



해외 업계 소식

日 최대 인터넷서비스업체 탄생

일본의 NEC·마쓰시타전기·KDDI·일본텔레콤 등 4개사가 오는 6월 인터넷 서비스를 제공하는 합작회사를 설립한다. 이에 따라 회원수가 1000만명에 이르는 일본 최대의 인터넷 서비스 제공업체가 탄생하게 된다.

4사는 공동으로 콘텐츠를 구매·개발할 뿐만 아니라 통신 인프라스트럭처의 공동 이용도 검토하고 있다. 또 개인용 컴퓨터, 이동전화, 개인용 디지털 장비를 동시에 연결할 수 있는 차세대 인터넷 서비스 개발비용을 분담하는 문제도 검토중이라고 덧붙였다.

이들 회사가 합작사를 설립한 것은 투자비를 절감하고 경쟁력을 제고하기 위해서다. 각사는 광대역 인터넷의 보급에 따른 시설투자와 콘텐츠 개발에 따른 비용증가로 압박을 받아왔다.

시미즈 크리스 NEC 대변인은 “보도 내용은 기본적으로 사실이지만 현 시점에서 구체적인 결정은 아직 내려지지 않았다”고 말하고 “조만간 공식 발표할 예정”이라고 밝혔다.

작년말 소니가 일본 최대의 인터넷 서비스 제공업체 니프티 인수를 추진하는 등 광대역 인터넷 보급에 발맞춰 재편 움직임을 보이던 일본 인터넷 업계는 이번 제휴로 합종연횡이 가속화될 것으로 보인다.

일 통신연구소, 천으로 된 안테나 개발

옷이나 모자 등의 일부로 만들 수 있는 천으로 된 안테나가 등장했다.

일본정부 산하의 통신연구소(CRL)는 전도성 천 사이에 15cm 넓이 1mm 두께의 펠트를 집어 넣어 만든 평판 안테나를 개발했다.

이번에 개발된 안테나는 일반 천과 함께 봉합시켜 의복을 만들 수 있어 길눈이 어두운 노인 등의 위치추적용 의복에 활용할 수 있으며 일반 GPS나 무선 LAN용 안테나로도 이용할 수 있다.

이 안테나는 2.5GHz의 전파를 주고 받을 수 있으며 이득(입력 대 출력비)은 6.5dB로 기존 카내비게이션 시스템에 설치되는 안테나와 비슷한 수준이다. 또 펠트와 기타 값싼 재료로 만들어져 단가가 기존 평판 안테나의 10분의 1 수준에 불과하다.

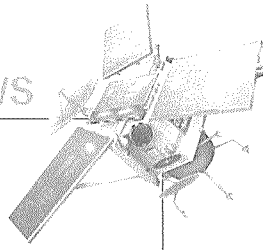
안테나를 개발한 연구원은 “안테나가 구부러지거나 접힐 경우 이득이 2dB 정도로 떨어지지만 의복의 평편한 부분에 봉합시키면 문제가 없다”고 설명했다.

OQO, 극초소형 PC 개발

크기가 개인휴대단말기(PDA:Personal Digital Assistant)만한 극초소형 PC가 등장해 관심을 모으고 있다.

미국 시애틀에 있는 벤처업체 OQO (<http://www.oqo.com>)는 윈도 운영체제(OS)에 트랜스미터의 '5800 크루소' 프로세서를 중앙처리장치로 한 극초소형 PC를 개발, 선보였다. 이 제품은 무게가 227g(0.5파운드)에 불과하며 두께도 2.205cm(0.9인치)다.

하드디스크드라이브 용량은 10Gb이고 메모리는 256MB다. 또 와이파이와 블루투스 기술을 적용, 무선 네트워킹도 구현했으며 오는 하반기



께 1000달러에 판매될 예정이다. 이 회사 부사장 콜린 헌터는 “우리가 개발한 제품은 세계에서 가장 작은 컴퓨터”라고 밝히며 “판매에 성공할 자신이 있다”고 강조했다.

노키아·IBM, 무선 LAN시장 제휴

전세계 휴대폰과 컴퓨터 분야 선두업체인 핀란드 노키아와 미국 IBM이 최근 급부상하는 무선근거리통신망(WLAN) 시장을 공략하기 위해 전략적 제휴를 체결했다.

WLAN이란 휴대폰과 노트북컴퓨터 등으로 전세계 어느 곳에 있더라도 24시간 동안 인터넷과 회사 서버 컴퓨터 등에 접속해 각종 자료를 주고 받을수 있도록 해 주는 최신 정보기술(IT) 시스템으로 최근 미국 등 선진국에서 기업은 물론 학교와 정부기관 등에서도 빠르게 확산되고 있다.

