

제138호

2005. 06. 27

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 아이리서치 예측 : 2007년 중국 PC방 11.5만 개에 달할 듯

China Game News

- 성따의 '박스' 가정 캐주얼게임
- 게임 자체 개발 비중 20% 미만
- 13free : 모든 온라인게임 무료
- 중국의 소프트웨어 발전 속도 가속화
- 상하이의 첫 번째 네트워크 온라인 중계방송 : '인터넷 중독' 주제
- <비앤비> 미성년자 추천게임으로

Game 소개

- 일월전설(日月传说)

Game 순위

- 17173.com 온라인게임 선호도 조사결과

법률 및 정책

- 문화부, 6월에서 9월까지 PC방 중점 정비
- 온라인게임 정화 법안 제정

아이리서치 예측 : 2007년 중국 PC방 11.5만 개에 달할 듯

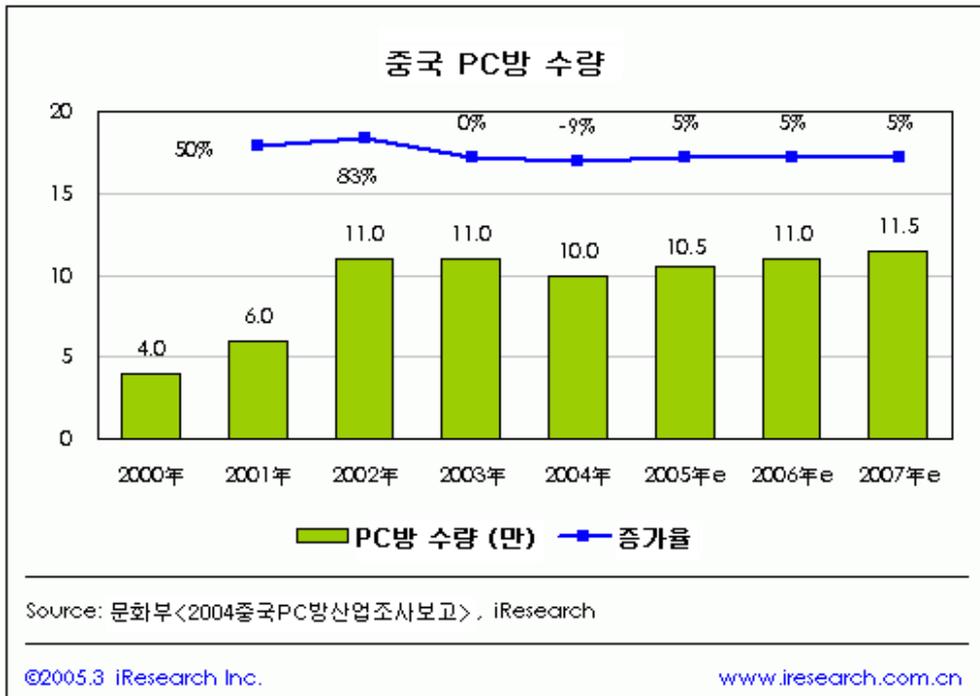


도표 : 아이리서치- 2007년 중국 PC방 수 11.5만 개에 달할 것으로 예상

[시나 과학기술 6월 21일자 소식]

인터넷 조사 연구 기구 iResearch는 최근 《2004년 중국 PC방 연구 보고》를 발표하였다. (이하 'PC방 보고'로 약칭) 이 보고서에서 중국은 몇 년 동안 PC방은 5% 가량의 신장률을 유지하고, 2007년에는 11.5만에 이를 것으로 전망했다. 그러나 PC방 사용자의 수에서 보면, 연간 누적 증가율은 2002년의 121%에서 현재의 40% 가량으로 떨어졌다.

《PC방 보고》는 자료 수집과 업계 취재 등의 성질 규정의 연구 방법을 거치고 중국에 대한 PC방 시장 규모, 상업 모델, 정책의 방향 등을 철저하게 분석하고 iResearch iUserSurvey 온라인 플랫폼 조사 연구를 결합하여 중국 인터넷 사용자 및 PC방 사용자의 행위 습관, 만족도 및 수요에 대한 사용자의 조사 연구와 철저한 데이터의 발굴을 진행하였다.

