



특집

- 2006년 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고 (3)

China Game News

- 《超级舞者/Super Dancer》 최고 동점자수 12만 돌파
- 천왕(骏网), 《따화판귀/大话战国》 총 대리권 획득
- 아마추어 개발팀의 창작 온라인게임 《랴오자이이스페/聊斋世界/요제세계》
- 《신샤오아오장후/新笑傲江湖》 저장(浙江)문화산업 항목으로 선정
- 《명환시여우/梦幻西游/몽환서유》 최고 동점자수 150만 돌파
- IEF2007 디지털 엔터테인먼트 페스티벌 전자성화 점화

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (08)
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (2월11일-3월03일)

New Game 소개

- 《카이신Q판/开心Q转/개심Q전》

법률 및 정책

- 문화부 등 14개부서 위원회 사이버 머니 암거래 금지 발표

2006년 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고 (3)

목 차

1. 중국 온라인게임 게이머들의 게임 행위 분석

- 1.9. 온라인게임 게이머들의 온라인게임과 기타산업 제품 간의 합작홍보 활동에 대한 태도
- 1.10. 온라인게임 게이머들이 게임을 떠나는 이유
- 1.11. 온라인게임 게이머 주변의 친구들이 온라인게임을 하지 않는 원인
- 1.12. 온라인게임 게이머들의 게임 시 인터넷 접속 방법

2. 중국 온라인게임 게이머들의 게임 선호 경향 분석

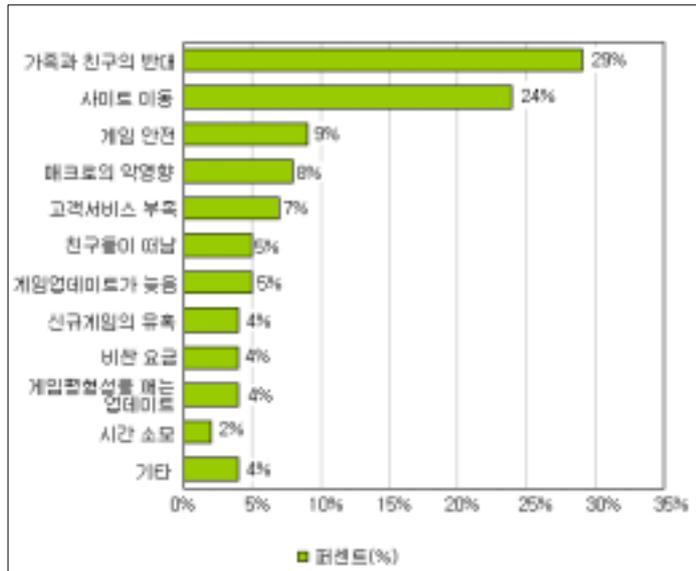
- 2.1. 온라인게임 게이머들이 선호하는 게임 유형
- 2.2. 온라인게임 게이머들이 게임 속에서 즐겨하는 행동
- 2.3. 온라인게임 게이머들이 선호하는 서버 현황
- 2.4. 온라인게임 게이머들이 선호하는 게임 이벤트

1.9. 온라인게임 게이머들의 온라인게임과 기타산업 제품 간의 합작홍보 활동에 대한 태도



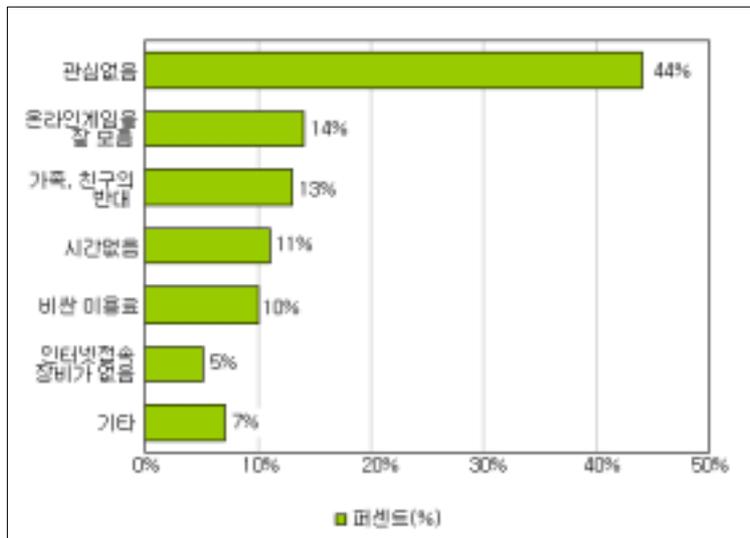
통계에서 알 수 있듯이 광고 및 일부 제품 이벤트를 결합한 홍보방식은 이미 게이머들의 인정을 받으며 온라인게임 관련 정보를 습득하는 주요 경로가 되었다. 50%에 이르는 온라인게임 게이머들은 온라인게임과 기타산업 제품과의 연합 홍보활동을 인정하고 있으며 이러한 협력이 더욱 활발해지기를 희망하고 있다.

