

제262호

2008. 3. 17

CGW

Game Korea

China Game Weekly

특집

- 중국 온라인게임인력 수급 불균형, 고소득층 증가
- 성따 07년 4/4분기 재무보고 분석 : 08년에도 선두자리 굳게 지킬 전망

China Game News

- 나인유닷컴, 애니메이션 <神兵玄奇/신병현기> 온라인게임 개발권 획득
- 펑광비아오차(疯狂飚车) 알파테스트 클라이언트 다운로드, 첫날 3만 돌파
- 무비아오 소프트(目标软件) Over Max, 싱가포르 상륙
- 《쥘런/巨人Online》, 3월 28일 오픈베타 실시

Game 순위

- 중국 온라인게임 기대작

Game 회사 소개

- 상하이 쉘우링 네트워크 과기유한공사(上海首领网络科技有限公司)

New Game 소개

- 《미니귀/迷你国/미니국》

법률 및 정책

- 신문출판총서, 현재 온라인게임 등급화 연구진행중

중국 온라인게임인력 수급 불균형, 고소득층 증가

최근 중국의 온라인게임산업은 가장 핫이슈로 떠오르고 있는 산업으로 온라인게임산업에 종사하는 인력들도 점차 증가하고 있는 추세이다. 온라인게임에 종사하는 인력들은 현재 중국 사회의 중산층 내지는 고소득층의 새로운 대표로 부상하고 있다.

17173과 중국 출판협회 게임산업위원회가 공동 발표한 <2007년 중국 온라인게임 연구개발역량 조사보고>에 따르면, 온라인게임 종사인력은 전년 동기 대비 50% 이상 증가하였으며, 온라인게임 종사인력 중 고소득자가 차지하는 비율 또한 지속적으로 늘어나고 있다.

중국 온라인게임 종사인수 급속도로 증가

2007년 중국 온라인게임 연구개발역량 조사 데이터에 따르면, 중국 온라인게임 자체 연구개발 분야 신규 업체의 증가와 대형 온라인게임 업체의 연이은 상장 등의 영향으로 중국 온라인게임 자체 연구개발산업에 종사하는 인력은 21,034명, 전년 동기 대비 51.2% 대폭 증가하였으며, 2006년의 11%에 달하는 증가폭을 훨씬 웃돌았다.

또한 이 조사보고는 중국 각 지역의 온라인게임 자체 연구개발산업 종사인력의 증가 추세 중에서 시안, 우한 등 지역이 160.2%의 증가로 중국 전체에서 1위를 차지하였으며, 광저우, 선전, 주하이 등 지역이 87.4%의 증가를 기록하며 그 뒤를 바짝 쫓고 있다고 밝혔다.

실제적인 증가 분야에서는 상하이, 광저우, 선전, 주하이 등의 종사인력이 모두 비교적 큰 폭으로 증가하였다. 남녀 종사인력 분야를 살펴보면, 2007년 남녀 비율이 2.48:1을 기록하며 2006년의 2.15:1에 비해 현저하게 높은 것으로 볼 때 남성 종사인력이 크게 증가하였음을 알 수 있다.

고소득층 증가

2007년 중국 온라인게임산업 수입현황 통계를 살펴보면, 22.6%에 달하는 종사인력의 월수입이 5,000~7,500위안 사이인 것으로 나타났다. 또한 24.3%의 월수입이 3,000~5,000위안으로 2006년 27%에 비해 다소 하락하였다. 이 밖에 18.8%의 월수입이 2,500~3,500위안 사이인 것으로 나타났다.

2006년의 중국 온라인게임산업 수입현황 통계를 살펴보면, 45%(9,473명)에 달하는 종사인력의 월수입이 5,000위안 이상으로 나타났으며, 21%의 월수입이 2,500~3,000위안, 월수입이 5,000~7,500위안 사이가 21%인 것으로 나타났다.

이 밖에 월수입 1만 위안 이상의 고소득층을 살펴보면, 2006년 1,417명에서 2007년에는 2,384명으로 증가, 동기 대비 967명 증가하였으며 증가폭은 68.2%인 것으로 나타나 고소득층이 대폭 증가하였음을 알 수 있다.

