

# 제159호

2005. 11. 28

# CGW

Game Korea

China Game Weekly

## 특집

- 중국 <인터넷 중독 현황 보고>

## China Game News

- 아시아 게임 및 엔터테인먼트 전시회
- IN-FUSIO 곧 중국 교정으로 진출
- 쥬우청 상하이 랜방 축구팀 인수
- 중국 <WOW> 동시온라인접속자수 50만 돌파
- 남경 PC방 1,000개로 제한
- 국내 WAP 사이트 벤처투자자금 3천만 유치

## Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10

## 법률 및 정책

- 청두 성급 PC방 출시
- 중국 게임관련 산업 9개 위원회 설립

## 중국 첫 &lt;인터넷 중독 현황 보고&gt;

최근, 중국 청소년 인터넷협회가 베이징에서 <2005 중국 청소년 인터넷 중독 현황 보고서>를 발표했다. 이번 조사는 2005년 8월 티베트를 제외한 전국 26개 성(자치구)의 소재지와 4개 직할시에서 이루어졌으며, 총 유효 설문지 22,500여건을 기초로 했다. 인터넷 중독을 판단하는 기준은 “인터넷접속이 청소년들의 학습, 사업 혹은 거래에 나쁜 영향을 미친다.”를 인정하는 전제하에 다음 조건에 하나라도 만족하면 인터넷 중독이라고 판정했다.

1. 계속 인터넷에 접속하고 싶다.
2. 인터넷 연결이 끊기거나 기타 이유로 접속할 수 없을 때 불안하며, 정서가 우울하다.
3. 온라인에서 현실생활보다 더욱 기쁘고 자신을 나타낼 수 있다.

이것은 중국이 처음으로 청소년 인터넷 중독에 관련된 문제를 조사 보고한 것이다. 이번 조사에서는 중국 청소년의 인터넷 중독규모, 분포현황, 형성과정과 인터넷을 접속하는 주 이유 등의 문제들을 중점으로 조사했다.

현재 중국 청소년의 인터넷 중독비율은 13.2%, 기타 13%는 인터넷 중독 현상이 있는 청소년들이다. 그중 남성 청소년의 인터넷 중독비율이 17.07, 여성 청소년의 인터넷 중독 비율은 10.04%다.

인터넷에 중독 된 사람들은 주로 중학생과 실업 혹은 고정 직업이 없는 사람들, 직업고등학생 등의 비율이 비교적 높았으며(이 세 가지 비율이 20% 이상), 주요 목적은 온라인게임을 플레이하는 것이었다. 대부분 오락을 위해서라고 할 수 있다. 인터넷에 중독 된 사람들은 지리적 위치와 경제발전수준과는 명확한 관련이 없었다.

이 보고서는 국제적으로 통용되는 “인터넷 중독”을 기초로 여러 방면 전문가들의 의견을 수렴한 후 제출된 것이다. 또 국내 첫 온라인게임 심사표준이기도 하다. 중국 청소년 인터넷협회 비서장 호우상홍(郝向宏)은 이 조사를 기반으로 국내외 전문가, 학자, 학부모 및 온라인게임 게이머들을 참여시켜, 다양한 각도에서 인터넷 중독문제를 분석하고 대책을 건의했다.

## 1. 조사연구에 관한 설명

## 1.1 배경연구

현재, 청소년들이 네티즌의 다수를 차지한다. 인터넷은 청소년들의 성장에 많은 도움을 주기도 하지만 동시에 나쁜 영향도 가져왔다. 그중, 인터넷 중독이 사회 각 계층의 관심을 불러일으켰다. 청소년들은 자아보호의식과 통제능력이 부족하다. 그들은 쉽게 포르노정보나 폭력게임 등 불량한 인터넷 콘텐츠에 유혹되며, 지나치게 인터넷에 빠져들어 인터넷에 중독 된다. 따라서 정상적인 학습, 생활, 거래에 영향을 줄 뿐만 아니라 사회적으로 엄청난 문제를 일으키기도 한다.

