



특집

- 2006년 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고 (2)

China Game News

- 성따, 10편의 대형 온라인게임 연내 출시
- 《러쉬장후 / 热血江湖 / 열혈강호》 등록유저 수 4,500만 돌파
- 《환상스페 FM / 幻想世界FM》, "환상의 성"으로
- The9, 2007년 영업이익과 이윤 2배 달성 예측
- 《카이신Q짼 / 开心Q传 / 개심Q전》 3월 클로즈베타 계획
- 《티엔샤얼 / 天下2 / 천하2》 오픈 베타테스트 실시

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (07)
- 2007년 2월 온라인게임 순위
- 2007년 2월 중국 PC방 인기게임 순위

New Game 소개

- 《또우또우빙환 / 斗豆兵团 / 두두병단》

법률 및 정책

- 중국 문화부 : 가상 재산 거래 금지 입법 건의
- 《온라인게임 출판 관리방법》 발표 및 실시 예정

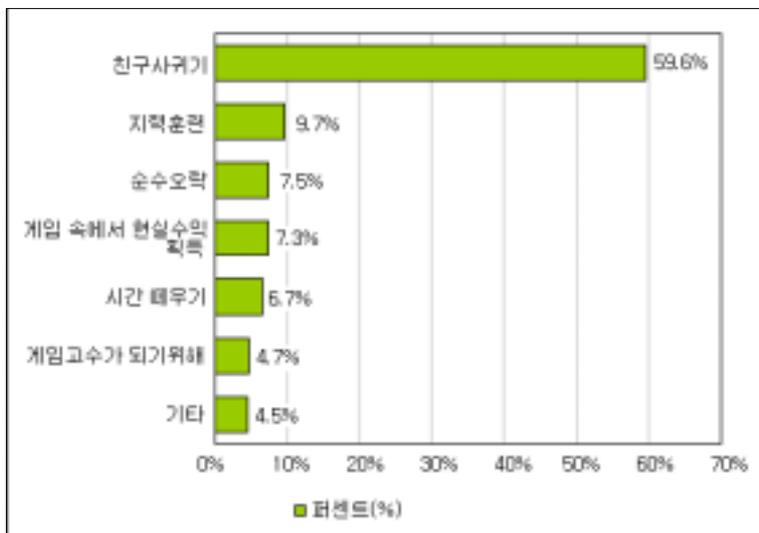
2006년 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고 (2)

목 차

1. 중국 온라인게임 게이머들의 게임 행위 분석

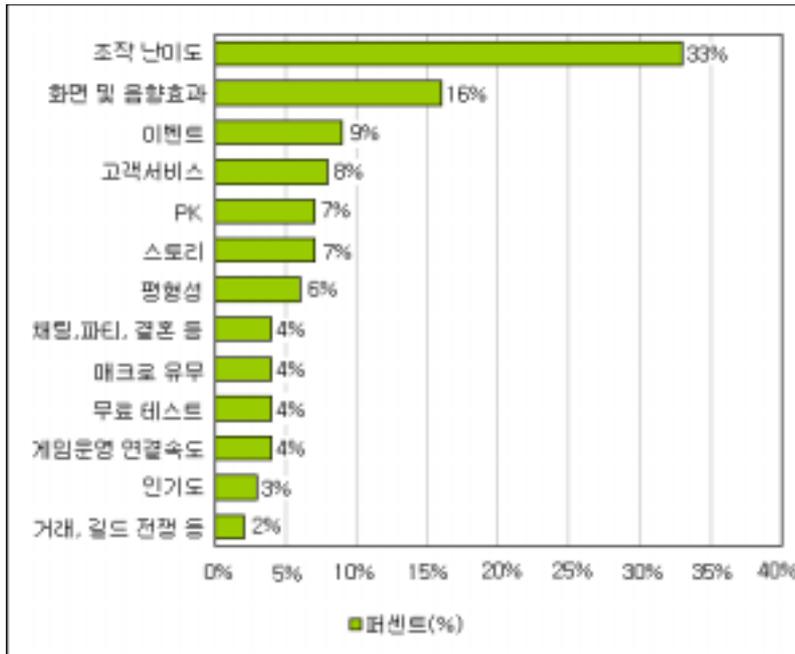
- 1.1. 온라인게임 게이머들의 주요 게임 목적
- 1.2. 온라인게임 게이머들이 중시하는 게임 요소
- 1.3. 온라인게임 게이머들의 주요 게임 장소
- 1.4. 온라인게임 게이머들의 게임 시간
- 1.5. 온라인게임 게이머들의 주요 게임 시간대
- 1.6. 온라인게임 게이머들의 게임에 대한 밀착도
- 1.7. 온라인게임 게이머들의 게임 포인트 카드 구매 장소
- 1.8. 온라인게임 게이머들의 게임정보 획득 경로

