

“인터넷 정보가전이 안방으로 밀려온다”

KT, 홈 네트워킹 시범 사업 추진

취재 김진경 기자

지난번 열린 국제 가전전시회(CES·Consumer Electronics Show)에서 빌 게이츠 마이크로소프트 회장은 새로운 게임기인 'X박스'를 선보이며 “올해에는 디지털 가전제품이 가정에 파고 들 것”이라고 말했다. 디지털 가전산업과 이를 바탕으로 한 인터넷 정보가전이 우리 안방에 밀려올 것을 예고한 것이다. 인터넷 정보가전(IA·Internet Appliance)이란 전화선·ADSL·케이블·위성 등의 유무선망과 연결된 네트워크를 이용해 인터넷에 접속할 수 있는 가전기기를 가리킨다. 디지털TV, 인터넷 냉장고, 디지털DVD, 디지털 비디오, 컴퓨터, 통신기기, 홈 자동화 기기 등이 여기에 속한다. 인터넷 정보가전은 다양한 종류의 인터넷 정보가전 단말기를 연결해 가정에서 상호 통신과 외부와 통신기능을 제공하는 홈 네트워크와 관련이 깊다. 홈 네트워킹의 중심에서 '홈 서버(Home Server)' 주도권 경쟁이 가속화되고 있다.

업체별 홈 네트워크 전략

'홈 서버'는 고부가가치를 지니고 있는 디지털 컨버전스의 대표적인 제품이다. 홈 서버는 크게 홈 멀티미디어 서버(엔터테인먼트), 홈 인포메이션 서버(인터넷), 홈 오토메이션 서버(컨트롤) 등 3가지 형태로 분류된다.

홈 인포메이션 서버는 컴퓨터 업체들이 일반 가정을 겨냥해 개발 중인데 파일·프린트·인터넷 공유, 가정용 홈페이지 운용, 홈 랜(LAN) 구축 등으로 특화돼 있다. 대표적인 업체는 마이크로소프트. MS는 주력 사업인 PC 운영체제 및 애플리케이션 분야에서 'e-홈(e-Home)' 전략과 신개념 PC 플랫폼을 추진, PC부문의 수요를 높이고 산업 영향력을 강화한다는 성장 전략을 마련했다. 이 가운데 가정용 PC부문은 e-홈 전략으로 함축된다. e-홈은 PC의 멀티미디어와 네트워킹 기능을 강화해 가정용 PC의 역할을 단순 업무처리나 인터넷 접속기기 수준에서 벗어난 '홈 네트워킹 허브'로 진화시키겠다는 것이다.

국내에서는 삼성전자가 MS와 협력하면서 적극적으로 시장을 준비하고 있다. 삼성은 MS와의 전략적 제휴를 통해 AV 기능을 강화한 홈 서버 개념의 홈 미디어센터를 선보였다. 이외에 선마이크로시스템스의 '코발트', LGIBM의 e서버 'X시리즈'가 있으며 HP·삼보컴퓨터·소니 등 PC업체들이 홈 오토메이션·홈 네트워킹 등을 담당할 수 있도록 기능을 확장한 홈 서버를 개발 중이다.

홈 인터넷 서버와 시장 선점 경쟁을 벌이고 있는 제품은 홈 엔터테인먼트 서버. 홈 엔터테인먼트 서버는 셋톱박스 기능이 확장된 것으로 방송 등의 멀티미디어 데이터와 홈 비디오·사진 등 가

정에서 제작된 멀티미디어 데이터를 저장·관리·재생하는 홈 엔터테인먼트 시장을 겨냥하고 있다. 소니는 오는 2005년 출시할 차세대 비디오 게임기 플레이스테이션3(PS3)을 홈 엔터테인먼트 서버로 만든다는 계획을 밝혔다. 소니가 지향하는 시장은 단순한 콘솔게임 시장이 아니며, PS3를 가정용 비디오 게임기의 일반적인 틀을 벗어나 인터넷을 기반으로 다양한 정보가전 제품에서 구동되는 새로운 형태의 홈 엔터테인먼트 제품으로 전환시키겠다는 것이다. 이를 위해 소니는 IBM·도시바와 공동으로 차세대 마이크로프로세서를 개발, 초고속 인터넷 접속이 가능한 각종 가전제품들과 인터넷 서버에도 설치해 PS3와 네트워크화 한다는 구상을 갖고 있다.

LG전자는 독자 개발한 LNCP(Living Network Control Protocol) 규격을 홈 네트워크 국내 표준에 제안해 정부 및 국내 가전업체와 연계, 표준화를 추진하고 있다. 이를 위해 인터넷 냉장고 등 가전제품 중심에서 디지털TV 및 디지털AV 분야로 제품 개발을 확대, 홈 네트워크 초기 시장을 주도한다는 전략이다.

