

## IDC 전망.. 올 인터넷 10대 핫 이슈

인터넷 부흥기로 점쳐지고 있는 올해 인터넷 시장은 어떻게 변할까. 무수한 추측이 난무하고 있는 가운데 IT시장 조사기관인 IDC가 최근 '2000년 인터넷 10대 예측'을 내놓았다. 예측의 골자는 올해 본격적인 조정과정을 거쳐 오프라인 기업에도 인터넷사업이 본격적으로 붐을 이룰 것이라는 점이다.

### ① 인터넷 업체간 인수·합병 격화

최근 AOL과 타임워너가 합병한 데 이어 디즈니사가 GO.com을 다른 포털과 합병하는 것을 고려하고 있으며 CMGI는 알타비스타 인수후 라이코스나 야후와 합병하려고 시도할 것으로 예상된다. 인터넷 여행업의 경우 급격한 팽창과 더불어 인수, 합병에 대한 압력이 증가할 것으로 전망되며 미국의 경우 금융기관간 업무영역 침해를 법적으로 금지했던 '클라스-스티컬' 법 폐지, 원스톱 금융사이트에 대한 소비자 요구, 신규 금융서비스 업체 등장으로 업체간 인수, 합병 움직임이 커질 것으로 예측된다.

### ② 순수한 .com 기업은 사라진다

포털이나 콘텐츠 제공업체들이 그동안 추구하던 '순수 온라인(Just on the Net)'에서 탈피, 오프라인 기업들을 인수, 합병하거나 전략적 제휴를 통해 비즈니스 채널을 다각화할 것이다. 인터넷 이용이 소수의 전문가나 특정 계층에 한정되지 않고 전 연령, 직종으로 확산되면서 순수 인터넷기업들의 다채널 전략이 시장 변화의 핵심으로 부각될 전망이다.

### ③ 인터넷 업체들 주가 차별화

지난해 인터넷 관련 기업의 주가는 전 세계적으로 폭등세를 보였다. 그러나 이면을 들여다 보면 이미 지난해부터 미국의 주가 차별화 현상은 서서히 나타났다. 특히 이러한 현상은 B2B시장에서 확연히 드러날 것으로 예상된다.

### ④ 무료 접속 서비스 크게 확산

인터넷 무료접속서비스가 증권사, 은행, 인터넷 쇼핑몰, 여행사 등 많은 분야로 확산될 것이다. 여기에 웹폰이나 PDA, PC 같은 인터넷 접속기기까지 무료 제공하

는 업체도 속출할 것으로 보인다. 유럽의 경우 인터넷 접속요금은 프리ISP나 테스코 같은 유통체인이 부담하고 있으나 상대적으로 비싼 전화요금은 인터넷 이용자가 부담하고 있다.

### ⑤ 원스톱 쇼핑 사이트 급부상

야후, 라이코스, 알타비스타, MSN 같은 포털사이트들이 강력한 브랜드 이미지와 정보검색, 능력을 바탕으로 가격비교검색 기술을 보유한 신생기업들과 제휴, 원스톱 쇼핑몰 구축에 나설 것으로 전망된다. 이와 함께 개별 인터넷 쇼핑몰들은 고객 지원체제나 배송속도, 제품 신뢰도 같은 가격외 경쟁력 제공에 승부를 걸어 인터넷에서의 경쟁구도가 더욱 다양화할 전망이다.

### ⑥ 중개자 역할 E채널 활성화

그동안 인터넷은 기업과 최종 소비자를 직접 연결해 주는 '직접채널'의 수단으로 활용됐다. 그러나 네트워크 효과로 인해 올해부터는 '간접채널(E채널)'의 활성화가 돋보일 것이다. 간접채널은 원스톱 쇼핑 사이트의 경우 중개자로서의 역할이 강조되는 것으로 인터넷 거래에서 인터넷이 중개자가 되는 것을 말한다. 또 수익배분 프로그램을 통해 창출되는 매출이 미국 B2C 전자상거래 규모의 10%인 50억달러에 이를 것으로 전망된다.

