



### 특집

- 모바일게임시장 위기 어떻게 극복 할 것인가
- [동향] 중국 온라인게임의 교육체계

### China Game News

- 중위(中娛) 온라인 플랫폼의 새로운 교육방법
- 첫 실버 채널 상하이에서 개통
- 선양 인터넷 “중독 치료”반 개최
- “즈러” 최대 모바일게임 소프트웨어 개발 업체, 재 중국 투자를 늘린다.
- 충칭일보 신문그룹, 인터넷게임산업 시험
- 왕이(网易) 온라인 게이머 수 100만 돌파, 덩레이(丁磊) 베이징에서 축하연 개최 계획
- 제1기 디지털 출판 박람회 7월 베이징에서 개최
- 제2대 컴퓨터와 미래 정보자료 통합 교류회 베이징에서 개최
- 녹색건강 온라인게임-레저 게임의 부흥

### Game 소개

- 싘궈하오샤촨 (三國豪俠傳 삼국호협전)

### 법률 및 정책

- 상하이 건전 온라인게임 정책 발표 예정
- 사이버 주인공의 명예권

## 모바일 게임시장 위기 어떻게 극복 할 것인가

최근 몇 년간, 이동통신기술과 2.5G의 신속한 발전으로 칼라화면, 멜로디 핸드폰이 속속 출시되고 있으며, 모바일게임은 패키지 버전에서 PC 온라인게임 시대로 신속히 이동되었다. 무선 JAVA 혹은 BREW기능을 통해 신속히 게임을 다운받는 것이 주류로 되었다. 이는 핸드폰 생산업체, 게임제공업체, 통신운영업체에게 상업적인 기회를 가져다주었다. 중국에서 8%-10%의 비율만 따져도, 3,000만의 유저가 최첨단 제품을 사용하고, 모바일게임 서비스를 받는다는 이야기가 된다. 만약 3,000만 유저가 매달 게임 하나를 다운로드한다면(한번 다운로드 5원) 한 달에 1.5억 원의 시장이 있으며, 1년에 15억 원을 초과하게 된다. 때문에 2005년은 중국의 모바일게임의 해가 될 것이다. 미래의 3G 게임발전으로 보나 개인 오락추세에서 보나 모바일게임은 이익을 취할 수 있는 큰 규모의 시장이다. 그렇지만 역시 위기가 많다.

### 1. 지적재산권 보호문제

지적재산권에 대한 보호는 모든 소프트웨어 업체가 바라는 일이다. 모바일게임 제조업체도 마찬가지다. 모바일게임이 패키지 삼입 버전일 때에는 핸드폰 단말기 업체의 통제로 도둑맞는 일이 비교적 적었다. 그러나 JAVA 등 개방성 언어의 게임이 출시된 후, 해적판 현상이 계속 일어나고 있다.

모바일게임을 단순 패키지게임으로 만든다면 전망이 없을 것이다. 현재 중국 PC게임이야말로 모바일게임이 모방해야 할 대상이다. 핸드폰은 자체로 인터넷에 연결될 수 있지만, PC는 전용선을 이용해야만 인터넷에 접속할 수 있다. 핸드폰 자체가 통신 인터넷 단말기이므로 온라인게임 발전에 장점이 되고 있다.

현재 중국에는 《산제환취-三界传说》와 같은 모바일게임이 있는가 하면, 온라인게임의 성공적인 대표작 주우청(九城)의 《유, 기적-奇迹》, Kingsoft(金山)의 《젠샤칭원-剑侠情缘ONLINE》과 광통의 《미르-传奇3》 등 게임업체도 곧 모바일버전 게임을 출시할 것이라고 한다. 모바일게임이 큰 '파이'로 발전할 때면 해적판이 따라 나오게 된다. 하지만 운영업체의 최적화와 핸드폰 단말기 기능의 제고는 모바일게임이 PC 게임처럼 해적판이 별 문제가 되지 않을 것이다.

### 2. 핸드폰 단말기 문제

모바일게임이 유저들을 흡인하려면, 편하게 게임을 플레이 할 수 있는 단말기가 있어야 한다. 현재 중국의 칼라 핸드폰은 가격이 비싸기 때문에 젊은 게이머 들이 살 수 없는 실정이다. 어떤 핸드폰은 전기 소모량이 많아서 긴 시간 사용할 수 없다. 또한 화면의 크기도 같지 않고, 플랫폼도 통일되지 않았다. 개발업체들이 더욱 많은 유저들을 끌어들이려면 각기 다른 유형의 핸드폰에 적합한 버전의 게임을 개발해야 한다. 이렇게 되면 개발비용도 많아지고, 개발기간도 길어진다. 또 보통 소비자들은 게임을 하기 전에 자기 핸드폰에 적합한 버전을 찾아야 한다. 이것도 일부 게이머들이 모바일게임을 멀리하는 이유다.

조사에 따르면 중, 하층 수입의 사람들이 온라인게임에 가장 많은 투자를 한다. 모바일게임 유저들이 16~30세에 몰려 있기 때문에 핸드폰업체들은 모바일게임을 지원할 수 있는 중, 하층 수준에 맞는 단말기를 제공해야 한다. 핸드폰을 게임 단말기로만 사용하고 통화도구로 사용하지 않는다면 위와 같은 요구가 없을 것이다. 하지만 현재 이런 유형의 핸드폰은 종류가 적다. WAP게임 플랫폼이 발전되지 못한 이유가 바로 WAP를 지원해주는 핸드폰이 적었기 때문이다.

중국의 모바일게임시장이 장기적으로 한국, 일본에 뒤떨어지는 것은 중국 핸드폰시장에 관련된 제품이 출시되지 못하고 있기 때문이라고 사람들이 말하고 있다. 예를 들어, 일본은 JAVA 핸드폰을 2001년에 출시했지만, 중국은 2003년이 되어서야 JAVA를 지원하는 핸드폰 1,000대를 출시했다. 일부 주류 핸드폰 단말기 업체들은 이런 문제를 인식했다. 예를 들면 모토로라는 서로 다른 유저에 알맞은, 서로 다른 게임 단말기를 디자인해야한다고 생각한다. 하지만 이 정도로도 부족하며, 전반적으로 시장이 발전해야만 게임 핸드폰의 가격이 다운될 수 있다.

### 3. 인터넷 서비스 문제

핸드폰의 메모리는 제한적이기 때문에, 수시로 서버에 데이터를 저장, 취득하는 것이 중요한 문제다. 현재 중국 모바일의 JAVA게임은 아직도 2.5G 인터넷에 의존하고 있다. 이는 고속에서 진행되는 모바일게임의 수요를 만족시키지 못하고 있다. 무선 인터넷의 광대역이 제한되지 때문에 중국 모바일은 이 플랫폼에서 운영하는 모바일 온라인게임 프로그램이 100KB를 초과하지 못하게 규정했다. 이는 그래픽의 정밀도와 복잡한 게임에 영향을 미친다. 더욱 풍부한 게임을 체험하려면 3G핸드폰이 필요하다. 하지만 3G핸드폰은 허가 문제로 생산된 3G핸드폰을 아직 사용하지 못하고 있다. 2004년 1월 1일 전 세계적으로 CDMA 2000(CDMA 2000 1x포함) 시너지와 WCDMA 표준에 맞춘 3G 유저가 이미 7,300만에 달했다. 유럽, 한국, 일본 등 지역의 모바일 운영업체들은 모두 3G 규모의 상용도로로 나아가고 있지만 중국의 3G는 아직도 표준이 확립되지 않았으며 허가 등 관련 문제가 해결되지 않았다.

