

제145호

2005. 08. 16

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2005년제 5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (2)

China Game News

- 중국 양방향 게임 축제
- 천텐차오(陈天桥), 가장 창조적인 중국 CEO로 선정
- 성따 “중국에서 가장 생명력 있는 100대 기업”으로 선정
- 성따 2/4분기 재무보고
- 중국 PC방 마케팅대회 8월 25일 개최
- 천왕(骏网) GOQO와 손잡고 무료 캐주얼게임시장 진출

Game 소개

- 성따부자(盛大富翁)

법률 및 정책

- 문화부 신식산업부 온라인게임 발전과 관리에 대한 몇 가지 의견
- 국무원, 민간자본의 온라인게임 산업 진입 권장

2005년 제5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (2)

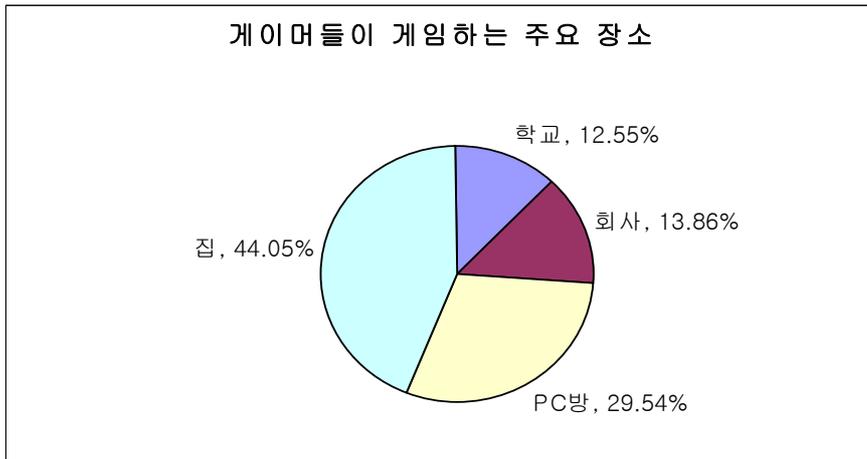
목 차

- 1. 중국 게이머 행위분석
 - 1.2. 게이머들이 중요시하는 게임요소
 - 1.3. 게이머들이 게임하는 주요 장소
 - 1.4. 게이머들이 게임에 소비하는 시간
 - 1.5. 게이머들이 게임을 하는 시간
 - 1.6. 게이머들이 한편의 게임에 몰두하는 시간
 - 1.7. 게이머들의 정액카드 구입 장소
 - 1.8. 게이머의 정보획득 경로
 - 1.9. 게이머들이 일상적으로 구입하는 게임 잡지
 - 1.10. 게이머들이 한편의 게임을 떠나는 이유
 - 1.11. 게이머들의 인터넷접속 방법

