제147호
2005. 08. 30

CGW
Game Korea China Game Weekly

특집
・2005년 제5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (4)

China Game News
・광저우 온라인게임 애니메이션 기지 건설
・CKCG 한중 CS 대항전에서 중국이 메달 독점
・중국 전자경기 발전방안
・성따 자체 개발 3D 캐주얼게임 발표
・주유왕 여러 음반회사와 라이센스 협의
・학생용 노키아 QD폰 1,330위안
・공청단 중앙위원회 바오더(宝德)와 연합, 중일 전쟁게임 제작

Game 소개
・GF 대모험 (GF大冒险)

법률 및 정책
・온라인게임 중독방지시스템(网络游戏防沉迷系统) 개발 표준
・신문출판총서《온라인 미혹 예방 시스템》시행

2005년 제5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (4)

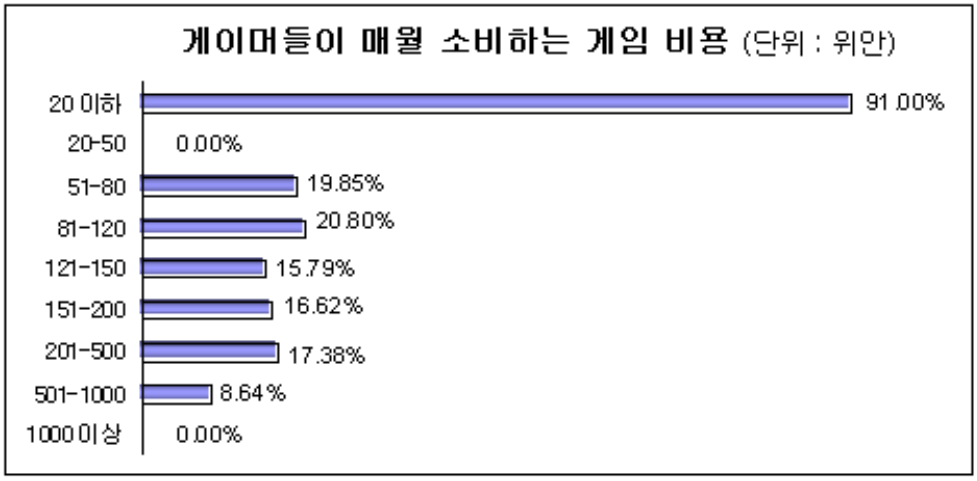
목 차

3. 중국 게이머들의 소비행위 분석
3.1. 게이머들이 매월 소비하는 게임 비용(인터넷 접속비용 포함)
3.2. 게이머들이 지불하는 최고 게임 비용(인터넷 접속비용 포함)
3.3. 게이머들이 즐기는 상용화 방식
3.4. 게이머들의 게임 비용 출처
3.5. 게임 중 현금거래상황
3.6. 게이머들이 소비하는 온라인게임 주변제품

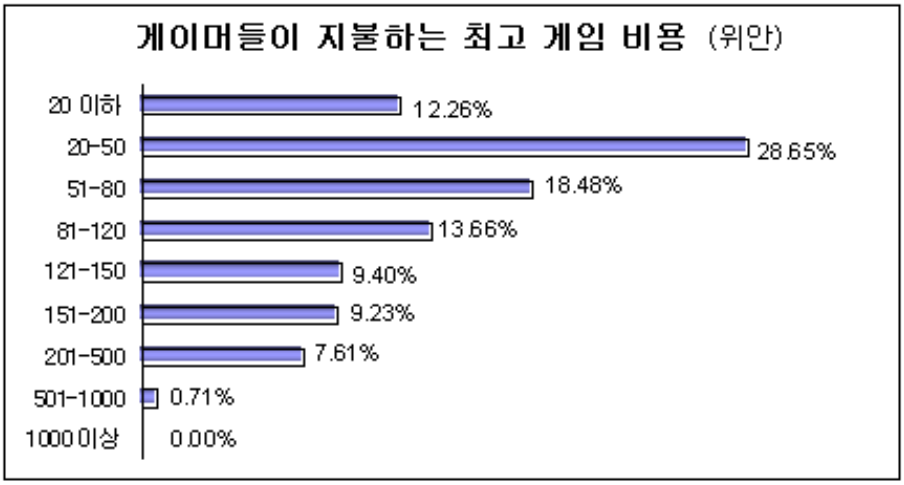
3. 게이머들의 소비행위 분석

3.1. 게이머들이 매월 소비하는 게임 비용(인터넷 접속비용 포함)

