



### 특집

- 2006년 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고 (6)

### China Game News

- 제2회 진푸레이(金普雷)배 게임시상식 폐막
- 아이리서치와 ChinaJoy 제휴
- 격투 온라인게임 《관우티엔샤/乱武天下》 25일 알파 테스트 실시
- Mop(猫扑), 《따화짚귀/大话战国》 4월 5일 오픈 베타테스트 실시
- 《피아오리우환징 2.0/飘流幻境2.0/Wonder land》 확장팩 5월 출시

### Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (7-11)
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 (03.18~03.24)
- 2007년도 3월 온라인게임 순위
- 2007년도 3월 중국 PC방 인기게임 순위

### New Game 소개

- 《콰이러핑여우/快乐朋友/쾌락붕우》

### Game 회사 소개

- 베이징 야쉰스따이(亚讯时代) 통신설비 유한공사

### 법률 및 정책

- 중국 최고 검찰원 인터넷 사이버 재산 입법 가속화 표명

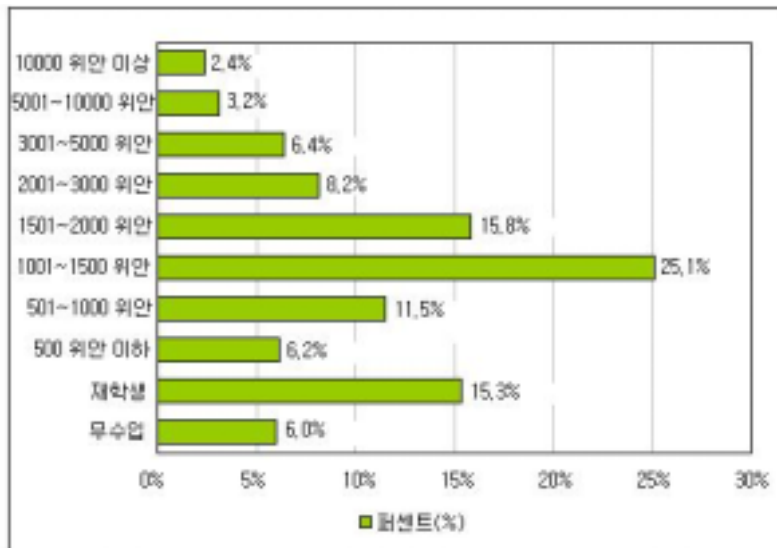
2006년 제6회 중국 온라인게임 시장조사 보고 (6)

목 차

5. 온라인게임 게이머들의 기본 속성 분석

- 5.1. 중국 온라인게임 게이머 개인 월수입 분석
- 5.2. 중국 온라인게임 게이머 성별 분석
- 5.3. 중국 온라인게임 게이머의 게임 속 성별 분석
- 5.4. 중국 온라인게임 게이머의 거주 지역 분포 분석
- 5.5. 중국 온라인게임 게이머의 연령 현황
- 5.6. 중국 온라인게임 게이머의 문화수준 현황
- 5.7. 중국 온라인게임 게이머의 인터넷사용 기간 및 게임플레이 기간 현황

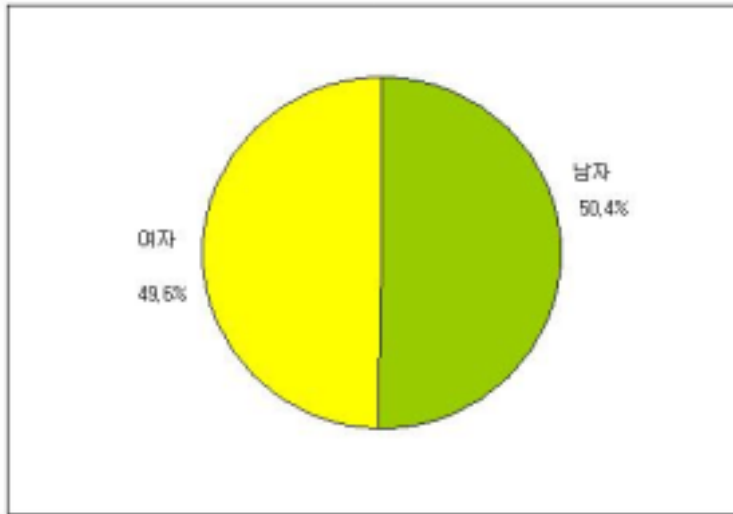
5.1. 중국 온라인게임 게이머 개인 월수입 분석



온라인게임 게이머들 중에서 학생이 전체의 15.3%를 차지했으며, 비근로자는 6%를 나타냈다. 나머지 78.7%의 게이머들의 평균 월수입은 1,683.7 위안으로 나타났다.