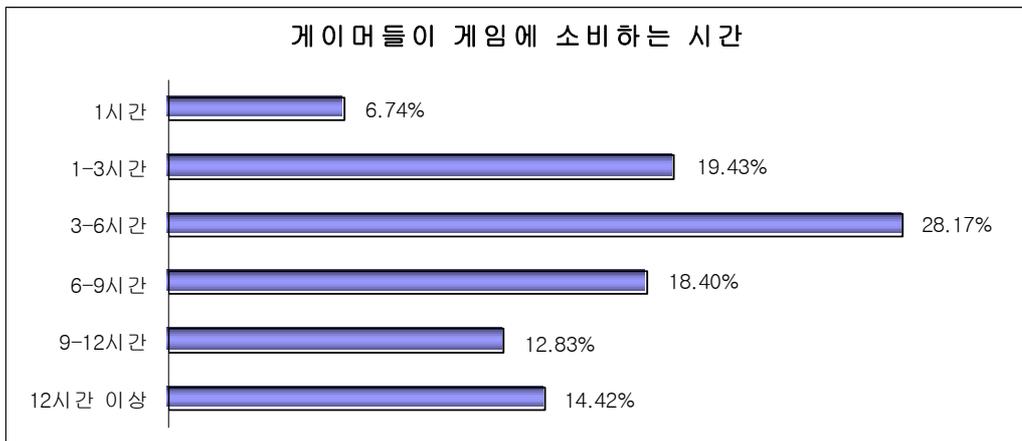
1.2. 게이머들이 중요시하는 게임요소



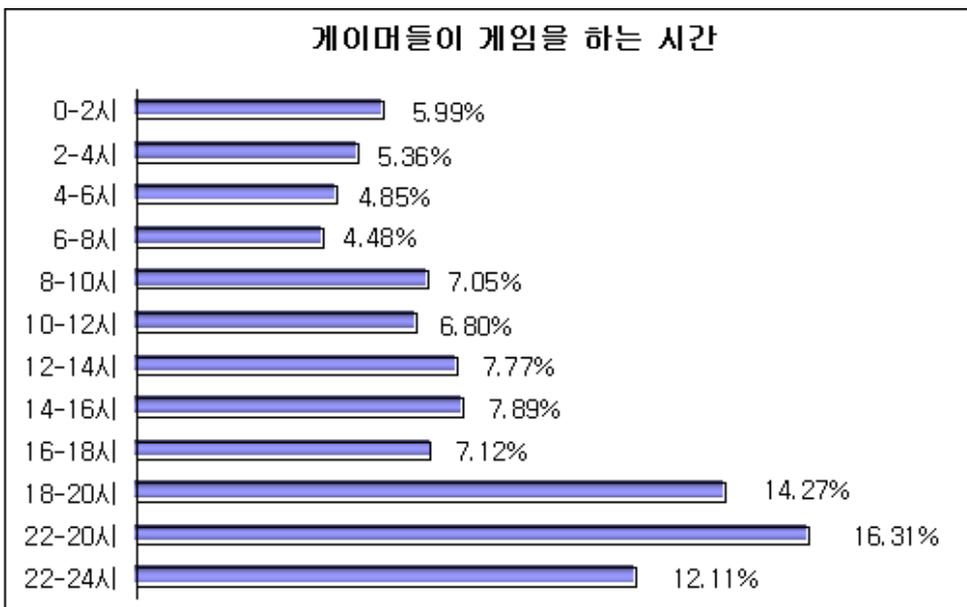
1.3. 게이머들이 게임하는 주요 장소



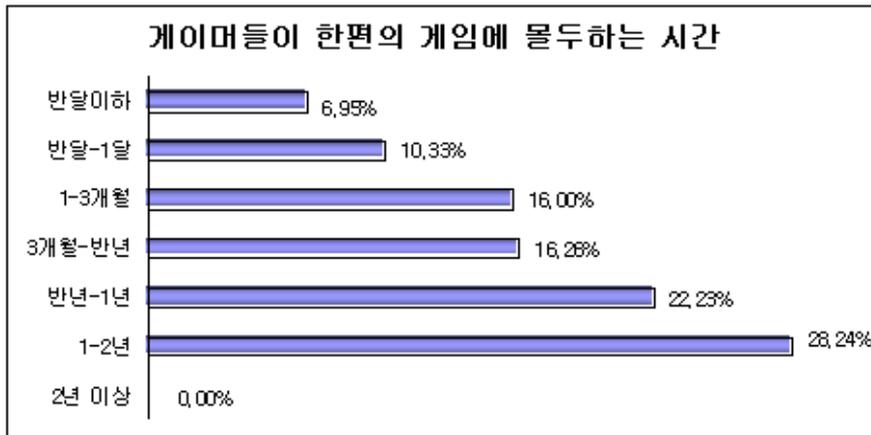
1.4. 게이머들이 게임에 소비하는 시간



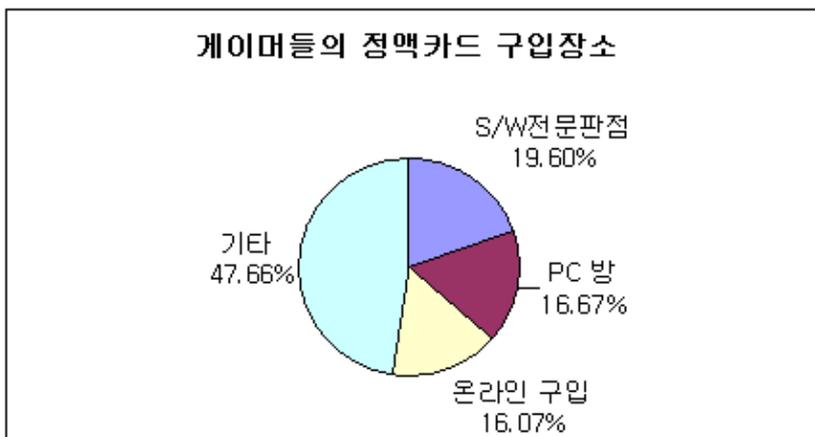
1.5. 게이머들이 게임을 하는 시간



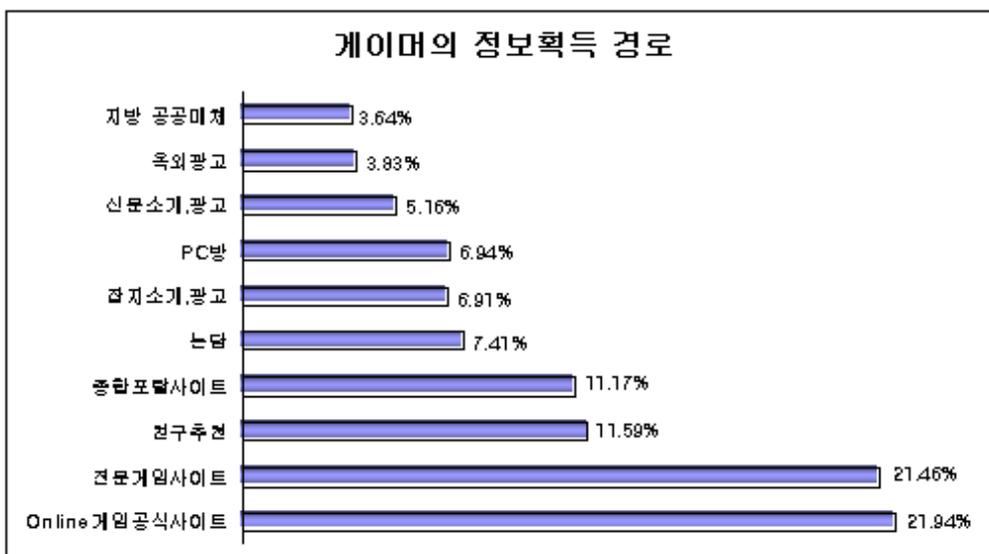
1.6. 게이머들이 한편의 게임에 몰두하는 시간



1.7. 게이머들의 정액카드 구입 장소



1.8. 게이머의 정보획득 경로

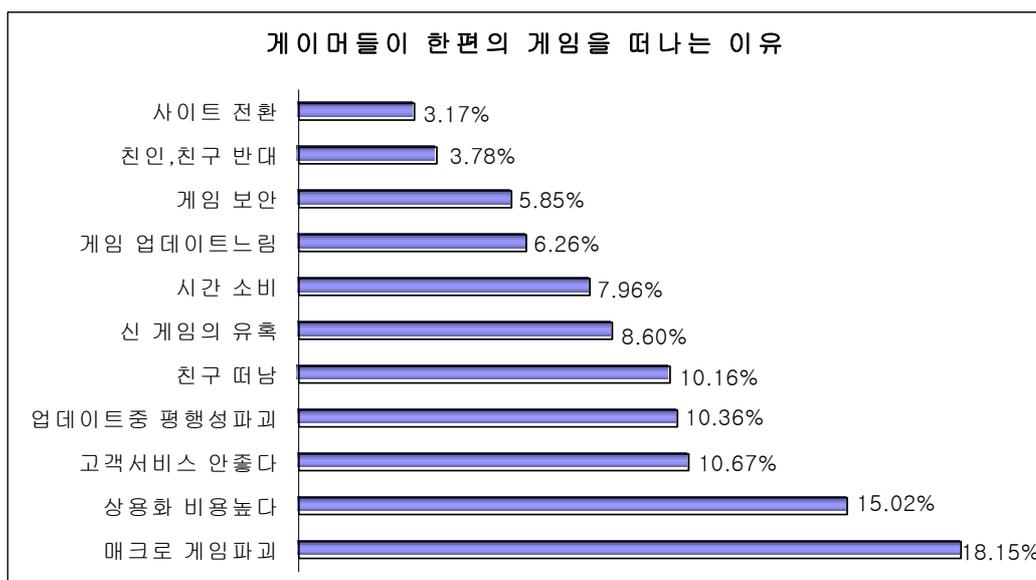


1.9. 게이머들이 일상적으로 구입하는 게임 잡지

잡지 명칭	점유 비율	잡지 명칭	점유 비율
컴퓨터신문	9.31%	가정용컴퓨터와 게임기기	1.69%
가정용 컴퓨터와 게임	9.05%	전자게임fans	1.63%
대중게임	5.65%	컴퓨터지식과 기술	1.61%
컴퓨터게임 공략	5.53%	게임기기 사용기술	1.52%
컴퓨터 상업정보-게임천지	4.54%	라이노우통(莱鸟通)	1.51%
게임기지	4.27%	디지털선봉	1.38%
게이머	3.96%	온라인게임 족	1.33%
소프트웨어와 CD	3.69%	전자게임 주간지	1.31%
컴퓨터게임 신간센	3.27%	PC방 부락	1.30%
온라인게임세계	2.89%	전자게임 우리	1.23%
전자게임 소프트웨어	2.75%	소비전자세계	1.23%
온라인게임 비밀	2.68%	몽환총동원	1.21%
대중 게이머	2.67%	게임의 창	1.17%