상기 데이터를 통해 알 수 있듯이, 2007년 중국 온라인게임산업 전체 수입수준은 다소 상승하였으며 그중 고소득층의 증가가 비교적 빠른 모습이다. 또한 저소득층이 차지하던 비율도 현저하게 하락하였다. 시장 경쟁이 더욱 치열해지고 다수의 온라인게임회사가 상장됨에 따라 중, 고급 인력의 가치가 점차 빛을 발하고 있는 모습이다.

인력양성체계 아직 미흡한 수준

중국 온라인게임산업의 사회 속에서의 인지도가 점차 향상됨에 따라 온라인게임산업에 진출하기를 희망하는 사람들도 점차 증가하고 있다. 조사결과에 따르면, 많은 온라인게임 연구개발회사들이 직원모집 정보를 발표하게 되면 대량의 구직자들이 몰리는 실정이다. 심지어는 하나의 자리를 놓고 수 백 명에 달하는 구직자들이 치열하게 경쟁하는 상황도 발생하고 있으며, 이는 온라인게임 연구개발회사들에게 충분한 선택의 기회를 제공하고 있다.

그러나 방대한 구직자 층이 중국의 온라인게임 연구개발 인력양성분야의 병목현상을 전환시킬 수는 없는 실정이다. 수많은 전문대학들이 현재 이미 온라인게임 관련 과목들을 개설하고 있으나, 교수 자질의 부족, 교재 선택의 맹목성, 이론 및 실천간의 분리현상 등의 원인으로 많은 학생들이 졸업 후 온라인게임회사들이 종사인력들에게 요구하는 자질 조건에 달하지 못하고 있다. 이 때문에 기업들은 기초 기능 방면과 관련된 연수 진행이 필요한 실정이다. 이렇듯 현재 중국의 온라인게임 전문 인력양성 교육기구들은 중국 온라인게임 연구개발산업을 위해 우수 인력들을 공급하지 못하고 있으며, 이에 대한 대책이 시급하다고 여겨진다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-11/20080311114509985.shtml>

성따 07년 4/4분기 재무보고 분석 : 08년에도 선두자리 굳게 지킬 전망

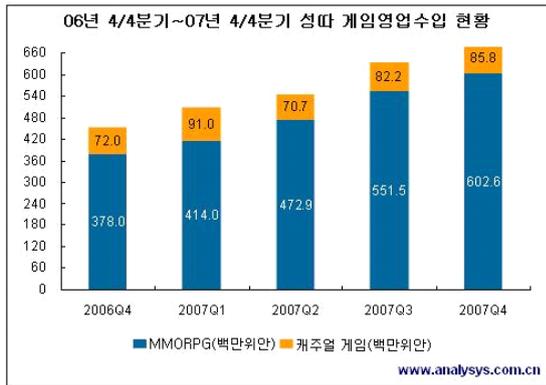
성따는 2008년 2월 26일 07년 4/4분기 재무보고와 07년도 재무보고를 함께 발표하였다. 07년 4/4분기 회사영업수입은 7.14억 위안을 기록, 전년 동기 대비 51.8% 증가, 전기 대비 8.8% 증가하였다. 4/4분기 순이익은 2.93억 위안을 기록, 전년 동기 대비 21.8% 증가, 전기 대비 22.5% 증가하였다.

어널리시스의 분석

2007년 4/4분기 성따의 온라인게임 운영분야 수입은 6.88억 위안으로 전기 대비 8.3% 증가, 전년 동기 대비 53% 증가를 기록하였다.

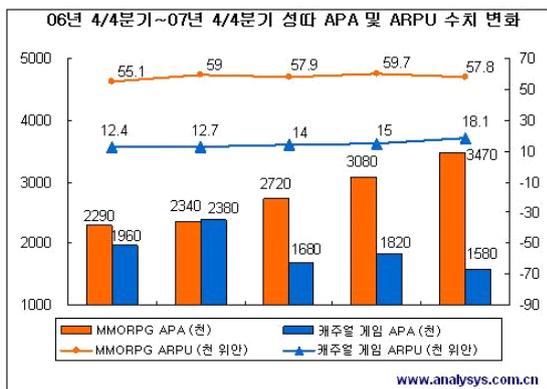
게임유형별

1. MMORPG : 2007년 4/4분기 영업수입은 6.03억 위안에 달해 전기 대비 9.3% 증가하였으며, 전체 게임수입에서 차지하는 비율은 87.5%를 기록하였다. 4/4분기 MMORPG 영업수입 증가의 주요 원인은 기존 게임의 지속적인 증가인 것으로 분석되며, 신규 MMORPG <중형티엔샤/纵横天下/중횡천하> 또한 수입의 일부분에 공헌하였다.



