

**제170호**

2006. 2. 20

**CGW**

**Game Korea**

**China Game Weekly**

## **특집**

- E세대 온라인게임 중국 전자상거래와 제휴

## **China Game News**

- 산다 《ArchLord》 라이선스 취득
- 광통 3D 캐주얼 온라인게임 <Come On Baby> 라이선스 취득
- 광통 성인 온라인게임 <Shaiya> 계약 체결
- 상하이 두커우과기 회사 설립
- 엔타이 위원회 스타급 PC방 관리 설립
- 산다 10편의 캐주얼게임 연구개발
- 광통 <Shina OL> 계약 체결

## **Game 순위**

- 내륙 온라인게임 기대작 TOP 10 순위(6)

## **법률 및 정책**

- 심천 370여개 신규 PC방 1차 허가 심사 진행

## E세대 온라인게임 중국 전자상거래와 제휴

온라인게임 산업은 중국 신형 IT산업 중 SMS, 전자상거래에 이어 나온 또 하나의 관심사항이다. 중국 인터넷 온라인정보센터에서 발표한 제16차 중국 인터넷 발전상황 통계 보고서 및 나스닥 시장의 중국 관련 주식시장 소식, 2005년 중국 국제 전자상거래 박람회 관련 통계에 따르면 e세대 온라인게임과 전자상거래와의 제휴는 이들 간의 상호 협조 등으로 새로운 기원을 이룰 것으로 기대된다.

## 1. 중국 온라인게임 시장

관련 자료에 따르면 2004년 중국 온라인게임 시장 규모는 2003년 대비 5억 위안이 증가한 24.7억 위안이었다. IDC는 중국 온라인게임 시장이 매년 평균 34.7%의 속도로 증가하여 2009년에는 시장 규모가 100억 위안을 넘어설 것으로 예측했다. 중국 온라인게임 시장은 많은 국제 투자자들의 주목을 받고 있다.

## 1) 주식시장

미국 나스닥 시장에서 중국 온라인게임 관련 주식은 놀랄만한 이익을 창출하고 있다. 성따 네트워크는 20배 정도의 시장 수익률 및 총 시가 25.7억 달러로, 나스닥 시장 중국 온라인 주식 중에서 1위를 차지하고 있다. 25.7억 달러는 RMB 210억 위안에 달하는 금액으로 중국 내에서도 소수 몇 개의 국유회사와 은행만이 200억 위안 이상의 시가를 가지고 있다.

## 2) 시장

정확한 통계는 아니지만 시장에서 운영되고 있는 온라인게임은 100여 편으로, 그 중 게이머 수가 3만 명 이상으로 성공적으로 운영되는 게임은 12편밖에 안 된다. 전체 온라인게임 운영자의 15%만이 이익을 내고 있으며, 나머지 운영자들은 적자 또는 겨우 현상유지 상태이다.

그 외, 시장 점유율에서 성따 네트워크가 시장 점유율 55%를 차지하고 있으며, 왕이와 Sina 등 기타 운영자들이 나머지 45%를 나누어 차지하고 있다.

중국은 5년 내 대형 중국산 온라인게임 100편 출판을 목표로 2004년 11월부터 "중국산 온라인게임 출판공정"을 시작했다. 성따의 <영웅시엔다이(英雄年代)>, 왕이의 <따탕(大唐)>, The 9의 <콰이러시요우(快乐西游)>, 진산(金山)의 <평선방(封神榜)> 등 16개 온라인게임 연구개발회사와 출판기구가 개발한 게임이 처음으로 선발되었으며, 총 투자액은 3억 위안 이상이다.

신식산업부에서도 "온라인게임 통용 엔진 연구 및 시범제품" 등 2개 아이টে를 국가 "863계획"에 포함시켰다. 이것은 중국에서 처음으로 온라인게임 기술을 국제 과학기술 계획에 포함한 것이다.

## 2. 중국 전자상거래 시장

CNNIC의 중국 전자상거래 시장의 발전 전망에 대한 2005년 7월 통계를 분석하면 다음과 같다. 이를 통해 중국 전자상거래 시장의 무한한 가능성을 읽을 수 있다.

