



특집

- 2004년 네트워크 영역의 4대 분야

CHINA GAME NEWS

- 온라인게임 시장 호황, 기획 전문가는 오히려 부족
- 2005년 중소 온라인게임 업체 퇴출 위기
- 온라인게임 신제품 연이어 출시, 연말 치열한 경쟁 예상
- 성따, 디지털TV 분야에 관심
- Electronic Arts, Ubisoft의 주식 20% 매입으로 최대주주

IT 관련업체

- 北京三七二一科技有限公司 (3721.com)

법률 및 정책

- 첫 가상 재산 도난 사례에 대한 최종 판결
- 신식산업부, 온라인게임 등 관련 산업 적극 지지

2004년 네트워크 영역의 4대 분야

2004년 네트워크 영역에서 어느 분야가 가장 주목을 받았을까? 네트워크가 급속하게 발전하는 가운데 새로운 각종 콘텐츠가 끊임없이 쏟아져 나왔다. 온라인게임, 메신저 통신, 검색, 전자메일 등이 2004년 네트워크 발전의 4대 분야로 볼 수 있다.

온라인게임 : 시장의 열기 더해

현재 네트워크 산업에서 온라인게임이 핵심 분야로 주목 받는 것에 대해 부인하는 사람은 거의 없을 것이다. 온라인게임의 열기에 대하여 우려하는 사례도 있었으나, 이 열기는 지속적으로 상승하는 추세이며, 시장 내에서 수익 목적 자본이 이 분야에 집중되고 있다.

올해 중국 온라인게임 시장의 산업규모는 36억 위안에 달하며, 지난해 같은 시기에 비해 배나 증가하였다. 관련 데이터에 따르면 중국 온라인게임의 시장규모, 업체 수량, 제품 수량 등이 모두 급속하게 증가한 것으로 나타났다. 현재 온라인게임 업체는 300개 가까이 되고, 온라인게임 제품은 175개에 달하며, 게이머가 2,000만에 이른다고 한다. 중국 온라인게임 시장은 이미 세계의 주목을 받는 시장으로 급성장 하였다.

온라인게임이 인기를 끄는 주요한 이유는 게임기를 사지 않고 사이트에 등록하여 직접 게임을 할 수 있기 때문이다. 또한 게임에 대한 중국 게이머의 강한 애착으로 온라인게임이 중국시장에서 급속한 증가와 더불어 그 영역을 구축하게 되었다. 이러한 조건은 소후(www.sohu.com), 왕이(www.163.com)를 비롯한 포털사이트 및 전문사이트의 자본투입을 유도하였다. 온라인게임의 발전은 중국 광대역유저의 보편화 및 네트워크 역할과 엔터테인먼트 접목의 발전추이에 의해 결정된다.

온라인게임은 유저의 엔터테인먼트에 대한 욕구가 높아지는 상황에 맞춰 출시되었고, 또한 자체의 강력한 엔터테인먼트 특징도 온라인게임 발전의 주역을 담당하였다. 네트워크의 기타 응용에 비해 온라인게임의 수익방식은 매우 확실한 편이고, 유저의 '충성도'도 비교적 높은 편이다. 유저들은 일단 하나의 게임을 선택하게 되면 시간과 정신력의 투입에 따라 선택게임에 대한 의존성이 매우 커지게 된다. 이런 점들이 <미르>를 비롯한 온라인게임이 몇 년 동안 운영되기도 여전히 인기가 많은 이유이다. 줄곧 양호한 발전추이를 보여 온 온라인게임 산업에 갈수록 많은 네트워크 영역 업체가 뛰어들 전망이다.

메신저통신 : 조합, 엔터테인먼트, 플랫폼의 접목 추세

2004년 이후, 메신저통신이 네트워크 가운데 가장 초점으로 부각되었다. 각 사이트와 통신 운영 사는 앞 다투어 메신저통신 시장을 차지하려고 경쟁하였다. 2004년 6월에 텡선이 홍콩에 성공적으로 진출한 것을 계기로 7월에 왕이는 베이징에서 새로운 메신저통신 소프트웨어 왕이포포2004(网易泡泡2004)를 출시하였고, 시나(www.sina.com)는 2억 위안을 투자하여 UC메신저통신 기

솔플랫폼을 인수하였으며, 소후(www.sohu.com)도 2004년 초에 메신저통신 소프트웨어 '수Q'를 출시하였다.

해외에서는 네트워크 산업의 주목을 이끄는 새로운 Google사이트도 자체의 메신저통신을 출시하였고, 세계 메신저통신 산업의 거두 ICQ도 중국시장 진입을 계획하고 있다.

