



한국전자전(KES) 2005

첨단 IT의 요람... 세계 5위권 전시회로 우뚝

글 양기석 기자 · 사진 이혜성 기자

‘Advance to the Future!’ 한국전자전 2005의 주제이다. 이러한 주제를 반영하듯 올해로 36회를 맞은 한국전자전에는 우리나라를 비롯해 미국, 중국 등 18개국 550개의 IT업체들이 최신기술과 첨단제품을 선보였다.

이번 전자전은 멀티미디어관과 정보통신관, 산업용기기관, 전자부품관 등으로 구성된 가운데 산업자원부가 ‘신성장동력 산업기술 시연관’을 마련해 주목을 받았다.

특히, 세계 최대의 102인치 PDP TV를 비롯해 1억원을 호가하는 세계 최고가 TV, 최신 DMB폰 등 첨단 IT기기들이 대거 출시된 가운데 TV 부문에서는 LG전자와 삼성전자의 기세 싸움이 이어졌다.

LG전자는 이번 전자전에서 세계 최대 크기인 102인치 PDP TV를 선보이며 삼성전자와

함께 100인치 TV분야에서 본격적인 경쟁체에 돌입하게 됐다. LG전자가 선보인 102인치 PDP TV는 화면의 선명도를 표현하는 해상도에서 기존 HD(100만 화소급, 1365×768)대비 2배 이상인 풀 HD(207만 화소급, 1920×1080)이다.

반면 삼성전자는 80인치 PDP TV를 선보였는데 판매가격이 TV와 장식장의 가격을 합해 1억3,000만원에 달했다. 여기다 홈시어터 풀 패키지를 포함한 가격은 1억5,000만원에 이르는 세계 최고가 TV라는 것이 관계자의 설명.

이밖에 현대이미지퀘스트는 10,000대1 명암비 디지털 일체형 50인치 PDP TV ‘Q501’을 출품했고, 이레전자산업도 50인치 PDP HDTV를 디보스는 46인치와 40인치 일체형 LCD TV를 선보였다.

한편 디지털큐브, 이레전자 등 PMP 업체들을 비롯 삼성전자, LG전자 등은 동영상 재생 기능이 강화된 2세대 PMP를 선보였고 휴대폰 업체들은 DMB을 볼 수 있는 단말기를 처음 선보이면서 차세대 휴대형 단말기 시장의 선점경쟁에 나섰다.

아울러 이번 전자전에서는 인덕공업대학교와 동양공업대학 학생들도 직접 제작한 지능형 로봇, 미로찾기 로봇 등을 선보이며 관람객들의 큰 호응을 얻었다.

이강열 전자산업진흥회 부회장은 “한국전자전은 수출 확대 및 내수 활성화는 물론 미래 IT산업의 아이디어를 찾는 중요한 기회였다”며 “전자진흥회는 향후 5년 이내에 한국전자전을 세계 5위 안에 드는 IT전시회로 만들어 가겠다”고 말했다. ●

미리보는 APEC

유비쿼터스 코리아 체험 기회로!



‘IT강국의 이미지를 전세계에 알리자.’

정부는 APEC 정상회의의 키워드를 ‘유비쿼터스 코리아’로 삼고 이번 정상회의를 통해 IT 강국으로서의 국제적 위상과 이미지를 드높일 계획이다. 이를 위해 각종 회의 및 전시 운영에서 IT를 적극적으로 활용한다는 전략. 정상회담 장소인 벅스코에서 열리는 IT산업전시회를 비롯해 각국 정상들이나 고위관료, 기업인 등 APEC 참석자들이 묵는 호텔이나 숙소 등에서 국내의 최첨단 IT수준을 직접 체험할 수 있도록 한다는 계획이다.

글 권경희 기자

정부는 이달 열리는 ‘2005 APEC 정상회의’에 맞춰 11월 15~21일 부산 벅스코(BEXCO) 전시장에서 IT 전시회를 개최한다. 이번 전시회에는 21개국 정상과 함께 장관 등 고위 관료, 기자 등 500여명을 비롯해 더 플래처 IBM 부사장, 창샤우빙 차이나텔레콤 회장 등 세계 유수의 기업인 등 총 6,000여명이 대거 참석할 예정이다.