2005년 중국의 모바일게임 유저가 1억에 달한다면 모바일게임 시장규모는 RMB6억에 달할 것이라는 낙관적인 예측이다. 이렇게 유망한 시장전망을 가지고 있으므로, 허가증이 빨리 제고되면 될수록 운영업체의 ARPU가 제고 될 뿐만 아니라 핸드폰 업체도 새로운 시장을 개척할 수 있다.

### 4. 게임 품질 문제

노키아의 N-Gage이 출시되었을 때에 판매상황이 별로 좋지 않았던 이유는, 제공되는 게임의 수와 품질이 제한되었기 때문이다. 모바일게임의 좋고 나쁨을 결정하는 것이 바로 게임의 콘텐츠와 품질이며, 게이머들의 요구는 모바일게임이 완벽해질 것을 바란다. 중국 모바일게임을 볼 때 제품의 콘텐츠는 보통 외국에서 수입한 후 문자처리를 한다. 때문에 어떤 콘텐츠는 중국 유저들에게 적합하지 않다.

한 업계인사는 "유럽, 한국, 일본의 무선 게임형식과 구상이 다채롭기는 하지만 중국 본토문화와 민족특색을 외국의 형식에 맞추면 안 된다. 중국 유저들의 습관과 오락이념에 맞는 게임을 개발해야 시장을 잃지 않는다."고 강조했다. 이것 외 일부 업체들이 시장을 점유하기위해 적은 자본과 단기 이익으로 제품을 거칠게 만드는데 이것도 게이머들의 신뢰를 잃게 하는 이유다.

중국 핸드폰 소프트웨어업체는 현재 상황을 일환으로 자금과 인력을 투자하여, 중국 시장을 대상으로 핸드폰 소프트웨어와 서비스를 개발해야 하며, 모바일게임 시장의 번영을 촉진시켜야 한다.

그렇지 않으면 게이머들이 즐기는 핸드폰 게임은 영원히 외국 게임 일 것이다. 정부에서도 정책적으로 중소기업을 지원해야 하며, 국산 모바일게임 품질을 향상시키는 것이 바로 국산 모바일게임 시장의 경쟁력을 향상하는 것이다.

## 5. 인력 문제

21세기 가장 중요한 것은 인력문제다. PC온라인게임이나, 모바일게임 모두 인력부족 사태를 맞고 있다. 2004년 4월 23일, 중국의 77개 온라인게임 운영업체에 6,000여명의 종업원이 있었다. 게임의 수나, 기업의 수 및 종사하는 인원수가 중국 온라인게임 유저들의 수요를 만족시키지 못하고 있다. 현재 중국의 게임업체는 다수가 문자전환사업에 종사하고 있다. 일단 외국 게임제작 업체가 중국 무선 운영업체와 합병 한다면 본토 게임 가공업체는 사업기회를 잃게 된다. 일본 DoCoMo에는 7,000여개의 서비스업체가 있다. 비교해 볼 때 중국 모바일과 유니콤의 개발업체는 너무나도 빈약하다. 때문에 모바일게임을 개발할 인력을 배양하는 것도 산업발전 중에서 시급히 해결해야 할 문제다.

중국 자체의 모바일게임 개발인력을 배양하는 것은 시급히 해결해야 할 문제이며, 이것은 모바일게임 소프트웨어의 품질과 경쟁력에 직접적인 영향을 미친다. 현재 많은 대형 게임소프트웨어 제작업체들이 이 포인트를 인식하고 있다. 예를 들면, 상하이 성따사가 한국 온라인게임을 서비스하다가 소송문제가 나타난 한 후, 자체의 개발인력을 배양하겠다는 의지를 굳혔으며 단숨에 많은 게임소프트웨어회사를 M&A 했다. 여기에는 중국에서 가장 큰 모바일게임 소프트웨어업체인 베이징 수위이홍(数位红) 소프트웨어 응용기술유한회사도 포함되었다. 이 영역에서 빨리 발전하려면 합병과 융합이 가장 빠른 방식이다. 또 하나는 정부에서 지원하여 인큐베이팅 단지를 설립하는 것이다. 성도 디지털엔터테인먼트소프트웨어 단지에서는 내부 기업이 개발한 모바일게임을 집중시켜 모바일, 유니콤 등 운영업체에 가져가서 서비스하게 한다. 플랫폼 운영체로서 소프트웨어단지는 게임 R&D 업체와 수익을 나눈다. 이런 모델은 현지 모바일게임 산업발전의 장점이며 인력과 게임관련기업을 신속히 배출하여 대규모의 시장조직원망을 형성할 수 있는 동시에 시장을 점령할 수 있다.

## 6. 게임 다운로드 비용 비싸다

25~35세의 유저들이 게임 다운로드를 많이 하는데 이유는 이 연령층의 사람들이 일정한 소비능력이 있기 때문이다. (패키지게임 다운로드 RMB 5~8원, 혹은 점액카드 매월 200~300원). 게임 다운로드는 학생들에게 인기는 있지만 일차적으로 드는 비용이나 월 점액카드비용이 너무 비싸다. 동시에 그들은 GPRS의 인터넷 사용시간에 따라 비용을 받는 것도 힘들어한다. 오늘의 학생들이 내일의 셀러리맨이기에 그들을 잠재력 있는 고객으로 양성하는 것도 필요하다.

메지시의 성공은 운영업체와 SP 상에게 풍부한 이윤을 가져다주었으며 0.1원밖에 되지 않는 메시지가 백억이라는 산업을 만들어냈다. 홍보단계에 있는 모바일게임은 비용문제가 문턱이 높게 만들고 있다. 모바일 게임의 유저들은 16~30세의 젊은 사람들이며 대부분이 학생이다. 소비능력이 낮은 유저들을 위해 단말기 업체와 개발업체는 중, 하층 핸드폰에서도 게임을 할 수 있게 해야 한다. 게임 다운로드 모델도 원활하게 해야 하며 더욱 많은 혜택을 제공해야 한다.

## 7. 모바일게임 다운로드 콘텐츠 감독관리

관련 조사보고를 보면 상하이 중학생 중에 73%가 핸드폰을 사용하며 매일 핸드폰을 가지고 수업하는 학생이 43%나 차지한다. 핸드폰이 많은 중소학생들의 일상 통신용 도구로 되었기 때문에 모바일게임 다운로드를 감독, 관리하는 것은 긴박한 문제로 되고 있다. 매체에서는 포르노 콘텐츠가 들어

있는 모바일게임이 중소학생들이 시야에 나타나고 있다고 몇 번 보도했다. 현재 온라인게임에 대한 감독, 관리가 점차 엄격해지고는 있지만 단계마다 심사기준을 해야 한다. 상대적으로 볼 때 모바일게임에 대한 감독관리가 명확히 느슨하다. 이는 경영과정에서의 감독, 관리의 부족함을 나타내고 있다.

