



특집

- 2004년 중국 온라인게임 출판시장 분석
- 중국 게임 산업 총회 선정 각 부문별 우수 게임

CHINA GAME NEWS

- 중국 온라인 게임 연간 성장률 35%에 이를 듯
- IDG 보고 2004년 중국 게임 산업 총 규모 : 24.7억 위안
- 9천만 게이머 중 청소년이 80% 이상
- 유료 온라인게임 충격, 무료화 시도
- the9사, 디지털게임과 모바일게임에 관심 보여
- Microsoft의 Xbox 2 와 Most Wanted, 연말에 동시 판매될 듯

GAME 소개

- 쿵푸 Online (功夫 Online)

법률 및 정책

- 'PC방 체인' 3년간 세금 면제, 문화부 전면적인 지원
- 민족 온라인게임 발전에 관한 신문출판총서의 16개 방침
- 중국 50개 불법게임 단속

2004년 중국 온라인게임 출판시장 분석

2004년 중국 온라인게임 출판시장의 실제 판매수익 및 예측

중국 온라인게임 시장규모는 2004년 24.7억 위안으로 2003년에 비해 47.9% 증가하였다. 2009년이 되면 중국 온라인게임 출판시장의 판매수익이 109.6억 위안에 이르고, 2004년부터 2009년까지의 종합증가율은 34.7%로 예상된다.

시장규모 증가와 온라인게임 유저의 소비 증가가 완만해짐에 따라 매년 증가율이 점차 하락하여, 2004년 47.9%에서 2009년에는 29.1%로 줄어들게 될 것이다. 그러나 이 증가율은 중국 IT시장의 증가율과 온라인게임 유저 수의 증가율에 비하면 매우 빠르다. 또한 현재 시장이 급속한 발전단계에 있음을 의미한다.

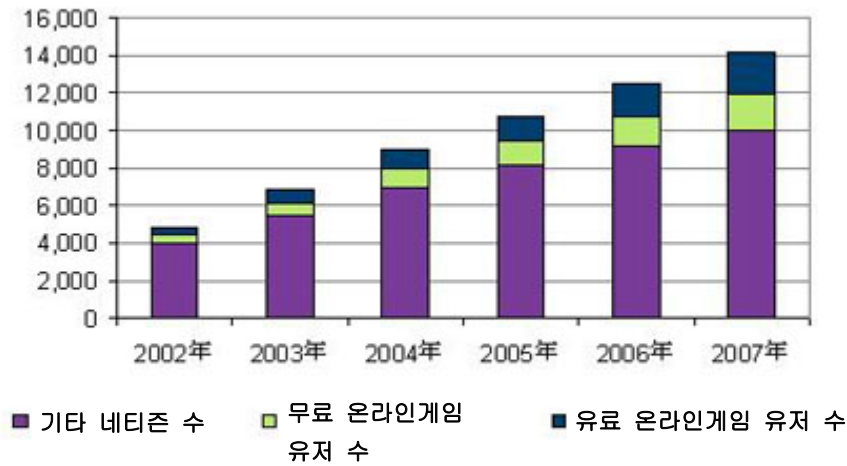
2004년 중국 온라인게임 출판시장의 실제 판매수익 및 예측



Source: CGPA & IDC, 2004.

▶ 참고 : 온라인게임 시장규모는 화폐 총량과 매년 유저의 온라인게임에 직접 소비하는 비용을 합한 것이다. 직접소비는 월 정액카드, 정액카드를 비롯한 직접소비를 말하고, 게임유저의 인터넷 접속비용, 전화비용, 관련 소프트웨어와 자료구매의 비용은 포함하지 않는다.

2002년-2007년 네티즌 유저 구성 (단위 : 만 명)



Source: CGPA & IDC, 2004.

2004-2009년 중국 온라인게임 유저 수



Source: CGPA & IDC, 2004.

중국 온라인게임 산업망의 주요 구성

온라인게임 산업망의 주요 구성은 온라인게임 개발사, 온라인게임 운영 사, 판매유통사, 통신운영사와 유저이다. 그중 온라인게임 운영사가 직접 선 공정 연구개발에 들어서고 있고, 후 공정은 판매 유통채널과 유저로서 총 산업 망 시스템의 핵심이다. 온라인게임 산업의 보조선은 IT산업, 제조업, 매체와 전시업무이고, 이런 다양한 산업 고리가 상호 연계되어 있어서 온라인게임 발전규모가 관련 산업에 막대한 사업가능성을 제공하였으며, 특히 통신사와 IT업계에 큰 영향을 미쳤다.

