볼거리 · 즐길거리 풍성한 '모바일콘텐츠 온엑스포 2004'

'모바일 콘텐츠 온엑스포 2004'가 한국데이터베이스진흥센터(이사장 방상훈) 주최로 8월 2일부터 9월 14일까지 디지털콘텐츠 사이버전시장 OnExpo(www.OnExpo.or.kr)에서 성황리에 개최되고 있다. 44일동안 진행될 이번 행사는 60여 개에 이르는 모바일 콘텐츠 제작 · 유통업체, 솔루션 개발업체들이 참가해 다양한 콘텐츠 및 솔루션 등의 정보를 보여주는 한편, 신규 · 인기 콘텐츠, 콘텐츠 이용자 리뷰, 관련 기술 · 시장동향 분석보고서 등 모바일 콘텐츠에 관련된 모든 정보를 원스톱(One-Stop)으로 제공하고 있다. 특히 이번 행사에 시스윌의 협찬으로 매일 다른 휴대폰 벨소리를 무료로 다운받는 이벤트가 제공돼 네티즌들에게 큰 인기를 얻고 있다. 전시된 모바일 콘텐츠에 대한 사용 후기를 작성하면 별도 추첨을 통해 상품을 주는 이벤트 등 다채로운 행사가 사이버상에서 전개되고 있어 네티즌에게 볼거리와 즐길 수 있는 내용이 풍성하다. 매일 새로운 콘텐츠로 네티즌을 흥분시키고 있는 온엑스포 모바일 콘텐츠 전시장 속으로 들어가 보자.

글 / 오숙현 한국데이터베이스진흥센터 연구원

모바일 콘텐츠업체들의 잔치인 '모바일 콘텐츠 온엑스포 2004'가 지난 8월 2일부터 9월 14일까지 44일 일정으로 성황리에 개최됐다. 디지털콘텐츠 사이버전시장 OnExpo 테마전시장을 통해 진행 중인 이번 행사는 모바일 관련 기업의 온라인 전시를 지원하고, 홍보 및 프로모션 기회를 제공해 관련 산업의 매출 증대를 목적으로 기획됐다. 참가 기업별 대표 콘텐츠 정보, 모바일 게임 리뷰, 기술 동향, 산업 동향, 모바일 마케팅 정보 등의 다양한 내용과 대형 이벤트로 전시회를 둘러보는 네티즌에게 유익하고, 즐거운 경험을 제공하고 있다.

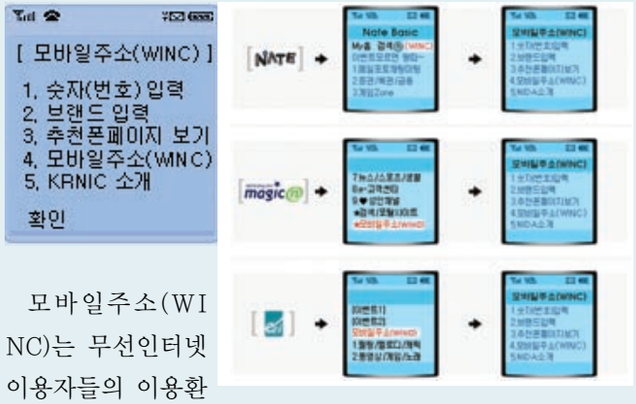
이번 행사는 모바일 콘텐츠업체들의 전시회인 만큼 온엑스포에서 '휴대폰 벨소리 무료 전송 이벤트'를 야심 차게 준비, 매일 다른 최신 유행 휴대폰 벨소리를 네트즌에게 무료로 전송해 주고 있어 큰 인기를 모으고 있다. 온엑스포를 통해 벨소리를 신청하면 다음날 일괄적으로 벨소리를 전송 받는 '휴대폰 벨소리 무료 전송 이벤트'는 별도의 홍보도 없었음에도 불구하고 매일 1,000여명의 네티즌들이 무료 벨소리를 전송 받아 구전효과를 톡톡히 보고 있다.