1.1. 온라인게임 게이머들의 주요 게임 목적



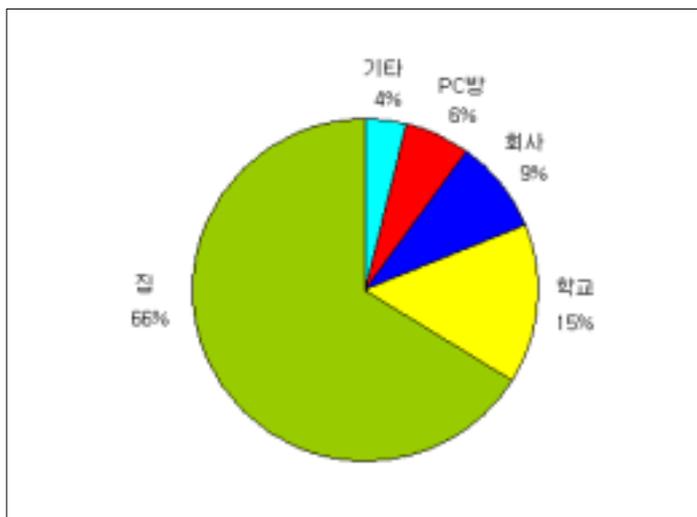
통계에 따르면, 온라인게임 게이머들의 주요 게임 목적은 친구 사귀기로 전체 비율의 59.6%를 차지했다. 그리고 지적 훈련과 순수 오락을 위한 목적은 각각 전체 비율의 9.7%와 7.5%를 차지하며 뒤를 이었다. 전년도와 비교해 볼 때, 순수 오락을 위해 게임을 즐기는 유저의 비율은 현저히 감소했지만 온라인게임을 통해 친구 사귀기를 희망하는 유저의 비율은 대폭 증가했다. 이로서 온라인게임이 점점 대인교류 방식 중 하나로 자리잡아가고 있음을 알 수 있다. 현재 온라인게임 게이머들의 게임 목적은 여전히 비영리성 목적 위주이다.

1.2. 온라인게임 게이머들이 중시하는 게임 요소



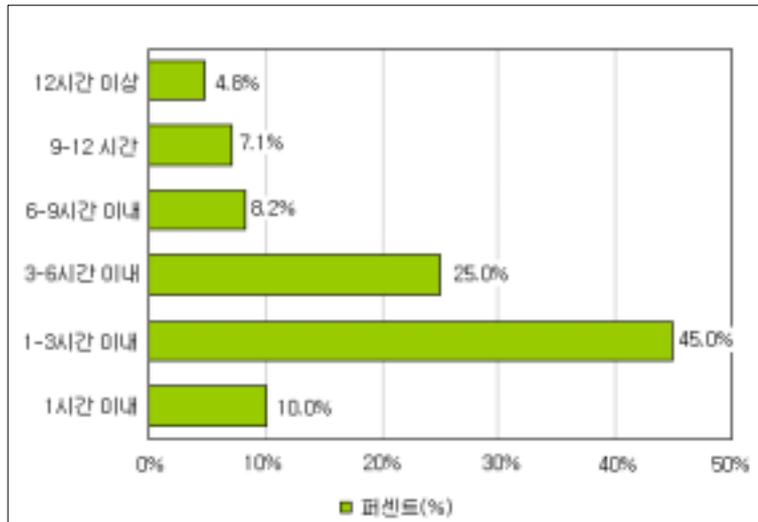
게임조작의 난이도와 게임화면 및 음향효과는 온라인게임 게이머들이 가장 중시하는 게임 요소로 나타났다. 그 다음으로는 이벤트와 고객서비스로 나타났으며 각각 9%와 8%를 차지했다. 전년도와 비교했을 때, 유저들의 게임조작 난이도, 이벤트 및 고객서비스에 대한 요구 비율이 현저하게 증가되었다.