1.10. 온라인게임 게이머들이 게임을 떠나는 이유



중국 온라인게임 게이머들이 온라인게임을 떠나는 가장 주요한 원인은 가족과 친구의 반대가 전체의 29%를 차지했다. 그 다음 원인으로서는 사이트 이동과 게임안전 때문으로 나타났다. 전년도와 비교해볼 때 주요 원인이었던 게임 매크로 및 너무 비싼 과금방식의 영향력은 하락했으며 일부 게임정책 및 인문 관련 원인이 게이머 유실의 주요 원인으로 등장했다.

1.11. 온라인게임 게이머 주변의 친구들이 온라인게임을 하지 않는 원인

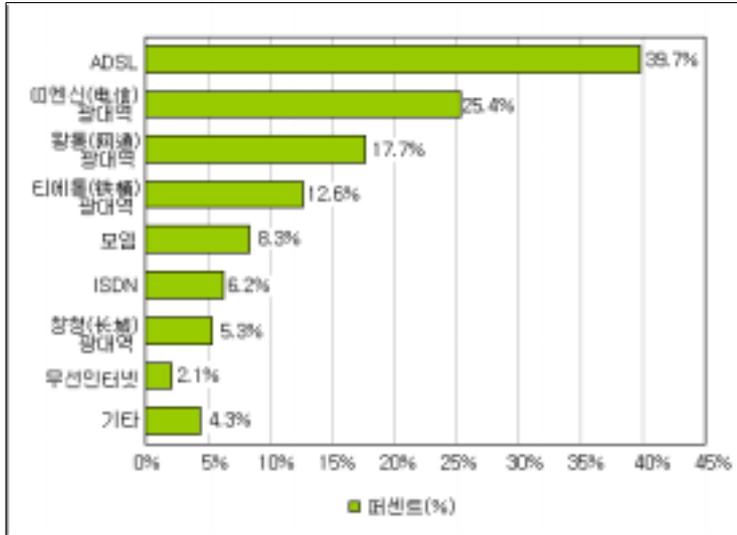


온라인게임 게이머들의 주변 친구들이 온라인게임을 하지 않는 주요 원인으로서는 관심이 없기 때문으로 나타났다. 그 다음으로는 온라인게임을 잘 모른다고와 가족 및 친구의 반대로 나타났다.

1.12. 온라인게임 게이머들의 게임 시 인터넷 접속 방법

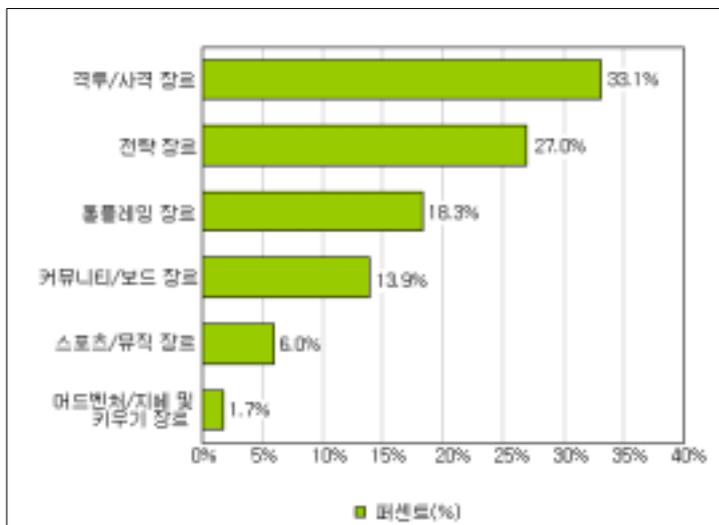
온라인게임 게이머들이 게임 시 주요 인터넷 접속방식은 ADSL로 전체의 39.7%를 차지했다.

