

제161호

2005. 12. 12

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국 <인터넷 중독 현황 보고> (3)

China Game News

- 중국 “민족 온라인게임 출판 프로젝트” 제2기 공정
- 중·일 온라인게임 산업 제휴
- 성따 유씨차원(遊戲茶苑)게임 플랫폼 인수
- 천망 1.2억 위안 게임 <완미세계> 대리
- 국산 온라인게임 <삼국책 IV> 일본 진출
- 세가 곧 올림픽게임 <베이징 2008> 발행

Game 순위

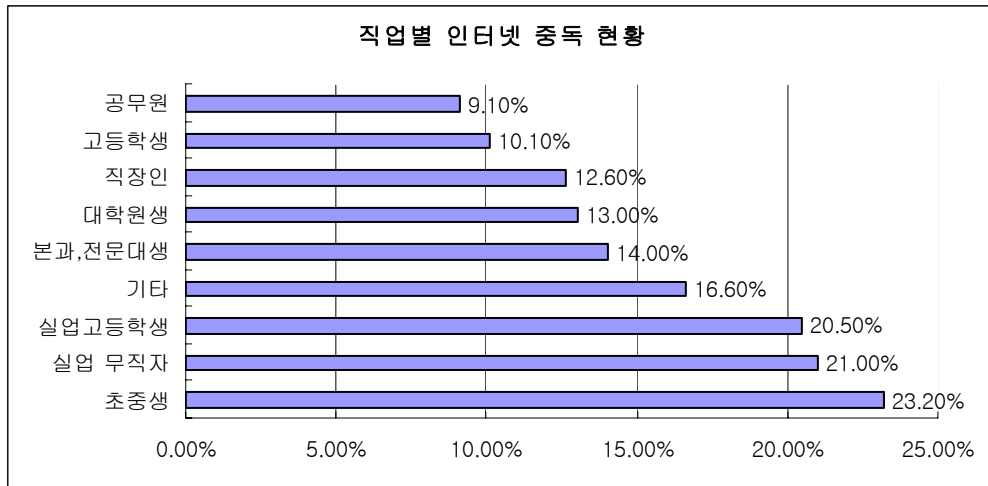
- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (11.28-12.4)
- 2005년 10월 패키지게임 인기순위

법률 및 정책

- 중국 첫 모바일게임 산업위원회 설립

중국 첫 <인터넷 중독 현황 보고> (3)

2.2.3 직업별 인터넷 중독 현황



네티즌 중 13-17세의 중학생 인터넷 중독 비율이 가장 높다. 중국의 9천만 네티즌 중 82%가 청소년들이며, 그중 미성년자가 1,650만을 차지한다. 그중, 14.8%(245만)가 인터넷에 중독 됐다.

미국의 사회학자이며 인터넷 중독센터의 주임인 김버리·양박사의 <인터넷 중독 교정에 관해>라는 보고에 따르면 청소년들이 인터넷에 빠지게 되는 이유를 다음과 같이 분석했다.

1. 교정에서 무료로 인터넷에 접속할 수 있는 기회가 있으며, 여가시간이 많고, 인터넷에서의 행위를 감독 혹은 통제하는 사람이 없다.
2. 학습 압력에서 도피하기 위해서다.
3. 사회생활과 점점 멀어진다.

중국 연구원들의 인터넷 중독에 대한 견해

1) 자제능력이 부족하다. 중학생들은 알고자하는 욕구가 왕성하다. 그들은 외계의 모든 새로운 사물에 호기심을 가진다. 인터넷은 새로운 사물로서 그들의 주목을 더욱 끌고 있다. 호기심에 한번 시도해보자는 심리로 인터넷에 접속한다. 그러나 중학생들의 심리나 행위가 사춘기에 처해있으므로 가치관과 행위가 확립되지 않았다. 성년과 비교할 때 자제성과 자율성이 부족하기 때문에 스스로 인터넷의 유혹을 자제할 수 없다. 계속 출시되는 새로운 게임과 기술, 정보에 빠져들기 쉽다.

2) 인지능력이 제한적이다. 청소년들은 어려서부터 정상적인 교육을 받아왔다. 국가 운명과 민족 이익의 문제에 부딪힐 때 그들의 판별력과 자제능력은 아주 강하다. 그러나 인터넷에는 많은 “쓰레

기 정보”와 “거짓 정보”가 있다. 사회의 변두리에서 판별능력이 제한되는 중학생들의 입장에서는 인터넷의 신기하고 자극적인 정보에 쉽게 유혹된다.

