

제143호

2005. 08. 01

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- WAP 모바일 온라인게임

China Game News

[기획]

- ChinaJoy 방문자 10만 명 초과
- ChinaJoy 국내 4대 온라인게임 산업기지에서 모습을 드러낸다.
- ChinaJoy에서 캐주얼게임 인기
- CJ Cos상에서 'WoW'가 최우수상 독점

[뉴스]

- EA와 체육 총회 협력, 중국 체육 소재 게임 개발
- 중국 온라인게임 사이버재산 6개월에 40억 위안 소비
- 쉐우청(九城), <WoW> 상용화 게이머 150만 명 초과
- 상하이 온라인게임이 전국의 70% 차지
- 성따 자원플랫폼 개방, 48개 콘텐츠업체와 계약 체결

Game 관련기업

- 쑤저우 셴진 커지 (苏州现今科技有限公司)

Game 순위

- 2005년 6월 온라인게임 인기순위

법률 및 정책

- 청소년 인터넷 중독 치료센터
- 강서성(江西省) : 1만 명당 한개 기준으로 PC방 수량 통제

WAP 모바일 온라인게임

천텐차오(陈天桥)의 성공은 온라인게임이 중국에서 큰 잠재력과 이윤공간이 있다는 것을 말해 주며, 온라인게임의 성공신화는 더욱 많은 사람들을 모바일게임으로 관심을 모으게 했다.

JAVA게임 외에 WAP(Wireless Application Protocol)게임은 무선인터넷에 접속하여 브라우저 방식으로 정보를 보는 게임으로 모바일게임과 가장 비슷한 온라인게임이다. 호환성과 그래픽화면은 기존 PC 온라인게임과 비슷하다. 동시에 많은 MUD게임 및 온라인게임 사이버인생 커뮤니티의 개념을 혼합시킨 것이다.

2005년 WAP 시장이 빠르게 발전하고 있다. 무료 WAP 사이트가 우후죽순처럼 성장하고 있으며, 기세를 몰아 기존의 포털 사이트를 위협하고 있다. 각 포털 사이트와 SP들도 WAP 커뮤니티 제품의 투입을 증가시키고 있다. 최근 모 사이트는 모바일 커뮤니티 문화서적 등을 출시하여 사이버 커뮤니티 브랜드를 창조하고 있다.

3G 통신기술 혹은 통신표준의 경제적 이익은 매우 크다. 전문가들은 중국의 3G 시대가 2년 안에 오게 될 것이라고 전망했다. 현재 중국의 핸드폰 이용자는 약 3억 명이다. 2004년의 조사를 보면 인터넷에 접속한 핸드폰 유저 중 80%가 무료 WAP 사이트를 선택했다. 핸드폰 인터넷접속 유저가 언젠가 기존 컴퓨터 온라인접속 유저를 초과하게 될 것이라고 보는 이들도 있다. WAP의 기세를 보면 이미 온라인게임에 도전을 시작한 것이라고 말할 수 있다.

현재 국내 무료 WAP 사이트 중, 동시 온라인 접속자 수가 가장 많은 커뮤니티는 3G 파오파오(3G泡泡, 3gpp.com.cn)에 있는 모바일 파오파오바(泡泡吧(wapp.com))다. 평균 온라인 접속자 수가 약 2만 5천명에 달한다. 'WAP천하'는 WAP 사이트의 총 온라인 접속자 수가 5~6천이며, 기타 사이트는 100~1,000명이라고 전했다. 이 수는 WAP 게임의 강력한 생명력과 시장성을 나타내고 있다.

베이징우셴신공(无限新空)신식기술유한회사 CEO 리진지(李晋吉)는 파오파오바의 동시 온라인 접속자 수가 매월 5~6천 명씩 증가하고 있으며, 이런 추세로 나간다면 연말에는 동시온라인 접속자 수가 5~6만에 달할 것이라고 전망했다. 이것이 현실화 된다면 그야말로 놀라운 결과이다.

3GPP 무료사이트의 매일 유동량은 약 500G이며, 하루에 접속하는 숫자가 4,000만 이상 된다. 이것은 현재 국내에서 가장 높은 수치이며, 중형 인터넷 사이트 한 개의 규모와 같아 WAP가 인터넷을 압박하고 있음을 볼 수 있다.