1.3. 온라인게임 게이머들의 주요 게임 장소



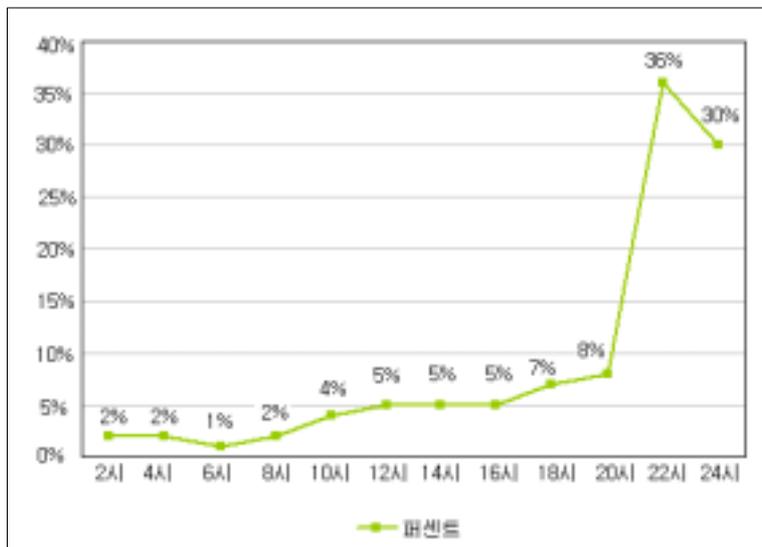
중국 온라인게임 게이머들은 주로 집에서 게임을 즐기는 것으로 나타났다. 66%에 달하는 게이머들이 집에서 게임을 즐기고 있으며 그 다음으로는 학교와 회사로 각각 15%와 9%를 차지했다. 전년도와 비교했을 때, 집에서 게임을 하는 게이머의 비율이 증가했다.

1.4. 온라인게임 게이머들의 게임 시간



게이머들이 게임에 투자하는 시간은 주로 1~3시간 이내이다. 온라인게임 게이머들이 게임에 투자하는 평균시간은 4.07시간이며, 매일 1~3시간 게임을 즐기는 게이머들이 45%를 차지하고 있다. 전년도와 비교했을 때, 평균 게임시간이 다소 감소했다.

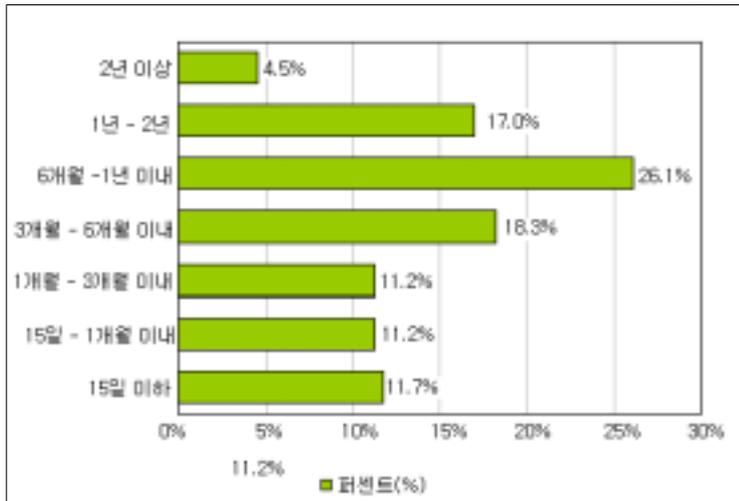
1.5. 온라인게임 게이머들의 주요 게임 시간대



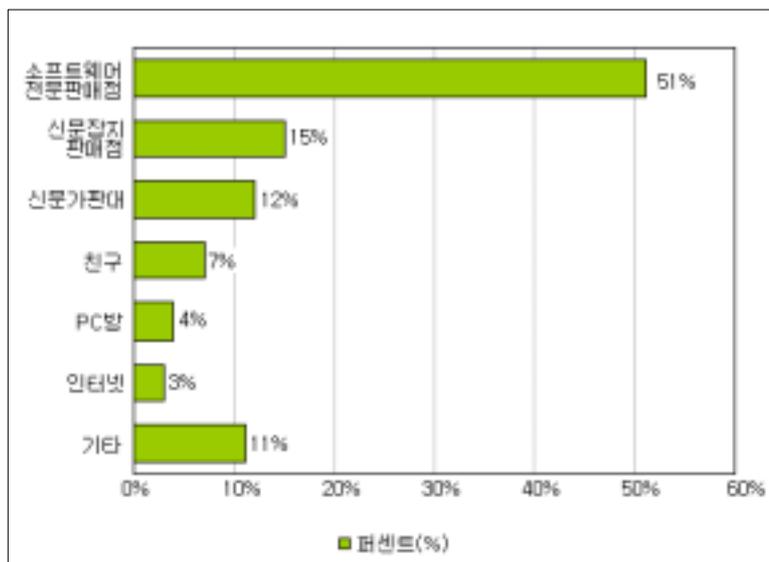
온라인게임 게이머들의 주요 게임 시간대는 퇴근 후 혹은 하교 후인 18~24시이며, 이 중 20~22시에 비교적 집중되어 있다.

1.6. 온라인게임 게이머들의 게임에 대한 밀착도

온라인게임 게이머들의 게임제품에 대한 평균 밀착도는 7.9개월로 2005년도 조사 결과와 기본적으로 동일하며 6개월 -1년 이내의 게이머들의 비율이 26.1%로 가장 높다.



