

제160호

2005. 12. 5

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국 <인터넷 중독 현황 보고> (2)

China Game News

- 중국 온라인게임 산업규모 한국의 10%
- Inter 중국 업체와 합자, PC방 13개 설립
- <열혈전기> 무료서비스 3년 연장
- <선의-神役> 모바일버전 출시
- 700명 노인 온라인게임 PK
- 3분기 성따 MMORPG 게임 수입 상황
- 애니메이션게임 인재 시장의 붐

Game 순위

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10
- 2005년 10월 온라인게임 인기순위

법률 및 정책

- 신문출판총서 : 중국 온라인게임 판매액 40억 위안
- 문화부 : 모바일게임업체에 경영허가증 발급
- [동향] 캐주얼게임 전자게임의 주력군
- [정책] 심천시 애니메이션산업 발전지원

중국 첫 <인터넷 중독 현황 보고> (2)

2. 중국 청소년 인터넷 중독 현황 분석

2.1 인터넷 중독 청소년 규모

2.1.1 중국 청소년 인터넷 중독 비율 13.2%

조사결과 현재, 중국의 인터넷 중독 청소년은 전체 청소년 네티즌의 13.2%를 차지한다.

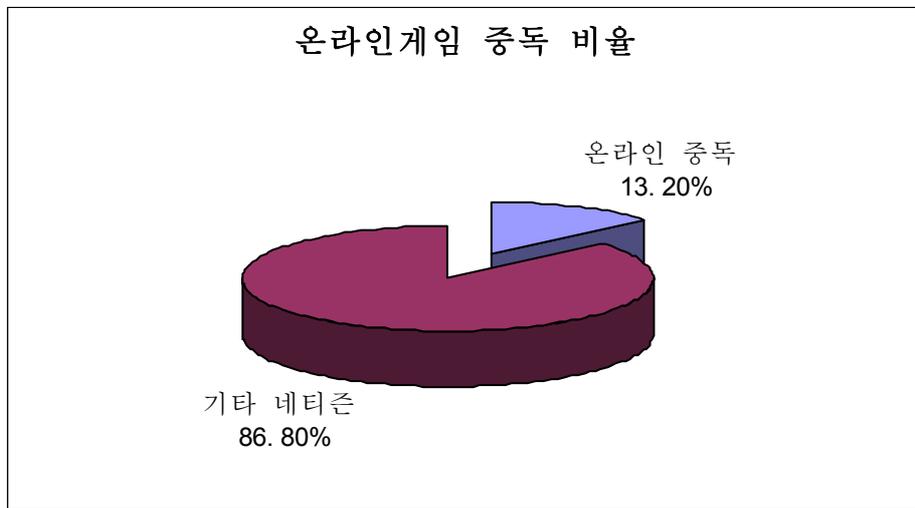


표 2-1 청소년 네티즌 중의 중독 비율

온라인게임 중독 네티즌	청소년 네티즌 중의 비율(%)	95% 신뢰도(%)
현지 설문지 조사	13.2	12.6~13.8
인터넷 조사	16.6	15.8~17.6

지난 연구조사 결과 청소년 중 약 10%~15%의 네티즌들이 인터넷에 중독된 것으로 나타났다. 중국 네티즌 중 6%가 인터넷 중독 유저며, 그중 청소년이 14%를 차지했다. 2002년의 조사보고에는 베이징 중학생 중 인터넷 중독 비율이 14.8%다. 이번 결과는 지난 조사결과와 거의 비슷하다.

2.1.2 약 13% 청소년 인터넷 중독 경향

현재 청소년 인터넷 중독자 외, 또 13%의 청소년들이 인터넷 중독 경향이 있다.