우선 먼저 다운로드의 근원인 불법게임을 다운로드하는 사이트를 통제해야 한다.

- 1) 직접 국가 포르노 사이트 관련부문에 전화하여 고발한다.
- 2) 미성년자들이 피해 받지 않게 보호하며, 포르노 콘텐츠가 들어있는 게임을 하는 학생들은 처벌해야 한다.
- 3) 관련부문의 책임을 명확히 하고, 관련부문이 잘 협력하여 모바일게임 시장의 감독, 관리 공백을 매운다.

### 8. 모바일게임의 안전관리

작년 "모기"라는 모바일게임에 숨어있던 바이러스가 신속히 확장되었다. 유저들이 인터넷과 P2P인터넷에서 무료로 이 버전을 다운로드받아 설치한 후, 유저들이 승인을 하지 않은 상태에서 핸드폰은 일부 국가의 수신자부담 핸드폰에 메시지를 발송한다. 2005년 초, 또 게임처럼 위장한 핸드폰바이러스 "METALGear"이 핸드폰의 도구메뉴의 버튼을 파괴하여 정상으로 사용하지 못하게 했으며, 관련 소프트웨어를 파괴하여 핸드폰의 도구 란을 사용하지 못하게 만들었다.

메시지 시대 후기, 사람들은 모바일게임의 막강한 잠재력을 의심하지 않는다. 하지만 외국의 성숙된 게임 산업과 비교할 때 중국시장이 크기는 하지만, 유럽보다 쉽게 수익을 창출할 수 없다. 게임을 할 때처럼 마귀가 나오면 때려 부수는 매력 포인트가 있어야만, 중국 모바일게임 산업의 발전 속도는 매우 빨라질 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-04-04/94184.shtml>

## [동향] 중국 온라인게임의 교육체계

베이징 항공대학(航空航天大学)은 IT 기술의 전문 인력 양성을 위한 디지털 멀티미디어 전문학과를 설립했다. 급속한 온라인게임의 발전에 따라 많은 중국의 게임업체들이 여러 부문의 전문적 지식을 갖춘 인력에 대한 수요가 급증하고 있으나, 온라인게임 개발을 하기 위한 인력 부재가 큰 문제가 되고 있는 실정이다.

지난주, 베이징 석간잡지사의 인재주간지(人才周刊)와 시나넷 교육채널은, 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회, 중국과학원 자동화연구소(국가 863 온라인게임 프로젝트), 베이징 항공대학 소프트웨어학원, 베이징 Kingsoft, 17lele, 베이징 완쿠(玩酷)과기, 베이징 후이중이즈(汇众益智)과기유한회사 등 업체를 초청하여, 온라인게임 전문 인력 양성에 관한 세미나를 개최했다. 여러 부문의 능력을 갖춘 인력의 양성이 업계의 공동 관심사가 되었다.

소식에 따르면 게임 그래픽 디자이너, 게임 프로그램 디자이너가 노동부 인증 직업군으로 추가될 듯하다. 이것은 게임 산업에 종사하는 것도 정당한 직업으로 인정된다는 것을 의미한다. 중국의 전

문인재 사이트에서 발표한 지난주 조사보고에 따르면, 현재 중국에서는 60만 명 정도의 게임 전문 인력이 부족하다. 그 중 게임업체 마케팅사장의 년 봉급은 26만 위안에 달한다. 하지만 우수한 게임디자이너의 년 봉급은 약 RMB 30만임에도 불구하고 마땅한 인재를 찾지 못하는 현실이다.

중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회부회장 류우진화(刘金华)는 “현재 많은 게임업체에서 프로그램 편집, 운영, 서비스를 하는 일반적인 인력은 아주 많다. 그러나 종합적인 고급 게임전문 인력은 매우 적다. 특히 게임소프트웨어 개발에서의 고급 인력이 더욱 그렇다. 게임개발의 전체 공정이 보기는 간단해 보이지만, 콘텐츠 창작, 캐릭터 디자인, 배경 음악의 조합, 소프트웨어 디자인으로부터 게임완성까지의 전체 과정을 컨트롤할 인력이 너무나 적다. 기업들이 이런 전문가를 많이 필요로 하지는 않지만, 핵심 인력이기 때문에, 만약 이런 인력이 없으면 기업 자체적으로 우수한 게임을 개발하기 힘들다. 그렇기 때문에 중국의 게임 산업을 빠른 시간 내에 발전시키려면 우수한 국산 게임 소프트웨어를 개발해야 하며, 더욱 중요한 것은 이 부문에서의 전문 인력을 빨리 양성해야한다”고 말했다.

베이징 항공소프트웨어학원원장 순위이(孙伟)교수도 “중국의 게임 산업에서 게임의 전 과정 관리가 가능한 인력이 나타나기 힘든 이유는 중국의 교육제도 때문이다. 교육문제의 미흡함은 게임업계에 IT에 관한 예술적인 인력부족의 직접적인 이유가 되고 있다. 베이징 항공소프트웨어학원이 국내 한 예술학교와 제휴하여 학교를 설립한적 있다. 두 학교가 모두 일류 대학, 일류 학생 들이다. 하지만 실제 조작과정에서 모든 과정을 진행할 수 없었다. 소프트웨어학원의 과정을 상대방이 근본적으로 배울 수 없으며, 예술학원의 과정을 소프트웨어학원의 학생들이 배울 수 없었던 것이다. 때문에 중국 게임 산업의 다방면 지식을 갖춘 인재부족은 교육제도가 조성한 것이라고 볼 수 있다”고 말했다.

중국 과학원자동화연구소 국가 863사이트 프로젝트의 책임자 왕양성(王阳生)도 다방면의 지식을 갖춘 게임인력이 매우 중요하다고 했다. 온라인 게임자체가 높은 기술 일 뿐만 아니라 문화콘텐츠도 포함된다. 현재 게임은 주로 청소년들이 이용하기 때문에 게임 산업 자체가 정부정책에 어느 정도 영향을 준다. 만약 콘텐츠문제를 효율적으로 해결하지 못한다면 많은 문제들이 나타나게 된다. 학부모들의 압력, 정부 관련 정책의 제한 등은 현재 온라인게임이 부딪힌 심각한 문제다. 현재 중국의 정책을 보면 산업적으로 볼 때 온라인게임을 배려하고 있다. 하지만 콘텐츠 면에서 많은 부문에서 제한을 받고 있다. 게임 콘텐츠는 긍정성, 게임성이 있어야 하며 플레이에 따른 재미도 있어야 한다. 그러다 보면 모순이 나타나게 되는데 해결방법으로 게임인력에 대한 더욱 많은 요구가 나타나는 것이다. 베이징 Kingsoft 사의 황우이(黄晖)는 현재 온라인게임 기업은 프로그램 편집, 미술, 마케팅, 운영 플랫폼 등 전체에 대한 관리가 가능한 인력이 부족하다고 했다.