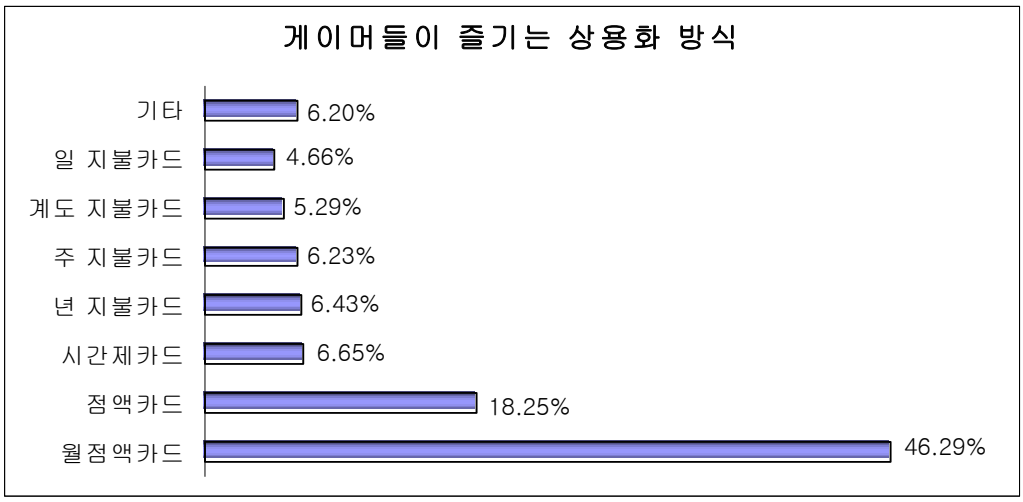
게이머들은 매월 평균 188위안을 소비한다.



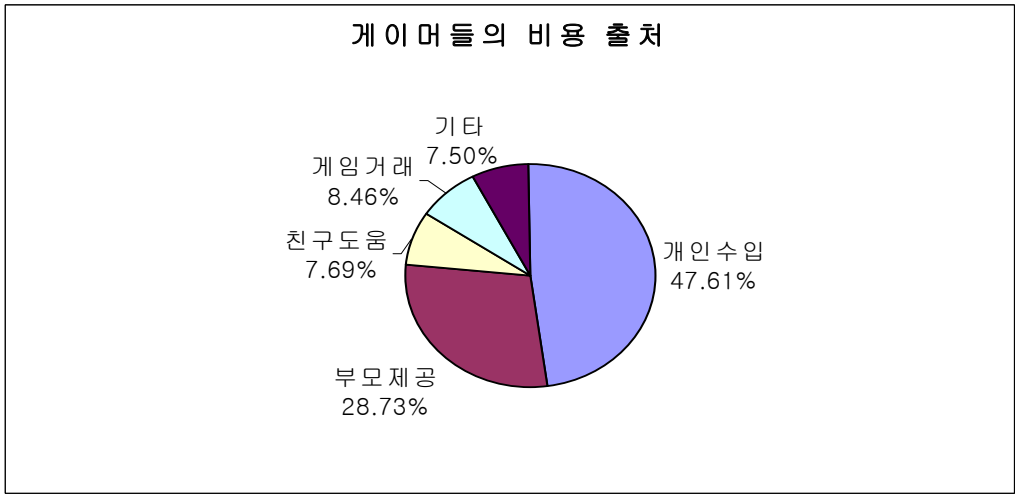
3.2. 게이머들이 지불하는 최고 게임 비용 (인터넷 접속비용 포함)



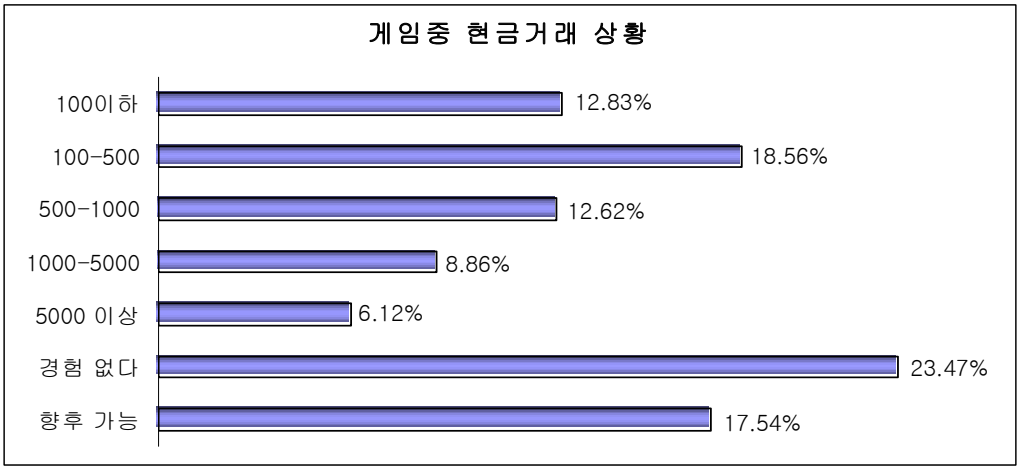
3.3. 게이머들이 즐기는 상용화 방식



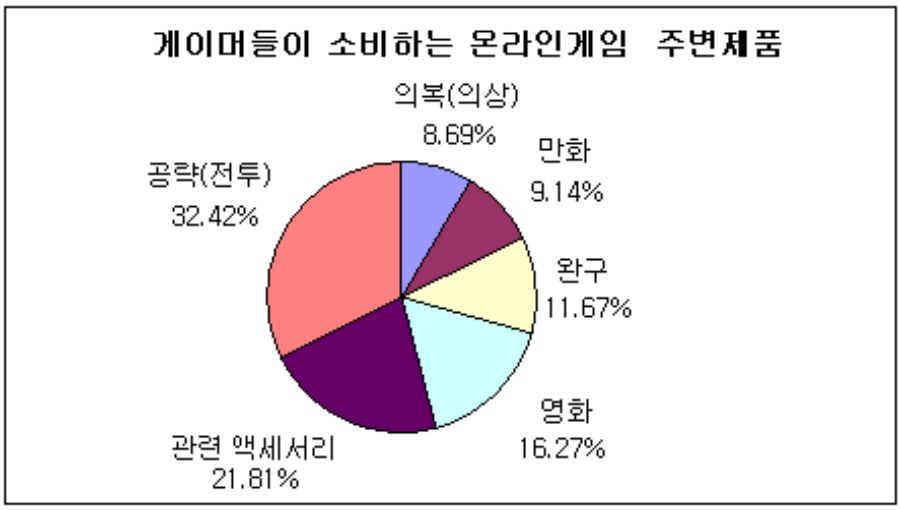
3.4.게이머들의 게임 비용 출처



3.5. 게임 중 현금(RMB) 거래상황



3.6. 게이머들이 소비하는 온라인게임 주변제품



자료 :《17173第五届中国网络游戏市场调查报告》

다음 호에 계속...