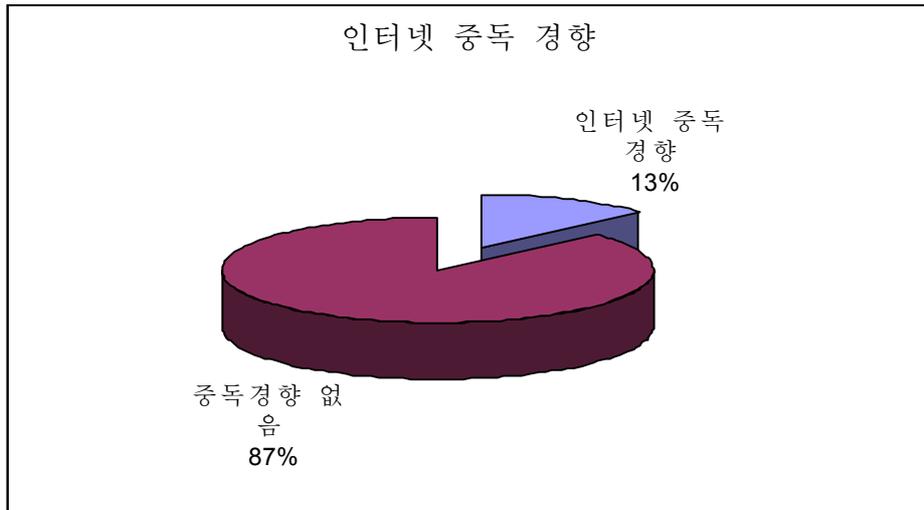


표 2-2 인터넷 중독 경향

2.2 청소년 인터넷 중독 분포상황

2.2.1 인터넷 중독 남녀 비율

인터넷 중독 비율은 남성이 17.07%로 여성의 10.04%보다 높았다.

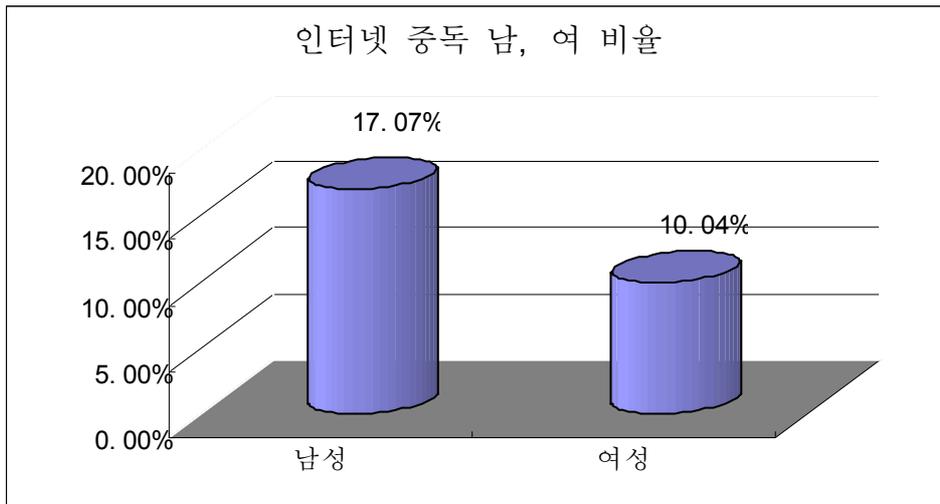


표 2-3 인터넷 중독 남, 여 비율

남자 청소년들이 여자 청소년들보다 쉽게 인터넷에 중독 되는 이유 :

1) 남자 청소년들은 호기심과 모험심이 많고, 여성들은 남성에 비해 보수적이다. 따라서 인터넷이란 새로운 사물에 대해 남자가 더 쉽게 유혹된다.

2) 남자 청소년들은 비교적 독립적이며, 여성들은 의탁성이 강하다. 따라서 남자들은 쉽게 눈물을 흘리지 않으며, 사회적인 교류가 적다. 그러나 여성들은 쉽게 다른 사람한테 자기의 정서를 토로할 수 있기 때문에 인터넷 매체가 나타나도 쉽게 유혹되지 않는다. 때문에 남성들은 쉽게 인터넷 매체를 통해 스트레스를 해소한다.

3) 청소년 성장기에 있는 남성들은 사고방식이 활발하며, 자제능력이 약하다. 반면에 여성들은

자제능력이 비교적 강하다. 때문에 여성들은 학습과 생활에 많은 시간과 정력을 집중하며, 다른 일들에는 별로 신경을 쓰지 않는다. 남성들은 이와 반대다.