중국 PC방 규모

2001년과 2002년 PC방 수가 급격하게 늘어난 후, 정책 통제의 영향을 받았다. 2002년 말에 국가는 새로운 PC방에 대한 심사 허가를 일시정지 시키기 시작하여 2003년 PC방 수는 2002년보다 증가하지 않았으며, PC방 발전 속도가 확실히 늦춰졌다. 게다가 2004년 정부가 PC방의 영업 감독관리를 강화하여 PC방의 이익이 크게 감소되었고 많은 PC방이 문을 닫았다.

문화부가 발표한 《중국 PC방 산업 조사 보고》에 따르면, 2004년 말까지 전국에 10만 여 개의 PC방이 있었으며 이는 2003년과 비교하여 1만 여개가 줄어든 수치이다. 그러나 PC방 업종의 끊임없는 규범과 PC방 체인점의 발전, 정부의 PC방에 대한 심사허가 정책의 재정립에 따라 iResearch는 이후 몇 년 동안 PC방의 신장이 5% 가량 유지되고 2007년 중국 PC방은 11.5만에 이를 것으로 예상했다.

중국 PC방 사용자 규모

PC방 사용자 수에서 보면, 연간 누적 증가율은 2002년의 121%로부터 현재 40%가량으로 떨어졌다. 이것은 주로 정부가 PC방 영업시간 및 사용자의 진입 기준을 강화하였기 때문에 발생한 것이다. PC방 업종의 점진적인 규범화에 따라 앞으로 PC방 인터넷 사용자가 지속적으로 성장할 것이다.

그러나 소득 수준의 신장과 인터넷의 보급에 따라 더 많은 인터넷 사용자가 집에서 인터넷에 접속할 것이다. 이 때문에 iResearch는 미래에 몇 년 동안의 PC방 인터넷 사용자의 증가율이 대략 전체 인터넷 사용자의 증가율과 가정 내 인터넷 사용자의 증가율보다 낮을 것이라고 전망한다.

중국 PC방 업계 전망

중국에 대한 인터넷 및 그 사용자의 발전, PC방 규모, PC방 사용자 규모와 정책의 방향에 근거한 철저한 분석을 통해 iResearch는 중국 PC방 산업의 발전이 아래의 추세를 나타낸다고 예측한다.

* 규범화 : 정기적인 PC방의 경영 환경은 개선 될 것이다. 국가는 PC방의 설립과 경영의 소프트웨어, 하드웨어 기준에 대해 날로 명확히 하고 감독관리 강도를 손질하여 정상적인 운영을 하는 PC방의 경영 환경이 점차 개선될 것이다.

* 연쇄화 : 체인 경영이 점차 확대될 것이다. 현재 PC방 체인점의 속도는 비교적 느리지만, 체인 경영은 브랜드 공유, 규모관리, 규범화 효력의 우세화가 명확하여 PC방 발전의 흐름이 되고 있다.

* 다기능화 : PC방은 주 역할인 인터넷 업무를 위한 장소 제공에서 네트워크 교육, 디지털 서비스, 비즈니스의 상담, 음향 엔터테인먼트, 게임 엔터테인먼트, 종합 활동, 전자상거래, PC방 통신을 위한 각종 기능의 디지털생활 집합지로 전환할 것이다. PC방 사용자에게 더욱 풍부하고 다채로운 서비스를 제공하는 동시에, PC방 자신에게도 더욱 넓은 이익의 방식을 제공한다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2005-06-21/1546641983.shtml>

성따의 '박스' 가정 캐주얼게임

CNET 과학기술정보 사이트(科技资讯网) 베이징 6월 17일자 보도에 따르면, 성따의 '박스(盒子)'는 대형 게임이 아니라, 지식개발에 유익한 건전한 캐주얼게임이라고 성따의 CEO 천텐쥬우(陈天桥)가 말했다.

성따의 꿈은 각 가정의 거실로 진입하는 것과 디지털 가정(數字家庭)시장에 진출하는 것이다. 지난해 6월 성따는 Intel, 상하이 바이얼아얼카터(贝尔阿尔卡特, Shanghai Bell Alcatel)와 계약을 체결하고 디지털가정시장에 진출했다. 지난달 말, 성따와 창홍(长虹)의 계약 체결은 가정 엔터테인먼트시장으로 진군하는 하드웨어 문제를 해결했다.

많은 사람들이 성따의 '박스'에 무엇이 담겨있을까 추측하고 있었다. 6월 16일에 개최된 제9차 소프트웨어박람회 중국게임산업 경영자세미나에서 천텐쥬우는 '박스'에는 지력발전에 유익하고 건전한 캐주얼게임을 가득 담았다고 기자들에게 밝혔다.

