

제153호

2005. 10. 17

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 원작업체 : 진산시산쥐
- 원작업체 : 왕이

China Game News

- 해외업계 중국 온라인게임시장에 관심
- 성파 2006년 TV게임기기 SDS 출시
- 통이 식품기업 <삼국군영전>게임과 제휴
- 중화망 유우시차웬 인수
- 중국 네티즌 수 1.03억 돌파
- <젠왕2> 오픈베타, 15만 돌파
- 13Free 무료게임 플랫폼 투자자 자금회수
- 베이징 <WOW> 주변제품 전문점 문 열어

Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP10

법률 및 정책

- 8개 기관 공동 불법 인터넷 행위 단속
- [정책] 국무원 본격적으로 온라인게임 산업 지원 예정

원작 업체 : 진산시산위(金山西山居)

1995년 설립 당시 시산위(西山居)는 10여 명의 직원에 불과했지만 이들이 중국의 첫 경영형 패키지게임인 <중관촌계시록-中関村启示录>을 개발했다. 이어 <강르즈띠레이짠-抗日之地雷战>도 유저들 가운데 유명한 게임이었다. 시산위의 제일 큰 성과라면 중국 무협게임 브랜드인 <검협정원-剑侠情缘>을 꼽을 수 있다.

지난해에 비해 가장 달라진 점은 규모라고 진산 디지털 엔터테인먼트 미술감독인 셴펑량(沈烽亮)이 소개했다. <젠왕1-剑网1>을 제작할 때 종사자가 불과 40명에 불과하였으나 지금 <젠왕1-3> 3개 프로젝트 팀에는 모두 200여 명이 된다. 그 외 <젠왕1>은 진산의 전형게임에 있어서 첫 번째 시도 작품이었기 때문에 정력이 많이 들었던데 비해, 올해 <젠왕2>와 <젠왕3>을 추진하는 데에는 노하우가 많아 자신감이 있었다고 한다.

진산의 게임부분은 3개 지사, 주하이(珠海)시산위, 베이징레훤(北京烈火), 청두야딩(成都亚丁)를 설립했고 서로 대량의 자원을 공유할 뿐만 아니라 학습 교류를 진행하는 관계라고 한다. <젠왕2>는 9월 말 오픈 베타 서비스를 시작했다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-21/n525_441521.html

원작 업체 : 왕이(网易)

기타 경쟁사와 달리 왕이는 규모가 작고 잦은 홍보활동보다도 안정되고 성숙된 풍격을 사람들에게 보여준다. 대신 매년 최고 인기스타를 초청하여 사람들을 깜짝 놀라게 한다. 왕이 시장 감독의 소개에 따르면 왕이의 홍보는 게임과의 조화를 목적으로 하는 것이기 때문에 게임 제품이 그 정도의 수준에 이르러야 그에 상당한 수준의 홍보와 시장 개척을 추진한다고 한다.

왕이가 밝힌 최근 데이터에 따르면 <다화시유II-大话西游II>와 <멍환시유-梦幻西游>의 온라인 접속자수는 각각 51.4만 명, 80.2만 명을 넘어서고 있으며 거의 주마다 증가될 뿐만 아니라 왕이는 이미 게임시장의 절반을 확보하고 있다고 한다.

올해 왕이가 주로 추진하는 게임으로는 현재 테스트 중인 3D MMORPG게임인 <따탕-大唐>이 있으며, 다른 하나는 3DMMORPG게임인 <텐샤얼-天下贰>이다.

《따탕》은 실시간 격투제도를 채용했으며 중국 전통적인 무협을 위주로 역사상 가장 찬란한 당조 번성기를 소재로 했다. 올해 9월 10일 클로즈베타 서비스를 시작했다.

<텐샤얼>은 <WOW>와 견줄 수 있는 국산 온라인 게임이라고 한다. 왕이는 이 게임에 큰 기대를 품고 있다. 이 게임은 화면 및 일부 시스템 설치에서 이미 최고 수준에 도달한 제품으로 전해지고 있다.

