearch(上海艾瑞市场咨询公司)는 인터넷게임 가입자가 대부분 남성이고 여성의 참여가 적기에 앞으로 발전할 공간은 크다고 전했다. 중국의 문화는 보수적이어서 외국처럼 개방적이지 못하기에 인터넷이 일종의 의사소통 수단이 되었다. 또한 중국의 게임 산업은 비교적 단순한데 반해, 인터넷게임은 새로운 내용에다가 게이머가 직접 주체가 되어서 이야기를 이끌어 나가는데 흥미로움이 있다.

인터넷게임은 가장 저렴한 게임으로 누구라도 부담 없이 즐길 수 있다. 게임을 즐기기 위해 드는 비용은 1시간에 1콰이(块) 정도면 된다. 업계에서는 앞으로 3~5년 사이 중국 인터넷게임 시장 규모는 67억 위안으로, 2003년보다 4배정도 증가 할 것으로 예측했다.

### 서비스의 개선

비록 시장 규모가 작년의 50%에 그쳤지만, 유저 수는 배로 늘었으며 경쟁이 더욱 본격화되었다. 현재 중국의 인터넷게임 운영업체는 130여개에 이르며, 작년에 비해 배로 증가했다.

현재 게임 업계의 고속성장 배경 뒤에는 기업 관리와 경영의 부정부패가 자리 잡고 있다. 맹목적인 자본 투자와 상품의 생산으로 이어지는 폐단은 조만간에 그 위험이 드러나지는 않겠지만 곧 폭발하고 말 것이다.

올해와 내년에 게임업계의 변화가 요구된다. 상해 인터넷협회 네트워크 게임 전문 위원회의 비서장은 게이머의 게임에 대한 요구사항은 갈수록 많아지는데 비해 서비스와 내용이 그들을 따라가지 못하면 곧 도태될 것이라고 분석했다.

대기업에서 더 많은 게이머들을 이끌어야 하며 이러한 발전방향은 지속되어야 한다. 작년 성따의 수입은 6억 위안에 이르며, 약 전국의 운영업체 수입의 60% 이상을 차지했다.

### 많은 기관의 관리, 업체들의 불편 초래

인터넷게임 경영은 많은 관리기구와 상급기관으로 인해 새로운 업체들에게도 부담이 되었다. 우선 신식산업부에서 전신업무경영허가증(ICP증)을 받아서, 신문출판총서에 코드를 신청한다. 게임의 내용은 문화부의 비준을 통과한 후, 네트워크문화경영허가증을 얻어서 관련기관에 등록을 마쳐야 한다.

정부에서 많은 노력을 기울여 더 나은 관리를 하고자 하는 것은 잘 알고 있지만, 불편한 점이 없지 않기에, 한 곳에서 관리하는 것도 좋은 방법이다. 더욱이 최근 중국정부는 온라인상의 선정적인 폭력내용 정화와 불법 PC방 정비, 해외 유입 게임의 엄격한 관리 및 청소년 게임 관리를 엄격히 진행하고 있다. 이에 업계에서는 난색을 표하기도 했다.

이런 난관은 대기업에게는 오히려 유리한 경향이 있다. 사회의 여론은 단지 일시적인 것이기 때문이다. 예전에 어른들이 TV를 시청하면서 낯 뜨거운 장면이 나오면 아이들의 눈을 가렸지만, 지금은 모두들 자연스럽게 시청한다. 사회에서 게임 산업을 바라보는 눈도 달라져야 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004/09/093051398.shtml>

## 쥬우청, 레이쥬(雷爵)의 탠와이(天外)게임 국내운영권 취득

최근에 띠쥬우청쓰(第九城市 제9성시)는 유명 게임개발사 베이징레이쥬(北京雷爵)와 합작계약을 체결하여, 베이징레이쥬에서 개발한 온라인게임 탠와이(天外)의 중국 내 운영권을 취득하였다.

