

제198

2008. 10. 30

CGW

Game Korea

China Game Weekly

### 특집

- 청도(成都) 디지털 엔터테인먼트 3위로 부상
- 중국 청소년들이 인터넷 중독에 빠지는 원인

### China Game News

- 소프트뱅크 아시아기금, 완메이스공(完美时空)에 800만 달러 투자
- 성따, 온라인게임 유저 만족도 1위
- CDC, 《指环王Online:安格玛之影》의 중국 운영권 획득
- 모바일게임 시장총액, TV게임 초과
- “제1회 VAS 2006” 11월 베이징에서 개최

### Game 순위

- 중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (36)
- 2006년 9월 온라인게임 인기순위

### Game 소개

- <황스즈광-이판나/创世之光-伊凡那/천지 창조 의 빛-이판나>

### Game 법률 및 정책

- 인터넷 중독 청소년을 인터넷 인재로 변화시키기 위한 조치



## 청도(成都) 디지털 엔터테인먼트 3위로 부상

“제5회 청도(成都) 국제 컴퓨터 축제(国际电脑节)”가 디지털 엔터테인먼트를 주제로 곧 개최될 예정이다. 2001년 《미르의 전설》을 대리한 성따와 티엔푸러씨엔(天府热线)의 합작으로 티엔푸러씨엔의 년 수입은 배로 증가했으며 성따도 큰 수익을 거두었다. 2003년 20대의 왕청(王晟)은 3명의 파트너와 함께 모바일게임 산업에 진출, 리엔허중즈(联合众志)를 설립했으며 홍콩환인(软银)으로부터 100만 달러에 달하는 벤처 자금을 확보했다.

현재 리엔허중즈는 중국 내 유명 모바일게임 개발업체로 성장했다. 2002년 이전에는 디지털 엔터테인먼트 산업의 판매수입은 청도시 통계자료에 포함되지 않았다. 하지만 작년 판매수입은 4.23억 위안에 달했으며, 올해는 7억 위안에 달할 것으로 예상되고 있다. 이에 청도는 상하이, 베이징에 이은 디지털 엔터테인먼트 기지로 자리 잡았다.

2001년 청도는 디지털 엔터테인먼트 산업의 발전 잠재력을 발견했다. 청도 시위원회, 시정부 정책관계자는 게임 산업발전을 위해 여러 차례 한국, 일본 등을 방문했다. 그리고 2002년 말에 디지털 엔터테인먼트 산업기지 구축 전략을 제시했다.

200여만 명의 유저, 100여만 명의 게이머 및 일평균 온라인 접속자 수가 10여 만 명으로 디지털 엔터테인먼트 소비시장의 월수입은 수천 만 위안씩 증가되었다. 그리고 디지털 엔터테인먼트 산업 종사자는 1만 여명으로 티엔푸러씨엔 디지털센터(天府热线数据中心)에서만 대리하는 중국 및 해외 디지털 엔터테인먼트 제품 수도 80여 편에 달한다.

2003년 10월, 스촨(四川)대학에 중국 내 첫 게임 소프트웨어학과가 개설되었다. 그리고 전자과학기술대학, 서남교통대학, 청두대학 등 10여 개 대학에서도 디지털 엔터테인먼트 관련 학과가 개설되었으며, 전자과학기술대학에서는 처음으로 디지털 엔터테인먼트 관련 석사 연구생도 모집했다. 이 외, 게임대학 청도 디지털 엔터테인먼트 소프트웨어 양성기지, 국가 횃불(火炬) 계획 디지털 엔터테인먼트 산업 인재 양성 기지 또한 설립되었다.

국제 온라인게임이 중국 시장을 점유하고 있는 현재, 지적재산권을 보유하고 있어야만 시장을 점유할 수 있다. 2001년 화의귀찌(华义国际)는 청도에 중국 연구개발센터 본부를 설립했으며 3,000만 위안을 투자해 대형 온라인게임인 《티엔샤우쌍/天下无双/천하무쌍》을 제작했다. 이는 청도지역에서 제작된 첫 온라인게임이다.