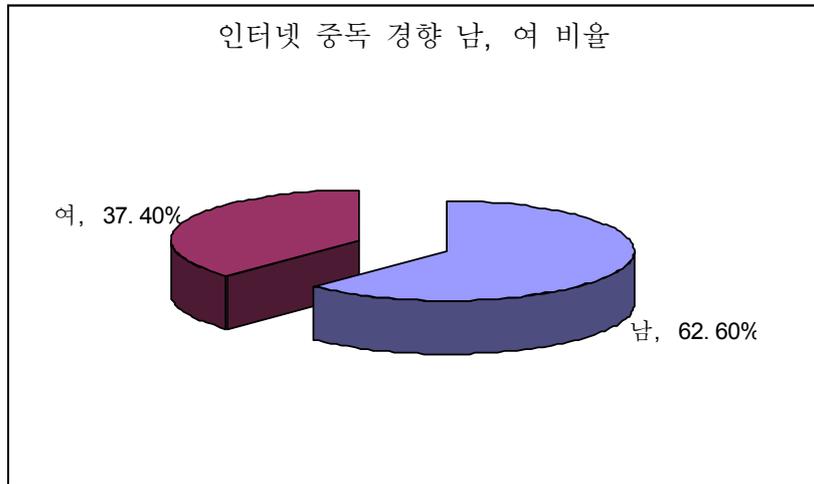
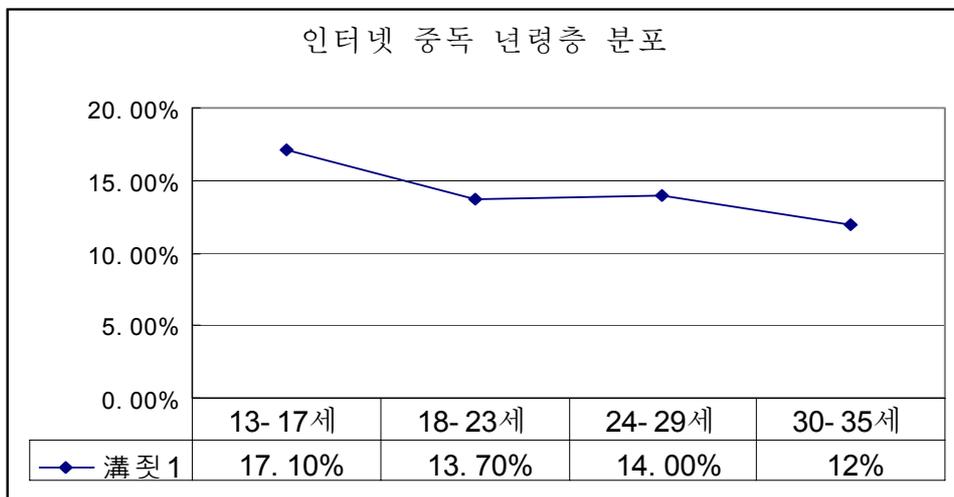


표 2-4 인터넷 중독 경향 남, 여 비율

2.2.2 미성년자들의 인터넷 중독 비율이 비교적 높다

그림에서와 같이 13~17세의 청소년 네티즌의 인터넷 중독 비율(17.10%)이 가장 높으며, 전반적인 추세로 볼 때 연령의 성장에 따라 인터넷 중독 비율이 차츰 낮아지고 있다. 30~35세는 12%로 가장 낮다.



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

다음 후에 계속 ...

중국 온라인게임 산업규모 한국의 10%

“2005년 중국 온라인게임 원작역량조사보고”가 발표되었다. 이 보고서에는 중국의 화북, 화동, 화남, 서남, 화중 및 홍콩지역의 6대 구역과 17개 도시의 100여개 온라인게임 개발회사에 대한 상세한 정보가 있다. 일부 콘텐츠는 신문출판총서 <2005년 중국 온라인게임 년도 산업보고>에 포함되었다.

신문출판총서 전자음반과 영상출판사 부사장 커우쇼우웨이(寇晓伟)는 중국 민족 온라인게임 출판 산업의 핵심경쟁력과 시장 점유율을 제고하기 위해 2008년까지 정부에서는 우수한 100편의 대형 온라인게임 출판물의 출판을 지원하며, 금년에 신청한 소재가 지난해보다 50%가 많다고 밝혔다.

조사보고에 따르면 현재, 중국에서 온라인게임에 종사하는 전문회사 혹은 팀은 117개로 지난해 73개 대비 73%나 성장했다. 직원은 총 12,455명으로 지난해 대비 48% 증가했으며, 20~30세의 젊은 이들이 85%를 차지했다. 월수입은 1,500위안 이상이 87%, 4,000위안 이상이 1/5 차지. 본과 및 본과 이상 학력을 가진 인원이 6,000명, 총수의 50% 차지했다.

분석가들은 프로그램과 미술은 관련 학원을 통해 양성할 수 있지만, 기획은 역사, 문학, 물리, 지리, 디지털 및 프로그램 편집, 미술디자인, 상업관리, 인사관리 등의 지식을 갖추어야 한다고 했다. 이런 인재들은 학원에서 대량으로 양성할 수 없으며, 인재 쟁탈전에서 더욱 인기가 좋을 것이다.