"생존의 유일한 법칙은 성장이다. 빠른 시작이 성공여부를 결정짓는 것은 아니다. 치열한 시장 환경에서 안정적인 성장을 가속화하여 끊임없이 자신의 목표를 돌파할 것이며, 비슷한 품질 속에서 뛰어나야만 게이머들을 정복할 수 있다"고 리진지가 말했다.

“유저, 게이머들은 우리들의 근본이다. 회사의 일부 사람들은 전문 게임의 평형성과 게이머의 심리를 연구하여 유저들의 수요에 맞게 새로운 도전을 한다. 중국에서 3G를 발전시키는 것은 특별한 일이며 새로운 관건이다”고 리진지는 덧붙였다. 많은 무료사이트들이 한꺼번에 많이 모여들어 시장을 풍성하게 했지만 높은 기술력이 뒷받침되지 않았기 때문에 서로 모방을 하는 단계에 머무르고 있다.

이러한 때에 3G 파오파오는 무료사이트의 길을 걷지 않았으며 콘텐츠를 그래픽과 음성다운로드, 간단한 정보제공 혹은 핸드폰 독서에 제한하지 않았다. 그래픽 음성의 수요를 살펴보면 한사람이 한 달에 다운로드하는 것은 3개를 넘지 않으며 이런 종류의 통로가 많고 각 사이트에서 지원하는 것이 서로 비슷하다. 핸드폰 독서와 정보획득도 유저들의 사용습관을 만들어야 하기 때문에 이런 업무를 위주로 하는 사이트들은 모두 충분한 저항력이 없다.

중국 3G 시장에서 절대 우위로 나아가는 길은 독창성이 있어야만 이루어질 수 있다고 리진지가 말했다. 이 때문에 3G 파오파오는 풍부한 그래픽 음성자원과 채팅, 포럼기능 외에 게임오락과 인터넷 친구교제를 중시했다. “현재 핸드폰은 통신도구 외에 오락매체의 캐릭터로 사용되고 있다. 핸드폰 인터넷접속 유저들의 가장 큰 의도는 핸드폰으로 게임을 즐기는 것이다. 친구를 사귀는 것도 WEB와 WAP 인터넷에서의 이슈 프로젝트이다.

3G 파오파오(3gpp.com.cn)에 등록하면 같은 도시, 같은 시각에 태어난 친구들을 사귄 수 있을 뿐만 아니라 시스템이 자동으로 인연을 맺어주기도 한다. (현재 파오파오바에는 3,613개의 조직이 있으며, 가장 큰 조직에는 2,800여 명이 있다.) 경쾌하고 발랄한 스타일의 사이트여서 여성 게이머의 비율이 높다. 많은 등록 유저 수를 통해 게이머들은 “데이트 성공률이 가장 높은 사이트”라고 평가한다.

새로 가입한 게이머는 선배들에게서 생활방식을 배운다. 사냥, 버섯채집, 낚시 등 돈벌이를 하는 시스템이 있는가 하면 돈을 벌어서 아름다운 복장, 액세서리와 예물을 구입 할 수도 있다. 파오파오 부동산을 구입하여 장식까지 할 수 있다. 또 주식투자와 도박축구, 경마 등의 게임을 할 수 있으며, 하루 저녁에 벼락부자가 되거나 재산을 탕진하는 자극적인 체험도 할 수 있다. 가장 재미있는 것은 애완동물이다. 5가지 동물이 있는데 제대로 먹이지 않거나 보살피지 않으면 병이 나고 울음을 그치지 않는다. 착한 동물은 같이 일하여 업그레이드를 도와주고, 악한 동물은 나쁜 친구들을 공격한다.

파오파오바의 생활에 취미를 더하기 위해 새로 출시된 파오파오 부동산과 장식은 게이머들의 관심을 끄는데 성공하였다. 1차로 오픈된 이 커뮤니티는 수량이 제한되어 있기 때문에 많은 사람들이 예약금을 내고 새벽 3시까지 줄서 있기도 했으며, 오픈 시간을 묻는 고객센터전화화 폭발할 정도였다고 한다.

3G 파오파오는 무료포탈사이트 중 처음으로 아바타를 출시했으며, 처음으로 핸드폰 애완동물, 새집 장식과 몇 편의 도박게임을 출시했고 국내에서 가장 큰 Wap 버전의 잡지연맹을 갖고 있다. 연맹에는 많은 매체들이 가입되어 있고 기존자원과 공유하여 상호보완을 하고 있다. 최근 국내 제일의 1천 명이상 동시 온라인접속 MMORPG 대형 WAP 온라인게임 <머썬우정보우-魔兽城堡>를 출시했으며, 개방한지 3일 만에 등록 유저가 1만 명을 돌파했다.