<텐샤얼>의 명칭은 전에 왕이가 개발한 적 있는 <텐샤-天下>에서 기인된 것이며 <텐샤>의 세계 배경을 전수한 것이라고 한다. <텐샤얼>은 3년 전부터 개발하기 시작했으며 지금은 마무리단계에 들어갔다. 9월에 클로즈 베타 서비스단계에 들어가게 되며 올해 연말 혹은 내년 연초에 정식으로 출시할 계획이라고 한다.

현재 왕이는 게임개발자만 해도 300여 명이 된다고 한다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-9-21/n39_956093.html

<2005年网络游戏原创大搜查> 다음호 계속...



해외업계 중국 온라인게임시장에 관심

중국 온라인게임시장의 거대한 잠재력이 해외업계의 관심을 모으고 있다. 정부 및 기관이 주도한 온라인게임 개발 제휴 프로젝트가 더욱 늘어날 것으로 보인다.

얼마 전 막을 내린 제3회 인터넷박람회에서 문화부 문화시장사 류우위주(刘玉珠) 사장은 최근, 미국 상무부 및 미국 소프트웨어협회, 캐나다, 영국, 미국 주중영사관 등이 이미 중국 측에게 온라인게임 개발에 대한 안을 제출했다고 밝혔다.

지난 10일 문화부 문화시장사 인터넷처 처장 류스파는 외국과 합자하여 온라인게임을 개발하는 경우 중국 측은 지속적으로 WTO의 협의에 따라 시장을 점차적으로 개방한다고 밝혔다.

2000년 온라인게임이 중국에 처음 소개되었을 때 시장 규모는 3,000만 위안에 불과했다. 그러나 2003년 중국 온라인게임 생산액은 25.5억 위안에 이르렀고, 지난해 총 생산액은 36억 위안에 달했다. 금년 상반기 생산액은 벌써 15.5억 위안에 이르고 있다.

류처장은 공동으로 개발을 하지만 인터넷문화기금 자격준입제도 및 수입 인터넷문화제품의 콘텐츠심사 제도를 시행할 것이라고 했다. 현재, 정부 콘텐츠심사를 받지 않은 외국 온라인게임 제품들이 범람하고 있으며, 지적재산권이 있는 온라인게임제품이 적다. 때문에 이 두 가지 면은 향후 개발 제휴에서 강화해야 할 점이다.

업계인사들은 제작 중에 있는 "十一五"계획이 중국 디지털문화산업을 발전시킬 것이라고 기대했

다. 그러나 외국 게임, 애니메이션기업들은 현재 직접 중국에 완제품을 수출하는데 만족해하지 않고, R&D 초기단계부터 제휴를 희망했다.

일본 Amica 엔터테인먼트유한회사도 최근 일본의 애니메이션, 게임시장이 불경기라고 인식하고, 중국 시장을 개척하는 데 있어서 그들은 투자와 창의, R&D단계에서부터 중국 측과 제휴할 것을 바랐다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-11/20051011235001734.shtml>

성따 2006년 TV게임기기 SDS 출시

업계소식에 따르면 2006년 성따사가 'SDS'라는 게임기기를 출시할 계획으로 알려졌다. 이는 핵심적인 게임업무 외에 업무를 확장하는 것이다.

성따사는 기자회견에서 'SDS'는 많은 업체들의 기술을 통합하여 자체 개발한 지적재산권이 있는 PC 제품이며, TV 혹은 PC 모니터를 화면으로 사용하고, 리모콘으로 조절하는 간단한 방법을 채용하여 브로드밴드와 유선 케이블 망에 접속 할 수 있다고 밝혔다.

'SDS'의 CPU는 INTEL이 제공하고, MS가 기술지원을 하며, 창홍(长虹)이 책임지고 제조하게 된다. 주로 뉴스, 검색, 음악, TV영화 등 온라인서비스를 제공한다. 이것 외에도 SDS는 성따의 온라인게임뿐만 아니라 다양한 장르의 TV게임도 제공한다. 마리오우싸이처(马里奥赛车)와 몇 편의 EYETOY 게임, 격투게임과 음악게임이 곧 SES에서 제공된다. 또 N, SE, EA, FS, CAPCOM, NAMCO 등 많은 일본, 미국 게임업체들의 새로운 TV게임도 제공하게 된다.