그 다음으로는 띠엔신(电信) 광대역과 왕통(网通) 광대역으로 각각 25.4%와 17.7%를 차지했다.



2. 중국 온라인게임 게이머들의 게임 선호 경향 분석

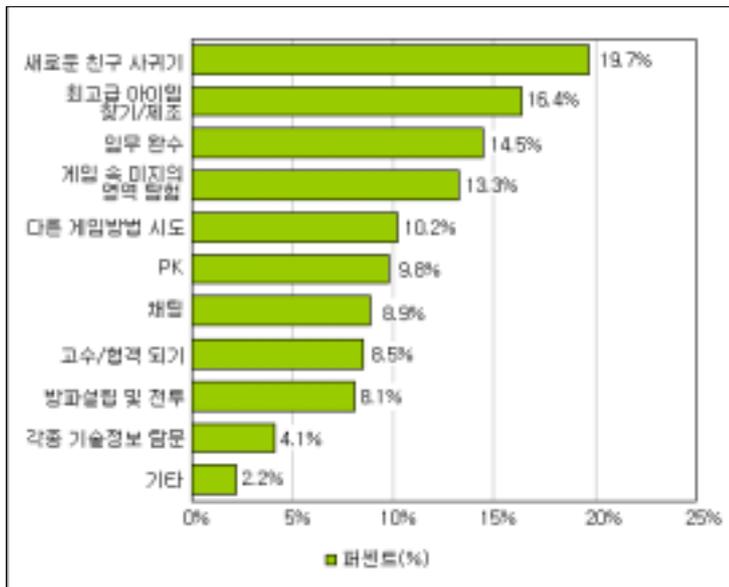
2.1. 온라인게임 게이머들이 선호하는 게임 유형



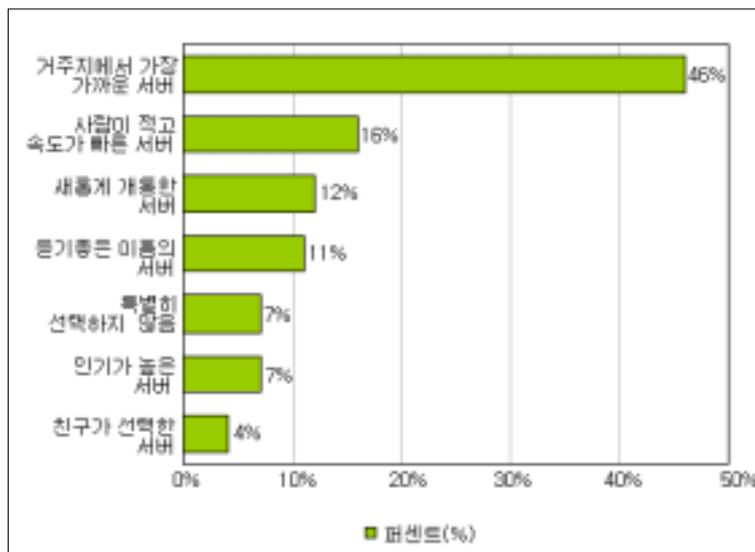
온라인게임 게이머들이 가장 선호하는 게임유형은 전체 비율의 33.1%를 차지한 격투게임/사격 장르로 나타났다. 그 다음으로는 각각 27%와 18.3%를 차지한 전략 장르와 롤플레이 장르로 나타났다.

2.2. 온라인게임 게이머들이 게임 속에서 즐겨하는 행동

온라인게임 게이머들이 게임 속에서 가장 즐겨하는 행동은 새로운 친구를 사귀는 것이며, 그 다음으로는 최고급 아이템 찾기/최고급 아이템 제조 및 임무 완성이 나타났다. 통계는 기본적으로 작년 연구조사와 동일하다.