다.

성따의 MMORPG와 캐주얼 게임의 APA(요금 지불 계정수)와 ARPU수치의 2007년 상승 현상은 아래와 같다.



성따의 시장에서의 표현을 살펴보면, 성따 게임수입은 이미 연속 7개 분기 증가 추세를 기록하였다. 이에 대해 어널리시스는 다음과 같이 분석하였다.

1. 성따의 여러 편의 온라인게임제품을 동시에 운영하는 능력은 과거 2년간 끊임없이 향상되어 왔다. 성따가 게임을 운영하는 방식인 "플랫폼 전략"은 이미 시장의 인정을 받고 있다.

2. 성따의 게임수입 연속 7개 분기 증가 추세는 1) 우수한 운영플랫폼 2) 풍부한 제품라인 3) 현재 무료화 게임을 즐기고 있는 유저들의 유료 요금제 유저로의 전환 가능성 등의 원인이 작용하였을 것이라고 분석된다. 어널리시스는 2008년 성따의 업무실적은 중국 온라인게임산업이 발전함에 따라 함께 발전할 것으로 전망하며, 중국 온라인게임산업의 선두 위치를 지속적으로 유지할 것으로 예상된다.

어널리시스의 제안

1. **캐주얼 게임** : 성따의 캐주얼 게임 APA 하락 상태를 고려할 때, 성따는 향후 신규 게임을 발표하는 것과 동시에 더욱 우수한 캐주얼 게임 마케팅 전략을 개발해야 할 것이라고 생각한다. 캐주얼 게임의 유저들은 단시간 내에 폭발적으로 증가하기가 매우 어렵기 때문에 성따는 게임 출시 후 시장 반응을 민감하게 살펴 적당한 시기에 적합한 마케팅 홍보 방식을 계속 진행하여야 할 것이다.

2. **MMORPG** : 성따의 MMORPG 게임의 ARPU 수치는 여전히 비교적 큰 상승 공간을 보유하고 있다. 따라서 성따는 게임 안팎으로 대량의 마케팅 홍보 전략을 추진하는 동시에 더욱 다양한 게임 아이템, 게임내부 상점 등을 신규 삽입, 게이머들의 구매 의사를 높여야 할 것이다.

3. **전략 방면** : 현 단계의 성따 게임전략은 "플랫폼 기초"에서 "커뮤니티 기초"로 전환되고 있다. 성따가 주의해야 할 점은 타겟으로 하는 게임 유저들의 필요에 대한 충분한 파악이며, 이와 동시에 관련 커뮤니티 제품에 대한 설계 진행 또한 병행되어야 할 것이다. 이러한 전략을 장기간 추진한다면 독특한 문화와 특색을 보유하고 게이머들의 밀착도가 강한 게임 커뮤니티가 형성될 것이다.

자료:<http://www.analysys.com.cn/web2007/index.php?module=ygfx&action=showone&id=5401&wid>

나인유닷컴, 애니메이션 <神兵玄奇/신병현기> 온라인게임 개발권 획득



나인유닷컴 상하이 본사는 정식으로 홍콩 만화의 대가 황위량(黃玉郎) 박사가 창립한 만화띠귀왕위(漫画帝国网域有限公司)와 협의를 체결, 아시아 애니메이션계에서 큰 인기를 얻고 있는 중국산 애니메이션인 <선빙쉬엔치/神兵玄奇/신병현기>의 온라인게임 독점 개발권을 획득하였으며, 빠른 시일 내에 이 애니메이션의 MMORPG 연구개발 프로젝트를 가동할 예정이라고 발표하였다.