화목하고 아름다운 사회를 건설하는 것은 인류사회의 꿈이다. 청소년들의 건강한 사상과 도덕성을 키우는 것이 중요한 임무다. 정보인터넷시대에 적응하기 위해 많은 청소년들에게 건전한 인터넷접속이념을 일깨워 인터넷 중독을 예방하고 중독으로부터 벗어나게 인도해야 한다. 중국 청소년 인터넷협회는 2005년 여름방학기간동안 전국적으로 심도 깊은 청소년 인터넷 중독 문제를 조사했다.

## 1.2 연구취지

이번 조사 연구는 중국 청소년 인터넷협회에서 다음과 같은 취지로 진행했다.

1) 중국 청소년 인터넷 중독실정을 파악하고, 각 지역 청소년들의 인터넷 중독비율, 연령, 직업과 성별의 분포를 파악한다.

2) 인터넷접속의 목적, 네티즌을 분류(중독이 아님, 중독경향 있음, 가벼운 중독, 중증 중독)하여 대비 분석한다.

3) 이번 조사 결과에 대해 사회 각 계층의 인사들을 초빙하여 다양한 시각에서 문제를 분석하고, 의견을 수렴하여 다방면으로 인터넷 중독 문제를 파악한다.

## 1.3 조사 방법

중국 청소년 인터넷협회는 2005년 6월에 설립되었으며, 전문가들의 의견을 수렴한 후, 설문조사를 기획했다. 7월의 시범조사를 통해 설문지를 다시 수정했다. 이번 조사는 설문지를 위주로 했으며, 인터넷조사를 보조로 했다.

티베트를 제외한 중국 26개 성(자치구)의 소재지(흑룡강 치치하얼(齐齐哈尔), 사천 광안(广安), 안휘 안칭(安庆), 광둥 초우저우(潮州), 요녕 따렌(大连) 제외)와 4개 직할시의 학교, PC방과 기타 공공장소에서 현장조사를 진행했다. 총 15,600장의 설문지를 발송하여 유효설문지 15,023장(96.3%)을 회수 했다. (한 개 성에서 평균 500장)

PC조사는 주로 중청왕(中青网 649부)과 인민왕(人民网 3911부), SOHOO왕(搜狐网 2,959부)에서 실시하여 7,519장의 유효설문지를 회수했다.

## 1.4 지표(指标)체계 구축

이번 조사는 크게 3가지로 분류되며, 5개 지표가 있다.

- 1) 핵심 지표 : 인터넷 중독
  - 2) 참고 지표 : 인터넷 중독 정도와 경향
  - 3) 기타 관련 지표 : 인터넷 접속 타겟 특징과 온라인에서의 활동 다양성
- 상기 지표 중에서 인터넷접속 타겟의 특징을 오락성과 실용성 두 가지로 나눈다.

### 1.4.1 핵심 지표 : 인터넷 중독

인터넷 중독은 이번에 연구하는 핵심문제다. 미국 한 대학의 Dr. Kimberly Young박사의 관점에 따르면, 인터넷에 중독 되는 사람들은 다음과 같은 특징이 있다.

1) 인내성이 강하다. 중독에 걸린 사람들은 인터넷 접속 시간을 계속 연장해야만 만족감을 느낀다.

2) 절단증(戒断症)이 나타난다. 몇 시간에서 며칠 동안 인터넷에 접속하지 않으면 불안해하고, 인터넷에 접속하고 싶은 마음을 억제하지 못하며, 자신이 무엇을 놓쳤을까 걱정한다.

3) 인터넷 접속 회수가 사전에 계획한 것 보다 높으며 접속 시간이 계획한 것 보다 길다.

4) 인터넷 접속 시간을 줄이려고 하지만 실패하고 만다.

5) 많은 시간을 허비하여 새로운 소프트웨어를 설치하거나 대량의 파일을 편집, 다운로드한다.

6) 인터넷에 접속함으로써 사회거래, 학습, 사업 등 사회기능에 많은 영향을 받는다.

7) 인터넷접속이 가져오는 문제점은 알지만 계속 많은 시간을 들여 접속한다.

이번 설문조사는 상기 7개 표준을 “인터넷 중독”의 기준으로 하고 연구인원들이 전문가들의 의견을 청취한 후 기획한 것이다.