그림1 : 단 한 번의 인터넷 쇼핑으로 고객이 편리함을 느끼면 고객은 인터넷 쇼핑몰을 자주 이용하게 된다.

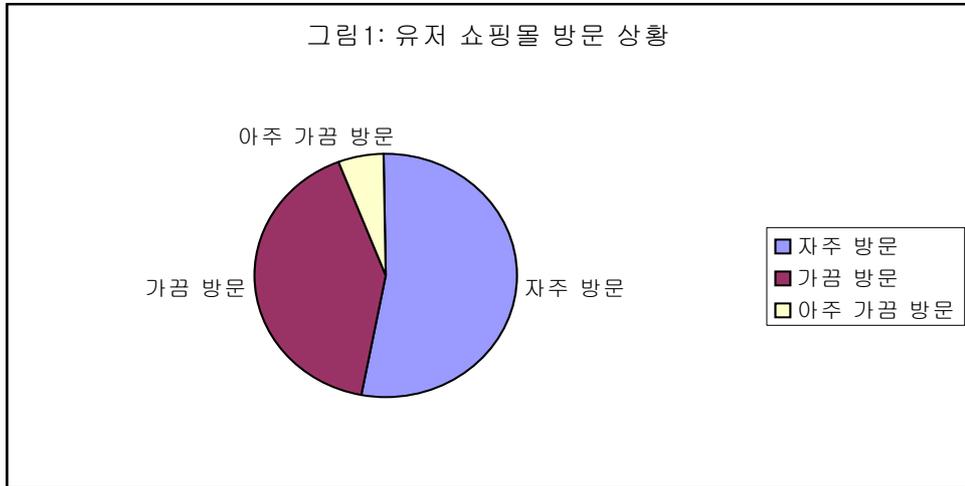


그림2 : 만약 6개월 동안 인터넷 쇼핑을 4회 이상 한 고객을 "단골구매자"라고 할 때, 중국에서 단골 구매자는 47.6%를 차지한다.

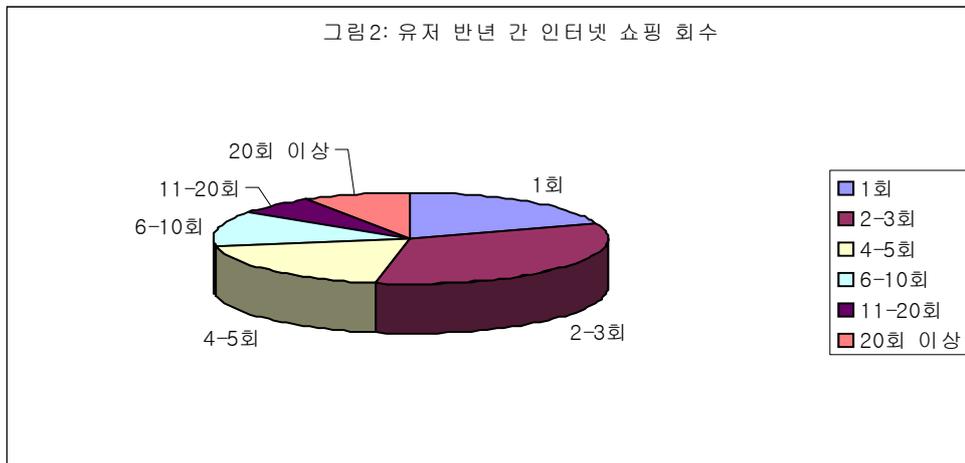
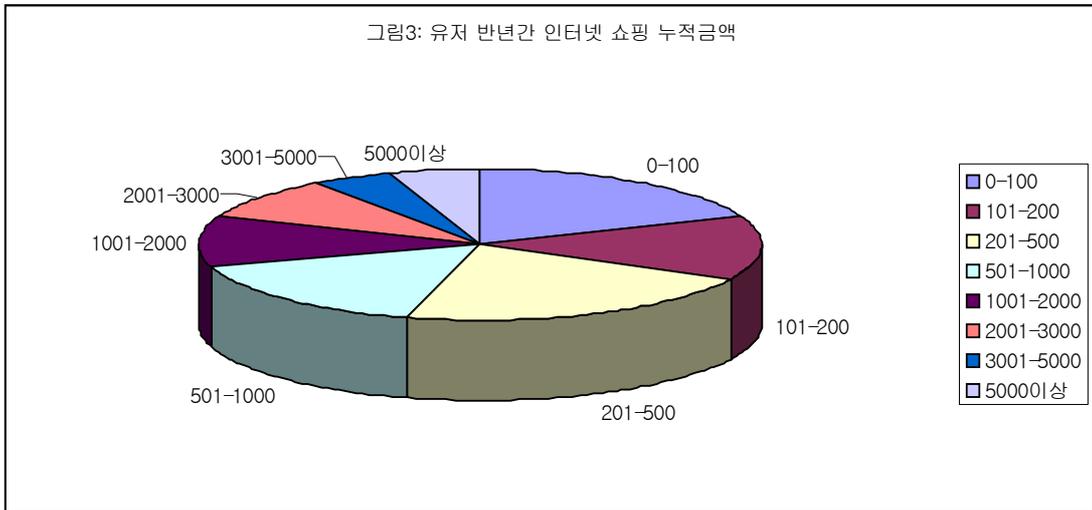


