

제149호

2005. 09. 21

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 2005년제 5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (6)

China Game News

- 쥬우청의 동남아 진출 전략
- 열혈강호 동시 온라인 접속자 20만 돌파
- 중국, 게임인재 양성 인증제도 실시
- 타이완 애니메이션게임 샤먼(厦門)소프트웨어 단지에 입주
- 중국 창사(长沙)대표단의 원작 만화 한국에서 인기
- 청두(成都)어린이 : 제한 있는 녹색 온라인이 더욱 자유롭다.

Game 소개

- 쉬밍 Online<宿命 Online>

Game 순위

- 2005년 7월 패키지게임 인기순위

법률 및 정책

- 신식산업부 : 6항 조치로 인터넷 발전 추진
- PC방 미성년자 출입 허용 시 최고 벌금 1.5만 위안

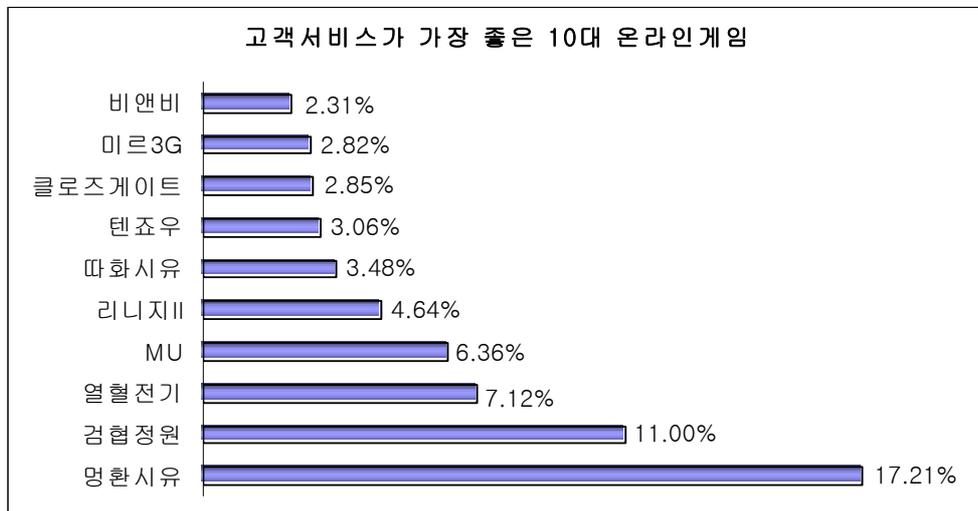
2005년 제5기 중국 온라인게임 시장조사 보고 (6)

목 차

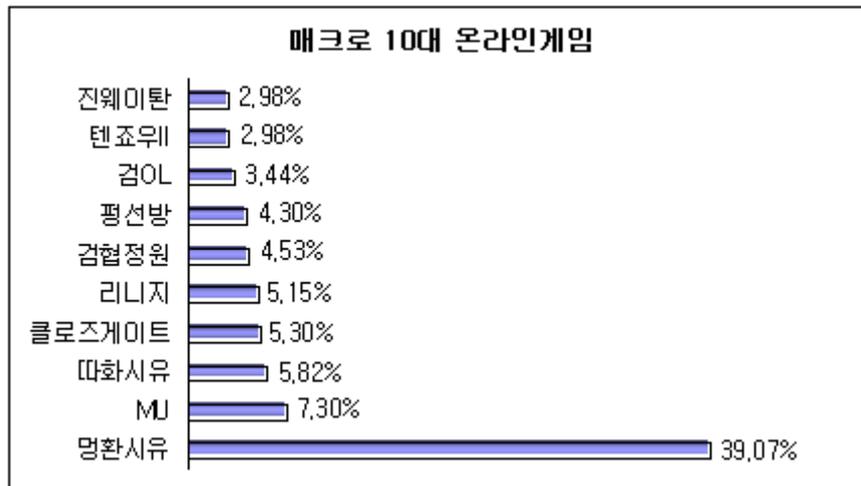
- 4.5. 국내에서 고객센터가 가장 좋은 10대 온라인게임
- 4.6. 국내 10대 매크로 온라인게임
- 4.7. 국내 가장 우수한 10대 국산 온라인게임
- 4.8. 국내 10대 가장 우수한 역사소재 온라인게임
- 4.9. 2005년 기대하는 10대 온라인게임