2005년 6월 중국의 첫 디지털 엔터테인먼트 소프트웨어 단지가 구축되어 25개 디지털 엔터테인먼트 소프트웨어 업체가 이곳에 자리 잡았다. 그리고 청도시는 전문 자금을 지원해 청도산 제품개발을 촉진했다. 《하이티엔잉웅전/海天英雄传/해천영웅전》, 《사이따오/狭义道/협의도》, 《환취

Online/传说online/전설Online》, 《싼마오환러파이/三毛欢乐派/삼모환락패》 등 제품은 이미 제작되었다.

이 중, 《환쉬Online》 운영권은 베이징 운영업체에게 2,000만 위안의 높은 가격으로 팔렸으며 본 게임의 온라인 접속자 수는 이미 5만 명을 넘어섰다. 그러나 자체 개발한 금사(金沙)문화 주제의 대형 애니메이션 산업은 이미 종료되었다.

중국 5대 온라인게임 업체 중, Kingsoft, 텡쑤(腾讯), 성따 3개 회사가 청도에 지사를 두고 있으며, Kingsoft 본사는 곧 청도로 옮길 예정이다. 유럽 최대의 모바일게임 업체인 프랑스 Gamesoft의 입주로 인해 인텔도 청도에 디지털 엔터테인먼트 산업 공공기술 플랫폼을 구축했다. 또한 세계 최대의 E-Sport 게임플랫폼인 GGL(세계게임연맹)도 청도에 자리를 잡았다.

업계인사들은 “청도는 많은 게임인재를 보유하고 있지만 뛰어난 인재는 부족하다”고 지적하고 있다. 따라서 사개일백(四个一百)계획에 따라 3~5년 내에 100명 이상의 우수한 디지털 엔터테인먼트 인재를 양성, 100개 이상의 디지털 엔터테인먼트 기업을 구축, 100개 이상의 자체 지적재산권을 갖춘 건전한 제품을 연구 제작, 100억 위안 이상의 디지털 엔터테인먼트 관련 산업 경제 수입을 실현해야 한다.

청도는 3년 내에 온라인게임 제품을 중심으로, 디지털 엔터테인먼트 제품 연구개발, 제품 운영, 제품 전시, 제품 수출 및 E-Sport를 통합한 국가급 디지털 엔터테인먼트 기술 산업기지를 구축할 예정이다. 그리고 산업기지를 기반으로 온라인게임 제품의 개발, 운영 및 유통을 중심으로 컴퓨터, 소프트웨어, 이동통신, PC방, 게임 단말기 및 영화, 출판, 전시 등 여러 산업이 공동으로 발전할 수 있는 산업 체계를 형성해 완전한 디지털 엔터테인먼트 산업 망을 구축할 계획이다.

또한 산업단지를 중심으로 “청도 디지털 엔터테인먼트 제품 연구개발 생산센터”와 “과학기술 거리”를 주제로 하는 “청도 디지털 엔터테인먼트 체험 및 소비 센터”를 형성할 계획이다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-09-20/20060920090655748.shtml>

## 중국 청소년들이 인터넷 중독에 빠지는 원인

1. 해외의 인터넷 중독 연령은 20~30세지만 중국은 15~20세에 집중되어 있다.
2. 인터넷 중독을 조성하는 해외의 콘텐츠는 비교적 분산되어 있지만 중국은 콘텐츠의 80%~90%가 온라인게임에 집중되어 있다.
3. 해외에서 인터넷 중독으로 인한 극단적인 사건발생이 적지만 중국은 해외보다 많다.

중국 심리학회 및 세계도서출판업체가 주최한 "마음으로 만나는 세계" 공익 간담회에서 중국

과학원 심리소 심리자문 및 치료센터의 가오원빈(高文斌)박사는 위의 3가지 문제에 대해 발표했다.