그림3 : 중, 저가 소비가 중요한 위치를 차지하며, 온라인게임 또한 이 범위에 속한다.



### 3. 온라인게임 EC와 제휴

#### 1) B to B방식

B to B방식은 전자상거래 방식에서 최대 비율을 차지하며 수익이 가장 큰 방식이다. 동시에 B to B방식의 증가는 전자상거래의 증가와 발전에 직접적인 영향을 주고 있다. B to B방식은 온라인게임에서 운영자와 대리상 간의 협력에 가장 적당한 방식이다.

현재 네트워크 3대 포털 사이트 중 SINA와 SOHU는 많은 온라인게임을 대리하고 있다. B to B방식이 최대의 이익을 내는 것은 원가를 낮추기 때문이다. 운영자와 대리상이 B to B방식을 체결할 경우 원가를 최대로 절감할 수 있다.

#### 2) B to C방식

B to C방식은 네트워크를 바탕으로 소비자에게 1대 1 마케팅을 펼칠 수 있는 반면, 운영자는 한번의 마케팅으로 다방면에서 수익을 창출할 수 있다. B to C방식은 게임 대리자와 게이머들 간의 거래에 적용되고 있다.

운영자에게 있어 소비자들을 직접 상대하는 것은 수익보다 큰 지출인 것만은 아니다. 현재 온라인게임 시장에서 운영상은 여러 온라인게임을 대리하기 때문에 운영상간의 경쟁은 더욱 치열하다. 게임의 콘텐츠, 풍격 등이 갈수록 비슷해짐에 따라 운영상이 게이머들의 관심을 유지하는 것은 무엇보다 중요한 것이다. 현재 왕이 주변제품 마트가 성공 사례로 평가되고 있다.

이곳에서 판매되는 모든 제품은 왕이가 자체개발한 게임관련 제품이다. 본 사이트에 들어가서 임의의 제품 1개를 클릭하고 그 아래에 남긴 사용자들의 평가를 보면 우리는 B to C판매가 온라인게임에 게이머를 끌어들이 수 있는 기능이 있음을 볼 수 있다. 왕이 <명환시요우(梦幻西游)>의 동시 온라인접속 수 90만 명 초과 기록을 보면 잘 이해할 수 있다.

#### 3) C to C방식

온라인게임 운영자이든 대리상이든 게이머에게 이런 플랫폼을 제공한다는 것은 게이머를 끌어

들이는데 아주 큰 도움이 된다. 온라인게임 중 게이머 간의 게임계정, 게임도구, 게임포인트 카드의 양도는 자주 발생한다.

