

# 제146호

2005. 08. 22

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 2005년 제5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (3)
- 문화부, 미성년자용 온라인게임 15편 발표

## China Game News

- 국산 온라인게임 국제 주목 끌어
- 중화넷 <열혈강호>로 인해 이윤 82% 감소
- CKCG 2005 인터넷카니발 개막
- 게임 《RF》 중국 광둥 디지털통신사와 협력
- 마이크로소프트의 XBox360 게임기 중국 전자공장에서 제조
- 쥬우청(九城) WoW 주변제품 공략

## Game 소개

- 평선환취 (封神传说 - NABI)

## 법률 및 정책

- 청소년들의 건전한 인터넷접속 돕기
- 청소년에게 해로운 출판물 특별 관리

2005년 제5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (3)

목 차

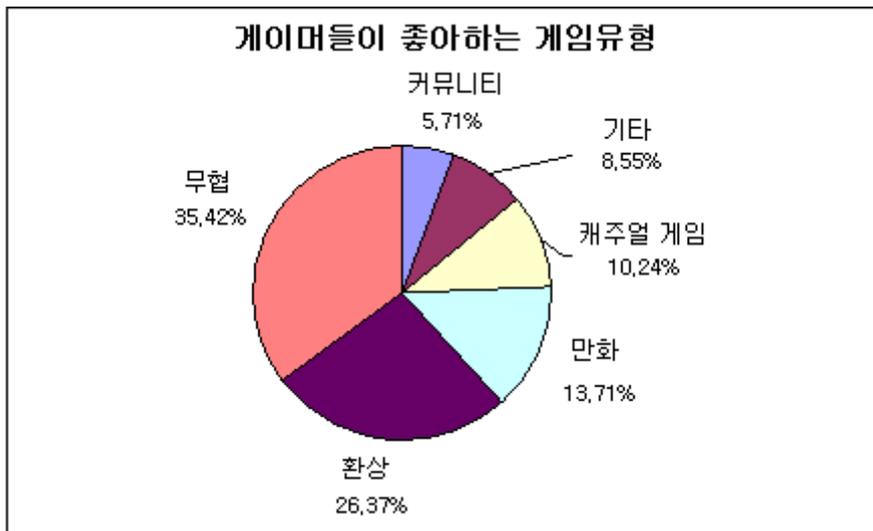
2. 중국 게이머들의 게임열중 분석

- 2.1. 게이머들이 좋아하는 게임 유형
- 2.2. 게이머가 게임 중 즐겨하는 일
- 2.3. 게이머들이 즐기는 서버 유형
- 2.4. 게이머들이 즐기는 게임 이벤트
- 2.5. 게이머들이 가장 즐기는 모바일게임 유형
- 2.6. 게이머의 세대게임에 대한 태도

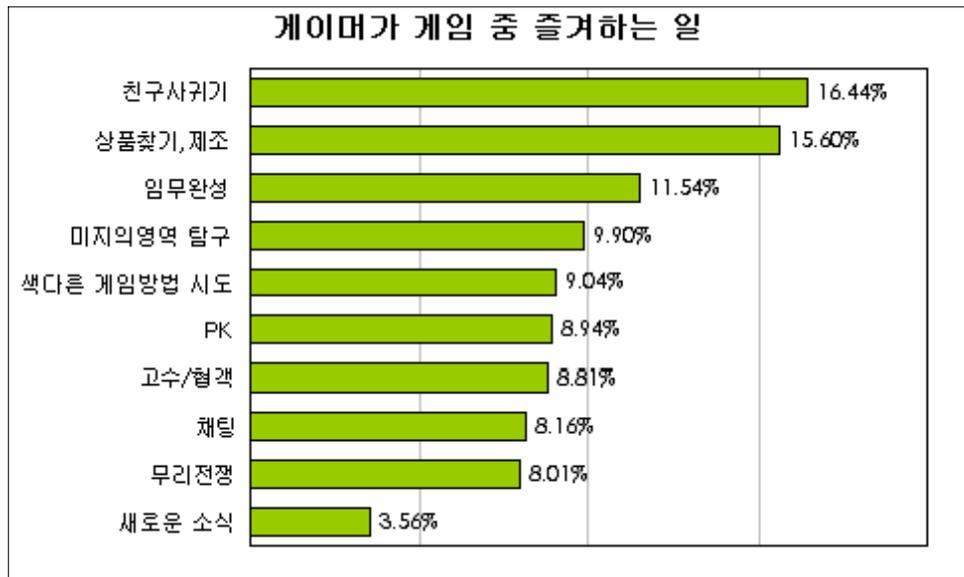
2. 중국 게이머들의 게임열중 분석

2.1. 게이머들이 좋아하는 게임 유형

게이머들이 가장 좋아하는 게임 유형은 여전히 무협장르이며, 캐주얼오락이 전기보다 5.26% 성장하였다. 반면에 환상유형은 13.57% 감소되었다.