국내 온라인게임의 선두업체인 띠쥬우청쓰는 '뮤(MU)'게임의 운영에 성공한 후, '탠와이'게임의 국내 운영권을 취득하였다. 그전에 '탠와이' 온라인게임은 이미 대만, 홍콩에 테스트 운영을 해 왔는데, 인기가 아주 많아 대만게임 순위의 상위에 오른 적이 있다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?lm=yxyt&id=172>

## 세계 최초 대형 모바일게임 출시

메이통우선(美通无限)사는 세계 최초의 대형 모바일게임 <싼제환썬(三界传说)>의 내부 테스트를 마치고, 9월 21일 차이나모바일 '백보함(百宝箱)'에 출시하였고, 10월 1일부터 전국적으로 대규모 오픈베타를 본격적으로 진행했다. 차이나모바일의 유저는 지정 핸드폰에 게임 관련 사항을 신청만 하면 직접 이용할 수 있다.

메이통우선의 대표이사는 이번 게임은 일부 소형 캐주얼 게임을 장안(长安)의 무협배경에 융합시켜 게이머에게 가상세계를 펼쳐준다고 소개하였다. 차이나모바일의 연합비서장은 <싼제환썬>의 정식 운영은 핸드폰 사용자에게 최초로 자체 핸드폰으로 대형 모바일게임을 체험하게 하는 것이며, 이는 중국의 모바일게임 발전의 계기가 될 것이라 밝혔다.

소개에 따르면 <싼제환썬>는 2가지 방식을 통하여 모바일 유저에게 서비스한다. 한 가지는 핸드폰 자체에 설치하여 핸드폰으로 직접 게임을 할 수 있다. 현재 유일한 내부설치 게임인 모토로라 E608 핸드폰이 이미 시장에 출시되었다고 한다. 다른 한 가지는 차이나모바일의 '백보함'에서 게임을 다운로드하고 재등록하여 이용할 수 있다. 이런 방식은 단지 이 게임을 지원하는 모토로라 V형 핸드폰과 노키아의 부분형 핸드폰만 사용이 가능하다.

차이나모바일 연합비서장은 고성능 핸드폰의 확산 및 미래 3G의 개통으로, 모바일게임이 중국에서 최고의 발전을 이루게 될 것으로 전망했다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=177&lm=yxyt>



## 따화시여우2 《大话西游II 大话西游2》

- 개발업체 및 운영업체 : 중국 왕이(网易-NETEASE)
- 운영업체 사이트 : [www.163.com](http://www.163.com)
- 게임유형 : 온라인 RPG
- 공식사이트 : <http://xy2.163.com>

<따화시여우Online2 (大话西游OnlineII 대화서유 Online2)>는 중국의 10대 사이트 중 하나인 왕이가 2002년 8월 개발을 시작하여 2003년 10월 출시에서 21만 명 이상이 접속하는 기록을 남긴 게임이다. RPG인터넷 게임으로 중국의 우수한 낭만주의 고전소설 서유기와 홍콩의 유명한 영화 '따화시여우'를 바탕으로 제작했다. 신선과 요괴, 무협이 서로 교차하고 감성과 이성이 함께 존재하는 아름다운 세계를 연출하고 있다. 2년여의 시간이 흐른 지금, 게임 등록자가 4천만을 넘고 동시 접속자수가 27만을 넘는 등 중국 인터넷 게임 시장의 3등급 중 하나에 속한다.



<관련기사>

### 따화시여우2 동시접속자 29만8천명 돌파

두 돌을 맞은 '따화시여우2'는 더욱 새로워진 모습으로 우리 곁에 나타났다. 많은 따화시여우의 팬들의 전폭적인 지원과 배려로 따화시여우2는 미래에 대한 확신이 있다. 제4부 귀부신공(鬼斧神工 귀부신공)의 9월 1일 전면 출시 후, 게임의 인기는 더해졌다. 9월 30일 '따화시여우2'의 동시 접속자 수가 29만 8천명을 돌파했다. 유료화 이후 최고의 기록이다.

따화시여우2는 유저들의 성원에 힘입어 제2회 서버 리그전(第二届服务器联赛)에 이미 정식 출전을 했다.

고객만족의 이념을 계승하여 따화시여우2는 앞으로도 계속해서 더 새롭고 더 다양한 게임을 개발할 것이며, 게이머들이 좀 더 자유롭고 다양한 게임을 누릴 수 있도록 노력할 것이다.

