

제135호

2005. 06. 07

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국 애니메이션 산업 진단 : 쑤리쥘(孙立军) 원장 특별 인터뷰

China Game News

- AMD 중국에서 PC방 체인점 5,000개 계획
- 사이트 "신분증" 제도 실시
- 진웨탄(劲乐团), 중국 첫 '녹색 온라인게임'으로 선정
- 창홍(长虹)과 성따의 협력
- 10대 게임업계 인기 직업 주목
- 충칭(重庆)시 초·중학생의 두뇌발달 건강 게임 유도
- 2,000만의 대출 소송에 휘말린 쥘유(聚友)
- 모바일게임, 구식 게임이 환영을 받는다.

Game 소개

- 탄츠셔 온라인 《贪吃蛇OL》

Game 순위

- 2005년 5월 온라인게임 인기순위

법률 및 정책

- 중국의 온라인게임시장 정화정책
- 온라인게임 정화를 위한 강제 규정안



특 집

중국 애니메이션 산업 진단 : 쑤리쥘(孙立军) 원장 특별 인터뷰

2005년, 중국의 애니메이션산업 및 관련 수익은 200억 위안에 달할 것으로 예측되며, 세계에서 가장 큰 잠재력을 가지고 있다고 전문가들이 보고 있다. 반면, 중국 애니메이션산업의 인재양성 면에서는 발전에 따른 수요를 만족시키지 못하고 있다. 전체 애니메이션 산업에서 디자이너가 가장 부족하다. 특히 창작능력과 우수한 기술을 가진 다방면의 인재가 부족하다. 현재 약 15만 명의 디자이너가 부족하다고 관련기구에서 진단하고 있다.

지난 4월 28일, 정부 주도와 사회 각 계층의 협조로 베이징영화학원에 애니메이션 센터를 설립하기 시작했으며, 올해 애니메이션 전문과정 학생을 모집할 예정이다. 이것은 베이징 영화학원이 충분한 능력을 가지고 있다는 것과 중국의 기술과 예술 부문의 다방면의 인재를 양성한다는데 중요한 의의가 있다. 애니메이션의 인재양성과 산업발전을 촉진하기 위하여 오는 10월, 제3차 인터넷 박람회에서도 처음으로 애니메이션 전문 부스를 설치하게 된다. 애니메이션의 인재양성에 관한 문제에 대해 <문화산업 주간지>에서 베이징 영화학원 애니메이션학원 원장인 쑤리쥘(孙立军)을 인터뷰했다.

1. 최근 중국 애니메이션산업이 엄청난 잠재력을 보이고 있다. 하지만 인재가 부족하기 때문에 경쟁력이 떨어지고 있다. 일부에서 현재 중국의 애니메이션산업을 "가상의 열기"라고 하는데 어떻게 생각하는가?

최근 몇 년 동안, 문화시장 분야에 출시된 애니메이션이 많은 경제적 가치를 창출함으로써 산업계 인사들로부터 주의를 끌었다. 중국 애니메이션이 산업화의 길로 들어서기 시작한 것은 지난해 정부에서 구체적인 관련 정책을 제정·실시하면서부터이다. 다른 한 가지는 일본과 한국, 미국 등 애니메이션산업이 발전된 국가의 영향을 받았다고 할 수도 있다. 이런 국가에서 애니메이션산업이 급속하게 발전할 수 있었던 것은 정부가 확실한 정책을 가지고 지원을 했기 때문이다. 현재 중국 애니메이션 산업에는 다음과 같은 문제들이 존재한다.

① 산업의 전체적인 발전이 늦다. 생산되고 있는 중국산 애니메이션이 소비자들의 수요를 만족시키지 못하고 있다.

② 원작 애니메이션 산업의 발전이 미흡한 것은 한국, 미국 특히 일본 애니메이션의 영향 때문이다. 동시에 해적판 문제와 국산 제품을 창작하고자 하는 정신이 부족하기 때문이다. 이것은 중국 국내에 아직까지 지식재산권 보호조치가 정착되지 못했기 때문에 해적판 등의 문제가 계속 나타나고 있는 것이다. 이것 외에도 창의력을 갖춘 애니메이션 인재의 양성이 따라가지 못하는 것도 주원인이다. 때문에 우리는 산업 체인의 건설, 저작권 보호의식을 제고하는 동시에 창조적인 애니메이션 인재 양성에 힘을 기울여야 한다.