정부와 IT업체들은 이번 전시회를 IT 강국의 이미지를 다시 한번 전세계에 각인하는 무대로 활용할 계획이다.

정부는 APEC 정상회의의 컨셉을 ‘유비쿼터스 코리아’로 정하고 국내 최첨단 IT 산업을 APEC 행사에 적극 활용한다는 방침이다. 이

를 위해 정부는 정보통신부를 중심으로 벅스코 전시장에 u포트·로봇·e러닝·하이라이프관·디지털콘텐츠·전자무역 등 다양한 IT 주제관을 마련했다.

또한 삼성전자·LG전자·KT·SK텔레콤 등 이른바 ‘IT KOREA 4인방’도 기업관을 설치해 각국 정상들을 상대로 고품격 마케팅을 펼칠 예정이다. 이를 위해 세계 최초로 상용화에 성공한 이동멀티미디어방송(DMB)과 휴대인터넷(와이브로) 등 차세대 IT 서비스와 첨단 기기를 선보인다.

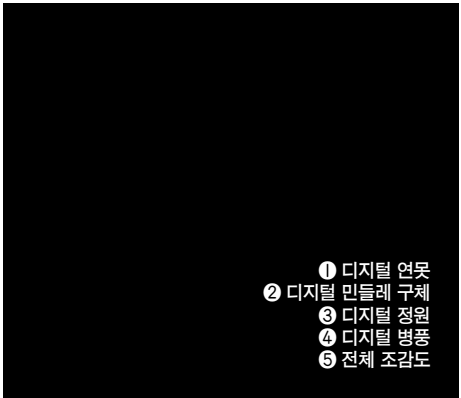
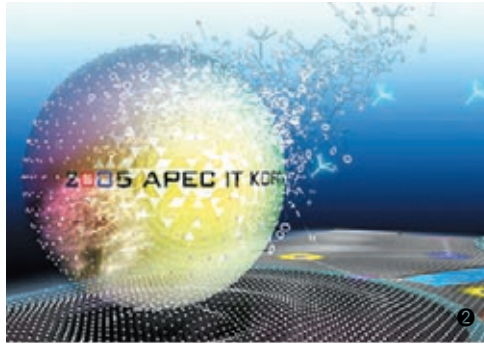
정부와 기업은 최첨단 IT제품에 대한 체험 서비스를 제공해 각국 정상 등 주요 인사들의 오감(五感)을 자극, 한국 IT제품에 대한 인지

도를 극대화한다는 전략이다.

특히 DMB와 와이브로의 국제 표준화를 위한 초석을 쌓고, 해외진출의 홍보기회를 마련해 ‘블루오션’으로 개척한다는 것이 가장 중요한 목표 가운데 하나다.

정보통신부 관계자는 “이번 전시회에서 APEC 정상 및 각료, 기자단들에게 최첨단 IT 서비스 및 제품을 널리 소개해 IT 강국의 이미지를 재확인하는 동시에 국제 표준화와 해외시장 진출을 위한 지렛대로 활용할 방침”이라고 말했다.

국내 대표 IT기업으로 참가하는 삼성전자, LG전자 등 주요 업체들은 각국 정상들의 눈길을 사로잡기 위한 준비 작업에 박차를 가하고



있다.

삼성전자는 올해 초 세계 최초로 개발한 지상파 DMB폰(SPH-B1200)과 함께 프리미엄 제품들을 주로 전시할 계획이다. 또한 지난 5월부터 국내에서 세계 최초로 서비스에 들어간 위성DMB를 지원하는 ‘가로본능폰’ 등 다양한 종류의 위성DMB폰도 출품한다.

이와 함께 세계 최대 크기의 102인치짜리 PDP TV도 출품해 기술력을 과시한다는 예정이다.

삼성전자 관계자는 “이번 APEC에서 첫 시연을 보이고 각국 정상이나 각료들에게 체험 서비스를 제공해 와이브로와 DMB의 우수성을 널리 알릴 계획”이라고 말했다.

LG전자는 이번 전시회에 세계적 경쟁력을 갖춘 PDP 및 LCD TV를 중심으로 한 ‘디스플레이 존’, DMB폰·DMB노트북 등으로 구성된 ‘DMB존’을 양대 축으로 삼아 휴대폰·PC·모니터 등 첨단 IT 제품 등을 전시한다. LG전자가 세계 최초로 출시한 HDR 내장 PDP TV는 하드디스크와 메모리카드 슬롯을 내장해 일반 PC 저장용량의 2~3배인 160GB 하드디스크를 채용했다.