자료 : <http://xy2.163.com/news/2004/10/5-6-20041001112935.html>

### 따화시여우2 접속자 34만 6천명 돌파

9월 30일 접속자 수가 29만 8천명을 돌파 했다고 보도 했는데, 하루 만에 그 기록이 깨졌다. 10월 1일 4만 8천명이 더 접속하여 34만 6천명을 돌파함으로써 중국산게임이 게이머들에게 많은 사랑을 받고 있다는 것을 증명하였다.

자료 : <http://xy2.163.com/news/2004/10/5-6-20041001155403.html>



### 중국 온라인게임의 감독 강화

문화부와 여러 부문이 공동 주최하여 개최한 '제2차 중국 국제 인터넷문화 박람회'에서 '디지털 정령의 사랑'이라는 온라인게임 경기를 주요소재로 하고, 경기에서 창출된 수익 일부분이 '희망공정'에 지원된다고 한다.

문화부 책임자는 최근 중국 정부는 온라인게임에 대한 감독과 관리를 강화하였다고 밝혔다. 이번 대회는 최초로 자원봉사활동과 게임을 결합한 경기이다. 청소년이 건전한 게임에 대해 관심을 갖도록 이끌고, 전시회를 통해서 인문적 관심사항과 온라인게임을 결합하여, 국민이 온라인게임이란 새로운 매체에 대한 인식을 갖도록 하는 것을 주제로 하고 있다. 국내 온라인게임 산업발전의 여론을 온라인게임 운영업체들에게 시범을 제공하는 것 역시 그 목표이다.

그는 또 현재 온라인게임 산업은 규범화단계로 진입하고 있다고 밝혔다. 온라인게임이 지식적으로 발전하게 하는 동시에 즐거움을 줄 수 있게 해야 하고, 더욱 중요한 것은 참여하는 사람의 소질교육 방면에서도 많은 도움을 줄 수 있는 유익한 게임을 만들어야 한다는 것이다.

소식에 따르면, 2001년부터 2003년까지 3년간 중국 온라인게임 산업의 소비액은 3.1억 위안에서 13억여 위안으로 엄청난 증가를 보였고, 1:10의 규모로 관련 산업의 발전을 이끌었다. 2003년 국가체육총국에서 전자경기를 정식으로 제99체육 프로젝트로 정하였고 온라인게임이 최초로 국가 '863'계획에 포함되어 중국 온라인게임 산업의 발전이 최고조에 이르렀음을 보여준다.

관련인사들은 어느 산업이든지 빠른 속도로 발전하고 있는 단계에서 규범화와 조정이 필요하다고 지적했다. 만약 이런 부분을 무시한다면 온라인게임 산업의 발전에 위기가 올 것이다. 중국 온라인게임 유저 군에서 청소년은 7,80%를 차지하는 온라인게임의 주요참여자이다. 현재 중국 온라인게임 시장에 해외게임의 비중이 지나치게 크고, 또 일부 해외 온라인게임은 폭력, 살해, 선정성 등 불건전한 요소들을 포함하고 있어, 성장단계에 있는 청소년에게 유해하다. 그렇기 때문에 자체 개발 경쟁력으로 건강한 온라인게임 제품의 제작이 아주 절실한 문제이다.

또 한 가지는 반드시 정부의 관여와 정확한 지도가 강화되어야 한다. 2004년 상반기에 문화부는 최초로 12개 온라인 게임업체들에게 <인터넷문화 경영허가증>을 발급하였고, 6월에 국무원이 전문 출시한 <인터넷게임 출판관리법>에는 향후 국산 온라인게임 심사는 사후 등록 제도를 실시한다고 명확히 규정하였다. 이외에 해외도입의 온라인게임의 폭력이나 선정성 등에 대해서 문화부는 <인터넷 문화 관리 임시규정>을 출시하였다. 규정에 수입온라인게임 등 인터넷 문화제품의 콘텐츠심사 제도를 시행한다고 명확히 밝혔으며, 인터넷문화업체가 수입하는 온라인게임제품은 문화부에 신청하여 콘텐츠심사를 거쳐야 한다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?lm=ywxw&id=2785>

## 게임등급제도 10월 출시, 게임 상표 등급 나누기 어려워

중국 청소년온라인게임협회와 게임위원회(工委)에서 공동으로 기초한 <중국의 게임평가기준 및 출시제도 초안(이하 '초안')이 반년 이상의 시간과 반복적인 내부수정을 통하여 드디어 발표된다. <초안>은 북미, 유럽, 한국, 일본 등의 국가와 지역의 게임분류등급을 참고하였고, 중국 게임 발전상황과 국가정세에 맞추어 제정한, 게임홍보를 목적으로 한 중국 최초 게임평가제도초안이다.