관련 산업에 대한 온라인게임의 역할

게임 산업은 상호 연동 디지털 엔터테인먼트 콘텐츠 산업에 직접 귀속되는 캐주얼산업인 동시에 네트워크, 컴퓨터, 소프트웨어, 전자소비 등 다양한 영역의 종합체이기도 하다. 게임 산업은 통신업(일반 전화서비스 운영 사 및 이동통신사), 정보산업(하드웨어, 소프트웨어, 통신 ISP제공사), 상업(유통채널 사), 매체사(광고업, 신문사, TV방송국, 네트워크매체), 전통출판업, 제조업(액세서리와 인형제조사), 전시업무(E3, GAMESHOW) 등 많은 관련 산업에 영향을 준다.

2004년 관련 산업에 대한 온라인게임의 영향 및 기여(단위 : 억 위안)



Source: CGPA & IDC, 2004.

주요 온라인게임 운영사의 분석

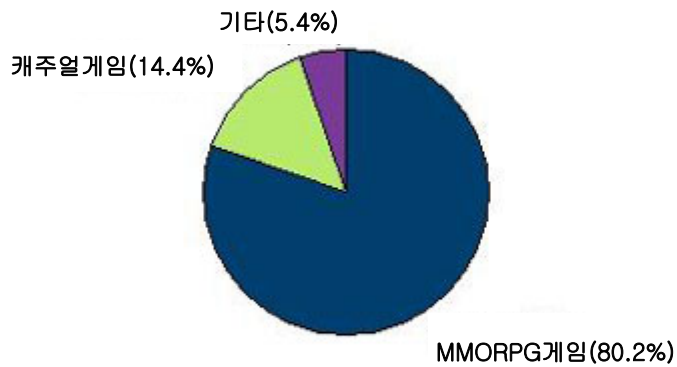
2004년 왕이(www.163.com), 성따(www.shanda.com.cn)와 지우청(www.the9.com)은 나스닥 시장에서 큰 역할을 하였고, 쩐산(金山)도 세계시장 진출을 적극 준비하고 있다.

왕이 회사 수익에서 온라인게임 수익률



Source: CGPA & IDC, 2004.

성파 회사의 2004년 제3분기의 업무 구성



Source: CGPA & IDC, 2004.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-23/78546.shtml>

중국 게임 산업 총회 선정 각 부문별 우수 게임

중화인민공화국 신문출판총서가 주최한 제1차 중국 게임 산업 총회가 20일 광저우(广州)에서 개최되었다. 21일에는 게임 산업의 부문별 평가 결과를 발표하였다.

최고 인기 온라인게임

<리니지2>, <미르>, <미르3>, <미르의 세계>, <멍환씨유(梦幻西游)>, <유>, <젠샤칭웬online(剑侠情缘online)>, <클로즈게이트>, <The legend of monkey king2>, <라그나로크>

최고 인기 민족 온라인게임

<미르의 세계(传奇世界)>, <멍환씨유(梦幻西游)>, <젠샤칭웬online(剑侠情缘online)>, <The legend of monkey king2>, <평썬팡(封神榜)>, <따우젠(刀剑)>, <영웅시대(英雄时代)>, <썬뤼치웬(仙侣情缘)>, <썬찌(神迹)>, <삐쉐칭텐online(碧雪情天online)>

최고 인기 패키지게임

<판쿵징잉-링댄썬둥(反恐精英-零点行动)>, <War Craft3>, <썬썬와이썬-원칭텐(神剑外转-问情篇)>, <디아블로2>, <썬위안젠썬와이썬4(轩辕剑外转4)>, <Need for speed under ground>, <Star Craft>, <썬위안젠썬와이썬-창즈타우(轩辕剑外转-苍之涛)>, <타이거리즈썬 5(太阁立志传)>

2004년 중국 10대 최고 게임 운영 사

- 시나 상호연동 정보서비스 유한공사(www.sina.com.cn)
- 상하이 성따 네트워크 유한공사(www.shanda.com.cn)
- 진산 소프트웨어 유한공사(www.jxonline.net)
- 띠쥬우청쓰 컴퓨터기술자문(상하이) 유한공사(www.the9.com)
- 광통 통신발전 유한공사(<http://www.optisp.com>)
- 즈관전자(베이징) 유한공사(<http://www.soft-world.com.cn/index.ht>)
- 왕이(www.163.com)
- 베이징 수호온라인 정보서비스 유한공사(www.sohu.com)
- 심천 텅썬 컴퓨터시스템 유한공사(<http://www.tencent.com>)
- 왕썬스커워이얼아니커스 온라인과기 유한공사(<http://it.sohu.com/10/62/article214346210.shtm>)