Inter active 소프트웨어	2.43%	게임천지인	1.17%
전자게임과 컴퓨터게임	2.25%	TV 게임오락 잡지	1.11%
대중 인터넷신문, 게임플레이	2.04%	게임비평	1.11%
컴퓨터낙원게임공략	2.03%	게임풍운지	1.10%
게임동서(東西)	1.96%	게임일	1.08%
		신(新)공간	1.05%

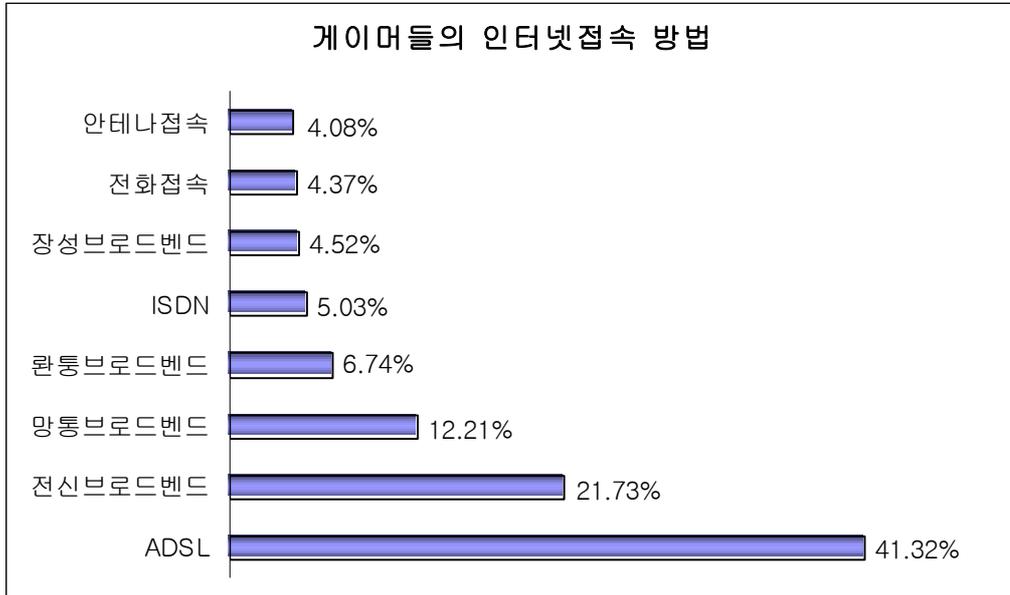
1.10. 게이머들이 한편의 게임을 떠나는 이유

이전의 게이머들이 한 편의 게임을 떠나는 원인은 게임이 고르지 못하고 안정성이 떨어지기 때문이다.



1.11. 게이머들의 인터넷접속 방법

ADSL은 41.32%로 지난해보다 12.43% 하락하였다. 전신 브로드밴드와 왕통 브로드밴드는 각각 지난해보다 조금씩 상승했다.



자료 : 《17173第五届中国网络游戏市场调查报告》

다음 호에 계속...

중국 양방향 게임 축제

최근 몇 년간 중국 모바일게임 산업이 빠른 발전 단계에 들어섰다. 게임 산업이 앞선 한국, 일본 등에서도 모바일게임 산업은 이미 전망이 밝은 문화산업으로 부상하고 있다. 모바일게임은 이번 중국 국제 양방향 게임 축제의 이슈가 될 것이며, 모바일게임을 전시할 수 있는 양방향 플랫폼을 구축하여 실용성을 더욱 높이도록 했다. 언제 어디서나 휴대폰을 꺼내어 마음껏 모바일게임을 즐길 수 있게 되었다.

관련 기관에 따르면 2005년 모바일게임시장 규모는 12억 위안에 달하고, WAP, JAVA / BREW 등 기술플랫폼의 모바일게임시장 규모가 증가할 전망이다. 2003년 9월, 중국 국내 모바일게임 산업은 중국 이동통신의 바이보우상(百宝箱)이 출시되면서부터 가동되었으며, 불과 몇 개월 사이에 유저가 200만에 달했다.