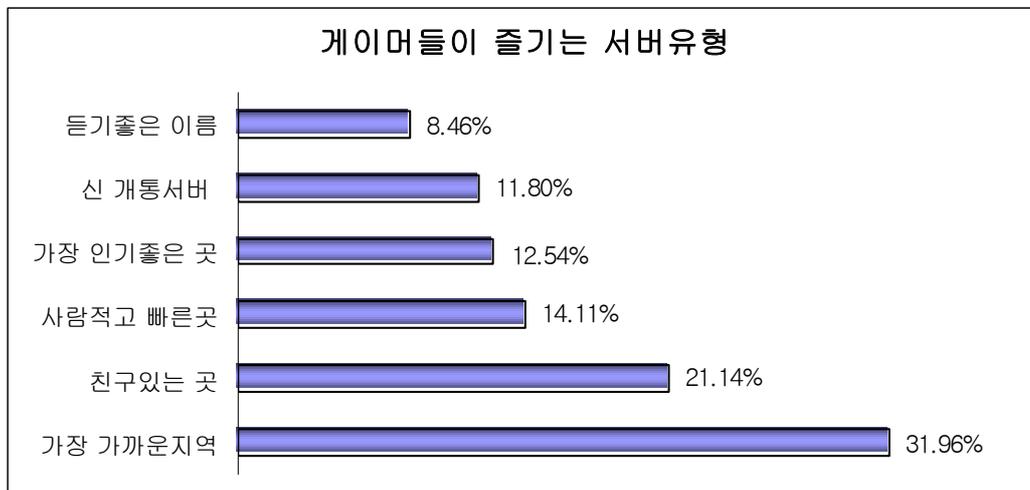


2.2. 게이머가 게임 중 즐겨하는 일

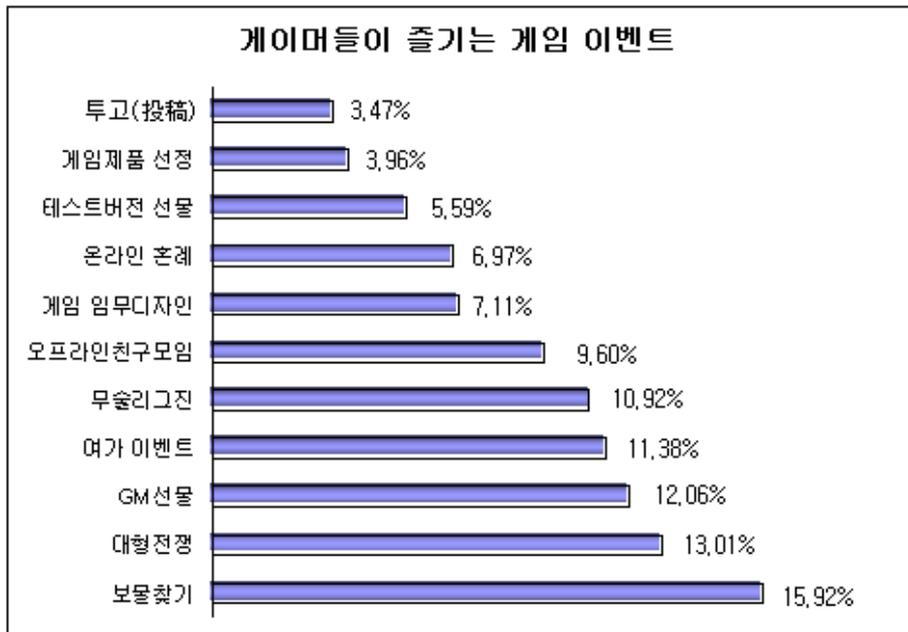


2.3. 게이머들이 즐기는 서버 유형

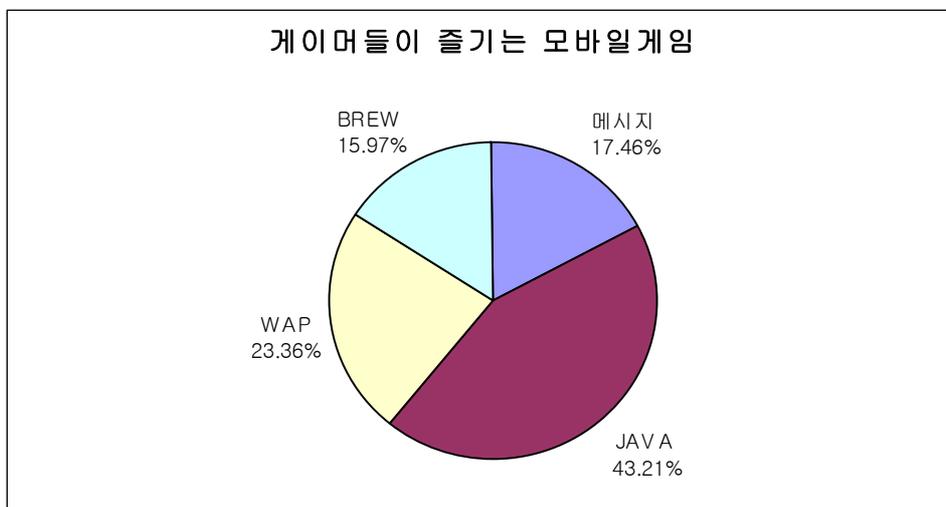
게이머들이 가장 좋아하는 서버는 거주 지역에서 가까운 서버, 다음이 친구가 있는 서버로 그 비율은 각각 31.96%와 21.14%이다. 이전 조사데이터와는 정반대의 결과이다.



2.4. 게이머들이 즐기는 게임 이벤트

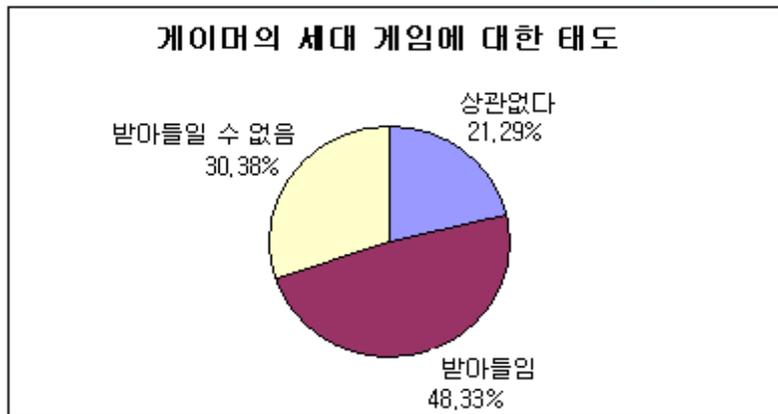


2.5. 게이머들이 가장 즐기는 모바일게임 유형



2.6. 게이머의 세대게임에 대한 태도

이번의 조사 연구 중에, 네트워크 게이머는 이전 세대가 접수한 정도보다 확실히 높았다. 48.33%의 네트워크 게이머가 세대의 연계를 받아들일 수 있다고 답했고, 그 비율은 13.58% 향상된 것이다.



자료 : 《17173第五届中国网络游戏市场调查报告》

다음 호에 계속...

**문화부, 미성년자용 온라인게임 15편 발표**

얼마 전, 문화부에서는 미성년자들에게 적합한 온라인게임 15편을 발표했다.