중국의 게임산업을 게임 대국인 일본, 한국과 비교할 때 이 나라들의 일부분에 불과하다. 한국 게임산업개발원의 최신 통계에는 한국의 게임 산업 가치는 이미 33.2억 달러(약 274.9억 위안)에 달한다. CGPA 과 IDC가 공동 발표한 최신보고에 따르면 2004년 중국 게임산업의 규모는 24.7억 위안이다. 이것은 한국의 10분의 1밖에 되지 않는다.

자료 : http://news.xinhuanet.com/ec/2005-12/01/content_3861025.htm

Inter 중국 업체와 제휴, PC방 13개 설립

11월 30일자 소식에 따르면 Inter와 중국의 무선인터넷회사 탕무 온라인(汤姆在线)이 제휴하고 중국에 PC 방을 설립할 계획인 것으로 알려졌다. 두 회사는 13개 합자 PC방을 설립할 것이며, PC방마다 “Inter PC방 음악스튜디오”라고 부른다. 첫 PC방이 이미 11월 26일 하남성 정저우(郑州)에서 오픈 했다.

이 PC방들은 Inter의 디지털 가정 오락기를 설치할 것이다. 여기에서 음악에 관심 있는 사람들은 탕무 온라인의 플랫폼을 통해 자신들의 곡을 발표할 수 있으며, 음악 애호가들은 이 음악들을 자신의 노트북, 핸드폰 등 무선 장비에 설치할 수도 있다.

Inter 중국회사의 총경리 Yit Loong Lai는 “이 PC방은 가수 및 작곡가들로 하여금 그들의 음악을 함께 즐길 수 있게 하는 동시에, 많은 사람들을 끌어들이는 곳이 되게 할 것”이라고 말했다.

신화사 보도에 따르면 중국은 이미 일부 불법 PC방들을 정리하고 있다. 현재 중국은 약 13.2%의 젊은이들이 PC방에 빠져 있다. Inter는 PC방을 이용하여 각종 기술을 실험하게 될 것이며 회사의 플랫폼관리기술을 출시한다. 이것이 바로 소프트웨어, 하드웨어로 구성된 조합이며, PC방 사장이 원격으로 온라인 컴퓨터를 제어한다.

“Inter PC방 음악스튜디오” 프로젝트는 “Inter PC방 커뮤니티” 프로젝트의 일부분이다. 취지는 컴퓨터문화의 발전을 추진하기 위해서다. 이것과 비슷한 복지사업 프로젝트가 9월에 이미 서안과 장춘에서 진행되었다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-30/1120134697.shtml>

<열혈전기> 무료서비스 3년 연장

2005년 제 3분기, 성따 인터넷은 <열혈전기>의 중국 게임업무 서비스대리계약을 3년 연장했다.

2005년 11월 28일, <열혈전기>의 상용화서비스를 실시한지 5년이 된다. 1-99구역(슈퍼게이머 구역)의 게임을 무료로 한다. 이로 하여 <미르>는 두 가지 모델로 서비스한다.

향후, 성따는 게이머들에게 더욱 좋은 서비스와 좋은 품질의 서버기능과 게임 환경을 마련하며, 더욱 좋은 신 버전의 콘텐츠를 제공할 것이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-30/20051130231258335.shtml>

<선의-神役> 터치스크린 모바일버전 출시

<선의> 터치스크린 모바일버전을 출시했다. 모토롤라 터치스크린 모바일버전의 게이머는 직접 스크린펜으로 게임을 조절 할 수 있다.

지원하는 단말기 형은 MOTOA760/A768/E680/A780/A768i/A760i/A728 등 하이테크 모바일이다. 모토롤라의 또 다른 E680i의 고객 단말 버전도 곧 출시될 예정이다.

모토롤라 터치스크린 모바일버전 <선의>는 게임이 아주 감각적이다. 모바일 화면이 크기 때문에 게임 장면이 장관이며 시야가 넓어 보인다. 색채조합도 중국 게이머들의 미각에 부합된다. 이 게임은 장면이 크고 장경이 많으며, 사막, 도시, 초지, 수림, 미궁, 해안, 극지 등 여러 가지 지형을 모바일 화면에서 나타나기 때문에 시각효과가 크고 게임 속으로 끌려 들어간다.