IT월드예 따르면 양사는 앞으로 이동통신 및 컴퓨터 분야에서 쌓은 기술력을 결합시킨 WLAN 장비 및 솔루션을 개발해 주로 WLAN 서비스 사업자들을 대상으로 공동 마케팅을 전개하기로 했다. 양사는 우선 공항과 호텔 등 공공 WLAN 시장을 집중적으로 공략할 계획이다.

가트너그룹 보고서에 따르면 오는 2005년까지 흔히 ‘핫 스팟(hot spot)’이라고 부르는 공공 WLAN 시스템은 전세계에서 10만곳 이상에 설치될 것으로 분석됐다.

전문가들은 두 회사가 각각 이동 및 정보기술 분야에서 세계 최고의 기술력을 보유하고 있다는 점에서 이들의 결합이 아직 초기단계에 놓여 있는 공공 WLAN 시장의 판도를 바꾸는 계기가 될 것으로 전망하고 있다.

노키아 대변인 리타 마드는 “양사 제휴로 노키아는 일반 소비자들을 대상으로 하는 이동시장에서 벗어나 기업을 대상으로 한 WLAN 시장에 본격 진출하게 될 것”이라고 전망했다. 또 IBM 측도 이번에 이동 거인인 노키아와 제휴함으로써 아직 초기단계인 WLAN 시장을 주도할 수 있는 든든한 지원군을 얻은 것으로 평가했다.

도쿄모, 휴대폰 디지털방송 서비스

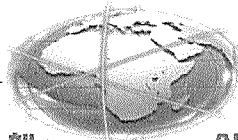
디지털방송을 실시간으로 수신하면서 동시에 무선 데이터 통신이 가능한 휴대폰 서비스가 제공될 전망이다.

따르면 일본의 NTT도코모는 NTN(Nippon Television Network)을 비롯한 TBS(Tokyo Broadcasting System), FTN(Fuji Television Network) 등 주요 민간 방송국 4사와 지상파 디지털방송 프로그램을 실시간으로 휴대폰에 서비스하기 위해 제휴했다.

현재 한국의 이동통신 서비스 업체들이 이동통신망을 이용해 방송내용을 서비스하고는 있지만 휴대폰을 이용해 직접 방송국으로부터 프로그램을 수신토록 하는 계획은 이번이 처음이다.

이를 위해 이들은 방송수신용 안테나와 무선 데이터용 안테나를 동시에 갖춘 FOMA 기반의 3세대 휴대폰을 개발하고 비즈니스 모델 개발과 실험 서비스 등을 수행할 전담 조직을 만들기로 했다.

NTT도코모와 방송사들은 오는 2003년부터 디지털방송이 시작되는 것을 감안해 이르면 2004년초부터 서비스를 개시하는 것을 목표로



해외 업계 소식

하고 있다.

그동안 휴대폰을 이용한 실시간 방송 수신은 화면 크기가 작아 광고 효과가 미약하고 방송 수신에 대한 과금이 불가능해 이동통신 서비스 업체들에 득이 될 게 없다는 문제점 때문에 상용화 가능성이 의문시돼 왔다.

따라서 NTT도코모와 방송사들은 휴대폰 방송 시청자가 클릭 한번으로 광고주의 웹사이트를 방문할 수 있는 양방향 TV광고를 만들어 이같은 문제를 해결한다는 복안이다.

한편 일본은 오는 2011년께 기존 아날로그 방송 송출을 전면 중단할 예정이지만 주파수 확보에 필요한 막대한 자금이 걸림돌로 남아있다. 이에 따라 주요 방송사들은 디지털방송의 최대 장점인 이동전화를 이용한 서비스를 적극적으로 홍보해 왔다.

소니, '에버퀘스트'를 PS2용으로 개발

일본 소니가 자사의 인기 온라인 PC게임 '에버퀘스트'를 플레이스테이션2(PS2)용으로 개발해 내년에 내놓을 계획이라고 보도했다.

이에 따라 소니의 자회사인 소니온라인엔터테인먼트는 자매회사인 소니컴퓨터엔터테인먼트아메리카(SCEA)에 에버퀘스트를 라이선스하고, 추후에도 PS2의 공식 퍼블리셔로서 자사의 다른 게임들을 PS2용으로 전환해 출시한다.

'에버퀘스트 온라인 어드벤처'는 2003년부터 가입자들에게 온라인으로만 서비스되며 이용료는 아직 정해지지 않았다.

에버퀘스트가 PS2용으로 나오면, 지금까지 별다른 주목을 끌지 못했던 PS2의 온라인 기능에 대한 관심이 높아질 것으로 기대된다.

SCEA는 지난달, PS2로 온라인게임을 즐길 수 있도록 전화나 광대역 접속이 가능한 PS2 인터넷접속 어댑터를 8월 중 발매한다고 발표한 바 있다.

