

# 제158호

2005. 11. 21

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 온라인게임 : 엔터테인먼트 거액의 부 창조
- [정책] 정부 : 국산 온라인게임 엔진 중시

## China Game News

- 중국 온라인게임 산업 안정단계로
- 쥬우청 <WOW>서비스로 적자 벗어나
- 상하이 온라인게임수입 전국 70% 차지
- IP-TV 전국 43개 도시에서 실행
- 제2회 <비앤비> 전국 리그전
- 애니메이션게임 핸드폰으로 이식
- 4편 모바일게임 SP사의 주목
- 충칭시 PC방 0시 제한

## Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10

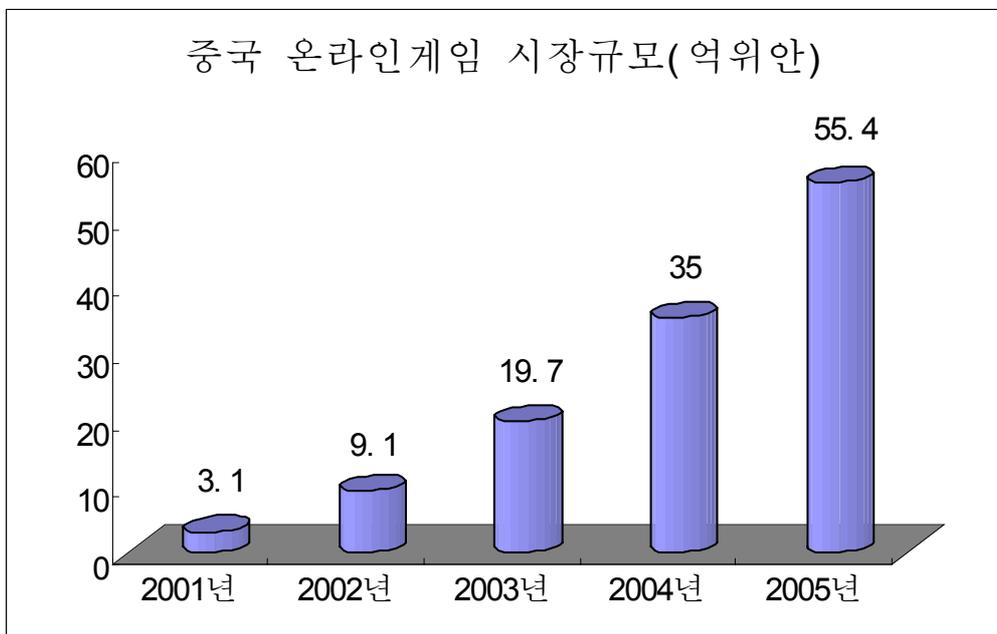
## 법률 및 정책

- 온라인게임 중독자 지속 증가
- 온라인게임 법률 곧 출시

온라인게임 : 엔터테인먼트 거액의 부 창조



보물이 떨어지고 있다



2005년 시장규모 55억

중국 신화망의 소식에 따르면 사이버 아이템 “이텐젠-倚天劍”을 현실에서 몇 천 위안으로부터 몇 만 위안에 까지 판매할 수 있다. 단순 엔터테인먼트에 속하던 온라인게임이 현재는 인터넷경제 중 가장 활발한 역할을 하고 있다. 10여개의 관련 산업으로 한 개의 플랫폼을 구축했으며, 엔터테인먼트가 창조한 엄청난 부를 누리고 있다.

온라인게임은 인터넷경제의 중요한 구성요소로서 점차 IT 산업에 많은 영향을 미치고 있다. 몇 년간의 발전을 거쳐 온라인게임은 점차 독립된 산업으로 성장했으며 인터넷, 컴퓨터, 소프트웨어, 소비전자 등 영역의 종합체가 되었다.

현재, 세계 온라인게임시장은 매년 약 50%의 속도로 성장하고 있다. 중국 인터넷협회 통계에 따르면 2004년 중국 온라인게임시장 규모는 약 35억 위안으로 2003년보다 77.6% 성장했다. 2006년이 되면 시장규모는 약 83.4억 위안에 달하게 될 것이라고 한다. 급성장하게 된 온라인게임은 또 많은 문제들을 유발하고 있다. 업계에서는 “이 산업은 잠자면서도 수익을 창출한다.”고 한다.

많은 게이머들에게 상하이 성따와 성따가 서비스하고 있는 게임 <미르>가 한때는 온라인게임의 대명사로 되었다. 1999년 11월에 설립된 성따는 현재 이미 중국에서 가장 큰 온라인게임 서비스업체가 되었다. 2005년 제2분기까지 등록유저가 4.6억 명, 동시온라인접속 자 수가 최고 250만에 달했다.