3) 자아의식이 강하다. “중학시절은 인생에서 자아의식과 열등 심리가 가장 강한 시기다. 중학생들은 빨리 학교와 선생님, 가정의 감독에서 벗어나 독립성과 성인화를 추구하여 자아 가치를 확정하기를 희망한다. 인터넷이 바로 이 사이버공간을 제공한다.” 인터넷의 자유평등 특징은 청소년들에게 자유로운 공간을 마련해준다. 인터넷에서는 모두가 평등하다. 익명의 보호 하에 마음을 토로할 수 있으며, 심사를 받을 염려도 없고, 제한받을 일도 없다. 뿐만 아니라 관점이 새롭고 특이하면 할수록 반응이 크다. 인터넷은 중학생들이 자신을 나타내는 플랫폼이다.

인터넷 중독을 유발하는 객관적 원인

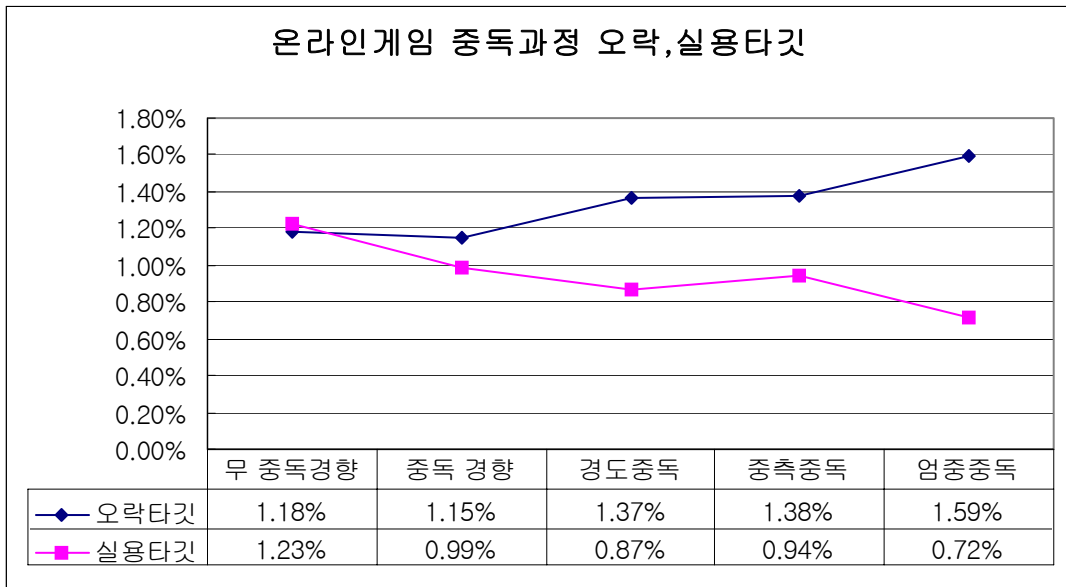
1) 사회 환경 : 현재, PC방이 도처에 널려 있다. 미성년자의 출입금지에 관한 PC방 조례를 발표했지만 실제, PC방에 유효한 관리조치가 부족하다. 호환성이 있는 온라인게임과 인터넷 채팅실은 중학생들을 유혹하며, 그들은 PC방을 좋은 공간이라고 생각한다.

2) 가정환경 : 현재, 중국 다수의 가정은 자식이 하나뿐이다. 도시사람들의 아파트생활이 중학생들의 교류에 불리하다. 사업과 생활압력이 큰 오늘, 그들의 부모들은 사업과 생계를 위해 자녀들과의 감정 소통을 소홀히 할 수 있다. 현실생활에서 감정교류가 결핍한 중학생들은 인터넷에서 의탁할 수 있는 상대를 찾고 인터넷 생활에 중독 된다.

3) 교육환경 : 전자정보시대에서 컴퓨터와 인터넷은 청소년들에게 없어서는 안 될 도구다. 그러나 선생님과 학부모들의 적절한 지도가 없는 중학생들은 컴퓨터와 인터넷을 오락도구로 삼는다. 또 한가지는 중학생들의 학습부담이 비교적 크다. 학생들이 학습에서 좌절을 겪었을 때 다른 집사람, 선생님과 동창들이 이해를 해주지 않기 때문이다. 심리적 고통을 덜고, 직면하기 싫은 현실을 피하기 위해 인터넷에서 위안과 자극, 쾌락을 찾는다. 또 이런 방식으로 마음속의 불평을 토로한다.