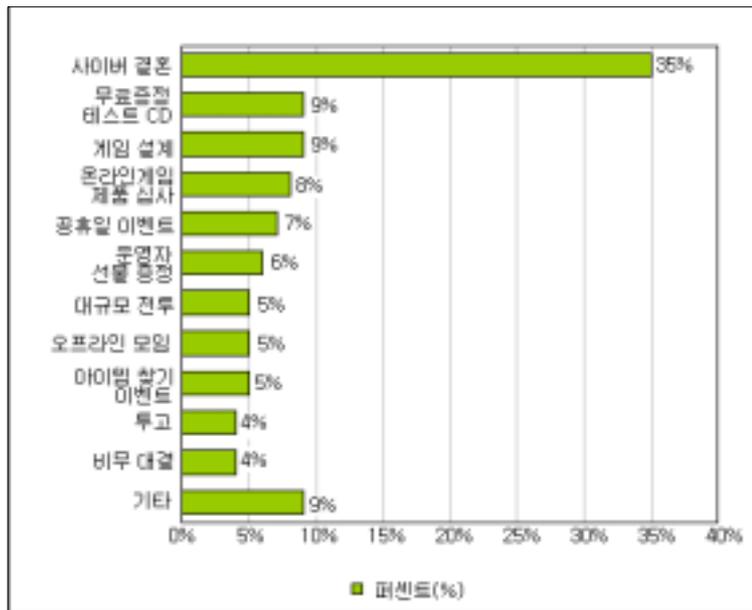
2.3. 온라인게임 게이머들이 선호하는 서버 현황



온라인게임 게이머들은 거주지에서 가장 가까운 서버를 선택하고 있으며, 그 다음으로는 사람이 적고 속도가 빠른 서버와 새롭게 개통한 서버를 선택하고 있다. 친구가 선택한 서버를 선택하는 게이머의 비율은 작년에 비해 현저하게 감소했다.

2.4. 온라인게임 게이머들이 선호하는 게임 이벤트

온라인게임 게이머들이 가장 선호하는 이벤트는 사이버 결혼이며, 그 다음으로는 무료 증정 테스트 CD와 임무 설계가 차지했다. 전년도에 아이템 찾기 이벤트와 대규모 전투 이벤트가 게이머들을 끌어들이는 것과 비교했을 때, 온라인게임 게이머들의 게임 이벤트에 대한 요구가 어느 정도 변화했음을 알 수 있다.



자료 : 《17173第六届中国网络游戏市场调查报告》

다음 호에 계속...

CGW China Game News

《超级舞者/Super Dancer》 최고 동접자수 12만 돌파

9YOU는 최고 동접자수 78만 명의 신기록을 세운 중대형 캐주얼게임 《진우환/劲舞团/오디션》의 뒤를 이어 《차오지우저/超级舞者/Super Dancer》가 동접자수 121,406명을 달성했다고 발표했다. 이는 춘절 전주와 비교했을 때 30% 증가했으며 유저 소비금액 또한 70%이상 대폭 증가해 동접자수 및 유저 월소비액이 가장 높은 중국산 대형 캐주얼장르 온라인게임으로 자리매김하였다.

9YOU의 대변인은 춘절 전에 출시한 최신 《Super Dancer》 5.0버전이 유저들의 대호평을 얻으며 대량의 기존 유저들을 게임에 끌어들이었으며 춘절기간 동안, 중심도시에서 지방 및 교외도시로의 인구이동이 객관적으로 유저 수의 대폭적인 증가를 유발했다고 밝혔다. 또한 대형 캐주얼게임이 지닌 무료 운영방식이 유저의 참여와 구매를 유도해 《Super Dancer》의 중국 전 지역 특히 지방 도시로의 보급을 촉진시켰다고 밝혔다.

《Super Dancer》는 2007년에 유저들이 요구하는 일련의 신규스킬, 신규모델 및 신규 아이템을 연이어 출시할 예정이며, 또한 대량의 신기술과 창의력을 종합 응용한 최신버전 시리즈를 출시할 예정으로 《Super Dancer》의 유저 수는 지속적으로 상승하는 양호한 발전추세를 유지할 것이다. 9YOU가 자체 연구개발한 《Super Dancer》의 동접자수의 고속 증가 및 소비금액의 증가는 건전한 캐주얼장르 온라인게임의 지속가능한 생명력과 성장력을 충분히 증명하고 있다. 현재 《Super Dancer》는 이미 전 세계 41개 국가로 수출되어 가장 성공한 중국산 중대형 캐주얼게임 수출제

품이 되었다.