메신저통신의 강력한 시장은 통신 운영사를 끌어들이었다. 중국통신은 자체의 VIM시스템을 출시하기 시작하였고, 광 네트워크업무와 메신저통신제품을 접목하여 메신저통신시장에 진출하였다. 이외에 중국모바일과 중국유니콤도 네트워크뿐만 아니라 자체의 메신저통신 플랫폼을 개척하였다.

일반 사이트나 통신운영사들 모두 자체의 메신저통신 시장을 개척하고 있다. 그렇다면 무슨 이유가 메신저통신 시장을 발달케 했는가? 메신저통신의 접목, 엔터테인먼트, 플랫폼 결합의 발전이 시장의 열기를 가져왔다.

올해 메신저통신 소프트웨어 성능의 조합주기가 빨라지고 플랫폼, 엔터테인먼트 접목 추세가 점차 나타나고 있다. 기능이 날로 향상되는 통신 소프트웨어는 기타 여러 가지 네트워크 서비스와 접목되어 기본 채팅의 응용을 비롯하여 이미 채팅방, 메시지, 사운드, 그래픽 등 많은 채팅방식과 콘텐츠로 확장되었으며, 소프트웨어의 플랫폼 조합성의 발전을 가져왔다. 현재 메신저통신 및 각종 통신 단말기설비의 결합이 갈수록 늘어나고 있다. PC, 핸드폰, 유선전화, 쏘우링통(小灵通, 인터넷을 이용한 핸드폰전화) 등이 통신플랫폼을 이어주었고 또한 엔터테인먼트의 색채가 짙어졌다. 온라인게임을 비롯한 업무도 메신저통신 소프트웨어의 기반위에 세워졌다. 올해 종합성이 비교적 강한 메신저통신 소프트웨어를 살펴보면, 다중 엔터테인먼트의 요소를 조합하여 인터넷을 다채롭게 응용한 공통점이 있다.

네트워크 환경의 끊임없는 개선에 따라 메신저통신의 응용이 더욱 확산되어 각 사이트와 통신운영사의 주목을 끌게 될 것으로 예상된다.

전자메일 : 대용량 시대

메일서비스는 여전히 포털사이트가 유저를 끄는 가장 효과적인 방식이다. 여러 분야의 유저와 기업유저를 대상으로 하여 출시한 대용량, 다기능, 안정된 메일기능이 점차 유저의 주목을 받고 있다.

얼마 전, 후이충왕(慧聪网)과 263네트워크 그룹은 베이징에서 전략적인 합자 파트너관계를 발표하였고, 기업을 대상으로 하여 공동으로 네트워크서비스와 전자메일 서비스를 제공한다고 밝혔다. 그전에 Google이 출시한 1G의 무료메일은 네트워크의 새로운 전자메일 경쟁의 서막을 열었다. 다른 포털사이트도 앞 다투어 메일용량을 늘였다. 그 후에 야후중국도 본격적으로 네티즌에게 1G용량의 전자메일을 서비스하였다. 각 포털사이트는 메일서비스로 유저를 끌어들이는 시기로 다시금 들어서게 되었다.

네트워크의 '거품발전'시기를 거친 후, 각 포털사이트의 경영이념은 갈수록 이성적으로 성숙

되었다. 그렇다면 어떤 이유가 각 포털사이트의 관심을 전자메일 운영에 집중시켰는가?

브로드 네트워크가 확산되고 내로(narrow) 네트워크의 국한성이 뚜렷하게 나타나고 있는 시기에 광대한 유저의 네트워크 응용에 대한 요구도 더욱 높아졌다. 때문에 브로드 응용이 현재 광대역 네트워크발전에 직면한 주요문제로 발전하였다. 현재의 서비스사들은 단일 메일 플랫폼에 만족하지 않고, 다양한 조작 플랫폼의 응용을 기대하는 유저의 요구에 맞게 발전하여 메일기능이 핸드폰, 인터넷 등의 통신 플랫폼과 접목되어 서비스하는 경향을 보여 오고 있다. 단일한 문자양식의 메일은 이미 다양해지고 개성적인 유저의 요구를 만족시키지 못하고 있다. 유저는 문자, 그래픽, 사운드를 포함한 여러 양식의 교류방식을 요구하고 있다. 요구가 거세짐에 따라 전자메일은 더 크고 빠른 데이터의 전송능력이 필요하게 된 것이다. 결국, 유저의 요구로 인해 각 제공사가 앞 다투어 용량을 늘리고 다기능메일을 제공하는 것이다.