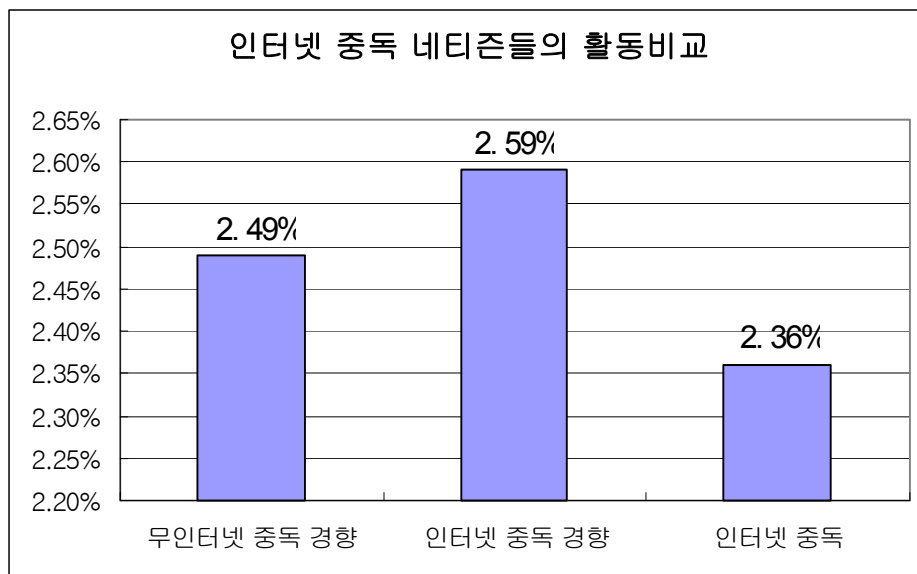
2.3.3 인터넷 중독 형성 과정과 인터넷 접속 경향

보통 사람들은 인터넷 중독이 점차 형성되는 것이라고 생각한다. 인터넷 중독이 아닌 사람들, 인터넷 경향이 있는 사람들, 경한 사람과 엄중한 사람들을 비교할 때, 인터넷 중독의 형성과정, 오락을 타깃으로 하는 것이 점차 증가되는 추세다. 뿐만 아니라 오락성과 실용성의 차이점도 점차 격차가 커지고 있다. 인터넷 경향이 없는 사람들과 인터넷 중독이 아닌 사람들의 오락과 실용타깃은 거의 차별이 없다. 그러나 엄중한 인터넷 중독 사람들과는 차별이 크다. 그들의 오락생활의 표현은 실용적인 생활보다 명확히 높으며 차별이 크다. 그들은 오락성 생활에서 더욱 많은 쾌락을 찾는다. 과도한 오락성 인터넷 활동은 청소년들을 인터넷에 중독 되게 한다.



2.3.4 인터넷 중독자들의 온라인 생활이 간단하다

네티즌들에 따라 온라인 활동도 다르다. 인터넷 중독이 아닌 네티즌들은 인터넷생활이 비교적 다양하고, 인터넷 중독 네티즌생활은 비교적 단순한 것으로 나타났다.



이런 기복이 나타나는 이유는 청소년들이 처음 인터넷에 접속 할 때, 인터넷을 잘 모르기 때문에 용도가 단순하다. 때문에 쉽게 중독 되지 않는다. 차츰 인터넷에 흥미를 갖게 되면서 중독 될 수 있다. 일단 흥미를 갖게 되는 사물이 있으면, 거기에 빠져든다. 때문에 문제를 제때 발견하고 합리적으로 다양한 용도로 사용하게끔 해야 한다. 그래야만 청소년들의 인터넷 중독을 예방할 수 있다. (끝)

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

중국 “민족 온라인게임 출판 프로젝트” 제2기 공정

2004년 신문출판총서에서 추진하기 시작한 “중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트”는 5년 간 100편의 우수한 대형 민족 온라인게임을 목표로 하고 있다. 2004년부터 이미 21편의 게임이 속속 출시되어 서비스 중에 있다. 이것은 중국 온라인게임 산업의 발전에 중요한 역할을 하며, 지적재산권이 있는 중국 게임시장의 점유율을 높아지게 했다. 또 해외 온라인게임이 시장의 주도지위를 차지하던 추세를 바꿔놓았으며, 중국 민족 온라인게임 산업 발전을 추진했다. 동시에 “중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트”가 진행되면서부터 많은 게이머들의 환영을 받고 있다. <항해세기>, <검협정원OL>등 작품은 한국, 독일, 베트남 등 지역 게이머들의 환영을 받고 있기 때문에 중화민족의 우수한 문화를 외국에 전파하는 것을 추진했다.

2005년 6월, 신문출판총서는 제2차 “중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트”를 가동했다. 전국 각지 총 63개 업체의 91편의 온라인게임 작품이 이번 심사위원회에 제기되었다. 이는 지난해보다 50% 늘어났다. 심사에 제기된 게임 장르로는 MMORPG 63편, 캐주얼 게임 12편, 경기 게임 3편, 모바일게임 4편, 게임 플랫폼 2편, 기타 아날로그, 책략, 액션 장르의 게임이 총 7편이다. 동시에 R&D 실력이 증가되었으며, 일부 업체는 동시에 여러 편의 온라인게임을 개발할 수 있는 능력을 갖추었다.