4.5. 국내에서 고객센터가 가장 좋은 10대 온라인게임

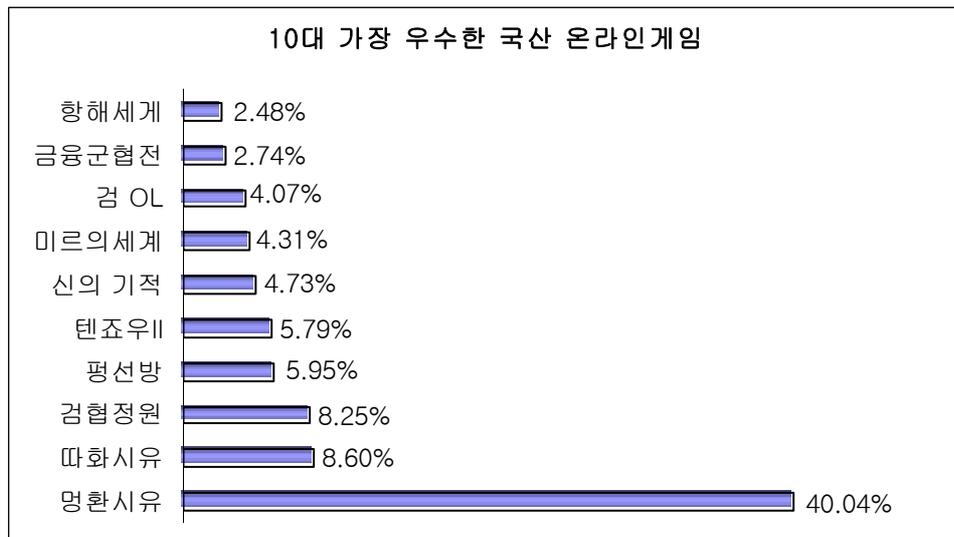
이번 조사에서 온라인게임 중 국내에서 고객센터가 가장 좋은 10대 게임에 명환시유 17.21%, 검협정원 11.0%, 열혈전기 7.12%, MU 6.36% 등이 상위에 랭크되었다.