LG전자는 또한 초소형 패션 뮤직폰을 비롯해 500만 화소 디카폰, 업 앤 다운(Up &

Down) 슬라이드 폰 등 10여종의 최첨단 신제품을 출품해 휴대전화 기술 리더로서의 위상을 널리 알릴 방침이다.

이와 함께 KT는 KTF와 함께 최첨단 광대역 컨버전스 네트워크로 연결된 미래형 도시를 구현한 전시관을 선보인다. 전시관은 전시 및 상담 공간으로 나누고 전시 공간에서는 와이브

로, 유비쿼터스 생활, BcN 등을 직접 체험할 수 있도록 했다.

와이브로가 세계 최초로 제공되는 서비스인 만큼 움직이는 자동차 안에서 사이버 시티, 실시간 뉴스, 증권, 3차원 게임 등 다양한 와이브로 서비스를 체험할 수 있도록 꾸몄다.

BcN에서는 빌딩관계 솔루션을 시연하고 원격지 감지, KT의 통신시설 운영에 대해 소개할 예정이다.

SK텔레콤은 ‘유비쿼터스(Ubiquitous) 리더, SK텔레콤’이라는 슬로건 아래 ‘유비쿼터스 & 컨버전스’와 ‘멀티미디어 & 엔터테인먼트’의 두 가지 주제로 전시관을 운영한다.

SK텔레콤은 이번 전시회를 통해 내년에 상용화될 예정인 3.5세대 이동통신기술인 HSDPA(고속하향패킷접속: High Speed Downlink Packet Access)를 직접 시연하는 행사를 가질 예정이다. 특히 향후 유비쿼터스 사회의 주축으로 떠오를 것으로 예상되는 전자태그(RFID)에 대한 앞선 기술력을 선보이기 위해 RFID 리더가 장착된 PDA로 정관장의 품질보

증·원산지·상품정보 등을 읽어 인삼의 진품 여부를 확인하는 서비스도 시연한다.

한편 IT전시관의 경우 정상회의에 참가하는 각국 정상들을 위해 대형 PDP TV를 비롯해 첨단 영상을 이용한 디지털연못, 디지털 병풍 등을 갖춘 최첨단 휴게공간인 ‘VIP 라운지’도 눈길을 끌 것으로 보인다.

이와 함께 IT전시관내의 하이라이트존은 공 모양의 조형물을 중앙에 위치시켜 전체 IT 전시관과 체험존의 전시효율성을 높이는 구실을 할 것으로 보인다. ☺





2005년 3분기 디지털콘텐츠대상 시상식이 지난 9월 30일 정보통신부 14층 대회의실에서 열렸다.

3분기 DC대상

인디펜던스 등 6개사 디지털콘텐츠대상 수상

글 권경희 기자

정 보통신부가 주최하고 한국데이터베이스진흥센터와 한국소프트웨어진흥원, 매일경제신문사가 공동으로 주관하는 2005년 3분기 디지털콘텐츠대상에 인디펜던스 '트리 로보' 등 6개 작품이 선정됐다. 분야별 대상 수상작은 △인디펜던스 '트리로보' (디지털영상 부문) △조이맥스 '실크로드온라인' (온라인게임 부문) △한솔교육 '퍼니또' (교육용콘텐츠 부문) △치즈케익프로덕션 '서울타이쿤' (모바일콘텐츠 부문) △중앙대 '국악아카이브' (웹정보콘텐츠 부문) △보라존 '환타지 배틀 체스' (차세대 콘텐츠 부문) 등이다.

디지털콘텐츠 대상은 정보통신부가 국내 기업이 제작한 우수 디지털콘텐츠 상품을 선정해 외국시장 진출을 지원하고 홍보하기 위한 목적으로 2000년에 제정됐으며, 현재 국내 유일의 디지털콘텐츠 전문 시상제도로 권위를 인정받고 있다. 분기별로 제품 우수성·대외경쟁력·기술 우수성·사업수행 능력 등을 기준으로 심사, 분야별 대상 수상작을 발표한다. 수상업체는 수출지원과 홍보 마케팅 등 한국소프트웨어진흥원이 추진하는 각종 사업에서 우대 혜택을 받으며, 국외 마케팅 전문 교육프로그램 지원을 받는다. 분기별 우수작 중 최고 작품에 대해 대통령상을 수여하고, 연말에 열리는 '디지털콘텐츠페어'에 전시된다.