자료:<http://games.sina.com.cn/o/n/2007-02-28/1041188465.shtml>

전왕(骏网), 《따화짚귀/大话战国》 총 대리권 획득

유명 Q버전 온라인게임 《따화짚귀/大话战国/대화전국》의 운영권이 Mop에게 넘어간 이래 제품의 포인트 카드 판매 대리권은 대형 루트업체들의 경쟁 목표였다. 현재 중국온라인게임 시장이 점차 성숙해지면서 제작부터 운영 및 판매에 이르기까지 분업체계가 기본적으로 양호하게 형성되어 있다. 이 중 각 대형 루트업체들은 사이버 게임 서비스의 최종 이익 확정 의 일환을 담당한다. 과거 경험을 통해 살펴볼 때, 성숙하고 능력이 있는 루트업체는 온라인게임 운영 성공에 있어 필수적인 조건이다.

《따화짚귀》의 제작팀은 왕이의 《따화시여우/大话西游/대화서유》 핵심인력으로 구성되었으며, 게임 제작자 량위쑹(梁宇翀)은 과거 중국 최초 그래픽 온라인게임 《티엔샤/天下/천하》를 개발한 적이 있다. 경험 면에서나 업무실적 면에서 《따화짚귀》는 흥행 보증수표라고 할 수 있다. 따라서 각 대형 루트업체들은 《따화짚귀》의 판매 대리업체 희망 의사를 잇달아 표명하고 있다.

Mop이 신중한 고려 끝에 Q버전 역사 무협 리얼타임 온라인게임 《따화짚귀》를 낙점했듯이, 제품의 포인트 카드 판매 대리업체에 대해서도 실력 있는 합작 파트너를 희망, 최종적으로 전왕을 선택했다. 이번 합작의 계약금은 2천만 위안이다. 전왕은 중국 유명 디지털제품 종합마케팅 지불서비스 제공 업체로, 과거 수많은 유명 제품의 판매 대리에 성공했다. 운영업체로서 Mop은 전왕의 풍부한 루트자원을 토대로 제품 유지 보호 및 홍보 활동에 전력을 할 수 있을 것으로 생각하고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-02-27/20070227170359659.shtml>

아마추어 개발팀의 창작 온라인게임 《랴오자이이스페/聊斋世界/요제세계》

중국 온라인게임은 자체 연구개발 분야가 비교적 미흡하고 우수한 개발인력 부족해 중국 온라인게임 발전을 제약하고 있는 상황이지만 이 속에서 자체 민간 개발팀들은 묵묵히 성장하고 있다. 지난(济南)의 상스(上士) 스튜디오는 일반 게이머들만으로 구성된 아마추어 개발팀으로, 팀의 구성원들은 베이징, 청두, 상하이, 광저우, 옌타이(烟台) 등 도시에서 모인 사람들로 대학생, 회사원, 공무원 등 다양한 직업을 가지고 있다.

현재 상스 스튜디오는 대형 온라인게임 《랴오자이이스페/聊斋世界/요제세계》를 개발하고 있다. 프로그래머 겸 책임자인 쯤샤오둥(战晓东)에 따르면 《랴오자이이스페》는 2D리얼 타임 전투스타일 온라인게임으로 게임 소재는 중국의 유명 단편 전기소설작품 《요제지이/聊斋志异》를 차용하고 있다. 미술작업 책임자에 따르면 본 게임이 2D리얼 스타일 방식을 채택하고 있지만 모든 몬스터, 건

축물은 3DMAX 방식을 사용하기 때문에 화면이 더욱 정교하고 아름답다.

이어 문화홍보 책임자는 "아마추어 개발팀이 봉착하는 가장 큰 문제는 시간조절이다. 구성원들이 평상시에 학업과 직업에 전념하기 때문에 주말에서야 비로소 인터넷 상에서 게임 개발문제에 관해 논의할 수 있다. 따라서 게임개발 진도 및 시간에 대한 정확한 기한보장이 힘들다. 그러나 우리는 어떻게 해서든 올해 5월에 클로즈베타 테스트 버전을 출시할 것이다."라고 밝혔다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-02-26/20070226115731374.shtml>

《신샤오아오장후/新笑傲江湖》 저장(浙江)문화산업 항목으로 선정

저장(浙江)성 위원회 홍보부, 발전개혁위원회, 문화산업촉진회가 공동으로 개최한 저장성 문화산업 발전좌담회는 최초로 《2007년 저장성 문화산업 중점 마케팅항목 목록》을 발표, 총 122개 문화산업 중점항목에 대해 국내외 업체들을 모집하기 시작했다. 이 중 항저우 티엔창(天暢) 네트워크 과기유한공사가 자체 연구개발한 대형 온라인게임 《신샤오아오장후/新笑傲江湖/신소오강호》가 중점 항목에 선정되었다.