전시회에 참가한 기업에게는 전시된 콘텐츠에 한해 해외 홍보가 가능한 온엑스포 국제관에 영문, 중문으로 번역해 입점시키고, 300만원 상당의 홍보 동영상 촬영 지원, 중국 진출을 위한 상담 등 여러 이벤트도 함께 진행하고 있다.

'모바일 콘텐츠 온엑스포 2004' 테마전시장에는 컴투스, 웹엔지코리아, 투이정보기술 등 60여 기업이 모바일 게임, m

커머스, 모바일 서비스 등 130여개 콘텐츠를 전시하고 있다. 다음은 이번 전시회에 참가하고 있는 주요 기업이다.

모바일주소 서비스 '한국인터넷정보센터'



모바일주소(WINC)는 무선인터넷 이용자들의 이용환경을 개선시키고자 국가인터넷주소자원관리기관인 한국인터넷진흥원(NIDA)에서 국내 이동통신 3사(SKT, KTF, LGT)와 계약에 의해 한국인터넷정보센터와 공동으로 주관하여 복잡한 URL입력대신 번호를 통해 무선인터넷 콘텐츠에 접속하도록 실시하는 공공서비스이다. 기존의 방식에서는 휴대폰 단말기로 URL을 직접 입력해 무선인터넷에 접속하기 때문에 이용자가 가고자하는 무선콘텐츠로 가기 위해서는 입력을 많이 해야 하는 번거로움이 발생해왔다. 이를 해소하고자 제공된 모바일주소(WINC) 서비스는 영문(도메인)에 일치하는 휴대폰 키패드 숫자를 누르고 나서 '#(구분자)+고유번호'를 누르면 무선인터넷에 쉽게 접속할 수 있다.

휴대폰에서 이용하고자 하는 무선인터넷콘텐츠(폰페이지)의 모바일주소(WINC)를 입력하여 접속하거나 핫키(Hot-Key)를 통하는 방법, 콜백URL 방식의 **85, **9462를 통해 접속하는 방법으로 무선 인터넷을 손쉽게 접할 수 있다.

한게임 맞고가 내 휴대폰 속으로 '벨록스소프트'

서울대학교 전기·컴퓨터 공학부의 마이크로프로세서 구조 및 시스템 소프트웨어(MASS) 연구실의 LaTTe 공개소스 Java 가상머신 개발팀이 주축돼 2000년 9월에 설립된 벨록스소프트(대표 이홍복)는 축적된 컴파일러 및 자바 가속 기술을 토대로 휴대전화, PDA 등 각종 휴대용 단말기와 DTV 등 유무선 정보단말기의 자바 플랫폼을 개발하는 기업으로 모바일게임 개발, 모바일 서비스를 통해 유저에게 편리성과 즐거움을 제공하고 있다. 간단한 보드게임, 퍼즐, 액션게임부터 경영시뮬레이션, 액션 어드벤처 게임까지 다양한 장르의 모바일게임을 직접 개발하고 있으며, 현재 한게임 맞고, 한게임 넷맞고 등 총 7개의 게임이 작업 완료돼 인기리에 서비스되고 있다. 또한 흡연자에게 필요한 정보를 알려주는 금연 도우미, 폰으로 찍은 사진을 즉석에서 예쁘게 수정할 수 있는 '찍GO꾸미GO' 등 편리한 정보서비스도 제공하고 있다.

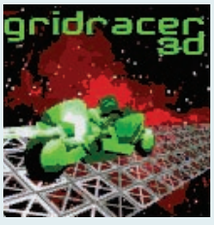
JINOS™ 은 벨록스소프트에서 자체 개발한 Java™ 기반의 차세대 Mobile Handset 플랫폼이다. Mobile Handset 플랫폼은 기존의 휴대용 전화기에서 Java™ 애플리케이션의 수행을 위해 부분적으로 사용되던 Java™ 가상머신과는 달리, 휴대용 전화기의 모든 프로그램(Java, C 등의 다양한 언어로 구현된 프로그램)이 실행되기 위한 일관된 환경을 제공하는 플랫폼으로 현재 JINOS™ 가 탑재된 세 번째 단말기가 출시됐다.