2004년 중국 게임 산업에서 최고 영향력 있는 인물

- 2004년 중국 게임 산업에서 큰 기여를 했으며 및 가장 영향력 있는 사람
- 왕이 회사의 멩레이(丁磊)
- 상하이 성따 회사의 천텐초우(陈天桥)
- 띠쥬우청쓰 컴퓨터 기술자문(상하이) 유한회사의 썬썬(朱骏)
- 진산 소프트웨어 유한회사의 레이썬(雷军)
- 텅썬과기(심천) 유한회사의 마화텅(马化腾)
- 상하이 썬따 온라인 유한회사의 탕썬(唐骏)
- 베이징 진산 소프트웨어 유한회사의 썬버썬(求伯君)
- 광통통신발전 유한회사의 양썬(杨京)

즈관전자(베이징) 유한회사의 왕전버(王俊博)
베이징 수호 네트워크 정보서비스 유한회사의 잘차우양(张朝阳)

2004년 중국 게임 산업 신인상

-2004년 새로운 게임을 출시하여 우수한 성과를 이룬 업체
베이징 게임위뉴 온라인 기술유한회사(北京游戏蜗牛网络技术有限公司)
멍궁창 소프트웨어 유한회사(梦工厂软件有限公司)
상하이 텅쑤 디지털과기 유한회사(上海腾武数码科技有限公司)

2004년 10대 중국 우수 게임 개발사

-2004년 자체개발 게임을 출시하여 우수한 성과를 이룬 개발사
진산 소프트웨어 유한회사(金山软件有限公司)
왕이(网易)
유우빠우 소프트(베이징) 유한회사(目标软件'北京'有限公司)
즈관전자(베이징) 유한회사(智冠电子'北京'有限公司)
상하이 성따 온라인 유한회사(上海盛大网络有限公司)
띠쥬우청스 컴퓨터 기술자문(상하이) 유한회사(第九城市计算机技术咨询'上海'有限公司)
텅쑤과기(심천) 유한회사(腾讯科技'深圳'有限公司)
베이징 게임위뉴 온라인기술 유한회사(北京游戏蜗牛网络技术有限公司)
광통통신발전 유한회사(光通通信发展有限公司)
왕룽(중국)회사(网龙'中国'公司)

2004년 중국 최고 게임 유통사

-2004년 게임 홍보에서 큰 역할을 한 게임 유통사
베이징 천왕 연합과기 유한회사(北京骏网联合科技有限公司)
랜방 소프트 유한회사(连邦软件有限公司)
베이징 징허스파이 소프트 기술유한공사(北京晶合时代软件技术有限公司)

2004년 10대 중국 최고 게임 매체

-2004년 중국 게임 산업 발전에 기여하고 게임정보산업에 깊숙이 관련, 게이머와 독자에게 많은 인기가 있는 게임매체
www.games.sina.com
따중환젠(大众软件)
www.17173.com
www.games.163.com
가정컴퓨터와 게임(家庭电脑与游戏)
컴퓨터신문(电脑报)
컴퓨터상업정보 / 게임천하(电脑商情报 / 游戏天地)
게임기지(游戏基地)
천극망(天极网)
게임신간선(游戏心干线)

2004년 중국 게임 산업 지원상

-2004년 중국 게임 산업에 많은 기여를 한 업체
 청두시 인민정부(成都市人民政府)
 상하이 신문출판국(上海市新闻出版局)
 상하이 공안국 네트워크 감독국(上海市公安局网监处)
 중국 통신 상호연동 씽콩(中国电信互连星空)
 베이징 우한국제전시 유한회사(北京汉威国际展览有限公司)
 상하이 정보산업그룹 부가가치 응용센터(上海市信息产业集团增值应用中心)
 사천 공중정보산업 유한회사(四川公用信息产业有限责任公司)