캐주얼게임에 주력

캐주얼게임이 성따의 게임 운영 중 이미 주력군으로 자리 잡았으며, 중요한 전략방향이라고 천텐쥬우가 강연 중 말했다. 이 전략방향은 게임산업이 앞서 발전하고 있는 한국에서 증명되었다.

대형게임하면 사람들은 성따의 <미르>를 떠올린다. <미르>에서 성공한 후, 성따는 실험적으로 캐주얼게임 <평광탄커-疯狂坦克>를 도입했으나, 10만의 유저 밖에 끌어 들이지 못하고 실패했다. 하지만 이 전략방향은 정확한 것이라고 생각한다 고 천텐쥬우가 표시했다.

그 후 성따는 캐주얼게임 <비앤비>를 도입, 중국 국내 동시 온라인접속 자 수 70만에 달했으며, <모험도>는 20만에 달했다. 이런 게임에서의 성공은 성따의 성공이 아니라, 게임 장르선택의 전략에서 성공한 것이라고 천텐쥬우가 말했다. 향후 성따는 더욱 많은 지능발전에 건전한 캐주얼장르의 게임을 도입할 것이며, 캐주얼게임이 성따의 사업 중 중요한 전략적인 위치를 차지하게 할 것이다.

Interactive

천텐쥬우의 설명에 따르면, 성따는 이미 오랫동안 캐주얼게임에 대해 연구를 해온 듯 하며, 전반적인 방향과 전략은 몇 년 전에 벌써 수립한 듯하다.

천텐쥬우는 기자들에게 곧 출시하게 될 성따의 '박스' 혹은 하드게임에 <미르의 세계>와 같은 대형 온라인게임을 담지 않을 것이며, 지력개발에 유익한 건전한 캐주얼게임을 채용할 것이라고 했다.

지적재산권이 있는 국산게임을 발전시키는 것이 이번 경영자세미나에서 화제 중의 하나다. 천텐쥬우도 자체 R&D한 게임소식을 회의에서 발표했다. 곧 출시하게 될 게임으로는 중국과학원과 공동으로 개발한 웹캠으로 게이머들의 동작을 잡을 수 있는 사이버와 현실을 상호 연동할 수 있는 지능발달

건전한 게임으로 자체 R&D한 <중국호협전-中国豪侠传>과 올림픽을 맞이하기 위한 레이싱게임 등이 있다.

동시에 국가 주관부문의 지원 하에 <중화영웅보-中华英雄谱>를 곧 출시하게 될 것이라고 말했다. 이 게임역시 캐주얼방식을 채용했으며, 중국 역사상의 영웅적인 인물들을 부각했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-17/1702112067.shtml>

게임 자체 개발 비중 20% 미만

"국내 기업을 살리려고 정부가 주관하여 전시회를 개최하는데, 부스가 전부 외국 게임으로 채워지는 것은 바라지 않는다."고 중국 신문출판총서의 커쇼우위이(寇晓伟)가 제3차 ChinaJoy 뉴스발표회에서 말했다. 사실 중국 게임제품의 자체개발 비중은 10~20%밖에 되지 않았으며, 온라인게임의 70~80%가 수입제품 이다.

"현재 많은 브랜드게임 회사들이 중국시장으로 진출하고 있다. 그들이 중요시하는 건 인력자원이 아니라, 중국시장에 적합한 제품을 R&D하는 것이다. 본토기업이 세계로 진출하기 위해서는 관련 부서가 많은 힘을 기울여야 한다."라고 커쇼우위이가 밝혔다.

주변국가나 서방 선진국과 비교할 때 중국의 게임산업은 세계적으로 아직도 초기 단계에 있기 때문에 지금부터 무엇이든지 "확실히" 해야 한다. "확실히" 해야 할 일은 제품 R&D 뿐만 아니라 시장 R&D까지 포함된다. 국가 신문출판총서의 소식에 따르면 제2차 "중국 민족 온라인게임출판 프로젝트"를 이미 확정했으며, 가동하기 위해 투자한 금액이 10~20억 위안이다. 사실 이 자금은 기업의 전체 R&D경비의 10~20%에 불과하고, 나머지 80%는 기업이 자체로 해결해야 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-22/0937112773.shtml>

13free : 모든 온라인게임 무료

4개월간의 R&D를 거친 13free 무료게임 사이트가 2005년 6월 18일에 개통되어, 곧 개인 테스트버전과 PC버전을 곧 출시될 예정이다. 이번에 테스트할 게임은 <열혈강호>, <클로즈 게이트> 두 편의 게임이다.