CGW China Game Weekly **China Game News**

광저우 온라인게임 애니메이션 기지 건설

지난 8월 18일 국가신문출판총서 부서장 위융짠(于永湛)과 광둥성위원회 부서기 차이둥스(蔡东士)가 함께 참여한 자리에서 광주 국가 온라인게임 애니메이션 산업 발전 기지를 정식으로 가동했다.

광주는 국가신문출판총서가 청두 다음으로 비준한 국가 애니메이션 기지이다.

광주 애니메이션 기지는 총 133,334평방미터에, 1 .2억 위안을 투자할 것을 기획하고 건축규모 10만 평방미터로 30~50개의 애니메이션 업체의 입주가 가능하다. 동시에 리쟈청이 투자하여 황푸원 단지 내에 또 하나의 애니메이션게임 주변제품 제작기지가 들어서게 된다.

세제혜택 , 국산 애니메이션 방송 격려

온라인게임 애니메이션산업은 이미 광주시 스이우커지(十一五科技)와 하이테크기술 산업 및 문화발전계획에 포함되어 있다. 광주시는 5년 이내에 온라인게임 애니메이션산업을 약 45% 성장시켜 2010년에는 약 70억 위안에 년 간 판매수익 1억 위안 이상의 온라인게임 애니메이션 기업을 10개 이상 세우고 자주적인 개발능력과 지적재산권을 가진 중소 온라인게임 애니메이션기업을 양성할 예정이다.

동시에 제품개발 디자인과 일부 관련 핵심기술 연구개발에서 좋은 결과를 얻기 위해 노력하고, 지적재산권을 보호하여 광저우가 화남지역 온라인게임 애니메이션 산업의 중심이 되고, 기술개발센터와 디자인 제작센터, 홍보센터를 발전시킬 계획이다.

현재, 광저우시에서는 시위원회선전부, 시발전개조위원회, 시신문출판국과 방송국 등 15개 기관이 협의회를 구성하였으며 성(省)신문출판국, 톈허(天河)구 정부, 황푸(黃埔)구 정부가 공동으로 조직한 "광저우시 온라인게임과 애니메이션산업 발전기지 지도팀"과 전문가 지도팀이 국내외 발전추세와 동향을 파악하여 기술적인 예측과 우선 발전과제를 찾고 있다.

이외에도 광저우시는 국내외 온라인게임 애니메이션기업들이 산업기지에 와서 합자와 독자투자 등의 방식으로 연구개발 기구를 설립하는 것을 지원한다. 새로운 하이테크기술 기업, 소프트웨어 기업의 온라인게임 애니메이션 기업에 세제혜택 정책을 제공한다. 동시에 온라인게임 애니메이션 기업은 국가와 성에서 문화산업에 부여하는 각종 혜택정책을 지원받을 수 있다. 시 과학기술국에서는 전문기금을 설립하여 전략성과 창작성, 기초성을 지닌 새로운 활동과 우수한 제품의 연구개발과 온라인게임 애니메이션 산업의 공동 연구개발 플랫폼 설립을 지원한다.

"유학생 창업 전용 자금"과 "중소기업 창작 자금" 또한 온라인게임 애니메이션 산업을 위주로 하며, TV방송국은 국산 애니메이션 방송 횟수를 늘리도록 격려한다.

청소년들이 가장 좋아하는 20개 애니메이션 캐릭터

현재, 세계 온라인게임 애니메이션산업은 매년 50%이상의 성장속도를 유지하고 있다. 지난해 중국 온라인게임 산업은 25억 위안으로 50%이상의 성장률을 보였다. 하지만 중국 온라인게임 애니메이션산업은 아직 시작단계로 수요가 아주 크다. 올해 수요가 벌써 500억 위안의 규모에 달했지만 거의 외국제품이 독점을 했다. 중국 청소년들이 좋아하는 애니메이션 캐릭터 20개 중에서 손오공을 제외한 19개가 외국 것이기 때문에 이 시장의 80%이상의 이윤이 해외로 흘러나가고 있다.