국제 데이터통계기구(IDC)의 데이터에 따르면 성따가 서비스하고 있는 제품은 현재 중국시장의 절반이상 점유율을 차지한다. 2004년 5월 13일, 성따 인터넷이 미국 나스닥에 상장했다. 현재 총 시가가 약 30억 달러로 세계 가장 큰 온라인게임회사인 한국 NC-SOFT사 13.15억 달러의 시가를 이미 초과했다.

수입품인 온라인게임에 대해 성따는 상대적으로 성공한 서비스모델을 모색했다. “성따 모델”을 통해 중국 온라인게임시장의 서비스업체에 대한 요구를 볼 수 있다.

첫째, 자체의 온라인게임 R&D 팀을 조직하는 것이다. 성따의 R&D팀은 총 1,000여명으로 구성되었다. 많은 산업과 마찬가지로 제품을 본토화 하지 않으면 출로가 없다. 국외 온라인게임만을 서비스한다는 것은 통하지 않는다. 현재, <미르의 세계>등 국산 온라인게임이 점점 게이머와 시장의 환영을 받고 있다.

둘째, 완벽한 제품서비스체계를 구축한다. 온라인게임은 기술성이 강한 산업이다. 기업은 반드시 강한 기술보장플랫폼을 구축해야 한다. 성따는 중국 내륙지역에 1,000여개 게임서버를 설치했으며, 제품판매 체계에서 업계의 선두가 되었다. 40만개를 초과하는 온라인, 오프라인 판매단말기가 각 지역에 분포되어 있으며, 게임제품 및 관련제품의 판매 플랫폼으로 되었다.

현재 “성따 모델”은 중국 온라인게임 산업이 인정하고, 참고로 하는 가장 성숙된 모델이 되었다.

초기의 온라인게임은 개발업체가 게임을 디자인하고, 서비스업체가 시장 확장과 보안을 책임지고, 소비자는 점액카드를 사서 시간을 충전하여 사용했다. 거의 모든 상용화 온라인게임이 점액카드모델을 사용했으며, 수익방식이 단일했다. 온라인게임의 지속적인 발전으로 사이버아이템거래를 포함한 각종 수요들이 속속 출시되었으며, 수익방식도 다양하다.

온라인게임 세계에서 더욱 좋은 “성적”을 따내려면 충분한 장비와 도구가 없어서는 안 된다. 보통 게이머들이 많은 시간을 들여 “레벨 업”을 하여 자신의 게임 중 지위를 높이고, 더욱 좋은 사이버장비와 도구를 획득한다. 그러나 뛰어난 장비를 얻고자 하면서도 시간을 들여 레벨 업을 하지 않는 게이머는 현실중의 화폐로 기타 게이머 혹은 서비스업체들이 제공하는 사이버장비와 도구를 구입한다. 최

근 발표된 <제16차 중국 인터넷발전통계보고>에 따르면 2005년 상반기, 온라인게임 유저들이 사이버아이템을 구입한 평균소비가 약 178위안이다. 그러나 온라인게임의 네티즌비율은 23.4%에 달했다. 이것은 반년에 40억 위안을 초과하는 시장이다. 사이버아이템거래는 이미 온라인게임시장에서 중요한 구성요소가 되고 있다.

중국 온라인게임은 몇 년간의 발전을 거쳐 좋은 성적을 따냈지만, 많은 문제에 직면해 있다. 최근 2년, 청소년들이 온라인게임에 중독 되어 학업을 그만두었다는 뉴스가 계속 방송되고 있다. 이와 일환으로 금년 여름 7개 유명한 온라인게임 개발업체들은 공동으로 <온라인게임 중독방지시스템>을 출시했다.

기술면에서 게임 보안성을 볼 때 게이머들이 계좌를 분실하는 문제가 아주 중요하다. 어떻게 게임인터넷보안을 수호할 것인가 하는 것이 향후 서비스업체들의 문제다. 시장 각도에서 볼 때, 높은 온라인게임 서비스비용은 새로운 업체들이 넘기 힘든 문턱으로 되고 있다.