검색 : 검색기술이 갈수록 제고

야후의 창조자 양즈외안(杨致远)은 '검색기술은 미래의 중국 인터넷발전의 새로운 지점이다.'고 말했다. 올해 야후중국은 새롭고 독특한 검색브랜드인 '이썬우(一搜)'를 출시하였다. 소후(www.sohu.com), 바이두(www.baidu.com)도 검색엔진에 대한 새로운 개발을 해왔으며, 이를 계기로 검색엔진은 메시지, 컬러링, 온라인게임에 이은 올해 중국 국내 네트워크시장의 새로운 경쟁상대가 되었다.

2004년에 검색기술은 매우 큰 성과를 거두었다. 사람이 일일이 분류하는 검색의 제1대 검색엔진에서 자동검색의 제2대 검색엔진으로 교체되었다. 이런 특수분석을 토대로 한 사이트검색은 정보량이 크고 갱신은 빠르나, 반복정보가 지나치게 많고 관련되지 않은 정보가 많다. 현재의 제3대 검색엔진기술의 주요특징은 컴퓨터와 유저의 상호 연동 제시에서 검색이 진행된다. 검색엔진은 검색내용에 근거하여 지능적으로 유저에게 주제에 관련한 내용을 제시하고, 페이지 위에 '검색제시'가 나타난다. 점차 범위를 줄여 유저의 검색대상을 더욱 빠르고 정확하게 찾도록 도와준다.

몇 년의 시간을 거친 탐색과 발전을 통해 중국은 이미 용량이 수억에 달하는 검색엔진시장을 형성하였다. 향후 3년 동안 중국 검색엔진 시장은 매년 60%-70%의 증가율을 보여 왔다. 2004년의 8.4억 위안에서 2006년에는 23억 위안에 이를 것으로 예상된다. 야후중국의 CEO는 네트워크 검색엔진 시장은 거대한 사업기회를 내포하고 있고, 현재 국내외 네트워크 거두의 새로운 경쟁상대가 되었다.

올해 중국 검색엔진 시장은 새로운 조정시기에 직면하였다. 서로 맞부딪치는 경쟁과 시장검증으로 중국 검색엔진 시장은 더욱 높은 수준으로 발전하게 되었고, 많은 네티즌들도 이러한 사업체의 경쟁가운데서 더욱 우수하고 편리한 서비스를 얻게 되었다.

2004년의 네트워크 시장은 메신저통신, 온라인게임, 전자메일 및 검색 4분야가 크게 주목을 받았다. 그러나 시장 경쟁 상황은 매우 치열해서 내년에는 어느 분야가 네트워크를 선도하는가에 따라 시장이 바뀌게 될 전망이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2004-12-12/n684_600365.ht



온라인게임 시장 호황, 기획 전문가는 오히려 부족

갈수록 많은 사람들이 온라인게임을 즐기고 있다. 그 게임의 종류 또한 수천 수백으로 아주 다양해졌다. 그러나 온라인게임의 전문 인재는 여전히 부족한 비정상적인 발전이 이뤄지고 있다.

상하이시 정보 서비스 업무협회 사무총장 뤼하이자오(罗海蛟)가 밝힌 바에 의하면, 현재 상하이의 온라인게임 개발업체는 약 10여개이고, 전체 종사자는 약 8,000명이다. 그러나 그 중에 진정으로 게임기획업무에 종사하는 사람은 채 100명에 미치지 못한다.

소식에 따르면, 현재 게임 기획 인재에 대한 대우는 대단히 후한 편이다. 대다수 온라인게임 회사의 기획자의 연봉은 모두 10만 위안 이상이고, 많은 경우는 심지어 100만 위안에 달한다. 그러나 여전히 인재를 구하기는 어려운 실정이다. 한 게임업계 관계자는 현재 상하이의 온라인게임 기획인력은 정원에 턱없이 모자라는 형편이며 최소한 1,000여명 가량이 모자란다고 예측했다. 조사에 따르면, 상하이의 일부 학교가 이미 게임 개발 분야의 전공과목을 개설하였으나 주로 프로그래밍과 미술을 위주로 이루어졌다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2004-12-21/69626.shtml>

2005년 중소 온라인게임 업체 퇴출 위기

상하이 온라인게임 산업이 전국 시장 규모의 60%를 차지하며 이윤 점유율은 80%에 이른다. 고수익, 고성장성의 온라인게임은 그 뚜렷한 수익성 모델 때문에 인터넷 업종 가운데 가장 낙관적인 산업 중의 하나가 되었다.