이 게임의 연구개발은 세계 선진 3D 엔진을 채택할 전망이며 약 100명에 달하는 연구개발팀이 투입되어 최대한 빨리 전 세계 유저들에게 발표될 계획이다. 이번 협의는 나인유닷컴이 방대한 애니메이션팬 및 온라인게임 게이머들에게 판타지 인터랙티브 엔터테인먼트 거작을 선보이는 것을 뜻하며, 더 나아가 이번 협의를 통해 나인유닷컴의 중국 문화특색에 근거한 콘텐츠 제작 종합 전략을 더욱 강화할 수 있게 되리라 전망된다.

이번 황위량 박사와의 협의는 황위량 박사 본인의 나인유닷컴에 대한 지지를 의미할 뿐 아니라, 만화 애니메이션계 및 애니메이션 팬들의 나인유닷컴에 대한 신뢰를 뜻하는 것이기도 하다. 나

인유닷컴은 <신병현기>의 온라인게임 개발 프로젝트는 2008년 내에 최대한 빨리 가동할 것이며 원작의 스토리에 대해 큰 변동은 없을 것이라고 보증하였다. 또한 연구·개발기간 동안 황위량 박사 및 애니메이션 팬들과 충분한 의사소통을 통해 원작에 근거, 게임 화면 및 콘텐츠에 대해 상응하는 혁신요소 및 개선을 진행할 것이라고 밝혔다.

황위량 박사는 "중국 선두 우수 게임기업인 나인유닷컴은 온라인게임 산업계 및 만화 애니메이션 팬들에게 모두 좋은 명성을 얻고 있다. 또한 연구개발 및 운영 분야에서 모두 상당히 풍부한 성공 노하우를 보유하고 있다. "신병현기" 제품의 개발권을 나인유닷컴에게 넘긴 것은 신중한 고려를 통한 것으로 나인유닷컴이 매력적인 스토리와 그래픽으로 애니메이션 팬들과 게임 팬들 모두에게 사랑받을 수 있는 온라인게임을 제작할 수 있을 것으로 믿는다"고 밝혔다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-14/20080314152742365,1.shtml>

평광비아오차(疯狂飚车) 알파테스트 클라이언트 다운로드, 첫날 3만 돌파



3월 13일 오후 나인유닷컴이 자체 개발한 최신 카레이싱 온라인게임 <평광비아오차/疯狂飚车/Crazy speed>가 알파테스트 클라이언트 다운로드 및 계정 활성화 작업을 전면 가동하였다. 14일 0시까지 <Crazy speed>의 알파테스트 클라이언트 다운로드 횟수는 이미 3만을 돌파하였으며, 1차로 개방한 5천개 알파테스트 활성화 계정 중에서 이미 과반수가 넘는 계정이 활성화되었다. 이와 같이 <Crazy speed>의 기술 클로즈베타의 첫 행보는 큰 성공을 거두었다.

<Crazy speed>의 알파테스트 클라이언트 다운로드 횟수 및 활성화 계정 개방은 13일 14시부터 시작되었으며, 다운로드 횟수는 14일 0시까지 수직 상승, 3만을 기록하였다. 이번 1차 활성화 계정은 5천개에 불과하기 때문에 2만이 넘는 게이머들은 계정을 받지 못한 상황에서 다운로드를 먼저 실시한 것으로 보이며, 이와 같은 게이머들의 열정에 대해 공식 사이트 관계자는 활성화 계정을 향후 추가할 의사가 있다고 밝혔다.

<Crazy speed>는 3월 20일 정식으로 첫 알파테스트를 실시할 예정으로 게이머들의 기대를 한 몸에 받고 있다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-14/20080314162838615,1.shtml>

무비아오 소프트(目标软件) Over Max, 싱가포르 상륙

최근 중국 국내 온라인게임 첨단 연구개발업체 무비아오 소프트웨어는 자체 연구개발한 중국 국내 게임업체 정상급 기술 실력을 대표하는 게임개발엔진 Over Max가 싱가포르 Visual Factory 사

와 성공적으로 계약을 체결하였다고 발표하였다. 이번 계약은 중국 게임산업이 대리운영업체에서 연구개발업체로, 수입업체에서 수출업체로, 단순 응용에서 핵심연구개발로 전환되고 있음을 대표하는 사건이라고 할 수 있을 것이다. Over Max는 중국 국내 최초로 완전한 지적재산권을 보유하고 있는 제품으로 중국 게임의 선진기술실력을 대표하는 게임개발엔진이라고 평가된다.