**<미성년자에게 적합한 온라인게임 제품>**

**-국내 게임-**

**1. MMORPG**

- <몽환귀뚜-梦幻国度> 상하이 성따(盛大) 인터넷발전유한회사
- <몽환시유-梦幻西游> 광둥성 광저우 왕이후동(网易互动) 인터넷유한회사
- <환링유우샤-幻灵游侠3.0> 푸젠성 퉁룽(同龙) 컴퓨터인터넷정보기술유한회사
- <수마징링-数码精灵> 저장성 항저우 주우이(杭州久易) 과기유한회사

**2. 캐주얼게임**

- <따자라이자우차-大家来找茬> 베이징시 랜중(联众 아워게임) 유한책임회사
- <3국호우샤잔-三国豪侠传> 상하이 성따 인터넷발전유한회사
- <Q Q 탕-Q Q堂> 광저우성 선전텡쑤(深圳腾讯) 컴퓨터시스템유한회사

**3. 보드게임**

- <4국 군기-四国军旗> 베이징 랜중(아워게임) 컴퓨터기술유한책임회사
- <바둑-围棋> 베이징 랜중(아워게임) 컴퓨터기술유한책임회사  
광저우성 선전텡쑤 컴퓨터시스템유한회사  
베이징시 시나(新浪) 인터넷정보기술서비스유한회사
- <중국 장기-中国象棋> 베이징 랜중(아워게임) 컴퓨터기술유한책임회사  
광저우성 선전텡쑤 컴퓨터시스템유한회사  
베이징시 시나 인터넷정보기술서비스유한회사