2. 애니메이션 산업의 급속한 발전으로 이 분야의 인재들이 관심의 대상이 되고 있다. 게임과 애니메이션산업의 전망이 밝기 때문에 중국 국내의 많은 대학교에서는 관련 학과를 설치했다. 동시에 사회

각 계층에서도 애니메이션 교육기구가 연이어 설립되고 있다. 이런 현실을 어떻게 생각하는가? 어떠한 애니메이션 인재 교육기구가 산업의 발전에 가장 적합한가?

현재, 많은 교육기구들이 관련 교육 팀을 갖추었는지, 명확한 교육 목표를 가지고 있는지를 불문하고, 외국 혹은 국내에서 동화, 게임 전문가를 겸직교사 정도로 생각하고, 애니메이션 교육이라는 '깃발'을 내건다. 교육 과정을 단지 상업적 기회로 생각하고 "한 달 교육을 받으며, 5,000~8,000위안의 봉급을 받을 수 있다"는 구호로 자체의 교육기구를 선전한다. 이는 시장규칙에 부합되지 않을 뿐만 아니라, 과학적 논리에도 어긋난다. 봉급으로 홍보하는 것은 교육의 본질이 아니다. 교육에는 거짓이 없어야 하며, 쓸데없는 학력 인증서는 아무런 필요가 없다. 전체 시장의 발전과 규범에 도움이 안 될 뿐만 아니라, 애니메이션 수요자들의 신뢰를 잃을 수도 있다.

애니메이션은 예술일 뿐만 아니라, 창조자는 깊은 문화수양이 요구되며, 열정도 있어야 한다. 문화수양이란 단기 내에 배양할 수 있는 것이 아니다. 더욱이 사업 열정을 눈앞의 이익에만 두어서는 안 된다. 애니메이션은 지식, 기술, 노동이 밀집된 산업이다. 애니메이션 산업에 종사하는 인재는 예술을 알아야 할 뿐만 아니라, 관련 기술도 습득해야 한다. 동시에 한 산업으로서 이 분야의 지식을 갖춘 경영인도 모자라서는 안 된다.

현재, 중국의 애니메이션 인재는 중기(中期) 제작단계에 집중되어 있다. 전기(前期) 기획과 창의적 업무인 편집, 감독, 형태, 그래픽 디자이너 및 시장수요를 파악할 수 있는 기획자, 제작인과 마케팅 인재가 매우 부족하다. 이것은 중국 국내 애니메이션이 10여 년 동안 가공에만 주력한 결과이다. 어떤 산업이든 인력 기반이 튼튼하고, 방대하고, 든든해야 만, 향후 산업발전에 중, 고급 인재를 편리하고 빠르게 제공할 수 있다.

3. 인재양성 면에서 베이징 영화학원은 어떤 특색을 가지고 있는가? 어떻게 "창의력을 갖춘 애니메이션 게임 인재를 양성" 할 것인가?

베이징 영화학원은 학생들의 "창조성"을 중요시한다. 전체 교육의 장점을 발휘하여, 창조적인 사상과 능력을 갖춘 애니메이션 인재를 양성하는 것이 우리학원의 최종 방향이다. 우리는 중국 애니메이션 산업에 필요한 일류의 창의적 인재를 양성할 것이다. 창조에 있어서 낡은 관념과 창의적인 사고능력이 부족한 문제는 중국 애니메이션산업의 발전을 저해하는 핵심적인 문제이다. 때문에 우리가 설립한 과정은 모두 창의력과 밀접히 관계된다.

예를 들면 소묘(素描)에서, 단순히 생각하면 모델을 복사하는 것과 같지만, 우리가 교육 과정에서 주의해야 할 점은 모델의 성격이다. 모델을 그릴 때, 그 성격을 나타내어 관중들이 뜻을 알 수 있게 해야 한다. 캐릭터의 동작을 디자인할 때 학생들이 직접 체험하게 하여 그 이유를 알게 한다. 학생들 자체로 캐릭터를 부각하여 표현하는 습관을 가지도록 하며, 독립적으로 한 스토리를 구상하게 하여, 상상력과 창조력을 양성한다. 또 학생들로 하여금 중국 전통문화 수채화 등을 시대문화에 알맞게 동화에 삼입시키도록 한다.