최고의 조건으로 중국 대륙 진출 '사이버힐즈'

사이버힐즈(대표 김무덕)는 모바일 게임 개발, 유통을 전문으로 하고 있으며, 캐릭터 디자인과 게임개발 기술을 겸비한 IT 기업으로 8월 중국시장에 자사 게임 4종을 런칭하는 쾌거를 이뤘다. 사

이버힐즈의 4개 게임(파이프라인, 그리드레이서3D, 이스케이프, 큐빅)을 일정액의 미니멈 게런티와 중국에서 발생하는 경상매출의 40%를 가져오는 좋은 조건으로 중국의 상하이링톤과 계약을 체결하고 8월부터 본격적으로 서비스를 시작했다. 중국은 온 · 오프라인 영역의 많은 기업이 군침을 흘리는 시장이지만 진출을 위한 노력 대비 성과가 그리 많지 않는 시장으로 사이버힐즈의 모바일 게임 4종 수출은 값진 것이다.

파이프라인은 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 퍼즐 게임으로 단순하면서도 중독성과 흥미성을 고루 갖추어 언제 어디서나 즐길 수 있는 간단한 오락이다. 쉬운 조작법으로 머리를 쓰게 만드는 면이 유저들로 하여금 시작하면 끝을 보게 만드는 중독성 강한 게임이다. 이스케이프는 말 그대로 스테이지별로 정해진 시간내에 탈출하는 게임이며, 모바일 게임으로 재창조된 큐빅은 난이도가 높은 게임임에도 불구하고 차이나모바일 서비스 개시 후 추천게임 1위에 등극한 저력있는 게임이다. 그리드레이서는 3D 모터사이클 게임으로서 정해진 시간내에 여러 지구별 스테이즈를 넘어 추락하지 않고, 질주하는 게임으로 빠른 순발력을 요하며, 뛰어난 그래픽에 3D효과를 맛볼 수 있다.



일본 '미디어링'에 수출쾌거, '이쓰리넷'

이쓰리넷(대표 성영숙)의 '러쉬러쉬'는 2003년 서비스된 모바일게임으로 일본의 모바일 전문 퍼블리싱 기업인 미디어링(Media Ring)과 수출계약을 체결했다. '러쉬러쉬'는 서로 다른 4가지 게임으로 구성돼 있다. 게임의 주인공인 잼싸맨이 신기록을 기록할 때마다 많은 상금을 받게 되는 내용으로, 떨어지는 기둥을 피하는 '공포기둥', 항아리를 받아야하는 '항아리 받기', 커다란 석상(돌기둥)을 피해 달리는 '계곡 탈출', 방위덩어리를 피해 동전을 먹는 '동전먹기' 로 구성돼 있다. 국내 마니아로부터 이미 검증받은 '러쉬러쉬'는 게임의 본산인 일본에서도 모바일상에 최적화된 게임으로 평가받고 있어 국내 게임의 우수성을 다시 한번 입증할 것으로 예상된다. 또한 중국과 대만에서 이미 공식 서비스중인 '동전쌓기' 게임을 가지고 9월 24일부터 26일까지 일본 치바 마쿠하리 멧세에서 열리는 동경게임쇼에 참가할 예정이다.

이쓰리넷에서 야심차게 서비스하고 있는 세계 최초 모바일 주간만화 '뭉크'는 국내 유명 인기 만화가들의 만화를 모바일에서만 감상할 수 있는 서비스로 기존 모바일 만화들이 기출판된 만화를 수정하여 서비스해 만화의 질이 떨어지는 단점을 보완한 모바일 전용 창작 만화서비스이다. 매주 정기적인 업데이트로 항상 새로운 것을 찾는 고객의 욕구에 부응하고 있다.