-<오목-五子棋> 광저우성 선전팅션컴퓨터시스템유한회사  
베이징시 시나 인터넷정보기술서비스유한회사

#### -외국 게임-

-<파오파오탕-泡泡堂> 상하이 성따 인터넷발전유한회사  
-<야채부락-野菜部落> 베이징시 시나 인터넷정보기술서비스유한회사  
-<댄스팀-劲舞团> 상하이 룬싱(润星) 인터넷과기유한회사  
-<진러환-劲乐团> 상하이 룬싱 인터넷과기유한회사

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-07-30/1508119848.shtml>

#### <게임출시에 대한 인터뷰>

미성년자들에게 적합한 온라인게임 15편이 선정되면서 업계의 관심을 모으고 있다. 이 15편의 게임이 어떻게 선정되었는지, 타깃은 무엇인지, 미성년자들에게 적합하다는 기준은 어떤 것인지, 정부에서는 이 문제들을 어떻게 생각하는지 등에 대해 문화부시장사 관련 책임자를 취재했다.

#### 6대 기준 엄격히 심사

문화부시장사 인터넷문화처처장 류스파(柳士发)는 여름방학이 되면 게임을 할 수 있는 시간이 많아지기 때문에 이 시기에 청소년들에게 적합한 온라인게임 명단을 발표한다고 말했다. "이 15편의 게임을 추천하는 타깃은 합리적으로 미성년자들에게 게임을 소개하며, 학부모들이 참고 할 수 있게 하고, 특히 미성년자들이 폭력게임을 멀리하게 하기 위해서"라고 그는 말했다.

7월 초, 문화부와 중앙문명사무실은 미성년자들에게 적합한 우수 온라인게임을 공모한다고 발표했다. 한 달 사이 국산 게임 80여 편과 외국 게임 20여 편이 응모했다. 문화부 게임제품 콘텐츠심사위원회는 게임제품에 대해 한편씩 검증했으며, 공정성을 위해 게임개발업체와 게이머는 심사위원에 참여시키지 않았다.

15편의 게임은 미성년자들에게 적합한 6대 기준을 준수하여 선정했다고 한다.

1. 애국주의, 집체주의와 사회주의정신 및 중화민족 전통미덕과 사회공덕을 발양.
2. 역사 혹은 고전명작에 따라 개편하여 중화민족의 우수한 전통문화를 발양.
3. 풍부한 상상력과 미성년자들로 하여금 과학, 세계, 미래를 탐색하는 것을 격려.
4. 사회공공 도덕규범에 부합되며 교육의의와 예술향수를 제공.
5. 게임 규칙에서 기술수단으로 미성년자들의 인터넷 중독방지 문제를 제어.
6. 현재 등록된 유저 수가 1명 이상.

온라인게임 중독문제는 현재 학부모들이 가장 고민하는 문제다. 게이머들이 미혹되는 이유는 다수 온라인게임이 게이머들 간의 PK를 거쳐야만 게임 중, 자신의 지위와 능력을 제고할 수 있고, 병사를 몇 천 명씩 거느리고 자신의 조직과 그룹을 만들어 황제나 장교와 같은 감각을 느낄 수 있다. 이 점을 감안하여 이번에 추천한 15편의 게임은 등급 업그레이드 콘텐츠가 적으며 캐릭터, 캐주얼, 보드등 3개 장르를 위주로 했다.

국산 게임<몽환귀뚜>가 바로 카톤 풍격의 캐릭터장르 게임이다. 카톤 인물이 귀엽고, 등급을 취

지로 하는 것이 아니기 때문에 대전하는 유저들이 중독에 잘 걸리지 않는다. <산귀호우사판>게임은 중국 역사상 3국시기를 배경으로 했기 때문에 민족 원작풍격을 갖고 있으며 역사지식을 홍보하는 의미가 있다.

### 강제 기준 제정, 법규와 기술로 온라인 중독 제어

현재 가장 이슈가 되는 게임은 선정된 15편의 게임이 아니다. 일부 게임의 유저등록 수는 아주 많지만 그 영향력과 상업가치는 <미르>, <리니지>등 대형 MMORPG 게임과 비교할 수 없다. <미르>, <리니지> 등 게임들이 중국 온라인게임 운영업체의 주요 수익원이 되고 있다. 한 온라인게임 운영업체는 "등록 유저가 6만 이하 일 때 수익을 창출하기 힘들다"고 했다. 만약 이익을 창출하지 못한다면 온라인게임 업체들이 게임홍보에 전력을 다하겠는가?