그는 2002년부터 인터넷 중독 문제에 대해 연구하고 있으며, 현재 "인터넷 중독 심리 치료 및 예방" 등 여러 국가급 혹은 성급 프로젝트를 진행하고 있다. 그는 발달국가 또는 발전중인 국가에서는 중국과 같이 PC방이 많지 않다고 밝혔다. 그리고 중국의 일부 도시에는 몇 층짜리 건물 전체가 PC방으로 운영되고 있으며 매일 만원을 이루고 있다고 설명했다. 하지만 같은 아시아 국가인 일본, 싱가포르, 태국의 PC방은 10여 개 컴퓨터만을 갖춘 소규모로 고객은 적지만 매우 깨끗하고 조용하다고 덧붙였다.

많은 학부모들이 인터넷이 어린이들의 정서를 해치고 있다고 호소하고 있는 것에 대해 가오원빈 박사는 왜 많은 중국 어린이들이 인터넷에 중독 되고 있으며, 어떻게 인터넷에 중독 된 어린이들을 도울 수 있는지에 대한 연구가 필요하다고 밝혔다.

가오원빈 박사는 인터넷 중독 문제를 연구하려면 우선 "인터넷이 청소년들에게 무엇을 제공하고 있는가?"에 대해 알아야 한다고 밝혔다. 어린이가 건강하게 성장하기 위해서는 안전감, 성취감, 자신감 및 교제 능력 등 심리적인 요소를 갖추어야 한다. 가정과 학교는 청소년들이 이러한 요소를 갖출 수 있는 주요 장소이다. 하지만 가정이나 학교에서 이러한 요소를 제공하지 못할 경우, 청소년들은 다른 대체품을 통해 필요한 요소를 얻고자 한다.

가오원빈 박사는 연구를 통해 중국 청소년들이 성장기 과정에서 아래와 같은 3가지 문제를 갖고 있음을 발견했다. 첫째는 아버지의 역할부족이다. 아버지는 규칙과 질서를 대표하는 존재로 청소년기의 남자 아이에게 있어 매우 중요한 존재로, 어린이의 자제능력은 아버지의 역할과 매우 깊은 관계를 가지고 있다. 하지만 현재 많은 가정에서 아버지의 역할이 제대로 발휘되지 못하고 있다. 예로 부모가 이혼을 하게 되어 어머니와 생활하는 경우, 또는 아버지가 집에 있는 시간이 매우 적거나 생계를 위해 집에 거주하지 않는 경우, 아버지의 역할은 제대로 발휘되지 못한다.

전통적인 대가족시대의 경우, 아버지가 존재하지 않을 경우에 할아버지나 삼촌이 아버지의 역할을 대신했지만, 현재의 핵가족시대에는 아버지의 역할을 대체할 사람이 없기 때문에 아버지의 역할부족 문제가 어린이 인터넷 중독문제 원인의 하나로 주목된다.

둘째, 게임의 부족이다. 많은 사람들이 중학교 학생들에게 게임이 필요하지 않다고 생각하지만, 청소년기의 아이들에게도 성장에 필요한 사회역할이 다양한 게임과 상징의의가 큰 게임이 필요하다. 현재 중학교의 체육활동 시간은 매우 적을 뿐만 아니라, 남학생들의 활동시간과 활동내용이 여학생들과 비슷한 상황이다. 하지만 남학생들에게는 신체접촉 또는 신체충돌 등이 포함된 게임이 필요하다. 현실생활에서 만족을 느끼지 못할 때, 사람들은 대체품을 찾게 된다. 따라서 남학생들은 대부분이 전투게임인 온라인게임에 쉽게 빠져들게 된다.

셋째는 친구의 부족이다. 청소년기에 있어 친구는 매우 중요한 역할을 한다. 친구가 없으면 가정에서 사회로 발전할 수 없다. 하지만 중국 도시의 아이들은 대부분 외동아들 또는 외동딸로 가

정에서 친구를 찾을 수 없다.