2004년 해외시장 개척 게임 업체 상

-산업보고 통계의 2004년 해외개척 부문 우수 업체
 베이징 수호 온라인정보 유한회사(北京搜狐在线信息有限公司)
 베이징 게임워뉴 온라인기술 유한회사(北京游戏蜗牛网络技术有限公司)
 치치할시광진 자문책임 유한회사(齐齐哈尔光谱资讯有限责任公司)
 진산 디지털 엔터테인먼트 과기유한회사(金山数码娱乐科技有限公司)
 무빠우 소프트웨어(베이징) 유한회사(目标软件(北京)有限公司)
 왕룡 중국 유한회사(网龙中国有限公司)

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-21/78341.shtml>



중국 온라인게임 연간 성장률 35%에 이를 듯

중국 전자게임업체협회(CGPA)의 통계에 따르면 향후 중국 온라인게임의 연간 성장률은 35% 정도로 빠른 속도를 보여줄 것이며, 이에 따라 2009년에는 시장규모가 110억 위안(13억 달러)에 이를 것으로 추산된다.

지난해 중국은 온라인게임 매출이 48% 증가된 25억 위안이었고, 온라인게임 유저가 2,630만 명으로 늘어났다. 차이나 텔레콤의 지난해 인터넷 관련 서비스 수수료 수입은 150억 달러에 이른 것으로 나타났다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-21/78149.shtml>

IDG 보고 2004년 중국 게임 산업 총 규모 : 24.7억 위안

최근 신문출판총서에서 발표한 《2004년 중국 게임시장 보고》에 따르면 2004년 중국 온라인

게임시장의 총 규모는 24.7억 위안으로 2003년에 비해 47.9% 증가한 것으로 나타났다.

《2004년 중국 게임 산업》 보고는 신문출판총서, 중국 출판자협회 게임 산업위원회가 IDG와 연합으로 제정한 것이다. 이 보고는 2004년 산업규모를 발표한 동시에 향후 중국 게임 산업의 발전에 대한 예측을 내놓았다. 보고에 따르면 2009년에 이르러 중국 온라인게임 시장의 매출이 109.6억 위안으로 2004년부터 2009년까지의 연간 종합성장률이 34.7%에 이를 것으로 예측했다.

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-20/77884.shtml>

9천만 게이머 중 청소년이 80% 이상

440만 청소년이 인터넷 중독 장애 (IAD)

《베이징청년일보》의 소식에 따르면 인터넷 중독 장애자가 최소 440만에 이르는 것으로 나타났다고 한다.

인터넷 중독 장애는 주로 자기도 모르게 인터넷에 접속하여 시간을 보내며 마음의 위안을 얻는 의존성과 컴퓨터에 매달려 있는 시간이 자꾸 길어지고 빠져 나오기가 점점 힘들어지는 등의 증세로 나타난다.

2004년 7월까지 중국은 등록 사이트가 62만개 이고 인터넷 접속자수가 9,000여만 이며, 그 중 35세 이하의 청소년이 82%, 미성년이 17.3%인 것으로 집계되었다. 미국 심리학 연차 총회 보고의 연구 자료에 따르면 인터넷 접속자 중 IAD 비중이 약 6% 인 것으로 나타났다. 이 기준에 따르면 중국의 청소년 인터넷 중독 장애자가 440만 이상인 것으로 추산된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-17/77005.shtml>

유료 온라인게임 충격, 무료화 시도

유료화에 따른 온라인게임 산업의 일부 '쇼크현상'

조사를 통해 현재 온라인게임 산업에 일부 '쇼크현상'이 있는 것으로 나타났다. 게임의 오픈베타서비스 기간에는 많은 게이머가 모여드나 일단 유료화를 실시하면 접속자수가 무료화 기간에 비해 반으로 줄어드는 현상을 보인다는 점이다. 최근엔 1/4 혹은 그보다 더 작은 수치를 나타내는 등, 심각한 반응을 보이고 있다. 그리하여 온라인 게임 산업은 부득이하게 "선호도만 중시, 경제이익은 포기" 하는 이상한 발전 단계에 들어서게 되었다. 이런 현황에서 게임 운영업체는 산업의 정상적인 발전을 위해 대안을 준비 중에 있다.