이 문제에 대해 류스파는 "많은 게임업체들이 아주 책임감이 있다. 일부 국산 온라인게임 업체들이 게임에 피로시스템을 추가하여 게임시간을 제어하며, 중독을 절감하기에 노력하고 있다."고 말했다. 그는 또 "현재 신식산업부와 문화부가 연합하여 <온라인게임에 관한 나라 강제표준>을 제정하고 있는데, 그중 피로시스템 추가 조례가 있다. 향후 온라인게임은 이 표준에 따라 개발해야 되며, 이미 운영되고 있는 게임도 이 표준에 따라 수정해야 한다."고 했다. 그때가 되면 많은 문제들을 법규와 기술로 해결할 수 있다.

"이번에 정식 추천한 게임은 사실 11편이다. 그중 4편은 해외게임을 참고로 하기 위한 것이다. 취지는 국산 온라인게임을 격려하고 지원하기 위해서다. 추천 효과가 어떠한지는 지금 말하기 힘들다. 문화부 게임제품 콘텐츠심사위원회에서 실정을 검토하여 각 방면의 반응이 좋다면 지속적으로 이런 게임 명단을 발표할 것이다."고 말했다.

### 게임 중독자는 소수, 치료는 여러 방면으로

"현재 온라인게임이 못사람들의 비난을 당하는 것은 학부모들이 온라인게임에 대한 이해가 부족하여 자녀들의 게임오락 수요를 정확히 처리할 수 없기 때문이다. 현 교육체제 하에서는 많은 학부모들은 공부외의 모든 것이 잘못된 것이라고 생각한다. 아이들에게는 게임을 하는 천성이 있기 때문에 게임을 하지 못하게 금지하는 것은 어린이들의 '인권'을 빼앗는 것과 같다. 어린이들에게 있어서 게임은 생존, 교육을 받는 것과 같이 중요한 권리다. 문화부에서 발표한 이번 게임 명단의 취지도 여기에 있다."고 류스파가 말했다.

사실 온라인게임 중독문제는 2,000만 명의 게이머 중 소수에 불과하다. 게임 때문에 학업과 사업에 문제가 되는 경우는 그리 많지 않다. 류스파는 "한 면으로 기업이 사회의 책임을 져야 하며, 다른 면으로는 학부모와 학교에서 감독관리 책임을 져야 한다. 나라가 기업, 학부모가 자녀들을 양측으로 관리를 같이 해야만 온라인게임의 문제를 확실히 해결할 수 있다"고 했다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=6157&lm=ywxw>

## 국산 온라인게임 국제 주목 끌어

몇 년 후, 전 세계 게임시장은 3~4백억 달러 규모로 현재의 8배가량 성장할 것이다. 그중 온라인 게임시장이 빠르게 확장되어 많은 IT기업들이 이 산업에 뛰어 들 것이라고 전문가들이 예측했다.

전통 PC게임이 게임시장을 주도한 적이 있다. CITS의 예측에 따르면 2005년에는 온라인게임이 시장의 1/4를 점유하게 될 것이며, 2008년에는 산업 전반의 절반을 차지하게 될 것이라고 예측했다. 중국 최대 게임사이트 성따로 볼 때 1,000만의 고객이 있다. 이는 아주 유혹적인 케이크다.

<연합조간지>의 소식에 따르면 싱가포르에 있는 더와(德华)공업, Netelusion, 싱허(星和)회사 등은 이미 이 산업에 착륙하여 게임시장의 "금"을 캘 준비를 하고 있다. 싱허는 마이크로소프트와 제휴하여 XboxLive프로젝트를 진행한 후, 지난 7월5일 "게임다운로드 서비스"를 출시하였다. MaxOnline의 고객들을 통해 게임을 PC에 다운로드하여 플레이하게 한다. 그들은 이 게임의 붐을 타서 브로드밴드서비스 성장의 추진을 계획하고 있다.

전문가들은 온라인게임에 포함된 프로그램편집원, 상용화시스템과 안전소프트웨어 제공업체, 서버와 통신기기 및 인터넷장비서비스 제공업체, 시스템종합업체 등 업체들의 수익 창출 가능성이 크다고 했다. IBM이 그중의 하나다. 동남아 시장에 형성된 규모를 보고 싱가포르를 기반으로 온라인게임업체에 서버와 전반 기술 솔루션을 제공하고 있다.

