

“한국 PC통신의 역사는 우리가 쓴다”

한국 인터넷 역사를 이끌어 온 사이버 최강 자부

풍부하고 알찬 콘텐츠, 350만 유료 실명 회원 보유

글 백승오

우 리나라 국민이면 누구나 '사회과부도'라는 보조교과서에 실린 세계지도를 보며 자신이 살고 있는 영토에 대해 한번쯤 불만을 가졌을 것이다. 때문에 광활한 영토를 정벌했던 광개토대왕은 그 하나만으로 존경의 대상이 될 수 있었다. 이제 우리는 영토에 대해 불만을 가질 필요가 없는 새로운 세상을 만들어가고 있다. 바로 사이버세상이 그것이다.

자고 일어나면 또 다른 세상이 펼쳐진다는 것을 실감할 수 있는 곳 바로 사이버 세상. 사이버 세상에는 무한한 영토가 있으며 우리는 아무 땅이나 골라 깃발만 꽂으면 나의 왕국을 건설할 수 있다. 이러한 사이버 세상을 가능케 한 인터넷도 거슬러 올라가면 그 역사는 아주 일천하다.

이러한 인터넷의 효시라고 할 수 있는

PC통신도 그리 오랜 역사는 아니다. 하지만 그 어떤 세상의 역사보다 빠르게 변화하고 있다.

그 중 우리나라 PC통신의 역사를 쓰고 있는 하이텔을 찾아보았다.

한국 PC통신의 산 증인

PC통신 및 인터넷에서 '국내 최초'라는 타이틀을 가장 많이 달고 있는 기업, 바로 하이텔. 지난 91년 첫 서비스를 시작으로 우리나라 통신문화를 세웠다. 현재 5,000여 종의 전문 콘텐츠 및 멀티미디어정보, 5,000여 개의 커뮤니티, 어린이전용통신 '꿈동산', 노인전용통신 '원로방', 홈뱅킹, 교육정보화, 민원 등 황무지와도 같은 국내 인터넷통신 업계를 선도해왔다. 현재 실명 유료이용자만 350만 명. 하이텔은 국내 인터넷 중 유료 이용자로 따지면 국내 최고 수준을 자랑

우리회사 최고의 콘텐츠는

게임전문포털 하이텔 온게임넷

(<http://www.ongamenet.com>)

온게임넷은 2000년 5월 23일 서비스를 시작한 게임포털사이트로 HP의 E-스피크 기술을 적용한 국내 최대의 포털사이트이다. 온게임넷은 게임실황중계, 인터넷방송, 네트워크게임, 액션/아케이드/ 시뮬레이션/어드벤처/스포츠 게임등의 다운로드 서비스를 제공한다. 네트워크게임은 로그인한 이용자들의 프로필, 전적과 게임별 랭킹을 성별, 연령별, 지역별 등 다양한 카테고리로 제공해준다. 또한 예약한 시간이 되면 초청한 이용자에게 휴대폰, 메신저, 페이지 등으로 호출해 준다. 한국통신하이텔 채널사업팀 김상범과장은 "게임은 전 세계적으로 수익성 있는 인터넷비즈니스로 인정받는 모델이다. 게임포털과 케이블방송을 동시에 이용해 게임관련 콘텐츠 및 커뮤니티, 전자상거래를 제공하면서 방송과 인터넷을 아우르는 게임네트워크를 구축하게 될 것"이라고 밝혔다.

하고 있다.

온라인 통신의 불모지인 이 땅에 통신의 기초를 다지고 그 위에 계속해서 멋진 설계에 따라 벽돌을 쌓고 있는 기업 하이텔은 스스로가 한국 통신 역사의 주인임을 자처하고 있다. 때문에 그 자부심과 또한 책임감을 동시에 가지면서 부단히 전 걸음을 옮기고 있다.