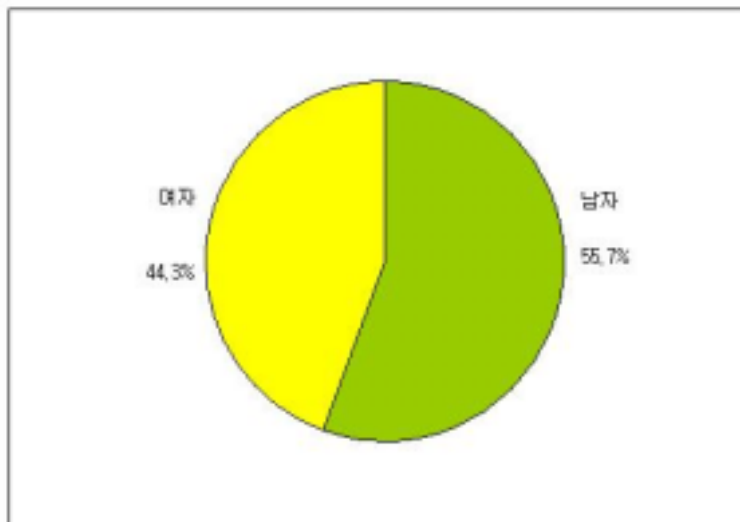
5.2. 중국 온라인게임 게이머 성별 분석

온라인게임 게이머의 성별을 비교해 보면 남자가 50.4%, 여자 49.6%로 큰 차이가 없었다.



5.3. 중국 온라인게임 게이머의 게임 속 성별 분석

온라인게임 캐릭터의 성별비율은 55.7 : 44.3로 게임 속 남성의 비율이 온라인게임 게이머들의 실제 남성 비율보다 높다. 많은 여성 게이머들의 게임 속에서 남성 캐릭터로 게임을 즐기는 것을 좋아하는 경향이 있음을 알 수 있다.



5.4. 중국 온라인게임 게이머의 거주 지역 분포 분석

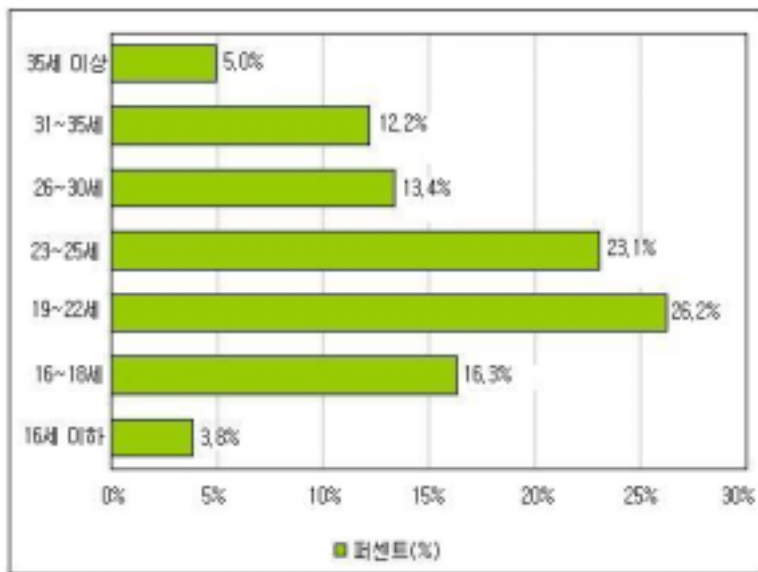
중국 온라인게임 게이머들의 거주 지역을 살펴보면 베이징시가 25.35%로 가장 높게 나타났다. 그 다음으로는 티엔진(天津)과 저장(浙江)이 각각 10.6%와 8.1%를 차지했다.