IBM의 아시아-태평양 디지털 매체업무 개발부 수행원 쿤팅(QuentinStaes-Polet)은 많은 통신 기업들이 게임시장에 많은 관심을 가지고 있으며, IP-TV를 통해 게임서비스를 할 수 있기 때문에 개인 PC보다 더욱 큰 시장규모를 가지고 있다고 했다. 쿤팅은 매체와 오락시장에서 볼 때 게임영역의 성장속도가 아시아지역이 가장 빠를 것이라고 예측했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-11/1618121320.shtml>

## 중화넷 <열혈강호>로 인해 이윤 82% 감소

[전자정보산업발전연구원(赛迪网) 8월 15일자 소식]

중화넷(中华网)이 제 3편 온라인게임 <열혈강호>를 발표하면서 운영비용이 급증하여 올해 상반기 이윤이 82% 폭락했다. 홍콩 주식시장의 중화넷 이윤은 지난 6월 말까지 770만 홍콩달러였다. 지난해 같은 시기에는 4,180 홍콩달러였다. 각 주식의 수익은 작년 같은 시기의 1.01홍콩달러에서 0.19 홍콩달러까지 떨어졌다.

올해 상반기 영업수익이 1.626억 홍콩달러로 작년에 비해 31% 성장하였다. 그중 820억 홍콩달러가 온라인게임 판매수익이고 530억이 광고수익이다.

중화넷의 마케팅비용은 지난해 590만 홍콩달러에서 2,050만 홍콩달러로 급증하였다. 그중 999만은 <열혈강호>의 마케팅과 홍보비용이다. 관리비용은 40% 성장하여 7,090만 달러에 달했다. 2/4분기 <열혈강호>에 대한 투자로 많은 유저들이 증가되었다. <열혈강호>의 동시온라인 접속자 수 최고 기록이 16만 여명으로 지난 12일까지 등록된 유저가 이미 600만을 초과하였다.

중화넷의 76.2%의 판매 소득은 이동의 부가서비스와 응용에서 오고, 17.7%의 판매 소득은 광고서비스에서 온다. 지역으로 살펴볼 때 중화넷의 87%의 판매 소득은 중국에서 오며, 12%는 싱가포르를 선두로 한 아시아 국가에서 오고, 홍콩의 중화넷의 판매 소득은 100만 달러뿐이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-15/0950121553.shtml>

## CKCG 2005 인터넷카니발 개막

‘CKCG 2005 제1회 한중 컴퓨터게임 대회 및 네트워크 카니발’은 한중 양국의 청소년 문화교류를 촉진시키기 위한 것으로 양방향 문화교류를 증진하기 위해 베이징에서 개최되었다.

- \* 카니발 주제 : 청소년의 상호 협력
- \* 시간 : 2005년 8월 19일 저녁 6:00
- \* 장소 : 중국 베이징 밀레니엄 기념탑

명 칭	중 국 측	한 국 측
주최기관	CKCG 조직위원회	
주관기관	공청단 중앙, 국무원신문사무실, 사법부, 신문출판총서	문화관광부, E-SPORTS를 지지하는 국회의원단, 의정연구센터
담당부서	중국청소년인터넷협회, 중국 청년사이트	E-SPORTS 협회, K&C무역센터
참석인사	공청단 제1서기 저우창(周强) 및 각 지도 회사의 관련 인사	이광재를 비롯한 8명의 국회의원과 40명의 한국 관련인사
TV 매체	CCTV, 청해 위성TV, 요녕 위성TV	MBC TV
기타 매체	중국 청년보, 신경보, 도시의 소리, 시나망, 티탄주보, 천하호련, 중청망	
연 예 인	장한원(张含韵)	2005 CKCG 스타 장나라

이번 이벤트는 풍부한 콘텐츠와 다양한 형식으로 진행되며, 인터넷 오락문화를 주제로 한 첫 카니발 이벤트다. CKCG에는 많은 한중 관중 및 인터넷 애호가들에게 연예스타와 전자게임의 최고선수

들과 만날 수 있는 기회를 마련했다.

자료 : <http://games.enet.com.cn/article/A3420050812007.html>

### 게임 <RF> 중국 광둥 디지털통신사와 협력



완마(万马)는 CCR의 <RF>를 중국대륙에서 운영하기로 체결했으나 2005년 3월 25일 완마 네트워크의 부도로 한국 CCR이 완마와 협력을 취소했다. 이로 인해 중국게임시장에서 잠깐 사라졌던 <RF Online>이 다시 중국시장에 진출했다.

광둥텔레콤 산하의 전자사(全资子公司) 광둥 디지털통신 인터넷유한회사는 한국 CCR사가 개발한 온라인게임 거작 <RF Online>의 중국 독자운영권을 획득했다. 동시에 말레이시아의 TERRA ICT사가 전략파트너로 되어 전반적인 제휴를 하게 된다.