이번에 출시된 신 버전은 처음으로 13free 사이트에 등록된 모든 유저들을 상대로 한다. 이 사이트에 등록된 회원이면 2005년 6월 18일 오후부터 13free 플랫폼에 등록하여 무료로 신 버전을 테스트할 수 있다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-17/n946_862160.html

중국의 소프트웨어 발전 속도 가속화

온라인게임의 상용화 유저들이 늘어나면서, 온라인게임이 소프트웨어산업 중 가장 잠재력 있는 신흥시장이 되었다. 세금, 교육 등 전자행정 소프트웨어의 급속한 발전은 중국의 다양한 응용 소프트웨어제품시장의 전망을 밝게 했다.

2005년 제9회 국제 소프트웨어박람회의 개막식에서 신식산업부 관련책임자는 건전한 게임제품이 시장을 점유하는 것이 사람들의 바람이며, 적극적으로 건전한 게임 소프트웨어 개발을 유도할 것이라고 했다. 관련정책을 제정하여 게임 산업발전을 지원하며, 핵심기술 개발을 가속화하여 자체의 온라인게임 산업 체인을 구축한 후, 국산 온라인게임 산업의 발전에 유리한 환경을 제공해준다.

또한 소프트웨어산업의 급속한 발전에 중요한 작용을 하는 것은 미들웨어 소프트웨어, 정보 보호, 전자정부 등 응용 소프트웨어들로 성장이 소프트웨어산업의 평균 성장속도의 추월이 가능케 했다. 중문시스템 등 기초 소프트웨어에서 뿐만 아니고 데이터베이스관리 SW, 안티바이러스 SW, 번역 SW, 핸드폰 SW 등은 강력한 경쟁력과 장점을 갖추고 있다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=4691&lm=ywxw>

상하이의 첫 번째 네트워크 온라인 중계방송 '인터넷 중독' 주제

지난 19일, 인터넷 중독에 관한 문제를 화제로 상하이사회과학원 청소년연구소의 박사 한쇼우옌(韩晓燕), 국가급 심리자문사(咨询师) 귀태전(郭铁军)은 "스스로 청년기를 보호하며, 인터넷 중독을 멀리하자."라는 주제의 인터넷 생방송에서 1시간동안 40여명의 시민의견에 대해 답변했다.

처음 인터넷에서 인터넷 중독에 관한 문제를 생방송

상하이 청년활동센터에서 개통된 시민(청소년)정보서비스 사이트는 첫 날부터 폭발적인 분위기를 나타냈다.

"온라인게임 때문에 많은 학생들이 성적이 떨어지고, 심지어 어떤 사람들은 인터넷을 통해 범죄 활동을 하며, 생명까지 잃는 일이 발생한다는 말을 자주 듣게 된다."며 인터넷 중독에 관한 생방송이 시작되었다. 인터넷 접속을 시작한 지 몇 년 되었다는 한 대학생은 인터넷에 새로운 것이 나타나게 되면 꼭 한 번 더 보게 되며, 그러다 보면 시간이 다 흘러간다고 했다.

이 문제에 대해 한쇼우옌은 학생들의 온라인게임 중독 표현과 비 학습 청소년들의 상황에 대한 차이점을 설명했다. 인터넷에 접속하는 것은 나쁜 일이 아니다. 하지만 어떻게 자신이 인터넷의 주인이 되는가가 중요하다. 사회생활을 하고 있는 청소년들의 인터넷 중독문제는 부모들이 학습기회를 만들어주거나 혹은 취업을 할 수 있도록 도와주어야 한다. 일에 몰두하다가 보면 인터넷에 대한욕구가 줄어들게 된다.

네티즌들의 끊임없는 질문

"아빠의 잔소리가 시끄러워서 계속 싸운다." "압력이 크다. 원가를 하고 싶은데 성과가 나오지 않는다." "외국의 어린이들은 여가 시간을 어떻게 즐기는가?" 등 질문 외에 집 없이 떠돌아다니는 아동들의 불법, 범죄, 청소년 자아제어능력 등 문제들을 제기하는 시민도 적지 않았다.