이것 외에도 스크린펜으로 게임을 조작하는 방법이 독특하다. 전에 출시된 버전은 게이머들이 상, 하, 좌, 우 키를 눌러 게임을 제어했지만, 이번에 출시된 버전은 게이머들이 스크린펜으로 게임속의 캐릭터들을 이동할 수 있어 더욱 생동감을 준다.

공식 사이트 : www.3gmax.cn

상담전화 : 010-51196766

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-11-29/1620134604.shtml>

700명 노인 온라인게임 PK

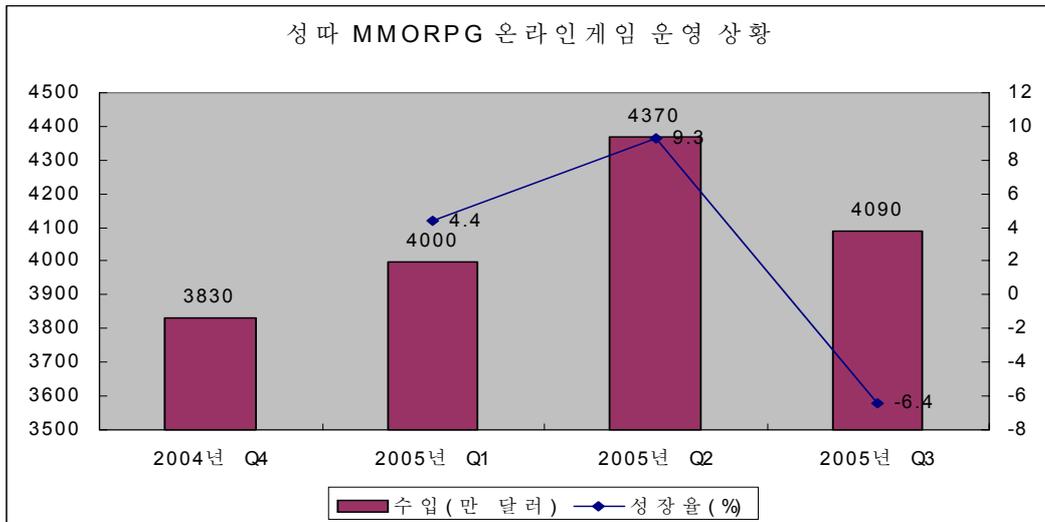
최근 “상하이 게임 보드컵” 온라인 캐주얼게임 시합이 막을 내렸다. 시합에 참여한 선수들은 상하이시 각 구, 현의 700여명의 노인들이다. 한 달 넘는 시합을 거쳐 그중 9명이 업그레이드게임과 중국 장기의 1,2,3등을 차지했다.

이것은 금년 노년 디지털생활화를 실시한 후, 상하이시 “노인 인터넷접속 지원” 프로젝트를 실시한 후 개최된 디지털 대회다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/3898142.html>

3분기 성따 MMORPG 게임 수입상황

중국 iResearch의 시장조사에 따르면 2005년 성따의 3분기 재무보고는 MMORPG 게임의 수익이 4,090만 달러에 달한다. 동기 대비 23.3% 증가 되었으며, 총 수입의 66.3%를 차지한다. 성따의 MMORPG 게임의 수익이 하락 된 것은 온라인게임 <미르>의 수익이 절감되었기 때문이다. <미르>가 중국에 진출한지 이미 4년, 현재 이미 쇠퇴의 길에 들어서기 시작했다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-28/20051128091839986.shtml>

애니메이션게임 인재 시장의 붐

구인, 구직 행사장에서는 학력, 능력 외에 개성 있는 명함도 이슈가 되었다. 오색찬란한 명함, 카툰 형식의 명함, 형태가 괴상한 평면 애니메이션 등의 디자인이 구직자들의 사상과 개성을 나타냈다.

“예술을 하는 중요성은 자신의 사상을 다양한 방식으로 많은 사람들에게 전시하는 것”이라며 한 졸업생이 말했다. 그 학생의 명함에는 차이나복을 입고 비녀를 꽂은 고전 미녀의 도안이 찍혀져 있었고, 이름은 빨간색 도장으로 찍었다. 이렇게 디자인한 이유는 현재 이슈가 되고 있는 고전예술문화를 애니메이션게임 제작에 융합 시킬 것을 희망한다고 했다.