2004년은 중국 모바일게임의 해라고 불리면서 유저들이 1,600만 명을 넘어섰다. 2005년에는 유저들이 점차 더 확장되고 있다. 이런 현상은 게임업체(CP), 인터넷운영업체, 콘텐츠서비스업체

(SP), 모바일제작업체, 칩 제조업체를 포함한 회사들이 모두 모바일게임 산업으로 진출하도록 만들었다.

9,000만 인터넷 유저들과 비교할 때 3억이 넘는 중국 모바일 유저는 사람들에게 많은 상상공간을 제공했다. 일부 SP와 CP들은 온라인게임이 PC에서 모바일로 이동하는 거대한 잠재력을 가진 모바일 산업시장과 마주하고 있다. 업계는 온라인게임이 모바일 플랫폼에서 지속적인 발전을 가져올 것으로 기대하고 있다. 부가서비스를 위해 이동통신운영업체, 서비스운영업체, 개발업체, 모바일생산업체가 서로 협력하기를 희망한다. 양방향 게임 축제는 온라인게임, 모바일게임이 공동으로 거래하고 전시할 수 있는 기회와 무대를 제공할 수 있을 것으로 기대된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-9/n373_289574.html

천텐차오(陈天桥), 가장 창조적인 중국 CEO로 선정

아시아-태평양 중국 상인 지도자 연합회 및 아시아-태평양 문화재산 논단, 아시아-태평양 문화포춘 신문이 공동으로 주최한 “아시아 태평양 중국 상인 지도자 논단 및 2005 아시아 태평양에서 가장 창조적인 중국 상인 지도자 시상식”이 2005년 8월 7~9일 말레이시아에서 개최되었다.

여기에서 성따의 CEO 천텐차오가 “2005 아시아-태평양의 최고 창조적인 중국 상인 리더”로 선정되었다. 성따의 총재 탕전(唐駿)은 개인 대표로서 수상하고, “중국 상인 관리의 국제화와 기업의 기반”이라는 주제로 강연을 했다.

아태지역의 20여개 국가의 장관, 전문가 및 유명한 중국 상인 지도자가 자리하였다. 그 중에는 말레이시아 교통부 장관 천 광차이(陈广才), 중국 정협 외사 위원회 주임 류젠평(刘剑锋), 전국 화교연합회 부위원장 리쭈페이(李祖沛) 등이 귀빈으로서 참석했다.

회의에서는 30명의 “2005 아시아-태평양의 최고 창조적인 중국 상인 리더” 명단을 발표하고 시상했다. 중국 IT 업계의 신인 천텐차오의 수상은 중국 신세대 젊은 기업가들의 국제 영향력을 보여주고 있다.

이번 선정은 재산순위와는 달리 아시아-태평양지역 여러 업종에서 사회의 부를 창조하는 리더들의 독특한 창조적 사고방식과 기업에 가져온 성과에 대한 평가라고 대회 집행의장 로렌스이가 언급했다.

이번 대회는 2개의 특별 포럼을 개최했다. 주최 측은 대륙과 해외에서 맹활약중인 중국 개발구의 책임자들을 초청하여 최신 정보를 발표하도록 하였다. 또한 아시아 태평양의 유명한 중국 상인 기업이 중국에 와서 투자하도록 유도했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-8/n919_835594.html

성따 “중국에서 가장 생명력 있는 100대 기업”으로 선정

2005년 8월 6일, “2005 제2회 중국에서 가장 생명력 있는 100대 기업”이 베이징 유이호텔에서 발표되었다. 그중 상하이 성따 인터넷발전유한회사가 100대 기업 중 12위로 선정되어 주목을 끌었다.

이번 선정은 중국공상업연합회 “중국 기업발전안전고봉논단” 조직위원회에서 주최하고, 재정시보, 중국 공상, 중첸렌(中全联)기업발전연구센터에서 개최했다. 중어우(中欧)국제공상학원, 베이징 대학 광화관리학원 등 많은 학술기구에서 협력, 지원했다. 선정 목적은 중국 내의 성장 활력을 풍부하게 하고 각종 위험에 대응하여 기반 사업에 든든한 체제를 갖춘 우수한 기업을 확대하기 위함이다.

작년에 처음 시작한 이 조사는 국내외 개방성 지표를 참고하여 실제 상황을 결합하고 다시 평가 지표 체계를 수정한 후, 최대치를 추구하여 과학화, 질량화의 수단을 이용한 중국 기업 발전 생명력 정도에 대한 평가라고 밝혔다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-8/n582_498253.html

성따 2/4분기 재무보고

지난 8월 10일 성따에서 발표한 2/4분기 재무보고를 보면, 6월 30일까지 순 영업수익이 5.395억 위안(6,250만 달러)으로 전년 같은 시기 대비 88%가 성장했다. 순 이윤은 2.23억 위안(2,690만 달러)으로 같은 기간에 비해 58.2% 늘어났다.

신화미통(新华美通)사의 소식에 따른 성따의 2/4분기 주요 실적은 다음과 같다.

- 순 매출액은 5.395억 위안(6,520만 달러)으로 같은 기간에 비해 88.0% 늘어났고, 지난 1/4분기와 비교해서 8.5% 늘어난 것이다.

- 온라인게임 영업수익은 4.667억 위안(5,640만 달러)으로 총 영업수익의 86.5%를 차지했으며, 1/4분기 대비 8.5% 성장하였다.

- 그 중 MMORPG 게임의 영업수익은 3.62억 위안(4,370만 달러)으로 같은 기간 대비 60.3% 성장했으며, 1/4분기 대비 9.3% 성장하였다. 캐주얼게임 영업수익은 1.047억 위안(1,270만 달러)으로 같은 기간 대비 130.1% 성장했으며, 1/4분기 대비 5.1% 하락하였다.

- 기타 영업수익은 7,270만 위안(880만 달러)으로 총 영업수익의 13.5% 차지했다. 같은 기간 대비 365.1% 성장했으며, 1/4분기 대비 31.3% 성장하였다.