SES는 국내외 48개 선두 콘텐츠업체를 포괄하며, 미국 Kodak, 프랑스의 Vivend 산하에 있는 세계음악 및 온라인 경매상 eBay가 포함된다.

SDS는 중국에서 자체 R&D한 첫 게임기기가 된다. IP-TV가 이 기기의 대부분 콘텐츠를 차지하지만 온라인서비스를 통해 게임을 하는 것은 출시 할 수 없다. 이 게임기기의 구체적인 출시날짜와 세부적인 재무상황은 아직 알려지지 않았다. X360이 곧 출시되어 중국 시장의 열기를 모으려고 할 때, MS를 바라보고 있는 성따가 SDS를 출시하지는 않을 것이다. 성따 동사장 첸텐초우가 SES를 하는 것은 SONY, MS와 같이 "우리가 주목하는 것은 가정전략"이라고 말했다.



성따 동사장 천텐초우

자료 : <http://games.sina.com.cn/t/n/2005-10-13/1310128918.shtml>

통이(統一)기업 <삼국군영전-三国群英传OL>과 제휴

대표적인 식품업체인 통이기업이 최근 게임<삼국군영전online>과 제휴하여 이벤트를 개최했다. 통이기업은 전통산업으로서 유통망이 전국 각 대형 상점과 슈퍼에 집중되어 있다. <삼국군영전online>은 IT유형의 기업으로서 많은 PC방 및 소프트웨어체인점과 슈퍼 등에 보급되어 있다. 그러나 두 업체의 유통망은 각자 홍보하는데 있어서 제한성이 있었으나 이번 협력은 상호보완작용을 했다.

이번에 통이라면과 <삼국군영전online>이 공동으로 호북, 호남, 강서 3개성의 50여개 고등학교의 190개 슈퍼에서 이벤트를 진행하여 소비자들로부터 환영을 받았다. 많은 삼국 팬들이 주변제품을 보고 통이라면을 한 번에 몇 개씩 구입하기도 했다.

상하이 유우유(悠游)인터넷회사에서 운영하는 <삼국군영전online>은 9월 15일 오픈베타를 시작하여 동시 온라인접속자수가 계속 상승하는 추세이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-10-6/n731_647255.html

중화망 유우시차원(游戏茶苑) 인수

10월 5일자 소식에 따르면 중화망(China.com)이 온라인 캐주얼게임 플랫폼 유우시차원을 인수했다고 한다. 유우시차원은 80여 가지의 온라인 보드게임을 제공하고 있으며, 등록유자가 1,000만 명에 달한다. 최근, 유우시차원을 자주 방문하는 유자가 100만을 넘어섰고, 게임 포털의 동시온라인접속자 수는 9만 명에 이르고 있다.

양측에 따르면 중화망이 유우시차원의 모든 자산, 지적재산권 및 운영권을 인수하며, 이 거래는

분할하는 방식으로 진행된다. 중화망 CEO 천치위(陈启宇)는 "유우시차웬은 아주 성공적인 온라인게임 회사다. 이번 협의를 달성하게 되어 아주 기쁘다. 유우시차웬 플랫폼은 중화망 MMORPG게임 <열혈강호>에게 많은 도움이 될 것이다. 이 거래를 통해 중화망의 등록인수가 약 2,000만에 달하며 지속적으로 증가할 것이다"고 기대했다.

유우시차웬의 유저들은 전국 28개 도시에 분포되어 있으며 그중 저장(浙江)의 유저들이 가장 많다. 이 플랫폼의 일부 보드게임은 각자의 영역에서 이미 게임의 정상에 이르게 되었다. 유우시차웬은 사이버 아이템과 사이버 화폐를 관리하는 서비스로 유저들에게서 비용을 받는다.