서비스 무료화 시도

기존의 운영방식을 바꾼다는 것은 새로운 도전을 의미한다. 지난해 연말 국내 온라인게임 업계의 일부 선구자들이 이미 "무료화"라는 새로운 운영방식을 시도해보았다. 환러수마(欢乐数码)의 《밍

원(命运), 《미찬(密传)》, 《차이홍모우산(彩虹冒险)》, 유련(友联)의 《구루구루(咕嚕咕嚕)》, 유씨 쥐즈(游戏桔子)의 《쥐쌍(巨商)》 등, 연이어 무료화 서비스를 진행하여 중국 온라인게임 업계의 혁명을 주도하였다. 뿐만 아니라 환러쑤마(欢乐数码)의 귀년칭(郭念庆)사장은 1월18일, '향후 당사에서 출시하는 게임은 모두 장기무료화를 취할 것'이라고 언급했다. 동시에 게이머가 무료화 게임을 즐길 수 있도록 18일부터 30일까지 환러쑤마는 백만 위안을 투자하여 성도, 남경, 광주, 상해 등 7개 도시에서 "본격적 무료화" 특별 이벤트를 추진한다고 선포했다.

게이머의 차원에서 보면 '서비스 무료화'는 게이머로 하여금 요금소비 제한 없이 자유롭게 온라인게임을 선택할 수 있도록 한다. 2005년 온라인게임 업계는 전반적으로 '서비스 무료화 경쟁'이 일어날 것으로 예측된다.

선두 업체들의 반응

'무료화'라는 신규 운영모델을 놓고 성따, the9사, 왕이(网易)등, 업계 선두 업체들은 여전히 관망추세이다. 가상게임 중의 가상도구, 복장 등의 매출에만 의존하여 온라인 게임이라는 거대한 산업을 지지할 수 있을 지, 이렇게 발전한다면 가상제품 매매의 합법화를 의미하는 것이 아닌지 우려가 된다.

이런 우려가 근거 없는 것은 아니나 사람들은 무료화가 산업전반에 가져다준 희망에 대해 더욱 긍정적인 반응을 보이고 있다. 상기 몇 개의 온라인게임이 무료화 서비스를 진행한 후 등록자수와 온라인 접속자수가 50% 이상의 증가폭을 보인 것으로 나타났다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-19/77707.shtml>

the9사, 디지털게임과 모바일게임에 관심 보여

1월20일 소식에 따르면, the9사의 이사장 겸CEO인 주전(朱骏)이 1차 게임 연차 총회에서 회사의 향후 발전을 소개하였다고 한다. 주전은 사업방향을 운영 위주에서 게임 산업의 기타 일환인 "연구 개발, 운영과 유통"으로 확대시킬 전략을 제기하였을 뿐만 아니라 온라인게임 《콰이러씨유(快乐西游)》의 출시 및 wkec사와의 제휴는 당사 사업 확대의 시작을 표시한다고 언급했다.

그 외 the9사는 기타 엔터테인먼트에도 중요시하여 "기회가 되면 디지털 게임과 모바일게임 시장에 진출할 것이다."라는 목표를 드러냈다.

2004년부터 the9사는 기존의 보수적 전략을 버리고 사업 확대를 가속화하여 상장을 전후로 많은 국내외 제품의 대리권을 얻은 상태이며 향후 1년간 매월 한 개씩 새로운 게임을 시장에 내놓을 것으로 전해지고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-21/78190.shtml>

Microsoft의 Xbox 2 와 Most Wanted, 연말에 동시 판매될 듯

Microsoft의 차세대 비디오게임기 "Xbox 2" 혹은 "Xbox Next"가 올해 연말에 출시될 가능성이 있다고 1월21일 소식이 전했다. 최근 유명 게임 사이트 Spong에 아직 정식으로 공개 판매에 들어가지 않은 EA사의 《Most Wanted》 홍보 광고가 게재됐다. 이 게임은 올해 연말에 출시할 것이라고 한다.

한편 EA사는 이 게임과 Microsoft의 차세대 게임기인 "Xbox2" 플랫폼이 같은 시기에 출시 될 것으로 언급한 적이 있었는데. 이것으로 볼 때 Microsoft의 "Xbox2" 또한 올해 연말에 정식 출시될 가능성이 크다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-21/78153.shtml>

CGW GAME 소개

쿵푸 Online (功夫 Online)

- ◆ 게임 명칭 : 쿵푸Online (功夫OnLine)
- ◆ 게임 종류 : 3D MMORPG
- ◆ 개발 회사 : 텡우디지털(騰武数码)
- ◆ 운영 회사 : -
- ◆ 사이트 주소 : <http://www.gongfu.com.cn>
- ◆ 현재 상황 : 개발 중



<관련기사>

한국 게임을 초월하는 첨단 기술혁신의 게임 《쿵푸 online》

민족 온라인게임 출판 공정 중의 하나인 《쿵푸 online》은 첨단 서버 기술과 3D 그레이데이션 기술을 사용하여, 현재 대다수의 국산 3D 온라인게임 기술이 한국 게임에 뒤지고 있는 상황

을 바꾸었다. 소식에 따르면, 《쿵푸 online》의 기술은 일부 분야에서 《리니지2》를 초월하고 첨단 기술의 운용 면에서 대부분 한국 게임을 능가한다.