3G 파오파오를 예를 들면, WEB 온라인게임과 커뮤니티 개념을 핸드폰으로 융합시킨 것은 인터넷이 핸드폰으로 이전한 것과 같다. 이 독특하고 새로운 창의와 높은 오락성은 3gpp.com.cn가 활력

을 가지고 향상할 수 있는 원천이 되며 많은 무료사이트들이 개발하는데 도움이 된다.

모바일유저들의 폭발적인 성장과 정부정책의 개방, 이동 단말기능 제고, 이동 인터넷시장의 성숙은 모바일게임이 온라인게임처럼 왕성해지고 새로운 신화를 이루어 낼 수 있을지 기대된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-19/1746118575.shtml>



ChinaJoy 방문자 10만 명 초과

상하이 신 국제박람센터에서 개최된 제3회 중국 국제 디지털 양방향 엔터테인먼트 제품 및 기술 응용전시회(ChinaJoy)가 23일 상하이에서 막을 내렸다. 3일 동안 방문한 관람자 수는 10만 명을 초과했으며 소주, 절강 두 지방의 관람자만 하더라도 매일 4~5천명에 이르렀으며 마지막 날 방문한 사람이 6만 8천여 명에 달했다.

이번 ChinaJoy에 참가한 게임 제품의 종류는 온라인게임, PC 게임, TV 게임, 실내대형게임, 휴대용게임, 모바일게임 등이었다. 게임관련 하드제품, 유행 디지털 하드제품, 최첨단 완구제품, 디지털 가정게임시스템 등 최신 기구들도 참관자들에게 선보였다.

민족 온라인게임의 발전이야말로 이번 전시회의 최대 이슈였다. 이번 전시회에 참가한 국내 게임업체들은 자체 개발한 게임제품 총 185편을 전시했으며, 전시 제품 수의 4분의 3을 차지했다. 그중 <항해세기-航海世纪>, <몽환귀도-梦幻国度>, <삼국호협전-三国豪侠传>, <천하2-天下2>, <평선방-封神榜>, <과이러시유-快乐西游>, <산웬젠2-퍼이텐리센-轩辕剑2-飞天历险>, <공부-功夫online> 등 몇 편의 게임은 중국 전통문화를 결합한 것으로 비교적 높은 기술수준을 보여줌으로써 많은 관중들의 관심을 끌었다.

이번 전시회에는 미국, 일본, 한국, 영국, 캐나다, 프랑스, 러시아, 아이슬란드, 싱가포르, 홍콩 등 게임이 발달한 지역의 게임업체와 관련 협회가 참가하여 국제 디지털 inter active 엔터테인먼트산업의 가장 최신의 모습을 전시했다. 동시에 국내외 게임업체들의 상호 이해를 증진시키고 정보를 교류하며 상호 보완할 수 있는 편리한 플랫폼을 제공하여 중국 게임업체의 국제경쟁력을 제고하는데 직접적인 추진 작용을 했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-7-24/n213_129479.html

ChinaJoy 국내 4대 온라인게임 산업기지에서 모습을 드러낸다.

소식에 따르면 베이징, 상하이, 광저우, 청두 등 4개 지역에 온라인게임 애니메이션기지를 설립

할 준비가 되었다.

지난번 전시회와 비교해서 이번 전시회는 더욱 더 국제화되고, 더욱 더 민족화되고, 오락성과 종합성을 강화시켰다는 특징이 보인다. 전시회 기간에 베이징, 상하이, 광저우, 청두의 4개의 국가 온라인게임 애니메이션 산업 기지가 정식으로 모습을 드러내고 게임산업의 발전을 위해 넓은 플랫폼을 제공한다.

최근 몇 년 동안 중국 온라인게임은 빠른 발전을 가져왔다. 신문출판총서는 국내 온라인게임을 더욱 합리적이고 균형적으로 발전시키기 위해 베이징, 상하이, 광저우, 청두에 온라인게임 애니메이션산업 발전 기지를 구축할 것을 결정했다. 이 산업기지를 기반으로 주변지역의 산업발전을 추진하여 인재교육, 기술 창조와 제품개발을 촉진하고 중국 온라인게임 출판 산업을 견고하게 한다.