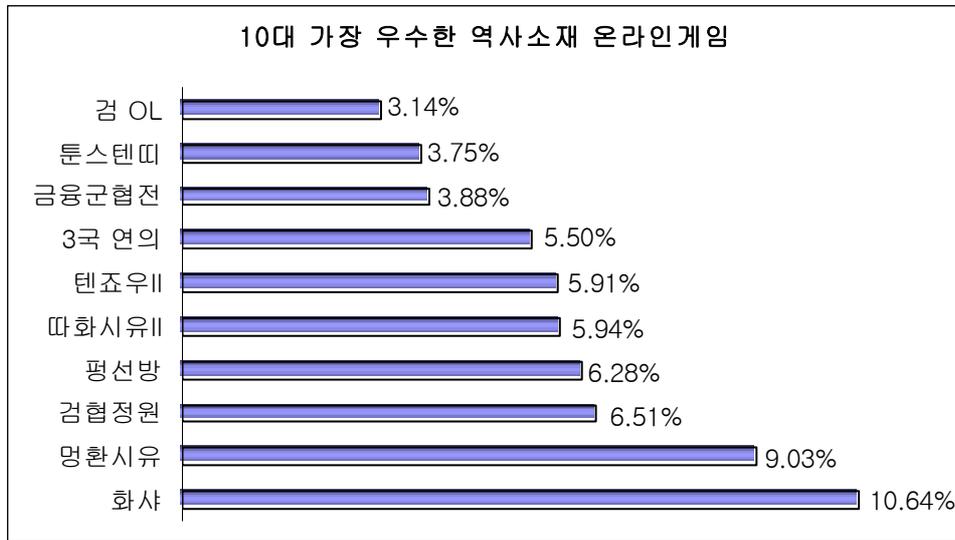
4.6. 국내 10대 매크로 온라인게임



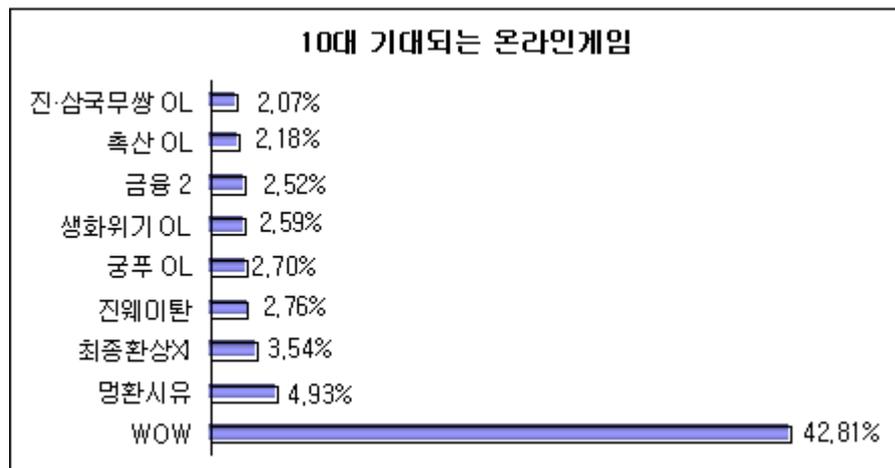
4.7. 국내 가장 우수한 10대 국산 온라인게임



4.8. 국내 10대 가장 우수한 역사소재 온라인게임



4.9. 2005년 기대되는 10대 온라인게임



자료 : 《17173第五届中国网络游戏市场调查报告》

다음 호에 계속...

쥬우청의 동남아 진출 전략

머지않아 성따(Nasdaq : SNDA))와 쥬우청(Nasdaq : NCTY))이 상하이 장장(张江) 하이테크기 술단지 에 입주하게 된다. 성따는 국내 온라인게임을 위주로 하고, 쥬우청은 해외진출을 위주로 계획하고 있다. 2~3개월 후 완공될 쥬우청의 규모는 1,300명이 동시에 출근할 수 있다.

쥬우청의 2/4분기 재무보고를 보면 매출액이 5,570만 위안(약 670만 달러)으로 1/4분기 대비 354.5% 성장했다. 그러나 2/4분기에 <WOW>를 확보하는 비용이 너무 많았기 때문에 2,300만 위안(약 280만 달러)으로 1/4분기 대비 2배의 적자를 보게 되었다. 하지만 3/4분기에는 변화가 예상된다. 6월 7일 운영하기 시작하면서부터 2/4분기까지 정액카드를 이미 5,230만 위안 판매했으며, 정식 상용화 이후 한 달 만에 상용화유저가 150만으로 늘어났다. 2개월이 지난 현재, 200만을 초과했으며 지속 성인 성장세를 보이고 있다.

영국 이화증권 중국유한회사 분석사 Jim Sun의 분석보고를 보면 2/4분기 <WOW>의 최고 동시 온라인접속 자 수가 45만, 평균 온라인접속 자 수는 26만에 달한다. 이는 예상 수치에 도달한 것으로, 쥬우청의 주식을 구입할 것을 건의했다.

쥬우청 고위 인사에 따르면 쥬우청은 이미 <WOW> 미국 블리자드회사의 허가를 받고 타이완 쑤관과기와 공동으로 타이완, 홍콩, 마카오 등에서 <WOW>를 운영한다. <WOW>의 타이완, 홍콩, 마카오지역의 대리권을 따기 위해 금년 7월 25일 쑤관은 타이완에 새로운 회사-즈판디(智凡迪)과기를 설립했다. 500만 달러(1.6억 위안 대만 신 화폐)를 등록자본으로 왕전버(王俊博)가 사장 겸 총경리를 맡았다.

또 다른 조사에 의하면 타이완 쑤관이 70%의 주식을 소유하고, 30%는 싱가포르에 있는 한 투자자가 소유하고 있다. 게임 운영이 시작되면 자본이 1,000만 달러로 증가될 전망이다.

쥬우청의 고위 인사에 따르면 이 투자자가 바로 쥬우청의 특파원이라고 한다. 이에 대해 주전(朱駿)은 부인하지 않았다. 주전은 쥬우청이 이미 싱가포르시장에 진출했으며, 주로 자체 R&D한 온라인 지불시스템으로 <A3>를 운영하기 위해서라고 했다. 이 시스템(PASS9)은 이미 싱가포르, 베트남, 말레이시아 등 동남아국가와 중국 타이완지역에 수출했으며, 최근 브라질에도 수출되었다.