저장성은 더욱 많은 자금을 유입하고 문화산업에 투자해 저장 문화산업의 발전을 촉진하기 위해 최초로 7개 성급 단위 항목과 115개 시,현(市縣) 문화산업항목에 대한 국내외 업체들을 모집하고 있다. 이 중 절반 이상의 항목에 투자된 금액이 5,000만 위안을 초과했다. 이번 업체모집은 최첨단기술항목, 고문화산업 항목의 수가 많으며 이 중, 신형 애니메이션 산업 항목도 상당한 비중을 차지하고 있다.

항저우 티엔창이 자체 개발한 3D 역사무협 온라인게임 거작 《신소오강호》는 중국 요우이(友谊) 출판사가 출판한 신 낭만무협소설 《장후/江湖/강호》를 바탕으로 하고 있다. 본 게임은 게이머들에 강호세계를 체험할 수 있는 기회를 제공, 게이머는 상호작용을 통해 강호의 은(恩), 의(义), 정(情), 수(仇)를 깊이 느낄 수 있게 한다.

소식에 따르면 122개 문화산업 중점 업체모집은 올해 4월에 거행되는 이우(义乌) 문화박람회에서 모습을 드러낼 예정이라고 한다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-03-04/20070304102218120,1.shtml>

《명환시여우/梦幻西游/몽환서유》 최고 동접자수 150만 돌파

3월 4일, 《명환시여우/梦幻西游/몽환서유》의 동접자수가 150만을 돌파했다. 이는 운영시작 이후 3년 동안의 노력으로 이루어낸 기록이다. 현재 최신 확장팩의 출시와 각종 다채로운 온오프라인 이벤트로 게이머들은 《몽환서유》의 다양한 세계를 즐길 수 있다.



자료:<http://games.sina.com.cn/o/n/2007-03-06/1045189180.shtml>

IEF2007 디지털 엔터테인먼트 페스티벌 전자성화 점화

2월 27일, 청소년 디지털 엔터테인먼트 행사 “IEF2007 국제 디지털 엔터테인먼트 페스티벌 (이하 IEF2007)의 전자성화가 점화되었다. 중국 공산주의 청년단 중앙위원회 등 14개부서 위원회가 지지, 주최하는 이번 행사는 네트워크 문화 설립 강화에 적극적인 역할을 할 것으로 기대하고 있다. IEF 행사는 후진타오 주석과 노무현 대통령이 양국 청소년의 교류 확대를 위해 2004년 5월 한중 양국이 서명한 《청소년교류협약》 사항 중의 하나로 공산주의 청년단 중앙위원회와 한국 문화관광부는 이미 CKCG(2005)와 IEF2006 행사를 성공적으로 이루어냈다.

IEF는 중국 청소년 녹색 네트워크 행사의 중요한 일환으로서 디지털 시대에 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트와 디지털 경기항목을 종합해 청소년의 체험, 참여 및 시험을 유도해 건강한 네트워크 문화 및 디지털 생활 방식을 제창하고 있다. 그리고 정보기술과 전통 엔터테인먼트 이벤트, 스포츠 이벤트를 유기적으로 결합해 청소년들의 정신문화 수요를 만족시키고 있다. IEF2006에서 따론펬(大连)과 상하이에서 거행된 디지털 경기 국제결승은 청소년들의 커다란 인기를 끌었다.

IEF 2007 조직위원회는 이번 행사에서 더욱 혁신적인 항목, 디지털 엔터테인먼트 포럼, Young Show 학교노래대회, 디지털 소녀 선발, 애니메이션 캐릭터 코스프레, 온라인 노래대회, 전자성화 전달, 스타 대항전 및 디지털 문화특색을 지닌 개폐막식 등을 추가했다. 이러한 이벤트와 경기는 베이징(北京), 난징(南京), 시안(西安), 따론펬(大连) 등 지역 및 수백 곳의 대학에서 거행될 예정이다. 2007년은 후진타오 주석과 노무현 대통령이 지정한 한중 교류의 해로 IEF2007의 국제결승은 8월 한국 서울에서 거행된다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-02-27/20070227111622401.shtml>

CGW China Game Weekly **Game 순위**

중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (07-08)