베이징 완쿠과기사의 총감독은, 게임을 잘 개발했다고, 잘 운영할 수 있는 것이 아니라고 했다. 중국에서 수익을 창출하고 있는 온라인게임은 몇 십 편밖에 되지 않으며, 서비스를 중단한 게임이 부지기수다. 때문에 시장 마케팅인재도 기술인재와 마찬가지로 아주 중요하다. 서비스를 잘 해야만 게임이 살아남을 수 있다. 우수한 게임 전문 인력은 당연히 기초부터 체계적인 교육을 받은 후, 게임개발회사에서 2~3년간 기초과정을 터득하고, 3~5년간 경험을 쌓아야 만이 ‘금자탑’의 최고봉에 오를 수 있다. 때문에 게임 산업도 다른 산업과 마찬가지로 경험+재능=우수한 인재가 될 수 있다고 했다.

베이징 후이중이쯔사의 총재 리신커(李新科)는, 게임 산업은 특히 단체라는 개념과 협력을 중요 시해야 한다. 아직까지 한사람이 모든 절차를 다 잘할 수 있다는 말은 못 들었다. 게임 산업은 소프트웨어 산업과 달리 한 프로그래머가 아주 좋은 시스템을 만들어 낼 수 없다. 때문에 게임인력 양성은 자

신의 기술을 능숙하게 할 수 있는 외에도 게임의 각 절차도 이해할 수 있게 해야 한다. 현재, 게임의 디자인가공, 게임서비스관리, 게임 애니메이션 디자인, 3D게임 디자인, 모바일게임 개발, 온라인게임의 개발이 모두 일련의 시스템으로 형성되어 있다. 그러나 중국 게임인력은 한 부문에서만 장점을 나타내고 있다. 예를 들면 프로그래머가 그래픽과 서비스에 흥미를 느끼지 못한다. 때문에 전문 게임교육학원은 향후 교육받은 인재가 어떤 영역에서 근무하던지, 게임의 전반적인 과정에 대한 이해를 할 수 있게 하며, 거쳐야할 절차에 대해 잘 교육시켜야 한다. 배우는 과정 그 자체의 장점을 나타낸다. 이런 교육모델은 현재 가지고 있는 인터넷 인력의 단면적인 기술문제를 변화시킬 수 있다. 그러나 근본적으로 인재부족문제를 해결하려면 고급학원이 공동으로 노력하여, 학교 내에 관련 전문 과정을 개설해야 한다. 현재, 우리는 이미 관련고등학교와 협력하여 전문대학원에 게임동화 디자인, 모바일게임, 온라인 게임 등 3개 전문 과정을 개설했다고 했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-06/94835.shtml>

## 중위(中娛) 온라인 플랫폼의 새로운 교육방법

최근 광주시 정부가 "교육 e시대"라는 프로젝트를 실시하여, 온라인게임 교육플랫폼을 광주시 각 학교의 교원 인터넷에 보급시켜 학생들의 환영을 받고 있다. 이 플랫폼은 어떤 형식에 구속된 것이 아니고, 보드게임, 지능 겨루기 등 캐주얼게임을 통한 지능개발을 위주로 하는 온라인게임들을 포함했다.

현재 학부모들이 게임에 대해 부정적인 견해를 가지고 있는데, 이는 자녀들이 게임을 하기 시작만 하면 마약과 같이 쉽게 떨어지지 못하기 때문이다. 심지어 게임을 위해 학업을 포기하는 경우도 있다. 그러나 온라인게임 교육플랫폼은 그렇지 않다. 중국 청소년연구센터에서 2005년에 발표한 "중국 청소년 아동 생활습관 연구보고"를 보면, 중소학생들은 학과를 마친 후에 주로 하고, 캐주얼 콘텐츠는 스포츠운동(38%), 전자게임(32.7%), 보드게임(24.8%), 수공제작(18%), 게임조합(14.1%)등이 있다. 학생들이 배우는 것은 광범하지만, 배우는 지식이 분산되어 있어 하나로 융합되기는 힘들다. 온라인게임 교육플랫폼은 학생들이 배우고자 하는 것을 게임으로 만들었기 때문에, 학생들은 인터넷에 접속하여 게임을 즐기는 동시에 지식도 배우게 된다.

현재, 게임 플랫폼은 광주에서 성공적으로 진행되고 있다. 이것 외에 학부모들이 집에서 자녀들을 가르칠 수 있는 방법이 있다. 집에서 인터넷접속이 가능하다면 [www.17lele.com](http://www.17lele.com) 사이트에 등록하면 된다. 이 사이트는 중국에서 매우 유명한 캐주얼플랫폼이다. 여기에는 통신시스템, 캐주얼게임, 중형 온라인게임, 대형온라인게임 등이 있다. 그중 캐주얼게임은 어린이들의 사고, 수동과 반응능력을 수련시키는 것이고, 중형 온라인게임은 개인 및 단체의 협동 의식을 수련하게 한다. 학생들이 공부만 하도록 하는 것이 아니고, 학부모들이 자녀들로 하여금 게임으로 자신의 머리를 휴식하게 할 수 있다. 이렇게 되면 학생들이 공부를 하면서 온라인게임도 즐길 수 있다. 뿐만 아니라 학부모들의 감시 하에 온라인게임을 플레이하기 때문에 학부모들이 안심할 수 있다.

앞으로 중위회사가 건강하고 지능개발을 위한 새로운 게임을 개발하여, 학생들에게 유익한 게임친구가 되기를 기대한다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-4-7/n315\\_232002.html](http://news.17173.com/content/2005-4-7/n315_232002.html)

## 첫 실버 채널 상하이에서 개통

상하이 "푸로우쌍왕-扶老上网" 프로젝트의 2005년 사업회의에 따르면 최근, 첫 노년기를 대상으로 한 실버 광대역 채널이 상하이에서 개통되었다. 중, 노년 네티즌들은 4월 11일부터 로우쇼우하이(老小孩), oldkids.com.cn 혹은 sh.chinavnet.com 사이트를 통해 실버채널에 접속할 수 있다.

로우쇼우하이 사이트 관리자는 4월 11일부터 말까지 노년들은 간단한 등록을 한 후 무료로 실버 채널을 이용할 수 있다고 했다. "특별히 추천할 것은 향후 55세 이상의 중, 노년들이 통신 광대역 업무를 신청할 때 할인혜택을 받을 수 있을뿐더러, 장기 무료로 실버 광대역 채널을 이용할 수 있다"고 했다.

이번에 개통한 실버 광대역 채널은 "영화", "오락", "전문 주제", "상호연동" 4개의 프로그램이 포함된다. 유저들은 온라인에서 옛 영화, 전통 극을 감상할 수 있으며, 보드유형의 온라인게임을 즐길 수도 있다. 컴퓨터학습 및 노년들과 관련된 생활 전문 주제를 브라우저 할 수 있으며, 논담이나 채팅 방에 가서 교류의 재미를 느낄 수도 있다. 향후 이 채널은 "전통 극", "온라인 수학"등 프로그램도 속속 개통할 것이며, 노년들의 조직을 만들어 자체의 DV작품을 만들 수 있는 이벤트도 진행할 것이다.