광둥 텔레콤실업그룹의 산하에 있는 광둥디지털은 IT기술 종합서비스를 업무핵심으로 하는 첨단 기업이다. 인터넷게임 R&D와 운영 면에서 실력이 있을 뿐만 아니라 경험이 풍부한 운영 팀도 있다. 동시에 게임 정보, 게임 상용화 등 몇 개의 전문 게임플랫폼을 갖고 있다.

광둥디지털과 말레이시아 TERRA ICT사의 제휴는 CCR사가 개발한 <RF Online>온라인게임 대작의 매력을 보여주게 될 것이다.

자료 : <http://gameking.com.cn/gk/news/05/7/30/112246118.htm>

자료 : <http://gameking.com.cn/gk/news/05/8/11/152631901.htm>

### 마이크로소프트의 XBox360 게임기 중국 전자공장에서 제조

[텐지넷(天极网)8월 17일자 소식]

많은 사람들이 기대하던 마이크로소프트의 XBox360 게임기를 중국 전자공장(电子工厂)에서 제조한다.

Celestica, Wistron(纬创资通)과 Flextronics 3회사가 마이크로소프트와 생산계약을 체결하였으며, 이 전자회사들은 모두 중국의 주강 삼각주지역에 위치하고 있다.

이 3회사는 모두 세계적인 전자대리제조업체이며, IT 업계의 선두인 IBM의 “생산기지”이기도 하다. 그중 Wistron은 에이서(宏基)에서 분리되었다.



-관련그림-

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-17/1032121935.shtml>

### 쥬우청(九城) WoW 주변제품 공략

<WOW> 게이머들이 기대하던 <WOW> 주변제품이 최근 베이징과 상하이에서 선보였다. 금년 여름 쥬우청은 유명한 패션업체 FAIRWHALE과 손잡고 남녀 패션과 주변제품을 선보였다. 이것은 쥬우청의 <WOW>가 처음으로 유명한 브랜드패션 FAIRWHALE과의 제휴다.

8월 8일부터 9월 23일까지 상하이 FAIRWHALE 3개 체인점에서 <WOW>측으로부터 권한을 받은 핸드폰걸이, WOW인형, 도장, 열쇠고리, 노트, 스티커, 콜라병 등 주변제품을 전시한다. 또 8월 8일부터 9월 8일까지는 FAIRWHALE& <WOW>이벤트도 펼쳐진다.



자료 : [http://news.17173.com/content/2005-8-18/n364\\_280449.html](http://news.17173.com/content/2005-8-18/n364_280449.html)

## 평선환취 (封神传说 - NABI)



- ◆게임 이름 : 평선환취 (封神传说 - NABI)
- ◆게임 종류 : MMORPG(3D)
- ◆개발 회사 : 광통 (光通)
- ◆운영 회사 : 광통 (光通)
- ◆공식사이트 : <http://www.nabi.com.cn/>
- ◆현재 상황 : 내부테스트 중 (8월 19일~)
- ◆고객센터 전화 : 021-54644949

## &lt;게임소개&gt;

대형 3D 온라인게임 《평선환취 (封神传说 신의 전설)》은 중국 환상 온라인게임(MMORPG)의 창시 작품이다.

게임전용의 Cronous 엔진을 채택하여 마음대로 운행되는 것을 방지한다. 중국 고전 그림의 맛을 가지고 있으며, 수묵 산수화와 같은 독특한 풍격을 자랑한다. 게임 중에는 중국의 게이머들이 좋아하는 시스템이 설정된다. 이 게임은 특별히 중국 게이머들을 위해 독특한 신의 환상을 전개하도록 한다.

《평선환취》의 세계관은 중국 고전 명작 《봉신연의 封神演义》에서 소재를 얻었다. 게이머는 게임에서 평범한 사람에서 시작하여 도를 닦고, 수련하고, 노력을 통해 결국 신선이 된다. 동방(东方)의 신화는 게이머로 하여금 중국의 신선 소설 속의 여러 가지 체험을 할 수 있도록 도와준다. 5천년 전의 동방의 환상 세계를 마음껏 유람할 수 있다.

《평선환취》는 상나라와 주나라 왕조의 전쟁을 주요 배경으로 하고 있다. 게이머는 상나라 혹은 주나라에 가입하는 것을 자유로이 선택할 수 있고, 끊임없는 수련을 통해 자신의 지혜와 힘을 키워 적 진영을 뚫고 수도를 점령할 수 있다. 성을 공격하여 땅을 빼앗고, 하늘을 받든다. 3 세계에서 위세를 떨치니 오로지 나만이 신이다.