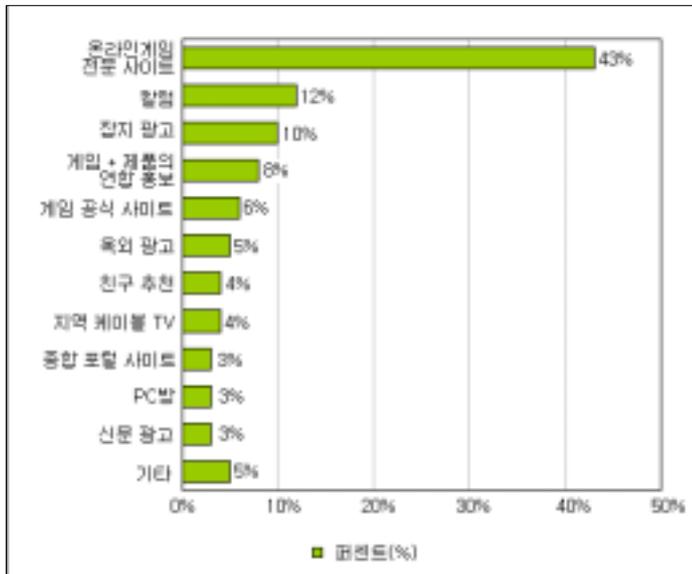
1.7. 온라인게임 게이머들의 게임 포인트 카드 구매 장소



소프트웨어 전문판매점이 전체 비율의 51%를 차지하며 온라인게임 게이머들이 게임 포인트 카드를 구매하는 주요 장소로 나타났다. 그 다음으로는 신문잡지 판매점과 신문가판대로 각각 15%와 12%를 차지했다.

1.8. 온라인게임 게이머들의 게임정보 획득 경로

전체 비율의 43%를 차지한 전문 온라인게임 사이트가 온라인게임 게이머들이 게임관련 정보를 습득하는 주요 경로로 나타났다. 그 다음으로는 칼럼과 잡지 및 광고가 뒤를 잇고 있다. 통계에서 알 수 있듯이 광고 및 일부 제품 이벤트를 결합한 홍보방식은 이미 게이머들의 인정을 받으며 온라인게임 관련 정보를 습득하는 주요 경로가 되었다.



자료 : 《17173第六届中国网络游戏市场调查报告》

다음 호에 계속...

CGW China Game News

성따, 10편의 대형 온라인게임 연내 출시

성따(盛大)의 SINA지분 매각결제가 2007년 2월 13일경 완료될 예정이다. 성따는 씨티 그룹에 400만 SINA 일반주를 매각, 총 1.3억 달러의 순수익을 거둘 것으로 예상된다. 2007년 성따는 온라인게임에 대한 투자를 강화, 향후 10편의 신규 온라인게임을 출시할 예정이다.

또 다시 SINA의 부분 주식 매각을 선포한 성따는 주요 전략에 따라 1.3억 달러를 온라인게임 및 온라인게임과 흥 엔터테인먼트가 결합된 신제품, 신규 전략투자 등 방면에 적절하게 사용할 것이라고 밝혔다. 그리고 새로운 주식매입 가능성도 있다고 밝혔다.

이번 매각은 2006년 11월 7일, 씨티 그룹에 370만 SINA 주식을 매각한 이후의 또 다른 매각으로 이번 매각으로 인해 성따는 210만 SINA 주식을 보유, SINA가 발행한 주식의 3.9%정도를 보유하게 된다.

천티엔차오(陈天桥)는 성따가 2년의 긴 시간동안 SINA의 주식을 보유하고 있었던 것은 바로 SINA의 장기 발전에 대한 믿음의 표현으로, SINA에 대한 투자과정은 성따의 전략 계획에 부합하며 모든 관련 행동은 당초 계획의 일부분이라고 밝혔다. 그리고 이번 매각으로 인해 성따와 SINA의 관계는 오히려 더욱 가까워질 것이라고 덧붙였다. 소식에 따르면, 성따는 향후 SINA와 제휴해 전국적인 마케팅 활동을 진행할 예정이다.

성따의 자금 압박에 대한 외부의 의혹에 대해 성따 대변인은 "이번 매각 이전, 성따는 이미 3억 달러의 현금을 보유하고 있었으며, 어떠한 자금 압박도 존재하지 않았다"고 부정했다. 그리고 1.3억 달러에 달하는 자금은 향후 성따의 온라인게임에 큰 도움으로 작용될 것이라고 밝혔다. 또한 한국 액토즈가 3년간 심혈을 기울여 개발 완성한 2D 온라인게임 《차이홍다오/彩虹岛/라테일》의 출시 발표에 이어 2007년 한 해 동안 총 10편의 신규 온라인게임을 출시할 예정이라고 밝혔다.