2005년 7월 CNNIC의 보고에서 다음과 같은 데이터를 볼 수 있다. 인터넷 쇼핑으로 구매하는 신제품 종류 순위에서 온라인게임 용품은 4위(15.7%)를 차지했다. 하지만 소비자들은 여전히 온라인게임 용품이 수요를 만족시키지 못한다고(6.1%) 여긴다. 이와 동시에 소비자가 반년 내에 구매한 온라인게임 가상물품의 평균 비용 총액은 178에 달하며 지불방식에서 소비자들은 인터넷 지불방식을 가장 많이 사용한다. 이것으로 우리는 온라인게임과 전자상거래의 자연적인 결합을 볼 수 있다.

CTRP를 예로 들면 주요업무는 여행 + 전자상거래 부문으로 나스닥 시장에서 시가는 7.6억 달러(RMB 63억 위안)이다. 하지만 CTRP의 자회사 칭취창거(靑旅創格)과기유한회사는 여러 편의 온라인 게임을 대리하고 있다.

Evolution 증권회사 분석가 Jim. Sun은 갈수록 많은 소비자들이 인터넷을 통해 물건을 구매함에 따라 중국 최대 여행서비스회사인 CTRP의 발전가능성이 높다고 평가했다. 이와 동시에 CNNIC의 통계 자료에 따르면 중국 인터넷 사용자는 이미 1억 명을 초과하였다. 인터넷 사용자의 급속한 증가는 중국 온라인게임 산업의 시장기회와 투자기회를 만들어 가고 있다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-01-19/20060119100806065.shtml>



## China Game News

### 성따 《ArchLord》 라이선스 취득

중국 상하이 성따 네트워크 발전유한회사(Nasdaq : SNDA)는 2006년 2월 9일 한국게임회사인 NHN과 라이선스 계약을 체결했다고 밝혔다. 계약에 따르면 성따는 3D 대형 MMORPG인 <ArchLord> 게임의 중국 독점 운영권을 가진다. 성따는 2006년 2/4분기에 클로즈베타 테스트를 진행함과 동시에 운영을 시작할 예정이다.

<ArchLord>게임은 고대 대륙을 배경으로 한다. 각 종족의 영웅들은 절대군주가 되기 위해 대륙 각지에 흩어져있는 신비한 유물 Archon을 모아야한다. 이들은 Archon을 차지하기 위해 연합과 배신을 반복한다. 2005년 3월 오픈베타테스트를 시작한 이후 게이머들의 좋은 반응을 얻어 2006년 1월 본격적으로 상업화되었다.

성따의 이사장 겸 CEO인 천티엔차오(陈天桥)는 “<ArchLord>는 중국게임에 고품질의 3D게임 콘텐츠를 제공하였다. 그리고 한국과 유럽 대형게임의 특색이 융합된 독특한 풍격의 게임으로 중국 게이머들의 사랑을 받을 것”이라고 밝혔다. NHN Games의 CEO 김병관은 “<ArchLord>는 화려한 게임 화면과 독특한 게임 기능을 갖고 있다. 그 중 가장 큰 특징은 게이머에게 최종목표를 제공하는 것”이라고 밝혔다.

자료 : [http://www.tkgame.com/news/newgame\\_133/2006-02/1139533755.html](http://www.tkgame.com/news/newgame_133/2006-02/1139533755.html)

## 광통 3D 캐주얼 온라인게임 <Come On Baby> 라이선스 취득

중국의 대표적 게임업체인 광통은 한국 게임개발업체 손오공과 3D 캐주얼 온라인게임 <Come On Baby>의 라이선스 계약을 체결하여 중국 내 독점 운영자가 되었다.

광통의 COO인 량용륜(梁永伦)은 “광통은 <미르의 전설 3G>, <수호 Q전>, <S.O.S>등 여러 편의 온라인게임 운영경험을 가진 온라인게임 회사로서 전문적인 운영, 개발 및 관리 체제를 갖추고 있다. 캐주얼 온라인게임 <Come On Baby>의 운영으로 캐주얼 온라인게임 시장에서 좋은 성과를 얻길 바란다.”고 밝혔다.