기존 매체를 능가하는 빠른 정보

하이텔이 내세울 수 있는 가장 큰 특징 중의 하나는 88년 케텔 시절부터 구축된 커뮤니티 중심의 네티즌 문화를 들 수 있다. '커뮤니티를 알려면 하이텔로 가라'라는 말은 자타가 공인하는 커뮤니티의 전문 하이텔의 수식어가 되었다. 10여년 이상 이용자에 의해 구축된 커뮤니티의 정보들은 어떤 데이터베이스 못지않은 강력한 콘텐츠가 되고 있다.

이것은 하이텔의 가장 소중한 자산이기도 하다. 전체 이용자 350만명중 250만명 이상이 가입한 동호회는 국내 최대의 온라인 공동체로 하이텔의 전신인 88년 케텔 시절부터 축적된 동호회 정보와 운영 노하우는 그 자체만으로도 국내 최대, 최고의 DB라 할 수 있다.

또한 사이버 상에서 여론을 주도해 나가고 새로운 시민 운동의 하나로 서서히 자리를 굳혀가고 있다. 여론형성이나 속보성 등 매체적 성격도 뛰어나 지난 95년 대구 지하철공사장 폭발 사고에서부터 98년 여름 수해, 99년 광희초등학교 사건에 이르기까지 사회적으로 굵직한 사건 사고가 발생할 때마다 이용자들이 주체가 된 속보전달, 자원봉사 활동, 성금모금 등을 통해 뉴미디어로서의 위력을 과시하기도 했다. 이밖에 이우혁의 '퇴마록', 이영도의 '드래곤라자', 박상욱의 '구타교실'



등 베스트셀러 소설을 책이 출간되기 전에 미리 읽을 수 있다는 것도 인터넷통신 하이텔의 매력 중 하나.

하이텔은 이러한 속보성과 축적된 커뮤니티 노하우를 가지고 새로운 통신문화를 주도해 나갈 것이며 네티즌이 형성해 가는 여론에 보다 힘을 실어줄 수 있는 제3의 매체 역할도 톡톡히 수행하고 있다.

축적된 노하우로 인터넷까지

최근 통신 문화는 PC통신에서 인터넷으로 급격히 전환해 가고 있다. 하지만 기존 PC통신시장에는 큰 영향이 없다는 것이 업계의 중론이긴 하지만 인터넷 시대를 맞아 새로운 패러다임을 짜고 있다. 즉 인터넷과 PC통신의 '투웨이'로 명실 공히 통신 시장의 리더로 나선다는 것. 이를 위해 하이텔은 인터넷 사업에 더욱 박차를 가하고 있다. 인터넷플랫폼으로 완전 전환한 '하이텔2000' 개발이 지난 4월 완료돼 현재 속도나 서비스 면에서 한층 뛰어난 환경을 구축하고 있으며 이용자의 니즈에 부합하는 환경으로 계속적인 스킴업을 하고 있다. 이에따라 '하이텔2000'을 기반으로 한 인터넷기반의 온라인서비스 및 데이터센터 구축, 전자상거래, 웹포털 등 인터넷사업을 대폭 강화, 종합 인터넷서비스 회사로 변신하는 데 성공했다는 평을 받고 있다.

이처럼 하이텔이 인터넷 시장진입에 쉽게 진출할 수 있었던 것도 그간의 축적된 노하우와 브랜드 인지도가 있었기 때문에 가능했던 것이다. 더불어 고객이 가장 민감하게 반응하는 과금방식 또한 기존 인터넷상에서 지원이 되지 않던 시간종량제(분당, 시간당) 뿐 아니라 건당, 다운로드당, 일정액, 월정액 등 다양한 과금 형태를 지원하고 있어 고객이 과금방식에

InterView

‘인터넷정보는 공짜’ 라는 사고는 이제 그만

심현정 이사

1. 최근 PC통신시장에 있어서 두드러진 변화가 있다면 어떤 것이 있습니까?

PC통신시장은 도입기, 성장기를 지나 성숙기에 접어들었다고 생각됩니다. 가입자의 신규 유입증가율 및 매출성장률이 조금 둔화되고 있습니다. 고객의 인터넷에 대한 관심대상이 이전에는 PC통신만 있었는데 현재는 PC통신, 초고속인터넷, 포털, 게임, 온라인쇼핑 등으로 다양화되고 있습니다. 고객의 마음, 즉 시장은 변했는데 PC통신 서비스의 변신이 조금 느린 느낌이지만 PC통신사들이 가지고 있는 노하우를 바탕으로 인터넷에서도 조만간 선두자리를 되찾으리라 봅니다.