2005년 9월까지 신문출판총서는 전문학자, 게임 산업 관리자, 온라인게임 R&D와 출판서비스 전문인원으로 2005년 “중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트” 작품 초보선택위원회와 재 선택 위원회를 구성했다. 초보선택위원회에서 신청 자료를 집중적으로 평가한 후, 41편의 게임을 선택하여 재심사에 참석한다. 재심사위원회는 신청 자료를 조사하고, R&D 사의 현장 테스트를 보면서 의문점을 물어본다. 과학논증을 기반으로 무기명 투표의 형식으로 최종 <텐룽바부-天龙八部>, <중화영웅譜-中华英雄譜>등 20여 편의 게임을 2005년 “중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트” 로 선정했다.

2005년 “중국 민족 온라인게임 출판 프로젝트” 명단

제품 번호	게임명칭	게임장르	지적재산권 소유자	개발업체
1	텐룽바부- 天龙八部	MMOARPG	베이징 휘후디지털과기(유) (北京火狐数码科技有限公司)	베이징 휘후디지털과기 유한회사
2	완머이쓰제- 完美世界	3D MMORPG	베이징 완머이쓰쿵 인터넷 기술유한회사 北京完美时空网络技术有限公司	베이징 완머이쓰쿵 인터넷기술유한회사
3	전평선즈탠준띠워- 真封神之天尊地魔	MMOG	상하이 미귀온라인정보 신식서비스유한회사上海米果在线信息服务有限公司	상하이 미귀온라인정보 신식서비스유한회사
4	장산-	MMORPG	중광야 방송정보인터넷유한	중광야 방송정보

	江山(강산)		회사 中广亚广播信息网络有限公司	인터넷유한회사
<u>5</u>	테셰산귀즈- 铁血三国志 (철혈삼국지)	MMORPG	베이징 화이렌허소프트웨어 개발유한회사 北京华义联合 软件开发有限公司	베이징 화이렌허소프트웨어 개발유한회사
<u>6</u>	산귀처-三国策 IV (삼국책)	MMOSLG	호우위후둥(베이징)유한회사 皓宇互动(北京)有限公司	호우위후둥(베이징)유한회사
<u>7</u>	소우린찬치- 少林传奇ONLINE (소림전기)	MMORPG	완쿠과기주식유한회사 玩酷科技股份有限公司	완쿠과기주식유한회사
<u>8</u>	비에-毕业online (졸업)	MMORPG	베이징 텡우과기유한회사/텡 런정보기술(상하이)유한회사 北京腾武科技有限公司 / 腾仁 信息技术(上海)有限公司	베이징 텡우과기유한회사
<u>9</u>	따푸왕-大富翁ONL INE(대부호)	MMORPG	관싱과기(베이징)유한회사 软星科技(北京)有限公司	관싱과기(베이징)유한회사
<u>10</u>	셴젠-仙剑ONLINE (선검)	MMORPG	따위즈쑨주식유한회사 大宇资讯股份有限公司	따위즈쑨주식유한회사
<u>11</u>	검협정원인터넷버 전-剑侠情缘网络版 III	MMORPG	베이징 Kingsoft 디지털과기 유한회사 北京金山数字娱乐 科技有限公司	베이징 Kingsoft 디지털과기유한회사
<u>12</u>	환상춘추-幻想春秋	MMORPG		
<u>13</u>	공푸쇼우즈- 功夫小子	Q버전3D 액션캐주얼 온라인게임	성취정보기술(상하이)유한회 사 盛趣信息技术(上海) 有限公司	성취정보기술(상하이)유한회사
<u>14</u>	중화영웅보- 中华英雄谱	대형캐주얼 교육 온라인 게임		
<u>15</u>	QQ환상-QQ幻想	Q버전 MMORPG	심천시텡쑨컴퓨터시스템유한 회사深圳市腾讯计算机系统有 限公司	심천시텡쑨컴퓨터 시스템유한회사
<u>16</u>	싼모우환러파이- 三毛欢乐派	3D, 지력개 발에 유익한 온라인게임	청두스푸컴퓨터과기유한회사 成都斯普电脑科技有限公司	청두스푸컴퓨터과기유한회사
<u>17</u>	따탕평원-大唐风云	MMORPG	항저우텐창인터넷과기유한회	항저우텐창인터넷