국가 온라인게임 애니메이션산업 발전기지는 신문출판총서의 비준을 거쳐 확정된 것이며, 현지 정부와 관련부문에서 여러 방면의 혜택과 지원정책을 제공할 것이다. 그 중, 상하이 푸동 소프트웨어 단지는 2004년 11월말에 이미 토지 점유면적 12만 평방미터, 건축면적 16만 평방미터의 단지를 구축했다. 단지 내에 등록된 기업이 870개이고 소프트웨어산업에 종사하는 인원만 9,000여명에 달하며 최근 제3기 프로젝트에 거액의 투자를 계획하고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-25/0955119099.shtml>

ChinaJoy에서 캐주얼게임 인기

이번 ChinaJoy에서 캐주얼 게임이 MMORPG 게임과 경쟁을 벌였다. 전시회 현장에서 련중스제(联众世界)-아워게임, QQEMD 캐주얼 게임을 운영하는 회사부스 앞에는 특별한 이벤트가 없이도 많은 관람자의 눈길을 끌었다.

2005년, 많은 온라인게임 제작 운영업체들이 캐주얼게임으로 눈길을 돌렸다. 새로운 캐주얼게임 <진우환-劲舞团>, <진웨이탄-劲乐团> 이 올해 출시되었다. 베이징 아워게임 컴퓨터기술유한책임회사의 그래픽 게임부문의 경리 취양(曲洋)은 아워게임 보드유형 게임의 최고 온라인 접속자수가 10만 명에 달한 적이 있다고 했다. 성따 inter active 엔터테인먼트사의 2005년도 재무보고를 보면 캐주얼게임 수익이 지난 분기보다 22.7% 성장하여 1,104억 위안에 달했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-7-24/n743_659630.html

CJ Cos상에서 'WoW'가 최우수상 독점

지난 7월 23일 ChinaJoy CosPlay가 막을 내리면서 수상 게임 명단을 발표했다.

최우수 연출상 : WoW (리그전 팀 : 사천성의 스키냐야-世纪诺亚)

최우수 패션 도구상 : WoW (리그전 팀 : 사천성의 TM지뇌야-世纪诺亚)
 최우수 극본상 : 휘잉런저(火影忍者)-리그전 팀 : 베이징성스쯔원탄-北京圣十字军团
 최고 인기상-인터넷 : 쭈이유우지(最游记)-리그전 팀 : 베이징 N_BOYS
 최고 현장상 : 썬터우스-성도사 (리그전 팀 : 상하이 싱즈런잉-行之人影)
 최고 단체상 : 썬터우스-성도사 (리그전 팀 : 상하이 썬즈런잉-镜之人形)

자료 : http://news.17173.com/content/2005-7-23/n453_370125.html

EA와 체육 총회 협력, 중국 체육 소재 게임 개발

7월 26일 중화전국체육총회 부위원장 허후이셴(何慧娴)이 밝히길, 미국 EA는 중국 체육계와 협력하여 중국 체육 소재의 오락 소프트웨어를 개발할 것이라고 했다.

허후이셴의 소개에 따르면, EA는 이미 중화전국체육총회에 탁구, 배드민턴 등 중국 유행의 체육 항목을 소재로 한 오락 소프트웨어 개발을 제기했으며 이전에 EA는 국제축구연맹 등 체육 연합회와 축구, 농구, 아이스하키, 골프 등의 여러 체육 게임을 위임하여 개발하는데 합의하였다.

허후이셴은 현재 중화전국체육총회가 이미 EA의 요청을 받아들였다고 전했다. 이런 행동들은 중국 체육의 발전과 현지 체육의 국제화에 유리하다고 여겼기 때문이다. EA와 중국의 탁구, 배드민턴 등을 주관하는 부서는 이 일이 빨리 추진되어야 한다고 말했으며, 이 밖에도 인텔 등의 기업들도 참여할 것을 추진하고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-27/1047119435.shtml>

중국 온라인게임 사이버 재산 6개월에 40억 위안 소비

7월 24일에 출시된 인터넷 통계보고를 보면 중국 네티즌이 반년 동안 온라인게임 사이버 아이템(장비, 무기, 신분 등)을 구입한 액수가 평균 178위안으로 나타났다. 네티즌 중 온라인게임을 하는 비율이 23.4%, 국내 온라인게임 사이버 자산시장의 6개월 소비액은 40억에 달한다.