온라인게임 장르의 행사장에는 모두 3D 애니메이션을 방송하고 있었다. 성파 인터넷의 부스 앞에는 긴 행렬의 줄을 서서 기다리고 있었다. 한 학생은 며칠에 걸쳐 전에 제작한 가장 우수한 2D 애니메이션을 CD로 제작해서 시험감독에게 줄 것이라고 했다.

사천성 미술학원의 학생처 부처장 천더홍(陈德洪)은 현재 온라인게임이 붐을 일으키고 있기 때문에 각 회사의 애니메이션 인재의 수요가 비교적 많다. 졸업생 중 20여명이 이미 왕이, 텡쑤 등 유명한 기업에 취업했다. 현재 시장은 공급 부족상황을 나타내고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-25/1723134277.shtml>

내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (11.21-11.27)

순 위		게 임 명 칭
1	5↑	흑암과 광명-黑暗与光明
2	-	삼국책-三國策IV
3	1↓	SUN
4	3↓	룽위띠사청-龙与地下城
5	4↓	길드워-激战
6	-	증기환상-蒸氣幻想
7	-	RF OnLine
8	New	지자쓰지-機甲世紀
9	-	쥬웨즈젠-卓越之劍
10	8↓	대항해시대-大航海時代

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-28/20051128091409641.shtml>

2005년 10월 온라인게임 인기순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔獸世界, WOW)	블리자드(暴雪) / 쥬우청(第九城市)
2	↑	멍환시유 (梦幻西游)	왕이 / 왕이(网易)
3	↓	A 3	Actoz / 경동방 호통과기(京東方互通科技)
4	↑	따화시유II (大话西游 II)	왕이 / 왕이(网易)

5	↑	비엔비 (泡泡堂)	Nexon / 상하이산다(上海盛大网络)
6	↑	리니지II (天堂II)	Nc soft / 시나 러구(新浪乐谷)
7	↓	젠샤칭옌 (剑侠情缘Online, 검협정연)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
8	↑	클로즈게이트 (魔力宝贝)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
9	↑	라그나로크 (仙境传说(RO))	Gravity / 유씨신간선(Gravity/游戏新干线)
10	↑	셴웬젠 OnLine(軒轅劍)	대우(大宇) / 왕싱스커웨이얼아니커스(网星史克威尔艾尼克斯)

자료 : 大众软件



법률 및 정책

신문출판총서 : 중국 온라인게임 판매액 40억 위안

최근, 청두에서 개최된 문화산업발전 콘퍼런스에서 국가 신문출판총서 음반전자, 인터넷출판관리사 부사장 주치후이(朱启会)는 중국 온라인게임 출판시장의 2002년 판매액은 9.1억 위안, 2003년에는 13.2억 위안, 2004년에는 24.7억 위안에 달했으며, 2005년에는 40억 위안을 넘어설 것이라고 밝혔다. 이로 볼 때 2009년에는 1.9.6억 위안에 달할 것으로 예상된다.

이 산업의 관리를 책임진 신문출판총서는 내년의 사업 중점을 <인터넷링크출판관리 잠행규정-联网出版管理暂行规定>을 조례로 하여 게임출판심사 표준을 제정 할 것이며, 각 신문출판관리기관이 온라인게임을 감독관리 할 때 법에 의거하게 했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-30/20051130111036784.shtml>

문화부 : 모바일게임 업체에 경영허가증 발급

최근 모바일게임 <선의-神役>서비스업체 베이징 장쑤(掌讯)이 문화부로부터 인터넷문화경영허가증을 발급받았다. 이것은 중국 모바일온라인게임 서비스업체가 처음으로 이 허가증을 획득한 모바일 온라인게임 전문 업체다. 이것은 모바일 온라인게임도 국가에서 관리하는 인터넷문화제품에 포함되었다는 것을 의미한다.

베이징 장쑤는 중국에서 가장 먼저 모바일 온라인게임을 서비스한 업체 중의 하나다. 한동안 붐을 일으켰던 RPG 캐릭터 모바일 온라인게임 <선의>는 베이징 장쑤사가 서비스하는 제품이다. 이 게

임은 출시하면서부터 풍부하고 건전한 게임 콘텐츠와 강대한 검증 성으로 유명하다. 게이머 수가 이미 10만 명을 돌파했으며, 국내에서 굴지의 대형 모바일 온라인게임이다. 2005년 모바일 온라인게임시장이 점차 각 방면의 주목을 받게 되자 모바일 온라인게임의 정부관리규범이 점차 출시되기 시작했다. 장선은 유명한 모바일 온라인게임 서비스업체로서 우선 먼저 문화부의 각 심사비준을 통과하여 중국 첫 인터넷문화경영허가증을 획득했다.