12월 15일, 상하이시의 정보 서비스업 업무협회와 《IT 시보》가 연합하여 주최한 2004 온라인게임 인재 회의에서 성따네트워크(盛大网络)를 비롯한 지우청쓰(第九城市), 광통통신(光通通信), 하오팡 온라인(浩方在线), 웨이징과학기술회사(唯晶科技), 후렌싱쿵(互联星空) 등 상하이의 온라인게임 선두기업들은 중국 온라인게임의 발전방향 모색과 민족 온라인게임 연구개발, 중국 온라인게임 인재 등의 문제에 대해 연구와 토론을 진행했다.

네트워크의 정화 작업은 대발전의 전제이며, 며칠 전에 시나(新浪,sina.com), 소후(搜狐,sohu.com), 추잉왕(雏鹰网,net-child.com) 등 40개의 인터넷 회사는 연합하여 “중국 청소년 네트워크 안전 동맹”을 설립하고는 청소년 특징에 부합하는 유익하고 건강한 내용의 게임 관련 네트워크 제품 출시, 스팸 메일과 유해 정보 등의 제거 활동에 적극적으로 참여하기로 했다.

회의 참가자들은 또한 현재의 관리 상황도 개선 할 필요가 있다고 인식했다. 현재 국가 신문 출판총서는 온라인게임의 출판에 대해 관리하고, 문화부는 네트워크 문화의 경영에 대해 관리를

하며, 국가체육총국은 컴퓨터게임 경기에 대해 관리를 진행하고, 신식산업부는 온라인게임의 제품 기술에 대해 관리를 한다. 온라인게임 기업의 입장에서 보면, 지금까지 온라인게임의 심사 허가 공정에 대해 정식적인 단일 종목 문서가 하나도 없었다. 비준 절차를 간소화하고, 하나의 안정된 정책 환경을 이루는 것이 중국 온라인게임의 발전을 촉진시키기 위해 해결해야할 시급한 문제이다.

‘온라인게임 인재 회의’ 제공 데이터를 살펴보면, 현재 중국 네트워크 게이머는 2,000만 명에 이르며, 그 중에 19~25세가 59.9%를 차지하고 있다. 온라인게임 제조업자는 300개에 달하는데 그 중 게임 개발 계약을 맺은 업체가 150개이다. 비록 한국에는 뒤지지만 세계 2위를 차지하고 있으며 온라인게임 제품은 약 200개에 이른다.

예측에 따르면, 2004년 중국 온라인게임 산업의 시장규모는 36억 위안에 이를 것이고, 2005년에는 약 70억 위안에 달할 것이라고 한다.

지우청은 시장 진입에 성공한 동시에 더욱 치열한 시장 경쟁을 조성하여 강한 자는 살아남고 약한 자는 도태되어 기능이 부족한 중소 온라인게임 기업은 퇴출될 위기에 직면하였으며, 온라인게임 산업은 더욱 진일보한 양분화 현상이 나타났다. 회의 참가자들은 내년 온라인게임 산업에는 몇몇 독자적인 대형 업체가 생겨나고 동시에 일부 장점을 가진 회사들은 계속 생존할 수 있을 것이라고 전망했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2004-12-21/69620.shtml>

온라인게임 신제품 연이어 출시, 연말 치열한 경쟁 예상

지우청쓰(第九城市) : 12월 19일 저녁 10시 50분에, 정식으로 나스닥에 상장, 융자액이 1억 달러를 넘는다.

쨌산(金山) : 12월 19일 12시, 두 번째 온라인게임 블록버스터 《평선방(封神榜)》 공개 테스트, “내년 시장의 3위”를 가리킨다.

성따(盛大) : 보름 전, 한국 액토즈 소프트(ActozSoft)의 주식 29%를 매입, 《미르의 전설-传奇》의 재산권 분쟁을 해결했다.

성따, 왕이, 쨌산, 지우청, 광통 이 5개 게임제조 업체의 온라인게임 시장 점유율이 가장 높다. 그들의 대대적인 활동이 예상되는 가운데, 연말 온라인게임 시장의 치열한 전투가 곧 시작될 것이다.

자본의 운영 상태는 모두 양호

온라인게임 시장은 공인된 “금전 게임”이다. 지우청의 상장이 초반에 강세를 나타내는 가운데 지우청의 첫날 거래에서 개장 가격이 19달러에서 최고 21달러까지 올라가면서 발행가격보다

4달러가 상승, 그 폭은 23.53%에 달했다. 지우칭의 한 고위관리가 밝히기를, 1억 달러의 용자를 받은 후 즉시 구매를 시작하였다. 국내의 유명 게임 개발업체가 목표한 소프트웨어의 최고치에 제일 먼저 다다를 것으로 예상된다.