- 순 이윤은 2.23억 위안(2,690만 달러)으로 같은 기간 대비 58.2% 성장하였다. 나스닥 Nasdaq : SNDA의 매 주식 수익은 3.06위안(0.36달러)으로 동기 대비 50% 늘어났다.

성따의 천텐차오는 "MMORPG 게임과 온라인 광고업무가 성따의 2/4분기 실적의 안정된 성장을 이끌었다. 다양한 콘텐츠와 온라인게임을 통해 올 하반기에는 더욱 많은 유저와 영업수익을 창조할 것"이라고 말했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-10/1013121053.shtml>

중국 PC방 마케팅대회 8월 25일 개최

시나게임 소식에 따르면 2005년 8월 25일, "2005 싸이오우(赛奥) 중국 PC방 마케팅대회"의 첫 코스가 베이징 쿤룬호텔에서 개최된다. 이번 대회는 전국에 14개 회의장을 마련하며, 약 8,000여 명의 PC 방 주인이 참석한다.

이번 대회는 PC방 주인, 게임업체, 운영업체, 부가가치서비스 제공업체 등에게 교류, 교환 플랫폼을 제공할 뿐만 아니라 각 업체의 브랜드를 강화하고, 제품을 홍보하는데 좋은 기회를 제공한다. 이것은 PC방 업종 유사 이래 가장 큰 전국 대회가 될 것이다.

제2차 인터넷 붐이 다가오면서 PC방 산업발전과 PC방 수량의 급속성장, 확장규모가 날로 뚜렷해지고 있다. 낮은 홍보자본을 통한 높은 장식률은 많은 게임운영업체들의 인정을 받고 있다. "2005 싸이오우 중국 PC방 마케팅대회"는 PC방 산업을 전반적으로 분석하는 가운데 전국 PC방 하드웨어 배치문제도 집중적으로 조사 분석하여 게임운영업체들이 PC방에서 자체의 제품을 운영할 수 있는가를 판단할 수 있는 정보를 제공한다.

더욱이 게임운영업체가 판매경로를 기획하고 게임 속성을 조정하는데 적극적인 의의가 있다. PC방 주인 대표의 강연을 통해 많은 PC방 주인들과 직접적인 교류를 하며, 게임운영업체들로 하여금 어떠한 게임이 PC방에서 홍보하기에 적합한가를 알게 한다. 또한 PC방이 어떤 제휴모델을 원하는지 알 수 있다.

이번 대회는 PC방을 중심으로 여러 각도에서 토론하게 될 것이며, 하드 및 게임운영업체들이 중국 PC방 산업에 대한 이해와 PC방 실정을 분석하는데 도움이 될 것이다. 동시에 하드 및 게임업체들은 자신들이 산업구조에 있는 위치를 파악할 수 있게 되며, PC방 경영자 및 관련기업의 발전에 도움을 줄 것으로 기대된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-05/1809120634.shtml>

천왕(骏网) GOQO와 손잡고 무료 캐주얼게임시장 진출

8월 초, 천왕과 종련(综联)디지털과기유한회사(ICM)가 협의서를 체결하고, 천왕이 ICM 산하에 있는 무료 캐주얼게임 플랫폼 GOQO를 전국에 홍보하는 사업을 책임지기로 했다.

광둥 중렌에 소속되어 있는 GOQO는 중국 전국에서 가장 큰 PC방 거래 플랫폼이다. 중렌은 전문 디지털 inter active 엔터테인먼트기술 및 제품개발회사다. 미국의 막대한 자금과 기술이 뒷받침해 주고 있을 뿐만 아니라 장기간 첨단과기 영역에 주력해왔으며, 중국 디지털 inter active 엔터테인먼트 산업을 유도하고 있다.

GOQO가 출시한 캐주얼 플랫폼의 특징은 무료이며, 게이머들의 수요에 따라 “실시간 상금” 이벤트를 실시한다. 게이머들은 GOQO에서 게임을 즐기는 한편 획득한 GOQO 포인트로 상품을 경매할 수도 있다. 다른 한 가지 특징은 PC방 게이머들을 상대로 출시한 캐주얼게임 플랫폼이다. PC방을 교량으로 소비자와 업체 간에 교류 할 수 있게 하며, PC방의 지명도를 올려주고 업체로 하여 홍보경로를 얻게 한다.

천왕이 전국에 GOQO 홍보사업을 할 때 'PC방 관리 VIP 계획'을 가동한다. 천왕은 부가가치서비스를 제공하며, 동시에 PC방 단말 사업에 종사하는 사람들에게도 확실한 부가가치서비스를 얻게 한다. 오늘까지 천왕은 시장수요에 적합한 통합마케팅, 온라인 플랫폼의 신 모델을 출시했으며, 홍보를 하고 있다. 이번 제휴는 천왕의 판매경로 발전을 공고히 함과 동시에 양측의 좋은 성과가 기대된다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-9/n90_6508.html

성따부자(盛大富翁)



- ◆ 게임 명칭 : 성따부자 (盛大富翁)
- ◆ 게임 종류 : MMOTAB



- ◆ 개발 회사 : 성따 (盛大)
- ◆ 운영 회사 : 성따 (盛大)
- ◆ 공식사이트 :

<http://rich.poptang.com/web1.0/index.asp>

- ◆ 현재상황 : 테스트 중

(1차 : 8월8일, 2차 : 8월 26일)

《성따 부자》는 현재 내부 테스트 단계에 있으며, 공개 테스트 기간은 공지할 예정이다.

<게임소개>

게임속의 건축물

《성따 부자》 게임에는 2종류의 건축이 있다. 하나는 업그레이드가 가능하고 나머지는 그렇지 못하다. 건축물이 있는 토지는 사유재산으로 그 곳을 지나갈 때에는 통행료를 지급해야 한다.

건축의 최고등급은 5등급인데, 건축물의 등급이 높을수록 통행세도 많아진다.

카드도구

이 게임에는 각종 기능의 카드가 46장 있다. 특수한 일부 카드를 제외하고는 카드의 대부분은 상점에서 살 수 있다. 카드도구를 통해 게이머는 자신의 몸을 보호하고 힘을 키울 수 있다.