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-02-12/20070212085823144.shtml>

《러쉐장후 / 热血江湖 / 열혈강호》 등록유저 수 4,500만 돌파

2월 13일, 중화왕(中华网)게임은 2007년 1월 말까지 온라인게임 《러쉐장후/热血江湖/열혈강호》의 등록 유저수가 4,500만에 달했다고 발표했다. 《열혈강호》의 등록 유저 수는 지속적인 증가세를 나타내고 있으며, 중화왕게임이 곧 출시할 신규게임 《터종부웨이/特种部队/Special Force》의 견고한 토대를 마련하고 있다.

2005년 7월에 상용화된 이래 《열혈강호》의 등록유저 수는 지속적으로 안정적인 증가세를 나타냈다. 2007년 1월 말까지 《열혈강호》의 등록유저 수는 이미 2006년도 제4분기 4,200만에서 4,500만으로 증가했다. 4,500만 등록유저 수 달성은 《열혈강호》에게 중요한 이정표인 동시에 중화왕게임에 있어 집중 온라인게임 플랫폼의 지속적인 확장을 의미하고 있다.

유저들은 온라인게임 집중 플랫폼을 통해 같은 아이디어로 중화왕게임의 여러 온라인게임에 접속할 수 있으며 모든 게임에서 통용되는 사이버 머니를 사용할 수 있다. 이러한 플랫폼은 유저들의 온라인게임 선택의 원활성을 극대화하고 있으며 중화왕게임의 장기적인 브랜드 충성도에도 도움을 주고 있다. 또한 중화왕게임이 2007년 및 이후 출시할 신규게임에 대해서도 매우 중요한 영향을 미치고 있다. 2007년 1월 클로즈베타 테스트를 성공적으로 마친 《Special Force》는 3월 말에 오픈베타 테스트를 실시할 예정이다.

자료 : <http://www.weamax.com/articles/11/2007-02/20070214072005.html>

《환상스페 FM / 幻想世界FM》, "환상의 성"으로

The9이 상하이 원킹 엔터테인먼트와 제휴해 심혈을 기울여 첫 라운드식 온라인게임 《환상스페 FM/幻想世界FM/환상세계 FM》을 제작하고 있다. 이번에 공개된 동영상은 첫 게임 관련 자료로 《환상세계FM》을 기다리는 여러 게이머들의 눈을 즐겁게 해주고 있다.

인류 초보자의 첫 출생지 : 그린 아일랜드(绿岛)

녹음이 가득한 그린 아일랜드가 바로 인류 초보자의 첫 출생지이다. 이곳에서는 각 종족의 초보자 장비를 구매할 수 있으며, 각종 초급 임무를 받을 수 있다. 섬의 전체적인 분위기는 가볍고

즐겁다. 그린 아일랜드는 두 개의 섬으로 구성되어 있으며, 섬과 섬 사이는 큰 돌기둥으로 연결되어 있다. 게이머는 뛰어 넘거나 혹은 수영을 통해 다른 섬으로 건너갈 수 있다. 섬에는 열대 야자수가 분포되어 있으며, 기괴한 박쥐들이 삼삼오오 무리를 지어 날아다니며 탐험하는 사람들을 괴롭힌다. 그러나 만약 길들이게 된다면, 게이머들에게 가장 충실한 파트너가 될 것이다.

변화한 항구 : 칠야항(七夜港)

칠야항의 아름다운 피리 소리는 중세기 유럽식 스타일의 건축물 사이로 울려 퍼져 게이머들의 마음을 안정되고 맑게 만든다. 칠야항의 임무는 등대의 괴노를 도와 양피낭을 수집하는 일 혹은 문지기를 도와 잃어버린 목걸이를 찾는 일 등 다양하고 재미있다.

독특한 라운드제

게임의 전투 장면만을 놓고 본다면 이것이 라운드식 게임이라고 상상할 수 없을 것이다. 캐릭터들은 점프동작 중에 전투를 펼친다. 그리고 전투의 방식 또한 단일하지 않고 다양하며 레벨, 속도, AI 등에 따라 다른 변화를 나타낸다. 즉, 전통적인 라운드식 전투 방식을 채택했으나 매우 창의적인 콘텐츠를 첨가해 더욱 참신하고 더욱 실제와 같은 전투 장면을 만들어내고 있다.