성따네트워크의 기세는 더욱 당당해졌다. 시나를 넘어서서 나스닥 시가의 최고를 달리면서 “중국의 중심주식”이 되었다. 며칠 전에는 한국의 게임사를 능가하여 전 세계에서 가장 큰 온라인 게임 주식이 되었다. 성따네트워크 상하이 본사의 한 관계자는 방금 2개월 내 6차 자본의 운영을 완성하여 기록을 세웠다고 밝혔다. 특히 11월 29일, 성따는 과거 자신들과 경쟁관계에 있던 한국 게임 개발업체 Actoz의 주식 29%를 구매함으로써 재빠르게 “재산권 분쟁”의 부담을 내던졌다.

자본시장은 곧 성따에 대해 웃음을 안겼다. 둘째 날 성따의 주가는 폭등하여 42.10달러가 되었고, 상장 52주 이래 최고액인 42.60달러에 이르러 시가가 56억 달러를 넘어섰다. 4개월의 전 14.8억 달러와 비교하면 3배가 오른 셈이다.

신제품의 연속 출시, 블록버스터의 총돌

자본 운영면에서 성따, 지우칭과 비교하여 약간의 손색이 있는 찐산은 연구개발에 매우 다급한 상황이다. 찐산의 CEO 레이쥘(雷军)은 《평선방(封神榜)》이 온라인 게임시장을 전환하는 계기가 될 것이라고 어제 기자에게 발표했다. 찐산이 자신 있어 하는 부분은 연구개발, 운영과 판매의 일원화에 있는데 이런 점 때문에 찐산은 어떤 상대도 두려워하지 않는다. “내년에 2개의 대형 온라인게임을 통해 동시 접속자가 40만 명을 돌파할 것이며, 이에 따라 온라인게임 3위를 차지할 것이다.”라고 야심 찬 계획을 발표했다.

그러나 실질적으로, 이전의 2004년 중국 온라인게임 시장은 줄곧 조용하였다. 몇 개의 주류 게임이 시장점유율 80%이상을 차지했을 뿐이다. 그러나 연말이 다가오면서 한국 온라인게임 《페이페이(飞飞)》와 국내 온라인게임 《평선방(封神榜)》, 미국의 온라인게임 《모셔우(魔兽)》 등이 잇따라 출시되어 연말 시장은 일촉즉발의 상황이 전개되었다.

이에 대해 게임 운영업체들은 무력감을 느끼게 되었다. 그들은 영화 상영극장과 같은 역할을 하고 있는데, 경영에서 가장 기피하는 것은 “블록버스터”가 한 시기에 집중되어 총돌을 초래하는 것이다. 온라인게임 신제품이 연말에 집중적으로 출시되면서, 외부인이 보기에는 변화한 상황이지만 국내의 운영업체들은 이미 심한 고통을 얻기 시작했다.

시장분석 : “온라인게임은 이럴 때 신제품을 개발하여 돈을 번다.”

국제 최신 조사 자료에 따르면, 2004년 중국 온라인게임 시장 규모는 36억 위안에 달하고 200여개의 각종 게임을 보유하고 있으며, 2003년 같은 기간에 비해 배 이상 늘어난 것이다. 그러나 시장의 성장과는 상대적으로 경쟁은 더욱 심화되었다.

소개에 따르면, 현재 200여개의 제품이 나와 있는 시장에서 수십 개의 온라인게임 사업자 중 약 10%만이 이윤을 창출했다. 찐산의 CEO 레이쥘이 발표하기를, 온라인게임 운영의 문턱은 이미 매우 높아져서 만약 하나의 게임이 신속하게 동시 접속자수의 규모를 높이지 않으면 시장에 들어서기 전에 그 게임은 실패하고 말 것이다.

“중국 온라인게임 시장은 2000년부터 2003년까지 설립 기간을 거치면서 초기에 진입한 회사들은 모두 ‘기회의 돈’을 벌게 되었다. 2004년 온라인게임 시장은 성장, 성숙기에 접어들기 시작하여 기존의 경쟁자들은 모두 완벽한 운영 관리 능력으로 '경영의 부'를 누리고 있다. 3~5년 후, 모든 산업은 쇠퇴기에 접어드는데 새로운 제품과 기술 혹은 시장 확대를 통해 '창조의 재물'을 얻게 된다.”고 가미고(游戏米果) CEO 장야오용(张尧勇)이 말했다.