4. 어떻게 전통예술과 시장의 합리적인 결합을 보장할 것이며, 민족 국산제품을 산업화로 추진할 것인가?

① 일부 민족성 제품은 정부의 보호를 받아야 한다. 예를 들면 수채화 분야에서 시장의 수요에 알맞게 많은 창작을 했지만, 아직 발전하지 못하고 있다. 특이하다거나, 시각적 충격적인 면이 없다는 것이 객관적인 이유로 생각되기 때문에 개선하기가 힘들다. 그러나 예술적으로 볼 때 이런 제품들은 가치가 높기 때문에 정부의 지원과 보호가 필요하다.

② 훌륭한 민족문화의 스토리, 캐릭터 디자인등과 상업시장을 작품 속에 융합시켜야만 제품이 성공할 수 있다. '민족' 자체를 너무 강조하지 말고, 콘텐츠와 형식을 강조해야 한다. 현재, 국산 애니메이션에 대한 창조 관념이 아직도 구시대 적이라는 것이 큰 문제이다. 뿐만 아니라 애니메이션 콘텐츠는 반드시 세계 시장을 따라 가야 한다. 때문에 유구한 문화를 가진 중국에서 스토리를 찾고, 국내외 문학, 만화, 민족 예술 중에서 감각을 찾아야 한다. 이렇게 해야 만 유저들에게 제품의 신선함과 충격을 줄 수 있다. 이것이 우리가 1997년부터 개설한, 시장 마케팅과정이며, 학원의 모든 학생들이 꼭 배워야 할 과정이다. 애니메이션은 미술교육뿐만 아니라 개성화를 많이 추구한다. 애니메이션은 어떻게 자신의 개성을 시장에 융합시키는가 하는 것이다.

③ 애니메이션 인재교육에 들떠서는 안 되는 것과 같이 산업 투자도 들떠서는 안 된다. 현재 일부 투자자들은 제품의 구조, 소재는 생각지 않고, 이 제품이 얼마의 수익을 창출할 수 있는가를 먼저 생각한다. 애니메이션 제품도 간단한 제품에 그치는 것이 아니라 영화와 마찬가지로 일정한 문화적 지위를 가지고 있다. 때문에 투자자들도 전략, 전술적 시각이 있어야 한다. 중국 애니메이션 시장의 전망은 밝다. 어느 기간은 투자한 대가를 받지 못하더라도 봉사하는 마음으로 시작한다면 꼭 성공하게 될 것이다.

5. 올해 제3차 인터넷박람회에서 처음으로 애니메이션 전시 부스를 설치하는데, 지난해의 적극적인 참여자로서 인터넷 박람회가 전반적인 산업발전에 어떤 의미를 가져오며, 올해 학원은 어떤 모습으로 전시회에 참가할 것인가?

인터넷박람회는 국내외 인터넷문화산업에 높은 수준의 교류와 학습 플랫폼을 마련해 준다. 특히 국산 인터넷문화제품의 발전에 없어서는 안 될 중요한 작용을 한다. 제2차 인터넷박람회의 국산 애니메이션은 정부 관련부문과 사회 각계 층의 관심과 인정을 받았다. 리창춘(李长春) 중앙간부의 지시대로 현재 국가 급 애니메이션 인재양성 기지를 설립 중에 있으며, 곧 학생을 모집하게 될 것이다. 학생 모집규모를 확대하고 나면, 베이징 영화학원의 학생은 약 5,000명에 달할 것이다.

교육도 동화, 애니메이션, 게임, 연기, 더빙, 마케팅과 산업관리 등 산업발전에 관련된 더욱 많은 전문 분야에까지 미치게 된다. 새로운 동화 애니메이션센터는 외국의 우수한 교육방법과 양식을 따라 배울 것이며, 산업, 학습, 연구를 일체화 할 것이다. 지난해 전시회에 참가한데 힘입어 올해도 제3차 인터넷박람회에 참가하게 된다. 전시부스 규모도 지난해보다 많이 크게 기획하고 있다. 동시에 정부를 중심으로 화목한 사회를 구축하자는 소재로 민족적 특색이 있는 전통문화와 시대적 흐름을 결합하여 우수한 민족 동화 애니메이션제품을 제작한다. 현재 제작하고 있는 "수채화 동화"가 제3차 인터넷 박람회에 참가하게 될 것이다. 또 우리는 다른 학원의 관련 동화 애니메이션 제작스튜디오와 함께 국산 동화 애니메이션 전시부스를 만들 것이다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=4469&lm=ywxw>

AMD 중국에서 PC방 체인점 5,000개 계획

27일 AMD는 강소 중커멍란(中科梦兰) 전자과기유한회사와 제휴하여 본격적으로 중국 PC방 컴퓨터시장에 진출한다고 발표했다.