광저우는 화남지역의 경제문화중심이면서 전국 온라인게임 애니메이션산업의 기반이 가장 좋은 3대 구역중의 하나로 발전이 아주 빠르다. 2004년 온라인게임 수익이 6.1억 위안에 달해 전국의 4분의 1을 차지했다. 대충 계산해도 애니메이션의 판매수익이 약 2억 위안에 달한다. 현재 30여개 온라인

게임 애니메이션관련 업체 중, 왕이(网易), 광퉁(光通)등은 모두 자체 개발한 대형 온라인게임제품이 있다. 그러나 현재 기업의 창조능력이 약하기 때문에 핵심기술 장악이 미흡하다. 산업구조가 단순하며 규모가 작고 실력이 있는 기업이 많지 않다. 뿐만 아니라 매크로, 해적판 등 불법행위도 시장의 건강한 발전을 저해하고 있다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-20/1224122426.shtml

CKCG 한중 CS 대항전에서 중국이 메달 독점

CKCG 2005가 20일 오후 5시 베이징 국제무역센터에서 정식시합을 진행했다. 판쿵징잉(反恐精英)게임은 중국팀이 유일하게 한국을 이길 수 있는 게임이다. 이번에 참가한 두 팀 wNv와 Passion.Future도 중국 국내에서 가장 높은 수준의 프로 게이머들이다.

첫날 CS 시합에서 중국의 두 팀이 모두 한국팀을 이겼다. 첫 시합은 wNv과 Lunatic.hai가 겨뤘다. wNv는 최근 국내 모든 시합에서 우승했고, 국제대회에서도 아주 훌륭한 성적을 거두었다. 한국 Lunatic.hai팀도 만만치 않았지만, wNv는 자신들의 실력을 충분히 발휘하여 16:5, 16:10으로 한국팀을 이겼다.

제 2일 wNv와 Passion.Future 두 팀이 겨뤄 wNv가 이겼다. 한국 두 팀간의 시합은 더욱 치열했다. 결국 Lunatic.hai가 한국 CS를 다년간 독점해오던 Maven Crew를 눌렀다. 패자 결승전에서는 Lunatic.hai가 전력을 다했지만 중국 Passion.Future팀이 이겼다.

제 3일 결승전에 오른 두 팀은 모두 중국 팀이어서 많은 사람들은 가볍게 진행될 것이라고 예측했지만 두 팀은 열전을 치렀다. 결국 노련한 wNv팀의 우승으로 중국 CS 최강자라는 명성을 지켰다.

자료 : http://games.sina.com.cn/e/n/2005-08-20/1956122436.shtml

중국 전자경기 발전방안

2001년 한국 컵 리그전에서 중국의 아마추어선수들이 금 2, 은 1라는 성적을 거두어 국제적인 관심을 모은 바 있다. 그러나 통일된 제도와 규정이 미흡했기 때문에 그 후로는 민간에서 자발적으로 해외 리그전에 참가했다.

2003년 국가 체육총국에서 전자경기를 중국의 제99번 체육프로로 승인하면서 산하에 전자경기협회가 설립되었고 축구, 탁구협회와 동일한 체육협회가 되었다. 제1회 전국 전자경기대회(CEG)도 이때 시작되었다.

CEG는 국가 급 "중국 전자경기대회"로, 설립되면서부터 리그전의 규칙, 점수기록방법 등을 모두 국제기준으로 제정했다. 첫 대회는 "정부지원, 사회단체 참여, 기업 경영"의 방식으로 중국의 전자경기대회의 발전을 주도하는 사례가 되었다. 국내 전자경기 리그전이 여기저기서 생겨나고 있을 때 세계에서도 유명한 WCG, CPL 이 모두 중국 전자경기산업을 노리고 있었다.

중국에서 전자경기의 "길"을 어떻게 걸어야 할 것인가에 대해 업계에서도 모색 중에 있다. CEG와 기타 리그전의 차이에 대해 화오우싱쿵(华奥星空)의 부총재 마태(马铁)는 국가에서 정식으로 개최하는 전국적인 리그전은 규모가 크며, 시합 기간이 길다고 말했다. 이렇게 볼 때 전자경기는 큰 회사의 지원을 받지 않고 혼자 진행할 수 없다는 것을 말한다.

중국 전자경기는 리그전 운영방식을 더 연구해야 한다. 현재 당면한 일은 TV 중계문제다. 여러 가지 이유로 중국 광전총국은 현재 전자경기 리그전을 전면 봉쇄하고 사회에 중계하지 않는다. 때문에 협찬업체들의 인기를 끌지 못하고 있다. 때문에 전자경기를 알고 있는 사람들이 적으며, 온라인게임의 부정적인 영향이 이 경기를 제어하고 있다.

전자경기에 열정을 가지고 있는 화오우싱쿵 전자경기 책임자 류우쟈무(刘佳木)는 "TV 중계가 없다면 미래를 기대할 수 없다. 현재 중국도 국제화된 리그전 구락부가 있다. 하지만 운영의 실속이 없다. 심지어 미숙하다고 할 수 있다. 확실한 수준에 도달하려면 현재 가장 중요한 것은 자금이 있는 협찬기업이다. 물론 한국의 모델이 이상적이지는 못하지만, 그러한 단계를 꼭 거쳐야 한다."고 말했다.

베이징 이쟈(亿家)전자경기구락부 총경리 리쇼우둥(李晓东)은 "현재, 구락부에서 진행하는 리그전이 미흡한 곳이 많지만 정부에서 승인하는 리그전을 많이 개최하게 된다면 중국에서의 발전도 기반을 잡게 될 것이다." 전자경기가 중국에서 첫 발자국을 내디디기 시작했다. TV 중계방송만 해결된다면 발전의 요인이 될 것이며, 향후 중국이 전자와 게임산업의 중심이 될 것이다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-22/1540122531.shtml

성따 자체 개발 3D 캐주얼게임 발표

2005년 8월 23일, 성따(Nasdaq:SNDA)가 베이징에서 기자회견을 가지고 자체 R&D한 <3국 호협전 三国豪侠传>을 9월 2일부터 오픈베타 한다고 발표했다. 이것은 성따가 캐주얼게임을 추진하는 중요한 이정표다.