인터넷 생방송스튜디오는 시민(청소년)정보서비스 사이트의 대표적인 프로그램으로 정기적으로 유명한 전문가를 초청하여 청소년들에게 이슈가 되는 문제에 대해 교류한다. 이것 외에 인터넷 채팅으로 시민과 심리자문을 진행하는 지원자 서비스팀도 생겼다. 이 팀은 장기간 심리자문업에 종사했었고, 이 업계에서 사회적 지위와 명예가 있는 전문가 10명으로 구성되어 있다. 이들은 온라인 자문을 하고 있는 지원자들에게 전문지식을 가르쳐 주며, 온라인 자문기간에 매번 현장을 감독하고 해결해준다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-20/1005112167.shtml>

<비앤비(파오파오탕)> 미성년자 추천게임으로

2005년 <비앤비>는 중국 청소년인터넷협회로부터 미성년자들에게 추천할만하며, 모든 연령층에 부합되는 캐주얼 온라인게임이라는 추천을 받았다.

<비앤비>는 성따인터넷이 2003년에 출시한 녹색 캐주얼게임으로 지적개발에 유익한 가정용게임이다. 2003년 4월 12일에 오픈베타를 시작으로 귀여운 동화 같은 화면, 간단한 플레이방법, 편리한 다운로드, 두 사람이 동시에 한 대의 PC로 게임을 플레이할 수 있는 완벽한 게임시스템 등으로 많은 청소년들이 회원으로 가입했다. 지금까지 서비스운동을 모두 무료로 했기 때문에 더욱 많은 유저들이 즐겼다.

<비앤비>는 줄곧 캐주얼과 지적 개발을 위주로 했으며, 지속적으로 신 버전을 출시하여 청소년, 어린이, 노년층의 유저들을 만족시켰다. 지난해 여름방학동안 70만 동시 온라인 접속자 수를 보아 그 위력을 알 수 있다. 또 다가오는 여름방학, 중국 청소년인터넷협회에서 부여하는 추천을 받은 후, 많은 청소년들에게 특별한 선물로 신 버전을 준비했다. 이 신 버전은 7월에 본격적으로 출시될 예정이다.



<비앤비(파오파오탕) 소개>

▷ 2003년도

"게이머들이 선호하는 10대 게임", 즉 "2003년 중국 게임 산업보고, 2003년 중국 게이머들이 가장 선호하는 게임 발표회"에 선정

▷ 2004년 8월

동시 온라인접속 자 수 70만 돌파, 게이머들에게 가장 환영받는 녹색 온라인 캐주얼게임.

▷ 2005년 3월

바이두(百度)검색에서 994만 횟수의 검색을 넘어섰으며, 많은 브랜드제품의 검색 횟수를 초월하고, 가장 영향력이 큰 브랜드 제1위 자리에 오르게 됨.

▷ 2005년도

“중국 청소년 네트워크 협회”가 미성년자에게 추천하고, 모든 연령층에 부합되는 캐주얼 온라인 게임으로 선정.

▷▷ 공식 사이트주소 : <http://bnb.poptang.com>

자료 : http://game.163.com/co_zq/bnb/editor/050617/050617_435468.html



Game 소개

일월전설(日月传说)



- ◆ 게임명칭 : 일월전설(日月传说) ※영문명 : new Spread
- ◆ 게임유형 : 신화무협 MMORPG
- ◆ 연구개발 : 완론후동유한회사 (万联互动有限公司)
- ◆ 제작단체 : 투바여우시 (图霸游戏)
- ◆ 운영회사 : 완론후동유한회사
- ◆ 발행판본 : 중국어판
- ◆ 현재상황 : 테스트 중
- ◆ 운영사이트 : <http://www.new3w.com.cn/>
- ◆ 연락사서함 : 11hanling@163.com



-게임화면-



<게임전망>

1. 풍부한 개발 경험

완례후동과과학기술유한회사는 여러 해 동안의 게임 제작 경험을 바탕으로 국내외의 여러 형태의 온라인게임을 성공적으로 제작하고 있다. 하나의 단결된 협력 게임 개발 환경을 조성하며, 많은 훌륭한 게임제작 인재를 단련하였다.

2. 충분한 준비작업

대형 무협온라인게임 《일월전설online》 제작 전 바로 이미 대량의 준비작업을 거쳤으며 게임에 대한 발전과 시장의 전망을 분석하고 기타 온라인게임의 성공과 실패를 결합하여 하나의 완전한 개발 방안을 제정하였다.