중국 인터넷정보센터(CNNIC)의 통계에 따르면, 국내 네티즌 총 수량의 급속성장은 인터넷 쇼핑 자 수를 증가시키고 있다. 현재 1억의 네티즌 중 20%, 즉 2,000만이 인터넷 쇼핑을 했다. 반년 이내 인터넷 쇼핑 총 금액은 이미 100억 위안에 달했다.

CNNIC 관련인사는 6개월 동안 쇼핑을 4번 이상 한 사람은 “단골손님”에 속하며, 그 비율이 47.6%라고 밝혔다. 15%의 네티즌들이 인터넷에서 패션의류와 생활 가정용품을 구입한 경험이 있다고 했다. 6개월 동안 인터넷에서 판매된 핸드폰 수가 300만개에 달한다. 이것은 중국의 B2C시장이 서적, 영상제품 및 컴퓨터 디지털제품을 위주로 하던 것이 다원화소비시장으로 발전하고 있음을 보여주

고 있다.

네티즌의 과반수 이상이 인터넷 쇼핑 이유로 “현지에 없는 상품을 구매 한다”고 했다. 전국적인 인터넷 판매서비스를 통해 전국 범위의 물류배달시스템을 구축하는 것은 업체들의 새로운 계기가 될 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-25/1018119107.shtml>

쥬우청(九城), <WoW>상용화 게이머 150만 명 초과

쥬우청(Nasdaq : NCTY)이 지난 7월 20일 발표한 소식에 따르면, 온라인게임 <WoW>의 중국 상용화 게이머 수가 이미 150만을 초과했다고 한다. <WoW>는 쥬우청이 2005년 6월 7일 정식 출시한 온라인 게임이다.

이사장 겸 수석 수행관인 주쥘(朱駿)은 “<WoW>의 중국에서의 성공은 쥬우청의 운영능력을 나타내 준다.”고 했다. 블리자드 총재 Mike Morhaime는 “<WoW>가 중국에서 얻은 성공은 우리의 예상을 초과했다. 게이머들의 <WoW>에 대한 사랑과 지지에 감사 한다”고 전했다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2005-07-20/2202668873.shtml>

상하이 온라인게임이 전국의 70% 차지

상하이는 이미 중국 온라인게임의 출판, 운영산업의 메카가 되었다. 제3회 China Joy에서 지난해 상하이에서 운영하고 있는 온라인게임이 18.1억 위안의 판매수익을 창출하여 전국 총 수익 24.7억 위안의 73%를 차지했다고 밝혔다.

지난해 5월과 12월에 성파와 쥬우청이 나란히 미국 나스닥에 상장하면서 중국 온라인게임회사가 외국 주식시장에 상장하는 문을 열게 되었다. 국가 신문출판총서가 발표한 2004년 중국에서 가장 환영받는 10대 온라인게임 중 6편이 상하이에서 운영되고 있으며, 가장 환영받는 10편의 민족온라인게임 중 3편이 상하이에 있다.

상하이시 신문출판국의 관련 책임자는 상하이 온라인게임 산업이 이런 성과를 거둔 것에 대한 3가지 장점을 이야기했다.

1. 지역 : 국내 기타 도시와 비교할 때 상하이의 개방된 투자유치환경과 우수한 최신기술, IT 서비스기반 등은 온라인게임 기업이 설립되고 신속히 발전할 수 있는 토대가 되었다.

2. 정부의 중요시 : 상하이시 정부는 정책적으로 온라인게임 출판기업의 상공업등록, 투자업체 유치, 출입국 관리 등 면에서 많은 지원을 했으며, 지속적으로 투자하여 온라인게임 개발 도구를 구입

하고 온라인게임 산업의 발전을 전략적으로 육성할 것을 계획하고 있다.

3. 규모 효과 : 현재, 상하이 온라인게임 산업은 게임제품 개발에서부터 운영, 마케팅에 이르기까지 완전한 산업조직을 형성하였다.

상하이시 신문출판국은 2010년 세계 박람회 때에는 상하이 온라인게임 산업의 판매수익이 60~70억 위안에 달할 것이라고 전망했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-7-21/n520_436165.html

성따 자원플랫폼 개방, 48개 콘텐츠업체와 계약체결

2005년 7월 21일, 성따(NASDAQ : SDNA)가 상하이에서 “개방, 제휴, 평균이득”이란 주제로 성따 가정전략 콘텐츠제휴 발표회를 개최했으며, 콘텐츠 파트너와의 제휴 계획을 정식 가동했다.