1/4분기에 기타 운영 이윤이 20만 위안(약 2만 달러)의 적자를 보았으나, 2/4분기에는 520만 위안(약 63만 달러)의 이윤을 창출했다. 이것은 종합 회원관리와 지불시스템 PASS9에 힘입은 것이다. PASS9의 수출은 중국 온라인게임 소프트웨어플랫폼의 수출을 대표했으며, PASS9를 구매한 일부 운영업체들은 <WOW>의 현재운영권을 이미 확보했거나 확보가능성이 있다. 쥬우청은 이들과의 제휴를 통해 동남아 시장개척을 계획하고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-05/0947124145.shtml>

열혈강호 동시 온라인접속 자 20만 돌파

지난 9월 2일 17Game 과 중화왕(中华网)그룹, 한국 M-game회사가 베이징에서 <열혈강호> 동시온라인접속 자 20만 돌파를 축하하는 행사를 가졌다. 동시에 중화왕그룹이 17Game에 재투자 할 것을 발표했다. 한국 M-game의 지사인 KRG도 40명의 개발, 기술팀이 북경에 와서 17Game의 현지 화작업을 도와줄 것을 밝혔다.

중화왕그룹 수행총재 천치위(陈启宇)는 “17Game이 운영하고 있는 <열혈강호>게임의 우수한 성적에 힘입어 중화왕그룹의 이사회의 결정에 따라 17Game에 전략적 재투자를 할 것”이라고 말했다.

17Game의 주식 소유에 따라 중화왕그룹은 빠르게 발전하는 온라인게임 산업에서 한걸음 더 발전하게 될 것이며, 인터넷서비스 및 유통 부가가치산업에서 더욱 많은 제휴 이익이 창출될 전망이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-3/n468_384270.html

중국, 게임인재 양성 인증제도 실시

9월 1일 중국 소프트웨어산업협회 게임소프트웨어분회가 주관하고 베이징 후이쥬이쯔 과학기술유한공사(北京汇众益智科技有限公司)가 주최한 제1회 중국 게임산업 인재 교육 연구토론회의가 베이징 시완호텔(北京西苑饭店)에서 개최되었다.

회의에서 협회는 게임 인재 교육은 인증 제도를 실시하는 형식으로 더욱 규범화할 뿐만 아니라 업계의 자율을 제창한다고 류진화(刘金华) 부회장이 밝혔다. 또한 베이징 후이쥬이쯔 과학기술유한공사와 기타 게임인재 교육기관과 협력하여 "중국 민족게임 인재 양성 만 명 계획"을 내놓았다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-05/0958124152.shtml>

타이완(台湾) 애니메이션게임 샤먼(厦门)소프트웨어 단지에 입주

샤먼시 소프트웨어 단지 2차공사가 9월 6일 본격적인 착공에 들어갔다. 이 프로젝트의 총 투자액은 33억 위안에 달하며 1년 내 완공 계획이다. 현재 타이완 애니메이션게임 산업이 입주하기로 확정된 상황이다.

샤먼 소프트웨어 단지는 중국 86개 국가급 고급인재 영입 기지 중의 유일한 소프트웨어 인재 영입 기지이다. 올해 6월 28일 샤먼시 정부는 본 시 스밍구(思明区) 후즈산(虎仔山) 남측에 소프트웨어 단지 2차 공사를 건설하기로 확정했다. 단지의 부지면적은 만여 평방킬로미터에, 건축면적 147만 평

방미터의 규모로 계획하고 있다. 2006년 구정에 기업이 입주 가능하게 하며 내년 9월에 전부 완공할 예정이다.

작공식에서 샤먼 스밍구 관계자와 제휴서류를 교환한 자버 디지털과학기술산업(샤먼)유한공사(迦博数码科技产业(厦门)有限公司) 이사장이며 타이완 상인인 왕위취(王维绪)는 샤먼과 타이완은 유사한 점이 많아 소프트웨어 인재의 육성과 발전에 매우 적합하다고 밝혔다.

2차 소프트웨어 단지는 부대시설을 완벽하게 갖추고 주변 환경이 아름다운 곳이다. 왕위취 이사장은 이미 타이완 업체들이 입주를 준비 중이라고 했다. 그는 자버사는 소프트웨어 단지 2차 공사에서 소프트웨어학원을 건설하고 애니메이션과 유아교육 소프트웨어 제작을 진행할 것이라고 하면서 타이완은 물론 해외 수주까지 목적으로 한다고 밝혔다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-7/n438_354_576.html

중국 창사(长沙) 대표단의 원작 만화 한국에서 인기

8월 11일부터 16일 까지, 한국 만화센터 초청으로 중국 창사(长沙) 카툰산업 대표단이 한국을 방문했다. 서울 만화제에 유일하게 정부 조직단체로 참가한 창사 대표단은 시대에 앞선 정신을 과시했다. 뿐만 아니라 창사 카툰기업은 한국 카툰기업과 20여개 항목의 합작 계약을 체결하였으며, 거래금액은 8,000여 만 위안에 이르는 것으로 알려졌다.

