



u-KOREA 자부심 · 디지털 미래상 한 눈에 쏘~옥

국내외 유망 소프트웨어와 디지털콘텐츠를 한 곳에 모아 전시한 '소프트엑스포&디지털콘텐츠페어 2004' 행사가 '유비쿼터스로 여는 미래'를 주제로 지난달 2일부터 5일까지 나흘간 서울 삼성동 코엑스에서 열렸다. 정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원이 주관한 이 행사는 세계 230여개 기업이 참가하고 전시회 및 다양한 컨퍼런스로 짜여진 국내 최대 규모의 IT 전시회로 올해 여덟 번째를 맞았다. 행사 이모저모를 살펴봤다.

글_신승철 기자 | 사진_이혜성 기자

정 정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원이 주관한 '소프트엑스포&디지털콘텐츠페어 2004'가 지난달 2일 서울 삼성동 코엑스 태양관에서 개막돼 5일까지 열렸다. '유비쿼터스로 여는 미래(Future with U)'란 슬로건을 내건 이 전시회에는 세계 250개 기업과 단체 등이 참가해 최근 IT의 화두로 떠오르고 있는 공개 소프트웨어와 홈네트워크 등 다양한 기술을 선보였다.

이번 행사에는 ▲차세대 IT산업관 ▲공개 소프트웨어관 ▲월드게임 페스티벌관 ▲일반 소프트웨어관 ▲인터넷/모바일콘텐츠관 ▲임베디

드/IT SOC/텔레매틱스관 등의 전시관과 소프트비전관, 콘텐츠비전관, 소프트웨어 품질인증관, 임베디드 소프트웨어 공모대전 수상작관, 신 소프트웨어 상품대상 수상작관 등의 ▲특별관이 들어섰으며, 다양한 부대행사들도 펼쳐졌다.

공개 · 임베디드 SW 참관기업 크게 확대

이번 소프트엑스포는 우리나라 소프트웨어 산업에서 새로운 대안으로 떠오르고 있는 공개 소프트웨어와 임베디드 소프트웨어를 강조하는



데 초점이 맞춰졌다. 공개 소프트웨어는 핵심기술을 공개해 누구나 마음대로 응용 제품을 만들 수 있는 소프트웨어를, 임베디드 소프트웨어는 냉장고, TV 등의 가전제품에 사용되는 각종 '메뉴' 기능과 공장의 자동화 기능 등을 각종 디지털기기 안에 끼워 넣은 소프트웨어를 말한다.

한글과컴퓨터와 레드햇코리아는 전시장 입구 근처에 대형 부스를 마련, 제품 전시는 물론 도우미를 이용한 다채로운 행사를 마련해 눈길을 끌었다. 리눅스로 개발된 게임을 직접 시연하고 토너먼트 방식으로 우승자를 가려내는 게임대회도 열렸다. 또 행사 기간중에는 한중일 공개 소프트웨어 포럼도 함께 열렸다.

임베디드 소프트웨어 기업들이 참여한 '차세대 IT관'은 규모면에서 지난해보다 크게 늘었고 임베디드 소프트웨어 공모전에 입상한 작품도 전시됐다. 홈네트워크 시장에서 활용하게 될 PC를 통한 디지털 양방향 주문 프로그램, 가스원격제어 프로그램, 원격진료 프로그램 등이 선보였다.

임베디드 소프트웨어 공모전 수상작 중 작은 무인자동차에 인공지능 소프트웨어를 넣어 자동 물류운반시스템을 만든 서강대 컴퓨터학과 학생들의 제품이 관심을 모았다. 이 제품은 지정된 도로를 따라 물류를 운반할 수 있을 뿐 아니라 스스로 운전면허 시험코스를 통과하는 모습도 보여줬다.

이밖에 와우로봇에서 출품한 30cm 크기의 춤추는 로봇은 관람객들로 하여금 연신 카메라의 플래시를 터트리게 했다. 17개의 관절로 기민한 움직임을 보여주는 이 로봇은 음악에 맞춰 춤을 추는 귀여움을 토해냈다. 이 회사 관계자는 "로봇을 꿈꾸던 모든 이들의 소망을 하나로 집약한 제품"이라고 자랑했다.

기조연설서 IT시장 1조달러 돌파 전망

이번 행사에서 이회찬 국무총리는 행사 기조 연설을 통해 "소프트웨어 산업이 국가 이익과 직결되는 필수 생존전략인 만큼 원천기술 확보

를 위해 적극 지원할 것"이라고 밝혔다. 또 "정부는 전략 소프트웨어의 원천기술 확보와 업체 기술이전을 위한 선도 기술개발, 국제 표준화 활동 및 인력 양성을 적극 지원할 것"이라며 "이번 전시회는 공개소프트웨어와 임베디드소프트웨어 분야의 원천기술 확보에 의지를 표현했다"고 평가했다.

이어 이 총리는 "온라인게임이 한발 앞선 기술개발로 해외시장을 개척했다"고 평가하고 "소프트웨어와 디지털콘텐츠는 시장 선점이 중요하다"며 창의력을 발휘해 달라고 주문했다.

기조연설자로 나선 시장조사업체인 IDC의 필립 드 막시악 선임부사장은 "2004년 IT시장은 9,640억달러를 기록하고, 2005년에는 더딘 경제회복에도 신홍시장과 공개 소프트웨어의 성장세에 힘입어 1조달러를 돌파할 것"으로 전망했다.