“개방, 제휴, 평균이득”이란 주제에 대해 성따의 부총재이자 SDS 사업부 총재 취사이빈(瞿海滨)은 성따의 ‘박스’는 개방된 플랫폼으로서 성따 5년간의 유저, 판매, 서비스, 안전, 지불 등 면에서 누적된 자원과 경험을 통합한 것이며, 파트너에게 더욱 좋은 지원과 서비스를 제공하기 위해 성따는 다음의 ‘5가지’를 개방할 것이라고 했다.

- 1) 유저 플랫폼 개방
- 2) 지불 플랫폼 개방
- 3) 서비스 플랫폼 개방
- 4) 안전한 기술 보장 플랫폼 개방
- 5) 자금 플랫폼과 응자경로 개방



천텐차오와 제휴 파트너 협의서 체결

파트너 제휴 계획에 대해 천텐차오는 “세계 경제가 일체화된 상태에서 유저들의 수요를 추진력으로 하는 소프트웨어, 하드웨어, 콘텐츠, 인터넷, 서비스를 통합하는 것은 중국 기업이 발전할 수 있는 역사적인 기회가 된다. 성따는 국내외 같은 신념을 가진 콘텐츠 서비스업체와 제공업체들이 개방과 제휴를 통해 inter active 엔터테인먼트산업의 새롭고 진취적인 팀에 가입하는 것을 환영하며, 제휴를

기회로 더욱 광범위한 콘텐츠제휴 파트너연맹을 설립 할 것이다”고 언급했다.

이번 콘텐츠 파트너 제휴 계획에는 게임종류의 콘텐츠 서비스업체로 구이하이(归海), 환추우(环球), UBI, 중국과학원자동화소, 바이두(百度), 애플(苹果), TAITO, KONAMI 등이 있다. 영화 유형의 콘텐츠 서비스업체로는 신화통신(新华电信), 미술영화공장(美影厂), PRCDirect, 화티왕(华体网), 오주브로드체널(五洲宽频), 옌황 inter active (炎黄互动), 쥬우저우멍왕(九洲梦网), 쉰동카툰(炫动卡通) 등이 있다.

음악과 재정, 쇼핑유형에는 정첸즈싱(证券之星-증권의 별), 톈우보(淘宝), 동팡CJ(东方CJ), 동팡상징(东方上证), 이취(易趣), TVSN, 마이코우린(麦考林), 제1재정관리망(第一理财网) 등이 있으며, 도시 생활유형에는 톈리(通力), e-long, 중옌표우(中演票务), 상하이중심기상대(上海中心气象台), 상하이 여행사이트(上海旅游网), 카이투과기(凯图科技), 부동산정보(搜房资讯), 51표(票), 대중평가(大众点评), 중국 생화사이트(中国鲜花网), 커다(柯达), 신렌(新联) 등이 있다.

교육, 초빙유형에는 신동팡온라인(新东方在线), 중관신시(中宽信息), 환위이수마(幻维数码), 중화잉차이왕(中华英才网), 즈랜쑤우핀(智联招聘) 등이 참여했다.

UBI, TATIO 등 몇몇 제휴회사의 고위층인사들이 이번 발표회의에 참석했다. 성따와 UBI의 구체적인 제휴 콘텐츠에 대해 성따 부총재 취하이빈은 “지나간 역사를 보면 성따와 UBI는 많은 제휴를 했다. 향후 제휴는 더욱 긴밀하게 될 것이다”고 했으며 구체적인 콘텐츠는 말할 수 없다고 했다.

최근 Intel도 전국적으로 4억 달러를 투자하여 자사의 디지털가정계획을 홍보하고 있다. 성따가 성따 박스를 핵심으로 콘텐츠를 통합하는 것과 같이 최근 출시된 SONY의 PS3호스트와 마이크로소프트의 XBOX 360호스트도 모두 가정 디지털 엔터테인먼트를 상대로 했다. 그러나 Intel은 PC, TV, 핸드폰과 같은 전통플랫폼의 전망을 더욱 밝게 보고 있다. 어떤 플랫폼을 기반으로 하든지 전 세계 업체들은 이 막대한 시장에 대해 밝게 전망하고 있으며, 각자 자신들의 이념과 기준을 제시하고 있다. 콘텐츠 서비스와 기술의 새로운 경쟁이 곧 시작될 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-22/0821118892.shtml>

쑤저우 셴진 커지 (苏州现今科技有限公司)



- ◆ 전화 : 0512-62510895 - 808
- ◆ 팩스 : 0512-62510895 - 808
- ◆ 주소 : 장쑤성 쑤저우스 공예위안취 지창루 328 귀지커지위안 111B 셴진 커지
(江苏省苏州市工业园区机场路328号 国际科技园 111B 现今科技)
- ◆ 우편번호 : 215000
- ◆ 고객센터 전화 : 0512-67775361, 67775362
- ◆ 고객센터 메일 : server@ywgames.com

셴진커지는 하나의 젊고 기업 정보화에 힘쓰는 인터넷 매체 및 소프트웨어 제작사이다.