2. 무선인터넷에 대한 콘텐츠개발이나 대응방안 등에 관한 준비 및 견해는?

고객의 정보단말기 시장은 PC(데스크탑)에서 PC(데스크탑, 노트북), 인터넷폰, PDA등으로 다양화되어갑니다. 하이텔은 이런 다양화되는 정보단말기에 콘텐츠를 제공하기 위한 필요 솔루션 도입을 검토 중에 있습니다. 다양화되는 정보단말기에 정보를 제공하는 톨로 무선인터넷이 상당한 부분을 차지할 것으로 예측되고 있습니다.

한국전자통신연구원의 조사자료에 따르면 무선인터넷의 매출은 올해 5,030억원에서 2,005년에는 2조9,640억으로 크게 성장하여 음성매출의 50%를 넘을 것으로 예측하고 있습니다. 하이텔은 무선인터넷 고객을 위해 현재 보유하고 있는 콘텐츠외에 기타 콘텐츠를 적극적으로 개발하여 무선인터넷 사업자(우선 KT계열사)와 제휴하여 서비스를 제공할 예정입니다.

3. 인터넷의 활성화와 더불어 PC통신시장의 전환기라고 여겨지는데 최근 시장 변화와 관련, 수익성의 변화는?

인터넷이 활성화되면서 인터넷시장에 포털, 검색, 온라인쇼핑, 게임, 커뮤니티 등 많은 종류의 서비스가 선보였습니다. 이런 인터넷의 빠른 성장에 영향을 받아 PC통신시장은 상대적으로 위축되는 경향이 있습니다. 이에 따라 매출신장율이 크게 증가하지는 않습니다. 인터넷서비스의 다양화는 PC통신 서비스의 경쟁상대가 무척 많아졌음을 의미합니다.

PC통신사가 공통적으로 기존 서비스와 고객을 잘 유지하면서 신규 서비스를 개발하여 수익원을 확보



해야 하는 전환기에 있음은 분명합니다. 하이텔은 이미 8월에 contents.hitel.net을 오픈했고 10월 말에는 비하이텔회원에게도 서비스를 제공하여 콘텐츠의 수익을 강화할 예정입니다.

4. 가장 인기 있는 콘텐츠(물론 수익이 좋은)의 종류는 어떤 것이 있습니까?

인기있는 콘텐츠는 게임, 성인, 증권, 재테크, 취업 정보 등입니다.

5. 통신업계에 대한 이사님의 개인적인 바람과 경영의 노하우 등에 대해 말씀해 주십시오.

인터넷업계에서의 서비스무료라는 개념은 벗어나야 한다고 생각합니다. 사업자는 양질의 서비스를 제공하고 고객은 이에 상응하는 대가를 지불하는 사업 형태가 되어야만 서비스가 계속 발전할 수 있습니다.

요즘 '사업모델이 어떻게 수익 모델이 어떻게'는 논의는 기본적으로 서비스=무료라는 등식에서 연유되었습니다. 인터넷 1세대 기업이라 할 수 있는 포털, 검색, 커뮤니티 등의 사업자들은 인터넷 무료서비스 시장을 선점하여 나름대로 성공을 거두었습니다.

PC통신사업자들(사업초기부터 유료서비스 제공)과 인터넷 2세대 기업들이 인터넷서비스는 무료가 아니라는 개념을 정착시킬 것으로 생각합니다. 그래야만 인터넷서비스 업계가 더욱 발전하여 국제적인 경쟁력을 확보할 수 있습니다. 우리 대한민국 인터넷 업계가 전 세계적으로 최고의 업체가 되지는 못하더라도 최소한 아시아에서는 최고인 업체로 발전하여야 한다고 생각합니다.

대해 다양한 선택을 할 수 있도록 창구를 개방하고 있다.