또 관련 법규가 즉시 따라주지 못하는 것도 온라인게임 산업발전을 제어하는 이유로 되고 있다. 최근, 온주(温州)시 2명의 게이머는 성따사가 게이머의 사적재산을 침범했다는 이유로 법원에 소송했다. 이유는 게이머가 2만 위안을 들여 구입한 “마비가락지”등 게임 장비를 성따에서 복제품이라고 봉쇄했기 때문이다. 현재, 국내에는 사이버아이템을 상대로 한 법이 정해지지 않았다. 때문에 이 소송의 진도가 늦어지고 있다. 정책적으로 볼 때 관련 부문에서는 온라인게임의 발전에 더욱 편리한 조건을 제공했다. 그러나 이런 현상이 온라인게임 관련기업에 더욱 안정적인 발전환경을 제공해주는가 하는 것이 관련 정부가 직면한 어려운 문제로 되고 있다. 이런 문제를 해결하는 것이 중국 온라인게임시장의 발전에 깊은 의의가 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-16/1108132958.shtml>

## [정책] 정부 : 온라인게임 엔진 중시

11월 10일, 전국 정치협회위원, 베이징시 정치협상위원회, 민족연맹 베이징시 부위원 주얼청(朱尔澄)등 고위 관계자들이 무보우소프트웨어사(目标软件)를 시찰하여 무보우소프트웨어가 참여한 “온라인게임 핵심기술개발 및 플랫폼 화”에 대한 과제를 베이징시 과학위원, 소프트웨어협회 등 관계자들과 함께 연구했다.

민족연맹 관계자들은 무보우에서 자체 R&D한 “GFX3D” 온라인게임 엔진에 대해 연구하며, 이번 연구결과를 관련 주관부서에 보고한다. 이 엔진은 현재 이미 <텐조우-天骄II >, <오우스-傲世Online> 등의 프로젝트에서 아주 잘 사용되고 있다. 무보우소프트웨어 총경리 장순(张淳)이 엔진에 대해 설명하고 시연을 보였다. 이 엔진은 벌써 베이징 과학위원회의 자금 지원을 받았다.

소식에 따르면 국가에서는 “온라인게임 엔진”을 아주 중요시하며, 중국 과학원의 “863”계획 등을 포함한 많은 프로젝트들이 모두 중요한 과제로 되었다. 온라인게임산업의 신속한 발전에 따라 국가 관련주관부문은 온라인게임의 지적재산권에 대해 아주 중요시하며 다방면으로 연구한 후, 관련 지원

정책을 발표한다.



무묘우소프트웨어 시찰



1차 연구회의



2차 연구회의

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-11/20051111192209755.shtml>

CGW China Game Weekly **China Game News**

**중국 온라인게임 산업 안정단계로**

청두 중한일 3국 세미나 소식에 따르면, 향후 2년 안으로 고속성장기에 있는 온라인게임 산업은 안정된 통합단계에 들어서게 된다. 규모가 작고 품질이 떨어지는 기업들은 밀려나고, 이미 실력과 자본을 누적한 기업은 경쟁우세를 유지할 것이며 지속적으로 성장하게 될 것이다.

중국 온라인게임 산업의 빠른 발전은 업계내의 기업들로 하여 맹목적이고 질서 없는 발전상황에서 벗어나게 했다. 전문가들의 예측에 따르면 2005년 온라인게임 유저가 4,800만으로 증가되며, 년증가율이 51%, 온라인게임시장 규모는 62억 위안으로 78%에 달할 것이다.

현재 중국은 온라인게임서비스 영역이 비교적 강대하고, 원작 개발영역이 미약하다. 문화부, 신식산업부에서는 지속적으로 민족게임정품 프로젝트를 실시하여 중국 소프트웨어개발업체, 온라인게임 서비스업체, 콘텐츠제공업체 등 각 유형의 기업들을 격려, 인도, 지원하여, 민족정신을 발양, 시대특징 반영, 지적재산권이 있는 온라인게임제품을 개발 홍보하게 한다.

문화부에서 온라인게임경영 시장의 문턱을 높였다. 온라인게임 경영이벤트에 종사하는 인터넷 문화경영단위는 관련규정에 부합되어야 하는 외, 등록자본금이 기존의 100만 위안으로부터 1,000만 위안이상으로 높였다. 정부 관련부서에서는 온라인게임기업들이 자체로 규율을 지키며, 온라인게임 제품 신분인증과 식별시스템소프트웨어를 개발하여 미성년들이 온라인게임을 하는 것과 게임시간을 제한할 것을 요구했다.