장기간, 온라인게임은 “전자마약”이라고 불리고 있다. 이것은 현재 인터넷게임 시장에 나타나는 폭력, 포르노 등 불건전한 콘텐츠와 관계된다. 이것 외, 온라인게임은 게이머 특히 청소년들에게 막대한 영향을 끼쳤으며, 점차적으로 소홀히 할 수 없는 사회문제가 되고 있다. 지난해, 광전총국이 TV 방송국에서 온라인게임 장르의 프로방송을 금지시켰으며, 정부가 온라인게임시장을 정돈하는 서막을 열게 되었다. 2005년 문화부에서는 PC 온라인게임을 위주로 하는 온라인게임시장을 정돈하기 시작했다. 그러나 모바일 온라인게임은 새로 나타난 온라인게임 제품으로서 정부의 관심을 불러일으켰다. 베이징 장선이 문화부에서 발급한 인터넷문화허가증을 획득했다는 것은 국가에서 모바일 온라인게임시장의 관리를 이미 시작했으며, 모바일 온라인게임 산업이 점차 규범화의 궤도로 들어서고 있다는 것을 의미한다.

문화부의 관련 인사는 온라인게임 발전에서 정부는 감독관리를 진행하는 동시에 지원을 할 것이라고 언급했다. 국가에서 PC 온라인게임에 관한 각종 지원정책은 이미 속속 출시되고 있으며, 3G가 다가옴에 따라 정부가 모바일 온라인게임발전에 관한 다양한 지원방안도 점차 발표될 것이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-11-24/1522134060.shtml>

[동향] 캐주얼게임 전자게임의 주력군

현재, 전자경기운동 중 캐주얼게임이 좋은 발전상황을 나타내기 시작했다. 캐주얼게임이 전자경기발전 중의 주력군이 될 수 있었던 것은 이 산업에 참여한 매체와 업체들의 관심 덕분이다.

캐주얼게임은 주로 활발하고 취미를 위주로 한 게임이다. 전통적인 보드장르 및 새로운 <비엔비>, <랜랜칸-连连看>등은 간단하고 게임성이 좋을 뿐만 아니라 유저들로 하여 취미를 느끼게 할 수 있다.

캐주얼게임은 대중의 환영을 받고 있으며, 전자경기발전 운동에 앞서 달리고 있다. 이것은 깊은 군중기초와 갈라놓을 수 없다. 현재 캐주얼게임 프로그램으로 볼 때, 다수가 보드장르와 지력개발에 유익한 게임이다. 보드장르게임은 기존의 경기 프로그램이며 현재 이 게임의 유저들로는 30~60세가 위주다. 이 유저들은 사업과 생활이 안정되었고, 성숙된 단계에 있으므로 최고 소비능력을 갖춘 네티즌들이라고 볼 수 있다.

경기 장르의 게임이 다채롭긴 하지만 다수의 사람들이 게임규칙을 장악할 수 없기 때문에 취미를 느끼지 못한다. 때문에 일부의 게이머들 만이 경기에 관심을 둔다. 이것이 경기게임을 제어하는 주 이유다. 온라인게임에서 가장 중요한 것은 마음을 가볍게 하는 것이다. 때문에 생동적이고 활발하며,

간단하고 취미가 좋은 캐주얼게임이 환영받는다.

전자경기를 체육운동으로 추가하면서 활발한 발전을 할 것 같았지만 그렇지 않았다. 다수의 사람들이 전자경기에 대한 생각이 “본적 있다” “비정상적인 사업” 등 단계에 머물러 있기 때문에 전자경기의 본질에 대해 평가를 할 수 없다. 이런 관념은 많은 사람들과 많은 매체 종사자들에게도 영향을 주었다. 전자경기에 익숙하지 못한 이유는 보도사업에 많은 곤란을 가져다주었다. 반면에 일부 매체 사업자들이 캐주얼게임 프로에는 익숙해 있다. 이것은 캐주얼게임이 더욱 많이 매체에 알려질 수 있다는 것을 말한다.

이것 외, 방송TV 국의 금지령을 면할 수 있으며, 캐주얼게임시합을 보드장르의 시합으로 보도할 수도 있다. 이런 환경 하에서 각 매체는 캐주얼게임에 대한 보도를 증가하는 동시에 발전을 추진했다.