Dr. Kimberly Young 박사가 “인터넷 중독”의 개념을 정하고 연구 조사에서 많은 성과를 거두었지만 미국과 중국은 차이점이 크기 때문에 직접 인용할 수 없다. 때문에 전문가의 의견과 청소년협회인사들의 연구를 거쳐 다음과 같은 표준을 제정했다.

인터넷 중독을 판단하는 표준의 전제는 “인터넷접속이 청소년들의 학습, 사업 혹은 거래에 나쁜 영향을 미친다.”다. 이러한 전제 아래 네티즌들이 다음과 같은 3가지 조건(보충조건) 중의 한 가지만 만족하면 “인터넷 중독”에 속한다.

1. 계속 인터넷에 접속하고 싶다.
2. 인터넷연결이 끊어지거나 기타 이유로 접속할 수 없을 때 불안하며, 정서가 우울하다.
3. 온라인에서 현실생활보다 더욱 기쁘고 자신을 나타낼 수 있다.

#### 1.4.2 보조 지표 : 인터넷 중독 정도와 경향

분석 중에 사용한 두 개의 보조 지표는 인터넷 중독 유저와 비 중독 유저들을 서술했다. 이미 인터넷 중독으로 판단된 사람들에게 대해 그들의 정도를 고찰하며, 미 중독 상황에 있는 사람들에게 대해서는 그들에게 경향이 있는가를 고찰한다.

인터넷 중독의 정도를 측정하는 방법은 상기 3가지 보충조건에 만족을 많이 하면 할수록 정도가 깊다는 것을 말한다. 인터넷 중독 경향을 측정하는 방법은 비 중독 유저 중, 동시에 다음 두 가지조건을 만족한다면 인터넷 중독 경향이 있다는 것을 말한다.

- 1) 실제 인터넷 접속시간이 자신이 예측한 시간보다 길다
- 2) 가족들에게 자신의 인터넷접속 시간을 숨긴다.

이 두 가지를 선택하는 것은 청소년들이 인터넷 접속 행위와 심리상에서 문제점을 알면서도 자신을 제어하지 못하고 있다는 것을 표시한다. 때문에 가족에게 인터넷접속 시간을 숨긴다.

#### 1.4.3 기타 관련지표 : 인터넷 접속 타겟과 이벤트의 다양성

이 두 가지 지표는 “기타”에 속하지만 중요하지 않다는 것은 아니다. 이것은 청소년들의 인터넷 접속 특징의 중요한 지표다. 이번 조사에서 인터넷 접속을 오락성과 실용성 두 가지로 분류했다.

오락성 :

- 1) 논다
- 2) 채팅 혹은 친구사귀기
- 3) 애니메이션, 영화를 보거나 음악 다운로드 등

실용성 :

- 1) 정보획득
- 2) 학습 혹은 사업
- 3) 통신 혹은 연락

### 1.5 데이터 처리 설명

이번 조사에서는 인터넷조사를 현지 조사의 보충, 참고자료로 했다.

#### 1.5.1 데이터 미리 처리

모든 설문지를 회수한 후, 데이터등록과 잘못된 것을 처리하여 최종 데이터베이스를 만들었다. 연구 과정에서는 SPSS 소프트웨어로 통계분석을 했다.

#### 1.5.2 가관처리

현지조사는 컴퓨터조사가 아니기 때문에 획득한 콘텐츠가 전국 네티즌들의 지역, 연령, 성별, 직업 등분포에서 뚜렷한 차이점이 있다. 때문에 데이터 분석 전, 획득한 지표에 따라 설문지를 가관처리 했다. 현지 조사 데이터와 인터넷조사 데이터의 가관처리 방법이 틀리다. 가관데이터는 중국 인터넷정보센터(CNNIC) 2005년 7월에 발표한 <중국 인터넷 발전상황 통계보고>와 2004년 2월 <중국 구역 인터넷 발전상황 분석보고>를 참고로 했다.