제9회 서울 국제 카툰예술제는 아시아 최대 카툰 예술제로 많은 일반 관객과 전문가들이 참가했다. 해마다 참가자가 50만 명에 이르는 규모이며, 세계의 많은 유명 만화기업이 자사의 최우수 제품을 전시한다. 창사는 중국의 최대 만화 원작 기지로 18개 사가 이번 애니메이션 모임에 참가했다. 처음으로 성대한 국제 카툰 모임에 참가한 창사 카툰기업에게 많은 성과를 안겨주었다.

중·한 양국은 만화분야의 더욱 광범위한 합작을 추진하기 위하여 서울 만화제와 창사 카툰예술제를 자매행사로 맺어 홍보와 보급을 서로 지원하기로 결정했다. 그 외 서울 만화제에서 중·한 기업이 세미나를 가졌다. 세미나에서 중·한 양측은 만화 영상물 작품에 대한 교류를 진행하였다. 이어 만화교육, 온라인 마케팅, 연합제작 등에 관한 열띤 토론을 벌였으며, 양측은 관련 산업의 프로젝트에 있어서 합작의향을 체결하였다.

후난산천카툰(湖南三卡通)은 란모우(蓝猫)캐릭터의 한국 개발권을 한국 측에 위임하였으며, 한국 업체와 합작하여 52편으로 구성되는 환경친화 시리즈의 카툰영화를 설계할 계획이다. 후난홍명인허유한공사(湖南宏梦银河有限公司)는 한국 최대 카툰출판사인 예림당과 한국 HANHU사와 거래금액이 2,388만 위안에 달하는 계약을 체결했다. 후난튀위정보공사(湖南拓维信息公司)와 한국의 4개 업체는 휴대폰 애니메이션, 게임개발 등 8항의 제휴의향을 체결하였다.

후난대중전파매체학원(湖南大众传媒学院)과 한국의 일부 카툰 기업, 애니메이션 매스컴 및 교육학원은 만화영화의 공동 개발, 제작, 발행과 3D만화제작 인재의 연합 육성과 수송 등 항목에 관해

합작의향을 체결했다. 창사사범전문대학(长沙师范高等专科学校)과 한국의 7개 대학은 교육 분야에 관해 여러 가지 합작관계를 맺었다. 또한 후난산모우카툰공사(湖南山猫卡通公司)는 한국기업과 거래금액이 약 3,000만 위안 규모의 산모우카툰 시리즈 파생제품 수출에 관한 계약을 맺었다.

창사 카툰산업의 발전을 추진하기 위하여 창사시 정부는 11월 5일~7일에 2005 제1회 카툰예술제를 개최할 계획이다. 한국의 여러 카툰기업도 장기 합작 의향과 창사 예술제에 참가할 뜻을 밝혔다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-07/1730124606.shtml>

청두(成都) 어린이 : 제한 있는 녹색 온라인이 더욱 자유롭다.

9월 5일 오후 6시경 청두시 수이징팡(水井坊)단지의 "어린이 녹색 온라인 공간"을 찾아갔다. 개학이 되었지만 여기에는 수업이 끝난 후 부모의 귀가를 기다리는 애들이 적지 않게 모여들었다. 그들은 자원봉사자의 도움으로 사이트 방문, 조작 연습을 진행하고 있었다. "녹색 PC방"이 있어서 안심하고 출근할 수 있게 되었다. 애들이 수업이 끝난 후 아무 곳이나 갈 가봐 걱정하지 않게 되었다."며 한 학부모가 말했다.

청두에서 한때 상업 PC방이 우후죽순처럼 생겨 무려 1,000개 나 되었다. 일부 청소년들이 여기에서 좋지 않은 정보를 접하고 있어 학교와 학부모들이 근심하는 문제가 되었다. 2004년 5월 청두에서 "여건이 되는 아파트 단지 내에 이익 창출을 목적으로 하지 않으며, 청소년의 특징에 부합되는 PC방 설립"을 건의했다. 이 건의를 《미성년자의 사상도덕건설을 강화 및 추진에 대한 의견(关于进一步加强和改进未成年人思想道德建设的实施意见)》에 포함시켰다. 이어 중국의 첫 미성년자 전용 온라인 공간이 청두시 수이징팡 단지에 개설되었고, 류청구(六城区)에서도 아파트 단지와 정부가 공동으로 출자한 "어린이 녹색 온라인 공간"을 개설하였다.