	(대당풍운)		사杭州天畅网络科技有限公司	과기유한회사
18	초우지우저- 超级舞者	캐주얼 경기	상하이완싱인터넷과기유한회 사上海润星网络科技有限公司	상하이 완싱인터넷 과기유한회사
19	신죄따이쌍조우- 新绝代双骄ONLINE	중국무협Q버 전 MMORPG	위권과기주식유한회사 宇峻科技股份有限公司	위권과기주식유한회사
20	신구룡천사짤즈멍 환구룡-新古龙群侠 传之梦幻古龙	MMORPG	즈아우인터넷게임그룹유한회 사智傲网络游戏集团有限公司	즈아우인터넷게임 그룹유한회사

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-11-30/20051130153318780.shtml>

중·일 온라인게임 산업 제휴

지난 5일 베이징 거화(歌华)문화발전그룹과 일본 주식회사 스자(世嘉)가 공동으로 온라인게임의 R&D에 주력하며, 중국 게임산업의 발전을 추진하기 위해, 베이징에서 “게임R&D센터”를 설립하고 전략적 제휴를 체결했다.

거화와 스자가 공동으로 게임 R&D센터를 설립하게 되면 베이징 거화그룹이 주류문화를 홍보하는데서 우위를 차지하게 되며, 일본 스자의 기술과 R&D 역량을 빌어 공동으로 중국 주류 문화콘텐츠, 본토소재를 반영하는 게임을 개발하여, 중국 및 국제시장에 홍보한다.

베이징 거화문화발전그룹은 베이징문화산업의 기간기업이다. 이 그룹의 산하에는 문화, 전파, 과기 3대 센터가 있다. 3개 센터의 타깃은 서로 협력하여 주요업무 특색이 선명하고, 자원통합을 공유하며 공동 발전을 촉진하는 것이다. 거화그룹은 발전 중에서 끊임없이 국제간의 문화교류와 제휴를 발전시키며, 그룹통합 국제자원의 능력을 제고한다. 세계 일류의 문화기구, 오락업 그룹이 양호한 제휴 관계를 설립했다.

세계 최고 전문화 게임R&D기구이며 기술 장비제공업체인 일본 주식회사 스자는 1960년에 설립되어 여직 오락장비 운영, 상용 게임기기, 가정용 게임기기 및 게임 콘텐츠제공, 서비스와 기술면에서 시대의 앞줄에서 달리고 있다. 게이머들이 좋아하는 디지털오락제품을 대량 개발했으며, 몇 가지 핵심 기술과 지적재산권을 갖고 있다. 최근 스자는 게임 콘텐츠 R&D에 주력하고 있으며 TV, PC 와 모바일 게임제품을 개발하여 이미 SONY, 마이크로소프트, 런텐탕(任天堂)등 세계 게임 거두의 콘텐츠 제공업체로 되었다.

제휴 양측은 모두 이번 제휴가 중국 게임문화시장의 판도를 바꿔놓을 것이라고 기대했다. 이번 제휴를 통해 스자는 새로운 사고이념을 얻을 수 있어 세계 게임 산업의 지위와 시장점유를 공고히 한다. 거화그룹은 이번 제휴를 통해 게임산업을 깊이 이해하며 부단히 자신의 문화영역의 가치를 규모화, 전문화, 국제화의 표준으로 확장한다. 이것 외, 양측은 본토 게임개발인재를 양성하여 중국 게임

의 자체 개발능력과 원작수준을 제고할 계획이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-12-07/1839135549.shtml>

성따 유씨차원(游戏茶苑) 게임플랫폼 인수

지난 12월 8일 성따(NASDAQ : SNDA, <http://www.snda.com>)가 캐주얼게임 플랫폼 유씨차원(www.gametea.com)의 주식을 100% 인수한다고 발표했다. 대금은 3차에 나누어 지불하게 되는데 일부는 이미 인수거래 할 때 지불했다. 나머지는 각각 2006년과 2007년에 지불한다.

1998년에 설립된 유씨차원은 운주시 (황차)과기유한회사의 산하기구다. 소프트웨어개발과 기술 서비스를 핵심으로 산업의 응용소프트웨어, 통용 및 개인 소프트웨어를 개발하는 자금 독립회사다. 2000년 10월 현대 소프트웨어와 인터넷기술에 주력하기 시작했다. 사람들의 인터넷생활을 풍부히 하는 것을 취지로 보드 온라인게임을 주요업무로 운영했으며, 중화전통문화를 전파하는 것을 취지로 유씨차원 온라인게임 프로젝트를 개발했다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-12-08/20051208235731995.shtml>

전망 1.2억 위안 게임 <완머이세계> 대리

최근 전왕(骏网)이 1.2억 위안으로 온라인게임 <완머이세계>를 대리하는 계약을 체결했다. 지금까지 거래업체가 한편의 온라인게임을 대리한 최고 선불액수가 8,000만 위안을 기록한 바 있다.