#### 1.5.3 지역 분류

전국 각 지역 네티즌들의 인터넷 중독 상태를 비교하기 위해 이번 조사연구에서는 전국 30개 성(자치구, 직할시)을 3개 구역으로 나누었으며, 5가지로 분류했다. 지리위치, 인문발전지수(HDI)(연합국에서 제정한 표준에 따라 계산), 기타 요소(경제발전수준, 정부정책 요소) 등의 분류 결과(괄호속의 데이터는 인문발전 지수 순위)다.

【 표 1 지역 분류 】

유 형	성, 자치구, 직할시
제 1유형 (동북지역)	상하이(上海1) 베이징(北京2), 텐진(天津3), 료우닝(遼寧5), 산둥(山東6), 장수(江蘇7), 저장(浙江6), 푸젠(福建8), 광둥(廣東4), 하이난(海南13)
제 2유형 (중부지역)	허이룽장(黑龍江10), 지린(吉林12), 허베이(河北11), 허난(河南18), 산시(山西16), 안후이(安徽20), 장시(江西23), 후이베이(湖北), 후난(湖南17)

제 3유형 (서부지역)	내몽고(內蒙古29), 신장(新疆15) 닝샤(寧夏26), 산시(山西25)간수(甘肅28), 칭하이(青海29), 충칭(重慶22), 스촨(四川24), 광시(廣西19), 윈난(云南27), 꾸이저우(貴州30)
-----------------	--

다음호에 계속...

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-23/1623133910.shtml>



## 아시아 게임 및 디지털 엔터테인먼트 전시회

“2005 아시아 게임 및 디지털 엔터테인먼트 전시회”가 12월 24일부터 27일까지 홍콩 박람센터에서 개최된다.

주최 측인 저지버란(哲基博览) 아시아유한회사 책임인사는 19일 기자회견에서 “이번 전시회는 전체적으로 가장 환영받는 디지털 엔터테인먼트 제품을 전시하여 디지털제품 개발업체와 일반인들에게 더욱 다양한 디지털 엔터테인먼트 플랫폼을 제공해 줄 것”이라고 전망했다. 약 30만 명의 관람객이 찾을 것으로 기대된다.

이번 전시회는 “디지털 엔터테인먼트와의 접촉”을 주제로 500여개 부스에 디지털게임, 영상, 시청, 디지털 가구, 디지털사무실 등 다양한 디지털제품으로 채워지게 될 것이다. 주최 측은 일본 및 유럽의 유명 게임회사 19개를 초청하여 최저 75편의 게임 소프트웨어를 선보이게 될 것이며, 그중 내년에 출시될 신 게임들도 많이 포함되어 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-21/0949133479.shtml>

## IN-FUSIO 곧 중국 교정으로 진출

지난 11월 18일, 세계적으로 유명한 모바일게임 서비스제공업체인 IN-FUSIO사가 중국 교육과 과학연구 컴퓨터 사이트 CERNET 싸이얼(赛尔)인터넷유한회사와 계약을 체결하고, 산하의 중점 브랜드 업무인 소유웬명왕(校园梦网 [www.cdream.com.cn](http://www.cdream.com.cn))의 모바일게임 채널을 공동 구축하기로 합의했다.

IN-FUSIO는 소유웬명왕 모바일게임 채널에 게임 콘텐츠 및 서비스를 제공하며, 게임 다운로드 플랫폼의 구축과 관리 책임 및 고객관리도 함께한다. 소유웬명왕은 전반 사이트의 구축을 책임진다. 양측은 CERNET 인터넷 자원을 통해 홍보를 하게 된다.

얼마 전, IN-FUSIO와 상하이 핫전화 JAVA 모바일게임 채널이 가정과 개인 유저들을 주요 대상으로 제휴를 했다. 그러나 쇼웬명왕과의 제휴는 대학교 유저들을 위해 제공되는 서비스다. 사회 유저와 대학교 유저를 연결한 새로운 아이템은 모바일게임 업계에 새로운 변화를 가져올 것이다.