무비아오 차석 CEO 마오하이빈(毛海滨)은 Over Max 게임개발엔진은 무비아오의 12년에 걸친 기술연구개발 실력을 집대성한 결정체로 중국 국내 최초 자체 연구개발제품이면서 상업적으로 성공을 거둔 핵심기술제품이라고 설명하였다. 이 제품은 현재 세계 선진 게임개발플랫폼 중의 하나로 꼽힌다. 그는 또 Over Max 엔진은 다양한 개발 모형, 그래픽 엔진, 네트워크 엔진, 다매체 엔진, 문자 엔진 및 AI 엔진 등을 포함하고 있기 때문에 합작 파트너 측에 완벽한 해결방안을 제공할 수 있다고 밝혔다.

업계 내 인사의 분석에 따르면, 중국 국내 온라인게임산업 발전을 종합할 때, 중국 게임업체들의 실력은 급속도로 발전, 최초 단순한 대리운영 방식에서 자체 연구개발까지 단지 5년의 시간 동안 모두 이루어냈으며, 자체개발 중국산 게임제품이 이미 전체 시장의 50% 이상을 차지하고 있다. 그러나 또한 잊지 말아야 할 것은 게임을 개발하는 엔진 핵심기술은 여전히 해외 회사들이 장악하고 있기 때문에 자체 지적재산권을 보유한 개발엔진을 발명, 언제 진정으로 중국 문화 및 중국 네트워크 환경에 적합한 좋은 게임을 개발할 수 있을지가 중국 업체들의 목표라는 점이다. Over Max 엔진의 연구개발성공은 이러한 문제들을 초기 해결하였으며, 중국 게임업체들의 자체 연구개발 게임 역사에 전환점이 출현하였다고 감히 단언할 수 있을 것이다.

자료:<http://game.people.com.cn/GB/48644/48661/6979652.html>

《취런/巨人Online》, 3월 28일 오픈베타 실시

베이징 시간 3월 10일 취런 네트워크)는 자사의 온라인게임 《취런/巨人Online/거인》이 2008년 3월 28일 오픈베타 테스트를 실시할 예정이라고 발표하였다. 《거인》은 취런 네트워크의 두 번째 자체 연구개발 온라인게임이다.

《거인》은 2.5D MMORPG 게임으로 현대 군사 관련 스토리를 배경으로 한다. 이 게임은 지휘관, 음악가, 마술사, 무녀, 맹수조련사, 여 스파이, 엔지니어 등 14종 특색 있는 직업을 포함하고 있으며, 각 직업마다 독창적인 특징을 자랑한다. 이 게임은 향후 게이머들에게 대량의 현대무기 및 장비, 즉 포탄, 전투장수함, 헬기, 미사일, 항공모함 등을 제공할 계획이며 게이머들의 사이버 캐릭터간 각종 형식의 교류를 지원한다. 《거인》은 게임의 인터랙티브적인 성격을 더욱 강화하기위해 취런 네트워크가 보유하고 있는 서버 기술을 충분히 활용, 각 게임구역마다 최대 100만명 동시접속을 지원한다.

취런 네트워크 CEO 스위쭈는 "《거인》은 알파테스트 기간 동안 매우 우수한 실적을 거두었다. 테스트에 참여한 인원들의 대량의 적극적인 피드백 의견들을 모두 수령, 게이머들의 요구에 따라 게임에 대한 조정 및 수정을 진행하였다. 오픈베타 기간 동안 《거인》은 더욱 환영받을 것이라고 믿는다"라고 밝혔다.