지역	퍼센트(%)	지역	퍼센트(%)
베이징(北京)	22.35%	산시(陝西)	1.65%
티엔진(天津)	10.56%	총칭(重慶)	1.64%

저장(浙江)	8.09%	푸젠(福建)	1.53%
장수(江苏)	6.05%	헤이룽장(黑龙江)	1.50%
광둥(广东)	4.53%	장시(江西)	1.42%
상하이(上海)	4.15%	윈난(云南)	1.35%
허베이(河北)	3.56%	광시(广西)	1.29%
지린(吉林)	3.40%	하이난(海南)	1.22%
스촨(四川)	3.09%	간수(甘肃)	1.15%
랴오닝(辽宁)	2.78%	웨이저우(贵州)	1.11%
산시(山西)	2.76%	네이멍구(内蒙古)	1.03%
후베이(湖北)	2.58%	신장(新疆)	0.91%
후난(湖南)	2.55%	칭하이(青海)	0.68%
허난(河南)	2.25%	닝샤(宁夏)	0.64%
산둥(山东)	2.10%	시짱(西藏)	0.04%
안웨이(安徽)	2.07%		

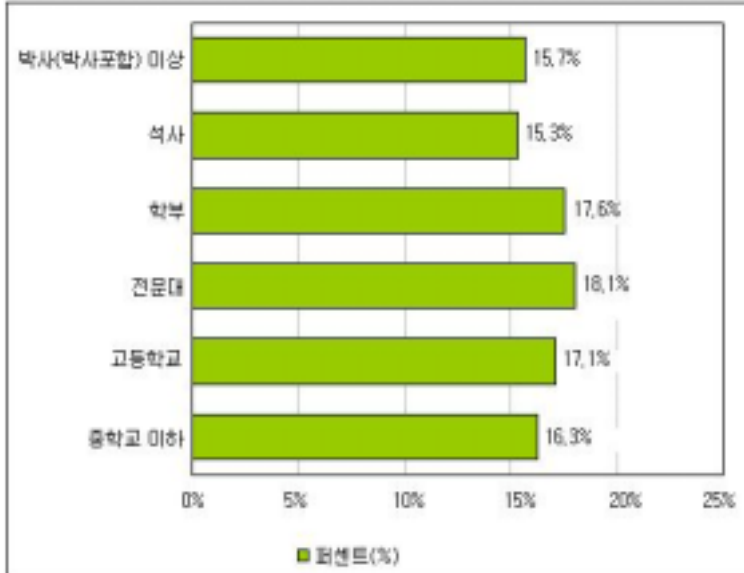
### 5.5. 중국 온라인게임 게이머의 연령 현황

중국 온라인게임 게이머의 평균 연령은 23.6세이며, 19~25세 게이머가 약 50%를 차지했다.



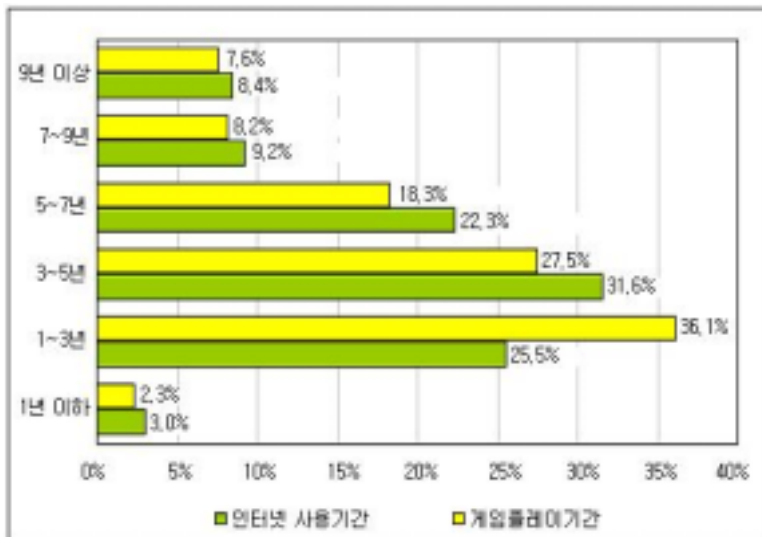
5.6. 중국 온라인게임 게이머의 교육수준

온라인게임 게이머의 학력 차이는 별로 크지 않으며, 전문대 및 학부졸업 학력을 소유한 게이머들이 조금 더 큰 비중을 차지하고 있다.