<Come On Baby>는 원래 아케이드게임으로 깜찍한 아기캐릭터와 간단한 게임방법으로 많은 여성 게이머의 사랑을 받았다. 이후 PC, 모바일 등 다양한 플랫폼 게임으로 진화, PS2 전용 게임으로 출시되기도 했다. 이 후 한국 엑스포테이토와 손오공회사가 제휴하여 온라인게임으로 제작하였다.

게임에서 세계 최대 분유회사들은 재정위기에 처하게 된다. 분유회사들은 재정위기를 벗어나기 위해 아기 경기를 개최하여 1등한 아기를 건강분유의 대리인으로 세워 분유의 판매량을 높이려고 하였다. 그 결과 세계 각 지역의 아기들이 게임에 참가하였다. 게임의 종류로는 아기차 레이스, 서바이벌 게임, 뽀빠리 게임 등이 있다.

이 중 가장 인기 있는 게임은 아기차 레이스로 일반 레이스 경기와는 큰 차이가 있다. 게임 캐릭터는 세계 각국의 슈퍼 아기들로 다양한 맵에서 수백 km로 레이스를 펼친다. 레이스 도중 아기들은 다양한 기술과 재미있는 도구를 사용하여 게이머들에게 기쁨을 준다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2006-02-10/1715142210.shtml>

## 광통 성인 온라인게임 <Shaiya> 계약 체결

광통사는 한국의 게임개발업체인 손오공과 MMORPG게임 <Shaiya>의 라이선스 계약을 체결하여 중국 내 독점운영자가 되었다. <Shaiya>는 성인게임으로 게임 중의 두 여신인 Dike와 Etain은 천사와 같은 얼굴과 매력적인 몸매로 사람을 황홀케 한다.

샤이아는 게임의 화면과 캐릭터들이 사실적이며 아름답다. 캐릭터 중 디케와 에테인은 천사와 같은 얼굴과 아름다운 몸매의 소유자로 매우 매력적이다. 게임배경은 샤이아라는 대륙으로 이곳에는 <빛의 동맹>과 <분노의 연합> 두 세력이 존재하고 있다. 디케는 여신 에테인의 영혼계승자로 두 세력은 에테인의 사랑을 얻기 위해, 디케를 차지하기 위한 전쟁을 벌인다.

여신의 사랑을 차지하기위한 두 세력의 전쟁은 수백 년간 계속되고 샤이아의 다른 종족들도 전쟁에 휘말리게 된다. 게이머는 이런 상황에서 샤이아에 등장하며 그들의 일원이 된다. 게임 샤이아에는 120여 가지 기능과 20여 가지 직종이 있다. 각 세력 내의 구역에는 타 세력과 다른 종족들의 진입

이 금지된다. 각 종족의 출생지도 서로 달라 다수의 게이머들이 한 구역에 동시에 접속되는 것을 막는다. 이로써 게임 초보자들은 자신의 출생지에서 편안하게 게임을 즐길 수 있다.

게임 샤이아의 가장 큰 특징은 MUO시스템(Multiple Upbringing Options)으로 게이머는 Easy, Normal, Hard의 난이도와 Ultimate 방식을 선택할 수 있다. 그 외 각종 전략적 PvP와 임무수행 콘텐츠도 모두 기대할 만하다.

또한 80명의 관현악대, 40명의 합창단과 <Ultima Online>시리즈, 영화 <Wing Commander>, <Kill Bill: Volume2> OST 제작자 George Oldziey가 Wener Brothers 제작실에서 제작한 배경 음악 및 OST는 기타 온라인게임과 다른 색다른 느낌을 준다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2006-02-13/0945142254.shtml>

### 상하이 두커우(渡口)과기 회사 설립

두커우그룹은 2005년 3월 항저우 두커우 네트워크 설립 후 1년간의 준비를 통해 2006년 2월 8일 정식으로 상하이 두커우 정보과기유한회사를 설립하였다. 이는 두커우 그룹이 중국 온라인게임 시장으로의 진입을 알리는 것이다.