중화망과의 거래가 완성된 후, 유우시차웬은 제품과 서비스 규모를 확장하여 VIP상용화 회원과 사이버 캐릭터를 판매할 계획이다. 이를 통해 중화망의 인터넷 사이버 제품 영역에서의 성공적인 경험을 충분히 이용할 계획이다.

자료 : http://news.17173.com/content/2005-10-7/n137_54054.html

중국 네티즌 수 1.03억 돌파

7월말 중국 인터넷정보센터에서 발표한 '중국 인터넷 발전상황 통계보고'를 보면 중국의 네티즌 수가 이미 1.03억에 달한다. 중국사람 13명 중 1명이 네티즌이라는 얘기다.

10년 전, 중국의 인터넷계좌는 약 5만개였다. 얼마 전 5개 도시의 2,400명을 설문조사 한 결과 중국 네티즌들의 매일 평균 인터넷접속 시간은 2.73시간으로, 인터넷에 접속하여 뉴스, 메일, 온라인 게임, 자료 수집 혹은 채팅을 하는 것으로 조사되었다.

중국 인터넷정보센터 주임 모우웨이(毛伟)는 "1.03억은 이정표와 같은 디지털이다. 이것은 중국의 네티즌 수가 7년 간 100배 늘어났다는 얘기다. 지난 6월 30일까지 중국의 인터넷접속 컴퓨터수가 4,560만 대로 지난해 동기 대비 25.6% 증가했다.

지난 10년간, 중국의 인터넷이 급속하게 발전할 수 있었던 것은 정부의 노력이라고 볼 수 있다. 1994년 4월 20일 전반적으로 국제 인터넷에 접속했으며, 90년 대 말 "정보 고속도로" 프로젝트를 실시했다. 즉 각 정부부문이 모두 인터넷에 접속할 수 있으며, 서부티베트의 정부까지 인터넷 화를 실현했다.

다른 한 요인은 상업이다. 1994~1996년, 중국 4대 주간망(主干网)이 설립되면서, 중국에는 벤처기업과 포털 사이트가 우후죽순처럼 나타났다. 초기에 "거품경제"가 나타나기는 했지만 현재 중국 인터넷은 양호한 추세로 발전하고 있다. 2004년 중국 인터넷응용 시장 규모가 113억 위안에 달했다.

금년 7월 25일 중국 저장성(浙江)의 인터넷 생방송에는 10여만 명의 네티즌들이 인터넷에 접속하여 인민상무위원회 회의 현장을 볼 수 있었다. 동시에 인터넷은 중국인들의 개성을 나타냈다. 2002년에 시작한 BOX 사이트(일기작성, 사진관리 등)가 2년 간 220만 등록 유저를 갖고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-10-03/1536127877.shtml>

<젠왕2-剑网2> 오픈베타, 15만 돌파

10월 9일, King soft의 CEO 레이쥘(雷军)은 "온라인게임 <젠왕 2>가 11일 만에 동시온라인접속자 수 15만을 돌파했다"고 발표했다. 동시에 "<젠왕 2>의 오픈베타 동시온라인접속자 수 목표를 30만을 유지하는 상황에서 40만을 돌파하기 위해 노력할 것이다"고 말했다. 그렇게 되면 국산 게임에서 최고 동시온라인접속자 수를 기록하는 것이다.

소식에 따르면 지난 28일, <젠왕 2>는 오픈베타 당일 동시온라인접속자 수 5만을 돌파했으며, 5일내에 10만을 돌파했고 11일 만에 15만을 돌파했다. 이는 2005년 국산 게임 오픈베타 중 가장 좋은 성적이다.

이와 동시에 King soft의 3개 스튜디오인 주하이 시산취(珠海西山居), 베이징 레훵(北京烈火), 청두 야딩(成都亚丁)에서도 좋은 소식이 전해지고 있다. <검왕 1>의 최신 자료 <정의강호>가 10월 말에 발표될 것이고, 게이머들의 기대작품인 <평선방>의 전쟁자료도 월말에 테스트를 하게 된다. <환상춘추>는 King soft의 첫 Q버전 게임으로 내년 초에 정식 발표될 예정이다.