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	시엔징환취2(仙境传说2 / 선경전설2)
3	4↑	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
4	3↓	치찌스제(奇迹世界 / SUN)
5	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
6	8↑	츠홍쉐online(赤红血 / Red blood Online)
7	9↑	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
8	7↓	띠사청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
9	6↓	진우스제(劲舞世界 / Groove Party)
10	-	티엔룽빠부(天龙八部 / 천룡팔부)
11	-	광즈귀두(光之国度 / Shine)
12	-	잔션(战神 / Warlord)
13	-	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
14	-	링여우찌(灵游记 / Ghost online)
15	-	공푸샤오즈(功夫小子 / Kungfu Kids)
16	-	완우티엔샤(乱武天下 / 난무천하)
17	新	과이셔우농창(怪兽农场 / 괴수농장)
18	新	Battle Zone
19	17↓	샤무online(莎木 / 사목)
20	18↓	파오먀오즈취(飄邈之旅 / 표막지려)

자료: <http://news.17173.com/content/2007-03-05/20070305101532326.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (2월11일-3월03일)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	머썬우쓰제 (魔兽世界 / WOW)	MMORP
2	싱짠치엔예 (星战前夜 / EVE Online)	MMORP
3	멍환시요우 (梦幻西游 / 몽환서유)	MMORP
4	우린와이짠OL (武林外传OL / 무림외전OL)	MMORP
5	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车 / 카트라이더)	MMOCP
6	지짠 (激战 / Guild Wars)	MMORP
7	찌엔샤칭원Online II (剑侠情缘Online II / 검협정원II)	MMOCP
8	치찌스제 (奇迹世界 / SUN)	MMORP
9	롱위띠샤청 (龙与地下城 / Dungeons&Dragons)	MMORP
10	완메이스제귀지반 (完美世界国际版 / Perfect world)	MMORP

자료 : <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-03-07/1047189322.shtml>

New Game 소개

《카이신Q짠/开心Q转/개심Q전》



- 게임 이름 : 카이신Q짠/开心Q转/개심Q전
- 게임 종류 : 롤플레이
- 게임 특징 : Q버전 카툰
- 개발 업체 : 티엔칭(天晴) 디지털
- 운영 업체 : 티엔칭(天晴) 디지털
- 공식사이트 : kx.91.com
- 현재 현황 : 2007년 2월 8일 알파 테스트

코드가 "Q짠"인 기밀 임무가 지금 관련 요원들에 의해 집행되고 있다. 임무를 기밀이라고 지칭하는 것은 어느 누구도 이 "Q짠"임무가 무엇인지 알지 못하며 심지어 포로가 된 5명의 "Q짠"요원들조차도 모르기 때문이다. 그들의 체포와 감시를 책임진 FBI 연방 조사국조차 거짓말탐지 등 모든 방법을 동원했지만 확정적인 결과를 얻지 못했다.

현재 알고 있는 것은 이 5명의 요원이 불법으로 "량산뵈(凉山泊)"에서 집회를 가지며, 절도, 사기 등의 수단으로 생활하는 암흑가 폭력배 조직의 하나라는 것이다. 과거 이 5명은 무림지존 천하제일방파 "Q파"에 가입하려 했었지만 입문을 거절당했다. 때문에 "형님"으로 불리는 신비인은 이들을 모아 "Q파"가 있는 량산뵈에 자리 잡고 "Q파"에 가입하길 원하는 사람들을 방해하도록 했다.

하지만 베일에 싸인 신비인은 루즈썬(陆之森)에게 조직을 맡기며 바이이렌(白依莲), 샤오자바오(小佳宝), 왕따딩(汪大顶) 3인을 관리하라고 명령한 뒤 사라졌다. FBI 요원들은 상부의 지시에 따라 신비인을 잡기 위해 5명에게 감옥 내 VIP 대우를 해주며 일체의 행동을 허락, 배후에서 비밀리에 감시 및 관찰하기 시작했다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-02-03/20070203223323696.shtml#menu>

CGW China Game Weekly Game 회사 소개

베이징 아오웨이(奥维) 온라인 소프트웨어 기술 발전유한공사

▶ 회사 소개

베이징 아오웨이(奥维) 온라인 소프트웨어 기술 발전유한공사의 전신인 아오웨이 스튜디오는 2002년 초에 설립되었으며, 온라인게임 대작 한 편을 성공적으로 수입 및 운영한 후, 자원의 재조정, 우수인력 유입, 막대한 자금력을 바탕으로 베이징 아오웨이 온라인 소프트웨어 기술 발전유한공사를 건립했다.