확실한 광고 효과 서비스 제공 '마이쿠폰 · 오레오 커뮤니케이션즈'

모바일 광고는 광고주와 소비자간의 쌍방향 커뮤니케이션이 가능하며, 메시지 도달률이 95%로 TV 2.3%, 신문 9.8%에 비해 타매체와는 비교할 수 없을 정도로 높다. 또한 이용자의 반응도 즉각적이어서 효율적으로 광고를 집행 할 수 있는 장점을 가지고 있다.

국내 최초의 모바일 마케팅 전문회사로 온 · 오프라인 점포의 고객마케팅과 매출증진을 위한 휴대폰 마케팅 서비스를 제공하고 있는 마이쿠폰(대표 유시현)은 국내 최초로 이동통신 3사로부터 사업권을 획득하여 모바일 행운 이벤트 및 고객관리 서비스와 모바일 쿠폰 마케팅 서비스를 제공하고 있다. 방문고객을 모바일 쿠폰 회원으로 유치하여 휴대폰상의 할인 쿠폰을 제공함으로써 고객에게 방문 동기를 부여하고, 즉각적인 구매를 유도할 수 있다. 또한 쿠폰회원의 데이터를 구축하여 회원이 쿠폰을 사용할 때마다 방문 정보가 자동으로 기록되기 때문에 방문 빈도에 따른 일반고객, 우수고객을 선별하여 차별화된 서비스를 제공할 수 있는 것이 모바일 쿠폰 서비스의 장점이다.

마이쿠폰의 해피캐쉬 서비스는 모바일 행운이벤트에 참여해 매일 즉석에서 로또 복권 5게임을 받고 당첨될 때마다 현금으

로 자동 적립되는 해피캐쉬가 모아지는 서비스로 365일 진행되는 이벤트를 통해 가맹점 방문 고객에게는 신선한 재미를, 가맹점은 고객의 자발적인 참여를 통한 고객유입, 고객확보를 통해 매출로 이어지는 효과를 누릴 수 있다.

해외 통신 사업자와 연동해 글로벌 메시징 서비스를 제공하고 있는 오레오커뮤니케이션즈는 260만 개인고객과 460여 법인고객에 대한 메시징 서비스를 하고 있다. 저렴한 광고비와 원하는 회원들만 골라서 휴대폰 문자 메시지로 광고해 높은 주목성과 신속한 정보제공에서 오는 확실한 광고 효과를 얻을 수 있는 광고 서비스를 제공하고 있다.

해외 퍼블리싱 전문기업 '에쓰오코리아'

에쓰오코리아(대표 배상용)는 한국의 무선 콘텐츠를 중국을 비롯한 호주 및 인도네시아에 수출하여 외화 획득에 기여하고 있는 글로벌비즈니스 전문기업이다. 특히 2004년 4월에 나스닥에 상장한 중국 상하이 링톤과 중국 최대 유선포털 소후와 긴밀한 협력관계를 구축하여 사업을 전계하고 있다. 중국을 비롯한 해외 이동통신사의 메이저급 SP와 계약을 맺고 한국 내 우수 모바일게임을 발굴, 현지화하여 해외 각지에 공급하며, 이미 '12지신', '레인브레이커', '파이프라인' 등 많은 게임이 에쓰오코리아를 통해 현재 중국에서 서비스되고 있다. 모바일 게임 이외에도 온라인게임, 스타사진편집 콘텐츠, 모바일 커뮤니티 콘텐츠 등 국내 모바일 콘텐츠를 수출하고 있으며, 해외 우수 모바일 콘텐츠를 수입, 공급하는 등 활발한 활동을 펼치고 있다.

콘텐츠를 수출하고, 해외에서 서비스하다 보면 로열티, 과금 문제가 생기게 마련이다. 따라서 투명하고 객관적인 빌링을 요하게 되는데, 에쓰오코리아는 이런 욕구에 맞춰 로열티 송금 등에 대한 객관성을 높이기 위한 빌링 ASP 센터를 운영하는 글로벌 콘텐츠 커머스 사업도 전개하고 있다.