King soft의 디지털 엔터테인먼트 전략에 대해 레이쥘은 "향후 King soft는 3개 스튜디오의 3편의 성공적인 게임제품을 정식 운영하게 되며, 동시에 국내에서 가장 큰 게임 운영업체중의 하나가 될 것"이라고 전망했다.



King soft 성공 축하 이벤트

King soft가 처음 발표한 <젠왕 2>의 서버디지털을 보면 처음 16조 서버를 개통하고, 매일 3~4조 서버를 추가 개통했다. 10월 9일 오전 11시까지 총 18개 구역의 47조 서버를 개통했으며 거의 포화상태다. 현재 또 44조 서버를 개통 준비하고 있으며 일부는 이미 사용 중에 있다. 현재 상황으로 볼 때 준비된 서버가 일주일내에 모두 개통될 것이다.

"현재 <젠왕 2>의 동시온라인접속 자 수는 매일 만 명 단위로 증가되고 있다. 동시온라인접속 자 수가 가장 많은 도시로는 스촨(四川), 다음으로 후베이, 후난이다. 저장(浙江), 장수(江苏), 산둥(山东) 등 도시에서도 향후 아주 큰 발전 공간을 갖고 있다."고 왕핑이 언급했다.

<젠왕 2>는 King soft 브랜드제품 <검협정원> 계열의 6세대 제품이다. King soft에서 가장 우수한 100여명의 개발엔지니어와 천만위안을 들여 약 2년 동안 R&D한 제품이다. 총 10만 여명이 게임테스트에 참여하여 버전을 3차례 수정하고 업 데이트했다. 게임은 북송과 요나라, 서하, 대리 4개국이 분쟁하던 시기를 배경으로 이어진다.

<젠왕 2>의 열기는 국산 제품 R&D와 기타 온라인게임 R&D업체에게 신선한 자극제가 되었다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=322&lm=yxyt>

13Free 무료게임 플랫폼 투자자 자금 회수

10월 12일, 13Free 무료게임 플랫폼에서 투자자측이 자금을 회수했다는 소식이 전해졌다. 소식은 이번 자금회수 사건은 투자자 측의 성급한 마음에서 이루어진 것으로 분석했다. 하지만 현재까지 13Free무료게임 플랫폼은 잘 운영되고 있다. 향후 이 프로그램을 지속해 나갈 수 있을지 관심이 모아지고 있다.

13Free 무료게임 플랫폼은 최초 몇 편의 게임에서, 현재 20여 편의 게임을 동시에 접속할 수 있다. 발전 속도가 놀랄 만큼 빠르다. 산하에 가맹한 PC방도 상하이로부터 전국 각 지역으로 보급되었으며, 전반 플랫폼의 운영모델도 다양화된 수익을 향해 달리고 있다. 이때 자금을 회수하는 것은 아쉬운 일이며, 업계인사들로 하여금 게임시장의 투자자들에 대해 다시 생각하는 계기가 되었다.

지난 3년, 중국 온라인게임시장을 돌이켜 보면 많은 프로그램들이 종적을 감추게 된 이유가 운영업체들의 이유로만 부도나게 된 것은 아니다. 많은 프로그램들은 발전하던 중 갑자기 사라지기도 한다. "투자자의 인내성"과 "직업적 투자자"들이 많은 중소 온라인게임 운영업체들을 곤혹스럽게 하고 있다. "성따의 신화"는 중국 온라인게임시장을 번성하게 했으며 망이, 주우청의 성공은 투자자들의 주목을 온라인게임시장으로 모으고 있다. 하지만 온라인게임시장에 별 때처럼 모여들던 업체들이 현재는 많이 조용해졌다.

온라인게임 산업에서 겪는 어려움이다. 한때 성따도 부도의 위기에서 재생했고, 주우청의 <MU>도 죽음의 길에서 재생했다. 이 기업들이 재생할 수 있었던 것은 지속해야 한다는 신념을 갖고 있었기 때문이다.