그리고 안전상의 문제로 많은 학부모들이 자녀들의 등, 하교를 책임지기 때문에 등, 하교 시 친구와의 교류도 불가능한 상황이다. 학교에서의 짧은 휴식시간 또한 친구와의 교류를 힘들게 만들고 있다. 또한 새로운 도시 및 거주민들 간의 차별도 청소년들의 교류에 불리하게 작용하고 있다. 위와 마찬가지로 현실 생활에서 친구가 부족한 청소년들은 인터넷 속의 게임을 통해 친구를 사귀고 있다. 온라인게임은 새로운 게임, 친구 간의 교류, 성취감들을 제공해주기 때문에 청소년들에게 부족한 것들을 제공하고 있다.

가오원빈 박사는 청소년들의 인터넷 중독률이 사실 그리 높지 않다고 밝혔다. 이는 인터넷 사용 시간과 사회 기능결여가 반드시 정비례하지 않기 때문이다. 즉 일부 청소년들의 인터넷 사용시간이 비교적 길더라도 청소년들의 공부와 생활에 별다른 영향을 미치지 않기 때문이다.

가오원빈 박사는 인터넷 사용자를 아래의 4가지 유형으로 분류하고 있다. 첫째, 건전한 사용자로 이들의 인터넷 접속은 사회 기능에 아무런 영향을 미치지 않는다. 둘째, 위기의 사용자로 일반적으로 "착한 학생"으로 볼 수 있다. 이들의 공부에 대한 열정은 선생님의 관심, 부모님의 칭찬, 친구들의 부러움 등을 얻기 위한 것으로, 공부 외에 별다른 취미가 없으며 친구 또한 적다. 대학에 입학한 이후, 이들은 공부가 사람을 평가하는 유일한 방식이 아님을 깨닫고 충격을 받게 된다. 과거에 공부에만 열중하던 단순한 행위로 인해 공부에서 만족을 얻지 못하게 된 이들은 쉽게 인터넷에 빠져 현실을 대체할 수 있는 것들을 찾게 된다.

셋째는 인터넷 사용 장애자이다. 비록 이들의 인터넷 접속 시간이 길고 매일 접속하지만 인터넷 접속을 스스로 제어할 수 있다. 예로 시험시기에는 인터넷 사용을 제한하고 공부에 집중하게 된다. 넷째는 인터넷 중독자로 인터넷으로 인해 이들의 사회기능은 크게 손상을 받게 된다. 또한 심리 및 건강상 문제가 발생한 사람으로 전체의 2%를 차지하며, 심리적인 치료가 필요하다.

가오원빈 박사는 현재의 중국 청소년들은 대부분 셋째, 넷째 유형에 속한다고 밝혔다. 이러한 현상을 바로잡기 위해서는 가정, 학교 그리고 청소년 자신의 노력이 상당히 필요하다고 밝혔다. 특히 청소년 스스로 강력한 자제력을 키워 전문가의 지도아래 인터넷 중독에서 벗어나야 한다고 밝혔다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-10-11/nw2006101100002.shtml>

## 소프트뱅크 아시아기금, 완메이스콩(完美时空)에 800만 달러 투자

9월 6일, 소프트뱅크 아시아기금은(이하 SAIF) 온라인게임 업체인 완메이스콩(完美时空)에 800만 달러를 투자했다. 이번 투자는 성따에 이어 두 번째로 온라인게임 업체에 진행된 투자이다.

완메이스콩은 SAIF와의 계약체결을 통해 나스닥 상장에 한발 더 다가서게 되었다고 밝혔다. 그리고 향후 더욱 좋은 게임을 출시, 운영하여 목표한 매출액과 수익 달성을 위해 공동으로 노력할 것이며, 계획에 따라 2007년 말에 나스닥에 상장할 것이라고 밝혔다.