대부분의 한국 게임의 설계방식은 우선 한국 시장에 적응토록 하였다. 하드웨어의 수요, 서버 구조, 와레즈 방지와 네트워크통신에서 넓은 지역과 많은 지역 운영의 개념과 준비가 없다. 이 때문에, 일부 게임은 한국에서는 그 운영상태가 양호했으나 중국 대륙 시장에 진입하자마자 기술 난관을 만나게 되고, 심각하게는 운영 실패를 초래한다. 국내 개발업체는 만약의 상황을 대비해서 설계하였고 대담하게 첨단 기술을 사용하여 기술상에서 한국을 뛰어넘는 것이 결코 불가능한 것만은 아니다.

《쿵푸 online》을 예로 하면, 온라인게임 엔진 Quanta를 사용했다. 한국 게임에 비교하면 Quanta는 가장 중요한 혁신적인 면이 아래의 3개 분야에 나타난다. 우선, 서버 부하의 융통성이다. Quanta구조는 각 서버의 조에 심지어 게임 중의 각 zone은 모두 수요에 근거하여 서버의 수량을 조절할 수 있다. 과거의 온라인게임 상에서 한 지역의 게이머 수가 너무 높아져서 서버가 충돌하는 상황을 피하게 하는 동시에, 이런 설계의 모델은 중국 온라인게임 시장의 IDC의 협력에 상당히 적합한 모델로 지역 운영에 있어서 가장 낮은 설비 원가를 투입할 수 있도록 하고 있다. 또한 운영 사업자의 하드웨어 원가를 최대한으로 낮춘다.

그 다음은 와레즈 분야를 막는 것이다. Quanta는 연약한 클라이언트도 지원한다. 관건은 서버의 진행 상태를 완전하게 계산하는 것으로 기술적으로 악성 와레즈를 피한다.

세 번째, 3D의 표시에서 LOD, 다선(多线) 규정 기술, 컴퓨터 생태 시뮬레이션 기술 및 장면 파괴 등의 최전방 기술을 채택한다. 특히 컴퓨터 생태 시뮬레이션 기술은 《쿵푸 online》의 가장 중요한 최전방 기술 중의 하나로 그래픽 기술을 사용하여 모의 동식물의 생태의 표현을 배운다. 《쿵푸 online》에서 나무와 화초는 날씨의 상황에 따라 다른 운동 방식을 계산할 수 있다. 이런 게임 장면은 대단히 분위기가 있다. 예를 들어 대나무 숲을 제작할 수 있는데, 각각의 대나무 잎이 모두 각기 다른 풍향과 풍속에 따라 움직인다. 이런 설계는 이전의 게임에는 거의 나타나지 않았다. 최고의 기술을 사용하는 것 외에, Quanta의 특별 우량화 방식은 중 저급 사용자의 화면 효과를 보장한다.

우수한 온라인게임은 훌륭한 기술 표현을 갖추어야 할뿐만 아니라 더욱 중요한 것은 기술 능력이 개발과 운영을 위해서 충분히 지원되어야 하는 것이다. 민족 온라인게임의 우세는 단순히 중화의 소재에 달려 있는 것이 아니며, 국내 시장의 첨단 기술에 적합해야지만 비로소 민족 온라인게임을 실현하는 비장의 무기가 되는 것이다.

자료 : <http://www.gongfu.com.cn/news/news20050110.htm>



법률 및 정책

‘PC방 체인’ 3년간 세금 면제, 문화부의 전면적 지원

최근 보도에 의하면, 문화부의 노력으로 ‘PC방 체인’이 2005년 재정부의 세금면제 프로젝트에 포함되었다고 알려졌다.

20%에 달하는 PC방 영업세금을 면제받을 가능성이 있다. 최근에 우한에서 개최된 <전국 체인PC방 고급관리 세미나>에서 문화부가 주도하여 ‘PC방 체인’이 2005년 재정부서 관련 산업세금 면제 우대정책 범위에 들었고, 주로 영업세금, 또는 소득세를 면제한다고 알렸다.