5.7. 중국 온라인게임 게이머의 인터넷사용 기간 및 게임플레이 기간 현황

연구조사 자료에 따르면 온라인게임 게이머들의 인터넷 사용 기간은 주로 1~5년간으로 나타났다. 이 중 사용기간이 3~5년간인 사용자 비율이 비교적 높았다. 게이머의 게임플레이 기간은 인터넷 사용 기간이 1~3년간인 이용자 비율이 현저하게 높았다.



자료 : 《17173第六届中国网络游戏市场调查报告》

<끝>

## 제2회 진푸레이(金普雷)배 년도 게임시상식 폐막

2007년 3월 20일, SINA게임과 《Fantasy computer & game》 잡지사가 공동 주최하고, NVIDIA가 협찬한 제2회 진푸레이(金普雷)배 년도 게임시상식이 3월 20일 베이징에서 거행되었다. 이번 수상작은 약 2개월간 동안 수십만 명의 게이머들의 온라인 투표 및 게임조직위원회의 신중한 심사를 통해 선정되었다.

## ▶ 2006년도 수상 명단

- NVIDIA 중국 게임 풍운방 연도 1등 : WOW (魔兽世界)
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 연도 2등 : EVE (星战前夜)
- NVIDIA 중국 게임 풍운방 연도 3등 : 카트라이더 (跑跑卡丁车)
- 인기 온라인게임 : 명환시여우 (梦幻西游), QQ환상 (QQ幻想)
- 신예 온라인게임 : 따항하이스타이OL (大航海时代online)
- 최우수 캐주얼 온라인게임 : 카트라이더 (跑跑卡丁车), Free style (街头篮球)
- 최우수 자체개발 온라인게임 : 우리와이짤 (武林外传), 찌엔샤칭웬OL2 (剑侠情缘online2)
- 최우수 온라인게임 : WOW (魔兽世界)
- 최우수 PC게임 : FIFA 2006
- 최우수 PC게임 : 쉐웬찌엔 V (轩辕剑 V)
- 영향력이 높은 게임기업 : The 9 (第九城市)
- 게임 산업 공헌상 : 베이징 련중(联众) 컴퓨터 기술유한책임공사
- 최우수 중국화 게임 : 잉슁촨쉬VI (英雄传说VI空之轨迹)
- 최우수 혁신 게임 : 펑광싸이처(疯赛车)
- 최우수 게임 엔진 : 여우링싱똥III (幽灵行动III尖峰战士)
- 최우수 음향효과 게임 : 차오지우저 (超级舞者)
- 최우수 시각효과 게임 : 지핀페이처 (极品飞车)
- 게임 산업 풍운 인물 : 왕즈지에(王子杰)
- 최우수 고객센터 기업 : 베이징 완메이스공(完美时空) 네트워크과기유한공사
- 신예 온라인게임 : 쩡투(征途)

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-03-21/0116191060.shtml>

## 아이리서치, ChinaJoy 제휴

‘제5회 중국 국제 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 제품 및 기술응용 전람회’가 2007년 7월 12~15일 4일간 상하이 신 국제박람센터에서 개최 될 예정이다. 전람회 기간 동안 일련의 컨퍼런스 및 포럼을 개최할 예정으로 업계인사들에게 교류 및 토론의 장을 제공한다. 중국 인터넷 경제연구센터 아이리서치 컨설팅 그룹과 ChinaJoy 조직위원회는 3월 20일 전략 협력 협의에 서명, 공동

협력을 통해 중국 캐주얼게임 발전에 전력을 다할 것이라고 발표했다.

2006년, 9YOU, 스피티엔청(世纪天成), 티엔리엔스찌(天联世纪), 텅쑤 등의 성공으로 캐주얼게임은 더욱 많은 게이머들의 사랑을 받기 시작했고, 2007년은 중국 캐주얼 엔터테인먼트 게임이 더욱 발전할 수 있는 해가 될 것이다. 이에 발맞춰 ChinaJoy조직위원회는 캐주얼게임 발전을 촉진하고 업계 내 인사들에게 교류와 토론의 장을 제공하기 위해 중국 캐주얼게임 발전 포럼을 개최할 예정이다.