국내에서 가장 먼저 구축된 인터넷 기간망 CERNET은 업계에서 “교원망”이라고 부른다. 전국 1,600여개 대학교와 과학연구기구에 분포되어 있다. 2,000만대 이상의 단말기 유저가 있으며, 국내 차세대 인터넷 IPV6R의 하나로서 CERNET의 영향력은 말할 바 없다. 이번 제휴는 양측에 대량의 모바일게임 엔터테인먼트 유저들을 만들며, 또한 대학교 내의 휴대용게임 유저들에게 많은 영향을 끼치게 된다.

IN-FUSIO 중국 수석집행관 관밍제(官明杰)는 “이번 제휴는 우리가 중국 시장을 확장하는 중요한 포커스며, 제휴중의 성공사례가 될 것이다. 우리가 서비스업체, 모바일 생산업체와 포털 사이트에 제공하는 관련 모바일게임은 가장 완벽한 관리 솔루션이다.”고 말했다.

쇼웬명왕의 책임인사는 “대학교에는 많은 모바일게임 엔터테인먼트 교수들이 활약하고 있다. 사고가 다양하고 직접 제작하는 능력도 강하다. 이것은 잠재력이 거대한 새로운 시장이다. 우리는 이번 제휴를 아주 밝게 보고 있다. 한편으로 IN-FUSIO의 모바일게임 영역에서의 브랜드 보증과 다른 한편으로는 풍부한 “교원망” 자원이 기반이 되고 있다. 양측의 제휴는 좋은 효과를 가져 올 것이며, 좋은 전망을 기대한다. 또한 국내 학생들에게 가장 좋은 과외 휴대용 엔터테인먼트 방식을 제공하길 바란다.”고 말했다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-11-18/1542133398.shtml>

### 쥬우청 상하이 랜칭 축구팀 인수

소식에 따르면 쥬우청이 약 650만 위안으로 상하이 랜칭(联城)의 중방축구팀(中邦)을 인수했다. 쥬우청이 인수는 했지만 순조롭게 중국 슈퍼리그진에서 상하이 팀으로 참여할 수 있다.

쥬우청 CEO 주진(朱骏)은 “우리가 많은 기업과 접촉하고 상하이 패션기업을 택했다. 그들은 쥬우청팀을 잘 관리할 능력이 있다고 믿는다. 금방 의향서를 체결했다”며 인수가격은 650만을 초과하지 않을 것이라고 말했다. 현재 많은 수속이 필요하며 축구협회의 심사를 거쳐야 최종 결론을 짓게 된다.

자료 : <http://sports.sina.com.cn/b/2005-11-14/02391878560.shtml>

### 중국 <WOW> 동시온라인접속자수 50만 돌파

2005년 11월 11일 쥬우청은 MMORPG게임 <WOW>의 동시온라인접속자수가 50만을 돌파했다고 발표했다.

<WOW>는 중국에서 출시되면서부터 많은 게이머들의 사랑을 받았으며, 3D 온라인게임 열풍을 일으켰다. 블리자드와 쥬우청이 운영하는 <WOW>는 온라인게임 업계의 리더가 되고 있다.

2005년 6월 7일 중국에서 상용화를 시작하면서부터 5개월간 상용화서비스에 등록된 게이머가 275만이다. 날로 확장되는 <WOW> 게이머들을 위해 쥬우청은 중국 내륙지역에 총 235개 서버를 개통했다. 블리자드에서 많은 신 콘텐츠를 R&D하게 되자 중국 내륙의 온라인 유저 및 동시 접속자수가 안정된 성장을 하고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-21/20051121180444849.shtml>

## 남경 PC 방 1,000개로 제한

최근, 남경시 문화국에서 <2005~2006년 남경 PC방 발전 솔루션>을 발표했다. PC방 전체 수량을 1,000개로 제한하며, 내년 연말까지 171개 <인터넷문화경영허가증>을 발급하고, 금년 안으로 106개를 발전시킬 계획이다. 조건에 부합되는 기업은 모두 신청할 수 있다. 남경시에서는 2002년 PC방을 정돈한 후, 최근까지 약 800개를 유지해왔다.