<3국 호협전>은 성따가 2년간을 투자하여 자체 R&D한 카톤 풍의 캐주얼게임이다. 3국 시대를 배경으로 하여 중화민족 문화의 특색을 나타냈다. 게임은 경쾌하고 발랄한 스타일이며, 조작이 간단하다.

현재 베타테스트 단계로서 정식으로 출시되지는 않았지만 이미 관심의 대상이 되고 있다. 문화부에서 추천한 미성년 녹색게임으로 되었을 뿐만 아니라, 신문출판총서에서 실시한 "중국 민족 온라

인게임 출판공정"에도 선정, 해외로 진출해 연합국의 "세계우수 인터넷평선" 전자게임 중 중화지역에서 유일하게 선정된 프로그램이다.

상하이 성따인터넷발전회사 총재 탕쥔(唐骏)

베타 테스트기간 게이머들의 적극적인 참여와 요구로 <3국 호협전> 0.86버전이 9월 2일 오픈베타하게 된다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-23/1649122734.shtml

주유왕 여러 음반회사와 라이센스 권한 협의

주유왕은 군스(滚石)음반회사 및 베이징 주수문화 등 국내외 각 주요 음악저작권자와 음악 버전권에 대해 협의했다. 따라서 독자적으로 자체 운영하는 대형 음악 온라인게임 <진러톈 -劲乐团>, <진우톈 -劲舞团>의 차기제품에 각 음반회사 혹은 음악 저작권자가 제공하는 원작 디지털을 사용할 수 있으며, 중문 유행곡을 포함한 음악콘텐츠를 사용할 수 있는 권한을 갖게 된다. 여기에는 만여 가지의 국내외 유명한 정품과 음악을 온라인게임 중에 사용할 수 있는 권한을 포함한다. 뿐만 아니라 핸드폰 벨소리 다운로드 권리를 포함한다.

주유왕은 이미 전문 제작 장비 및 음악제작 전문인재들이 구축한 음악 제작실을 보유하고 있다. 음악 온라인게임의 음악 데이터를 대량으로 제작할 수 있으며, 월 제작 량도 안정적으로 성장하고 있다. 동시에 주유왕은 각 음반회사와 마케팅전략 제휴로 음악콘텐츠와 온라인게임제품을 상호 추진하고 있다.

현재 주유왕은 중국 국내에서 첫 전문 온라인게임 및 사이버 커뮤니티 서비스에 종사하는 오락종합 포탈사이트로서, 최신형 온라인게임 및 커뮤니티 서비스 운영 모델을 대표하고 있다. 운영을 시작하면서부터 많은 인기를 얻고 있으며, 이미 계좌등록수가 5천만 개, 동시 온라인 접속자 수가 40만을 돌파했다. 또한 문화부로부터 국내 청소년들에게 적합한 온라인게임으로 선정되었다.

현재 주유왕은 국내외의 창의적인 기술을 습득하여 지적재산권이 있는 제2의 대형 음악 온라인

게임을 개발하고 있다. 2005년 말이면 시장에 선보이게 될 예정이다. 주유왕은 운영하고 있는 2편의 게임 성과로 이 영역에서 선두를 차지하게 되었으며 현재, 전 세계에서 가장 큰 음악유형의 온라인게임운영업체로 성장했다. 주유왕은 국내외 매체 및 전략 파트너와 손잡고 더욱 좋은 성과를 거두기에 힘쓰고 있다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-22/1029122465.shtml

학생용 노키아 QD폰 1,330위안

국내에 처음 상륙한 게임 폰 노키아 N-Gage QD가 많은 게이머들로부터 인기를 얻고 있다. 판매가격은 1,330위안이다.

노키아 QD폰

무게가 145g 밖에 되지 않지만 QD는 강한 게임성과 AMB 104MHZ CPU와 지능시스템은 수시로 기타 소프트웨어를 설치하여 핸드폰 기능을 추가할 수 있다. 화면이 4096 색의 TFT이지만 60시스템 표준의 176×220화소는 QD의 화면을 밝게 했다. 24벨소리화음은 WAV와 ARM을 지원하여 MP3가 없는 기능을 제공한다. 게임 폰 메모리는 4.5MB이며, MMC 카드를 지원한다. 무선 헤드 셋 전송을 지원, 두 QD 가 무선 대전을 진행할 수 있다. QD의 미흡한 점이라면 고무 재질 포장으로, 쉽게 갈라져 미관상 좋지않은 영향을 준다.

자료 : http://games.sina.com.cn/y/n/2005-08-17/1706122029.shtml

공청단 중앙위원회 바오더(宝德)와 연합, 중・일 전쟁게임 제작

최근 공청단 중앙위원회 인터넷영화제작센터와 바오더 인터넷이 공동 제작한 <항일online> 인터넷게임이 많은 청소년 네티즌들의 관심을 모으고 있다. “현재 시장에는 외국게임이 많고 민족정신을 나타내는 제품이 적다. 청소년들에게 적합한 애국정신을 나타내는 제품은 더욱 적다”고 중국 청소

년인터넷협회비서장 호우샹훙(郝向宏)이 말했다.