아이리서치 역시 RPG게임과 캐주얼게임 등 신경제영역에서의 컨설팅경험을 통해 다년간의 연구 성과 및 인터넷 유저의 성향을 분석, 결합할 예정이며 회의내용에 대한 철저한 준비를 통해 광범위한 기타 중요 관련 의제를 포함한 전문적인 토론을 진행할 계획이다.

현재 캐주얼게임 포럼의 주제 선정 작업이 진행되고 있다. 제5회 ChinaJoy 캐주얼게임 포럼은 양측의 합작을 통해, 더욱 전문적이고 광범위한 상호 교류의 장이 될 것이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48662/5491532.html>

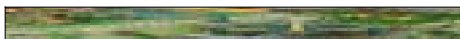
**격투 온라인게임 《관우티엔샤/乱武天下》 25일 알파 테스트 실시**

2007년 3월 25일 성따(盛大)의 영화식 캐주얼 격투 온라인게임 《관우티엔샤/乱武天下/난무천하》의 알파 테스트가 실시된다. 이번 알파 테스트에서는 서버의 부하 압력과 클라이언트의 기술성을 주로 테스트할 예정이다. 테스트 중 개방 시간과 동접자수를 통제할 예정으로 계정을 획득한 게이머들만이 성따 공식 사이트에서 인증 후 게임에 접속할 수 있다



자료:<http://news.17173.com/content/2007-03-25/20070325113928970,1.shtml>

**Mop(猫扑), 《따화판귀/大话战国》 4월 5일 오픈 베타테스트 실시**



Mop(猫扑网)이 대리 운영하는 Q버전 역사소재 리얼



타임 액션 온라인게임 《따화잔귀/大话战国/대화전국》의 오픈 베타테스트가 4월 5일에 정식으로 실시된다. 《따화잔귀》는 유명 온라인게임 《따화시여우/大话西游Online/대화서유》 시리즈의 개발자, 프로그래머 등 핵심 인력들이 제작한 온라인게임으로 현실 역사를 소재를 배경으로 했으며 콘텐츠 및 스타일 면에서는 Q버전 코믹 스타일을 채택했다.

《따화잔귀》는 이번 테스트에서 한도 레벨을 120으로 설정하였고, 더욱 고급스러워진 맵, 스킬 및 장비들과 5급 길드 등을 함께 공개한다. 게임은 오픈 베타테스트의 진행에 따라 다양한 애완동물 등 신규 기능들을 지속적으로 공개할 예정이다.

Mop은 첫 대리 운영제품인 《따화잔귀》를 위해 대량의 인력, 물량을 투입했다. 또한 서버 폭주를 방지하기 위해 17173과 협력, 여러 가지 클라이언트 다운로드 방식을 제공할 예정이다.

자료:<http://news.17173.com/content/2007-03-26/20070326111753349,1.shtml>

**《피아오리우환징 2.0/飘流幻境2.0/Wonder land》 확장팩 5월 출시 예정**



2007년 캐주얼 온라인게임 대작 《피아오리우환징 2.0/飘流幻境2.0/Wonderland》 최신 확장팩이 5월 출시될 예정이다. 《Wonderland 2.0》는 2D 온라인게임이면서도 온라인게임 거작의 품모를 유지, 우수한 제작 시스템, 독자적인 장막 시스템, 각종 인성화된 게임설정, 깔끔한 그래픽, 귀여운 인물 캐릭터 등으로 다른 게임과는 다른 독특한 분위기를 보유하고 있다

신규 확장팩은 기존의 지리 탐험 및 과학 탐색 소재의 캐릭터 및 방대한 배경에 더욱 완벽해진 애완동물 시스템, 새로운 보스몬스터 및 결혼시스템 등을 추가해 더욱 박진감 넘치는 새로운 경험을 게이머에게 선사할 것이다.