보라존 '환타지 배틀 체스'

DB용 독립형 체스게임...양방향 디지털 콘텐츠 제작



보라존의 '환타지 배틀 체스'는 디지털TV를 이용한 데이터방송용 독립형 체스 게임이다. 중세 유럽을 배경으로 10개 성을 점령해 체스왕국을 건설하는 것이 게임 목표다. 게임은 총 10단계, 1~2인용으로 구성돼 있다. 말이 이동하는 규칙에 따라 한 번 씩 번갈아 체스를 두다 상대방 킹을 먼저 잡는 쪽이 승리한다.

이 게임은 국내 위성 데이터방송 표준인 DVB-MHP로 제작됐으며 2004년 12월부터 한국디지털위성방송(SkyLife) 'SkyTouch' 채널을 통해 서비스하고 있다.

최동욱 보라존 대표는 "궁극적으로 모든 미디어가 통합되는 산업구조를 예견해 이에 대비한 다양한 콘텐츠를 개발하고 있다"며 "편리한 방송 콘텐츠 환경을 제공하기 위해 UI(사용자 환경)에 대한 디자인 연구개발 부서도 별도로 운영한다"고 밝혔다.

이 회사는 현재 삼성, LG 등 국내 주요들의 업체 차세대 휴대폰 UI 설계와 디자인도 담당하고 있다.

보라존은 2000년 5월 디지털콘텐츠 전문 기업으로 설립된 이래 양방향 디지털 게임콘텐츠, 뉴미디어 지향 디자인, 모바일게임 소프트웨어 개발 등의 사업을 진행하고 있다. 'Game-Soup'으로 방송위원회 방송채널 사용사업자 등록을 마치고 2003년 5월부터 디지털 위성방송을 통해 게임 콘텐츠도 공급하고 있다.

중앙대 '국악아카이브'

국악 자료 디지털 집대성... 국내 최대 국악 콘텐츠 보유



중앙대의 '국악아카이브'는 음원·악보·이미지·동영상과 같은 국내 국악 관련 자료를 디지털화해 집대성한 온라인 사이트다.

9월 현재 9,800여건에 이르는 데이터베이스를 보유하고 있으며 웹사이트에는 4,500여건을 공개했다. 콘텐츠 갱신 작업을 계속 진행해 연간 8,000여건에 이르는 자료확보와 업로드를 계획하고 있다.

'국악아카이브'는 국악을 주제별·형태별·인물별·장르별로 체계적으로 정리해 일반인들도 자료에 쉽게 접근할 수 있도록 했다. 저작자는 직접 자기 자료를 등록할 수 있으며 이용자는 검색·구매·결제 등을 할 수 있다. 사용자와 저작자가 직접 교류할 수 있도록 한 것이다.

국악 콘텐츠에 관한 모든 자료는 카테고리 분류에서 자료 설명 채택에 이르기까지 중앙대 국악대강사로 구성된 자문위원들에게 검증을 받았다. 데이터베이스는 더블링크어 메타데이터 규격을 적용해

표준화했다.

중앙대측은 국악 콘텐츠가 영화·게임·모바일·문화상품 등 전 분야에 걸쳐 활용할 수 있으며 국가 정체성을 살릴 수 있는 소재로 사용 가능하다고 설명했다. 한류 콘텐츠로 육성하기 위해 영어·중국어·일본어 사이트 개발도 추진하고 있다.

박범훈 중앙대 총장은 "국악아카이브는 국내 최초로 구축된 전통음악 디지털전당이자 국악정보 플랫폼"이라며 "이는 흩어져 있는 국악정보를 집적하는 한편 유통체계를 디지털화한 의미있는 사이트"라고 설명했다.