신선의 종류



작은 재복신

재복신을 만나면 선물을 받을 수 있다. 재복신은 상대방의 임대료를 반만 낼 수 있는 특혜를 준다.



작은 가난신

재수 없는 녀석이다. 장려금을 더 줘야 한다. 상대방에게 임대료를 한 번 더 내야한다.



작은 복신

무료로 집을 짓는다. 아직 신참자이기 때문에 능력이 들쭉날쭉하다.



작은 쇠락신

소비를 촉진한다. 집을 짓는 것이나 장사는 결국 실패한다. 다른 사람의 매매성공률이 50% 밖에 안 된다.



작은 토신

행운을 가져다준다. 주인 없는 땅이 다른 사람의 토지로 변할 수 있다.



작은 천사

인류의 수호신으로 무료로 집을 지어준다. 매우 사랑스럽다.

http://rich.poptang.com/web1.0/study/jieshao_001.asp

<초보자 문답>

Q : 《성따 부자》는 어떤 유형의 온라인게임인가?

A : 대전류의 여가 온라인게임이다. 게이머는 게임에서 주사위를 던져 전진한다. 게임의 목적은 집을 짓거나 구매를 해서 상업 경제활동을 하고 상대방을 격파한 후 대부호가 되는 것이다.

Q : 무료 게임인가?

A : 《성따 부자》는 한 번의 완전한 무료 게임이다. 게이머는 무료로 게임의 재미를 누릴 수 있다.

Q : 현재 어디에서 다운로드할 수 있나?

A : 현재내부 테스트 중으로 공식사이트를 방문하여 다운로드하는 것이 좋다.
[http:// rich.sdo.com](http://rich.sdo.com)

Q : 어떻게 내부 테스트의 계정번호를 등록하나?

A : 등록을 한 후 테스트의 계정번호를 받을 수 있다. 총 10만개의 번호가 다 발행될 때까지 발행된다.

Q : 어떤 게임 모델이 있나?

A : 라운드제와 즉시 제도가 있다. 라운드제의 게이머는 윤번으로 조작을 하고, 한 게이머의 조작이 종결 된 후에 비로소 다음 게이머가 조작을 시작한다. 기타의 게이머가 기다릴 필요 없이 즉시 모든 게이머가 동시에 조작할 수 있도록 규정하는 것이 즉시 제도이다. 라운드제의 게이머는 충분히 생각할 시간이 있고 상대방의 진전을 관찰할 수 있는 장점이 있다. 즉시제는 리듬을 규정하는 것이 비교적 빠르고, 긴박하며 게이머는 자신이 원하는 대로 게임모델을 선택할 수 있다.

Q : 어떻게 하나의 기계로 여러 명의 모델을 진행하나?

A : 현재는 하나의 기계로 여러 명의 모델을 진행할 수 없다. 개방 후에는 순서대로 매 게이머의 계좌 번호와 패스워드를 입력한다. 여러 명의 모델은 라운드제만을 선택할 수 있다.

Q : 현재 몇 장의 지도가 있나?

A : 현재 작은 상하이, 큰 상하이, 열대의 작은 섬 3장이 있다. 곧 더 많은 지도를 개방할 수 있다.

자료 : <http://rich.poptang.com/web1.0/study/question.asp>

문화부 신식산업부의 온라인게임 발전과 관리에 대한 몇 가지 의견

온라인게임 관리를 강화하고, 인터넷문화시장 경영행위를 규범화하며, 중국 온라인게임 원작수준을 제고하여 인터넷문화산업의 건강한 발전을 촉진하기 위하여 중국 온라인게임 발전과 관리사업에 대한 의견이다.

1. 중국 온라인게임시장의 현황과 발전목표

1) 온라인게임은 정보 네트워크를 통해 inter active 엔터테인먼트 형식으로 전파되며, 네트워크와 문화의 결합이기도 하다. 몇 년 사이 인터넷문화시장은 급속한 발전을 가져왔다. PC방 등 인터넷 접속 서비스영업장소가 전국에 보급되어 온라인게임시장의 발전을 추진했다. 인터넷의 신속한 보급과 브로드밴드가 커뮤니티와 가정에 보급됨에 따라 중국 온라인게임시장은 신속한 발전을 가져왔으며, 고속 성장기로 들어서게 되었다. 뿐만 아니라 많은 가치를 창조했으며, 관련 산업의 발전과 중국 인터넷경영과 오락산업의 발전, 인터넷시대 사람들의 문화생활을 풍부히 하는데 적극적인 역할을 했다.

2) 중국 온라인게임은 발전초기에 있기 때문에 많은 문제점들이 존재하고 있다.

① 온라인게임 제품에 음란, 포르노, 도박, 폭력, 미신, 불법거래 및 국가안전 등 위법과 건강하지 못한 콘텐츠가 존재한다.

② 자주 재산권의 민족 원작 온라인게임 제품이 시장을 주도하지 못하고 있다.

③ 경영 모델이 비슷하다. 제품 유형이 단순하며, 격투와 등급연습을 하는 게임제품이 많은 시장을 차지한다.

④ 해킹서버 매크로 등 매크로 지적재산권이 시장질서의 문제를 발행케 했다.

⑤ 사회문제를 유발했으며, 자제능력이 없는 청소년들의 심신건강에 영향을 끼친다. 이러한 문제들은 중국 온라인게임시장의 건강한 발전에 해를 끼쳤다.

3) 과학발전 이념으로 온라인게임의 발전과 관리사업을 지도하고 검증해야 한다. 온라인게임에 존재하는 문제를 정확히 파악하고 조치를 취해야 한다. 감독관리를 강화하여 현재의 문제들을 해결할 수 있도록 노력하여 많은 미성년자들에게 화목한 온라인문화 환경을 창조해야 한다. 온라인게임의 적극적인 작용과 산업 가치를 중시해야 하며, 민족 온라인게임 산업의 발전을 지원하여 건전한 콘텐츠로 발전시켜야 한다. 풍부하고 다채로운 온라인게임 제품이 중국 시장의 주류로 되게 한 후, 적합한 시기에 국제시장으로 진출해야 한다. 온라인게임시장 경영이 규범화 되어 지적재산권이 존중받게 되고, 법제관리 체계가 완벽하게 되었을 때 중국적이며 국제 영향력을 가진 민족 온라인게임 제품이 될 수 있다.