온라인게임 중독증을 유발할 수 있는 게임규칙에 대해 기술적으로 변경할 것을 바랐다. 특히 PK 레벨 업 게임에 대해 신분증으로 등록을 하게하고 실명게임제도를 실시하며, 미성년자들이 등록하는 것을 금지한다. “매크로”와 “해킹”은 지적재산권을 침범하는 행위로서 허가를 받지 않고 자체로 인터넷을 통해 온라인게임경영활동을 하는 위법행위다. 관련부서에서는 <영업허가증 없이 경영하는 것

을 제한-无照经营查处取缔办法> 한다는 법규에 따라 취소한다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=7651&lm=ywxw>

## 쥬우청 <WOW>서비스로 적자 벗어나

최근, 쥬우청이 3분기 재무보고를 발표했다. 순 수입이 1.848억 위안으로 2분기에 보다 232% 성장, 작년 동기대비 2,096% 성장했다. 이것은 온라인게임 수입의 빠른 성장에 힘입었다. 또 금년 6월 <WOW> 상용화서비스를 시작하면서 제3분기 <WOW> 관련 순수입이 1.806억 위안이다.

쥬우청의 게임운영에서 업무지원에 들어가는 수입이 90만 위안으로 2분기보다 20.2% 하락했으며, 작년 동기대비 85.1% 하락했다. 기타 수입은 제2분기의 210만에서 310만으로 증가되었다.

쥬우청의 제3분기 판매수익은 9,260만 위안으로 작년 동기대비 207% 성장했다. 판매수익률은 제2분기의 54.1%에서 50.1%로 하락했다. 이것은 주로 740만의 무형자산과 기존에 제품개발 자본으로 기획했던 인터넷데이터센터 임대, 서버처리 등의 비용을 서비스자본금에 넣었기 때문이다.

제3분기의 서비스자본은 4,220만 위안으로 제2분기 대비 24.9% 하락했다. 이것은 제품개발자본이 대폭 하락했기 때문이다. 제3분기의 서비스이윤은 5,040만 위안으로 2,600위안 적자를 보았다. 기타 지출비용은 280만 위안, 제2분기는 520만 위안의 기타 수익을 창출했다. 이것은 810만 위안의 환율에서 적자를 보았기 때문이다.

쥬우청의 제3분기 주식투자 적자는 460만 위안. 제2분기는 400만 위안. 이것은 산하회사의 적자가 늘어났기 때문이다. 순 수익은 3,770만 위안, 제2분기 순 적자는 2,300만 위안이다. 조정을 거친 EBITDA (이자, 세수항목, 처리 및 분담판매전의 이윤 불 포함)가 5,810만 위안, 주식이 매주 2.4위안, 작년 동기는 290만 위안 이었다.

제3분기 말, 쥬우청은 4.83억 위안의 현금과 동등한 가치의 물건을 가지고 있었다. 지난해 연말의 7.934억 위안보다 대폭 하락했다. 이것은 <WOW>서버를 구입하고, 1년의 서비스 특허비용을 선불한 것과 C91의 나머지 주식 31.1%를 구입했기 때문이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-11/20051111092734493.shtml>

## 상하이 온라인게임수입 전국 70% 차지

국가 신문출판총서가 지난 9일 상하이 장장(张江)첨단과기원에서 “국가 온라인게임 애니메이션 산업 상하이기지” 현판식을 가졌다. 상하이는 청두, 광저우 다음 3번째로 신문출판총서에서 비준한 국가 급 애니메이션 온라인게임 산업 발전기지다. 위융짚(于永湛), 양쇼우두(杨晓渡) 등이 현판식에

참석했다. 상하이 온라인게임 애니메이션산업은 최근 몇 년간 빠른 발전을 가져왔다. 현재, 상하이에서 운영하고 있는 온라인게임 판매수익은 전국 70%의 시장을 차지한다.

성따, 쥬우청, 쥬우유왕 등 유명한 Inter active 엔터테인먼트기업이 급성장했으며, 시나, 광통 등 기타 도시에서 등록된 기업들도 곧 게임을 상하이에서 운영하게 될 것이다. 현재, 상하이는 이미 전국 온라인게임 애니메이션산업의 고지로 되었다. 이번에 국가 온라인게임 애니메이션산업기지를 상하이 포동장장에 설립하게 된 것은 국가신문출판총서에서 장장의 기술과 산업, 벤처, 창업이념, 과기 인문 커뮤니티환경과 인재를 감안했기 때문이다. 기지가 설립된 후, 온라인게임 R&D, 인큐베이팅, 운영, 과학연구, 교육이 일체화된 플랫폼을 형성한다. 동시에 지역적인 복사작용을 하며, 화동지역의 관련 산업의 발전을 추진한다.