모바일

치즈케익 '서울 타이쿤'

도시 경영 시뮬레이션 게임...하루 평균 다운로드 3천건



치즈케익프로덕션의 '서울 타이쿤'은 서울시를 배경으로 한 도시 경영 시뮬레이션 모바일 게임이다. 사용자는 게임 속에서 서울시장 업무를 수행하며 자원 관리·시정 개발·인재 등용과 같은 모든 도시 경영 과정을 경험할 수 있다. '서울 타이쿤'은 8월 초부터 SK텔레콤과 KTF를 통해 서비스하고 있다. 현재 하루 평균 다운로드 횟수가 3,000여건에 달하며 KTF에서 월간 인기게임 다운로드 순위에서 1위를 차지하기도 했다. 이 같은 인기 비결은 기존 모바일 타이쿤 게임과 차별화하는 데 성공했기 때문이다. '서울 타이쿤'은 PC게임에서 맛볼 수 있는 정통 경영 시뮬레이션 장르를 도입했다면 기존의 국내 모바일 타이쿤 게임들은 타이밍을 맞춰 붕어빵·우유·석유와 같은 결과물을 생산하고 이를 파는 과정들을 소개하는 데 그친 것이 차이점이다. 게임 진행은 방향키와 실행키 하나로 단순화해 모바일 게임에 익숙하지 않은 초보자들도 쉽게 즐길 수 있도록 했다. 각 지역에는 실제 서울시를 대표하는 건물과 명소가 등장한다. '65빌딩' '쿠엑스몰' 등 실제 유명 장소를 패러디한 명칭은 또 다른 재미를 준다. 교통·경제·문화·환경 등 6개 분야 비서관들에게 도움말을 받아 쉽게 게임을 즐길 수도 있다.

교육용

한솔교육 '퍼니또'

온라인 에듀테인먼트 사이트...몰입감과 학습효과 높여



한솔교육의 '퍼니또'는 초등학생을 위한 온라인 에듀테인먼트 사이트다. 초등학생들이 즐겨보는 만화와 게임에 교육적인 내용을 접목해 공부에 대한 흥미를 배가했으며, '퍼니또'는 OX퀴즈 운동회, 스무고개 퀴즈 등을 통해 학습 만화에서 얻은 지식을 복습하도록 구성했다. 학습 과정에서 자연스럽게 획득하는 아이템으로 게임을 즐길 수 있다. 이중 '아즈로크'는 아즈론이라는 애원동물을 육성하는 게임으로 학습만화를 통해 얻은 아이템을 사용하게 된다. 아즈론의 성격은 사용자가 어떻게 키우느냐에 따라 변한다. 미니게임, 중·소규모 플래시 게임 등 다양한 게임을 즐길 수 있는데 모두 폭력적이거나 선정적인 장면은 담지 않아 아이들 감성 지수와 지능을 높이는 데 도움을 준다고 회사측은 설명한다.

이처럼 '퍼니또'는 '아즈로크' 게임 세계관을 기반으로 전체 사이트가 구성됐다. 게임 안에 등장하는 캐릭터들은 사이트 곳곳에 포진해 있다. 아즈로크에서 키우는 애원동물 아즈론은 미니홈피와 연동돼 사용자 본인의 미니홈피 중앙화면에 나타난다. 아즈론과 함께 개인 홈페이지에 나타나는 아바타는 커뮤니티, 퍼니짱 코너에도 선보인다.

'퍼니또'를 제작한 한솔교육은 지난 20년간 교육서비스 사업을 통해 축적한 노하우 및 역량을 바탕으로 스토리텔링이 가미된 온라인 디지털콘텐츠, 교육잡지, 캐릭터사업 및 해외진출 등으로 사업영역을 확장해왔다.

디지털 사업본부는 20년간의 노하우가 담긴 오프라인 한솔교육 학습지를 기반으로 영·유아 전문 온라인 사이트인 '재미나라'를 2000년도에 오픈하게 됐고, 영·유아 전문 온라인 사이트에서 독보적인 1위 자리를 고수하며 그 가치를 인정받고 있다.

앞으로 디지털 사업본부는 지난해에 론칭한 부모들 대상의 에듀맘, 초등학생 대상의 퍼니또 등 총 세 개의 사이트를 운영해 영·유아부터 부모에 이르기까지 총체적인 교육 서비스 제공을 목표로 하고 있다.