99년 PC용으로 처음 발매된 에버퀘스트는 40만명의 가입자를 모으는 등 큰 인기를 끌며 가장 성공적인 온라인게임 모델로 꼽혀왔다.

소니온라인엔터테인먼트는 "PS2용 에버퀘스트가 PC용의 복사판이 아닌 '완전히 새로운' 게임이 될 것"이라고 밝혔다.

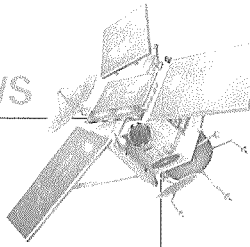
디지털카메라 기능 디지털망원경 첫선

일본 아사히옵티컬이 세계 최초로 디지털카메라 기능을 갖춘 디지털망원경 펜탁스 디기비노 DB100을 발표했다. 이 망원경은 7배 줌 기능을 갖고 있으며 1024×768픽셀 크기의 이미지를 저장할 수 있다. 이 회사는 이 제품을 5월 21일부터 5만엔에 출시할 예정이다.

e북 디스플레이 포맷.. 샤프-NTT도코모 개발

일본의 샤프와 NTT 도코모가 손잡고 휴대폰 및 개인휴대단말기(PDA)에서 사용될 전자책 디스플레이 포맷개발에 나선다.

이들이 개발할 '모바일 다큐먼트 포맷'(XMDF)은 음성 및 동영상 전송을 지원, 특히 외국어 학습에 적합하다. NTT 도코모는 자사의 통신기술과 샤프의 영상처리 기술을 결합, 오는 5월 15일부터 웹사이트를 통해 통신기능을 가진



PDA를 위한 시범 서비스를 제공할 방침이다. 또 8월에는 NTT 도코모의 3세대(3G) 서비스인 포마(FOMA)를 통해 휴대폰에서도 이를 사용할 수 있도록 한다는 계획이다. 전자책 콘텐츠 한 권당 이용료는 수백엔 정도가 될 것으로 보인다.

한편 디지북(Digi-Book) 재팬을 비롯한 2개 콘텐츠 회사가 XMDF를 지원하는 전자책 콘텐츠 제작에 나섰다. 이들은 8월까지 약 3000권의 책을 콘텐츠화할 예정이다.

대만, 2005년 세계최대 휴대폰생산국 부상 전망

대만이 오는 2005년께 세계최대의 휴대폰 생산국가로 부상할 것으로 전망됐다.

일본의 시장조사기관인 주니치사에 따르면 대만은 오는 2005년 1억2천만대의 휴대폰을 생산, 세계 시장점유율이 28.4%에 달해 한국 등을 제치고 최대생산국이 될 것으로 예상됐다.

대만의 휴대폰 생산은 지난 99년 275만대에 불과하던 것이 지난 2000년에는 1천만대를 넘어섰으며 올해는 지난해보다 139%나 증가한 2천850만대로 시장점유율이 7.5%에 달할 것으로 전망됐다.

주니치사는 또 내년과 오는 2004년에는 대만 휴대폰업체들의 총 생산대수가 각각 5천만대와 7천300만대에 달해 시장점유율이 12.8%, 17.8%로 계속 늘어날 것으로 내다봤다.

한편 전세계 휴대폰 생산은 올해 3천804만대에 이어 오는 2005년에는 4천230만대로 11.2% 증가에 그쳐 대만 이외의 지역의 경우 비교적 부진할 것으로 예상됐다고 주니치사는 밝혔다.

대만 이외의 국가들의 경우 지난해 3천508만6

천대에서 올해는 3천519만대로 다소 늘어나지만 오는 2005년에는 3천30만대로 오히려 줄어들 것으로 예상됐다.

히타치, 하드디스크 메모리 용량 확대 기술 개발

히타치가 하드디스크 메모리 용량을 두 배 이상 늘릴 수 있는 기술을 개발했다.

이 회사 관계자는 “이 기술의 개발로 동전 크기의 디스크에 영화 3편을 저장할 수 있게 됐다”며 “빠르면 오는 2004년 샘플 제품을 출시할 계획이며 장기적으로 스토리지 사업의 전략 부문으로 키워나갈 계획”이라고 밝혔다.

히타치는 또 1평방 인치당 107기가바이트를 저장할 수 있는 신기술을 개발하는데 성공했다고 밝혔다. 기존 기술로는 1평방 1인치당 100기가 바이트만 저장할 수 있다.

이 기술을 적용하면 메모리 용량이 현재의 10배 수준인 테라비트(1조비트)로 확대돼 손목시계 만한 컴퓨터도 현실화될 수 있다는 설명이다.

전문가들은 최근 메모리 스토리지 용량 확대가 이론적 한계에 부딪힌 상황에서 히타치의 기술 개발은 좋은 돌파구가 될 것으로 기대하고 있다.