“효과, 실효, 고효율”의 이념에 입각하여 경쟁 IT업종 중에서 고속 성장을 하였다. 셴진의 젊은이들은 대부분이 IT업종과 시장에서의 엘리트들이다. 고효율의 운반 능력과 엄격한 단체 협력 정신, 완전한 조합 및 완벽한 서비스는 고객들에게 실효성 있는 효과를 가져다주고 있다.

셴진커지의 취지

- * 고객 제일 : 모든 것은 고객의 수요를 위해서 고객의 실용성을 위해서 존재한다.
- * 창조성 : 정보화 시대 끊임없이 창조해야 하며 창조의 목적은 고객이 더욱 만족하도록 하기 위해서이다.
- * 건설성 : 끊임없는 변화로 도전에 적응하고, 끊임없이 새로운 기술과 새로운 서비스를 추구한다.
- * 자신감 : 회사의 모든 사람들은 자신 있게 가장 좋은 제품, 가장 좋은 서비스를 제공할 것이다.

자료 : <http://www.zgxj.cn/>

<업무범위>

[기업의 정보화]

정보화 시대의 끊임없는 진보에 따라 정보 데이터 관리는 이미 기업에서 상당히 중요한 부분이 되었다. 데이터 관계의 자동화가 기업 효율을 향상시킬 수 있고, 기업 제조원가를 줄인다. 또한 고객의 소프트웨어를 맞춤 제작하여 제공한다. 값비싼 생산관리 양식에 근거하여 그에 맞는 데이터 관리 소프트웨어를 제작한다.

[기업 선전 웹 사이트의 제작]

웹 사이트는 이미 기업의 대외 선전에서 자신의 이미지가 되었고, 기업 제품의 중요한 교량 역할을 한다. 우리 회사는 전문적인 웹 사이트 제작 인원이 있으며, 기업은 그에 맞는 웹 페이지를 만들고 선전하기 위해 공간 및 기업 사서함 무료 사용을 제공한다.

[게임 관련]

회사는 하나의 훌륭한 게임 제작진 팀 및 전문적인 게임 미술 디자이너 팀이 있으며, 전화 자문도 환영한다.

◆ 온라인게임 거작 - 욕망·용의 고향 (欲望·龙之故乡) 제작

CGW China Game Weekly **Game 순위**

2005년 6월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	-	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / 띠쥬우칭스(第九城市)
2	↑	젠샤칭원 (剑侠情缘Online, 검협정연)	시산쥐(西山居) / Kingsoft
3	↓	멍환시유 (梦幻西游)	왕이 / 왕이(网易)
4	↓	비엔비 (泡泡堂)	Nexon / 상하이산다(上海盛大网络)
5	-	리니지II (天堂II)	Nc soft / 시나 러구(新浪乐谷)
6	↑	클로즈게이트 (魔力宝贝)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커워이 얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
7	↓	따화시유II (大话西游 II)	왕이 / 왕이(网易)
8	-	텐조우2 (天骄2)	目标在线 / 目标在线 (우보우자이센)
9	↑	신석기 시대 (新石器时代)	JSS / 베이징화이(北京华义)
10	-	라그나로크 (仙境传说(RO))	Gravity / 유씨신간선(Gravity/游戏新干线)

자료 : 大众软件

청소년 인터넷 중독 치료센터

올해 3월에 설립된 북경 군구총병원(北京军区总医院)은 북경에서 유일하게 인터넷 중독을 치료하는 의료기관이다.

한 14세 남자 아이는 인터넷으로 게임만 하다가 부모들이 인터넷 접속을 제한하자 거리에 나가 PC방을 전전하고 다녔다. 이에 부모들이 아이를 병원에 데리고 가서 입원치료를 받게 하였다. 입원 후 10~15일간 약을 복용하고 매일 30분가량 침으로 내분비계를 조절하는 물리치료를 받았다. 또한 매일 오후 이런 청소년들을 모아서 수영, 농구, 바둑 등의 경기를 진행하여 단체 활동을 증가시키고 주의력을 전환시키는 훈련을 하고 있다.