주최사는 상하이 "푸로우쌍왕" 프로젝트를 기반으로 당분간 인터넷접속 할 수 없는 노인들을 위해 "로우쇼우하이 디지털 항구-老小孩数码港"을 곧 설립할 것이다. 상하이시 노령(老齡)사무실에서 자금을 지원하여 설립하게 될 '디지털 항구'는 쉬후이취 강건가도에 있다. 이것은 상하이에서 처음으로 컴퓨터인터넷을 특색으로 하는 노년 활동센터다. 중, 노년 컴퓨터애호가들의 낙원으로서 인터넷교육을 제공할 뿐만 아니라, 노년들을 위해 "디지털 DIY", "전자우편국", "광대역 서핑"등 다양한 장르의 디지털서비스를 제공한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-11/95873.shtml>

## 선양 인터넷 “중독 치료”반 개최

선양시 정신과병원에서는 최근 라오닝성 청소년이 인터넷을 건전하게 이용하면서 발전을 위한 훈련반을 개설했다. 전문 심리의사가 인터넷에 중독된 아이들에게 심리적인 지도를 해주며, 인터넷 중독을 치료할 수 있게 도와주고 있다.

이 ‘중독 치료’반은 4월 초부터 시작했으며, 금년 5월 초에 끝날 계획이다. 8명(남 6명, 여 2명)

의 중학생이 이 ‘중독 치료’반의 구성원이 되었다. 아무런 기기의 도움 없이, 의자 10개를 둘러놓고 게임을 시작한다. 두 심리학자의 지도 하에 게임에 참가한 학생들이 30초 동안 상대방의 손을 잡고 자기 소개를 한 후, 게임이 시작된다.

심리학자 초우양(曹杨)은 이 ‘중독 치료’반은 단체로 게임을 하는 방식을 통해 다른 사람을 배려할 줄 알고, 자아 컨트롤을 할 줄 알게 하며, 성장을 위해 서로 도우며, 자체로 완벽, 자주적인 능력을 만들 수 있는 환경을 마련해 준다.

자료 : <http://www.ccnt.gov.cn/content.php?GName=whxx&id=3044>

### “즈러” 최대 모바일게임 소프트웨어 개발 업체, 재 중국 투자를 늘린다.

중국 모바일게임 소프트웨어 개발 시장은 갈수록 많은 국제기업의 관심을 받고 있다. 기자는 최근 Gameloft 즈러 소프트웨어 회사로부터 정보를 얻었는데, 이 회사는 이번 달 안에 국내에 새로운 지점을 설립한다고 한다.

중국 신식산업부(MII)의 최신 통계데이터에 따르면 현재 국내 휴대폰 사용자가 이미 3.5억을 돌파했고, 새로운 이용자 대부분이 젊은이들이라고 나타났다. 중국 휴대폰 사용자의 신속한 성장에 따라 휴대폰의 기능도 더욱 더 다양화 되었고 단지 통화 기능에만 제한하여 사용하던 것을 게임, 촬영 등 엔터테인먼트 기능을 모아 온 몸의 멀티미디어 통신 운송수단으로 이용하게 되었다. 휴대폰의 발전 속도는 사람들의 컴퓨터에 대한 업그레이드에 못지않다. 휴대폰 제조업체가 중시하는 것은 휴대폰 제품이며, 모바일게임 소프트웨어 개발 업체들이 중시하는 것은 날로 강력해지는 휴대폰 기능이다.

즈러 소프트웨어 회사는 유럽과 미국에서 으뜸으로 꼽힌 모바일게임 소프트웨어 개발 업체로써 줄곧 중국과 국제 모바일게임 시장의 발전에 관심을 가지고 있었다. 중국지역의 시장 밥 솥은 즈러 소프트웨어의 국내 발전 상황에 대해 말하기를, “휴대폰 제품의 국제 발전 추세는 더욱 더 지능화되고 멀티미디어화로 되는 것이다. 휴대폰 제품의 끊임없이 새로운 출품에 따라 휴대폰 게임 분야의 기능을 더욱 중시하게 된다. 제조사와 통신 사업자들은 전 세계의 앞선 게임 개발업체 프랑스 위비 소프트웨어의 형제 회사로 즈러는 기술과 자금 분야에서 남달리 좋은 조건을 가지고 있다.

현재 우리는 미국, 캐나다, 프랑스, 영국 및 중국을 포함한 10개국에 분과기구가 설치되어 있고, 또한 국내에 연이어 중점 도시에 지점을 설립한다. 모든 국제 모바일게임 시장의 방향에 따라 모바일게임은 기술상에서 필요한 대량의 소프트웨어 개발 인원을 실현하고 장래 휴대폰 제품의 경쟁은 매우 큰 모바일게임 소프트웨어 경쟁을 불러일으킨다. 이 때문에, 우리는 국내에 끊임 없이 새로운 지점을 설립할 계획이고, 하나는 체제에서 국제화를 향해 접근하는 것이고, 두 번째는 지점을 이용한 운영 모델의 도움을 빌리는 것이고, 더 많은 기술형 인재를 끌어들이어 즈러 소프트웨어가 국내에서 진일보한 발전을 할 수 있도록 보장한다. 따라서 국제시장과 더욱 더 긴밀한 융합을 이룬다. 우리의 다각적인 시찰과 논증을 거쳐 국내의 새로운 회사 설립 작업은 최근 순조

롭게 완성되고 있다. 그 때, 즈러 음악 회사가 계속적으로 중국과 국제의 휴대폰 사용자를 위해 풍부하고 훌륭한 모바일게임을 제공하고 동시에 국제 모바일게임 시장을 위해서 전문 기술 인재를 수송하는 정책을 담당할 것이다.

소식에 따르면, Gameloft는 1999년 설립된 UBI SOFT 그룹(위비 소프트웨어(育碧软件)- 전 세계 10대 오락 소프트웨어 개발업체)의 형제 회사이다. 현재 미국, 캐나다, 프랑스, 영국, 독일, 이탈리아, 스페인, 루마니아와 중국 등 10개국에 분과기구가 설치되어 있다. 회사가 자체적으로 새로운 게임을 개발하는 것과 함께 그룹의 우위를 이용하여 PC 게임에 성공한 게임을 모바일게임으로 만든다. 국내 회사가 개발한 프로그램 《彩虹六号 无国界 6号》와 《魔法门 마법문》은 각각 GAMESPOT E3의 최고 휴대폰 게임상과 GAMESPOT 최고 편집상을 받았다. 그 중에 《마법문》은 2004 최고 휴대폰 게임상을 받았다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-14/96668.shtml>

### 충칭일보 신문그룹, 인터넷게임 산업 시험

충칭일보 신문 그룹(重庆日报报业集团)은 충칭화룽넷 뉴스 언론매체 유한회사(重庆华龙网新闻传媒有限公司)가 속해 있는 그룹이다. 최근 상하이하오거우커지(上海好购科技), 상하이주유왕(上海久游网)과 정식으로 계약을 체결하여 게임채널을 개척하는 동시에 현재 전 세계에서 인기 있는 녹색 게임 《진러탄 劲乐团》를 유치하여 서부 지역의 광대한 게이머에게 서비스한다. 이것은 신문 그룹의 화룽넷이 전면적으로 게임 시장에 진입하기 시작함을 의미한다.

충칭일보 신문 그룹의 화룽넷이 개설된 지 4년이 지났다. 충칭시에서 가장 큰 뉴스 포털사이트이자 사용자가 9,400만에 도달하여 작년 같은 시기보다 80%가 늘어났으며, 그 중 광역 인터넷 접속자 수가 4,280만에 이르렀다. 발전의 수요를 위해서 화룽넷은 유한회사를 매개로 거액을 투입하여 상하이의 여러 회사들과 연합해서 화룽넷의 게임채널을 만든다. 동시에 중국 청소년 협회가 추천한 중국의 첫 번째 건강 게임 《진러탄 劲乐团》를 인수하여 4월말 서비스를 개통한다.