현재 이미 출시한 <초안>은 해외 등급기준을 바탕으로 관련 폭력, 포르노, 공포 등 정태(静态)평가지표를 정하였다. 현재 중국 게임 산업은 온라인게임을 주도로, 패키지게임이 그 뒤를 잇는 상황에서 온라인게임이 게이머에게 초래하는 악영향은 게임자체의 문제가 아니라 소수 운영업체의 불량 운영에 의한 것이 많다. 때문에 <초안>은 특별히 동태(动态)평가 개념을 도입하여, 게임 가상세계의 건전성, 청소년 건강 보호정도 등을 동태지표로 삼았다. <초안>은 5가지 정태지표와 6가지 동태지표로 구성되었다.

<초안>은 국가의 강제 집행 기준이 아니라, 일종의 추천기준이다. 중국 청소년협회, 게임위원회는 <초안>의 출시를 통하여 건전한 게임의 개념을 수립하고, 게임방식이 국민의 보편화된 휴식의 방식이 되길 기대하였다. 또한 <초안>을 통하여 많은 제작업체의 사회적 책임감을 불러일으킬 수 있기를 희망하고 있다. 청소년 추천 등급의 우수한 게임을 위해 중국 청소년협회와 게임위원회에서 각 매체와 유통채널을 통해 사회의 의견을 받아 들였고, 게임에 관련된 활동, 시험 개최 등의 건의를 접수하였다.

소식에 따르면, 이 등급기준은 10월에 출시된다.

▶ 게임위클리 98호 '법률 및 정책' 기사 참조

## <Quake3>게임 콘텐츠 문제로 단속

문화부 문화시장사 온라인문화 사무처의 최근 소식에 따르면, 6가지게임이 폭력, 포르노, 도박 등 불건전 콘텐츠 포함형으로 법에 의해 단속되었다. 그중에 대중의 사랑을 받고 있는 <Quake3>도 포함되어 있다. 유럽의 대형 전자게임 경기항목에 열거되었던 <Quake3>이 지나친 폭력

콘텐츠를 내포하였다고 인정되었기 때문이다.

이런 결정은 게이머의 큰 반향을 일으켰다. <Quake3>은 온라인게임이 아니라 패키지게임이다. 패키지게임의 감독은 어려움이 많아서 ‘단속’이 실제로 효과를 발휘할 수 있는가의 여부에 대해 우려하게 된다.

<Quake3>는 중국에서의 게이머 수가 많은 반면에 그래픽이 폭력적이다. 이 때문에 적당한 감독이 필요하며, 특히 패키지 게이머 중 미성년자가 상당한 비율을 차지하고 있는 현 상황을 꼭 고려해 봐야 한다. <Quake3>의 팬들에게는 이런 단속이 서운할 것이다.

어떤 게이머들은 게임등급제도 출시 이후, <Quake3>게임이 제한 등급에 포함되어 일부 성인 게이머들이 합법적으로 게임을 할 수 있기를 기대하고 있다.

### 5개 부문의 관리가 게임의 빈틈 막아

PC방과 마찬가지로 게임 산업도 그 폐해가 존재하고 있기 때문에, 현재 중국 내에서 운영되는 게임은 많은 면에서 여러 부문의 공동 관리를 받는다. 게임의 각종 불량 콘텐츠의 영향을 엄격히 방지하기 위함이다.

현재 문화부와 신문출판총서는 온라인게임의 감독관리 권한을 가지고 있다. “우리는 신문출판총서의 비준허가를 취득해야 할뿐만 아니라, 문화부의 게임콘텐츠의 자체심사, 초보심사와 테스트심사를 거쳐야 한다.”고 한 경영관계자가 말했다. 이외에 최근소식에 따르면, 신식산업부도 게임관리에 개입하고 있다.

게임의 출시에서 유저의 이용에 이르기까지는 다섯 부문의 예방조치를 거쳐야만 한다.

