

4. 결 어

최근 중국 온라인게임시장은 온라인게임 수량 증가, 무료 게임의 증가 및 새로운 수익모델의 도입 등으로 게임업체간의 경쟁이 더욱 치열해지고 있다. 특히 '06년 들어 많은 게임업체들이 무료게임을 제공하고 있는데 90여편의 신규게임 중 절반이상인 약 50여편이 무료 서비스 시행을 발표함에 따라 수익성 확보의 어려움이 예상되고 있다.

중국 온라인게임시장은 초기에는 한국산 게임 등 외산 온라인게임의 퍼블리싱이 주류를 이루었으나, 최근에는 현지 게임개발 능력이 시장경쟁의 관건 요소로 인식되고 있다. 따라서 중국산 게임을 자체개발하는 업체수가 크게 증가하여 게임시장의 경쟁은 더욱 치열해질 것으로 예상된다.

참고자료:

- [1] 한국게임산업개발원, 『중국 무료 온라인게임의 발전 방향』, 『중국 게임시장 조사』 186호, 2006. 7. 24
- [2] _____, 『온라인게임 시장경쟁의 관건』, 『중국 게임시장 조사』 186호, 2006. 7. 24
- [3] STRABASE, 『중국 게임시장의 구도변화와 Netease의 성공요인』, 2006. 7. 31
- [4] iResearch, “China Online Game Research Report,” 2006. 6
- [5] Analysis International, “China’s Online Gaming Market Reached RMB 1.78Billion in Q2 2006,” Press Release, 2006. 9. 5
- [6] <http://corp.163.com/>
- [7] <http://www.shanda.com.cn/>
- [8] <http://www.the9.com/en/>

북한 소프트웨어산업 육성 법령 제정 현황

정보통신협력연구실 주임연구원 홍현기
(T. 570-4074, hkhong9475@kisdi.re.kr)

1. 개 요

북한은 2000년 IT산업 발전을 통한 단번도약론을 통해 IT산업의 중요성을 강조하여 왔으

며 특히 하드웨어부문에 비해 자본과 기술이 상대적으로 유리하고 단기간 내 발전가능성이 높은 소프트웨어부문을 집중 육성하고 있다.

이를 위해 북한은 정부의 적극적 개입과 통제 하에 소프트웨어부문을 육성하기 위한 “컴퓨터소프트웨어보호법(2003. 6)”과 “소프트웨어산업법(2004. 6)”을 제정하여 정부의 정책적 입장을 구체화하였다. 이는 북한이 소프트웨어부문의 중요성을 인식하고 소프트웨어의 발전을 통해 과학기술발전을 도모하기 위한 법제도 기반을 마련하였다는 점에서 의미를 지니고 있다.

2. 컴퓨터소프트웨어보호법

2003년 6월 11일 최고인민회의 상임위원회 정령 제3831호로 채택된 컴퓨터소프트웨어보호법은 총 5장 42조로 구성되어 있으며 소프트웨어 등록 및 이용의 제도화를 통해 소프트웨어 저작권 보호와 소프트웨어 기술을 발전시키는 데 이바지함을 목적으로 제정되었다.

〈표 1〉 컴퓨터소프트웨어보호법의 주요 내용

구 분	주요 내용
제1장 컴퓨터소프트웨어 보호법의 기본 (제1조~제7조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 컴퓨터소프트웨어보호법의 일반원칙 - 법의 제정목적 및 국가의 소프트웨어 보호 의무 - 외국 소프트웨어에 대한 저작권 보호
제2장 컴퓨터소프트웨어의 등록 (제8조~제18조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소프트웨어 등록 절차 - 소프트웨어 등록기관 규정 - 소프트웨어 등록 신청 및 심의 절차 - 등록신청서 및 소프트웨어 보관 및 열람
제3장 컴퓨터소프트웨어의 저작권 (제19조~제27조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권의 성격 및 범위 - 소프트웨어 저작권자의 범위 및 권리 - 소프트웨어 저작권 등록 및 소유
제4장 컴퓨터소프트웨어 저작권의 보호 (제28조~제35조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권 보호의 범위 및 기준 - 저작권 보호 의무 및 저작권 권리보호 기간 - 소프트웨어 이용 및 복제 기준
제5장 컴퓨터소프트웨어 보호사업에 대한 지도통제 (제36조~제42조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소프트웨어보호사업에 대한 지도 및 통제 강화 - 중앙소프트웨어산업지도기관 운영 규정 - 저작권 침해에 대한 처벌 - 소프트웨어 보호관련 분쟁 해결

컴퓨터소프트웨어보호법은 소프트웨어 저작권 보호와 대외교류를 활성화하기 위한 국가의

의무를 규정하고 소프트웨어의 등록 및 관리, 저작권 범위, 저작권 보호사업의 지도통제 등의 내용을 포함하고 있다. 또한 소프트웨어 저작권을 양도가 가능한 인격권과 양도가 불가능한 재산권으로 구분하고 저작권 등록제를 실시하여 인격권(공표권, 성명표시권, 동일성 유지권)은 무기한으로, 그리고 재산권(복제권, 전시배포권, 개작권, 이용허가권, 양도권, 손해보상청구권)은 30년간 우선 보호하고 경우에 따라 20년을 연장해 최장 50년까지 보호할 수 있도록 규정하고 있다. 그리고 저작권 침해시 손해배상 및 행정·형사적 처벌이 가능하도록 하고 분쟁발생시 단계적으로 협의 → 중재 혹은 재판을 통해 분쟁을 해결하도록 규정하고 있다.