현재, 애니메이션산업은 교차관리단계에 있다. 이 기지 외, 문화부에서는 또 상하이 “국제 게임 애니메이션산업진흥기지”를 부여했으며, 광정총국에서는 상하이에 현란한 카툰 위성 및 미술영화공장 “애니메이션산업기지”를 발급했다. 어떻게 각자 장점을 통합하여 온라인게임 애니메이션산업이 가장 관심하는 화제가 되었다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-10/20051110085311720.shtml>

## IP-TV 전국 43개 도시에서 실행

신식산업부의 소식에 따르면 현재 국내에서 IP-TV 상용화 시범사업을 진행 중에 있다. 중국 텔레콤과 상하이 문화방송국이 공동으로 진행한 3차 테스트 중, IP-TV 실행범위가 17개 도시에서 23개로 확장되었으며, 동시에 중국 망통과 상하이 문화방송국이 제휴하여 시범도시를 20개로 늘였다.

중국 통신표준화 협력위원회의 위탁으로 현재 IP-TV 중국 표준에 관련된 솔루션 초안을 제작하고 있으며, 년 내에 출시될 계획이다.

이번에 제정하는 표준은 업무수요, 전반 틀, 셋톱박스, 업무플랫폼 단말, 서비스플랫폼 단말, 접속장비의 지원 및 영상주파수 라벨연구 등 7개 부문에 미치게 된다.

자료 : [http://news.ccidnet.com/art/1032/20051116/373429\\_1.html](http://news.ccidnet.com/art/1032/20051116/373429_1.html)

## 제2회 <비앤비> 전국 리그전

<비앤비> 제2회 전국 리그전이 11월 27일 상하이에서 막을 올린다. 이번 시합은 관련 폭이 넓으며, 영향력이 크고, 약 100개 도시가 참여한다. 첫 코스로는 상하이로, 현재 준비 중에 있다.

더욱 많은 유저들이 이번 이벤트에 참여하게 하기 위해 이번 전국시합을 상하이에서부터 시작하

여 전국으로 전개한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-15/20051115171753930.shtml>

## 애니메이션게임 핸드폰으로 이식



향후, 핸드폰으로 애니메이션게임을 할 수 있게 된다. 중국 모바일 부가가치서비스시장을 확장 하기에 노력하고 있던 차이나텔레콤은 애니메이션을 핸드폰에 유인하는 것을 기획하고 있다. 머지않 아 이동유저들은 핸드폰을 통해 많은 애니메이션제품 혹은 애니메이션게임을 할 수 있게 된다.

11월 6일 차이나모바일 디지털부 마케팅기획부 책임자 요우펑(姚丰)은 창사(长沙)에서 열린 회의에서 현재, 차이나모바일이 이동부가가치업무와 전통 애니메이션산업과의 가장 적합한 모델을 연구 하고 있으며, 새로운 업무를 통해 핸드폰 신매체와 전통 애니메이션산업의 결합을 추진한다고 밝혔다.

핸드폰 애니메이션업무는 이미 차이나텔레콤의 중요한 업무로 정해졌다. 애니메이션정보의 용 량이 크고, 표현형식이 다채롭기 때문에 현재 중국 이동 2.5G의 비교적 좋은 업무 중의 하나로 되었 다. 현재 차이나모바일은 전국에서 핸드폰 애니메이션 원작시합을 진행하고 있다. 이를 통해 애니메이 션 창작기업과 개인선수들을 발굴하고 양성하며, 우수하고 높은 인지도가 있는 원작 모바일 애니메이 션작품, 풍부한 모바일 애니메이션 자원을 누적한다.

현재 애니메이션산업은 중국의 이동부가가치시장을 자극하고 있다. 호남(湖南)모바일의 부총경 리 췌밍푸(权明富) 모바일 애니메이션산업의 빠른 발전으로 전통 애니메이션산업과 모바일 새로운 매 체가 신속히 결합되어, 새로운 애니메이션산업 가치연맹과 새로운 산업군을 형성하여 참여한 업체들 로 하여금 많은 수익을 얻게 하며, 애니메이션산업의 새로운 발전공간을 개척한다.

베이징의 한 SP(텔레콤 부가가치서비스제공 업체)의 사장은 현재 애니메이션관련 기술 준비사 업을 진행 중에 있다고 했으며, 일부 애니메이션작품이 이미 접속되었다고 했다. 또 운영업체들이 효 과가 크다면 SP들이 적극적으로 따를 것이라고 기대했다.

통계에 따르면 2004년 중국 애니메이션제품 소비는 800억 위안이다. 그중 80%의 시장은 외국

기업의 제품들이 차지했다. 국내 애니메이션기업은 산업생태환경이 완벽하지 못하므로 생존상황이 우려된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-08/1058131904.shtml>

### 4편 모바일게임 SP사의 주목

최근, 대련 게임 학원의 소식에 따르면 학생들이 제작한 4편의 모바일게임 <청제즈런-懲戒之刃>, <기계위기-机械危机>, <위기-危机>와 <virus病毒>을 국내 한 SP업체가 구입했다. SP사의 관련 책임인사는 이미 4편의 게임에 자금을 투자했다고 했으며, 후기 시장운영을 진행한 후, 차이나텔레콤 바이보우상(百宝箱)에 제시할 것을 기획했다.