상하이 상업중심지인 쉬자회이(徐家匯)에 위치한 두커우과기는 게임제품 판매를 담당, 항저우 두커우는 게임 소프트웨어 및 온라인게임 개발을 담당함으로써 양 회사는 앞으로 온라인게임시장에서 서로 상호 보완작용을 할 것이다.

두커우과기회사는 자체 연구개발한 대형 3D온라인게임 <티엔지(天机)>를 효과적으로 운영하여 온라인게임 산업에서 안정적인 기반 구축을 목표로 하고 있다. <티엔지>는 진나라를 게임 배경으로 한 3D MMOPRG게임으로, 역사 흐름을 전제로 황제 및 치우 전쟁 등 동방의 환상적 요소를 추가하여 진나라 왕조를 재현하고 있다.

본 게임은 3년 동안 천만 위안을 투자하여 제작된 제품으로 현재 최종 점검 단계에 이르렀다. 올해 5월 클로즈 베타서비스의 진행으로 게이머들과 직접 만나게 된다.

상하이 두커우정보과기유한회사는 절강 바이성(柏盛)그룹에서 투자하여 설립한 회사로, 전문 멀티 플랫폼의 종합 게임 R&D 및 운영 업체이다. 국제 첨단 게임 제조업체 및 서비스 업체, 운영업체와 협력하여 멀티 플랫폼 게임 제품 운영업체로 발전할 계획이다. 판매, 부가가치서비스 및 개발서비스를 대리하는 공급자로 되는 동시에 중국에서 가장 전문화된 종합 게임 운영 플랫폼과 사이트 및 관련 출판물을 구축하고자 한다.

자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2006-02-11/1510142242.shtml>

## 애타이 위원회 스타급 PC방 관리 설립

미성년자의 인터넷 접속 문제는 유해정보의 전파 문제 등과 함께 PC방이 논란의 대상이 되고 있다. 따라서 PC방으로 하여금 역할을 다하게 하기 위하여 민진 애타이 시청 및 이더상 등 위원들이 "스타급 PC방" 설립을 건의하고 나섰다.

민진 애타이 시청은 규모화, 체인화, 주제화, 브랜드화의 방향으로 PC방 산업을 제고시킬 것을 건의하면서, 기업제도 및 내부관리의 개선을 통해 점차 PC방 기업의 소유권과 경영권을 분리해야 한다고 주장하고 있다.

이러한 기초 위에 서비스 질을 핵심으로 PC방의 스타급 서비스를 추진하고 그린 PC방을 추진한다. 감독관리 부서에서는 문화시장 목표관리와 심사를 점검한다. 여론 감독을 강화하고 학교, 가정, 정치협회 및 사회 각 계층의 참여와 지지를 유도한다는 것이다.

이더상 등 정치협회 위원들은 PC방의 소방, 위생환경에 대하여 정리와 개선을 진행할 것을 제안하면서 지정된 관리 표준에 도달하지 못한 PC방은 엄격하게 시장에서 배제시킬 것을 건의하였다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/cybercoffe/11020682/20060213/13088693.html](http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060213/13088693.html)

## 산다 10편의 캐주얼게임 연구개발

일년지계는 봄에 있듯이 2006년 들어서면서 각 대형 기업들이 새해 발전 전략을 세우고 있다. 산다 네트워크의 가정 디지털 엔터테인먼트 전략은 여전히 가장 중요한 전략이다.

산다에 따르면 올해 주요 포인트는 여전히 Ezpod 보급이다. 산다 신문발표대표 제갈휘는 산다에서는 현재 10가지의 캐주얼게임을 연구개발 중이며, 그중 9가지는 Ezpod를 위해 만들어진 것이라고 하였다.

제갈휘의 말에 의하면 산다에서는 온라인게임 시장을 정품게임과 캐주얼게임으로 나눈다고 한다. 정품게임으로 올해 2편의 신게임을 도입하게 된다. 하나는 산다가 작년 상반기에 계약 체결한 <용과 지하성>이며, 다른 하나는 산다에서 독점대리운명을 하는 《Archlord》다.