3. 소프트웨어산업법

2004년 6월 30일 최고인민회의 상임위원회 정령 제533호로 채택된 소프트웨어산업법은 총 6장 51조로 구성되어 있다. 북한은 소프트웨어 부문을 정보산업의 기본부문으로 인식하고 소프트웨어의 생산, 검사, 유통 등에 있어 산업기반조성 및 지도통제를 통해 국가차원에서 소프트웨어 산업육성을 위해 소프트웨어산업법을 제정하였다.

〈표 2〉 컴퓨터소프트웨어보호법의 주요 내용

구 분	주요 내용
제1장 소프트웨어산업법의 기본 (제1조~제7조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소프트웨어산업법의 일반원칙 <ul style="list-style-type: none"> - 소프트웨어 산업의 지위 및 발전원칙 - 소프트웨어의 검사 및 유통 원칙 - 소프트웨어 산업의 물질기술적 토대 강화 - 대외교류 및 협조 원칙
제2장 소프트웨어의 생산 (제8조~제20조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소프트웨어 생산 기준 및 원칙 <ul style="list-style-type: none"> - 소프트웨어 개발 계획수립 규정 - 소프트웨어 생산단위 등록 및 승인 절차 - 생산 승인 대상 소프트웨어 규정 - 소프트웨어 생산 절차
제3장 소프트웨어의 검사 (제21조~제28조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소프트웨어 검사 절차 <ul style="list-style-type: none"> - 소프트웨어 검사기관 규정 - 소프트웨어 검사 의무 및 검사 절차 - 소프트웨어 개발 관련 기밀보장
제4장 소프트웨어의 유통 (제29조~제37조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소프트웨어 유통 기준 및 방법 <ul style="list-style-type: none"> - 소프트웨어 유통 절차 및 기준 - 정보봉사 사업 승인 규정 - 신용보증제 및 가격제정

구 분	주요 내용
제5장 소프트웨어산업의 물질기술적 토대 강화 (제38조~제44조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소프트웨어산업 발전의 기반 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 과학연구기관과의 협력 및 인재양성 의무 - 장비 현대화 및 생산기지 확대 - 자금 지원 및 통신지원
제6장 소프트웨어산업부문의 사업에 대한 지도통제 (제45조~제51조)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 소프트웨어산업에 대한 지도 및 통제 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 중앙소프트웨어산업지도기관 규정 - 감독 및 반출입 통제 - 통제위반 시 처벌

본 법령에서는 국가가 소프트웨어 부문의 발전 계획을 수립하고 소프트웨어의 개발 및 생산, 수출입 및 유통을 위해서는 중앙소프트웨어산업지도기관 및 소프트웨어 등록기관의 통제를 받도록 규정하고 있어 국가의 통제 기능을 강화하였다. 또한 소프트웨어의 판매를 봉사기업소를 통해서만 가능하게 하였으며 소프트웨어의 가격결정에 있어 국내기준가격과 대외기준가격으로 구분하여 국내가격기준은 중앙가격제정기관이 결정하고 대외가격기준은 중앙소프트웨어산업지도기관이 결정하도록 규정하였다. 그리고 소프트웨어산업의 발전 기반 조성을 위하여 과학연구기관과의 연계 강화, 중앙교육지도기관 및 해당기관의 단계적 인력양성 의무, 생산 및 개발설비의 현대화 추진 등을 규정하였다.

참고자료:

- [1] 박정원, “북한의 과학기술진흥과 IT법제 동향과 특징”, 법률신문사, 연구논단, 2005. 9
- [2] 연합뉴스(<http://www.yonhapnews.co.kr>)
- [3] 전자신문(<http://www.etnews.co.kr>)

인터넷의 미래

미래전략연구실 박현주
(T. 570-4307, hjpark@kisdi.re.kr)

2008년 6월 서울에서 개최예정인 OECD 정보통신장관 회담의 주제가 “The Future of the Internet”으로 정해졌다. 인터넷이 정치, 경제, 사회, 문화에 미칠 파급효과와 향후 정보통신의 방향과 비전을 살펴보고자 함이다. 인터넷의 미래에 대한 세계 각국의 관심은 지대하다.