2004년, 완메이스콩은 중국의 유명 교육 프로그램 기업인 홍은(洪恩)소프트웨어의 이사장인 초위펑(池宇峰)과 몇몇 IT업계 유명 인사들에 의해 투자, 설립되었다. 온라인게임 개발 및 운영업체인 완메이스콩은 전자통신 및 인터넷 부가가치 서비스도 제공하고 있다.

완메이스콩은 게임 개발 및 제작을 기반으로 기술과 서비스로 온라인게임을 운영, 유저와 게이머들에게 최적의 전문 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 서비스를 제공하고 있다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-10-11/nw2006101100007.shtml>

## 성따, 온라인게임 유저 만족도 1위

중국 유저위원회와 CCW가 공동 개최한 “2006 중국 IT유저 만족도 총회”에서 중국 고객들이 만족해하는 IT브랜드들을 각각 발표했다. 이 중, 상하이 성따는 “온라인게임 운영업체 유저 만족도 1위”를 획득했다.

2006 중국 IT유저 만족도 결과는 중국 유저위원회와 CCW가 합작하여 "2006 중국 IT유저 만족도 조사연구"를 진행, 최신 조사연구 시스템을 통해 과학적으로 도출해낸 결과이다. 업계 인사들은 뛰어난 경영능력으로 인해 성따가 상을 획득한 것으로 평가하고 있다.

자료 :

[http://www.tkgame.com/inews4/yejie\\_2/2006/09-29/CC438E62-75F2-D7EF-E15B-DBA7405851E8.html](http://www.tkgame.com/inews4/yejie_2/2006/09-29/CC438E62-75F2-D7EF-E15B-DBA7405851E8.html)

## CDC, 《指环王Online:安格玛之影》의 중국 운영권 획득

CDC(中华网) 산하 사업부문인 CDC게임은 미국의 온라인게임 개발, 발행 및 운영업체인 Turbine과 계약을 체결해 《즈환왕Online:안거마즈잉 / 指环王Online:安格玛之影 / 지환왕:안격마지영》의 중국 운영권을 획득했다고 밝혔다.

《즈환왕Online》은 세계 게이머들이 가장 기대하고 있는 온라인게임으로 2007년에 세계시장에서 상용화할 계획이다. 본 게임은 베타 테스트시기에 이미 미국과 유럽의 20여 만 유저들을 끌어들이었다. 계약에 따르면 CDC게임과 Turbine은 《즈환왕Online》의 현지화에 주력하여 2007년에 중국 시장에 출시할 것이다.

CDC게임은 이미 《열혈강호》 게임을 통해 중국시장에서 일정한 시장점유율을 차지하고 있으며 대량의 유저들을 보유하고 있다. CDC의 2006년 2/4분기 재정보고서에 따르면 《열혈강호》의 유저 수는 3,000만여 명에 달하며 최고 동접자수는 34.8만 명이다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-10-08/nw2006100800009.shtml>

## 모바일게임 시장총액, TV게임 초과

최근 조사보고서에 따르면 캐주얼게임으로 인한 이익은 네트워크 운영업체와 모바일음악 및 TV산업을 초과할 것이다. 이 조사보고서는 Juniper업체가 제공한 것으로 모바일 영상 및 음향기술의 제고와 3G네트워크의 보급으로 모바일 등 플랫폼이 향후 캐주얼게임의 주요 전파 경로가 될 것이다.

그리고 미래의 캐주얼게임은 더욱 전문화된 방향으로 발전, 더 이상 고전게임의 아류로 불리지 않을 것이다. 또한 개인PC 플랫폼에서 모바일 등 이동플랫폼으로 이동됨에 따라 향후 모바일 등 이동플랫폼에 맞게 설계된 캐주얼게임 소프트웨어가 대량 출시될 것이다.

분석가들에 따르면 기존 전통게임의 게이머 층이 12세 ~ 25세인 것과 달리 캐주얼게임은 중장년 및 여성 게이머들을 대량 보유하고 있어 게이머 층이 매우 다양하고 폭이 넓다.