다양한 동작

달리기, 걷기, 수영, 잠수 외에 기어오르는 즐거움을 체험해보고 싶은가? 이것이 바로 《환상 세계FM》의 또 다른 특색 있는 설계이다. 초보자의 임무 중의 하나가 바로 높은 탑에 있는 깃발을 가져오는 것이다. 이 임무를 완성하려면, 게이머는 반드시 사다리를 통해 높은 탑을 기어 올라가야 한다. 그런 다음, 밧줄을 통해 또 다른 탑으로 미끄러져 건너간 후 가장 꼭대기에 있는 깃발을 내려야 한다. 야자수가 가득한 그린 아일랜드에서 같은 방법으로 성벽의 사다리를 통해 원형 성보루의 꼭대기를 기어 올라갈 수 있다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2007-02-14/20070214153341365,1.shtml>

The9, 2007년 영업이익과 이윤 2배 달성 예측

The9의 내부인사에 따르면, The9 CEO 주전(朱駿)은 2월 12일 거행된 신년 연회에서 2007년 The9의 영업이익과 이익은 2006년의 토대위에 2배 증가할 것이라고 밝혔다. 2월 15일에 발표된 재무보고서에 따르면, 2006년 The9의 영업이익과 순이익은 각각 9.858억 위안과 3.125억 위안으로, 2배로 증가될 경우 각각 20억 위안과 6억 위안에 달할 것이다. 2004년 이후 The9의 업무성적

은 매년 2배씩 증가하는 성장속도를 나타냈다.

주전은 15일, 2006년 제4분기 재무보고와 관련한 분석가와의 전화회의에서, 2006년 《WOW》의 등록 및 활성화된 계정 수는 680만 개에 달했으며, 제4분기 최고 동점자수는 약 68만, 평균 동점자수는 약 34만 명이라고 밝혔다. 《WOW》의 확장팩 《불타는 성전》은 2007년 제2분기 말 이전에 중국에서 운영될 예정으로, 확장팩의 출시로 인해 《WOW》의 접속자수는 100만을 돌파하게 될 것이라고 예측했다.

이 밖에, 《Guild Wars》은 춘절 이후 오픈베타를 실시할 예정이며, 《MU》는 이미 클로즈베타 실시 중에 있으며 《그라나도 에스파다》는 2007년에 운영을 시작할 것이라고 밝혔다. 소식에 따르면 주전은 이들 게임의 접속자수도 수십만 명에 달할 것으로 예측, 2007년 The9의 모든 게임의 총 접속자수는 160만을 돌파할 수 있을 것이라고 확신했다.

자료 : <http://tech.sina.com.cn/i/2007-02-15/13551386308.shtml>

《카이신Q짼 / 开心Q传 / 개심Q전》 3월 클로즈베타 계획

최근 게이머들의 주목을 받고 있는 신규 온라인게임 《카이신Q짼/开心Q传/개심Q전》이 3월에 클로즈베타 테스트를 실시할 계획이다. 티엔칭(天晴) 디지털은 신규제품의 출시에 대해 매우 신중한 태도를 보이고 있다. 2월 8일 《카이신Q짼》의 알파 테스트 후, 게임 콘텐츠 관련 내용을 공식 사이트에 자세히 드러내지 않고 있다. 비록 알파 테스트 반응이 좋아 수많은 유저들이 활성화 아이디어 발행을 요구하고 있지만 티엔칭은 춘절 연휴 기간 동안 활성화 아이디어를 발행하지 않기로 결정했다.

《카이신Q짼》작업팀은 이 기간 동안 알파 테스트 게이머들의 의견을 수렴하여 게임의 콘텐츠를 조정, 춘절 연휴 후 일부 중요한 게임 기능을 개방해 순조롭게 클로즈베타 단계에 진입되도록 노력할 예정이다.



자료 : <http://games.sina.com.cn/o/n/2007-02-15/1751187889.shtml>

《티엔샤얼 / 天下2 / 천하2》 오픈 베타테스트 실시

기술 알파테스트 이래 뛰어난 3D 화면과, 신화시대의 배경으로 수많은 게이머들의 사랑을 받은 《티엔샤얼/天下2/천하2》는 2007년 3월 1일 정식으로 오픈베타 테스트를 실시할 예정이다. 게이머들의 열정적인 참여와 지지 그리고 개발인력들의 지속적인 수정으로 시스템이 더욱 완벽해진 《티엔샤얼》은 곧 클로즈베타 테스트를 끝내고 제2단계의 오픈베타 테스트를 실시할 것이다. 그리고 3월 1일 오픈베타 테스트가 정식으로 실시될 때, 클로즈베타의 게이머자료는 삭제될 예정이다.