2. 온라인게임 산업의 건강한 발전 지원

4) 산업지원체계 구축

온라인게임은 소프트웨어산업의 중요한 요소로서 전자정보산업발전기금의 지원을 늘려야 하며, 게임 산업을 발전시키는 자금으로서 온라인게임 R&D 생산의 핵심적인 기술을 중점으로 개발해야 한다. 국무원의 《소프트웨어산업과 집성회로산업발전에 관한 몇 가지 정책》 (국가발행 [2000] 18

호) 와 《소프트웨어산업 행동강령》(국가사무실 발행 [2002] 47호) 등 소프트웨어산업 정책을 철저히 실행해야 한다. 게임 산업인재 양성체계를 추진하여 적극적으로 온라인게임의 기획, R&D, 마케팅관리 인재를 양성해야 한다. 또한 게임직업 양성을 추진하여 적극적으로 게임기업이 학원 혹은 고등학교와 연계하여 인재를 양성해야 한다.

5) 민족게임 정품 프로젝트 실시

중국 국내 소프트웨어 개발업체, 인터넷운영업체, 콘텐츠 제공업체 등 관련 기업을 지원하여 중국의 역사문화와 민족정신이 담긴 제품을 개발해야 한다. 약 3년 내에 국내시장의 주도적인 지위를 차지하기 위해 노력하며, 한 걸음 더 나아가 국제시장을 점유할 수 있도록 해야 한다.

6) 온라인게임 산업의 인큐베이팅을 적극적으로 양성

첨단 기술 산업단지, 소프트웨어 산업단지에 관련 기업, 과학연구소를 모아 국가 디지털 엔터테인먼트산업 시범기지를 구축한다. 애니메이션게임산업 교육과 R&D, 국제협력을 위주로 전개하여, 중국 온라인게임 산업의 인큐베이팅으로 양성해야 한다. 온라인게임 핵심기술을 중점으로 R&D하여, 중국 자체의 게임소프트웨어를 재활용 할 수 있는 디지털 베이스를 구축해야 한다.

7) 온라인게임 주변산업을 개발

온라인게임은 관련 산업에 많은 작용을 하고 있다. 따라서 국산 온라인게임의 파생제품 즉, 도서 간행물, 완구, 문구, 식품, 패션, 액세서리, 오락시설, 애니메이션 제품 개발, 게임 전시회 등을 적극 추진해야 한다. 파생제품의 개발을 통해 중국의 온라인게임의 산업규모를 확대하고 중국 온라인게임 산업 재생산의 양성 순환 체계를 형성한다.

3. 온라인게임시장 질서를 규범화

8) 시장진입과 콘텐츠 감독관리 강화

문화부는 향후 온라인게임 등 인터넷 문화경영업체 허가 제도를 엄격히 할 것이며, 시장진출 허가 수준을 높일 것이다. 온라인게임 경영 종사를 신고한 신규 인터넷문화경영업체는 관련 규정에 부합되어야 하며 또 1,000만 위안 이상의 초기등록자본을 갖춰야 한다. 문화부의 허가를 거치지 않고 인터넷을 이용하여 사사로이 온라인게임 등 인터넷 문화경영에 종사할 경우 법적 규제에 따라 단속한다. 온라인게임 제품의 콘텐츠는 중국 헌법과 관련 법률 법규의 규정에 부합되어야 한다. 우수한 민족 문화를 발전시키고, 과학적이고 대중적인 선진 문화제품을 권장한다. 그러나 음란, 도박, 폭력, 미신, 재산 관련 불법거래 및 국가 안전에 해로운 콘텐츠를 담은 온라인게임이 국내에서 생산, 전파되는 것을 엄금한다. 불법과 규정을 어긴 콘텐츠를 담은 온라인게임은 《인터넷문화관리 잠행규정》의 제24조 규정에 따라 처분한다. 《인터넷정보서비스 관리규정》을 위반할 경우 공안기관에 넘겨 처분한다. 범죄가 구성될 경우 법적 규제에 따라 형사책임을 추궁한다.

9) 온라인게임 제품의 수입 관리를 강화

수입 온라인게임의 콘텐츠 심사 제도를 엄격히 실시하며, 선택적으로 세계 각지의 우수한 온라인 게임 제품을 도입하는 한편 중국 국정에 적합하지 않는 불건전한 내용을 담은 제품의 도입은 제한한다. 수입 업무는 문화부의 허가를 받은 인터넷 문화기관이 운영해야 하며, 수입한 온라인게임 제품은 반드시 문화부에 신고하여 콘텐츠 심사를 받아야 한다. 임의 업체와 개인은 문화부의 허가 없이 사사로이 온라인게임 제품을 수입, 전파, 유통시켜서는 안 된다. 문화부의 콘텐츠심사를 거치지 않고 정보산업부의 《소프트웨어제품 관리규정》에 따라 등기 등록하지 않은 온라인게임은 국내에서 운영하

지 못하며, 전자경기 등 온라인게임 경기 항목으로 하지 못한다.

10) "해킹서버", "매크로" 등 불법행위에 대한 단속을 강화

"해킹서버"와 "매크로"운영은 허가를 받지 않고 인터넷을 이용하여 사사로이 온라인게임 운영에 종사하는 불법행위이기 때문에 《무면허 경영 처분, 단속규정》에 따라 단속한다. PC방에 대한 감독 관리를 강화하여 PC방의 "해킹서버", "매크로" 행위를 단속하며 통신관리기관은 문화기관이 제공하는 서면 인증 처분의견 및 사이트의 IP등 관련 상황에 근거하여 인터넷관리의 행정법규 규정에 따라 법적 제재를 가한다.