아오웨이는 중국산 게임 산업의 진흥을 목표로 게임개발 및 운영을 주요 업무로 하고 있다. 아오웨이는 현재 온라인은 현재 중국에서 온라인게임 개발, 운영 및 판권 제공업체로 자리매김했으며 향후 적절한 시기에 엔진판매, 비디오게임 개발, 미디어 출판, 인재 양성, 영화 제작 등의 분야에도 진출해 전천후 인터랙티브 엔터테인먼트 산업 회사로 발전할 것을 목표로 하고 있다.

▶ 연락처

주소 : 北京市 朝阳区 安翔路2号 光环信息大厦 7层 705室
전화 : (86-10) 6483-7524 / 6483-7824
팩스 : (86-10) 6483-7324
홈페이지 : www.olways.com



자료:<http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/235.shtml>**문화부 등 14개부서 위원회 사이버머니 암거래 금지 발표**

문화부,公安部, 新식산업부, 中國인민은행 등 14개부서 위원회가 연합 인쇄한 《PC방 및 온라인게임 관리강화 관련 통지》가 최근 관련 기업에 하달되었다. 통지에는 불법 PC방 업주, 불법 PC방에 인터넷 접속 서비스를 제공한 운영업체, 불법 PC방에 영업장소를 제공한 업주들의 처벌 규정이 명시되어 있으며 "사이버머니 암거래 금지"를 최초로 성문화해 강조했다.

이는 公安部, 文化부 등 4개 부서위원회가 연합, 사행정 색채를 띤 온라인게임 단속 통지 발표 이후 사이버머니 거래에 경종을 울리는 또 다른 통지이다. 3월 1일, 騰訊(腾讯), 淘寶(淘宝) 등 기업은 이번 통지가 향후 중국 PC방, 온라인게임 시장 규범화에 도움이 될 것이라고 분석했다.

본 통지는 PC방의 미성년자 출입을 금지하고 있다. 2004년 10월 18일 이후 두 번째로 미성년자 출입으로 단속된 PC방은 15일 이상 영업금지 및 벌금을 물게 되며 3번째로 단속에 걸린 PC방은 《네트워크 문화경영 허가증》이 취소된다. 그리고 불법 PC방에 인터넷 접속 서비스를 제공한 업체는 최고 50만 위안 이하의 벌금형이 주어지는 등의 구체적인 항목이 규정되어 있다.

PC방 및 온라인게임 기업들은 이번 통지의 중점이 PC방 경영 질서 강조 외 온라인게임 질서 규범화에 있으며, 특히 온라인게임 사이버머니의 규범화 및 관리를 강화해 사이버머니가 현실 경제 금융 질서에 미치는 충격을 방지하는 것에 있다고 말하고 있다.

본 통지는 온라인게임 경영업체가 발행하는 사이버머니의 총량 및 온라인게임 한 편당 소비자 구매액을 엄격히 제한, 사이버거래와 전자상거래의 실물 거래를 엄격히 구분해 온라인게임 경영업체가 발행하는 사이버머니로 실물을 구매할 수 없으며 자체 제공되는 온라인게임 등 사이버 제품 및 서비스 구매에만 사용할 수 있도록 규정하고 있다. 또한 소비자가 만약 사이버머니로 법정 화폐 즉 인민폐를 되사게 된다면 그 금액은 원래 구매시 금액보다 초과할 수 없도록 규정, 사이버머니 암거래를 엄격히 금지했다.

현재 시장에서 유통되고 있는 사이버머니는 10여 종으로 Q머니, 聯眾豆豆(联众豆豆), 盛大點券(盛大点券) 등이 있다. 중국 인터넷은 이미 매년 몇 십억 위안 규모의 사이버머니 시장을 보유하고 있으며, 15%에서 20%에 달하는 속도로 성장하고 있는 것으로 예측된다. 사이버머니가 점차 많은 사람들에게 의해 재산 가치를 지닌 것으로 생각됨에 따라 현실 화폐에 대한 충격도 나타나기 시작했다. 일부 사이트는 사이버머니를 통해 실제 물품을 구매할 수 있으며, 암암리에 사이버머니를 직접 인민폐로 환전해주는 행위도 증가하고 있는 실정이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/5431899.html>

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