자료 : <http://news.17173.com/content/2007-02-19/20070219112730325,1.shtml>

중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (07-07)

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	3↑	시엔징찬쉬2(仙境传说2 / 선경전설2)
3	2↓	치씨스째(奇迹世界 / SUN)
4	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 경험정연 인터넷버전 3)
5	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
6	-	진우스째(劲舞世界 / Groove Party)
7	-	띠사청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
8	13↑	츠홍쉐online(赤红血 / Red blood Online)
9	15↑	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)

10	18↑	티엔롱빠뿌(天龙八部 / 천룡팔부)
11	14↑	광즈귀두(光之国度 / Shine)
12	11↓	짚션(战神 / Warlord)
13	12↓	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
14	9↓	링여우찌(灵游记 / Ghost online)
15	8↓	공푸샤오즈(功夫小子 / Kungfu Kids)
16	10↓	완우티엔샤(乱武天下 / 난무천하)
17	新	샤무online(莎木 / 사목)
18	19↑	파오먀오즈취(飘邈之旅 / 표막지려)
19	16↓	위쩌우스찌:간다Online(宇宙世纪:敢达 / 우주세기:건담)
20	新	루라이션장(如来神掌 / 여래신장)

자료 : <http://news.17173.com/content/2007-02-26/20070226094829979.shtml>

2007년 2월 온라인게임 순위

순위	변동	게 임 명 칭	개발회사 / 운영회사
1	○	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)	블리자드(暴雪) / The9(第九城市)
2	○	파오파오탕(泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
3	↑	따화시요우II(大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
4	↓	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼 아이니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
5	○	멍환시요우(梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
6	↑	티엔탕II(天堂II, 리니지)	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
7	↑	QQ환상(QQ幻想, QQ환상)	팅쑤 / 텡쑤 (腾讯)
8	↓	시엔징찬쉬Online (仙境传说Online, 선경전설Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)
9	○	선웬찌엔 (軒轅劍网络版, 현원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(网星)

10	○	찌엔샤칭웬(剑侠情缘网络版, 검협정연 인터넷버전)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
----	---	----------------------------	---------------------

자료 : 大众软件

2007년 2월 중국 PC방 인기게임 순위

순위	게임 명칭
1	머썬우쓰제(魔兽世界, WOW)
2	진우환(劲舞团, 오디션)
3	파오파오카딩차(跑跑卡丁车, 카트라이더)
4	CS
5	파오파오탕(泡泡堂, 비엔비)
6	멍환시여우(梦幻西游, 몽환서유)
7	제투우란치우(街头篮球, 프리 스타일)
8	쩡치환상(蒸汽幻想, 네오 스팀)
9	우린와이쩡(武林外传, 무림외전))
10	진빠오주치우(劲爆足球, Real extreme)

자료 : 大众软件

CGW China Game Weekly **New Game 소개**

《도우도우빙환 / 斗豆兵团 / 두두병단》



- 게임 이름 : 도우도우빙환/斗豆兵团/두두병단
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : Q버전 카툰
- 개발 업체 : 티엔튀지예(天拓基业)
- 운영 업체 : 허베이 루이(如意)네트워크
- 공식사이트 : www.dodcorps.com
- 현재 현황 : 2007년 1월 클로즈베타 테스트

《도우도우빙환/斗豆兵团/두두병단》은 Q버전 스타일의 2D 온라인게임으로, PC게임과 온라인게임의 장점을 모두 살린 신세대 캐주얼 대전 사격 장르 온라인게임이다. 《도우도우빙환》의 아

름다운 게임화면은 정교하고 세밀한 느낌을 주며, 귀여운 배경 및 캐릭터 등은 유저들에게 매우 깨끗하고 선명한 느낌을 준다. 또한 게임화면의 독특한 문자표현은 게이머들에게 또 다른 느낌을 가져다 줄 것이다.

세계는 국가의 불안정과 세계의 혼란으로 인해 세상은 인류의 평화와 발전을 도모할 수 있는 강력한 기량을 보유한 단체를 필요로 하게 되었다. 아이도우(艾豆) 국가 지도자들의 제창 아래, 세계 각국의 평화를 사랑하는 인사들은 힘을 합쳐 또우또우빙환을 탄생시켰다.

또우(斗)는 투쟁을, 또우(豆)는 콩을 의미하며 적극, 단결, 끝까지 견지하는 콩의 정신을 의미하고 있다. 또우또우빙환은 병단의 각 구성원들 모두가 사악한 세력에 맞서 끝까지 투쟁해 세계 모든 테러범들의 소탕을 목표로 하고 있다. 또우또우빙환 각 구성원들은 모두 엄격한 선발을 거쳤으며, 강력한 체력, 의지 및 뛰어난 지혜를 보유한 군사들이다. 병단 선발 제 1년, 새로운 구성원들은 모두 기후 조건이 열악한 북극 및 적도로 보내져 혹독한 훈련을 거친다.