AMD의 발표에 따르면, AMD와 중커멍란의 제휴는 '미래를 향한 전략연맹'에 속하는 PC방에 "아이마-爱码" 레이저3 시너지 전용기기를 제공한다. 동시에 '미래를 향한 전략연맹'은 업체, 운영업체와 경영자와 연합하는 완벽한 시스템을 갖추게 된다. 이 연맹은 2005년 말 까지 PC방 체인점을 2,400개로 늘릴 계획이다. 2006년 말까지는 전국에 5,000개 체인점, 1,000만개 고정 네티즌을 보유한 PC방 체인점 시스템을 구축할 계획이다.

AMD의 최대 경쟁자인 인텔도 올해 1월 중국 시장에 자체 PC 방 플랫폼을 출시했으며, 동시에 PC방을 위한 PC를 몇 가지 출시하고, 본격적인 중국 국내시장 진출을 선언했다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?lm=ywxw&id=4480>

사이트 "신분증" 제도 실시

많은 사람들이 불법사이트에 속는 일이 많았음에도, 가상의 세계이기 때문에 해결 할 수가 없었다. 이를 해결하기 위한 일환으로 중국 국내 사이트는 '신분증'을 만들어 번호를 등록해야 한다. 금년 3월부터 진행된 인터넷사이트 등록사업은 전국 각 지역의 통신관리국과 몇 십 만개 사이트가 참여했다.

향후, 신식산업부의 ICP 등록시스템에 들어가면 합법적인 사이트인지 여부를 알 수 있다. 베이징 통신관리국의 관련인사는 "독립적인 도메인 네임이 있는 기업이나 개인 사이트는 필히 등록을 해야 한다. 이번 사이트 무료 등록을 통해 전국 인터넷사이트 상황을 조사하며, 조사 후 데이터로 중국 인터넷산업의 발전전략과 관리방식을 연구한다. 국가의 법규에 따라 등록하지 않은 인터넷접속 서비스 제공자나, 사이트는 응당 법률책임을 지게 된다.

현재, 전국의 인터넷사이트 등록사업이 중요한 시점에 도달했다. 6월 까지 등록하지 않았다면 사이트를 취소당할 가능성이 있다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=1240&lm=gltd>

진웨탄(劲乐团), 중국 첫 '녹색 온라인게임'으로 선정

“진웨탄”이 중국청소년온라인협회의 인증을 받은 첫 번째 "녹색 온라인게임"으로 선정되었다. 이게임의 모든 서비스는 중학생이상의 유저들에게 적합하며, 다수의 네티즌들이 가장 선호하는 캐주얼게임이다.

진웨탄은 건전하고, 지력 개발에 유익한 온라인게임으로서 폭력적인 격투장면이 없다. 또한 젊은 세대들의 구미에 맞는 게임을 즐기면서 유행되는 음악을 들을 수 있게 했다. 진웨탄의 주요 유저들은 대다수가 학생들이다. 이 게임을 플레이하려면 우수한 음악적 소질을 키워야 하며, 빠른 반응능력과 명석한 사고 능력이 있어야 한다. 이 모든 것은 어린이들을 훈련시킬 수 있다.

현재 이 게임을 운영하고 있는 9YOU망은 음악창조 팀을 보유하고 있으며, 많은 국산노래를 게이머들에게 제공할 것이다. 이런 창의적인 열기로 청소년들의 적극성을 불러일으킬 것이며, 동시에 많은 인재들이 나타나게 될 것이다. 그렇게 되면 진웨탄은 "녹색게임"이란 칭호에 손색이 없다.

어린이들은 게임을 좋아하고, 게임은 어린이들에게 좋은 영향을 준다. 새로운 표준의 출시는 게임등급을 구분했으며, 어린이들이 건전한 게임에 접촉할 수 있게 하였다.