- 1) 신문출판총서 관리의 게임심사 제도
- 2) 문화부의 관리, 감독 ; 문화부는 수시로 게임이 중국국내의 판매발행을 단속할 수 있는 권리가 있다.
- 3) PC방 관리조례 ; 현재 합법으로 경영하는 PC방은 기본상 미성년자의 출입을 제한하고, 설치한 게임도 기본적으로 합법게임이다.
- 4) 학교와 학부형의 감독 ; 이 부분은 매우 중요하며, 가장 효과적인 예방책이다.
- 5) 게임등급제도

그러나 이런 관리 감독 조치와 예방법 아래에서도 일부 불건전한 게임이 여전히 게이머의 손에 들어가게 되어 우려를 자아내고 있다. 이것은 역시 게임등급의 필요성을 반영하는 것으로, 근본적으로 불량게임의 유통을 없애야만 한다.

### 등급제도 완전화에 많은 노력 필요

다른 법규처럼 게임 등급제를 손조롭게 시행하려면 많은 실제적 문제를 해결해야만 한다.

우선 효과적인 제도를 만들기 위해서는 유력한 사법지지를 얻어야 한다. 그러나 이번 게임등급제도는 사법부문의 지지를 얻지 않은 것으로, 형식에 그치지 않을까 걱정된다.

다음으로 온라인게임은 문화상품이다. 중국은 온라인게임의 운영심사에 대하여 비교적 엄격한 유통시스템을 구축하였다. 게임등급제도가 확립되어 단독으로 출시된다면, 기존 콘텐츠 감독관리 외의 또 다른 기준을 세우게 되는 것으로, 실시가 적합하지 못하면 게임 산업에 소극적 영향을 미칠 수 있다.

세 번째로 현재 중국 게임의 해적판 문제가 여전히 심각하며, 상당수의 게이머가 정상 유통 방법으로 게임을 구매하지 않는다. 이런 게이머에게 있어서 게임등급제도는 단순한 구호일 뿐 제 역할을 발휘하지 못한다.

## <각계의 반응>

### 1. 게임업체 : 등급은 실시되기 어려워

곧 출시될 게임등급제도에 대하여 대부분의 게임업체와 운영사는 모두들 관망하는 자세를 취하고 있어, 구체적인 영향에 대하여서는 결론을 내리지 않고 있는 상황이다.

많은 게임업체는 온라인게임 등급제도의 출시를 환영하고 있으나, 국가 측에서의 법규 출시를 더욱 기대하고 있다. 현재의 민간홍보에 대해 이들은 여전히 관망하는 태도를 취하고 있다. 모회사 이사는 등급제도에 관심이 없다면서, 등급제도가 경영자에게 영향을 끼치지 않는다고 말하기도 했다.

어느 회사 간부는 게임 콘텐츠는 청소년 또는 성인자에 적당한 것으로는 구분하기 어려우며, 폭력, 포르노에 대한 엄격한 기준이 없기에 게임 중의 캐릭터가 적게 입고, 무기를 들고 있는 것만으로 포르노와 폭력으로 취급한다면 90% 이상 게임이 정리대상 게임범위에 속할 것이라고 말했다. 게임세계는 사람의 세계와 동일한 것으로, 사람도 절대적으로 나쁜 사람과 좋은 사람이 없고, 각각의 사람이 모두 복잡한 면이 있듯이 게임도 모두 폭력요소가 있으므로 단순하게 등급을 구분하지 못한다는 것이다.

### 2. 게이머 : 등급여부는 큰 영향이 없다.

게이머들은 게임을 어떠한 기준으로 등급을 구분하는지 모르지만, 대부분의 게이머들이 신중한 태도로 환영을 표시했다.

현재 정규PC방은 성인만이 이용할 수 있기에, 게이머들은 게임등급이 큰 영향력이 없을 거라고 한다. 게이머가 관심을 갖는 문제는 게임등급제도가 기존 '단속'상태의 게임을 합법화 하느냐하는 것이다. 이외에 <Quake3>과 <CS>등 폭력성이 짙은 게임이 기존의 지위를 회복할 수 있는가 하는 문제에 관심이 있다.