<청제즈런-懲戒之刃>

<청제즈런>은 Java 플랫폼을 기반으로 개발한 45 각도의 실시간 액션 ARPG 게임이다. 그래픽 인물이 생동하며, 화면이 화려하다.



<기계위기>

<기계위기>는 Java 플랫폼을 기반으로 개발한 탱크 레이저장르의 게임이다. 게임배경은 우주성계(星系)와 지구사이에서 전개되는 에너지 쟁탈전이다.



<위기>

<위기>는 ARPG 모바일게임이다. 게임배경은 미래의 미국을 배경으로 했으며, 게이머들은 간단한 조작을 통해 액션게임이 가져오는 긴장과 자극을 느낄 수 있다.

<virus>는 2D 사격 모바일게임이다. 역시 미래의 미국을 배경으로 했고, 카톤 풍격을 갖고 있다. 이 4편의 게임은 모두 고성능의 엔진처리능력에 의존하며, 화면의 흐름 및 조작성은 모두 동일한 장르제품보다 앞서가고 있다.

얼마 전, 게임 학원은 CBD 학교에서 전문 게임인재 모집행사를 개최했다. 취지는 게임업체와 게임 학원 학생들과의 접촉을 통해 구인 측과 구직 측의 교류를 위해서다. 또한 더욱 많은 게임 학원 학생들이 자기에게 적합한 사업자리를 찾게 하기 위해서다. 모집 첫날, 10여개의 유명한 모바일게임, 온라인게임 등 게임업체와 100여개 게임디지털학원의 학생들이 현장에 참여 했다. 많은 게임업체들이 인재를 발굴했으며, 많은 학생들도 자신들에게 적합한 일자리를 찾게 되었다. 이런 행사에서 학생들이 제작한 4편의 모바일 게임이 출시되었다는 것은 생각 밖의 일이며 필연적인 것이다.

우선, 이 게임 학원은 설립되어서부터 줄곧 높은 소질의 본토게임인재를 양성하는 것을 타깃으로 중국 게임 산업의 실제수요에 필요한 인재를 양성하는 모델을 창조했다. 다음은 게임 학원이 강대한 자금, 훌륭한 교사진, 양호한 교육환경과 본토화 선진교재를 갖고 있다. 때문에 게임 학원의 학생들이 이런 실력을 갖고 있다는 것은 놀라운 일이 아니다.

얼마 전, 게임 학원은 중국 소프트웨어협회 게임소프트웨어분회에서 발기한 게임인재양성 국가프로젝트 중국 민족게임인재양성프로젝트 수행기구로 되었으며 산업협회와 손잡고 게임 학원은 중국 게임 산업의 발전에 더욱 많은 우수한 인재를 양성하는데 힘쓰고 있다.

이 4편의 모바일게임을 제작한 대련실습공장은 게임 학원이 대련 첨단기술 산업단지 관리위원회와 제휴하여 설립한 게임 학원이 학생들에게 제공된 입체화된 취업추천 서비스를 일체화한 일부분이다. 대련 게임 학원 외, 이 체계는 50여개 취업 지도부서와 취업 서비스인터넷과 연결되어 있으며,

150여개 게임기업의 인재 채용망 및 게임 학원과 베이징 디지털엔터테인먼트산업기지와 제휴하여 설립한 베이징 게임공장도 있다.

게임 학원 관련책임자는 현재, 게임 학원이 국내 유명한 게임기업과 제휴하여 게임스튜디오 설립을 기획하고 있다고 했다. 때가 되면 게임 학원의 우수한 학원들이 스튜디오의 일원이 될 것이며, 많은 사람들이 참여하여 자체로 게임을 R&D 하는 기회를 얻게 될 것이며, 향후사업발전에 기반이 될 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-08/1739132004.shtml>

## 충칭시 PC방 0시 제한

최근 충칭시 정부에서 PC방 관리체제 시행사업 솔루션을 출시했다. 이 솔루션에는 매일 0시부터 아침 8시까지 PC 방 접속서비스를 제한한다고 규정했다. PC방 관리체제 시행사업은 충칭시의 20개 구, 현 지역에서 시행된다.

전과 다른 점이라면 솔루션의 PC방 관리를 각 정부의 사업심사표준체제에 포함시킨 점이다. 각 구, 현(시) 정부와 향, 진, 가두에서 직책을 수행하는 동시에 촌 위원회, 커뮤니티위원회에서도 본 구역 내의 PC방 상황과 일상감독관리를 책임져야 한다.