캐주얼게임은 산다의 올해 R&D 핫 포인트다. 작년 하문에서 열린 게임 산업 총회에서 탕윈은 산다의 온라인게임 연구개발 중심을 캐주얼게임에 집중하는 것이라고 발표했다. 이는 캐주얼게임이 2005년에 쾌속적인 발전을 이룬 것과 밀접한 관계가 있다. 동시에 산다 패밀리 엔터테인먼트 전략과 긴밀하게 연관되어 있다.

제갈휘의 말에 의하면, 현재 산다는 10여 편의 캐주얼게임을 연구개발 중이며 그중 9편은 Ezpod를 위해 만들어진 것이다. Ezpod 또한 산다가 패밀리 엔터테인먼트 전략을 실현하는 하나의 중

요한 플랫폼인 것이다.

소식에 따르면, 1년간의 비축을 통해 산다의 Ezpod 홍보 광고가 이미 TV, 인터넷 등의 매체에서 나타나고 있다. 2005년에 산다는 이미 치씨, 창홍 등 여러 메이커들과 합작하여 Ezpod를 보급하고 있다.

자료 : [http://www.tkgame.com/news/yejie\\_2/2006-02/1139804730.html](http://www.tkgame.com/news/yejie_2/2006-02/1139804730.html)

### 광통 <Shina OL> 계약 체결

중국 상하이 온라인게임 개발 및 운영업체인 광통은 한국 전문 게임 개발업체인 "ARAGON Networks"사와 계약을 체결하고 대형 3D MMORPG게임 <Shine Online> 독점 대리업체가 되었다.

<Shine Online>은 풍부한 MMORPG제품 라인 외 많은 만화 장르의 게이머들에게 제공된다. 따라서 계약 체결 시 광통은 중국 지역에서의 총판을 직접 대리하여 내륙, 홍콩, 타이완, 오우먼 지역의 게이머들을 연결할 수 있도록 하였다.

<Shine Online>은 사람들에게 깔끔하고 아름답다는 느낌을 주며, 구름과 안개가 자욱한 작은 섬과 은은한 음악은 게이머들을 게임 속으로 이끌어간다. Loading화면 중 인물 그림도 아주 아름답고 게임에 들어가면 괴물들도 추하게 생긴 반면 디자인 또한 아주 깜찍하다.





자료: <http://news.17173.com/content/2006-02-14/20060214095416607.shtml>

중국 온라인 게임 기대 작 TOP 10(6)

순 위		게 임 명 칭
1	-	SUN

2	3↑	헤이안위광밍 / 黑暗與光明 / 흑암과 광명
3	4↑	정치환상 / 蒸氣幻想 / 증기환상
4	5↑	러셰주츄우Online / 熱血足球Online / 열혈축구Online
5	6↑	지자쓰지 / 机甲世紀 / 기갑세기
6	8↑	이치당치엔 / 一騎當千 / 일기당천
7	-	샌뤄치웬 / 仙侶奇緣II / 선려기원II
8	9↑	룽위디사청 / 龍與地下城 / 용과 지하성
9	10↑	썬머썬머따마오씨엔 / 什么什么大冒險 / 무슨무슨대모험
10	New	Guild Wars

제6기 온라인게임 기대 작 TOP 10에는 <싼꺀쳐4>가 오픈 베타서비스 후 예상했던 대로 1편의 신규 게임이 오른 것을 제외하고는 한편의 게임도 내려가지 않고 상승 추세를 보이고 있다. 2월 15일 제23위의 <머파페이치우(魔法飛球)>가 클로즈 베타서비스를 진행하며, 2월 18일에 <신룡주(新龙族)>가 오픈 베타서비스를 시작한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-02-13/20060213102734125.shtml>

**CGW** **China Game Weekly** **법률 및 정책**

**심천 370여개 신규 PC방 1차 허가 심사 진행**

소식에 따르면 2년간 중지되었던 심천 PC방 심사가 재개될 예정이다. PC방 심사 금지령은 지난해 12월 13일 해금되었다. 심천시 문화국 정보에 따르면 푸티엔, 뤼후, 난산, 옌티엔 지역의 80여 개 PC방들이 서류심사를 통과, 영업조건비준문서 발급을 기다리고 있다. 바오안구의 154개, 룡강구의 134개 및 중국 체인 PC방들도 심천시가 설립한 3개 직영사무소에서 서류심사 중이며, 10일 후에 영업조건비준 심사에 들어간다.