3. 풍부한 게임 자원

중국의 5천년 문화사는 우리의 게임을 위해 풍부한 게임 자원을 제공한다. 국외의 매우 많은 게임이 모두 중국 문화를 그대로 사용할지라도 국가와 국가 사이의 문화 차이는 생겨나며, 그들이 중국의 문화 정수를 발휘하기는 힘들다. 우리는 《일월전설 online》 중국어판에서 진짜 중국 문화를 보여준다.

1) 중국 고대의 신과 무협전설은 이제까지 많은 이들로부터 사랑을 받아왔다. 그러나 많은 게임들이 이런 소재를 선택했다 할지라도 MMORPG로써 성공한 모델은 없었다. 《일월전설 online》은 게이머가 게임 중에 무공을 이해하도록 하고 있다.

2) 중국의 풍모와 고대의 신화 세계의 완전한 모습들을 게임 장면으로 하고 있다.

3) 게임의 줄거리는 중국 고대의 생동적인 신화 내용을 결합한 것으로 변화가 더욱 더 다양하고 풍부하다.

4. 참신한 게임 시스템

《일월전설online》 이미 게임의 본질을 초월하여 모두에게 풍부한 지역사회 문화를 보여준다. 중국의 유구한 민족 문화와 시대정신을 결합하였다.

1) 게임의 자유 : 게이머는 게임에서 자주적으로 게임 세계를 건설하며 직업의 자유가 있어 게임을 특색 있게 만들어 줄 뿐만 아니라 게임이 가져다주는 자극과 즐거움을 느낄 수 있다.

2) 생동적인 배경 화면 : 폭포나 큰 나무에 부는 바람의 진동, 난로의 푸른색 연기, 흐르는 강물, 눈 내리는 은빛 세계 등을 표현한다.

3) 풍부하고 재미있는 임무 시스템 : 각 문파, 전투, 호칭, 애완동물 등 여러 종류의 임무 시

시스템이 결합되어 게임의 임무가 항상 같은 것을 피하였다.

4) 전투 시스템 : 비밀조직을 건설하고 발전시키는 등 용사들은 천하제일의 집단, 무림 맹주를 창조한다.

5) 많은 유형의 업그레이드 시스템 : 게이머 역할의 단순 승급뿐만 아니라, 게임 중에 여러 종류의 승급 방식을 게이머가 선택할 수 있다.

6) 민족 문화의 전개 : 우아하고 아름답게 감동적인 민간 단조, 섬세하고 아름답게 특이한 고대의 건축, 고대 전설속의 짐승 등 하나의 섬세하고 아름다운 게임 환경을 만든다.

5. 광대한 게임 시장

현재 국내 온라인게임 시장은 2D와 3D온라인게임의 공동 경쟁의 국면에 처해있다. 2004년 국내는 리니지2, 워크래프트 등 대작 3D온라인게임의 지속적인 등장과 많은 회사들의 3D온라인 게임 대작 제작이 있었다. 그러나 시장을 살펴보면, 2D온라인게임의 편안함과 안정적인 특성은 여전히 시장에서 우세를 차지하고 있으며 특히 중국 협객 신화를 소재로 하는 2D온라인게임은 매우 큰 온라인게임 시장을 차지하고 있다. 끊임없는 창조 아래 《일월전설online》은 그 우수성을 보여주고 있다. 세밀한 화면과 쉬운 조작은 게이머에게 깊은 인상을 남길 수 있고, 더 많은 재미와 향수를 가져온다.

자료 : <http://www.new3w.com.cn/new/2/zw.htm>



Game 순위

17173.com 온라인게임 선호도 조사결과

지난 3월 28일부터 5월 30일까지 중국 최대 포털 사이트 인 17173.com에서 주관하고, 중국 아이리서치, 전왕그룹과 함께 진행한 '17173 온라인게임 시장조사'는 중국 내에서 실시한 설문조사 중 가장 큰 규모의 조사로, 총 11만 명 이상의 게이머가 설문에 참여했다.

이번 설문조사는 2005년 4월 1일 이전에 정식 서비스를 시작한 온라인게임을 대상으로 실시한 것으로 최근 50만 명의 동시 접속자를 기록한 '월드 오브 워크래프트' 등은 대상에서 제외되었다.