### ⑦ B2C업체 B2B 진출 본격화

전 세계 전자상거래 시장에서 B2B 매출이 차지하는 비중은 올해 77%. 이에 따라 많은 기업들은 B2B시장을 공략하기 위해 치열한 경쟁을 보일 것으로 전망된다. 야후, 라이코스, MSN 등이 시장 지배력을 바탕으로 B2B시장에 진출, B2B시장과 B2C시장간의 벽이 허물어질 것으로 예상된다.

### ⑧ 초고속 인터넷·전자지갑 대중화

올해 말 미국의 인터넷 이용 가정 가운데 10%는 케이블 모뎀이나 DSL 같은 초고속 인터넷 이용자가 될 것이며 2003년에 이르면 이 수치는 33%를 넘을 것이다. 이처럼 홈랜 이용자가 급증함에 따라 그동안 많은 사람들의 기대에 못미쳤던 전자지갑이 올해에는 본격적으로 대중화의 길에 들어설 것으로 전망된다.

### ⑨ 유럽 인터넷기업들 美 시장 침공

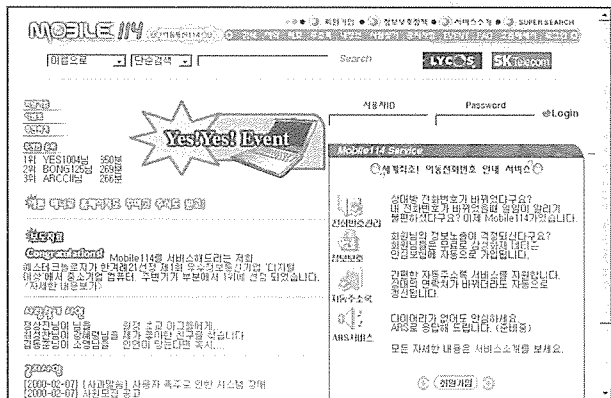
유럽의 Boo.com이나 레츠바이IT, 드레스마트 같은 유

럽 인터넷기업들이 올해부터 미국시장 공략을 본격화할 전망이다. 유럽 인터넷기업들은 언어, 통화, 정부규제, 물류, 문화 차이 등과 같은 국제거래 이슈와 관련해 미국 기업들보다 한발 앞서 있는 것으로 평가받고 있다.

⑩ 인터넷 이용자 폭발적 증가

올해 미국의 인터넷 이용자는 전체 인구의 50%에 해당하는 1억3천7백만명에 이르고 앞으로 이러한 증가세는 둔화되지 않을 것으로 전망된다. 인터넷 인구 폭발은 무료 인터넷 접속 서비스와 밀접한 관계를 갖고 있다.

이동전화 번호안내 사이트 등장



인터넷을 통해 회원들의 이동전화 번호를 알려주는 '이동전화 114' 사이트가 등장했다. 인터넷 전문업체인 에스 테크놀로지(대표 김재중)가 2월 초 개설한 이동전화 114(www.mobil 114.com)사이트는 회원들의 이동전화 번호와 함께 E-메일 주소 등을 알려주고 있어 네티즌들로부터 큰 호응을 얻고 있다. 이 사이트는 회원의 이름이나 주소를 이용, 휴대전화번호를 찾아낼 수 있는 검색기능을 비롯해 변경한 전화번호를 원하는 사람에게 알려주는 부가서비스도 제공하고 있어 이같은 문제점을 해소해 주고 있다.