자료:[http://game.china.com/zh\\_cn/onlinegame/news/10003534/20070327/14010013.html](http://game.china.com/zh_cn/onlinegame/news/10003534/20070327/14010013.html)



**CGW** China Game Weekly **Game 순위**

**중국 온라인게임 기대작 TOP 20 (07-11)**

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치사판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣罔絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
3	-	시엔징찬취2(仙境传说 2 / 선경전설 2)
4	-	치찌스제(奇迹世界 / SUN)
5	-	용형즈타(永恒之塔 / Aion)
6	9↑	티엔룽빠부(天龙八部 / 천룡팔부)
7	6↓	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
8	14↑	쥬시엔(诛仙 / 주선)
9	7↓	츠홍쉐online(赤红血 / Red blood Online)
10	-	진우스제(劲舞世界 / Groove Party)
11	8↓	띠사청위용쓰(地下城与勇士 / Dungeons and fighter)
12	11↓	싼귀쯔online(三国志online / 삼국지online)
13	-	짚션(战神 / Warlord)
14	12↓	광즈귀두(光之国度 / Shine)
15	新	우제취(舞街区 / 무가구)
16	15↓	전·싼귀우쌍BB(真·三国无双BB / 진·삼국무쌍BB)
17	新	완우티엔샤 (乱武天下 / 난무천하)
18	16↓	공푸샤오즈(功夫小子 / Kungfu Kids) 과이셔우농창(怪兽农场 / 괴수농장)
19	新	치룽쭈(七龙珠 / 드래곤볼온라인)
20	17↓	링여우찌(灵游记 / Ghost online)

자료:<http://news.17173.com/content/2007-03-26/20070326115603639.shtml>

NVIDIA 중국 게임 풍운방 (3월 18일-3월 24일)

순위	게 임 명 칭	게임유형
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)	MMORP
2	치찌스제 (奇迹世界, SUN)	MMOCP
3	우린와이짚OL (武林外传OL, 무림외전OL)	MMORP
4	찌엔샤칭웬Online II (剑侠情缘Online II, 검협정원II)	MMOCP
5	멍환시여우 (梦幻西游, 몽환서유)	MMOCP
6	지짚 (激战, Guild Wars, 길드워)	MMORP
7	환상싼귀쯔III ( 환상삼국지III, 幻想三国志III)	MMORP
8	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车 / 카트라이더)	MMOCP
9	완메이스제귀지반 (完美世界国际版, Perfect world)	MMORP
10	뤄치 (洛奇, 낙기)	MMORP

자료: <http://games.sina.com.cn/y/n/2007-03-28/1505192075.shtml>

2007년도 3월 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	↑	멍환시여우 (梦幻西游, 몽환서유)	왕이 / 왕이(网易)
3	↓	파오파오탕 (泡泡堂, 비엔비)	Nexon / 상하이 성따(上海盛大网络)
4	↓	따화시여우 II (大话西游, 대화서유)	왕이 / 왕이(网易)
5	↓	머리바오베이 (魔力宝贝, 클로즈게이트)	아이니커스(艾尼克斯) / 왕싱스커웨이얼아이 니커스(网星史克威尔艾尼克斯)
6	○	티엔탕 II (天堂II, 리니지 )	Nc soft / SINA 러구(新浪乐谷)
7	○	QQ환상 (QQ幻想, QQ환상)	텅쑤 / 텅쑤 (腾讯)

8	↑	셴웬찌엔 (軒轅劍罔絡版, 현원검 인터넷버전)	따위(大宇) / 왕싱(罔星)
9	↑	찌엔샤칭웬 (劍俠情緣罔絡版, 검협정연 인터넷버전)	시산쥐(西山据) / Kingsoft
10	↓	시엔징촨쉬Online (仙境傳說Online, 선경전설Online)	Gravity / 상하이 성따(上海盛大网络)

자료 : 大众软件

**2007년도 3월 중국 PC방 인기게임 순위**

순위	게임 명칭
1	머썬우쓰제 (魔兽世界, WOW)
2	파오파오카딩차 (跑跑卡丁车, 카트라이더)
3	제투우란치우 (街头篮球, 프리 스타일)
4	썩투 (征途, 정도)
5	따화시여우 II (大话西游, 대화서유)
6	진우환 (劲舞团, 오디션)
7	QQ환상 (QQ幻想, QQ환상)
8	우린와이쩡 (武林外传, 무림외전)
9	티엔탕 II (天堂II, 리니지 )
10	찌엔샤칭웬 OL II(劍俠情緣Online II, 검협정연)

자료 : 大众软件

## 《 과이러핑여우/快乐朋友/쾌락붕우 》



- 게임 이름 : 《과이러핑여우/快乐朋友/쾌락붕우》
- 게임 종류 : 스포츠 / 캐주얼
- 게임 특징 : Q버전 카툰
- 개발 업체 : 광위웨이스(光宇维思)

베이징 광위웨이스(光宇维思) 과기 유한책임공사가 1년여의 노력을 거쳐 개발한 Q버전 카툰 게임 《쾌락붕우/快乐朋友》가 마침내 완성, 서비스 업체들을 모집하고 있다.