애국정신과 민족정신을 청소년들이 좋아하는 게임 중에서 체험하게 하기 위해 중앙 인터넷영화센터는 몇 개 회사와 제휴하여 애국주의 및 중국 전통문화 소재의 인터넷게임 <항일 online(抗日online)>, <국혼 online(国魂Online)>, <3D 시유(3D西游)>등을 기획, 개발하고 있다.

"중국에서 외국 온라인게임 제품을 이식하는 것은 그들의 가치관과 역사관을 선전하는 것과 같다. 때문에 중국역사를 민족게임으로 제작하여 중국 어린이들에게 전달하는 것이 좋을 것이다"며 한 게이머는 반가워했다.

지난해 11월 중국 청소년 인터넷협회가 베이징의 3,000여명을 상대로 설문조사를 한 결과 52%가 애국주의와 민족문화를 반영하고 건강에 유익한 게임을 개발할 것을 원했다. 게임평론가로 유명한 리강(李刚)은 게이머가 선악의 캐릭터를 선택할 수 있게 제한하는 것도 하나의 방법이라고 했다.

광둥텔레콤 산하에 있는 광둥 데이터인터넷통신유한회사 총경리 루궈화(虞国华)는 개발하고 있는 <국혼 online>에 5,000만 위안의 개발비용을 투자할 계획이라고 전했다.

바오더인터넷회사의 항일프로그램개발팀 경리 류우쥔펑(刘俊峰)은 <항일 online>게임은 게이머들의 PK와 캐릭터 선택을 모두 제한한다고 했다. PK에서 아군캐릭터만 택할 수 있고, 심한 폭력은 없으며, 거시적인 군사전투를 채용했고, 콘텐츠는 역사 이야기와 지식을 많이 삽입시켰다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-20/n771_687996.html

CGW China Game Weekly Game 소개

GF 대모험 (GF大冒险)

◈게임 이름 : GF 대모험 (GF大冒险)
◈게임 종류 : 3D네트워크 골프게임
◈개발 회사 : 롄중 (联众)
◈운영 회사 : 롄중 (联众)
◈현재 상황 : 9월 출시 예정

국산 3D여가 온라인 게임 <GF 대모험> 9월 출시 예정

국내의 유명 레저게임 제조업체 롄중이 자체적으로 연구개발한 새로운 3D 네트워크 골프 게임 《GF 대모험》이 9월 출시될 예정이다.

《GF 대모험》은 단일한 모델의 스포츠 게임을 탈피하고 게임에 모험의 요소를 더 가미하여 새로운 게임 체험을 할 수 있도록 하였다. 7월 상하이 CHINAJOY 전시회에서 첫선을 보였다. 이 게임은 일반 GOLF 게임과 달리 섬세하고 아름다운 화면, 편리한 조작 모델, 사랑스러운 인물 조형으로 많은 게이머들의 관심을 끌었다. 현장의 백사장, 안락의자, 야자나무, 비키니 미녀들은 더욱 더 게이머가 완전한 골프장에 온 것처럼 만들었다.

게임 명칭 유래

사실과 같은 아름다운 환경, G는 골프를 뜻한다. 일찍이 사람들은 골프(Golf)를 "green 푸른 초원" + "oxygen 산소" + "light 햇빛" + "foot 보행"이라 하였다. 골프의 이미지는 적극적이고, 건강하고, 즐거운 주제와 심오한 정신을 담고 있다. 그러나 일단 "GF 대모험"의 세계에 진입하여 녹색의 잔디밭, 찬란한 햇빛, 산들바람에 흔들리는 나무들을 보면 진짜처럼 주위의 바람을 느끼고 정말로 푸른 풀밭에서 맑은 향기를 맡을 수 있다. 이 모든 것이 당신의 눈앞에 펼쳐질 때에 당신은 저절로 Golf의 심오한 정신이 게임에서 완벽하게 나타난다는 것을 느낄 수 있다.

어린이와 노인에게 알맞은 이 게임에서 F의 의미는 Friend, Family이다. 게임규칙은 알기 쉽게 되어 있으며 조작 역시 간단하다. 동시에 더욱 많은 흥미로운 게임 모델을 창조하여 전통적인 스포츠 게임에 모험의 요소를 첨가하고 골프의 귀족운동을 취미화, 대중화하였다. 어린이와 노인들 모두 다양하게 즐길 수 있다. 할아버지, 할머니 등 온 가족 모두를 게임에 동원할 수 있다.

G와 F는 신나는 대모험을 만들어낸다. 일반적인 전통 스포츠 게임은 침울하고 단일화된 모델을 반복하는데 비해 "GG 대모험"은 사실적인 스포츠와 모험의 요소를 서로 결합하였다. 골프 스윙의 재미를 체험하는 동시에 친한 친구끼리의 우정을 증진시키고 낭만적인 인생을 건설해 나간다. 가족과 골프의 재미를 공유하는 과정에서 서로간의 세대차를 극복한다.