최문기 한국통신 하이텔 사장은 "온라인 이미지의 하이텔을 '인터넷 전문기업 하이텔'로 만들기 위해 일본 인터넷사업자와 지분 출자를 포함한 전략적 제휴를 추진하고 있다"고 밝혔다.

또한 쇼핑물, 인터넷금융, 전자문서교환(EDI) 등 전자상거래(EC)사업에 집중 투자하고 국내외 전문업체와의 제휴를 통해 하이텔의 기본 서비스 인프라를 바탕으로 특화된 맞춤형 전자상거래 쇼핑물 ehitel.com(www.ehitel.com)과 포털사이트 hitel.net(www.hitel.net) 서비스, 게임사이트 ongamenet.com(www.ongamenet.com), 교육사이트(www.welearn.co.kr)을 제공하고 있다.

다양하고 폭넓은 콘텐츠를 확보하기 위해 크레지오닷컴 및 기타 CP들과 제휴 하였고 이미 8월 1일 <<http://contents>.



뉴미디어 기반 신규사업 상호 협력을 위한 제휴-한국통신 하이텔, 크레지오닷컴


hitel.net)을 오픈하였다. 10월 말에는 비하이텔회원도 서비스를 이용할 수 있는 완벽한 체계를 갖추게 된다.

차세대 이동통신(IMT 2000) 준비도 가속

최근 정보통신 업계는 차세대 이동통

신으로 한층 가열되고 있다. 이에 발맞추어 각 통신회사들도 이미 IMT2000을 위한 카운트다운에 돌입했다. 이에 하이텔은 한국통신, 한국통신프리텔, 한국통신 엠닷컴과 공동으로 컨소시엄을 구성하여 이미 1년 전부터 준비를 해오고 있다. 컨소시엄에 지분 출자는 물론 콘텐츠 제공의 독점적 지위를 확보할 것으로 예상된다. 따라서 무선인터넷을 위한 콘텐츠 개발, 새로운 포털사이트 구축 등의 작업이 순조롭게 진행되고 있다.

무엇보다 중요한 것은 수익성이 있는 콘텐츠를 무선으로 전환하는 것. 이에 따라 현재 인터넷상에서 유료콘텐츠로 매출에 기여도가 큰 성인, 증권, 게임, 교육 등의 콘텐츠를 적극 육성할 계획이다. 또한 향후 수익 증대 가능성이 높은 여행, 영화, 인터넷방송 등의 콘텐츠 개발도 적극 나서고 있다.

PC통신에서 인터넷 무선인터넷에 이르기까지 통신변화의 흐름에 능동적으로 대처하며 시장의 선두주자로 끝까지 자신의 위치를 지킨다는 각오로 하이텔이 뛰고 있다. 

하이텔의 2000년 상반기 콘텐츠 업체와의 제휴 및 현황

제휴업체명	제휴내용
온미디어 (주)크레지오닷컴	게임전문 CATV 온게임넷 설립 뉴미디어 기반의 신규사업 상호협력
(주)에버케이션	영어시험 CBT 및 CAT, 박정어학원 영어콘텐츠 제공
아이코리아(주)	winwin2000 빙고게임 콘텐츠 제공 협력사업
(주)DBTANK	웹콘텐츠 보안/인증분야 바코드시스템 활용한 콘텐츠 협력사업
(주)이튼커뮤니케이션	CF 동영상 콘텐츠 제공 협력사업
(주)위즈아이	초등학생 교육콘텐츠 제공 협력사업
(주)디지털인사이드	하이텔 방송포탈 구축 협력사업 및 노트북 콘텐츠 제공
(주)러닝티브이	하이텔 교육동영상 제공 협력사업
(주)에듀캐스트	교육관련 콘텐츠 공동제작 협력사업
넷인베스터	증권콘텐츠 제공 협력사업
(주)HiCAMPUS	자격증 전문 교육콘텐츠 제공 협력사업
클릭 TV	웹TV에 하이텔콘텐츠 제공 협력사업
키트맨닷컴	영화포탈사이트 구축 협력사업
A&THE CO.(미국주제)	하이텔 교육비디오 제공 협력사업