인디펜던스 '트리로보'

자연과 인간 대화합 강조...한국 최첨단 3D 영상



인디펜던스 '트리로보'는 인류가 자연을 지배와 착취 대상이 아닌 공존공생 대상으로 바라봐야 한다는 메시지를 담은 3차원(3D) 애니메이션이다. 씨앗과 태양열로봇, 순수한 의지를 가진 소년 사이의 의사소통을 통해 인간 욕심으로 파괴된 지구 환경을 복원한다는 내용이 주된 줄거리다.

주요 캐릭터는 자연을 상징하는 '어머니나무'와 문명을 상징하는 로봇인 '트리로보'와 소년이다. 인간이 고도 문명을 이룩한 시대에 인류의 에너지원에 대한 끝없는 탐욕은 전쟁을 야기하고 로봇은 인간의 전쟁을 대신해 강제 징집돼 소년과 헤어진다. 전쟁에서 일어난 대폭발은 모든 것을 파괴하고 로봇 생명 또한 앗아간다. 오랜 시간이 흐르고 로봇 몸에 남아 있던 씨앗이 한 줄기 햇빛을 받아 몸에 뿌리를 내린다. 새싹을 통해 에너지를 얻게 된 로봇은 역경과 고난의 여정을 거치고 마침내 소년과 극적인 재회를 한다. '트리로보'는 관객들이 눈앞까지 다가온 새싹을 만지려는 순간 새싹이 다시 스크

린 속으로 빨려 들어가는 등 신비스럽고 황홀한 장면이 이어지면서 영화가 끝나는 순간까지 관객들의 긴장감을 지속시킨다. 자연과 인간의 대화합을 강조하며 관람객들의 관심을 모을 것으로 기대되는 3D애니메이션 '트리로보'는 한국의 첨단 문화산업의 우수성을 유감 없이 보여준 입체영화로 평가받고 있다. 이 작품은 2005년 3월부터 9월 말까지 열린 일본 아이치엑스포 한국관에서 주제영상으로 상영됐다.

아이치엑스포 전체 테마인 'Nature's Wisdom(자연의 예지)'에 부합하면서도 한국적인 것과 한국 첨단 과학기술을 잘 반영했다는 평을 받았다. 등장하는 캐릭터 재질에 한지 느낌을 살렸고 배경을 동양화 같은 이미지로 표현했다. '트리로보'는 일본 전역의 각종 언론 매체가 '꼭 봐야 할 콘텐츠'로 소개했으며 싱가포르에서 열리는 애니메이션 페스티벌에서 그랑프리를 수상하기도 했다.

조이맥스 '실크로드온라인'

7세기 실크로드 전성기 배경...문화적 특색 생생



조이맥스 '실크로드온라인'은 7세기 실크로드 전성기를 배경으로 고대 문명세계를 판타지로 엮은 MMORPG다.

중국·이슬람·유럽 등 각 지역 실제 역사와 신화, 설화 등 고전을 바탕으로 고대 문명세계를 재현해냈다. 게임은 매우 역동적이다. 광활한 실크로드 위에는 항상 교역을 위해 상인들이 이동하고 도적들은 재물을 약탈하기 위해 상인을 호시탐탐 노린다. 도적들을 전문적으로 제거하는 헌터들의 활약도 적잖다. 여러 세력이 자신이 속한 집단의 이익을 위해 끊임없이 암투를 벌이는 것이다.

이 게임에는 고정된 직업이 존재하지 않는다. 자유성장 시스템에 따라 게이머는 자신이 행동한 결과대로 자유롭게 캐릭터를 성장시킨다. 캐릭터 직업이나 소속도 언제든지 바꿀 수 있다. 조이맥스는 자체 개발한 최신 그래픽 엔진을 적용해 실크로드의 문화적 특색과 배경을 생생하게 표현해냈다.

모션 블렌딩과 다이내믹 애니메이션 기법을 활용해 인간에 가까운 자연스러운 캐릭터 움직임을 구현하는 데 성공했으며 콘솔 게임에서나 느낄 수 있었던 짜릿한 타격감을 맛볼 수 있게 했다.

전찬웅 조이맥스 대표는 "한때 대작 게임 사이에 눌러 실크로드의 작품성을 제대로 평가받지 못했지만 근성있는 개발진의 꾸준한 노력 덕택에 시장에서 큰 호응을 얻고 있다"고 말했다.