자료: <http://www.donews.com/Content/200803/9e2d366cc513425d864bc81fd4ac232e.shtml>

중국 온라인게임 기대작

순 위		게 임 명 칭
1	-	시엔찌엔치샤판OL(仙劍奇俠傳 / 선검기협전)
2	-	창티엔(蒼天 / 창천)
3	-	찌엔샤칭웬(劍俠情緣岡絡版 3 / 검협정연 인터넷버전 3)
4	-	쩐·산궈우쌍(真三國無雙 OL / 진·삼국무쌍)
5	-	띠샤청위용스(地下城與勇士 / 지하성과 용사)
6	-	치룽쭈Online(七龍珠Online / 드래곤볼Online)
7	-	산궈처(三國策 / 삼국책)
8	-	용헝즈타(永恒之塔 / Aion)
9	-	성샤오촨쉬(生肖傳說 / 생초전설)
10	-	머환성디엔(魔幻聖典 / 마환성전)
11	-	시엔징촨쉬2(仙境傳說2 / RO2)
12	-	카이신(開心 / 개심)
13	-	허진짚지(合金戰紀 / 합금전기)
14	-	Crossfire
15	-	쑤셴(尋仙 / 심선)
16	-	이치당치엔(一騎當千 / 일기당천)
17	18↑	스미엔마이푸(十面埋伏 / 십면매복)
18	17↓	우린촨샤판(武林群俠傳 / 무림군협전)
19	-	룽주엔스제 (龍睽世界 / 용권세계)
20	-	웨이우두쭈(唯無獨尊 / 유무독존)

자료: <http://news.17173.com/content/2008-03-10/20080310110604510,1.shtml>

상하이 셔우링 네트워크 과기유한공사(上海首领网络科技有限公司)

상하이 셔우링 네트워크 과기유한공사는 인터넷 디지털 인터랙티브 엔터테인먼트 및 기타 네트워크 응용분야 기술 연구개발과 서비스에 전문 종사하는 기업으로 현대 기업제도에 전면 부합하는 관리 운영기제를 실시하고 있다.

이 회사는 풍부한 관리운영경험을 보유, 가장 세심한 각도에서 유저들의 각종 필요사항에 대한 개선 서비스를 진행할 수 있다. 또한 시장에 대한 민감한 통찰력으로 우수 합작 파트너와 제휴를 진행, 셔우링 회사 자체를 위해 적극적으로 발전 공간을 창조한다. 셔우링의 목표는 네트워크 관련 새로운 사고방식을 도입하는 것이다.

"13free 무료 온라인게임" 플랫폼은 상하이 셔우링 네트워크 과기유한공사가 현재 중국의 온라인게임시장의 특수한 상황을 주목하여 출시한 것으로 무료로 온라인게임을 평생 즐길 수 있다는 새로운 개념을 창조하였다. "13free 무료 온라인게임" 플랫폼에는 각종 다양한 온라인게임들이 모여 있으며, 게이머들은 이 플랫폼에 가입, 등록회원이 되면 바로 "13free 무료 온라인게임" 가맹 PC방에서 유료 요금제 온라인게임을 무료로 즐길 수 있다. 이러한 게이머들이 게임을 즐기는 요금은 모두 "13free 무료 온라인게임" 공급업체 측에서 부담하며, 게이머들을 위한 최상의 서비스를 제공하기 위해 노력하고 있다.

- ▶ 주요업무 : 온라인게임 및 캐주얼엔터테인먼트제품
- ▶ 회사연락처

주 소 : 上海市 东方路800号 宝安大厦 1304-1305室

전 화 : 86-21-68756890

팩 스 : 86-21-68756810

공식사이트 : www.13free.com



자료: <http://news.17173.com/zhuanti/res/2005/cs/13free/index.htm>

《미니귀/迷你国/미니국》



- 게임 이름 : 미니귀(, 미니국)
- 게임 종류 : 스포츠/캐주얼
- 게임 특징 : 커뮤니티 게임
- 개발 업체 : 뷁쥁 통신(伯仲通信)
- 운영 업체 : 51wan
- 공식사이트: www.51wan.com

최근 다양한 사이트, 메신저, 온라인 구매, 온라인게임, 정보 검색 등 제품이 새로운 성장 포인트로 떠오르며 중국 인터넷 경제를 이끄는 거대한 동력으로 부상하고 있다. 인터넷 커뮤니티 또한 무시할 수 없는 인터넷 경제의 핫이슈이다.