화룽넷의 게임채널(game.cqnews.net)의 개설은 대형 온라인게임의 유입과 충칭일보 신문 그룹이 인터넷 게임산업을 시작하는 것을 의미한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-13/96551.shtml>

### 왕이(网易) 온라인 게이머 수 100만 돌파, 딩레이(丁磊) 베이징에서 축하연 개최 계획

왕이사의 온라인게임 《The Legend of Monkey king 2 大话西游 II》와 《멍환시유 梦幻西游》의 동시 온라인 접속자 수가 이미 107만을 넘어섰다.

왕이사의 발표에 따르면 2002년 8월 내놓은 《따화시유2 大话西游 II》의 동시 온라인 접속자 수는 이번 달 13일 40.1만에 이르렀고, 2003년 12월 18일 발표한 《명환시유》는 13일 동시 접속자 수가 이미 66.9만을 넘어섰다고 했다. 두 게임을 합하면 그 인원은 107만에 달한다. 왕이사는 이번 달 20일 베이징에서 축하회를 열 것 이며 그 때 덩레이(丁磊)도 참석할 것이다.

왕이사가 발표한 데이터에 일부 업계는 의심의 여지가 있다고 밝혔다. 어떤 사람들은 70%의 할인이 있었다고 생각하고 있으며 일부는 왕이의 최근 신장률로 보아 결코 100만을 넘길 수 없다고 의견을 모으고 있다.

업계 인사의 소개에 따르면, 왕이의 데이터가 만약 사실이라면 《명환시유》는 우리나라에서 두 번째로 동시 접속자 수가 70만에 접근한 MMORPG 게임이다. 예전에 성따가 2002년 《미르의 전설 传奇》이 70만에 이르렀다고 발표한 적이 있다. 이외에, 현재 자체 제품의 동시 접속자 수가 100만을 넘었다고 발표한 회사는 2개이다. 왕이와 더불어 역시 성따가 2003년 9월에 게이머가 102만을 돌파했다고 선포했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-13/96543.shtml>

## 제1기 디지털 출판 박람회 7월 베이징에서 개최

정보기술의 발전적인 보급에 따라 인터넷을 유통의 경로로 한 디지털 출판의 산업은 우리나라에서 쾌속선을 뒀다. 신문출판총서 음반사가 제공한 통계에 따르면, 우리나라 웹 출판 연 생산액은 이미 25억 위안에 달하였고 이는 국내 정보산업 생산액의 10%를 점유한다. 한층 우리나라 디지털 출판 산업의 건강한 발전을 더욱 촉진하기 위해 대중들과 업계를 향해 최신 산업정책 동향을 전하고 신문출판총서는 7월 8일에서 10일까지 “제1기 중국 디지털 출판 박람회”를 거행할 예정이다.

디지털 출판은 오늘날 세계에서 고속 성장한 떠오르는 신흥 산업으로 현재 전 세계 디지털 산업의 연간 성장률은 33% 이상이다. 우리나라에서 인터넷 사용자는 해마다 대폭 증가되고 있으며, 2004 연말까지 우리나라의 인터넷 접속 컴퓨터는 3,600만대 이상에 이르며 네티즌은 그 수가 9,000만을 초과하였다. 동시에, 각종 다운로드와 읽기 혹은 듣기를 제공할 수 있는 휴대 시설도 더욱 많아지고 있다.

이처럼 넓은 시장 공간은 여러 기업이 디지털 출판 산업에 진입할 수 있도록 돕고 있다. 우리나라는 지금 매년 약 5,000여 종류의 디지털 출판 제품이 발표되고 있고 그 중 인터넷문학, 학술 저작과 온라인게임은 디지털 출판 중에 비교적 큰 비중을 차지하고 있다.

그러나 산업 발전에 대해 말한다면, 디지털 출판은 우리나라에서 일련의 난관에 봉착해 있으며 빠른 해결을 요한다. 가장 사람들의 관심을 끄는 것은 네트워크 전파 중의 저작권보호, 기술 자원의 효과적 통합, 온라인 결제의 안전성 등이다.

이런 주요화제는 모두 “제1기 중국 디지털 출판 박람회”에서 중점적으로 연구할 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-13/96463.shtml>

## 제2대 컴퓨터와 미래 정보자료 통합 교류회 베이징에서 개최



회의 현장

4월 12일 오전, 중국 정책 과학 연구회와 베이징 화후이통(华汇通) 과학기술 발전유한회사가 주최한 “제2세대(차세대) 컴퓨터와 미래의 정보자료 통합 교류회”가 인민대회당 허베이(河北)홀에서 열렸다. 이번 교류회는 미국 IDV 회사가 최근 발표한 IDV 전 세계 매체 리퀘스트 플랫폼(IDV-GMOD)을 중심으로 진행되었다. 이번 회의에서 마이크로소프트의 XBOX 창시자, IDV-GMOD 총재 Kevin Bachus 선생과 IDV 회사의 고위관리들이 회의에 참석한 내빈들을 위해서 3년 동안 개발한 IDV-GMOD 시스템을 시범과 함께 선보였다. 이 자리에는 중국 정책 과학 연구회 사무총장 천엔빙(陈炎兵), 중국 정책 과학 연구회 회장 위안무(袁木), 중국 공정원 연구원 니광난(倪光南), 청화대학 교수, 새로운 매체 연구센터 주임 웅징우(熊澄宇), 중국사회과학원 사회발전 연구센터 부주임 곽양(郭良) 등 정부 부문의 고위관리들이 참석하였다.

IDV 회사가 연구개발한 GMOD(전 세계 매체 리퀘스트 플랫폼)는 소프트웨어, 하드웨어, 상업 협약, 보안 강화, 매체 내용을 하나로 모은 것이며 그 자체가 단말기인 시스템이다. 우리는 그것을 총체적인 국제 멀티미디어 정보플랫폼으로 이해할 수 있었다. IDV 분야의 소개에 따르면, GMOD 기술은 전 세계 상업 합의와 IDV의 차세대 퍼스널 컴퓨터 SUPERBOX를 종합한 것으로 전 세계 상업 멀티미디어의 판매를 위해서 설계한 고성능, 고 안전성을 가진 최종 사용자 시스템이다.

현장 시범이 끝난 후에, 회의에 참석한 전문가들은 잇따라 이 종합적인 해결방안에 대한 견해를 내놓았다. 니광난(倪光南) 연구원은 거대한 광역 사용자의 시장을 가지고 있는 중국에서 이런 고유한 설비 및 네트워크 환경의 정보화 해결방안을 기본으로 우리나라 정보기술의 발전을 추진할 수 있을 것이라고 발표했다. 웅징우(熊澄宇) 교수 또한 IDV의 회사 기술 발전에 대한 참신성과 전망성 그리고 중국의 거대한 시장에 대한 관심 등에 대해 긍정적인 반응을 보였다. 동시에 그는 IDV-GMOD 시스템이 중국에서 순조롭게 보급되기 위해서는 네트워크의 종합성, 정책의 비준,

자본투입의 3개의 문턱을 뛰어넘어야 한다고 지적했다. 최근 방송총국은 디지털TV의 발전 예상 시기를 낮춰 조정했는데, 디지털TV 과정을 널리 보급하는 과정 중에 발생한 2,000억의 자금 부족 때문이다. IDV-GMOD 시스템은 단말기 사용자에게 의해서 채택되어 질 수 있는 동시에 바로 같은 문제를 만날 수도 있다.