실제적으로 기존 전자게임 시대의 청소년들은 이미 대부분 중년에 들어섰으며 이들은 자신들을 위해 설계된 게임을 기대하고 있다. 분석가들은 세계 모바일게임 산업 가치가 올해의 30억 달러에서 2009년에는 105억 달러로 증가할 것으로 전망하고 있다. 또한 개발도상국의 모바일 유저가 급속히 증가됨에 따라 이번 세기 말까지 세계 모바일게임 시장총액은 176억 달러에 달할 것으로 예상하고 있다.

데이터에 따르면 향후 6년간 모바일게임 플랫폼으로 인한 이익은 570억 달러에 달할 것이다. 이 외, 아시아 태평양 지역이 모바일게임 시장의 주력군이 될 것이며, 2011년에는 아시아 태평양 지역의 모바일게임 총액이 세계 시장의 38%를 차지하게 될 것이다. 이 때, 유럽은 31%, 북미 지역은 22% 차지하게 될 것으로 전망된다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-10-09/nw2006100900003.shtml>

## “제1회 VAS 2006” 11월 베이징에서 개최

중국통신기업협회 부가가치서비스 전문위원회가 주최한 “제5회 전자통신 부가가치서비스 고위층 포럼 및 제1회 모바일게임 산업 정상포럼(VAS 2006)”이 11월 1일부터 2일까지 베이징 항신스지(航新世纪)호텔에서 개최될 예정이다. 이번 포럼에서는 중국 정부 및 국내·외 운영업체의 주목을 받고 있는 모바일게임이 핵심의제가 될 것이다.

지금까지 성공적으로 개최된 “전자통신 부가가치서비스 국제포럼”은 중국 전자통신 부가가치 분야에서 높은 권위와 영향력을 가지고 있다. 올해 처음으로 개최될 “VAS 2006”도 이미 신식산업부, 문화부, 신문출판총서 등 정부와 차이나모바일, 차이나유니콤, 차이나텔레콤, CNC 등 중국 운영업체의 적극적인 지원과 주목을 받고 있다.

이번 “VAS 2006”에서는 두 가지 주제에 대한 토론이 진행될 계획이다. 11월 1일에는 전자통신 부가가치서비스 시장의 최신 감독관리 정책과 새로운 시장 환경에서 SP가 직면한 기회와 도전 등의 문제에 대해 토론할 예정이다. 지난 몇 달간 SP분야에서 빠르게 진행된 일련의 감독관리 정책으로 인해 전자통신 부가가치서비스 분야는 전체적으로 정비 및 정돈되었다. 그리고 현재 SP의 미래에 대해 산업 전반의 주목을 이끌어냈다.

그리고 정부 주관부문 및 운영업체의 권위인사들이 새로운 감독관리 정책을 전면적으로 분석할 것이다. 또한 일본, 한국, 유럽 등 국제 운영업체의 전형적인 사례와 최신 발전 동향을 결합시키고, 세계 전자통신 부가가치서비스 발전현황을 기초로 하여 중국의 특수 환경에 맞춘 전자통신 부가가치서비스와 응용 창조, 브랜드와 서비스 창조, 정보 서비스 전형 등 콘텐츠 자원의 조합 및 운영에 관하여 토론할 계획이다.

11월 2일에는 정부 유관부문과 운영업체가 모여 모바일게임 산업에 대해 토론할 예정이다. 모바일게임 산업은 신형 산업으로 건강하고 빠른 속도로 발전했으며 광범위한 유저를 보유하고 있어 나날이 운영업체들의 높은 주목을 받고 있다. 2006년 차이나 모바일, 차이나 유니콤은 각각 모바일게임을 전략적 발전의 주요 항목으로 지정했다. 모바일게임의 운영방식, 산업망 합작, 온라인 게임 책략 등의 문제가 이날의 주요 의제가 될 것이다.