현재 청두시는 《청두시 아파트단지 미성년자 온라인서비스장소 관리 잠시 시행 규정(成都市社区未成年人上网服务场所管理暂行规定)》을 제정했다.

현재 청두시의 모든 "어린이 녹색 온라인 공간"은 미성년자에 대해 무료로 이용하게 하고 있다. 시간, 내용, 안내 등 미성년자의 건강과 안전한 온라인을 확보하고 있다. 주최 측에서 홈페이지에 "중국추잉망(中国雏鹰网)"(<http://www.chinakids.net.cn/>)을 설치하고, 또한 어린이들의 지능개발에 유익한 사이트가 대량 링크되어 있다. 그리고 어린이의 개인상황과 보호자의 연계방식이 기록되어 있는 카드를 제시해야 온라인이 가능하도록 되어 있을 뿐만 아니라 자원봉사자가 어린이를 감독하여 온라인 시간을 제한하고 귀가시간을 독촉하고 있다. 지금까지 "어린이 녹색 온라인 공간"의 녹색 온라인 카드를 발급 받은 어린이가 약 1,000명이며 미성년자 인터넷 방문 회수가 연인원 1.5만 명에 달한다고 한다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2005-09-07/1700124595.shtml>

쉬밍 Online<宿命Online>



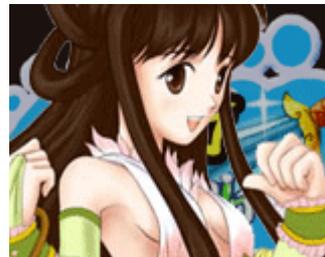
- ◆게임 이름 : 쉬밍 (宿命OL-숙명)
- ◆게임 종류 : MMORPG(2D)
- ◆개발 회사 : 쥐펑수마 (飓风数码)
- ◆운영 회사 : 미정
- ◆공식사이트 : <http://www.hdgame.com.cn>
- ◆현재 상황 : 업체모집 중

<게임소개>

대형 국산 온라인게임 쉬밍(宿命OL-숙명)은 동방의 무술과 서방의 환상적인 마술을 이어놓은 동·서방문화가 결합된 실시간 격투 제품이다.



환상대륙(魔幻大陆)



중국대륙(神州大陆)

1. 다양한 종족시스템

쉬밍의 세계에서 동방문화에 관심이 있다면 속도가 빠르고 신통한 몸으로 적군을 타격하는 아수라가 되거나, 건장한 체력과 기백을 가진 수인(兽人) 혹은 죽을 위기에 놓인 사람을 부축하면서 사람의 마음을 미혹시키는 요귀종족이 될 수 있다. 다른 하나는 강력한 법술기능이 있는 인류가 될 수도 있다.

서방문화의 우아하고 장엄함을 좋아한다면 쉬밍의 세계에서 기사정신이 있는 용의 종족전사가 될 가능성이 있으며, 총명하고 아름다운 미녀 혹은 고귀한 혈통을 가진 혈통종족이 될 가능성도 있다. 만약 아름다운 사물에 반감을 가진다면 추악한 외모를 가진 강대한 불사족 전사가 될 수도 있다.

2. 독특한 세계의 설정

<쉬밍 OL>은 완전 서로 다른 문화의 세계로 구성되어있다. 한 문화를 선택한 다음에는 변경할 수 없다. 두 문화 사이에는 모든 물건들이 다르며 새로운 게임이라고 할 수 있다. 지도, 환경설정, 괴물, NPC, 심지어 게임화면도 서로 다르다. 때문에 게이머들이 한 게임에서 두 가지의 같지 않은 게임

을 체험할 수 있다.

3. 방대한 기술시스템

<쉬밍 OL>에는 약 100여 가지의 다양한 직업기능이 있으며, 각 종족마다 기술이 모두 다르다. 또 각 종족의 회복정령과 공격정령이 모두 서로 다른 발전방향을 가지고 있다. 이 모든 것은 게이머들의 취향에 따라 자유롭게 설정할 수 있다.

다양한 직업기능 외에도 이 게임에는 5개의 시너지 생산기능이 있다. 이는 게임 중의 모든 괴물들이 아이템을 떨어뜨리지 않는다. 때문에 모든 아이템은 게이머들이 직접 만들어 입는다.