또한 여러 전문가들도 언급하기를, IDV-GMOD 시스템 및 유사한 기술 플랫폼의 출현은 전화, 케이블TV와 광역화 3네트워크를 하나로 합친 발전을 추진할 수 있다. 현재 문제는 단지 누가 이러한 변혁을 인솔할 수 있느냐 하는 것이다. IDV-GMOD 시스템은 그 중에 하나의 발전방향을 대표하는 것으로 이것의 출현은 정보산업과 문화산업의 융합을 촉진시킬 수 있고 PC산업의 변혁을 추진하고 인터넷이 내포한 거대한 에너지를 계속적으로 방출하며 그리고 전 세계 문화의 교류에 유리하다. 그러나 그 시스템의 역이용성과 상업 표준양식 채택, 하드웨어 가격, 핵심 기술 표준 등의 문제는 진일보한 고찰을 기다리고 있다. 또한 그 내용은 언급한 분야가 너무 많기 때문에 현재의 중국 정책과 시장 환경 아래에서 거대하고 복잡한 보급 확대의 압력에 직면할 수 있을 것이다.

회의 마지막에 IDV 회사와 중국 왕통그룹(CNC)의 텔레콤 실업 그룹 회사는 협력서에 서명하였다. 베이징 텔레콤 실업 그룹 회사의 부 사장 왕경칭(王庆称)이 밝히길 양측은 지속적으로 구체적인 협력 계획에 대해 토론을 전개하고 일부 관련 훈련 합작을 진행한다. 그러나 양측의 이번 협력의 세부사항은 밝히지 않았다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-13/96455.shtml>

## 녹색건강 온라인게임-레저 게임의 부흥

몇몇 게임의 폭력성과 포르노 및 중독성 등의 각종 폐단으로 인해 갈수록 학교와 가정, 매체의 지적을 받고 있다. 이에, 하나의 녹색건강의 특색을 지닌 레저오락 게임 플랫폼이 조용히 일어나고 있다. 네트워크 서비스업이 청소년 시장의 새로운 도구로 자리 잡았다.

시나넷은 2004년 10월에 건강 레저오락을 주제로 한 iGame 게임을 총동원해서 내놓았다. 며칠 전, 또 다른 하나의 중량급 인터넷 사이트 TOM은 1년 여 동안 방치 운영한 사격류의 게임 “카르마 온라인 雷霆战队”을 11벌의 네트워크 레저 게임으로 변경한다고 발표했다.

이런 종류의 바둑, 퍼즐을 위주로 한 레저 게임은 기획을 통해 가공한 후에도 여전히 비교적 강한 흥미성과 재미를 가지고 있다. 그 내용과 형식은 오히려 전통적인 많은 캐릭터 온라인게임보다 더 건강하고 건전해서 청소년에게 더욱 적합하다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-13/96318.shtml>

## 싼귀하오샤촨 (三国豪侠传 삼국호협전)



- ◆ 게임 명칭 : 싘귀하오샤촨 (三国豪侠传 삼국호협전)
- ◆ 게임 유형 : SLG
- ◆ 개발 회사 : 상하이 성따(盛大)
- ◆ 운영 회사 : 상하이 성따(盛大)
- ◆ 공식사이트 : <http://www.3ghero.com.cn/>
- ◆ 현재 상황 : 4月30日 베타테스트

《삼국호협전》 3D스타일의 Q버전 삼국 레저 게임이다. 귀엽고 폭소를 자아내는 특색과 친근한 인공 지능적인 조작은 가볍게 게임을 즐기도록 한다. 게임의 지도상에서 무수한 성지들이 사방에 촘촘히 분포되어 있고, 각 성에는 그만의 지형 특색이 있다. 끝없이 넓은 사막, 넓디넓은 삼림, 드넓은 얼음고원 등이 있다. 게이머는 자신의 관할을 충실하게 다스린 후 여기에서 공을 세워 사업에서 성공한다.

현재 삼국은 보병, 궁사, 기마병과 책사의 4가지 정규병의 학과를 설치하였다. 각 병사들은 모두 자신만의 특기와 성격을 지니고 있다. 그러나 전투 경험을 누적함에 따라 점차 자신의 특기에 근거하여 다른 발전방향을 선택할 수 있다.

## &lt;관련기사&gt;

[삼국호협]은 주말동안 1만 개의 베타테스트 계정을 발송할 것이다.

4월 16일에서 17일까지 마음을 움직여라. 이번 주말에 삼국호협은 10,000개의 계정을 발송하여 등록의 기회를 줄 것이다. 계정을 등록하고 사이트에 방문하면 된다.

: [http://3ghero.poptang.com/new\\_3ghero/subject/login/default.asp](http://3ghero.poptang.com/new_3ghero/subject/login/default.asp)

## 상하이 건전 온라인게임 정책 발표 예정

중국 첫 온라인게임 지도(指导)정책  
《상하이 디지털 연동 산업 3년 행동계획》(이하 《3년 계획》)공 발표

곧 발표하게 될 《3년 계획》 정책은 현재 상하이 온라인게임 산업을 감독, 관리할 것이며, 중국 본토 게임개발을 지원하고, 게임운영을 규범화할 것이다. 현재 이 지도정책은 전체적인 조사연구단계에 있다.

## 중국본토 게임지원

조사연구중인 《3년 계획》은 상하이 정보위원산업처(信息委员产业处)와 상하이 온라인게임전문위원회에서 공동 제작한다. 목표는 온라인게임 산업을 지원하여, 몇 배의 효과를 나타내기 위해서다. 상하이 정보위원산업사무실의 쉬소우민(徐绍敏)처장은 인터뷰에서 《3년 계획》의 콘텐츠는 제품 개발, 제품발행, 운영체제 등 다양한 부문이 포함되며, 중점적으로 건전한 중국게임의 개발을 지원할 것이며, 게임운영 플랫폼을 인터넷, PC에서 점차적으로 TV, 핸드폰으로 으로 확장한다고 했다.

최근 일부 매체들이 온라인게임의 부정적인 영향을 보도하는데 대해서, 상하이시 신문출판국 부국장 쑤전버(祝君波)는 온라인게임을 너무 나쁘게 평가해서는 안 되며, 시급히 해결해야 할 문제는 불건전한 소재의 '원 소스'를 제거해야 하고, 중국의 '녹색 온라인게임'을 지원해야 한다고 했다. 상하이시 온라인게임 전문위원회 비서장 장밍(张明)은 '녹색 온라인게임'이란 콘텐츠가 청소년들의 성장에 부합되어야 하며, 폭력과 포르노 등 불건전한 온라인게임을 제거해야 한다고 했다. 현재 상하이 온라인게임 산업은 전 중국시장의 3/4를 차지했으며, 관련 산업에 대한 영향력은 11배에 달한다.