이번 “VAS 2006”은 Orange, SKT, NTT, Vodafone, 프랑스 텔레콤, 영국 텔레콤, 한국 KFT 등 해외 유명 운영업체의 주목을 받고 있다. Company, Gamepot Inc, Hudson, Com2Us, Hands on Mobile, Gameloft, Vivendi Mobile Games 등 유럽, 미국, 일본, 한국 등 세계의 권위적인 모바일게임 업체들도 중국을 방문, 중국 정부와 운영업체 그리고 베이징 머룡(魔龙), 홍콩 Funmobile 등 중국의 선진적인 모바일게임 업체와 교류를 진행하게 된다.

이 외, “VAS 2006”은 인민우전(人民邮电), 중국일보(中国日报), 통신산업보(通信产业报), 중국 계산기보(中国计算机报) 등, 여러 신문매체와 SINA, 타이얼왕(www.cttl.com.cn), 중국 신식산업망, CTI포럼, SP포럼 등 중국 유명 포털 및 전문 사이트 등 매체의 참여와 지원을 이끌어냈다.

자료 : <http://www.chinagames.net/2006-10-11/nw2006101100004.shtml>



중국 온라인게임 기대 작 TOP 20 (36)

순 위		게 임 명 칭
1	-	치씨스페(奇迹世界 / SUN)
2	3↑	띠샤청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
3	2↓	션치(神泣 / Shaiya)
4	-	지짚(激戰 / Guild Wars)
5	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
6	-	취워즈씨엔(卓越之剑 / 그라나도 에스파다)
7	8↑	티엔롱빠부(天龙八部 / 천룡팔부)
8	9↑	신싼귀처(新三國策 / 신삼국책)
9	11↑	Aion

10	-	띠위즈먼:룬똘(地狱之门 : 伦敦 / Hellgate : London)
11	12↑	시엔징촨쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
12	16↑	찌엔샤칭웬(剑侠情缘网络版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
13	-	티엔샤얼(天下贰 / 천하2)
14	15↑	魔界(머제 / 마계)
15	19↑	시엔찌엔치샤잔OL(仙剑奇侠传 / 선검기협전)
16	14↓	짚철휘Online(战锤online / Warhammer Online)
17	-	따항하이스트다이OL(大航海时代OL / 대항해시대OL)
18	-	환상스페(幻想世界FM / 환상세계FM)
19	NEW	머썬우Tm제:란소우웬정/魔兽世界:燃烧远征/WOW
20	NEW	슈산online(蜀山online / 촉산online)

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-10-02/20061002115639317.shtml>

**2006년 9월 온라인게임 인기순위**

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	○	멍환시요우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
3	○	따화시요우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
4	↑	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)

5	↑	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스퀘어얼아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
6	↑	씨엔샤칭웬 (剑侠情缘网络版, 경험정연 인터넷버전)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
7	↓	시엔징촨쉬Online (仙境传说Online, 선경전설Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)
8	○	셴웬찌엔 (軒轅劍网络版, 현원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(网星)
9	○	티엔탕 II (天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
10	○	티엔짜오 II (天驕 II, 천교)	무바오짜이씨엔(目標在線) / 무바오짜이씨엔(目標在線)

자료 : 大众软件



<황스즈광-이판나/创世之光-伊凡那/천지 창조 빛-이판나>



- 게임 이름 : 황스즈광-이판나  
                  创世之光-伊凡那/창세지광-이범나
- 게임 종류 : Web Game
- 개발 회사 : 상하이러성커지(上海乐升科技)
- 운영 회사 : 베이징니바탄커지 유한공사  
                  (北京泥巴潭科技有限公司)
- 공식사이트 : <http://dot.xpec.com.tw>

▶ 게임 소개

본 게임은 JAVA를 결합시킨 온라인게임으로 게이머는 불의 속성을 가진 "인간", 물의 속성을 가진 "인어", 땅의 속성을 가진 "난쟁이" 그리고 바람의 속성을 가진 "요정" 중 하나의 종족을 선택해야 한다. 게임 시, 게이머가 입력한 출생일자와 혈액형은 캐릭터의 초기 능력에 약간의 영향을 미친다. 게이머는 게임 도중, 친구를 사귄 수 있으며 또한 친구와 국가를 건설하고 운영할 수 있다. 그리고 혼자서도 무술을 연마할 수 있으며 자신의 군대를 조직할 수 있다.