<완머이세계>는 홍언(洪恩) 소프트웨어가 개발한 게임이다. 공식사이트의 데이터를 보게 되면 오픈베타한 후의 동시 온라인접속 자 수가 12만 명이다. 현재, 양측은 이번 거래에 대해 아무것도 언급하지 않았으며, 전망사는 곧 결과를 발표할 것이라고 전했다.

전왕이 기록을 세운 것은 지난해 4,000만 위안으로 kingsoft의 온라인게임 <평선방-封神榜>의 대리권을 획득한 것이다. 이후, 총대리 비용이 지속적으로 상승했으며, 랜방(联邦)이 <텐쥔우-天骄> 게임을 총대리 할 때는 무보유소프트웨어(目标软件)에 8,000만 위안을 지불했다. 또 <WOW> 대리 비용은 총 1억 위안을 넘어섰다. 하지만 이 제품은 총 대리권을 주지 않고 여러 국가에서 구역적으로 대리했기 때문에, 전망이 <완머이세계>에 지불한 1.2억 위안이 최고 총대리 기록이다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2005-12-01/1026134868.shtml>

국산 온라인게임 <삼국책-三国策IV> 일본 진출

지난 12월 2일 아워게임과 호우위(皓宇)가 공동 기자회견을 가졌다. 약 100여개 게임 산업의 매체 인사, 뉴스, 기자들이 참석했다. 아워게임회사 총재 뱌우웨이초우(鲍岳桥), 아시아 게임 포탈거두인 NHN 그룹(중국)의 대표 우귀량 및 호우위후동(皓宇互动)의 총경리 뤼춘후이(罗春晖)등이 참석하였으며, 계약서 체결의식을 진행했다.

이 자리에서 호우위후동은 자체 R&D한 세계 첫 장르인 MMOSLG(대형 전략온라인게임) <삼국책 IV>을 랜중회사, NHN 그룹을 통해 일본, 한국에 진출할 것이라고 발표했다. 이것은 게임 <삼국책 IV>이 이미 세계적으로 게임제작수준이 가장 높은 일본시장에 도전한다는 것을 뜻한다. 이것은 중국 농구선수 요우밍(姚明)이 미국 프로농구에 도전한 것과 같이 중국 사람들의 자량이 된다.

1985년 일본에서 <삼국지>가 출시되면서 삼국게임은 이미 20년을 지내왔다. 지난 20년 간 삼국을 소재로 한 전략게임이 아시아를 휩쓸었다. 삼국 게이머는 중국뿐만 아니라 일본, 한국에도 있다. 유감인 것은 삼국문화를 아시아에 홍보한 사람이 중국이 아니라 일본이라는 것이다.



하지만 유감으로 남아있던 상황이 국산 <삼국책 IV>가 일본, 한국으로 진출하면서 상황이 바뀌고 있다. 사실상 <삼국책 IV>은 아시아를 정복하는 글로벌 게임거작이 될 것이다.

때문에 아시아 포탈거두인 NHN 그룹이 <삼국책 IV>를 첫 전략온라인게임의 막대한 잠재력을 파악한 것이다. 이것은 한국, 일본시장에 많은 3국 게이머가 있는 것 외에 <삼국책 IV>은 게임성이 풍부한 독특한 전략 플레이법, 시각에 와 닿는 유화(油畫) 미술풍격이 현재 유행되고 있는 MMORPG게임과 다르기 때문이다. <삼국책 IV>이 아시아시장에 출시되는 것은 중국 게임 산업의 기대가 되며 해외 게임 산업의 주목이 된다.

호우위후동과기, 아워게임사와 NHN그룹의 노력으로 <삼국책 IV>은 더욱 많이 홍보될 것이다. 12월 중, 아워게임이 게임<삼국책 IV>를 중국에서 베타테스트 하게 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2005-12-02/1704135128.shtml>

세가 곧 올림픽게임 [베이징 2008] 발행

최근, 세가(世嘉)는 International Sports Multimedia와 협의를 통해 2008년 베이징 올림픽 공식 게임 <베이징 2008>을 발행할 것이라고 발표했다. 이번 제휴의 유효기간은 2009년 까지다. 사전 세가는 게임기기, PC, 아케이드게임, 휴대용게임, 모바일게임(아시아에 제한)등의 각 플랫폼에서 발행하는 올림픽게임의 특허권을 받았다. 그러나 세가는 아직 어떤 플랫폼에 등록할 것인지 확정하지 않았으며, 게임의 발행일도 확정하지 않았다.