소식에 따르면 남경시에서 이 솔루션의 준비과정에서 일부 위원회 사람들은 PC방 수를 늘이는 것에 대해 적극적으로 반대한 것으로 알려졌다. 한동안 허가증 하나에 16만 위안까지 불법으로 거래되기도 했다. 따라서 관련 기관에서는 PC방을 해소하는 행정수단이 결코 상책이 아니라고 했다. 남경시 문화국 문화시장관리처 책임인사는 의견이 같지 않지만 최종 PC방 산업을 발전시키자는 점에는 공감을 달성했다고 했다. 개방된 시장은 봉쇄된 시장보다 쉽게 규범화되기 때문이다.

그러나 적지 않은 남경 시민들은 PC방 산업의 발전에 의혹의 시선을 보내고 있다. 하지만 미성년자들의 인터넷접속 문제를 일방적으로 사회 환경 문제로 연결지어서는 곤란하다.

남경시 관련기관은 새로 신청하는 PC방 허가증은 접수에서부터 심사비준과정을 모두 공개할 것이라고 밝혔다.

자료:<http://news.17173.com/content/2005-11-21/20051121224308242.shtml>

## 국내 WAP사이트 벤처투자자금 3,000만 유치

2005년 11월 21일, 모바일 오락커뮤니티-3G포우포우가 베이징 국제호텔에서 기자회견을 가졌다. 베이징 우셴신쿵(无限新空)정보기술유한회사 CEO 리진기(李晋吉)는 처음으로 3G 포우포우가 벤처 투자자금 3,000만 위안을 성공적으로 유치했다고 밝히고, 정식으로 PP.CN 도메인네임을 사용하기 시작했다. 투자자는 란창처웬(联创策源)과 화딩(华登)국제다.





3G 포우포우 기자회견 모습

기자회견에서 WAP 사이트가 어떻게 무료로 수익을 창출하는가에 대해 CEO 리진지는 신 모델 모바일 온라인게임은 전통 온라인게임과 비교할 때 강제로 비용을 지불 한 후 게임에 접속하는 것이 아니라, 유저들이 주동적으로 비용을 지불하게 하는 것이라고 밝혔다. 다만 유저들이 특별한 수요가 있을 때 자체로 선택한 사이버화폐나 아이템을 구입하면 된다. 이렇게 되면 유저들의 체험에 좋은 효과를 가져다주며 유저들을 양성하는데 유리하다.

리진지는 현재, 무료 WAP사이트의 수익전망에 아주 낙관적이다. 모바일을 게임 플랫폼으로 하여 PC의 제한을 극복한다는 것이다. 통신 단말기와 게임을 묶어 더욱 종합적인 기능을 갖출 수 있으며, 사용이 편리하다. 동시에 게이머들의 온라인시간과 게임에 대한 친밀도를 증가한다. 핸드폰을 켜면 바로 온라인을 할 수 있으며 실시간 게임에 접속할 수 있다. 이런 장점은 기타 단말기와 비교할 수 없다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2005-11-23/1530773658.shtml>

### 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (11.14-11.20)

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN
2	5↑	삼국책-三國策IV
3	2↓	룡위띠사청-龍與地下城
4	-	길드워-激戰
5	6↑	흑암과 광명-黑暗與光明
6	8↑	증기환상-蒸氣幻想
7	-	프리스타일-街頭籃球
8	New	대항해세기-大航海世紀
9	-	취워즈젠-卓越之劍
10	-	고우다OL-高達OL

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-21/20051121093105090.shtml>

## 청두 성급(星级) PC방 출시

PC방 관리를 강화하기 위해 청두시에서는 ‘성급 PC방-星级网吧’을 출시할 예정이다. 현재 이미 심사비준단계에 들어섰다. 이번 달 말이면 결과가 나오게 되며, 내달 초에는 현판식을 하게 된다. 이 성급 PC방에는 녹색 구역이 설치되어 있어 미성년자들의 출입이 가능하다.

청두시 문화국 시장처 위(喻)처장은 “성급 PC방은 하드 인프라와 관리수준에서 모두 높은 요구가 있다. 청두시의 몇 천개 PC방 중 수석으로 선정된 PC방이 5개다. 그중 ‘5성급’ 하나, ‘4성급’, ‘3성급’이 각각 두 개다. 성급 PC방의 가장 큰 특색은 1. 녹색구역을 정할 수 있으며, 2. 미성년들의 출입을 허락하는 것이다. 오직 성급 PC방 만이 상기 두 가지를 허락한다.”고 말했다.