▶ 게임 배경

이판나(伊凡那)라는 신이 내려주신 신비한 공간으로, 상고시기 신마(神魔)전쟁으로 인해 불가

사의한 힘이 나타나게 되었다. 이론적으로 설명할 수 없는 양(光)과 음(暗)의 결합으로 인해 신마(神魔)전쟁은 끝이 났으며 상고시대 또한 막을 내렸다. 그리고 새로운 공간과 새로운 창세전설을 만들었다.

전설에 따르면 양과 음을 결합시킨 양의 신과 음의 신은 이판나 세계의 창세주이다. 또한 이들의 네 자녀는 이 세상의 4대 원소인 물, 불, 토, 바람의 힘을 가지고 있어 이판나 세계와 기후를 조정하고 있다.

하지만 사람들의 무지로 인해 신이 베풀어준 아름다운 세계는 또 다시 전쟁에 빠져들게 되었다. 창세주가 사라진 수 만년 후, 사람들은 벽을 쌓고 경계를 지어 서로의 자원과 종족생존을 위해 전쟁을 일으키게 된다. 비관적인 예언가는 곧 커다란 재난으로 멸망의 날이 올 것이라고 예언하지만 낙관적인 예언가는 곧 용감한 자가 나타나 재난을 매듭지을 것이라고 예언한다. 누구도 결과를 알 수 없는 상황에서 이들에게 남겨진 것은 오로지 생존과 끝없는 기다림뿐이었다.



자료 : [http://game.china.com/zh\\_cn/news/news1/444/20050826/12605095.html](http://game.china.com/zh_cn/news/news1/444/20050826/12605095.html)



## 인터넷 중독 청소년을 인터넷 인재로 변화시키기 위한 조치

신화닷컴에 따르면 미성년자의 인터넷 중독 문제를 효과적으로 방지하고 선진적인 인터넷 문화 및 녹색 네트워크 환경의 구축하기 위해 중국문명청, 공청단중앙, 신문출판총서, 신식산업부, 문화부 등은 "인터넷 중독 청소년을 인터넷 인재로 변화시키기 위한 10가지 조항"을 아래와 같이 발표했다.

1. "인터넷 중독 소년"을 "인터넷 인재"로 변화시키기 위한 규율 연구를 강화한다.
2. 청소년을 위한 전문 서적 및 영화 편집 및 제작에 힘쓴다.
3. 지원자 강의 및 인터넷 서비스 지원 활동을 진행한다.

4. 적성교육을 핵심으로 하는 활동을 중점적으로 전개한다.
5. 청소년들을 위한 인터넷 문화 활동을 조직하고 중국 청소년 인터넷 문화축제를 개최한다.
6. 미성년자에게 적합한 녹색 온라인게임을 개발을 적극 추진한다.
7. 기술적인 방법으로 청소년들의 인터넷 중독을 방지하고, 불량정보로 인한 피해를 미연에 방지한다.
8. 인터넷 중독 연구 및 치료 센터와 인터넷 창의 실천 센터를 설립해 청소년의 건강한 성장을 촉진한다.
9. 청소년 게이머 연맹을 조직해 건강한 인터넷 엔터테인먼트 구축을 지원한다.
10. 불법 인터넷 행위 신고 및 처리 센터를 구축한다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2006-10-06/20061006170528395.shtml>

CHINA GAME WEEKLY 자료제공			
 DONGGUK UNIVERSITY	동국대학교 중국산업경제연구소 <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>	北京金碧伟业有限公司 <a href="http://www.jinbitech.com">http://www.jinbitech.com</a> TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062