13Free무료게임 플랫폼도 현재 이런 시험을 겪고 있는 것이다. 이 시장에서 살아남을 수 있을 것인지 것이 우려된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-12/20051012104727108.shtml>

베이징 <WOW> 주변제품 전문점 문 열어

3년간 준비해온 <WOW> 주변제품 전문점이 10월 12일 베이징 진웬옌사유우이상점(北京金源燕莎友谊)에서 개점했다. 이 전문점에는 전 세계 <WOW> 정품들이 구비되었으며, 블리자드와 주유청의 지원을 받았다.

이날 개업식에는 블리자드 아시아태평양지역의 총재가 참석했다. 이번 개업식은 Gamedge지원을 받았으며, E신신(欣欣), 서우왕(兽王) xiaoT가 초청받고 참가하여 게이머들과 게임시합하게 된다. 현장에서는 또 다채로운 <WOW>의 MTV를 방송한다. 세계에서 도 제한되는 1:1 인형이 처음으로 이번 개막식에서 출시된다. 처음으로 출시되는 1:1 인형(중국 4개)과 암야(暗夜 중국 2개)는 게이머들을 기대하게 했으며, 사진을 찍어 기념을 남길 수 있는 기회가 된다.

<WOW> 공식 사이트 : www.wowchina.com

자료 : <http://games.enet.com.cn/article/A1120051012082.html>



Game 순위

내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (10.03-10.09)

순	위	게 임 명 칭
1	↑	도전-挑战
2	↓	SUN
3	↓	석기시대II-石器时代II
4	↑	고우다 OL-高达
5	↓	완머이쓰제-完美世界
6	NEW	대항해 세기-大航海时代
7	-	룽위띠사청-龙与地下城

8	-	길드워-激战
9	↑	흑암과 광명-黑暗与光明
10	↓	QQ환상-QQ幻想

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-10/20051010153551440.shtml>

8개 기관 공동 불법 인터넷 행위 단속

최근, 중앙선전부, 전국 "포르노 단속" 소조 사무실, 신문출판총서, 국가 라이선스국, 공안부, 신식산업부, 문화부, 국가 공상행정관리총국 등 8개 기관이 공동으로 전국적으로 인터넷 해적판에 대해 단속활동을 진행한다. 이번 활동은 "해적판 음반제품 단속" 후의 또 한 차례 단속 조치로, 규모가 가장 크다.

현재, 인터넷은 영상음반제품, 온라인게임제품을 다운로드하여 해적판을 만드는 경로로 되고 있다. 이러한 불법 행위는 관련 산업의 생존과 발전을 저해했으며, 저작권자의 합법적인 권익을 침해했다. 동시에 민족문화 창조능력을 파괴했으며, 국가 이미지와 공공이익에 막대한 피해를 가져왔다. 일부 불건전한 콘텐츠의 인터넷 해적판 제품은 미성년자들의 성장에 부정적인 영향을 끼쳤다. 이번 활동의 중점은 각종 인터넷 해적판 행위를 단속하며, 법에 따라 조사 처리한다.

해적판 조사처리에 관한 조례

1. 저작자의 허가 없이 인터넷을 이용하여 타인의 작품 및 음반제품을 전파하는 위법행위 즉, 인터넷을 이용하여 영화, 음악, 소프트웨어 등을 다운로드하여 유료화하는 안건을 조사 처리한다.

2. 사이트 등록여부를 점검한다. 등록신고를 하지 않은 사이트, 거짓정보를 제공하여 등록하거나 등록신고를 한 사이트, 규정에 부적합한 사이트와 라이선스부문에서 인증을 받지 않고 전문 해적판 이벤트를 진행하는 사이트는 법에 따라 운영정지 하거나 취소한다.

3. 법에 따라 인터넷접속 서비스를 제공하는 자의 위법행위를 엄격히 처리한다. 규칙을 위반하고 등록하지 않았거나 등록신고를 하지 않은 사이트에 접속 서비스를 제공하는 자, 관련 규정에 따라 기록 혹은 정보 보존을 하지 않은 자, 관련부문의 조사 혹은 등록신고를 거절하는 인터넷정보서비스제공자 및 인터넷접속 서비스제공자는 <인터넷정보서비스관리방법>, <인터넷저작권 행정관리방법>의 관련 정책에 따라 즉시 엄격히 처리한다.