청두시 문화국시장처에서 발표한 <청두시 인터넷접속 서비스경영 장소 성급 심사표준>에는 성급 PC방에 대한 요구와 문화 분위기에 대한 요구를 크게 말하면 PC방 범위, 작게 말하면 PC방 안의 녹색식물 유무를 포함한다. 이것은 PC방의 인공지능화 관리에 대한 요구다.

1. 컴퓨터 300대 이상
2. 대당 점유 면적 3.5평
3. 컴퓨터 장비 복사방지 처리
4. 컴퓨터 및 장비가 브랜드 앞선 순위를 나타내야 한다.
5. PC방 문화 분위기가 뚜렷해야 하며 주제가 돌출해야 한다.
6. 소비자 층에 따라 구역을 설치
7. 룸이 10개 이상
8. 전문 흡연구역과 휴식구역이 있어야 한다.
9. 환경이 넓고 밝아야 하며, 위생이 깨끗하고 아늑해야 한다.

미성년들의 ‘성급 PC방’ 녹색구역 제한에 대해 위처장은 PC방이기 때문에 조건이 까다롭다고 했다.

1. 미성년들은 학부모들과 함께 “성급 PC방”에 가서 인터넷접속 카드를 해야 한다. 이 카드는 반드시 학부모의 신분증으로 만들어야 한다. 신분증 하나로 한 PC방에서 카드를 한 장밖에 만들지 못하게 되어 있으며, 다른 성급 PC방에서 사용하지 못한다.

2. 이 카드로 1차 3시간밖에 사용하지 못하며, 3시간 후 자동 정지된다. 하루에 한번밖에 사용하지 못한다.

3. 미성년자들이 카드로 인터넷에 접속하게 되면 학부모는 바로 메시지를 받을 수 있으며, 3시간 후 오프라인해도 메시지를 받을 수 있다. 이렇게 되면 학부모들은 자녀들의 인터넷접속시간과 지점을 파악할 수 있으며, 미성년들의 인터넷접속 상황은 학부모들의 감독 하에 있다.

이것 외, PC방의 녹색구역의 OPEN 시간은 휴일 날 9:00~20:00, 또 전문 관리원과 의무보조원 총 12명이 있다. 인터넷접속 비용 표준은 그 PC방 상용화표준의 50%를 초과하지 말아야 한다.

자료 : <http://www.ccm.gov.cn/netCultureChannel/main/wlwh-3.jsp?id=7860&lm=ywxw>


## 중국 게임 산업 9개 위원회 설립

중국 소프트웨어산업협회 게임소프트웨어분회의 소식에 따르면 오는 12월 15일 인민대회당에서 2005년 중국 게임 산업 연례회의가 개최된다. 산업자율을 강화하고 게임 산업의 건전한 발전을 추진하기 위해 중국 게임 산업 주관협회, 중국 소프트웨어산업협회 게임소프트웨어분회에서는 9개 위원회 설립을 발표하게 될 것이며 동시에 관련 주 책임회사, 주임 및 부주임 명단을 공포한다.

9개 위원회는 7개 전문위원회와 2개 사업위원회로 구성되었다. <온라인게임 전문 위원회>, <모바일게임 전문 위원회>, <애니메이션게임 전문 위원회>, <PC 게임 전문위원회>, <대형 게임기기 전문 위원회>, <게임 매체 전문 위원회>, <게임인재 양성전문 위원회>, <청소년 보호와 교육사업위원회>, <규칙위반 감독관리사업 위원회>.

1년에 1번씩 개최되는 중국 게임 연례회의는 중국 게임산업 대회다. 이 대회가 개최될 때마다 많은 국가부서 위원회의 지도자들과 많은 업계 유명인사들이 참석한다. 회의는 지난 1년의 산업발전에 대해 결산하는 외에 관련 산업의 향후 발전과 관련된 중요한 정보를 발표한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-22/20051122235028776.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 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