시장이 점차 성숙됨에 따라 성따, 왕이, 썬산, 지우청, 광통 등 몇몇 기업들이 시장을 주도하고 있다. 그 중 성따와 왕이는 현재 비교적 큰 비중을 차지하고 있다. 그러나 여전히 위험은 존재한다. 업계의 인사가 지적하듯 2005년에 들어서면 중국 온라인게임 시장 구조는 더욱 명백해 질 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2004-12-20/69504.shtml>

성따, 디지털TV 분야에 관심

멀티미디어 산업의 재정비 추세가 날로 명확해 진다. 국내의 가장 큰 온라인게임 사업자 성따는 디지털TV 분야에 진출하기 위해 이미 조치를 취하였다.

소식에 따르면, 성따는 이미 디지털TV 분야를 미래의 전략 발전방향 중의 하나로 삼고, 예컨대 상하이미디어그룹 종류의 독점적 지위의 방송 종합 운영 사업자와 합작을 이뤘으며 이를 통해 디지털TV 콘텐츠의 2차 개발 분야에 진입하여 서비스를 제공한다.

미디어 책임자 리리쥘(李黎君)은 성따의 이런 확실한 계획은 내년 초에 정식으로 발표한다고 언급했다. 또한 성따의 협력업체 역시 밝힐 수 없다고 전했다. 그녀가 밝히는 것에 따르면, 디지털TV 계획을 실행하는 것은 성따의 “거실 엔터테인먼트” 개념의 일부분으로, 텔레비전과 셋톱박스를 통해 현재 시장의 PC 사용자들로부터 가정에 이르기까지 확대할 것으로 예측했다.

리리쥘은 또한 현재 성따가 추구하는 것은 하나의 완전한 의미의 게임 사업자가 아니라 디지털 방면의 제공자와 운영자가 되는 것이라고 밝혔다. 성따가 미국 시장에 상장할 때의 등록명은 “성따 종합 엔터테인먼트”이다.

그녀의 말에 따르면, 성따는 작년부터 줄곧 새로운 시장의 기회를 찾기 시작했다. 올해의 몇 차례 인수합병과 합작은 모두 이러한 점을 증명하는데, 모바일게임 개발 회사 “슈웨이홍(数位红)”을 인수하는 것부터 최초의 문학 웹 사이트 “치뎨중원왕(起点中文网)”의 인수에 이르기까지이다. 성따의 진출은 이미 PC게임의 개념을 넘어섰다.

현재 성따는 자체적으로 개발한 게임 《찬치쓰제 (传奇世界)》를 이미 노키아의 휴대폰 플랫폼에 등록하고, 또한 그 최신 개발 포털사이트 poptang.com 상에 문학, 음악, 영화 등 여러 종류의 디지털 콘텐츠를 제공한다.

시장연구회사의 한 분석가는 디지털TV 분야에 뛰어드는 것은 성따의 미래 전략 중 중요한 첫걸음이라고 분석했다. 현재 디지털TV 산업의 성숙도는 아직 충분치 않지만 밝은 시장 전망을 가지고 있다. 이 때문에 인터넷 부가서비스를 제공하는 성따는 이 분야로 진출하여 자리매김을 함으로써, 미래 디지털TV가 활성화 되었을 때 유리한 위치에 놓이기를 바라고 있다.

성따의 일련의 행동들은 멀티미디어 콘텐츠 부가서비스 산업의 발전 가운데 이동 플랫폼, 인터넷 플랫폼 및 방송국 플랫폼 산업의 각 부분이 서로 교차하여 융합하는 추세를 더욱 명확하게 나타내는 것이다. 이런 전체 산업의 통제 역량을 키우고 비교적 좋은 생존 환경을 얻고, 자체 경쟁력을 강화하기 위해서 인터넷 플랫폼 및 이동 플랫폼의 상하 제조업자 사이의 통합과 동맹은 갈수록 중요한 역할을 하고 있다.

시장연구회사의 분석가는 또 시장능력이 비교적 떨어지는 이동 SP는 풍부한 콘텐츠 자원을 가진 방송국 플랫폼 부가서비스 제공업자들의 거대한 충격에 직면하여 그 전망이 낙관적이지 못하다고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2004-12-20/69464.shtml>

Electronic Arts, Ubisoft의 주식 20% 매입으로 최대주주

미국의 게임 제작회사 일렉트로닉 아츠(Electronic Arts)가 12월 21일 프랑스의 유비소프트(Ubisoft)의 주식 19.9%를 사들이며 그 가격이 대략 8,500만 내지 1억 달러 사이라고 선포했다. 매입 후, 일렉트로닉 아츠는 위비의 최대 주주가 되었으나 합의의 구체적인 내용은 아직 밝혀지지 않고 있다.