전자문서 위변조 막는 기술 개발

인터넷으로 주고받는 전자문서의 위조 여부를 즉각 확

인할 수 있는 '워터마킹(Watermarking)' 기술이 국내에서 개발됐다. 상명대 정보통신학부의 최종욱교수팀은 인터넷을 통해 주고받는 각종 텍스트와 그림·영상·오디오 등에 시각적으로는 식별할 수 없는 디지털마크(표시)를 입력해 소유권자의 허락없이 불법복사를 했을 경우 곧바로 확인할 수 있게 하는 워터마킹 기술을 개발했다고 발표했다. 최고수는 "이 기술을 이용, 데이터에 저작권자의 로고나 상표 인감 등 최고 1.2메가바이트(MB)의 정보를 삽입해놓으면 위변조 여부가 곧바로 확인된다"며 "이같은 성능은 50비트(bit) 정도의 이진수로 마킹을 입력 중인 미국의 기술에 비해 앞선 것으로 상용화 가능성이 높다"고 말했다.

연구팀은 이번에 개발한 워터마킹 기술을 활용, 인터넷으로 성적증명서·은행잔고증명서·거래계약서·부동산거래 계약서 등을 위변조 걱정없이 발급할 수 있다고 밝혔다. 또 급성장세를 보이고 있는 인터넷멀티미디어 부문에서 각종 영상물이 불법 복제되거나 유포되는 행위를 적발할 수 있다고 설명했다. 이에 따라 위변조 가능성 때문에 시행되지 않고 있는 주민등록등본·성적증명서 등 각종 문서의 인터넷 발급이 가능해질 전망이다. 또 인터넷으로 중계되는 각종 만화와 영화의 불법복제도 차단할 수 있게 됐다.

화폐의 위변조를 막기 위해 젖은 상태에서 인쇄를 한다는데서 연유한 워터마킹이란 기술은 전자문서가 부분적으로 위변조 되더라도 원본의 출처를 곧바로 확인할 수 있다는 점에서 '인터넷의 유전자검사'로 불리며 저작권을 생명으로 하는 전자상거래의 핵심기술로 꼽혀왔다.

한편 최고수는 이 기술과 관련, 국내의 특허 13건을 출원했으며 자신이 최근 설립한 벤처기업 (주)트러스택을 통해 상용화를 추진할 계획이다.

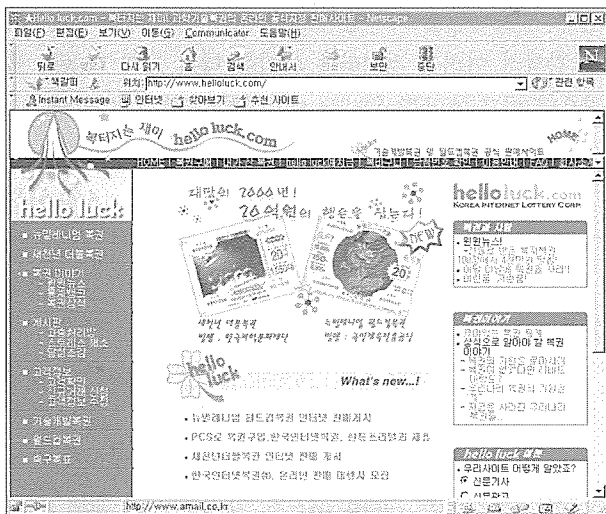
국내에 '게임대학' 생긴다

국내에 게임개발자들을 양성하기 위한 게임대학이 생긴다. 한국인재개발원은 일본의 게임전문대학인 반탄 덴노 인텔리전스 칼리지(vantan DIC)와 제휴를 맺고 게임전문대학인 '게임 아트 칼리지'를 국내에 설립한다.

게임 아트 칼리지는 교육부의 정식인가를 받은 학교는 아니지만 게임개발에 필요한 과목들을 전문으로 가르치는 1년제 전문교육기관이다. 학과는 게임프로그래밍, 게임그래픽, 애니메이션, 만화장작 등 모두 4개 학과이며 주·야간 합쳐 3백20명의 수강생을 뽑는다. 3월10일 개강하는 이 곳에는 일본 반탄대학측 교수 2명을 포함해 10여명의 전문강사진이 강의를 맡으며 삼성전자측에서 제공하는 워크스테이션 42대 등 1인 1대의 실습시설을 갖추 예정이다.