4. 독특한 기능 설정

게이머들은 기능을 스스로 배워야 한다. 현실에서 공부하는 것처럼 시너지의 기능(마법)을 연구하여 일정한 등급에 이르게 된다면 이 시너지기술의 기능을 깨닫게 된다. 하지만 이 기능은 아주 약하기 때문에 시너지 기능을 깊이 깨달아야만 위력을 강화할 수 있다.

5. 완벽한 상인시스템

종일 괴물을 부수고 업그레이드하거나 격투를 하는 것과 달리 <쉬밍 OL>은 다양한 업그레이드 방식을 제공한다. 장사하기 좋아하는 사람은 동방에 있는 특이한 제품들을 서방에 가져다 비싸게 팔고, 동시에 서방에 있는 사람들은 서방에만 있는 특이한 제품들을 동방에 가져다 판다.

6. 독특한 병사시스템

서방문화 중 병사들의 자유로운 생활방식을 좋아하는 사람들은 게임 중에서 작은 병사가 되어 임무완성을 하면서 자체의 경험과 금전을 누적하게 된다. 후기 자신의 병사그룹을 만들 수 있으며 대형 집체임무를 완성함으로 더욱 풍부한 장려를 받을 수 있다. 병사들도 등급이 있으므로 전설속의 SS급 병사들의 왕이 되려면 자신의 실력을 높여야 한다.

7. 독특한 병사 거느리는 시스템

10명의 병사를 거느리고 격투를 할 수 있으므로 기존 온라인게임중의 괴물을 부수는 단조로운 행동을 반복하는 것을 탈피하여 격투를 벌일 수 있다. 8개 종족의 영웅, 종족간의 서로 다른 특성, 각종 성장과 병사간의 배합은 무수한 가능성이 생기게 하며, 게이머들에게 무한한 탐색공간을 주어 게임이 더욱 인기 있게 한다.

8. 각종 생활 직업에 가입

괴물은 아이템을 떨어뜨리지 않고 각종 원자재만 떨어뜨린다. 모든 장비(신의 무기포함)는 게이머들이 자체로 정련하여 게임의 매력을 무궁히 한다. 기존의 괴물을 부수고 보물이 떨어지는 것을 돌파하여 각 종 게이머들의 소원과 만족감, 영예감을 만족시킨다.

9. 기존의 성벽전(城帮战)을 돌파하는 것이 게임의 이슈다.

성벽전에는 200명의 게이머가 각자 10명의 병사들을 거느려야만 가입할 수 있다. 총 인수는 2,200명에 달한다. 게임속의 열정은 게이머들의 욕구를 만족시키며 게임에 열정이 들끓게 한다. 완벽한 성벽전 시스템과 게임 중 점령하여 시스템이 얻은 도시, 강대한 길드는 자기에게 속하는 길드도시를 더욱 많이 얻게 한다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20050907/12634651.html



게임 순위

2005년 7월 패키지게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	—	센첸치사편(新仙剑奇侠传)	따위(大宇) / 징허스따이(晶合时代)
2	↑	머췌우쟁빠3. 빙펑왕궈 (魔兽争霸III, 冰封王座)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
3	↑	반타우밍-판풍징징(半条命-反恐精英)	SIERRA / 오메이(奥美)
4	↓	센첸치사편3(仙剑奇侠传三)	따위(大宇) / 환위즈싱(寰宇之星)
5	↓	디아블로2, 후이메즈왕 (暗黑破坏神 II-毁灭之王)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
6	↑	센첸치사편3-원칭편 (仙剑奇侠传叁外 传-问情篇)	상하이완싱(上海软星) / 환위즈싱(环宇之星)
7	↑	신센첸치사편(新仙剑奇侠传)	따위(大宇) / (中青旅创先)
8	↓	췌위안젠싼와이편-텐즈헌 (轩辕剑叁外传天之痕)	따위(大宇) / 상하이위빠(上海育碧)
9	↓	싱찌쟁빠(星际争霸) NBA LIVE! 2004	BLIZZARD / 오메이(奥美)
10	↑	FIFA2005	EA Sports / 무

자료 : 大众软件

신식산업부 : 6항 조치로 인터넷 발전 추진

신화망(新华网)에 따르면 9월 1일 소집된 중국 인터넷회의에서 “정부는 인터넷 발전을 매우 중시할 뿐만 아니라 관리를 강화하여 정보화를 통해 공업화를 견인하도록 전력을 할 것”이라고 정보산업부의 장요우핑(蒋耀平) 부부장이 언급했다. 따라서 정보산업부는 인터넷 발전을 추진하기 위한 다음과 같은 6항의 조치를 확정했다.