열악한 기후 조건하에 강행된 군사훈련 및 위험한 경사진 절벽 등산 훈련, 혹독한 야외생존 훈련은 이들에게는 일상적인 삶과 다름없으며 선진 경형 무기의 숙련된 운용은 병단의 각 구성원들의 기본 과제이다. 이 외, 병단 각 구성원들은 일 년의 시간동안 미사일, 대포, 화염분사기, 보병 전차 등 중형 무기들의 사용과 수리 기능을 익혀야 한다. 병단의 각 구성원들의 훈련과 임무집행 과정에서의 안전 확보를 위해 병단 조직자들은 각 구성원들에게 각종 보호 자재를 제공해주고 있다.



자료 : <http://newgame.17173.com/content/2007-01-09/20070109160153499.shtml#menu>

CGW
China Game Weekly **법률 및 정책**

중국 문화부 : 가상 재산 거래 금지 입법 건의

중국 문화부 문화시장사(文化市场司) 부사장 튀주하이(庾祖海)는 최근 가상 재산 거래가 유행하는 불법 재산취득에 대해 정부가 주목하고 있다고 공개 발표했으며, 가상 재산 거래 금지 관련 입법을 건의했다.

특히 가장 최근에 발생한 사건에 대해 주관 부문은 주목하고 있다. 선전(심천) 경찰 측은 QQ

아이디 해킹, Q머니 등 가상 재산 범죄 집단 혐의자 44명을 체포했다. 이들은 이미 QQ아이디와 게임계정 수백만 개를 해킹했으며 관련 금액만도 수백만 위안에 달한다. 이 중 타오바오왕(淘宝网, 중국의 포털 사이트의 일종)을 통해 불법으로 판매한 소득은 70여만 위안이다. 이번 사건은 중국 인터넷 분야에서 현재까지 발생한 사건 중에서 최대 규모의 인터넷 가상 재산 절도 사건이다.

인터넷 법률 전문가 자오푸쥘(赵福军)은 불법 금지 품목이 C2C 플랫폼에 나타나고 있는 것은 사이버 중고 거래 시장 감독의 부족 때문이기도 하지만 판매자와 플랫폼 모두의 잘못이 더욱 크다고 밝혔다. 따라서 두 가지 방면, 즉 판매자의 자질과 플랫폼 정보 심사에 대한 대책을 마련해야 한다고 밝혔다.

기타 게임 기업들도 대부분 제3자 거래 플랫폼에서의 인터넷 가상 아이템 거래에 대해 보류의 입장을 보이고 있다. 성따 CEO 당쥘(唐骏)은 과거 여러 차례 “오프라인의 불법 거래 방식을 통해 온라인게임 장비 등 가상 재산을 거래하지 말라”고 게이머들에게 호소했으며, 9YOU 온라인 게임 사업부 책임자 장쑤쥘(张剑)은 직접적으로 관련 법률의 부재 상황 속에서 가상 재산 거래 중개는 불법이라고 지적했다.

인터넷 전문가 뤼번푸(吕本富)는 C2C 등 제3자 플랫폼이 아이디 해킹 등을 부추기는 역할을 하고 있다며 관련 법률이 부족한 상태에서 현재의 제3자 거래 플랫폼이 소비자들에게 가상 재산 판매 플랫폼을 제공하는 것은 객관적으로 볼 때, QQ아이디 및 온라인게임 장비 해킹 절도 등 불법 행위의 만연을 부추기고 있다고 밝혔다.

자료 : http://game.china.com/zh_cn/industry/news/11011446/20070213/13940222.html

《온라인게임 출판 관리방법》 발표 및 실시 예정

신문출판총서에 따르면 법에 의거한 신문출판온라인산업의 관리강화와 법규체제를 개선하기 위해 일련의 관련법규 규장을 초안 중에 있으며 어떤 법규는 연내 연달아 발표 및 실시될 예정이다.

소식에 따르면, 2007년 임시 실시 발표될 법규로는 《도서출판 관리규정》, 《출판물 수입 등록 관리방법》, 《해외기구 및 개인 증정 출판물 수신 관리방법》, 《인터넷출판 관리규정》, 《온라인게임 출판 관리방법》, 《인터넷지도 관리방법》 등이 있다.

그리고 음향, 전자출판물의 감독 관리를 강화하기 위해 향후 《전자출판물 관리규정》, 《음향 제품 복제 관리규정》를 발표, 실시할 예정이며, 《음향제품 제작 관리방법》을 제정, 발표할 것이다. 《출판물시장 관리조례》 및 《출판물 관리조례》 등의 수정작업도 이미 진행 중에 있으며 신문출판, 저작권규장 및 규범성 문건의 정리 작업 또한 지속적으로 진행하고 있다.

자료 : <http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/5402473.html>

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