국가별로는 2005년에 아르헨티나가 24%로 가장 높은 성장세를 기록하고, 인도(22%), 터키(20%), 러시아(18%), 베트남(16%), 중국(15%) 등이 그 뒤를 이어 신흥 국가들의 성장세가 높을 것으로 예상했다. 한국은 일본(2%)과 미국(6%)보다 높은 7%의 성장세를 보일 것이라는 견해를 보였다.

막시악 선임부사장은 세계 IT시장에 대해 "경제 침체와 유가의 고공행진, 이라크전쟁 등으로 세계 경제의 불황이 예상되면서 IT경기 또한 불확실성이 커졌다"며 "기업들은 빠른 시장 환경 변화의 대응을 위해 IT 투자를 계획하고 있으나, 예상보다 더딘 IT의 투자효과로 혼란에 빠져 있는 상태"라고 진단했다.

그는 "2005년에는 미국과 유럽 등 성숙 시장보다는 신흥시장의 비즈니스 기회가 클 것"이라며 대상국가로 브라질·러시아·인도·중국·멕시코 등 5개국을 지목했다. IDC는 이들 5개국의 IT시장 규모가 지난해 500억달러에서 오는 2008년 1,000억달러로 성장할 것이라고 전망했다.

그는 또 주요 국가들의 IT특징을 소개하며 "한국은 일본·대만과 함



게 IT기술의 주요 플레이어로 세계 시장에 영향을 미치고 있는 반면, 미국은 리더십, 중국은 제조와 기술, 인도는 수출로 세계 IT시장을 이끌어가고 있다”고 말했다.

이밖에 기초연설에는 IBM의 스코트 헨디 리눅스 부문 부사장과 HP의 마틴 핑크 서버·스토리지·리눅스 사업부분 부사장이 나와 리눅스의 발전 방향과 기업전략을 소개했다

규모 축소·게임 등 특정 부스만 요란 ‘아쉬워’

행사기간 동안 뒤편이해도 젊은층이 가장 많이 모인 곳은 게임 관련 제품이 총망라된 월드게임페스티벌관이었다. 넥슨, 이쓰리넷, 벨록스소프트, 에스오코리아, 이니엄, 코디넷, 안다미로 등 게임관련 기업들이 자사 제품을 홍보했다. 또한 온라인·모바일게임뿐 아니라 비디오편도 직접 체험할 수 있었다.

각 부스마다 측석에서 최신 게임을 펼칠 수 있는 PC가 마련되자 젊은 이들 수백명이 다음 차례를 기다리며 줄을 섰고, 대형 모니터를 중앙에 두고 현장에서 대결을 펼치는 게임대결은 PC방 못지 않은 분위기를 자아냈다. 게임대회에 참여한 한 대학생은 “이만한 화면과 사운드, 그리고 현장감 넘치는 게임장소가 또 있을까요”라고 말했다.

소프트웨어 및 디지털콘텐츠 대상 수상기업들이 참가해 우수제품의 마케팅 활동을 펼친 소프트비전관 및 콘텐츠비전관과 정통부의 GS(Good Software)마크를 획득한 소프트웨어 제품들을 전시한 소프트웨어 품질인증관 등도 볼거리가 풍성했다.

정보통신부 장관상을 받은 유비티즌의 교육용 프로그램 ‘마인드맵’

은 영국의 교육학자인 토니 부잔이 제창한 마인드맵 이론을 소프트웨어로 구현한 제품으로 소개됐다. 읽고 생각하는 모든 두뇌 작용을 이미지와 핵심단어를 이용해 시각화한 것. 복잡한 머릿속의 생각을 엔터 키로만 쉽게 정리할 수 있어 교육 효과를 높일 수 있다고 이 회사 관계자는 설명했다. 이 프로그램을 활용해 브레인스토밍을 하거나 학생의 논술작성 시범 등도 있었다.

지자체가 운영중인 지역 소프트타운 기업들이 참가하는 소프트타운관, 그리고 일본·싱가폴·태국 등의 해외 소프트웨어기업의 해외업체관도 별도로 운영됐다. 일본 키타큐우슈시와 미야자키현에서는 2개 부스를 마련하고 시 관계자들이 직접 나선 가운데 국내 소프트웨어 업체들의 일본 유치를 위한 홍보를 펼쳤다.

한국소프트웨어진흥원에 따르면 이번 전시회에는 7만여명의 관람객이 다녀갔고, 1,500여건의 비즈니스 상담을 통해 3,000만달러의 수출상담 실적을 올린 것으로 나타났다. 하지만 경기침체를 반증하듯 전반적으로 규모가 축소됐고, 특정 업체 부스만 요란하고 나머지 업체들의 부스는 다소 쓸렁했던 문제점도 여전해 아쉬움이 남았다.

한편, 이번 행사기간 동안에는 ‘소프트웨어 산업인의 날 행사’ ‘2005년 소프트웨어 수요예보 설명회’ ‘정통부 장관배 게임대회 및 게임제작대회’ 등 다양하고 유익한 콘텐츠를 제공하는 부대행사도 함께 열렸다.

소프트웨어 산업인의 날 행사에서는 각종 포상 순서도 마련됐는데, 소프트웨어 발전 유공자에 주어진 영예의 동탑산업훈장은 경원대학교 오해석 부총장이 받았고, 2004년 디지털콘텐츠 대상에서는 엔텔리전트가 개발한 모바일게임 ‘삼국지 무한 대전’이 대통령상을 수상했다. 또 2004년 대한민국 소프트웨어 대상에는 핸디소프트 비즈니스프로세스관리(BPM) 솔루션 ‘비즈플로우BPM’이 대상으로 선정되는 영예를 안았다. ●