자료 : game.163.com

창홍(长虹)과 성따의 협력

5월 25일 소식에 따르면 사천 창홍의 이사장 조우용(赵勇)과 성따의 이사장 겸 CEO 천텐쑤우가 사천 만양(绵阳) 창홍 본사에서 IP-TV에 관한 전략 제휴를 체결했다.

양측은 공동으로 새로운 가정오락센터를 구축할 것을 선포했다. 비망록을 보면 양측이 공동으로 3C기술, 가정 브로드 밴드 Interactive 엔터테인먼트센터의 전망을 밝게 보고, 각자 우위의 자원을 통합하여 제품 기획, 기술 R&D, 생산제조, 시장홍보, 유통경로, 운영서비스 등의 각 분야에서 제휴할 것이다.

창홍은 중국 정보가전 단말 제품을 생산하는 업체로, 중국에서 가장 큰 TV 생산업체다. 설립된 지 5년 밖에 되지 않으며, 이미 나스닥에 상장되어 있는, 현재 중국에서 가장 큰 온라인게임 운영업체인 성따와의 협력은 시장에 어떤 변화를 가져올 것인가 주목하게 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-31/1721107779.shtml>

10대 게임업계 인기 직업 주목

현재, 중국의 게임시장은 고속 성장기에 있다. 향후 몇 년 사이에 지속적인 강세를 보일 것이다. 2009년이면 게이머 수가 5,550만에 달할 것이다. PC 온라인게임에 비해 편리한 모바일게임이 강한 성장 추세를 보이고 있다. 전문가들은 2007년 모바일 게임시장의 생산액이 38억 달러로 성장될 것이라고 예측하고 있다. 이 때문에 시장에서도 관련 인재부족 상황이 발생하고 있다.

<중화 잉차이왕(中华英才网)이 최신 발표한 통계표에 따른 게임산업의 10대 인기 직업>

1. 게임 그래픽 디자이너(2D/3D)
2. 모바일게임 개발 엔지니어
3. 고객 서비스 전문가
4. 게임 개발 기획자
5. 캐주얼 온라인게임 개발 프로그래머
6. 3D 프로그래머
7. 시스템보완 엔지니어
8. 게임 분석가
9. 게임시장 홍보
10. 게임 전문 테스터

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-1/n867_784096.html

충칭(重庆)시 초, 중학생의 두뇌발달 건강 게임 유도

[신화넷 충칭 채널 5월 31일 소식]

현재 시중에 나와 있는 여러 온라인게임은 폭력과 살육의 내용을 포함하고 있어 적지 않은 아이들이 그 영향을 받고 있다. 좀 더 유익하고 건강한 미성년자의 게임공간을 위해서 충칭시위원회 홍보부, 문명관리사무실 등은 6월 1일 어린이 날 전에 연합하여 “건강한 게임은 과학기술의 길로 가는 것”이라는 사업을 전개하기로 결정했다. 전 시의 초중학생, PC방과 가정에 퍼즐 류의 건강 게임을 널리 보급한다는 것이다.

최근 몇 년 동안, 미성년자들이 건강하지 않은 온라인게임을 함으로써 좋지 못한 사건이 전국 각지에서 발생하였다. 어떤 부모들은 아이가 컴퓨터를 사용하는 것조차 금지하여 “인터넷 중독”에 감염되는 것을 방지하고자 한다. 그러나 전문가들이 지적하길, 아이의 천성은 본래 놀기를 좋아하며 컴퓨터게임 또한 원래 죄가 없다. 그것은 사실 아이들의 지능을 개발하고, 컴퓨터 응용 수준을 향상시키는 것에 도움이 된다는 것이다. 하지만 관건은 아이가 불량 내용의 게임에 접촉하는 것을 피해야 하며 지능 발달의 건강 게임이 그들의 컴퓨터게임 공간을 점령하게끔 해야 한다.

이런 까닭에, 충칭시위원회 홍보부 등은 적극적으로 건강을 널리 보급하는 것을 주도하고 아

이들이 점차 불량 온라인게임과 멀리 떨어지도록 유도하며 동시에 이것을 계기로 PC방의 정비 작업의 방향을 바꾸도록 추진하고 있다. 이번 활동 중에, 전체 시 초중학생에게 “모종”의 시리즈를 널리 보급하여 건강 게임을 통해 지해를 늘리는 것 외에, 충칭시위원회 홍보부는 또한 아이들에게 애국주의 교육기지와 각종 과학기술 전람을 참관토록 하여 미성년자의 애국 감정과 사랑의 과학적인 성품을 기르도록 하고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-31/1800107808.shtml>

2,000만의 대출 소송에 휘말린 쥘유(聚友)

여러 번의 소송에 시달린 쥘유넷은 최근 다시 대출 소송에 휘말렸다. 5월 28일, 회사는 공고를 통해 선포하길, 2,000만 위안의 은행에서 빌린 돈이 이미 기한을 넘겨 은행이 고의로 이미 법원에 소송을 제기하였다.