1. 네트워크 인프라 건설을 계속 강화하고 인터넷 보급수준을 점차 향상시키며 디지털과의 거리를 좁히도록 한다. 현재 정보통신 기술의 발전이 매우 빠르고 기술, 업무, 네트워크가 서로 융합되는 추세가 점점 뚜렷해짐에 따라 기술, 업무와 네트워크 도입 추세에 대한 연구를 강화하여 새로운 사회 수요에 부합되는 정보 네트워크 플랫폼을 구축하는 동시에 필요한 체제를 수립하여 디지털과의 격차를 줄이도록 한다.

2. 정보자원과 업무응용을 풍부하게 하여 산업가치 사슬을 더욱 완벽히 한다. 정보자원의 개발 이용 수준을 향상시켜 정부, 금융, 재무 세금, 무역, 의료, 엔터테인먼트 및 전통산업 등의 개조에 대한 정보기술의 응용을 추진하도록 한다. 이것은 정보화 건설의 핵심적인 일환이다. 전자비즈니스를 돌파구로 하여 생산, 판매, 물류, 지불, 신용관리 등에서 인터넷의 응용을 강화하도록 한다.

3. 네트워크와 정보의 안전관리를 강화하여 네트워크 환경을 정화하고 불량한 정보의 전파를 억제하여 네트워크의 안전한 운영을 확보하도록 한다. 이것은 인터넷업체가 지속적으로 건전한 발전을 가져올 수 있는 중요한 전제이다. 필요한 행정수단을 채용하여 온라인 행위를 규범화하고 불량한 정보가 전파 혹은 확산되는 채널을 차단함으로써 미성년자의 건강한 성장에 양호한 네트워크 환경을 마련하도록 한다.

4. 행정감독관리를 강화하여 인터넷의 건전한 발전을 위해 양호한 환경을 마련하도록 하며, 인터넷 발전과정에서 나타나는 각종 새로운 상황과 새로운 문화에 대한 연구를 강화하여 필요한 법률 법규를 제정하여 업계 감독관리 체계를 합리화하도록 한다.

5. 산업협회의 기능을 충분히 발휘하고 자율을 강화하도록 한다. 몇 년간 중국 인터넷 협회의 각급 조직은 산업자율 공약, 스팸 메일 차단, 음란사이트 정리, 네트워크 안전 확보 등을 실시하여 적극적인 작용을 발휘하였다.

6. 국제와 지역과의 제휴를 강화하여 인터넷 산업의 지속적이고 빠른 건전한 발전을 공동으로 추진하도록 한다. 정부는 정보기술사업과 인재 분야에서 국제와 지역과의 제휴를 적극 추진할 것이며, 국제간 인터넷 관련 문제에 대한 정부의 참여와 조화를 강화하도록 한다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/3662602.html>

PC방 미성년자 출입 허용 경우 최고 벌금액 1.5만 위안

9월 1일 소식에 따르면 광둥 푸산시(佛山市) 산수이구(三水区)에서 1일부터 정식으로 PC방, 음반시장 검사규범과 벌금관련 신규 표준을 실시한다고 전했다. PC방에 1명의 미성년자 출입을 허용할 경우 1,000위안의 벌금이 부과되는 동시에 평가점수의 1/3을 감점하며 누계로 3회 이상 범했을 경우 영업허가증을 취소한다고 규정했다.

신규 표준은 PC방 운영을 상대로 규정시간 외 영업, 미성년자 출입 허용, 오프라인게임 및 규정대로 온라인 고객의 신분 인증을 하지 않았거나 관련 온라인 정보를 기록하지 않은 경우 등에 관해 10항을 상세하게 구분하여 규제하였다.

그 중 “미성년자 출입을 허용”에 대한 처벌이 제일 엄격하다. 미성년자 출입을 허용하였을 경우 미성년자 1명 당 1,000위안의 벌금을 부과하며 최고로 1.5만 위안까지 부과된다. 미성년자 출입을 허용한 회수가 누계로 1년에 2명일 경우 영업을 중지하고 정돈하며 1년에 3명이상 혹은 1차적으로 8명 이상일 경우 영업허가증을 취소한다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/3662648.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