4. 온라인게임 매크로를 이용하여 원 소스를 도적질하는 행위, 자체로 해적판 온라인게임서버를

설치하는 행위, 허락받지 않은 인터넷기술을 지원하는 불법 출판이벤트와 문화경영활동, 인터넷을 이용하여 경영정보를 발표하는 것, 우편, 현장거래 등 방식으로 해적판 제품을 경영하는 회사 혹은 개인을 조사처리 한다.

5. 지적 재산권에 대한 홍보를 강화하고, 지적재산권 보호의식을 증가시키며, 인터넷 지적재산권을 보호하는 조건을 만들어 해적판행위를 집중 단속한다.

자료 : <http://games.enet.com.cn/article/A4620051012002.html>

[정책] 국무원 본격적으로 온라인게임 산업지원 예정

업계인사의 소식에 따르면 국무원이 신문출판총서, 문화부, 신식산업부, 광전총국, 세무총국 등이 공동으로 애니메이션 온라인게임 산업을 지원하기 위한 정책(十一五계획)을 연구 제작하여 올 연말에 정식 발표할 계획이다.

이번에 시행하게 될 정책은 형식적인 도덕건설 정책을 위주로 하는 것이 아니라 민족 애니메이션 온라인게임 산업발전을 지원하는 것이다. 2004년 말부터 사전조사를 시작해, 올해 연말부터 본격적으로 시행하게 될 예정이다.

소식에 따르면 부가가치세에서 애니메이션 온라인게임회사에 대한 세수 방식은 먼저 세금을 납부하고 후에 돌려주는 혜택방식을 채용한다고 한다. 이번 정책은 국가의 체계적인 틀에 따라 각 지방정부와 관련부서에서 구체적인 기획을 하는 것이다.

최근 몇 년, 애니메이션 온라인게임기지가 전국 각지에 설립되고 있다. 거의 다 "국가급", "애니메이션 온라인게임"이란 이름이 붙어져 많은 투자자들을 곤혹스럽게 하고 있다.

이것은 신문출판총서, 문화부, 광전총국 등 주관부문이 각자 기지를 설립하는데 비준을 했기 때문이다. 신문출판총서는 광저우, 베이징, 상하이, 청두. 문화부에서는 상하이, 스촨. 광전총국은 항저우에 애니메이션 기지를 설립하는데 각각 비준을 했다. 또 각 기지마다 현지정부에서 제공하는 지원정책이 서로 다르고 혜택도 서로 다르다.

문화부에서 비준한 상하이 국가 애니메이션게임 산업진흥기지 관련인사의 소개에 따르면 "상하이에 있는 인큐베이팅 단지는 정부에서 빈 공간에 애니메이션이라는 개념을 추가하여 투자를 유치하고 집세와 세수 면에서 혜택정책을 실시했다. 항저우 창저우 등 지역의 혜택정책은 국산 원작 애니메이션이 CCTV에서 방송할 경우 한집에 1,000~2,000위안의 보조를 주며, 지방 채널에서 방송하더라도 일정한 보조를 받을 수 있다.

업계인사들은 현재 시장의 질서를 바로잡기 위해 국가에서 애니메이션 온라인게임 기지를 종합 관리해야 한다고 주장했다. 하지만 단기 내에 실현되기는 어렵다. 애니메이션 온라인게임은 각 부문이 관리하는 영역이 따로 있다. 만화는 신문출판국에서, 애니메이션은 광전총국에서, 온라인게임 콘텐츠

는 문화부에서 심사비준, 기술측면은 신식산업부에서 관리 한다. 따라서 통일관리가 쉽지 않다.

하지만 국가에서 직접 애니메이션 온라인게임 산업을 지원한다면 이 산업에 대한 좋은 사회이미지와 각 업체들이 시장을 개발하는데 더욱 좋은 효과를 얻게 될 것으로 기대된다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-10-11/20051011235139092.shtml>

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