11) PC방 관리를 강화하여 PC방 시장 질서를 규범화

불법을 단속하여 총 수량을 통제하며 감독관리를 강화한다. 자율적인 정리 정돈과 규범화를 통해 현 PC방 산업을 규모화, 체인화, 테마화, 브랜드화의 방향으로 건전하게 발전하도록 한다. PC방의 미성년자 출입을 단속하며 PC방 경영관리를 강화한다.

12) 업계 자율과 사회 감독을 강화

온라인게임 기업은 반드시 법적 규제에 따라 운영하며 국가 관련 기준에 따라 온라인게임 제품의 신분 인증과 식별 시스템 관련 소프트웨어를 개발해야 한다. 미성년자의 온라인게임 및 게임 시간에 대한 제한 조치로 인터넷 중독 장애를 유발하지 않도록 해야 한다. 그 중 PK류 등급 훈련게임(PK에 따른 등급 향상)은 반드시 실명 게임제도를 실시하여 신분증을 통해 로그인해야 하며 미성년자의 로그인을 거부해야 한다. 우수 인터넷문화업체를 중심으로 신문매체 등을 통해 긍정적인 홍보를 강화하여 업계의 이미지를 개선하여야 한다. 건전한 업계의 협회를 조직하여 업계 내의 자율, 서비스, 규범화된 경쟁을 강화하여야 한다.

13) 각 지역 상황에 맞도록 합리적으로 추진하고 관리를 강화하도록 하며, 민족 온라인게임 산업의 발전을 위하여 양호한 온라인문화 환경을 마련하도록 한다.

문화부 정보산업부

2005년 7월 12일

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=5926&lm=ywxw>

국무원, 민간자본의 온라인게임 산업 진입 권장

최근 국무원에서는 민간자본이 온라인게임과 애니메이션 등 여러 영역에 진입하는 것을 권장한다는 문건을 발표했다. 사회주의 선진문화를 발전시키고 전 사회의 문화건설 참여의 적극성을 불러일으키기 위해, 민간자본이 문화산업에 진입하는 것을 권장하고 규범화하여 중국 문화산업의 전반적인 경쟁력을 제고 한다.

1. 민간자본이 문예연출단체, 연출 장소, 문화오락, 예술품경영, 애니메이션과 온라인게임, 광고, 영화 드라마제작, 방송영상기술개발 운영, 농촌영화상영, 신문 잡지판매, 음향제품 판매, 장식인쇄

품 포장 인쇄 등 영역에 진입하는 것을 권장한다.

2. 민간자본이 문화제품과 문화서비스 수출업무에 종사하는 것을 권장한다.

3. 민간자본이 문예연출단체, 연출 장소 등 국유문화단위의 회사제도로부터 개조하는 것을 권장하며, 민간자본도 주식을 제어할 수 있다.

4. 민간자본이 출판물 인쇄, 녹음할 수 있는 CD 생산, 읽기 CD 복제 등 문화산업과 영역에 진입하는 것을 허락한다.

5. 민간자본이 출판물 인쇄, 발행, 신문출판단위의 광고, 발행, 방송TV와 TV 채널의 음악, 과거, 체육, 오락면의 제작, 영화제작발행 상영 등 국유문화기업의 영역에 주식투자도 할 수 있다. 상기 문화기업은 국유자본이 51% 이상의 주식을 제어해야 한다.

6. 민간자본이 케이블 TV 접속망을 구축하고 경영할 수 있으며, 케이블 TV 단말 디지털화 개조에도 참여할 수 있다. 상기 문화기업은 국유자본이 51% 이상의 주식을 제어해야 한다. 민간자본은 케이블 TV 접속망의 커뮤니티의 부분업무를 맡은 기업의 주식을 제어할 수 있다.

7. 민간자본이 옥외, 실내, 차량 내부, 점포 등에 광고 업무를 할 수 있다. 조건이 부합된 전제하에 호텔 내에서 방송 TV 채널을 신청하는 서비스를 제공할 수 있다. 관련부문에서는 자질인증을 엄격히 해야 하며, 경영범위를 명확히 하고, 일상감독관리를 강화해야 한다.

8. 민간자본이 문화산업에 진입할 때 현재 관련 규정관리에 따라 제 5조, 제 6조, 제 7조에서 규정한 사항은 관련 행정주관부문의 비준을 받아야 한다. 관련 투자프로젝트의 심사허가 혹은 심사비준은 《국무원 투자체제개조의 결정에 관해》(国发 [2004] 20호)의 규정에 따라 처리한다. 모든 절차에 관한 심사비준을 엄격히 하며, 문화산업의 발전을 규범화하며, 기업의 합법적인 권리와 이익을 보호하며, 법규를 위반하여 경영하는 것은 취소한다. 민간기업이 프로젝트 심사비준, 자질인증, 용자 등 면에서 국유문화기업과 동등한 대우를 받게 된다.

9. 민간자본이 통신사, 신문 잡지사, 출판사, 방송채널, TV 채널, 방송 TV 채널 발사소, 중개소, 위성 방송 TV, 케이블 TV 전송기간망 등을 설립하거나 경영할 수 없다. 정보인터넷을 전개하여 시청서비스 및 뉴스사이트 등 업무를 해서는 안 되며, 신문 잡지 화면, 방송 TV 채널과 시간제 프로그램을 경영하지 못하며, 신문 잡지, 영시, 음향제품 생산 등 문화제품 수입 업무를 하지 못하며, 국유 문물 박물관에 진입하지 못한다.

10. 문화부, 광전총국, 신문출판총서는 본 결정에 따라 실시방법을 제정하며, 국가에서 투자격려, 허락, 제한과 금지 산업에 대한 목록을 제정하여 민간자본문화기업이 지속적인 건강한 발전을 하게 인도한다. 각 지역, 각 부문은 법에 의거하여 규정과 어긋나는 규정을 수정한다. 외자가 문화산업에 진입하려면 관련 법률법규의 규정에 따라 수행해야 한다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-8/n445_361931.html

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