자료 : <http://www.nabi.com.cn/intro/yxjs.htm>

## 청소년들의 건전한 인터넷접속 돕기

최근 중앙문명처, 단중앙, 중국 사회과학원등이 연합하여 <백만 가정 건강 온라인접속 이벤트>를 개최하여 청소년들의 온라인 중독 제거를 도와주고 있으며, 건강한 온라인 접속을 유도하는 붐을 일으켰다.

청소년 인터넷협회 책임인사는 최근 협회가 10가지 방법으로 청소년들이 건강하게 인터넷에 접속하게 하며, 인터넷 중독에서 벗어나게 도와주고 있고, 학습생활과 성장에 녹색 인터넷환경을 구축하고 있다고 했다.

구체적인 사업은

1. 각 지역의 첫 디지털자료를 수집하여, 청소년들이 인터넷 중독에서 벗어나게 하는 사업에 충분한 이론과 근거를 제공한다.

2. 전문가 강연 생방송을 학과로 설정하여 개최하며, 더욱 많은 학부모와 어린이들의 직접 전문가와 대면하여 문제를 해결할 수 있게 한다.

3. 중국 청소년 인터넷협회에 "건강한 인터넷접속" 학부모 사업위원회를 설립한다.

4. 전국 각 지역에 지원자센터를 설립하여, 사회에 서비스할 수 있는 청소년들을 양성한다.

5. 우수한 인터넷서비스제품과 콘텐츠를 선정하여 추천한다.

6. 주관부서에 협조하여 "건강한 온라인접속 체험기지"를 설립하며, 우수한 인터넷제품을 추천하여 많은 학부모와 청소년들로 하여 1시간에 어떤 것이 유익한 인터넷콘텐츠인가를 알게 한다.

7. 청소년 인터넷기능 양성센터를 설립한 후 중, 소학교 외의 교육을 결부시켜 청소년들의 인터넷도덕과 기능을 양성한다.

8. 주관부서와 협조하여 게임평가센터와 불량게임 신고센터를 설립하며, 청소년 네티즌과 사회의 신고를 받아들인다.

9. 주관 부서와 협조하여 건강한 인터넷콘텐츠를 추천, 게임등급사업을 진행한다.

10. 온라인중독 치료 기금을 설립하여 사회 각 계층에서 온라인게임중독 치료 사업에 이바지 할 것을 제창한다.

이 책임인사는 녹색 인터넷공간을 설립하여 청소년들의 성장을 도와주는 것이 사회의 공동 책임

이라고 밝혔다. 중국 청소년 인터넷협회는 각 관련부서의 지원 하에 이 10가지를 확실하게 진행 할 것이다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=6190&lm=ywxw>

## 청소년에게 해로운 출판물 특별 관리

최근 신문출판총서, 교육부, 공청단중앙, 중앙종합처리위원회청소년위법범죄사업영도팀사무실과 전국 불법제품처리사업 팀이 연합하여 미성년자들을 상대로 불법제품을 제조 판매하여 심신건강에 해를 끼치는 것을 엄격히 처리할 것이라는 통지를 내렸다.

최근, 미성년자들을 상대로 포르노 CD, 불법 음향제품, 유해한 카툰 책자, 미신독서, 불량한 게임 소프트웨어 등 불법출판물들이 단속되지 못하고 계속 출시되고 있다. 더욱 문제가 되는 것은 중소학교 주변에서 불법제품과 불건전한 제품을 판매하여 많은 청소년들의 심신건강에 해를 끼치고 있다는 점이다. 이는 청소년 범죄를 유발하는 중요한 이유가 되고 있다. “청소년 위법, 범죄예방 프로젝트” 실시와 미성년자들의 건강한 성장환경을 정화하기 위해 8~10월 사이 출판물시장 질서를 정돈하고 규범화 한다.

이번 조사의 중점방향 :

1. 포르노, 폭력, 봉건미신과 과학을 어긴 출판물 콘텐츠의 음향, 도서, 카툰 서적, 게임소프트웨어 등 각 유형의 불법 출판물을 조사처리 한다.

2. 중소학교 주변 및 도시와 농촌사이, 전자출판물 시장, PC 판매장 등 출판물 경영 장소를 중점으로 정돈한다.

3. 미성년자들을 상대로 장기간 유해 출판물을 불법제조, 발행, 전파한 위법 범죄행위와 불법행위들을 엄격히 처벌한다.

통보에는 각 지역의 관련부서가 업무를 철저히 수행할 것을 요구하며, 각 부서가 협조하여 공동으로 관리하여 이번 조사처리가 효과를 볼 수 있게 할 것을 요구했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-16/1709121852.shtml>

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