이 솔루션에 따라 시 통신관리국이 앞장 서 PC방 접속서비스를 제공하는 자에 대한 관리를 강화하여 매일 밤 0시부터 아침 8시까지 PC방 접속서비스를 제한하게 한다. 동시에 불법 PC방 조사처리에 협력하여 불법 PC방에 대한 접속 서비스를 정지한다.

PC방의 위법행위를 조사 처리하는 것도 상세한 표준이 출시 될 것이다. 충칭시 문화행정수행부에서는 국가 관련규정과 자신의 직책에 따라 PC방 위법행위에 대한 행정처벌 표준을 제정했으며, 위법행위에는 미성년자들을 받아들인 행위에 대해 엄격한 처벌을 한다고 규정했다.

충칭시에서는 전국 문화시장을 상대로 한 “12318”신고전화를 PC방 위법행위신고전화로 정했다. 충칭시 PC방 관리사업팀의 관련 책임자는 0시부터 아침 8시까지 PC방 접속을 제한하는 규정은 시 통신관리국과 접속서비스를 제공하는 기업이 상의한 후 지은 결정으로 구체적인 시행은 곧 발표하게 될 예정이라고 밝혔다.

0시부터 아침 8시까지 PC방을 경영하지 못하게 하자 PC방 업체들은 이 규칙이 경영에 영향을 끼친다고 불만의 소리가 분분했다. 충칭에서 PC방을 인수한 복건 상인들은 불덩이를 손에 든 감을 느꼈다고 한다.

또 한 PC방 주인은 현재 PC방 장사가 잘 되지 않는다고 했다. 인터넷의 보급으로 인해 많은 사람들은 집에서 인터넷접속을 접속 할 수 있었기 때문에 일부 고객이 분류되었다. 이것 외, 최근 PC방 수가 급속히 증가되고 있어 전반 시장은 과잉공급에 처해있었다. 경영상황으로 볼 때 낮의 수입은 겨

우 운영할 수 있는 자본밖에 되지 않으며, 저녁의 수입이 이윤으로 된다. 0시 후 계속 경영하지 못한다면 PC방의 생존에 문제가 되며 많은 PC 방이 이로 인해 문을 닫게 될 것이다.

금년 8월 초, 많은 복건성 사람들이 충칭시에 와서 PC방을 인수했다. 3개월간 충칭시에 복건사람들이 차지한 PC방은 약 60개다. 이로 인해 충칭의 PC방 허가증이 8만 위안까지 올랐다.

충칭에서 PC방 몇 개를 갖고 있는 한 복건사장은 이 규정을 듣고 나서 “내가 금방 투자한 PC방들이 찻더미로 되는 것이 아닌가?”고 했다. 이 복건사장은 브로드밴드비용, 집 임대료와 장비비용을 제치고 나면 PC방 이윤이 아주 낮다고 했다. 이 규칙을 실행하게 되면 PC방 산업이 영향을 받게 될 것이라고 했다.

대형 PC방의 한 사장은 이 규칙의 시행은 PC방 산업에 영향을 미치기는 하지만 PC방 산업이 다시 규범화의 길로 나아가게 하는 방법이라고 했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-10/0958132200.shtml>

## 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (11.07-11.13)

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN
2	3↑	룽위띠사청-龙与地下城
3	4↑	RF Online
4	6↑	길드워-激战
5	-	삼국책-三國策IV
6	7↑	흑암과 광명-黑暗与光明
7	9↑	프리스타일-街頭籃球
8	New	증기환상-蒸氣幻想
9	8↓	취웨즈젠-卓越之劍
10	New	고우다OL-高達OL

자료:<http://news.17173.com/content/2005-11-14/20051114092046954.shtml>

## 온라인게임 중독환자 지속 증가

얼마 전, 베이징 군부총병원 인터넷 중독치료센터에서는 29세의 미국 청년과 타이완의 14세 소년을 받아들이게 되었다. 두 환자 모두 매체의 취재를 거절했다.

“우리는 매일 50여개 핫라인전화를 받고 있다. 온라인 중독 청소년들이 급속하게 늘어나고 있으며, 센터의 환자들은 매년 5%의 속도로 증가되고 있다”고 베이징 군부 총병원 중독치료센터의 주임 토우란이 말했다. 인터넷에 빠진 260만이라는 대오가 지속적으로 커져가고 있다.