문화부 ‘시장 사 네트워크문화관리’ 주요 관리자는 세금면제에서 어떤 종류 세금이 면제될지는 아직 확정되지 않았으나, 세금정책에 관하여 ‘PC방 체인’에 대한 정부의 지지는 확실하며, 또한 문화부 및 관련 정부부문이 PC방 체인의 특별 발전 방향을 모색하는 중에서 세금우대 정책은 단지 한 가지 조치라고 말하였다.

문화부의 적극적인 지지는 ‘PC방 체인’ 발전의 촉매제이다. 광저우(广州)의 어느 체인PC방 업주는 PC방이 몇 년 동안의 발전과 가격 경쟁을 거쳐 이미 폭력산업이 아니라고 밝혀졌다. 그러나 2002년부터 엔터테인먼트 서비스산업과 동일한 영업세금 정책을 준수해야 하기에 매월 20%의 영업세는 매우 큰 부담이 되어 적지 않은 PC방 업주가 생존이 힘들어졌다고 하였다. 그는 또한 '만약 세금면제 정책이 시행되면 PC방 체인이 개인 PC방과의 경쟁에서 충분한 힘이 된다.'고 하였다.

문화부시장사(文化部市场司) 관련책임자는 '2004년 PC방 체인의 발전에서 3가지 문제가 존재한다. 첫 번째는 발전 속도가 늦고, 두 번째는 PC방 체인수가 부족하며, 세 번째는 영향력이 크지 못하여 문화부의 제정목표에 이르지 못하는 것이다.'

현재 문화부가 이미 비준한 10개 전국 성 PC방 체인 중 단지 5개 PC방 체인만이 경영허가를 받았다. 나머지 5개는 도태상황에 직면하였는데 이유는 문화부가 요구한 20개 경영상황 치에 달하지 못한 것이다. 지방PC방 체인이 빠른 발전을 보이고 있는 현황이고, 일부 지역에 6개 이상 PC방 체인 경영업체 설립을 허가하였다. 그러나 전국적으로 볼 때, PC방 체인 수는 여전히 10%에 달하지 못하고, 시장을 주도하지 못하고 있다.

많은 PC방 체인 업주는 이미 많은 자금을 투입하였으나 수익이 보이지 않고, 또한 다른 면으로 정책 위험의 압력을 받는다고 밝혔다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-17/77020.shtml>

민족 온라인게임 발전에 관한 신문출판총서의 16개 방침

신문출판총서의 영상, 녹화 관리자 사장은 20일에 열린 게임 회의에서 2005년 신문출판총서는 합자, 자체제작을 비롯한 16가지 방침으로 민족 온라인게임 발전을 지지할 것이라고 발표했다. 16가지 방침이란 '합자, 창조, 제작, 인재, 개척, 책임, 규정과 번영'을 가리킨다. 신문출판총서는 향후에 1

6가지 방침이 구현하는 8개면에 상응한 제도로 민족 온라인게임 발전을 지지하게 된다.

'합자'란 중국 게임업체 사이에 상호 합자하여 함께 발전하는 구도를 형성하는 것이다. '창조'와 '제작'은 국가가 계속 민족 온라인게임 개발을 지지하는 것이다. 관련 주요 관리자는 2005년에 신문출판총서는 대규모 업체에 의뢰하여 국가 급 온라인게임 기술창조 공사센터를 설립하여 게임 개발, 운영을 추진하는 일련의 기술창조를 진행하고, 지속적인 '중국 민족 온라인게임 출판공정'을 개최하며, 5년 내에 100개의 민족 온라인게임을 출시하게 된다.

'제작, 창조'와 긴밀히 연계되어 있는 것은 인재양성이다. 신문출판총서의 주요 관리자는 단계별로 '1+10' 인재양성 계획을 시행한다고 밝혔다. '1+10' 인재양성 계획이란 하나의 고급 게임개발 인재양성의 학원(기구)을 설립하고, 전국 범위의 교육역량이 크고, 조건이 우수한 대학교를 중국 민족 온라인게임 양성 지정학부(계, 학부)로 정하여 게임관련 학부를 설립, 본과수준 게임개발 인재를 중점으로 양성한다. 또한 신문출판총서는 해외 전문가를 초빙하고, 중국 국내 인재를 해외에 파견하여 공부하는 방식을 시행하여 인재양성을 가속화하게 된다.