게이머들이 선호하는 2D 온라인게임

- 1위 : 명환시유 <梦幻西游>
- 2위 : 열혈전기 <热血传奇>
- 3위 : 화샤 <华夏>
- 4위 : 검협정원 <剑侠情缘>
- 5위 : 비엔비 <泡泡堂>
- 6위 : 따화시유II <大话西游II>
- 7위 : 평선방 <封神榜>

- 8위 : 미르의 세계 <传奇世界>
- 9위 : 클로즈게이트 <魔力宝贝>
- 10위 : 미르3G <传奇3G>

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-14/n496_412605.html

3D온라인게임 선호도 조사결과

- 1위 : 유 <奇迹>
- 2위 : 리니지 II<天堂II>
- 3위 : A3
- 4위 : 라그나로크 <仙境传说RO>
- 5위 : N-Age <美丽世界>
- 6위 : 칼 Online <刀剑Online>
- 7위 : 항해세기 <航海世纪>
- 8위 : 묵향 <墨香>
- 9위 : 시티레이서 <飚车>
- 10위 : 페이페이 <飞飞>

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-15/n775_691811.html

가장 우수한 국산 온라인게임

- 1위 : 명환시유 <梦幻西游>
- 2위 : 따화시유 II <大话西游II>
- 3위 : 검협정원 <剑侠情缘>
- 4위 : 평선방 <封神榜>
- 5위 : 텐조우II <天骄II>
- 6위 : 신의흔적<神迹>
- 7위 : 미르의 세계 <传奇世界>
- 8위 : 칼 Online <刀剑Online>
- 9위 : 금용군협전 <金庸群侠传>
- 10위 : 항해세기 <航海世纪>

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-14/n773_689476.html

가장 우수한 고객센터 온라인게임

- 1위 : 명환시유 <梦幻西游>
- 2위 : 검협정원 <剑侠情缘>
- 3위 : 열혈전기 <热血传奇>
- 4위 : 유 <奇迹>

- 5위 : 리니지II <天堂II>
- 6위 : 따화시유 <大话西游II>
- 7위 : 텐쥬우 <天骄II>
- 8위 : 클로즈 게이트 <魔力宝贝>
- 9위 : 미르 3G <传奇3G>
- 10위 : 비엔비 <泡泡堂>

자료 : http://news.17173.com/content/2005-6-16/n152_68688.html

문화부, 6월에서 9월까지 PC방 중점 정비

[신화사 광저우 6월 19일자 특별전문]

문화부 문화시장사는 18일 광둥에서 2005년도 전국 문화 시장 여름 조사활동을 시작하였다. 6월 중순부터 9월 중순까지 전국 PC방과 음반 비디오 시장에 대해 중점 정비를 진행하고, 다음과 같은 음반 비디오 시장에 대해 4가지 금지와 2가지 불허가 금지령을 내렸다. 이번의 감독조사 활동은 해적판 DVD를 철저히 소탕하여 위법 음반제품 및 브랜드의 수입을 없앤다.

1. 비준을 거치지 않고 독자적으로 음반 프로그램을 수입, 출판하는 것을 금지한다.
 2. 채색판과 번호를 씌우는 것을 금지하고, 국가 허가번호를 위조하고 출판 내용의 심사 결정을 거치지 않은 음반 프로그램 발행을 금지한다.
 3. 1판이 여러 곳에 판매되는 것과 1개의 프로그램이 여러 개의 판권을 부여받는 것을 금지한다.
 4. 이미 심사하여 결정한 음반제품의 포장 색깔 및 프로그램 이름의 독자적인 변경을 금지한다.
1. 음반제품 포장의 포르노화, 세속화를 허락하지 않는다.
 2. 출판기한을 넘긴 음반 프로그램 발행은 허락하지 않는다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-21/1025112476.shtml>

온라인게임 정화 법안 제정

문화부는 온라인게임 정화를 위해 새로운 법규를 곧 제정할 예정이다. 문화부 문화시장 인터넷 문화처 처장 류우스파(柳士发)는 문화부가 온라인게임에 대해 강제성 법규를 제정할 것이라고 밝혔다. 현재 준비하고 있는 《게임제품콘텐츠 심사비준표준》은 내부 토론 중에 있으며, 6월에 사회 각계

인사들의 의견을 수렴할 계획이다.