**개성만점 캐릭터**

유저들은 쿨한 척 하기 좋아하는 A-COOL, 스포츠를 좋아하는 LILI, 외계에서 온 MAYA, 일을 꾸미기를 좋아하는 TaLong, 아름다운 XiYa 등 6개의 귀엽고 코믹한 서로 다른 개성의 캐릭터를 선택할 수 있다.

**다양한 패션 스타일**

기본적인 의상 아이템에 실증이 나거나 캐릭터에게 화려한 의상을 입히고 싶다면 패션샵에서 다양한 의상들을 구매할 수 있다. 캐릭터의 각 레벨마다 다른 스타일의 특별의상을 구매할 수 있으며, 특별의상은 캐릭터의 이동속도, 사격속도, 생명력 한도를 높여주는 등의 아이템 기능을 가지고 있다.

**풍부한 아이템, 기발한 효과**

게임 중의 각종 아이템은 게임에 긴장과 스릴의 분위기를 더해 유저들을 자극한다. 아이템을 사용하면 게이머를 뚱뚱한 양으로 바꿔 사격할 수 없게 하거나, 캐릭터가 게이머의 컨트롤을 벗어나 사방으로 마구 뛰어다니는 등의 효과를 나타내 유저들의 웃음을 자아낸다. 하지만 "정화카드", "무적카드" 아이템을 사용해 이러한 상태를 바로 없앨 수도 있다.

**승부욕을 자극하는 풍부한 관카(关卡)**

《쾌락붕우》에서는 게이머는 3가지 난이도의 관카(关卡)를 설정, 다른 레벨의 게이머들과 대전할 수 있으며 이를 통해 다른 성취감을 느낄 수 있다. 각 관카의 규칙은 다르며 관카마다 3개의 미션들이 게이머들을 기다리고 있다. 게이머의 스킬에 따라 각각 다른 미션을 선택 수행할 수 있으며 미션을 완수할 경우 상당한 보상을 받을 수 있다.

### 실력을 나타내는 호칭

만약 게이머들이 관카의 3가지 임무를 수행하면 게임머니로는 살수 없는 특수 보상 아이템을 획득할 수 있으며 임무 성공 후에는 영예의 호칭이 부여된다.

### 독특한 유령 시스템

캐릭터는 사망한 후 유령으로 변신 할 수 있다. 유령을 변한 캐릭터는 드롭된 아이템을 빼앗을 수 있는데, 유령 상태에서 아이템을 사용 할 수는 없지만 게임 머니로 교환이 가능하다. 유령이 되면, 몬스터의 공격이 통하지 않지만 이동속도가 정상치의 70%에 불과하며 사격을 진행할 수 없다.

자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-03-03/20070303220056251.shtml#menu>

## 베이징 야쑤스파이(亚讯时代) 통신설비 유한공사

### ▶ 회사 소개

야쑤스파이(亚讯时代)는 2003년 3월에 설립되었으며, 1년에 걸친 전문적인 시장 연구조사를 통해 주요 업무영역을 전통 산업분야에서 인터넷 부가가치 서비스 및 이동 부가가치 서비스 영역으로 전환하기로 결정, 우수한 세계화 브랜드 구축에 힘쓰고 있다.

#### <회사 경영 "전문화" 이념>

- 전문화된 연구개발팀으로 일류 제품을 창조한다.
- 전문화된 운영 유지 기술로 고품질, 높은 효과의 제품 운영을 보장한다.
- 전문화된 마케팅 플랫폼으로 높은 효과의 브랜드이미지 전파를 보장한다.
- 전문화된 고객서비스로 소비자에게 우수한 서비스를 제공한다.
- 전문화된 관리팀으로 우수 브랜드를 관리한다.