인재개발원측은 수강생들이 원하면 일본연수 및 일본과 국내게임업체에 취업을 알선해 줄 방침이다. 또 방학기간을 이용해 일본연수도 추진할 계획이다. 지원은 3월부터 받을 예정이며 고졸 이상 학력소지자 가운데 소정의 실기시험과 면접을 통과해야 입학할 수 있다. 수강료는 미정. 문의 (02) 825-0016

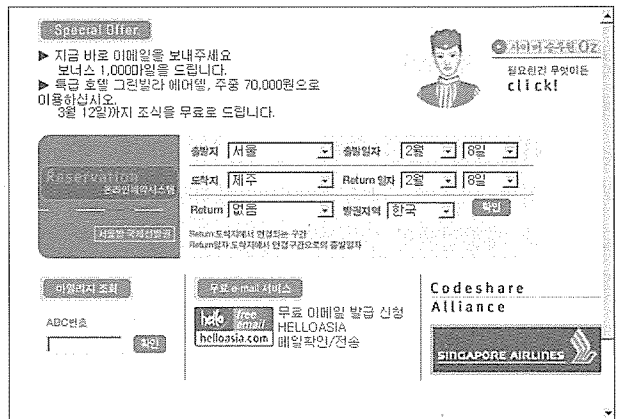
## PCS폰으로 복권 구입한다



이동중에도 PCS(개인휴대통신) 폰을 이용, 무선으로 인터넷에 접속해 복권을 구입하고 당첨여부를 확인할 수 있게 됐다. 과학기술복권과 체육복권의 인터넷판매사이트를 운영하고 있는 한국인터넷복권(주) (대표 노수홍)는 한국통신프리텔과 제휴를 맺어 인터넷 및 PCS망을 통해 인터넷복권서비스를 제공기로 했다.

이에 따라 한통프리텔의 016PCS가입자들은 웹브라우저가 내장된 PCS폰을 이용, 무선인터넷 서비스인 퍼스넷에 접속한 후 '복권' 항목을 선택하면 곧바로 한국인터넷복권의 홈페이지(www.helloluck.com)에 연결돼 새천년 더블복권이나 체육복권 등을 구입할 수 있고 복권번호 및 당첨여부 등을 조회할 수 있게 된다. 복권 구입대금은 계좌이체나 무통장입금 등의 방법으로 결제하게 되며 이용에 앞서 신원확인을 위해 주민등록번호를 입력해야 한다.

## 사이버 스튜어디스 탄생



사이버 가수, 사이버 대학생 등에 이어 사이버 여승무원이 탄생했다. 아시아나항공은 사이버 여승무원인 '오즈'를 제작했다.

오즈라는 이름은 아시아나항공의 약호인 OZ에서 따온 것으로 키 168cm에 몸무게 48kg, 혈액형 AB형인 명랑한 성격의 소유자로 취미는 해외문화탐방이다. 오즈는 앞으로 아시아나항공 기내 비행정보 안내시스템인 '에어쇼'에 출연해 승객들에게 비행정보 및 비상탈출요령 등을 안내하고 인터넷 홈페이지(www.asiana.co.kr)에서 웹도우미로도 활동한다. 오즈의 실제 모델은 아시아나항공 케빈서비스팀의 박경자(27)씨. 충남대를 졸업하고 지난 94년 입사한 박씨는 일어에 능통한 재원으로 신입승무원 교관, 국내선 객실장, 국제선 퍼스트클래스 전담 승무원 등으로 일해왔다.

## 국내 프로게이머 활동무대 '한국인터넷게임리그' 출범

국내 프로게이머들의 활동무대가 될 프로게임리그가 1월13일 공식 출범했다. 네트워크게임 랭킹서비스업체인 (주)배틀탑(대표 이강민)은 13일 오전 소공동 롯데호텔에서 14개 프로게임단과 2개 아마게임단이 참여하는 프로게임리그 '한국인터넷게임리그' (KIGL) 발대식을 가졌다.