광둥성 문화청은 만 명당 1개 PC방 기준에 따라 심천시 PC방 신설 수를 1,060개로 결정했다.

하지만 현재 심천시에는 이미 314개의 PC방이 영업하고 있어서 신설 가능한 PC방 수는 746개다. 지난해 12월 13일부터 15일까지 PC방 경영에 관심 있는 시민들이 11개 접수처에 800여 부의 신청 자료를 제출했다. 이중 현재 370여 개 PC방이 1차 심사를 통과한 것으로 통계되고 있다.

시 문화국 관련인사의 말에 따르면 현재 이미 서류심사를 통과한 푸티엔, 뤼후, 난산, 옌티엔 4개 지역 80여 개 PC방은 영업조건비준 심사 중으로 순조롭게 영업조건비준 문서를 발급받을 것이라고 한다. 그리고 차후 6개월간의 PC방 설립 기간을 거쳐 신청자는 안전 및 소방검사와 공간기관의 심사를 거쳐 안전검사비준 문서를 발급받아야 정식 PC방 문화운영허가증을 취득할 수 있다.

심천 문화네트워크의 <온라인서비스 운영 장소 관리방법>에 따르면 바오안구의 154개, 롱강구의 134개 및 중국 체인 PC방들은 심천시가 설립한 3개 직영사무소에서 심천문화사이트(<http://www.szwen.gov.cn>)를 통하여 서류심사 중이다. 서류심사를 시작한 2월 5일부터 10일 내에 서류심사에 의견이 있을 경우 시민은 PC방 설립 소재지의 문화국 또는 심천시 문화국 문화시장부서에 의견서를 제출할 수 있다.

제출한 의견서에 대해 각 지역 문화국과 심천시 문화국은 5일 내에 조사를 진행해야한다. 서류심사가 불합격될 경우, 문화국은 불합격사유와 신청서류를 신청자에게 반환함과 동시에 신청자격을 취소한다. 서류심사 합격자는 심천시 및 지역 문화국의 규정에 따라 20일 내에 영업조건비준 심사를 거쳐 영업조건비준 문서를 발급받는다.

시문화국 관련인사에 따르면 신청자들이 제출한 서류 중 절반은 신청조건에 부합되지 않는다고 한다. 높은 층수, 건물면적 미달, 주택용 건물의 상업용 건물로의 불법 변경 등의 예는 신청자들이 신청조건을 제대로 이해하지 못하였으며, 신청 준비를 하지 못하였음을 보여준다.

<온라인서비스 영업장소 설립 및 변경>규정에 따르면 PC방은 반드시 비주택용 건물 지상 1층에서 3층 이하에 위치해야한다. 주택지와 중학교, 초등학교 변경 200M 내에서는 설립이 금지되어있다. 건물면적은 300평방미터 이상, 컴퓨터 수량은 100대 이상이어야 한다.

유관 책임자는 심천시 문화국과 감찰국의 공동 진행은 이번 PC방 심사의 장점이라고 강조했다. 감찰부서는 PC방 신청 기간 내에 전 과정에 대해 공정하게, 투명하게 1차 심사를 마쳤다.

신청기간을 놓친 영업 중인 PC방 운영자에 대해서 심천시 문화국은 기간별 심사방식을 채택하였다. 신청서류를 구비한 PC방에 대해서는 심사를 진행할 예정이나, 신청서류를 구비하지 못한 PC방은 다음 신청기간을 기다려야 한다.

자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/cybercoffe/11020682/20060213/13088685.html](http://game.china.com/zh_cn/news/cybercoffe/11020682/20060213/13088685.html)

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