신문출판총서 산하인 중국 출판사업자협회 게임사업위원회는 《온라인게임 서비스 약관-网络游戏服务协议》 초안 작성을 완료했으며, 각 기업과 유저들의 의견을 수렴하고 있는 중이다. 이 위원회 비서장 신소우정(辛晓征)은 온라인게임업체들의 서비스 약관에 문제점이 있다고 밝혔다. 일방적으로 제정한 패왕(霸王)적인 조례가 존재하고 있기 때문에 많은 법률분쟁이 일어나고 있다. 법안이 제정되면 모든 운영업체들은 모두 이 통일된 표준 법규로 진행해야 한다.

신문출판총의 전자음반과 영상출판사부사장 커우쇼위이(寇晓伟)는 지난 16일에 "온라인게임이 붐을 이루고 있지만, 사회 각 계층의 게임산업에 대한 의견을 소홀히 해서는 안 된다"고 했다.

《매일경제뉴스》의 소식에 따르면, 5.1일 신문출판총서에서 10여명의 학부모들과 대화를 했는데 학부모들이 온라인게임에 대한 강렬한 불만과 제기로 신문출판 총서를 놀라게 했다고 한다. "이 회의의 전체 과정을 녹음해두었으며, 이것을 온라인게임업체들의 이사들이 듣게 해야 한다. 온라인게임의 발전추세는 필연적인 것이지만 많은 문제들이 존재한다. 어떻게 이런 실정을 개선할 것인가 하는 것은 총서에서 고민해야 할 중요한 문제다"고 커우쇼위이가 말했다.

이 때문에 신문출판총서는 국무원 법규 제정처, 신식산업부와 연합하여 2년간의 연구조사를 하여, 올해 《인터넷출판관리규정-网络出版管理规定》과 《게임출판물심사비준표준-游戏出版物审查标准》을 발표한다. 목표는 온라인게임출판에서 나타나는 여러 가지 문제점들을 해결하기 위해서다.

신문출판총서와 문화부만을 통과해서는 안 된다고 류우스파가 말했다. 만약 콘텐츠가 합법적이지만 인터넷 중독을 일으킬 수 있으므로 신식산업부가 기술적인 면, 즉 구체적인 규칙 중 온라인 게임을 강제적으로 제한해야 한다.

신식산업부 전자정보제품사 소프트웨어처처장 순원룽(孙文龙)은 신식산업부에서는 온라인게임 개발과 운영 등과 관련하여 강제적인 산업표준을 제정할 것을 고려하고 있다고 했으며, 인터넷 중독제한이 목표 중의 하나라고 했다.

문화부 관련인사는 이러한 강제적인 표준은 온라인게임 중독을 완화하기위한 것이며, 게임시간을 줄이거나 혹은 게임을 업그레이드하는 과정에서 게이머의 게임에 대한 의문과 중독성을 점차적으로 제거할 것이라고 했다.

베이징사범대학교수 선이윈(沈绮云)은 현재 확실히 게임규칙을 개선해야만 하며, 인터넷 중독을 제한하는 것이 온라인게임을 개선하는 한 방향이라고 했다.

최소한 3가지 규칙을 수정해야 한다.

1. 레벨-업 규칙 : 게이머들이 쉽게 최고 레벨에 오를 수 있게 해야 한다. 정상적인 게임시간으로 1년 이상이 걸려도 최고 레벨에 도달하지 못하는 규칙은 절대적으로 수정되어야 한다. 인터넷 중독의 학센터 주임 토우란(陶然)은 레벨-업이 인터넷 중독을 유발하며, 레벨이 높아질수록 게이머들을 자극시켜 게임을 하는 시간이 길어진다고 했다.

2. PK 규칙 : PK가 흥분형의 인터넷 중독을 유발한다. (만약 규칙이 비합리적이면, 게이머들의 인격을 비뚤어지게 한다고 토우란이 소개했다.)

3. 아군 집단(帮派) 조직 : 조직은 게이머들이 그룹을 위해 헌신하게 하며, 조직의 책임자가 되게 유혹하여 게이머의 성취감과 허영심을 만족시킨다. 하지만 이는 사이버세계의 강패조직과 같은 폭력 행위를 나타낸다. 사이버세계의 조직생활이 현실화로 되어 무리지어 범죄활동을 하는 경우가 많아진다고 토우란이 말했다.

기타 거래와 도박활동, 직업 캐릭터의 설정, 아이템의 설정등도 수정되어야할 범위에 속한다. 선이원은 불합리적인 규칙은 운영업체들이 책임져야 한다고 선이원이 말했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-06-20/1026112178.shtml>

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