자료 : http://games.sina.com.cn/o/n/2005-08-22/1153122487.shtml

온라인게임 중독 방지 시스템 개발 표준

I. 시스템 개발 의의와 원칙

1. 시스템 개발 의의

일부 유저들이 과도하게 게임에 빠져들어 심신의 건강에 좋지 않은 영향을 끼치는 상황이 발생함에 따라 특별히 온라인게임 《중독 방지 시스템》 개발 표준을 확정한다. 유저가 게임 중 개인 성적을 올리기 위해 장시간에 걸쳐 "온라인 레벨 업"을 위해 몰두하는 것을 예방하도록 유저의 온라인 시간을 효과적으로 제어하여, 게이머가 "단순한 레벨 업 모델"에 대한 몰두를 개선하고, 심신의 건강에 좋지 않은 게임에 대한 습관을 개선시킨다.

현재 중국에 이미 존재하고 있는 MMORPG "경험보상모델"과 결부하여 개발한 《미혹예방시스템》은 다음의 몇 가지 문제를 어느 정도 해결할 수 있다.

1) 건전한 게임 시간에 대한 개념을 보급시킨다.

2) 불건전한 게임 시간에 게임을 하여 발생하는 수익을 삭감한다.

3) 게임시간 간격을 제어하여, 유저가 충분한 휴식, 학습, 작업 시간을 얻도록 한다.

4) 유저가 "장시간 온라인"에 접속하지 않고도 수익을 얻을 수 있도록 하여, 건전한 게임 습관을 키우도록 유도한다.

5) 정보제시, 알림 등 방식으로 유저에게 건전한 게임에 대해 일깨워 준다.

2. 시스템의 개발 원칙

《중독 방지 시스템》을 개발함에 있어서 다음 원칙을 따라야 한다.

1) 사람을 근본으로 하는 원칙을 견지해야 한다. 유저 특히 미성년자의 심신건강을 보호하도록 충분히 배려해야 하며, 유저가 학습, 작업, 캐주얼 엔터테인먼트 시간을 합리적으로 계획을 세우는데 유리하도록 해야 한다.

2) 미혹 예방 시스템을 통해 유저가 "적당한 게임은 두뇌에 유익하고, 게임에 미혹되면 신체에 유해하다."는 정확한 온라인 개념을 수립하도록 한다.

2. 시스템의 개발 기준

1) 건전한 게임 시간 기준 확정

1.1. 유저가 누계 3시간 이내 게임을 하는 시간을 "건강" 게임 시간이라고 정의한다.

▶설명: 청소년의 심신 발육, 현재 온라인 게임의 기본 내용 및 유저에 대한 조사 분석에 따르면 게임 지속시간이 3시간 이내는 청소년 유저의 심신건강에 유리하며, 충분히 게임의 즐거움을 누리는 것으로 나타났다. 예를 들면 바둑 한 게임을 하는 시간도 보통 2~3시간은 소요된다.

1.2. 유저가 누계로 3시간 게임을 한 후, 그 외로 지속되는 게임시간 2시간을 "피로" 게임 시간이라고 정의한다.

▶설명: 유저의 누적 게임시간이 3시간을 초과할 경우 불가피하게 어느 정도 심신 피로를 가져다주게 되는데 유저는 이때 반드시 적당한 휴식을 취해야 한다. 따라서 우리는 유저의 누계 게임시

간이 3시간을 초과한 후 1, 2 시간을 "피로" 게임 시간으로 정한다.

1.3. 유저의 누계 게임 시간이 5시간을 초과할 경우 “건강 위험” 게임 시간이라고 정의한다.

게임 시간 :

2. 유저가 건전한 게임습관을 가지도록 유도

2.1. 유저가 건전한 게임 습관을 가지도록 지도하고, 건전하게 게임의 즐거움을 누리며 사유를 활성화시키고 두뇌와 지혜에 유리하도록 유도하려면 반드시 게임 시간에 대해 다음과 같은 제한과 유도를 해야 한다.

게임 중의 수익은 유저에게 가장 관심이 많은 점이며, 또한 장시간 게임에 미혹되는 원인이기도 하다. 만일 유저가 수익이 지속되지 않는다면 계속 온라인에 머물러 있지 않게 된다. 따라서 온라인 상태인 시간이 상이함에 따라 유저의 수익에 대한 제한을 실시하여 건전한 시간 이후 계속 온라인에 머물러 있는 시간이 길수록 수익이 감소되게 하며, 최저 "0" 까지 되게 하도록 조치를 취한다.

2.2. 유저가 적당하게 사용하는 동시에 충분한 휴식시간을 가지도록 게임 시간의 간격과 수익에 대한 제한과 유도 관련 처리방식을 진행한다.

2.2.1. 상기 내용을 감안하여 온라인 누적시간 별 게임수익에 대해 다음과 같이 확정한다.

누계 온라인 시간	게임 수익
- 0-3시간 내	정상
- 3시간 이상-5시간 내	수익이 정상치의 50%로 하락
- 5시간 이상	수익이 0으로 하락

2.2.2. 상이한 게임은 범위도 다르기 때문에 현재의 MMORPG 특히 현재 시범적으로 적용하는 게임에 한해 “게임수익=게임 중 획득한 경험치＋획득한 사이버 아이템”으로 정의한다.

수익이 50%라 함은 경험치를 절반 감소하고, 사이버 아이템도 절반 감소함을 말한다. 수익이 0이면 경험치 획득이 불가능하고, 사이버 아이템 획득도 불가능함을 말한다.

2.3. 유저의 온라인, 오프라인 행위가 복잡하기 때문에 하기 상황이 나타날 가능성이 있다. 따라서 시간제한과 제시를 채용하는 방법은 다음과 같다.