<베이징 2008>은 각종 올림픽 종목을 포함한다. 수영, 양궁, 축구, 야구, 하키, 농구, 소프트볼, 핸드볼, 테니스, 배구, 탁구, 권투, 카약, 사이클, 마술, 체조, 유도, 사격, 태권도, 역도, 씨름 등등.

자료 : <http://game.21cn.com/pcgame/news/2005/12/06/2389203.shtml>



Game 순위

내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 (11.28-12.04)

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

자료 : <http://news.17173.com/content/2005-12-05/20051205094848275.shtml>

2005년 10월 패키지게임 인기순위

순위	변동	게임명칭	개발회사 / 운영회사
1	↑	신선첸치사판(新仙剑奇侠传)	따위(大宇) / (中青旅创先)
2	NEW	유우정 환젠루(幽城幻剑录)	한당국제(漢堂國際) / 쓰관과기(智冠科技)
3	↑	선첸치사판3(仙剑奇侠传叁)	따위(大宇) / 환위즈싱(环宇之星)
4	↑	싱찌쟁빠(星际争霸)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
5	↓	暗黑破坏神 II-毁灭之王 (디아블로2, 후이메즈왕)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
6	↓	魔兽争霸III---冰封王座 (머서우쟁빠3.빙평왕쥬)	BLIZZARD / 오메이(奥美)
7	↑	썬위안젠싼와이판-텐즈헌 (轩辕剑叁外传天之痕)	따위(大宇) / 상하이위빠(上海育碧)
8	↑	쥬이중환상취(最终幻想曲 VIII)	스커웨이얼(史克威尔) / 미국 이뎨(美国艺电)
9	NEW	신선첸치사판2(新仙剑奇侠传二)	따위(大宇) / 환위즈싱(环宇之星)
10	↑	황상삼국지(幻想三国志)	위죤과기(宇峻科技) / 환위즈싱

자료 : 大众软件

CGW **법률 및 정책**
China Game Weekly

신문출판총서 : 중국 온라인게임 판매액 40억 위안

모바일게임 산업의 규범적이고 건전한 발전을 추진하기 위해, 2005년 12월 2일 중국 소프트웨어산업협회 게임소프트웨어분회의 주최 하에 베이징 쿵중왕(空中网)이 승당한 중국 첫 모바일게임 산업 발전콘퍼런스가 베이징호텔에서 개최되었다.

모바일게임 전문위원회 외에도 온라인게임 등 기타 위원회도 이미 중화인민공화국 과기부첨단기술사, 신식산업부통신관리국, 문화부 문화시장사, 신식산업부 국가 안전센터, 신식산업부 무선통신 관련영도 및 국가 방송 영화 영시총국 총 편집실 등의 관련 부서위원회 주관부문의 영도와 중국 소프트웨어산업협회의 관련 영도들이 이번 콘퍼런스에 참석했다. 통신서비스업체, 핸드폰 단말기업체, 모

바일게임 개발업체, 모바일게임 발행업체 등과 모바일게임업무관련 회사와 기업 책임인사들이 모두 이번 콘퍼런스에 참석했다.

중국 텔레콤 부가가치산업의 신속한 발전에 따라 모바일게임영역이 가장 빠른 발전을 하고 있다. 중국 관련기구의 예측에 따르면 중국 인터넷유자가 2005년 말이면 1.34억에 달할 것이라고 한다. 그러나 현재 중국의 모바일유자가 3.8억을 넘어섰다. PC 게임과 달리 모바일게임은 무선이며, 실시간, 어떤 장소에서든지 인터넷에 접속 할 수 있어 더욱 많은 사람들이 이동하면서 오락을 할 수 있다. 일단 모바일게임 산업이 가동되면 그 영향력이 현재 PC 온라인게임 못지않게 일사천리로 발전할 것이다. 데이터에서 보면 2004년 중국 모바일게임시장 규모가 8억 위안을 넘어섰다. 2005년 모바일게임 산업 시장규모는 곧 14.41억 위안에 달하게 될 것이다. 이런 시장유혹에 더욱 많은 기업들이 이 산업에 가입하게 될 것이다. 때문에 건전한 환경과 산업발전을 추진하는 것은 급히 해결해야 할 문제들이다.