'등급 구분 이후에 게임은 더욱 많은 압력을 받게 된다.'고 하는 게이머도 있다. 기존<A3>게임이 한국에서 '18세 미만금지 내용'에 속하지만, 중국의 유저는 별다른 점을 발견하지 못했다고 하면서, 이 게임을 해보지 못한 사람 특히 학부모들은 등급으로 구분할 때, 금지 게임이란 것만

알기 때문에 게임 반대를 하는 것이라고 말했다. 이런 부분이 바로 등급제도의 부정적인 현상이라고 밝혔다.

**학부모 : 등급 구분도 우려를 제거하지 못한다.**

게임 소프트웨어에 대한 등급 구분은 사회 각 부문의 감독에는 편리하지만, 일부 불건전 게임의 유입에도 편리를 제공해 주어, 불량게임이 사회에 침범하여 온라인게임의 부정영향을 가속화할 수 있다. 게임등급 시행 전에 숨겨왔던 ‘성년자급별’게임이 등급제도 후 단지 ‘성년자급별’이란 표시만 덧붙이면 정당한 출시가 허용되기 때문이다.

동시에 가장들은 미성년자들이 호기심으로, ‘성년자급별’게임에 관심을 가지게 될 수도 있기에 불안하다고 말하였다.

**게임업체는 더욱 많은 사회적 책임을 감당해야**

온라인게임의 제작자인 게임업체는 온라인게임 환경정화과정에서 반드시 더 큰 책임을 져야 한다. 현재 사회의 많은 면에서 ‘성인’그림이 동반되지만, 온라인게임 유저는 특수한 유저 군이다. 많은 성년에 있어서 온라인게임 이용은 단순 오락 활동인데 반해 청소년은 온라인게임으로 인해 먹고 자는 것도 잊는 경우가 있다.

현재 많은 인기 온라인게임은 한국에서 수입한 게임이다. 그러나 한, 중국 유저군 상황은 같지가 않다. 한국 온라인게임은 30세 정도의 성년 유저 군을 상대로 하였으나, 중국은 4,000만 유저 중 80%이상이 24세 이하로 평균 연령이 20.3세이다. 이런 현상은 많은 위험요소를 내포하고 있다.

이런 시각에서 보면, 게임업체가 이런 게임 콘텐츠를 선택하는 것은 명백한 실수로, 게이머가 게임을 선택할 때 가장 관심을 보이는 것이 콘텐츠이다. 업체는 게임 콘텐츠와 게임그래픽에서 청소년의 건강을 생각할 의무가 있다. 수익만 생각하고 도덕성이나 책임성을 잊으면 안 된다.

미성년자가 ‘폭력’, ‘포르노’ 콘텐츠가 포함되어 있는 온라인게임에 빠지게 되는 이유는 미성년자 주위의 관리 감독이 그를 따라가지 못한다에 있는 것으로, 대부분의 감독자가 온라인게임에 대한 이해가 부족하여, 어떠한 게임이 미성년자에게 적합한지 모르고 있다. 새로운 온라인게임 한 가지를 보고서는 게이머들은 그 중에 ‘폭력’, ‘포르노’ 콘텐츠가 포함되어 있는지 알 수 없다. 그러나 게임에 접속하여 ‘폭력’, ‘포르노’ 콘텐츠가 포함되어 있음을 알게 될 때에는 이미 늦어버린 것이다. 게이머들은 일정한 돈과 시간을 허비하였기에 게임을 계속하는 것이지 ‘폭력’, ‘포르노’에 빠져 게임을 계속하는 것이 아니다. 온라인게임 소프트웨어 등급을 구분한 후, 게이머가 사전에 온라인게임의 폭력성이나 포르노 콘텐츠 포함 정도를 알게 되어 게임을 더 이상 하지 않을 수도 있다.

온라인게임에서 발생하는 일부 좋지 못한 사건으로 인해, 온라인게임은 ‘문화 악성종양’이라고 불려지기도 했다. 이것은 온라인게임 자체의 문제가 아니다. 게임등급분류의 출시는 ‘온라인게임 정화’에 결정적인 역할을 할 수 있다고 본다. 어떤 일이든 이익이 있는 만큼 손해도 발생하기 마련이다. 등급분류제도는 녹색 온라인게임을 만들 의무가 있다. 구체적인 방안은 아직 나오지 않

았지만 그 효과가 기대된다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=701&lm=hygc>

※ 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
	北京金碧偉業有限公司 <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062