2.3.1. 유저가 온라인일 경우, 지속되는 온라인 시간을 누계로 계산하여 "누계 온라인 시간"이라 한다.

2.3.2. 유저가 오프라인일 경우, 오프라인인 시간도 누계로 계산하여 "누계 오프라인 시간"이라 한다.

2.3.3. 유저의 누계 온라인 시간이 3시간 이내일 경우 게임 수익이 정상적으로 계산된다. 누계 온라인 시간이 한 시간이 될 때마다 "누계 온라인 시간이 한 시간이 되었습니다."라고 한 번씩 알려준다. 누계 온라인 시간이 3시간 되었을 경우 "누계 온라인 시간이 3시간 되었습니다. 오프라인 상태에서 휴식을 취하고 적당하게 신체를 움직여 주십시오."라고 제시한다.

2.3.4. 만일 누계 온라인 시간이 3시간을 초과하여 4-5시간이 되어갈 경우, 직전에 반드시 "이미 피로게임시간에 들어갔습니다. 당신의 게임 수익이 정상치의 50%로 하강됩니다. 되도록 빨리 오프라인 상태에서 휴식을 취하고 적당히 신체를 움직여 주십시오."라는 알림을 제시하며 이어 30분 간격으로 한 번씩 알림을 제시한다.

2.3.5. 만일 누계 온라인시간이 5시간을 초과하고 6시간에 들어설 경우, 직전에 "현재 건강위험 게임시간에 들어섰습니다. 즉시에 오프라인 상태에서 휴식을 취하십시오. 오프라인이 아닐 경우 당신의 신체 건강에 해가 됩니다. 당신의 수익은 현재 0입니다."라는 알림을 제시하며 이어 15분 간격으로 한 번씩 알림을 제시한다.

2.3.6. 만일 유저의 누계 오프라인 휴식시간이 5시간 되었을 경우, 누계 온라인 시간이 0으로 회복되며 다시 온라인에 접속할 경우에 새롭게 온라인 시간을 기록한다. 2005년 7월18일

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-23/n304_221001.html

신문출판총서《온라인 미혹 예방 시스템》시행

온라인게임 미혹 문제가 현재 산업발전을 제약하는 핫이슈로 떠올랐다. 《미성년자의 사상도덕 수립을 강화, 개선에 대한 중공중앙국무원의 건의》를 실시하고 감독 관리를 강화하며, 미성년자의 건전한 성장에 유리한 온라인 환경을 마련하고, 미성년자가 온라인게임에 미혹되는 문제점을 효과적으로 해결하는 것은 정부, 기업과 사회의 공동으로 되는 책임으로 나섰다.

온라인게임 산업의 주관기관인 신문출판총서는, 관련 기관, 전문가, 교육가, 가정 대표 등으로 구성하여 연구한 결과 최종적으로 중국 국내 최초의 《온라인게임 미혹 예방 시스템》개발 표준을 제정하였을 뿐만 아니라 전국 7개 대형 온라인 게임운영업체에서 테스트를 시작하였다. 이 시스템의 운영은 게이머가 장시간의 온라인으로는 경험치의 증가를 얻지 못하도록 되어 있어 온라인 시간을 효과적으로 제어하여 온라인 게임에 미혹된 불건전한 온라인 습관을 개선하게 된다.

2005년 8월 23일 "미성년자의 건강을 보호하고 녹색 온라인 게임 환경을 구축하기 위한 《온라인게임 미혹예방시스템》" 포럼이 베이징에서 소집되었다. 성따, 왕이, The9, 광퉁, Kingsoft, Sina, Sohu 등 7개 사의 유명한 온라인게임업체가 《베이징선언》을 발표하여, 사회를 향해 "미성년자의 건강을 보호하고 녹색 온라인게임 환경을 구축"에 대한 선언을 하는 동시에 《온라인게임 미혹 예방 시

스템》을 개발, 실시에 대한 보증서에 사인하였다.

《온라인게임 미혹 예방 시스템》은 국제 선진적인 "경험보상모델"을 채용하였다. 건전한 게임 이념을 보급시키고, 불건전한 게임시간 내의 게임수익에 대해 징벌과 삭감을 취하며, 게임 시간 간격을 과학적으로 제어하여 게이머가 학습, 작업, 휴식, 엔터테인먼트 시간을 합리적으로 계획하도록 하는 것을 주로 하고 있다.

이 시스템은 청소년 심신 발육의 특징을 근거로 온라인 게임특성과 게이머의 소비습관에 대한 면밀한 조사 분석을 통하여 누계 3시간 이내의 게임시간은 "건전한 게임시간", 3시간을 초과하면 "피로게임시간"으로 구분하였다. 이런 시간 단계를 초과하여 게이머가 계속 게임을 할 경우 그 경험치와 사이버 아이템이 절반으로 줄어들게 되며 누계 게임시간이 5시간을 초과할 경우 "불건전한 게임시간"으로 취급되어 이 단계에 게이머의 수익은 0으로 줄어들게 된다.

《온라인게임 미혹 예방 시스템》은 2005년 9월30일 개발을 완료하고, 10월 1일부터 10월 20일까지 테스트를 진행하게 되며, 20일 이후 지금 현재 시장에서 가장 활발하게 서비스 되고 있는 11개 온라인 게임을 통해 시범적으로 적용할 계획이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-8-23/n765_681313.html