2004년부터 신문출판총서는 "중국 민족 온라인게임 출판프로젝트"를 정식 가동했다. 2004-2008년까지 총 10억~20억 위안을 투자할 것이며, 100여 편의 대형 우수한 민족온라인게임출판물을 개발할 것이다. 쑤전버는 21개의 심사비준을 받은 온라인게임 프로젝트 중 상하이가 7개를 차지했다고 했다.

## 업체들의 적극적인 반응

상하이시 게임전문위원회의 주최회사인 성따는 이미 '녹색게임'의 운영과 R&D를 시작을 했다. 작년에 개발한 《쉐러이펑-学雷锋》과 금년의 《중화영웅담-中华英雄谱》 등이 포함되는 등 상하이가 차지한 7개 프로젝트 중 성따가 3개를 차지했다. 성따사의 부총재 쟁옌메이(张燕梅)는 《3년 계획》이 개발업체의 지적재산권을 보호해주길 희망한다고 했다. 온라인게임 서비스업체인 쉰우청(九城)상하이사의 선위이(沈薇)는 녹색을 원칙으로, 온라인 게임 《WOW-魔兽争霸》를 재편집하여, 휴식을 장려하는 방식으로 게이머들이 너무 많은 시간을 허비하는 것을 방지하게 할 것이라고 했다.

금년 1월 중국 인터넷정보센터(CNNIC)가 발표한 "제 15차 중국 인터넷 발전상황 통계보고"에는 2004년 중국 온라인게임시장의 규모가 24.7억 위안에서 2009년에는 109.6억 위안에 달할 것이라고

예측했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-04-08/95316.shtml>

## 사이버 주인공의 명예권

최근, 중국 길림시 찬잉취 법원에서 사이버 명예권에 대한 재판이 있었다.

### 원고 : 장령 ID : "호우먼 위얼-豪门.玉儿"

장령- 금년 30세, 6년 전부터 베이징 랜쑹사의 온라인게임 "쓰귀천치-四国军旗"를 시작하였다. 포인트 순위에서 1위를 차지하기 위해 장령은 거의 매일 게임을 했으며, 11,256시간에 7만여 위안을 써가면서, 상대들과 겨루어 끝내는 9,537이라는 포인트로 8단에 올랐다. 2002년, 끝내 '사령'칭호를 받게 되었고, <쓰귀천치> 온라인게임의 1위를 차지하게 되었다.

### 피고 : 베이징 랜쑹 컴퓨터기술유한책임회사

<랜쑹쓰제>는 베이징 랜쑹회사가 서비스하는 보드 온라인게임의 캐주얼사이트다. 보급이 많이 되었으며 영향력이 크고, 유저들도 많다. 1998년부터 발전하여, 현재는 세계에서 가장 큰 화교(华侨) 온라인게임 사이트가 되었다. <쓰귀천치>는 랜쑹사가 설립한 온라인게임이며, 등급제를 실시하여 유저들의 적극성과 참여를 격려했다. 2003년 1월 20일 16시 35분 랜쑹 사이트에는 '호우먼위얼'이 동일한 ID로 같은 시간에 각기 다른 서버에서 게임을 하는 것이 랜쑹 시스템의 버그를 이용한 것이기 때문에 포인트를 0점으로 처분한다는 공고가 나왔다. 장령은 랜쑹이 자신의 동의 없이 포인트를 0점으로 만들고 순위를 없애고, 명예 타이틀을 취소한 것은 자신의 명예를 침범한 것이라고 법원에 소송을 했다. 장령은 랜쑹사가 자신의 명예를 회복시키는 동시에 국가 급 신문 및 랜쑹 사이트에서 공개적으로 사과하고, 소송비용을 부담하며, 정신손해비를 배상할 것을 요구했다. 장령은 변호사 없이 자신이 혼자 변호를 하고, 랜쑹사는 제품, 서비스센터의 총감독, 베이징대학 법학박사, 베이징 리팡변호사 사무소 변호사, 법률고문 등이 소송에 참여했다.

### 쌍방의 초점

**랜쑹 :** 온라인게임 중의 사이버 ID '호우먼 위얼'과 장령이 무슨 관계인가? 장령이 소송할 자격이 있는가?

**장령 :** 3명의 증인들을 찾아서 호우먼 위얼이 바로 장령임을 증명했다.

**랜쑹 :** 동일한 ID로 같은 시간에 각기 다른 서버에서 게임을 플레이하는 것은 습관인가 아니면 프로그램의 버그를 이용한 것인가?

**장령 :** 랜쑹사에 같은 ID를 다른 사람이 동일시간에 같이 사용하는 것이 불법인가를 문의했을 때 분명히 아니라고 했다. 그리고 이렇게 플레이하는 건 나의 취미이며 권리이다.

**랜쑹 :** '호우먼위얼'의 포인트 제거가 장령의 인격에 손실이 가는가?

장령 : 램종이 포인트를 0점으로 처분한데 대해서, 일부친구들은 이해하지만 일부는 인격에 문제가 있어서 그렇게 된 줄로 생각한다. 여자친구마저 이 일로 갈라졌으며, 기분 문제로 몇 달 동안 출근하지 않아 경제적으로도 손실이 많다.

램종 : 장령의 소송요구가 합리하고 합법화 한가?

장령 : 11,256시간을 악전고투했으며, 7만여 위안을 들여 9,537점의 포인트를 획득해서 2002년에야 '사령'이란 보좌에 오르게 되었다. <쓰귀천치>게임은 자신의 사랑과 관심을 담아 키운 자식과 같다.

**온라인게임 게이머 승리**

두 차례의 소송을 거쳐 장령이 소송에 승리했다.

심판 결과 :

1. 베이징 램종사는 본 판결이 효력을 발생하는 날부터 3일내에 <램종쓰제>사이트에 "사과통보"를 해야 한다. 공개적으로 '호우먼위얼'의 포인트를 제거한 것에 대해 장령에게 사과해야 하며 '호우먼위얼'이 바로 장령이란 것을 명확히 밝혀야 한다.
2. 베이징 램종사는 본 판결이 효력을 발생하는 날부터 3일내에 장령에게 <쓰귀천치>게임의 포인트 9,537점을 회복시켜 주어야 한다.
3. 베이징 램종사는 본 판결 효력을 발생하는 날부터 3일내에 장령에게 정신보상금(抚慰金) RMB 10,000원을 지불해야 한다.

**변호사의 말 : 법률의 공백을 보충해야 한다**

길림시 자익변호사 사무소의 칸수화(阡素华)변호사는 이번 사건에 대해 다음과 같이 평가했다. 정보산업이 신속히 발전하는 반면에 관련 법률이 뒤쳐져있다. 온라인게임은 이미 하나의 산업으로 구성되었지만, 관련된 법률, 법규가 완벽하지 못했다. 이를 일환으로 서비스를 책임진 사람의 말 한마디로 문제를 해결할 수밖에 없으며, 서비스업체가 자체로 규정한 규칙 등에 자주 문제들이 나타나고 있다. 이런 현상을 방지하기 위해 관련 법규를 설립해야만 서비스제공업체와 게이머가 서로 공평할 수 있다.

자료 : [http://news.17173.com/content/2005-4-12/n237\\_153420.html](http://news.17173.com/content/2005-4-12/n237_153420.html)

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