조사에 따르면, 쥘유넷은 각각 2004년 3월 23일과 3월 25일, 자오상은행(招商银行) 청두의 하이테크 지점으로부터 2차에 걸쳐 대출 합계가 2,000만 위안이고, 대출 기한이 모두 12개월인 대출을 받았다. 그러나 그 대출금에 기한을 넘겨 자오상은행은 쓰촨성 청두시 중급인민법원에 소송을 제기한 것이다.

이밖에, 쥘유넷의 빌린 돈을 위해서 담보를 제공하였다. 쥘유그룹의 유한회사, 베이타가오신(倍特高新(000628)), 청두 쥘유넷 발전유한회사, 선전의 쥘유넷 투자 유한회사 역시 동시에 자오상은행이 기소하고, 4개의 회사가 연대 책임을 질 것을 요구한다.

공개한 자료에 의하면 쥘유넷이 직면한 소송은 이번 한 건 뿐만이 아니다. 이전에, 회사는 대략 중국공상은행 청두시 원강 지역 지점과 5가지의 대출 계약을 실행하지 못하여 이미 쓰촨성의 고급인민법원에까지 고소가 되었고 원금의 합계는 5,790만 위안이다.

쥘유넷이 오늘과 같은 난처한 상황에 처하게 된 것은 온라인게임 《신화》의 실패로부터 기인한다. 1년 전, 게임 《신화》는 쥘유넷 주가의 폭등의 신화를 창조하였다. 그러나 《신화》는 쥘유넷에게 어떠한 이익도 가져오지 않았을 뿐만 아니라, 반대로 게임 자신의 심각한 기술 문제와 고액 대리, 보급 비용의 문제점을 가져왔다. 무정하게도 이 온라인게임의 주가는 18위안에서 현재 5위안 가량까지 하락하였다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-31/1037107623.shtml>

모바일게임, 구식 게임이 환영을 받는다.

[전자정보산업발전연구원의 5월 31일자 소식]

현재, 가장 뜨거운 호응을 받고 있는 비디오게임 중의 하나는 그래픽이 사실과 같고 할리우드의 블록버스터와 같이 다양한 캐릭터가 등장하는 게임이 아니다. 일종의 “Tetris”라는 이름을 가진 구식 수수께끼의 게임이다. 이런 게임의 휴대폰 다운로드 수는 이미 200만 번을 초과하였다.

LA타임즈가 보도하길 로스앤젤레스의 한 모바일게임 출판업자 Jamdat Mobile 회사는 최근 1.37억 달러를 가지고 Tetris 게임을 판매한 Blue Lava의 무선 회사를 인수하였다. 그 회사 CEO Mitch Lasky는 모바일게임 업종이 비록 현재 규모는 여전히 매우 작을지라도 신장 속도는 대단히 빠르다고 말했다. 시장연구회사 IDC의 예측에 따르면, 2008년이 되면 모바일게임의 판매 소득은 2004년의 3.45억 달러부터 15억 달러까지 늘어날 전망이다.

Jupiter Research의 분석가 Julie Ask이 말하는 것에 따르면, 2004년 미국 모바일게임의 판매 소득은 2003년의 3배이고, 2005년의 모바일게임 판매 소득은 적어도 배로 늘어날 것으로 예상된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-05-31/0958107591.shtml>

탄츠서 온라인 《贪吃蛇OL》



- ◆ 게임명칭 : 탄츠서 온라인 《贪吃蛇OL》
- ◆ 공식 사이트 : <http://snake.9you.com/>
- ◆ 게임종류 : 애완동물 경기
- ◆ 개발회사 : 지우즈유(久之游) : 정식회사명-久之游信息技术(上海)有限公司
- ◆ 운영회사 : 지우유(久游) www.9you.com : 정식회사명-上海润星网络科技有限公司

귀여운 애완동물 경기 온라인게임 “탄스서”

탄스서 《贪食蛇》는 2005년 게이머들의 기대를 한 몸에 받고 있는 새로운 형태의 애완동물 경기 온라인게임이다. 지우즈여우(久之游)가 자체적으로 운영 개발하고, 풍부한 경험을 가진 9you 넷이 제품 운영을 한다.