국가 신문출판총서에서 발표한 자료에 따르면 1.03억 네티즌 중 10%의 중학생들이 인터넷 중독 종합증이 있다고 했다. “베이징 외에도 인터넷 중독환자들은 전국 각 도시에서 왔으며, 치료센터는 미국, 캐나다, 핀란드 등 국가의 환자들도 치료한 적 있다”며 “인터넷 중독은 이미 전 세계적인 문제로 되고 있지만 중국이 많이 우려 된다”고 토우란 의사가 말했다.

눈길에 활기가 없는 외, 신경위축 및, 신체 쇠약현상이 있는 외, 금방 입원한 환자들의 얼굴에는 작은 빨간 점들이 있다. “이 모든 것이 밤새기하면서 게임을 한 반응이다” 17세의 한자가 의사에게 “이런 상황은 보통 아침에 나타난다. 여드름도 아니고 컴퓨터 앞에 긴 시간을 앉아있기 때문에 전자파로 일어나는 반응이다”고 했다.

“여기에 입원한 환자들 85%가 치료 전 벌써 인터넷 중독 된지 몇 년 되었다. 그들이 유일하게 하는 일은 퇴학하고 게임을 하는 것이다. 밥 먹고 잠자는 외, 게임이 그들의 직업이다. 인터넷 중독의 발생 율을 보게 되면 보통 초등학생과 대학생들이다. 그들은 이미 교육받는 것을 포기했다”고 토우란 주임이 한숨을 쉬면서 말했다.”

치료센터의 초보적인 통계에 따르면 인터넷 중독 남녀 비율이 9:1이다. 그중 남성들은 거의 온라인게임 중독이고, 여성들은 인터넷채팅과 감정으로 중독되어 부정당한 행위를 하는 것이 50%를 차지한다. 이것 외, 인터넷 중독환자들의 30%가 부모를 때리는 폭력행위가 있다. 어떤 애들은 경상적으로 부모를 때려 부모들이 집에 들어가지 못할 때가 많다.

치료받으러 온 인터넷 중독환자 중, 중독 시간이 1달로부터 몇 년 된 청소년들이 있다. 뿐만 아니라 온라인게임을 1년 동안 지속해온 환자들도 있다. 토우란주임은 “한 게이머는 겨울에 등산복을 입고 PC 방에 들어갔다가 나올 때는 따뜻한 봄이 되었으며 체중이 41.5키로 로 줄었다. 인터넷 중독을 유발하는 원인은 게임이며, PC방과 PC는 플랫폼으로 되어 게이머가 자신도 모르는 사이에 피해자로 되었다”고 토우란주임이 마음 아파했다.

자료:<http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-14/0945132593.shtml>

**온라인게임 법률 곧 출시**

전국 인민대표들이 제출한 <온라인게임 법>, <인터넷 법>의 제안에 대해 전국 인민대표재정위원회에서는 관련부문이 전국 인민대표들과 결합하여 제안한 콘텐츠에 관해 인터넷 법에 관한 연구토론을 하여 적당한 시기에 관련 건의를 제출하여 입법사업을 제출한다. 그러나 현재 중국에서 전문온라인게임 법을 제정하기에는 조건이 성숙되지 않았다.

10년간의 노력을 거쳐 중국은 이미 전자사인법, 통신조례, 인터넷정보서비스관리방법 등 관련 인터넷법률, 행정법규와 규장이 나왔다. 인터넷 법을 제정하는 것은 현재 있는 인터넷 법률, 법규에 존재하는 작은 범위, 시스템부족, 효력등급이 낮은 등 문제를 해결하는데 도움이 된다고 신식산업부에서 밝혔다. 하지만 확실히 어떤 법률과 법규를 수정해야 하는가는 더 연구해야 한다.

전국 인민대표재정위원회는 국무원관련부문과 함께 좌담회를 개최하여 인터넷게임 법에 관한 제안을 연구한 후, 온라인게임은 신형 산업으로서 급속 발전하는 동시에 일부 문제가 나타났다고 했다. 예를 들면 인터넷 사이버재산의 가치를 정할 수 없으며, 게임출판기구의 저작권이 침해를 받았을 때, 일부 온라인게임 콘텐츠가 청소년 심신건강에 해로울 때 등. 이러한 문제는 급히 법을 설립하여 해결해야 한다. 그러나 온라인게임은 다방면의 감독체제와 업무에 미치고, 이 산업이 발전초기에 처해 있으므로 일부 상황과 문제는 아직도 발전 중에 있다.

현재, 전문 온라인게임 법을 제정하기에는 조건이 성숙되지 않았다. 시행중에 나타날 수 있는 문제를 해결하기 위해 관련부서의 의견을 모아야 한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-15/20051115140912757.shtml>

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