- ▶ 주요 업무 및 관련 제품 : 게임 개발, 온라인게임 운영  
神曲 (Partita) 대리 운영

### ▶ 연락처

주 소 : 中国 上海 浦东 陆家嘴 富城路99号 震旦大厦 703室

전 화 : (86-21) 5879-9190

팩 스 : (86-21) 6887-0770

홈페이지: [www.alsoo.com](http://www.alsoo.com)



자료:<http://games.sina.com.cn/biz/gamedata/company/364.shtml>

**중국 최고 검찰원 인터넷 사이버 재산 입법 가속화 표명**

인터넷상의 사이버 재산 보호 문제는 관련기관과 전문가들을 난처하게 하며 많은 네티즌을 괴롭혀왔던 문제이다. 그러나 최근 이 문제에 대한 해결의 조짐이 보이기 시작하였다. 문화부, 공상총국, 공안부, 신식산업부, 교육부 등 14개 부서위원회는 사이버 머니 관리에 대한 기본 제도 및 중국 인민은행의 감독관리 직무에 대해 명확히 하고, 최고인민검찰원도 인터넷 사이버 재산 보호 입법을 가속화하겠다고 표명하였다.

지난 주말, 선전(深圳)에서 열린 "인터넷과 지적재산권 형사법률 보호 토론회"에는 최고인민법원 연구실 부주임이며 최고인민법원 응용법연구소 소장인 후원팅(胡云腾) 등을 포함한 다수의 법률 전문가들이 참여, 인터넷 범죄 단속 및 인터넷 무형재산 보호 등 문제에 관해 심도 있는 토론을 펼쳤다.

**인터넷 절도 규정의 법률 입법상의 난점**

텐션(腾讯)회사 CEO 천이딴(陈一丹)은 인터넷 기업과 유저들이 직면한 인터넷 절도, PC바이러스 유포 등의 문제와 피해 상황에 대해 소개하고, 인터넷 절도가 유저들에게 미치는 악영향으로 인해 기업의 정상적인 경영이 심각한 피해를 입고 있다고 지적했다. 그는 QQ아이디와 같은 인터넷 서비스 혹은 제품 사용 아이디를 해킹하는 행위 등은 이미 단순한 도용의 범위를 넘어서서 범죄산업망을 형성하였고 바이러스를 제조하고 유포하는 범죄 집단들은 이를 통해 해킹한 아이디와 사이버 재산을 판매하기 시작했다고 설명했다.

그는 또한 '인터넷 무형 재산을 어떻게 규정할 것인가, 바이러스를 제조, 유포관련 법률(형법 제286조)에 명시된, '결과가 엄중한 경우'에 대해서는 어떻게 정의내릴 것인가, 대부분의 암거래 행위는 제3자 거래 플랫폼을 통해 실시되지만 제3자 거래 플랫폼의 감독 관리는 관련 법률이 없기 때문에 법률 제약이 불가능하다' 는 점 등 실제 법률적용과정에 있어서의 어려움에 대해서도 지적했다.

**입법 가속화에 의한 사이버 재산 보호**

인터넷 기업이 직면한 문제에 관해 최고인민검찰원 위원회 부부급(副部长级) 전문위원 타이위쑹(戴玉忠)은 첫째, 사회구성원의 인터넷 법률의식을 강화하고 둘째, 입법을 정비해야 하며 셋째, 법 집행 과정에 따르는 인식문제들을 해결하고 넷째, 입법위임에 따라 사법해석 작업을 강화해야 한다고 지적했다. 그는 또한 마지막으로 모든 사회가 인터넷 범죄에 대한 법률의식을 강화해야 하며 인터넷 산업의 건강한 발전을 보호하는 관련 입법을 촉진해야 한다고 강조했다.

최고인민법원 연구실 부주임이며 최고인민법원 응용법연구소 소장인 후원팅 역시 인터넷 무형재산 문제에 대해서 제일 먼저 사회의 관심도를 높여 사람들이 이것이 큰 문제임을 인식할 수 있도록 해야 하며, 그리고 학술계가 인터넷 무형재산 개념에 대한 정의 규정의 합의점을 찾아 법률적으로 입법을 촉구해야 한다고 지적했다.

자료: <http://news.17173.com/content/2007-03-20/20070320181311204.shtml>

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