이 게임은 전통적인 게임의 기초 위에 자신만의 독특한 특색을 가지고 있다.

3D화면의 진동 표현력과 강력한 감화력

과거의 《탄스셔 貪食蛇》의 게임 화면은 일반적으로 모두 평면의 표현형식을 위주로 하여 화면이 지나치게 간단하고 단조로웠다. 현재 온라인게임의 지속적인 증가로 인하여 게이머들의 게임에 대한 화면의 요구 또한 더욱 높아지고 있다. 3D화면으로 발전하는 것은 당연한 추세라고 할 수 있다. 이 게임 역시 공간의 느낌을 더욱 적절히 살려 효과를 높이고 있으며 3D화면을 통해 강한 시각적인 설득력을 가지고 있다.

새로운 게임방법 : 게임의 재미를 증가시킨다.

일반적인 게임에서는 비슷한 실력을 가진 무리끼리 경기를 벌이지만 《탄스셔 貪食蛇》에서는 이러한 기초위에 새로운 상대와 경기를 벌이게 함으로써 도전의 다양성을 증가시킨다.

애완동물 뱀 수집 및 시스템 양성

애완동물 경기류 게임의 단점을 극복하고 애완동물 뱀의 수집, 양성, 거래의 시스템을 첨가한다. 게이머는 자유롭게 자신이 원하는 뱀의 한 가지를 선택하여 시합에 참가할 수 있다. 애완동물 뱀과 게이머는 시합을 통해 경험의 가치 등급을 상승시키고 향상시킬 수 있다.

강력한 AVATAR 시스템

상점의 지역에서 당신은 자유롭게 자신이 좋아하는 장비를 골라서 뱀에게 줄 수 있다. 매우 많은 훌륭한 물건들이 당신의 선택을 기다리고 있으며, 개성 있는 뱀을 만드는 데 도움을 줄 것이다.

다양한 도구 및 현란한 색채의 다양한 장면

무성한 삼림, 황량한 사막, 몹시 추운 빙하, 넓디넓은 바다, 흥포한 화산, 신비한 고대 유적지 및 광막한 천계(天界)는 당신이 떠돌며 노닐도록 내버려 둔다. 다른 경기의 지도 중에 출연하는 독특한 도구는 게이머가 각종 능력을 발휘하는데 도움을 주며 게이머도 기회에 따라 다양한 애완동물을 수집할 수 있다.

독특한 경기의 BOSS는 아슬아슬한 자극을 설정한다.

경기에 BOSS의 설정을 첨가하였다. 게임의 흥미와 경쟁성을 증가시키고 게임을 더욱 더 아슬아슬하게 자극한다.

<http://games.sina.com.cn/o/n/2005-05-26/1302106747.shtml>

2005년 5월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발사 / 퍼블리셔
1	○	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)	뽀우썬(暴雪) / 띠썬우청스(第九城市)
2	↑	포포탕(泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이성따(上海盛大网络)
3	↑	텐탕2(天堂II, 리니지II)	Nc soft / 시나 러구(新浪乐谷)
4	↓	젠샤칭웬(剑侠情缘, 검협정연)	시산쥐(西山居) / Kingsoft
5	○	멍환시유(梦幻西游)	망이 / 망이(网易)
6	○	따화시유II(大话西游 II)	망이 / 망이(网易)
7	↑	샌징환취(仙境传说(RO) 라그나로크)	Gravity / 유시신간센(Gravity/游戏新干线)
8	New	텐쥔우2(天骄2)	目标在线 / 目标在线 (무보우자이센)
9	↓	머리보베이(魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
10	↓	썬웬첸Online(轩辕剑Online)	대우(大宇) / 왕싱스커웨이얼아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)

자료:大众软件

중국의 온라인게임 시장 정화정책

중국 정부는 최근 온라인게임 시장의 정화를 심화하기 위하여, 각 지역별로 불법 온라인게임에 대해 엄격한 조사를 진행하였다.