이번 프로게임리그에는 한국통신프리텔(게임단명 n016)을 비롯해 삼성물산(〃두밥), 한글과컴퓨터(〃에카), 아직 게임단 이름을 정하지 않은 여행 포털사이트 3Wtour, 세대별 맞춤 포털 서비스업체인 인츠닷컴, 커뮤니티 포털사이트인 네띠앙, 인터넷 개인금융 서비스업체인 지오이넷, 소프트웨어 개발업체인 지오이컴, 오락포털 서비스업체인 오픈타운, 패션전문 사이트인 패션플러스, 인터넷전문기업인 와이드 정보통신, 인터넷 개인전화 서비스업체 위즈넷, 국내 벤처캐피털회사인 스틱아이티, 전자부품 개발업체인 (주)DPC 등 14개 업체가 참여하고 있다.

첫 대회는 1월 30, 31일 양일간 열렸다.

## 국내 인터넷 이용자 1천만명 돌파

지난해 말로 국내 인터넷 이용자가 1천만명을 넘어선 것으로 밝혀졌다. 정보통신부와 한국전산원이 지난해 10월 전문조사기관인 리서치 앤 리서치사에 의뢰해 전국 1천4백3가구(7세 이상 4천3백35명)를 대상으로 인터넷 이용실태를 조사한 결과 10월 말 현재 만 7세 이상 국민 중 한달에 한번 이상 인터넷을 이용한 사람은 9백43만명(7세 이상 22.4%)으로 드러나 연말 기준으로 1천만명을 넘어선 것으로 추정됐다.

## 'korea.com' 도메인 60억에 팔려

재미교포가 갖고 있던 인터넷 도메인 '코리아닷컴'(korea.com)이 5백만달러(약 60억원)의 거액에 국내업체에 팔렸다. 초고속 인터넷 서비스업체인 두루넷은 미국



에서 통신업체를 운영하는 재미교포 이희준씨가 소유하고 있는 '코리아닷컴' 도메인을 5백만달러에 사들이기로 하고 금강현금과 주식으로 대금을 지불할 예정이라고 밝혔다.

두루넷 김종문전무는 "이사장은 우리와 접촉하기 앞서 국가이름과 관련된 도메인을 상당수 보유하고 있는 미국 회사 'e 메일닷컴' 으로부터 '코리아닷컴' 도메인을 5백만달러에 팔라는 제의를 받았다고 말했다"면서 "이에 대해 만약 이 도메인을 미국업체에 팔 경우 쏟아지는 비난여론을 감당기 어려울 것이라는 얘기를 해줘 그의 마음을 들렸으며 이 도메인을 우리가 사들이기로 했다"고 말했다.

## 日 세가, 컴퓨터 강아지인형 '푸치' 4월시판

일본의 세계적인 컴퓨터게임 메이커 '세가'의 자회사인 '세가 토이즈'는 경쟁업체인 소니가 내놓은 '아이보'에 대결하기 위해 '푸치'라는 새로운 강아지 로봇을 만들어 4월1일부터 시판할 계획. 이 로봇은 지난해 5월 소니사가 역시 강아지인형 '아이보'를 내놓은데 대항하기 위한 것이다. 세가사는 17cm 크기의 이 '푸치'가 값이 싸고 빛, 접촉, 음향에 대한 반응능력이 뛰어나 매주 1만개 이상이 팔릴 것으로 전망했는데 미국과 일본에서 동시에 판매될 예정. 이 로봇의 값은 개당 28달러로 아이보의 2천5백달러에 비해 매우 싸지만 가볍게 건드리기만해도 진짜 강아지처럼 머리를 하늘로 치켜들고 짖는가 하면 웅크를 하기도 하고 머리를 살짝 만지면 응석을 부리고 가만히 두면 곧 코를 골기도 한다고. (57)