이 치료센터의 타오란(陶然)주임은 “센터에 4명의 심리학사, 4명의 임상치료사가 있으며, 1인당 매일 치료비용은 400위안으로 주로 심리, 약물, 물리, 운동 오락 등 네 가지 치료방식이 포함 된다. 규모는 현재 동시에 10명 정도가 치료 받을 수 있으며, 이미 500여명이 예약을 한 상태이다. 치료를 받는 환자들은 전국 각지의 청소년들로 나이는 11~ 25세가 대부분이다. 인터넷 중독 청소년들의 특징은 성격이 괴팍하고 내성적이며, 교제를 싫어하고 감정의 기복이 심하며 부모에게 강력하게 저항한다. 이런 청소년들의 가정환경은 대부분 자녀에 대한 압력이 크고 자녀와 교류가 적으며 자녀에 대한 요구가 너무 높아 자녀의 자부심에 영향을 주는 문제점이 있다.”고 덧붙였다.

현재 이 센터에서는 100여명의 인터넷 중독환자를 치료했으며, 이 환자들에 대해서는 6개월 추적방문을 한다. 치료를 마친 후 10%의 청소년들이 다시 인터넷에 빠질 수 있으며, 인터넷을 사용할 경우 매일 2시간 정도로 통제해야 하며, 최고 4시간을 초과하지 말아야 한다. 부모들이 자녀를 데리고 외출하는 방식으로 아이들의 주의력을 환기시킬 필요가 있다고 타오란 주임은 말했다.

관련 부문의 조사에 따르면 중국의 인터넷 중독 청소년이 250만 명이며 14세~24세가 인터넷 중독 발생률이 가장 높은 시기로 청소년들의 90%를 차지한다. 북경시에만 해도 20여만 명의 중학생이 인터넷과 게임에 빠져있다. 한 번에 평균 5시간 이상 온라인 상태에 있는 학생이 무려 72.9%에 달한다.

이런 현상에 대비해 중국 청소년 법률연구소 양수건(杨守健) 연구원은 “현재 중국은 청소년들의 인터넷이용에 대한 제한이 완벽하지 못하며, 이미 인터넷 중독 증상이 있는 청소년에 대한 치료도 이에 따라가지 못하고 있다. 청소년들의 인터넷 중독에는 여러 가지 이유가 있기 때문에 다양한 유형의 학생들의 증상에 맞는 치료를 해야 효과를 볼 수 있다.”고 했다.

중국 청년정치학원 당위서기 루스전(陆士楨)은 청소년들이 근본적으로 인터넷 중독에서 벗어나려면 의료기관의 노력과 PC방 단속에만 의존할 것이 아니라 전 사회적인 종합치료에 의존해야 한다고 당부했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-21/1048118794.shtml>


강서성(江西省) : 1만 명당 한개 기준으로 PC방 수량 통제

최근 강서성에서는 PC방 총 수량을 통제하기 위해 새로운 PC방 심사비준 규정을 출시했다. 시, 현, 향, 진에서 새로운 PC방을 설립할 때 관련 표준에 따라 만 명당 PC방 하나를 설립해야 한다.

강서성 신규 《인터넷 온라인서비스 영업장소 관리조례》 규정에 따르면 전 성의 범위 내에서 만 명당 PC방 하나를 기준으로 설립하게 하여 총 수량을 통제한다. 동시에 각 현(시, 구(区))의 경제 발전수준, 인구구성, 시장수요, 소비습관 등의 요인에 따라 각 현, 구의 PC방 시장 분포를 기획한다.

저급수준의 PC방 중복건설과 맹목적인 투자를 방지하기 위하여 강서성은 신규 설립 PC방(기존 PC방 주소변경 포함)의 경우, 패키지 게임기기 한 대당 최소 면적이 2.5평방미터 이상, 각 PC방 영업 면적은 남창시(南昌市) 시내일 경우 500평방미터 이상, 기타 도시(区市)는 375평방미터 이상, 현성 및 현급 도시는 250평방미터 이상, 향진(乡镇)은 125평방미터 이상이 되어야 한다고 규정했다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=5711&lm=ywxw>

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