선양시에서는 전문 문화시장의 정책 수행팀을 구성하고, 24시간 신고전화를 개통했다. 동시에 6개의 전자출판물 소프트웨어 전문 판매시장을 집중적으로 정돈했다. 산둥, 광시, 충칭 등 지역은 포르노사이트와 불법 온라인게임을 경영하는 PC방에 대해 엄격히 처벌했다.

불법 온라인게임의 출처를 찾기 위하여, 길림성(吉林省)에서는 "온라인문화시장 컴퓨터감독 시스템 프로젝트"를 실시했다. 강소성은 통신 중추 망을 이용하여 자동으로 포르노, 폭력 및 기타 불건전한 콘텐츠를 삭제하게 했으며, "녹색 온라인 접속" 이벤트를 시작하였다. 강서성 난창의 700여개 PC방은 최근, 국가 법규를 준수하며, 포르노, 도박, 폭력, 미신 등 불량 콘텐츠의 온라인게임과 불법 온라인게임에 연결하지 않으며, 미성년자들을 영업장소에 들어오지 못하게 할 것이라고 사회에 선언하였다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=4440&lm=ywxw>

온라인게임 정화를 위한 강제 규정안

최근 문화부는 전국적인 온라인게임 정화사업을 시작하였으며, 《게임 콘텐츠 심사비준표준》의 기초 안을 작성하여, 6월에 각 계층 인사들로부터 의견을 수렴하기로 하였다.

신식산업부와 문화부는 온라인게임 개발과 운영 등에 관한 강제시행표준을 기초하였으며, 온라인게임업체들은 기술적으로 온라인게임 중독증을 유발할 수 있는 게임규칙에 대해 강제적으로 개선하도록 했다. 올해 여름방학에는 전국의 미성년자들에게 정선된 게임을 추천할 수 있을 것이다.

문화부 관련 책임자는 "온라인게임의 대다수 유저들이 35세 이하이기 때문에 게임의 포르노, 폭력 등 불건전한 콘텐츠가 자제능력이 부족한 미성년자들에게 영향을 끼친다. 또한 '해킹서버' '매크로' 등은 지적재산권을 침범하고, 시장 질서를 교란하는 문제도 사회의 불만을 일으키고 있기 때문에, 문화부와 중앙문명사무실의 주도 하에, 신식산업부,公安부, 국가공상총국이 연합하여 온라인게임정화사업연합회의를 조직하였으며, 4월 중순부터 9월 1일까지 전국적으로 온라인게임정화사업을 진행한다"고 하였다.

이번 정화사업의 5대 중점 사항은 다음과 같다.

1. 섹스, 포르노, 도박, 폭력, 미신, 금전거래와 국가 안전에 해를 끼치는 불법 콘텐츠의 온라인

게임제품 및 관련 경영행위를 조사처리.

2. 주관 부문의 심사비준을 받지 않고 자체로 인터넷에서 운영하는 외국게임 제품을 조사 처리.
3. 주관 부문의 허가를 받지 않고 자체적으로 온라인게임을 운영하는 회사를 정리.
4. '해킹서버', '매크로' 등 지적재산권을 침범하거나, 시장 질서를 교란하는 위법행위를 엄격히 조사처리.
5. 교육사업을 강화하며, 적극적으로 사회여론을 유도한다.

문화부는 4월 12일 두 번째로 불법 온라인게임을 조사했으며, <싱간사탄2-性感沙滩2>등 9편의 불법 온라인게임과 4개의 불법 온라인게임 운영사 및 8개의 불법 온라인게임 '해킹서버' '매크로'를 제공 하는 회사들을 조사 처리했다.

첫 번째 조사에서 금지된 게임 중에는 인기 게임인 피파 2005(FIFA Soccer 2005), 마이크로소프트(MS)의 `에이지 오브 미솔로지(Age of Mythology)`등도 포함돼 있다.

현재 중국에는 온라인게임 이용자 수가 약 2천300만 명에 달하며, 이는 지난 2003년 1천380만 명에 비해 크게 늘어난 수치다. 또 지난 해 중국 온라인게임 시장은 24억7천만 위안(미화 약 2억9천 844만 달러)로 전년에 비해 47.9%가 늘어났다.

문화부는 또한 불법 온라인게임 신고전화 010-65551010과 신고사이트 중국 문화시장망 icjb@ccm.gov.cn을 공개했다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?lm=ywxw&id=4489>

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