이번 세미나를 개최하게 된 취지는 중국 모바일게임 산업의 건전한 발전을 탐구하고, 모바일게임 산업의 질서와 경영행위를 규범화시켜 산업을 발전시키는데 적극적 의의를 가지고 있기 때문에 각계의 주목을 받았다. 정부 관련부문 및 모바일게임 산업 링크 각 측 대표는 모두 다른 각도에서 발언을 했다. 이번 세미나의 주최기관으로서, 중국 소프트웨어 산업협회 오락 소프트웨어 분회 관련 지도자는 회의에서 모바일게임 산업의 교류를 강화하기 위한 모바일게임 제품의 개발, 발행과 인재의 양성을 촉진시키고, 중국 모바일게임 업종의 발전을 가속하며, 중국 소프트웨어 산업협회 오락 소프트웨어 분회는 모바일게임 산업위원회를 설립할 것을 선포했다. 동시에, 협회는 산업의 자율을 주도하고, 적극적인 모바일게임 제품을 제공해야 하고, 더욱 좋기는 국내 핸드폰 사용자를 위해 서비스하며, 따라서 양호한 국내 모바일게임 산업 이미지를 수립한다. 그 중에, 모바일게임 전문위원회의 편성의 관련 사항은 베이징 쿵중넷(空中网)이 책임진다.



쿵중왕(空中网) CEO 줘우원판(周云帆)

협회의 호소에 호응하기 위해, 쿵중넷 이사장 겸 CEO의 저우원판은 회의장에서 “모바일게임 산업의 자율을 실시해야한다”며 “불법 콘텐츠를 멀리하고, 건전한 게임을 제기했다. 라이선스권한을 존중하고, 악의적인 표절을 차단하며, 양성 경쟁을 격려 한다. 긴밀하게 협력하고, 산업 발전을 촉진 시킨다. 중국 문화와 민족정신을 기반으로 한 《중국 모바일게임 산업 자율공약》을 지향한다.”고 언급했다. 이번 콘퍼런스에서 관련 주관부서 지도자의 찬성과 모바일게임 산업인사들의 지지를 얻었으

며, 잇따라 《중국 모바일게임 업종의 자율의 공약》에 서명하고, 함께 《중국 모바일게임 업종의 자율의 공약》을 엄격히 준수할 것을 승낙하고, 공동으로 모바일게임 산업의 건전한 발전을 추진할 것을 약속했다.

《중국 모바일게임 업종의 자율의 공약》의 발기인으로서, 쿵중넷 이사장 겸 CEO의 저우원판은 중국 모바일게임의 발전 전망을 낙관적으로 본다고 했으며, 단말기의 완벽과 통신 네트워크의 승급에 따라, 모바일게임은 전신 부가서비스 중에 가장 성장 잠재력이 있는 서비스가 되고 있다고 했다. 쿵중넷은 2002년 모바일게임 시장에 진입하기 시작했고, 줄곧 선두지위를 차지해왔다. 올해, 쿵중넷이 텐진의 명마(猛犸)를 인수한 후, 국내 모바일게임의 유명한 브랜드 공중명마를 내놓으며, 이 시장을 확대하여 강화할 수 있는 것을 바랐다. 그러나, 모바일게임 산업의 건전한 발전은 규범화된 시장 환경과 갈라놓을 수 없다. 때문에, 자율공약의 출시를 통해 협회 산업내의 게임 개발업체, 발행업체와 서비스 업체, 핸드폰 제작업체 등 산업의 각 단계가 산업발전 규칙을 협상하여 중국 모바일게임 시장에 규범화된 시장 환경을 구축하여, 중국 모바일게임 산업이 건강하고 질서 있으며 성숙된 발전을 하게 추진해야 한다.

●모바일게임 전문 위원회

취지 : 모바일게임 산업 교류를 강화하고, 제품의 개발, 발행과 인재양성을 촉진시키며, 중국 모바일게임 산업의 발전을 가속화 한다.

작용 : 적극적으로 게임소프트웨어 분회의 각종 결의에 호응하고, 동시에 회원 및 산업 발전 중의 희망과 요구를 반영하며, 교량과 연결체의 역할을 한다.

임무 :

1) 서비스업체, 모바일게임 개발업체와 함께 산업 발전 및 시장 수요에 따라 각 부분과 협상하여 규칙을 발전시킨다.

2) 협회는 게임소프트웨어분회를 도와 모바일게임 산업표준을 제정한다.

3) 우수한 모바일게임 개발업체, 발행업체와 연합하여 산업 내의 게임제품을 추천하고 평가한다.

4) 산업 단말 업체, 운영업체, 게임개발업체와 함께 기술과 시장정보교류, 협력, 양성과 자문이벤트를 진행한다.

5) 국내외 교류와 소통을 촉진하며, 회원과 국내외 조직의 연락과 제휴를 격려한다.

6) 산업자율을 제창하고 적극적이며 건전한 모바일게임제품을 제공하여 더욱이는 국내 모바일게임 유저들에게 서비스하며 양호한 국내 모바일게임 산업의 스타가 된다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/m/n/2005-12-02/1852135144.shtml>

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