상하이의 위비는 200여명의 연구개발 단체를 보유하고 있는데, 이것은 몬트리올 작업실 다음으로 큰 연구개발기지이다. 2개월 전에, 일렉트로닉 아츠는 중국에서 연구개발 작업실을 설립한다고 선포하였다. 이번의 구매가 양측의 추후 중국 전략생산에 영향을 미칠지 어떨지는 아직 확실치 않다.

◆ 참고 : 위비 회사의 현재 주식 보유율

Electronic Arts 19.9 %

Guillemot 16.4 %

Talpa Beheer 10.5 %

Caisse des Depocircts et Consignations 5.77 %

Credit Lyonnais 5.42 %

Societe Generale Asset Management 4.64 %

Oppenheimer Funds 2.49 %

CIC Gestion 2.05 %

Credit Agricole 1.74 %

Etoile Gestion 1.65 %

Company-owned shares 0.23 %
 Credit Agricole Indosuez Cheuvreux 0.17 %

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2004-12-21/69630.shtml>



北京三七二一科技有限公司 (3721.com)



- ◆ 정식 회사명 : 베이징 산치얼야오 과학기술 유한회사
- ◆ 웹 사이트 주소 : <http://www.3721.com/>
- ◆ 웹 사이트 기본 사항
 - ▶ 웹 사이트 명칭 1 : 3721
 - ▶ 웹 사이트 명칭 2 : 3721 중문 사이트 주소
 - ▶ 도메인1 : www.3721.com.cn
 - ▶ 도메인2 : www.3721.net.cn
 - ▶ 도메인3 : www.3721.com
 - ▶ 고객 서비스 전화 : 010 65833721
 - ▶ 고객 서비스 E-mail : user@3721.com
 - ▶ 본사 주소 : 北京市朝阳区光华东路甲8号和乔大厦B座610
- ◆ 설립년도 : 1998년 10월 14일
- ◆ 경영 범위 : 기술 개발, 양도, 자문, 서비스, 훈련, 개발 제품 판매, 컴퓨터 및 외곽 설비, 기계 전자제품 설비, 전자 부품, 화학공업, 문화 체육용품 판매

자료 : <http://www.hd315.gov.cn/beian/view.asp?bianhao=0102000110900010>

<회사소개>

3721사는 1998년 설립 후 지금까지 줄곧 중국어의 인터넷 접속 서비스에 전력을 다해 왔다. 중국어 인터넷 접속 서비스의 창립자이자 업계의 지도자인 셈이다. 수천의 사용자를 가진 거대한 인터넷 응용 서비스 제공업자로서, 3721사는 최선을 다해 중국 인터넷의 중국어화와 현지화를 추진하고 있다.

3721사가 제공한 중국어 인터넷 접속 서비스는 사용자가 복잡하게 기억해야 하는 도메인이 없도록 하였다. 또한 특정 검색엔진 사이트에 로그인하는 것을 없애고 직접 브라우저의 주소란에서 중국어 이름을 입력하여 기업 웹 사이트를 바로 혹은 전체적으로 검색할 수 있도록 하였다.

현재 3721의 중국어 인터넷 접속 서비스는 중국 인터넷 사용자의 90% 이상이 사용하고 있다. 매일 사용량이 5,000만 명을 초과하며 사용량이 가장 큰 대표적 중국어 인터넷 접속 방식으로 중국 인터넷 사용자가 가장 좋아하는 네트워크 서비스 중의 하나이다.

6년 동안 45만개 기업을 뛰어넘기 위해 노력한 과정을 통해 3721은 숙련되고 안정된 고객 지원 체계인 “금빛 운항”의 고객센터를 이루었다. 현재, 3721사는 대 북방지역, 화동지역, 화남 지역, 서남 지역에 분과기구가 설치되어 있고, 전국 각지에 등록된 서비스업체를 설치하였다. 업무는 중국 내륙의 모든 현(縣)급 이상의 도시 및 홍콩, 마카오, 타이완 지역에 골고루 퍼져 있으며, 실명으로 등록된 네트워크 기업 고객이 이미 중국의 각 도시에 골고루 퍼져있다.

3721의 국제화 추진 과정도 꾸준히 발전하여 지금까지 실명네트워크의 업무는 이미 일본, 동남아 등의 국가와 지역까지 발전하였다. 그리고 마이크로소프트, Verisign 등 세계적인 IT 회사와 전략적 협력 동반자 관계를 결성하였다. 네트워크 실명제의 대표로 모국어를 추진하여 인터넷 접속의 사업이 더 많은 발전을 얻고, 고객이 더 많은 가치를 창조하는 것을 돕기 위해 3721사는 2003년 11월에 야후사와 긴밀한 전략적 협력을 하게 되었다. 제휴업체의 최선의 지지 아래, 3721 네트워크 실명제는 이미 중국어 인터넷 접속 분야에서 사실적으로 표준이 되었다.