인터넷 커뮤니티는 유저들이 가장 자주 사용하는 서비스 중의 하나이며, 참여 유저들이 많이 때문에 인터넷 커뮤니티 BBS의 인기와 유저 자원만으로도 상기 나열한 산업들이 유발하는 가치들을 창출할 수 있다. 따라서 인터넷 커뮤니티와 게임 엔터테인먼트를 완벽하게 결합하고 거기에 각종 서비스를 추가한다면, 대량의 유저 층을 모을 수 있으며 이를 통해 인터넷 커뮤니티 운영업체는 더 많은 이윤창출기회를 확보할 수 있게 된다. 《미니귀/迷你国/미니국》 게임은 이러한 아이디어를 통해 탄생하였다.

대형 온라인 인터랙티브 게임 커뮤니티 《미니국》은 현재 가장 선진기술인 FLASH COM 기술을 사용하여 개발, 강력한 인터랙티브 교류 기능, 게임 콘텐츠, 사이버 사회, 동영상과 음악파일 등 다양한 기능을 포함하고 있어 현재 중국에서 가장 완벽한 사이버 커뮤니티라고 할 수 있을 것이다.

‘미니국’은 현실세계를 모방, 사이버적인 요소들을 결합하여 탄생한 도시를 배경으로 하고 있으며 친구사귀기, 각종 교류, 게임, 구매, 정보 검색 등 인터넷 접속을 목적으로 하는 개인 혹은 광고투입, 인터넷 판매 및 관리 등 상업 유저들을 대상으로 개발되었다.

이 게임은 인터넷 커뮤니티 사이트를 기본 개념으로 다원화된 인터넷 서비스를 제공하는 신규 대형 인터넷 커뮤니티 서비스 제품이다. 최근 인터넷은 급속도로 발전하고 있으며, 온라인게임 역시 고속 발전추세를 유지하고 있다. 이들 간의 장점들을 충분히 결합한다면 향후 거대한 발전공간과 잠재력을 가진 제품을 창출할 수 있을 것이며 커뮤니티 성격을 위주로 게임을 부가적으로 삼입, 더욱 많은 젊은 유저 층을 끌어들이 수 있을 것으로 전망된다.



자료:<http://newgame.17173.com/content/2007-11-06/20071106112800004.shtml>

신문출판총서, 현재 온라인게임 등급화 연구진행중

2008년 3월 3일 중국 국가신문출판총서 서장 리우빈지에(柳斌杰)는 전국 정협(政协) 제 11회 1차 회의 개막식에서 중국은 현재 영화와 온라인게임의 등급화 문제를 연구중에 있다고 밝혔다. 중국에서 최근 발생한 음란 사진 노출 사건에 대해 리우빈지에는 인터넷을 통해 유포되는 음란 사진에 대해 엄중 처벌을 가할 것이라고 단언하였다.

전자서적, 출판기준 강화할 예정

리우빈지에는 현재 수정중인 중국 인터넷 출판관리조례가 향후 인터넷 출판물 관리를 강화할 것이며, 인터넷으로 출판되는 잡지 혹은 서적물은 모두 기존 출판물 관리 방식을 빌어 등록 허가 제도를 도입할 것이라고 밝혔다. 출판 자격이 없는 기업, 단체 혹은 개인이 만약 인터넷상으로 전자 잡지, 전자서적 등 인터넷 출판물을 발행하게 된다면, 신문출판총서에 관련 등록을 마치고 자격을 허락받아야 한다. 리우빈지에는 이러한 자격 허가 기준이 그렇게 높지는 않을 것이나 일정한 능력과 영향력이 필요할 것이라고 지적하였다. 만약 사이트가 이미 출판권을 보유하고 있다면 또다시 가외로 신청할 필요는 없다.

현재 영화 및 온라인게임 등급화 연구중

리우빈지에는 현재 사회가 영화 및 온라인게임 등 문화제품에 대해 등급화를 추진할 것을 호소하고 있는 문제에 대해, 신문출판총서는 현재 해외 영화제품 및 인터넷제품의 등급구분을 기초로 중국 사회 및 대중들의 감당정도를 결합, 등급화에 대해 연구 중에 있다고 밝혔다. 해외 등급제를 그대로 사용하지는 않을 것이라고 한다. 그는 이 정책이 언제쯤 출범될지에 대해 2008년에 출범되지는 않을 것이라고 밝혔다.

자료:<http://news.17173.com/content/2008-03-04/20080304111332081.shtml>

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
		J B T	http://www.jinbitech.com TEL: 010-8483-2061/ FAX: 010-8483-2062