시장 각도에서 볼 때, 캐주얼게임은 이미 게임시장의 새로운 경제 성장점으로 되었다. 3년 전, 중국 게임센터와 아워드게임이 경쟁을 했다. 2003년 QQ 게임이 부상하면서 캐주얼게임시장은 “3족 정립”의 추세를 나타냈다. 2004년 일부 중소 게임 플랫폼 (시나, 17러러)의 성장은 2005년 중국 캐주얼게임시장에 경쟁을 불러일으켰다.

치열한 시장 경쟁 속에서 캐주얼게임은 콘텐츠를 풍부히 했으며, 산업의 확장과 제품의 성숙을 추진했다. 제품의 성숙함은 각 게임서비스업체에 풍부한 수익을 가져다주었다. 이런 순환 하에서 캐주얼게임이 전자경기 중의 주력군이 되었다. 향후 몇 년간은 캐주얼 온라인게임시장발전의 왕성기를 나타낼 것이다.

캐주얼 게임의 장점

1. 수시로 호환할 수 있다.

인터넷 지불수단의 완벽함과 유저들의 소비의식이 증가됨에 따라 인터넷 기능이 이미 점차 많은 사람들의 중시를 받고 있다. 현재, 인터넷 게임소비는 이미 사람들의 중요한 소비방식중의 하나로 되었다. 국내 몇 개 캐주얼오락 게임사이트 아워드, 중국 게임센터, QQ 등 평소 동시 온라인접속 자 수는 몇 십만 이상이다. 온라인상태에만 있다면 언제든지 유저들과 상호게임을 할 수 있다.

2. 조작이 간단하다

온라인 캐주얼게임은 조작이 아주 간단하다. 한 면으로는 게임 플랫폼의 화면 및 시합규칙이 현실과 같다. 때문에 다시 배울 필요가 없다. 게임 규칙을 조금 이해하고 나서 바로 게임을 시작 할 수 있다.

3. 컴퓨터가 재판할 하기에 더욱 도전성이 있다.

보통 캐주얼게임은 자체의 규칙 외, 거의 시간제한을 한다. 이점에서 컴퓨터는 유저들에게 정확히 시간을 계산한다. 때문에 모든 게이머들에게 공평하다. 현실 시합중의 많은 분쟁을 감소시킨 후, 컴퓨터의 재판이 더욱 도전성 있다.

4. 인간성이 있다.

현실 중의 시합과 다르다. 캐주얼 게임은 게이머들에게 “패하다” “다시 시작” “화해하기” 등 기능이 있다. 이런 기능은 치열한 PK 게임에 인간성이 있게 했다. 또 두 가지 기능이 있는데 자신의 기술

을 제고하려는 게이머들에게 편리를 제공했다. 이것 외, 많은 게임 플랫폼은 프로 게이머들에게 시합 생방송을 제공한다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/3867584.html>

[정책] 심천시 애니메이션 산업 발전 지원

시정부협회 부주석 리렌허(李连和), 천관광(陈观光)등 10여명의 시 정부협회위원들이 시 문화국에 모여 심천시 애니메이션 산업발전에 전문 조사연구를 했다. 소식에 따르면 문화부에서 앞으로 여러 가지 조치를 취해 애니메이션 산업을 지원한다고 한다.

관련부문, 산업협회와 금융기구에서는 창의, 스타일, 소프트웨어 등 무형자산의 평가가치에 대한 표준을 제정하여 애니메이션게임 산업에 대한 대부금을 지원하며, 중소 애니메이션기업의 성장하는 것을 격려한다. 조건에 부합되는 애니메이션기업은 관련 세금혜택정책을 누릴 수 있다.

시 문화국에서는 시 로동국과 사회보장국, 시 영화애니메이션 산업협회 등 단위를 연합하여 공동으로 “심천 첫 애니메이션 디자인 제작 직업 기능대회”를 개최하여, 우승자들로 하여 사업과 창업의 깊이 하게 했다. 이것 외, 심천시는 매년 1.000명에게 호적을 해결해주며, 중점으로 창의, 시장개발, 제작인과 관리인재를 끌어들인다.

현재 심천시는 “심천, 홍콩 호동계획”을 가속화하여 실시 중에 있으며, 홍콩의 벤처기업과 인재들이 심천에 와서 창업하게 하고 있다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-11-25/1818134287.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