자료 : <http://www.3721.com/aboutus/index.html>

 **법률 및 정책**

첫 가상 재산 도난 사례에 대한 최종 판결

차이나 뉴스 넷의 12월 19일자 보도에 따르면, 중국 첫 네트워크 가상 재산 도난 분쟁이 끝났다.

법원이 1심의 베이징 차오양법원(朝阳法院)의 판결을 유지하고, 온라인게임 경영자 베이징 빙공스(北极冰公司)는 게이머 리홍(李宏)이 하루아침에 잃어버린 가상 무기 장비를 회복토록 함과 동시에 원고에게 배상하도록 판결하였다. 이번 소송으로 인해 발생한 경제적 손실액은 1,140위안이다.

한 업계인사는 이번 최종 판결은 현재 지속적으로 발생하고 있는 가상 재산 분쟁에 대해 유력한 법률적 참고가 될 것이라고 전망했다.

최근 온라인게임 업계에서, 게이머와 사업자 사이에 가상 무기의 분실에 따른 손해 배상 소

송이 끊임없이 발생하여 이론계와 사법계의 많은 논쟁이 일고 있다. 이번 판결은 이런 분쟁에서 발생하는 양대 초점 문제를 해결하였다.

첫 번째 문제는 게이머가 가명으로 네트워크 주소에 등록한 후, 분쟁이 발생한다면 소송에 참여할 자격이 있는가? 하는 것이다. 판결에서 지적하길 현재 법률은 금지성의 규정이 없기 때문에 오직 관련 증거를 통해 그 등록 주소의 상대방이 본인이라는 것을 증명하며 그 본인 이 바로 실명을 가지고 소송에 참여한다.

다른 하나의 초점 문제는 게이머가 게임에서 가상 장비의 분실 책임을 인정하면 운영자는 분실한 물품에 대해 가격회복을 할 수 있는가? 하는 것이다. 법원에서는 양측은 서비스 계약의 관계이며 회사는 당연히 주의의 의무를 가지고 있다고 했다. 회사는 만약 제3자가 도둑질을 했다고 의심이 되면 회사가 그 증거를 대야 한다. 만약 충분한 증거를 제시하지 못한다면 회사의 게임 제작 절차에 아직 결함이 존재하는 것을 설명하는 것이며, 네트워크 안전에 최선을 다하지 못한 책임을 져야 한다. 이번 판결은 역시 온라인게임이 더욱 완전하게 발전할 수 있도록 촉진제 역할을 하고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2004-12-20/69488.shtml>

신식산업부, 온라인게임 등 관련 산업 적극 지지

중국 신화통신 상하이의 12월 8일자 소식에 따르면, 상하이에서 개최된 학술회의에서 중국 신식산업부 제품관리사 사장 장치(张琪)는 중국 정부는 합성회로, 소프트웨어 및 온라인게임 등 관련 산업의 발전을 적극적으로 추진시키겠다고 밝혔다.

최근 '중국 합성회로설계 산업의 발전에 대한 10주년 연구 토론회'가 상하이에서 개최되었다. 회의에서 장치(张琪)는 '10년 이래 중국 신식((信息)산업은 급속하게 발전하여 현재 중국 공업의 지주 산업이 되었다. 그러나 중국 내륙은 신제품의 연구 개발에 여전히 뒤떨어져 있어 신식산업의 발전을 추진하기 위해 정부는 투자 프로젝트 발전자금과 세관 조정조치를 시행하여 일부 중점산업의 발전을 돕는다고 발표하였다.

그에 따르면 정부는 장기적으로 합성회로와 소프트웨어 산업을 지지하는 것 외에 새로운 추진범위를 온라인게임, 디지털 셋업박스, NC머신, 자동차와 의료전자설비 등의 산업에 확장한다고 한다. 정부는 우대정책의 시행을 통하여 관련 산업을 지지하고, 중국 신식제품의 기술함량과 부가가치를 제고시킨다고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/newgames/2004-12-09/112266415.shtml>

※ CHINA GAME WEEKLY 자료제공



DONGGUK
UNIVERSITY

동국대학교 중국산업경제연구소

<http://wwwk.dongguk.ac.kr/~icie>

TEL: 054-770-2475 / FAX: 054-773-6002

北京金碧偉業有限公司

<http://www.jinbitech.com>

TEL: 010-8483-2061 / FAX: 010-8483-2062