'책임'과 '규정'은 신문출판총서가 산업관리를 강화하고, 산업에 대한 사회의 관점이 변화를 가져오도록 하는 방침이다. '규정'이란 산업관리를 지속적으로 강화하고, 산업이 건전하게 발전하게끔 인도하는 것이다. 총서의 주요 관리자는 최근에 신문출판총서는 신식산업부와 함께 <온라인게임출판관리법>를 제정, 발표하고, 또한 <전자출판물 관리규정>의 수정을 거쳐 수입게임에 대한 심사 관리를 강화하고 지나친 수입을 방지하는 등 거시적 통제를 통해 민족 온라인게임이 더욱 큰 시장을 갖추게 한다. 또한 총서는 지적재산권 보호를 강화하고, 사설서버, 핵 프로그램, 해적판 등의 불법행위는 법률수단을 통해 엄격히 단속하고, 온라인게임을 이용해 도박을 하는 행위를 엄중히 조사처리 한다고 발표하였다.

총서의 주요 관리자는 현재 사회여론이 게임생존에 매우 불리하기에 업계에서 산업이 건전하게 발전하게 하는 동시에 각 업체와 함께 녹색 온라인게임을 개발 운영하여 사회여론을 변화시키는 '책임'을 명확히 해야 한다고 밝혔다. 신문출판총서는 게임협회 및 관련 기업과 함께 민족게임 출판공정'중화영웅 진*및 녹색게임 시리즈 소프트웨어 개발과 홍보를 추진하고, 더욱 많은 업체가 이 행렬에 참여, 공동으로 녹색 온라인 게임 산업 환경을 구축하게 한다.

'개척'이란 신문출판총서가 중국 업체의 수출전략을 지지하는 조치를 말한다. 자체 지적재산권을 핵심으로 하고 합병, 합자 방식을 통해 경쟁 선을 해외로 확장시켜 국제시장을 개척하는 것이다. 신문출판총서는 해외시장을 개척하는 업체에 대해 지원할 것을 밝혔고, 이번 연말 총회 중에 '해외개척 상'도 수여하였다.

신문출판총서의 주요 관리자는 업체와 정부의 최종 목표는 산업 '번영'을 이루는 것이라고 밝혔다. 산업번영을 이루어야만 업체가 더욱 큰 수익을 얻을 수 있기에 정부의 각 조치는 '번영목표'를 출발점으로 각 업체사이에 경쟁뿐만 아니라 공동으로 발전하는 구도를 형성해야 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-01-20/78020.shtml>

중국 50개 불법게임 단속

최근 보도에 의하면, 전자출판물 시장을 정리, 정돈하고 소비자 특히 청소년의 합법적 권익, 지적 재산권 보호를 위해 신문출판총서와 유해매체 단속 조직의 정리 작업을 거쳤는데, '피파 2005'와 마이크로소프트(MS)의 '에이지 오브 미솔로지' 등을 비롯한 게임 50개에 대해 사용금지 처분을 내렸다고 중국 신화통신을 인용, AFP통신이 26일(현지시간) 보도했다. 이중 26개는 불법 해적판 게임이다.

신화통신은 "중국 정부의 올해 목표가 '불법 발행물 단속 강화'라고 전하며, "이는 젊은 세대에 악영향을 미칠 불법 컴퓨터 소프트웨어는 물론 불법 복제 교과서, 전자출판물, 불법 잡지 등에 대한 단속 의지를 천명한 것"이라고 설명했다.

이에 따라 2003년 현재 1천380만 명으로 집계되는 중국 온라인게임 이용자들의 반발도 커질 것으로 보인다. 중국의 온라인게임 관련 제품 및 서비스 시장 규모만도 이미 13억 위안(1억5천700만 달러)에 달한다.

신화통신에 따르면 중국 단속당국은 지난 해 선정적인 포르노물을 포함, 2억3천만 개의 불법 저작물을 적발했으며, 4만1천 곳의 출판사와 서점을 폐쇄시켰다. 중국에서는 포르노물은 물론, 종교와 관계있거나 정치적으로 민감한 문제에 대한 저작물 중 정부에 등록하지 않은 것은 모두 불법 저작물로 간주되고 있다.

자료 : <http://news.sina.com.cn/c/2005-01-26/15295676769.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