유무선 통합 솔루션 세계 선두 꿈꾸는 '시스윌'

모바일 시장은 IMT-2000과 IS-95C 등의 기술 상용화와 무선망 개방에 따른 시장 확대 등으로 치열한 시장 경쟁이 전개되고 있다. 이러한 가운데 시스윌(대표 김수연)은 경쟁 우위를 차지하기 위해 부가서비스와 연계한 유무선 통합솔루션을 제공, 시너지를 극대화하고 있다. 특히 시스윌은 KTF SMS GW, 삼성화재 위치기반 시스템 등 다수의 레퍼런스 사이트를 확보해 시장 진입에 유리한 고지를 차지하고 있다.

통화연결음 서비스는 전화거는 사람이 통화연결시까지 듣게되는 신호음을 음악, 멘트, 자연의 소리 등 다양한 소리로 바꿔 줌으로써 자신에게 전화를 거는 사람이 지루함 없이 기다리게 해줄 수 있는 서비스로 2002년에 시작된 모바일 콘텐츠이다. 시스윌은 최정상급 성우와 스타 연예인 목소리, 독특한 웨이브 파일 등을 삽입하는 타 CP와 차별화된 통화 연결음을 서비스 하고 있다. 16Poly, 40Poly, PCM, 퀄컴 CMX, Compact MIDI 기술을 기반으로 대중음악 및 자작곡을 자신의 휴대폰 벨소리에 저장 하거나 문자와 함께 친구에게 전송하는 서비스로 ARS+무선인터넷 유선인터넷을 연동한 벨소리 다운로드 서비스 및 캐릭터 다운로드 서비스를 하고 있다. 또한 ARS 시스템을 이용하여 원하는 음성정보의 내용을 상담원과 직접 연결시켜주어 통화할 수 있도록 해주는 상담형 음성정보 서비스는 인터렉티브(Interactive) 서비스가 가능한 점이 특징이며, 운세상담, 대입수능상담, 증권상담, 법률상담 등이 있다.

국내 모바일 콘텐츠 산업은 유무선 초고속 인프라 구축, 표준화 플랫폼 확보, 국가 주도의 기술개발 및 표준화 등 강점을 가지고 발전해가고 있으며, 세계 모바일 콘텐츠 시장의 미성숙, 중국의 거대한 무선인터넷 시장 개방, 단말기 성능 향상으로 고품질 콘텐츠 제공 등의 기회도 국내 모바일 콘텐츠 산업을 발전시키는 원동력이 될 것이다.

하지만 CP의 영세성과 디지털콘텐츠 저작권 문제, 원천 기술에 대한 특허권 확보 부족, 중국의 모바일 콘텐츠 분야 추격 등 위험요소를 해결하지 못하면, 성장하고 있는 세계 모바일 콘텐츠 시장에서 경쟁력을 확보하지 못할 것이다. 대한민국을 일끌어 갈 9대 신선장동력의 하나인 디지털콘텐츠 중 최고의 모바일콘텐츠만을 선별해 전시하고 있는 '모바일 콘텐츠 온엑스포 2004' 사이버 전시회는 8월 2일부터 9월 14일까지 온엑스포 사이트에서 무료로 관람할 수 있으며, 전시 콘텐츠도 계속해서 업데이트 될 예정이다.

한편 이번 '모바일 콘텐츠 온엑스포 2004'를 주최하고 있는 한국데이터베이스진흥센터는 정보통신부와 공동으로 국내 디지털콘텐츠 기업 및 제품정보를 온라인으로 상시 제공하는 디지털콘텐츠 사이버전시장 OnExpo(www.onexpo.or.kr)를 구축·운영, 지난 5월 '2004 e러닝 온엑스포' 사이버 전시회를 성공적으로 개최한 바 있다. 이에 대한 문의는 02-3708-5412로 할 수 있다.