2000년 이후 홈 네트워킹 붐을 주도했던 사이버 아파트의 정보화를 겨냥한 '홈 오토메이션 서버'도 홈 서버 시장의 한 축을 받치고 있다. 홈 오토메이션 서버는 조명 제어·온도 조절·가스밸브 제어 등 홈 오토메이션에 가장 많이 사용되는 전력선통신(PLC) 기능과, 도어폰·로비폰 등 아날로그AV를 수용하면서 인터넷·홈 오토메이션·방범 등의 기능을 함께 제공한다. 이 분야에서는 홈 오토메이션 전문기업들이 개발에 적극적으로 나서고 있다. 네트워크에 연결돼 있는 기기의 제어·다양한 생활정보·가정 내 에너지관리 시스템·무선통신에 이르기까지 각종 정보를 이용할 수 있는 PLC 기반의 홈 서버를 개발하겠다는 것이다.

초고속망 사업자의 돌파구 '홈 엔터테인먼트'

홈 네트워킹은 가전사만의 화두가 아니다. KT, 하나로통신, 두루넷 등 초고속인터넷 사업자들은 가입자가 1000만명을 넘어 서면서 신규 가입 신청이 둔화되는 등 시장이 포화에 이르자, 새로운 성장사업을 찾는 데 주력해왔다. 특히 지난 4년여 동안 구축한 전국의 초고속인터넷 인프라를 활용해 새로운 부가가치를 이끌어낼 방법에 골몰했다. 이 와중에 떠오른 것이 가정내 인터넷 활용을 극대화할 수 있는 홈 엔터테인먼트 사업.

이에 KT는 홈오토메이션과 VOD 등 홈 네트워킹 시범사업을 추진하고 있다. 서울 마포 현대아파트와 경기도 남양주 부영아파트 등 아파트단지를 대상으로 홈 네트워킹 시범서비스가 시작된다. 홈 네트워킹 사업은 초고속인터넷서비스와 연계해 PC, 노트북, PDA 등 태내 정보단말과 냉장고, 세탁기 등 정보가전기기 상

호간을 유·무선네트워크로 연결해 VOD, 홈오토메이션 등의 다양한 응용 서비스를 단계적으로 통합해 제공하는 사업이다.

제공되는 서비스는 멀티PC 접속서비스, TV기반 VOD서비스, 홈뷰어 서비스 등이며 지역정보화(www.kttown.com) 서비스와 연계해 제공된다. VOD 서비스는 현재 일부 업체에서 제공하는 서비스품질(QoS)이 보장되지 않는 PC기반 MPEG-4급(1 Mbps 이하) 동영상서비스와는 달리, Ntopia 및 VDSL의 브로드밴드망을 통해 QoS가 보장되는 TV기반 MPEG-2급(4 Mbps) 동영상 서비스이다.

KT 마케팅본부 유기현 사이버드림타운 팀장은 "택내시장 선점을 통한 신규 사업의 원활한 추진기반을 확보하고, 매가팩스와의 패키지 상품화를 통한 신규고객 유치확대 및 기존고객 이탈방지 등을 통한 매출증대 차원에서 홈 네트워킹 사업을 적극 추진할 계획"이라고 말했다.

두루넷도 코리아닷컴의 영화, 교육, 방송, 만화 등 디지털 콘텐츠를 TV로 즐기도록 한 '온TV' 서비스를 실시한다고 발표했다.

그 외 SK텔레콤도 이동전화망을 통해 원격지에서 각 가정의 전자제품과 가스밸브 상태를 파악하고 제어할 수 있는 홈 네트워크 서비스를 시작했다. 이 제품은 무선인터넷 네이트에 접속해 에어컨 온도조절, 세탁기 작동, 가스밸브 상태 표시와 차단 및 특정 콘센트 전원 개폐 등을 할 수 있다.

디지털 컨버전스 시대 개화

미국 바텔연구소(www.battelle.org)는 지난해 말 최근 정보기술 트렌드와 관련해 의미심장한 보고서를 내놓았다. 바텔이 발표한 '10대 미래 기술'이라는 보고서에서 우리가 늘 접하는 가전 제품의 미래를 조망했다. 보고서는 앞으로 미래 가전은 TV면 TV, 휴대폰이면 휴대폰 등 단독 제품의 시대를 지나 TV 통신기기 컴퓨터가 복합적으로 합쳐진 통합 제품의 시대가 온다고 예측했다.

특히 홈 네트워킹과 디지털 컨버전스를 기반으로 한 제품이 아니 고는 정보화와 지식 기반 사회에서 명함조차 내밀지 못한다고 못박았다. 바텔이 미래 기술의 하나로 꼽은 '디지털 컨버전스(Digital Convergence)'는 디지털 제품과 기술끼리의 융합을 말한다. 덧붙여 테크놀로지와 콘텐츠의 결합 또한 중요한 이슈로 부각되고 있다. PC 영상가전 휴대폰과 같은 단말기 뿐 아니라 디지털 정보가 생성 유통 재생되는 콘텐츠, 네트워크, 서비스 등 다양한 분야에서 컨버전스가 일어나고 있다. 디지털 컨버전스는 단순히 가전과 통신 시장만의 현상이 아니다. 광대역 네트워크인 초고속 통신망과 디지털 콘텐츠의 결합 형태로 활발하게 진행 중이다. 홈 네트워킹 발전의 끝이 어디인지 상상력이 따라가지 못할 정도다.