



‘SEK 2002’ 국내 최대 IT전시회 위용 과시

휴가철 불구 나흘간 참관객 15만명 찾아 ... 포스트PC, 게임 등 인기



지난 7월 삼성동 코엑스 전시관에서는 ‘한국컴퓨터/소프트웨어전시회(SEK 2002)’가 개최됐다. SEK은 지난 87년부터 개최돼 매년 평균 18만명 이상의 참관객들이 찾은 국내 최대의 IT전문 전시회로 올해도 약 250개 업체가 참가해 15만명의 참관객들이 다녀갔다. 특히 이번 전시회에는 신기술 및 가까운 미래에 상용화가 가능한 첨단 기술들이 대거 선보여 국내외 참관객들의 호평을 받았고 함께 개최된 윈도우월드전시회(WWE2002)와 코리아네트전시회(KRnet2002)도 성공적으로 진행됐다.

취재 신중훈 기자



제16회 ‘한국컴퓨터/소프트웨어전시회(SEK 2002)’가 나흘간의 일정을 끝내고 막을 내렸다. 정보통신부가 주최하고 전자신문사 주관으로 열린 이번 전시회에는 전세계 10개국 250여 업체들이 참가, 800여 부스에 총 1만 2000여점의 제품을 전시함으로써 국내 최대 규모의 IT전시회로서의 면모를 과시했다. 특히 이번 전시회에는 전체 출품작 중에서 30%에 해당하는 3600여점의 신제품이 발표돼 올 하반기 IT 산업 흐름을 미리 파악할 수 있었던 것은 물론 웹 서비스, 유무선 통합, 포스트PC 등 그동안 개념에 머물렀던 최신 IT기술을 관람객들이 실제로 접해볼 수 있는 계기를 제공했다는 평가를 받았다. 또 제10회 윈도우월드전시회(WWE2002), 제10회 코리아네트전시회(KRnet2002) 등과 같은 전문화된 전시회가 동시에 열린 데다 한국굿소프트웨어포럼, 한국소프트웨어벤처관, 정보통신윤리위원회의 내용 선별 소프트웨어관과 같은 특별관이 마련돼 부문별 동향을 한눈에 파악할 수 있는 기회를 제공해 관계자들로부터 좋은 반응을 얻었다.

이 중 한국소프트웨어진흥원이 마련한 소프트웨어벤처관에는 30개의 우수 벤처들이 참여했으며 아이티뱅크는 미국 업체와 25만달러 규모의 수출 상담을 벌이는 등 구체적인 상담이 이루어짐으로써 SEK가 비즈니스전시회로서 자리매김하고 있음을 보여줬다. 이번 전시회에는 특히 IT산업의 침체 및 휴가철임에도 불구하고 나흘간 15만명에 달하는 관람객이 찾아 성황을 이뤘다.

게임업계 공격적 마케팅 나서

이번 전시회에서는 특히 삼성, LG 등 기존 대기업들의 부스 외에도 엔씨소프트와 소니컴퓨터엔터테인먼트코리아(SCEK) 등이 각각 온라인게임 리니지2와 비디오 게임기 PS(PlayStation)2를 소개하기 위한 대

경부스를 마련해 참관객들의 눈길을 끌었다.

국내 온라인게임 분야에서 독보적인 위치를 차지하고 있는 엔씨소프트는 국내 최고의 인기게임 '리니지'를 대를 잇는 온라인게임으로 '리니지2'를 개발, 선보이면서 리니지에 등장하는 다양한 캐릭터들로 분장한 모델들을 앞세워 참관객들을 모았다. 이 회사는 기존의 리니지와 리니지2 외에도 미국과 유럽에서 최고의 인기를 모았던 온라인게임 '에버퀘스트'와 메크립틱스튜디오의 야심작 '시티오브히어로' 등도 선보이며 게임 퍼블리셔로서의 변화를 꾀하고 있다.

이전 PS2의 가격을 대폭 하락하면서 국내 시장 공략에 열을 올리고 있는 SCE도 대형부스에 수십대의 PS2 게임을 전시해 참관객들이 직접 게임을 시연해 볼 수 있도록 하는 등 공격적인 마케팅 활동을 펼쳤다. 이들 외에도 지난 99년 최초의 여성용 게임 '쿠키샵'을 개발했던 메가폴리엔터테인먼트사는 새로운 소재의 RPG게임 '스위키랜드'를 선보였고, 경기도 평택시 소재의 청담정보통신고등학교는 선생님들과 함께 개발한 OpenGL 기반 홈페이지상에서의 탱크게임 '탱크 3D'를 선보여 참관객들의 관심을 끌었다.

웹서비스 최대 화두로 떠올라

이번 전시회에서는 닷넷을 포함한 웹서비스가 최대 화두 가운데 하나로 떠올랐다.

올해로 10화재를 맞는 윈도우월드전시회는 무엇보다 그동안 추상적인 기술로 여겨졌던 '닷넷'을 일반 사용자들도 친숙하게 느낄 만한 개념으로 전달하는데 성공한 것으로 평가된다. 닷넷개념을 담은 비디오를 상영한 닷넷극장에는 닷넷으로 인해 야기될 생활의 변화를 눈으로 확인하고자 하는 관람객들이 연일 좌석을 메웠다. 특히 관람객들은 각 좌석에 마련된 PDA를 통해 무선인터넷과 실시간 웹서비스 등 진보된 기술을 직접 체험하고 이번 전시회를 통해 사용자에게 첫 선을 보인 태블릿PC 등에 큰 관심을 나타냈다.

윈도우월드관에는 차세대 컴퓨팅의 핵심인 웹서비스 관련 제품이 봇물을 이루었고 이에 따라 하반기 IT 업계에서는 웹서비스가 대세로 자리잡을 것임을 확인시켰다. 또한 전자적자원관리(ERP)·고객관계관리(CRM)·그룹웨어 등 기업용 솔루션 분야에서 국산 업체들이 발빠르게 대응해 웹서비스를 구현하기 위한 애플리케이션 통합제품을 대거 출품함으로써 국산 솔루션의 시장 선점이 기대된다. 무선(와이어리스) 분야와 포스트PC 분야에서 괄목할 만한 성과를 보여준 것도 이번 SEK2002의 성과다. 휴대폰을 비롯한 무선인터넷·광대역 무선랜·블루투스 인터페이스를 지원하는 정보기기 등이 하나로 통합되면서 언제 어디서나(anytime), 어디서나(anywhere), 어느 기기(any device)로도 모든 미디어(any media)를 이용할 수 있는 '4애니' 시대가 임박했음을 알렸다.

사이버전시관 운영

이번 전시회는 오프라인에서는 4일간의 짧은 일정 속에 막을 내렸지만 사이버 공간에서는 지속적으로 전시회를 느낄 수 있도록 온라인전시회로도 개최돼 직접 참가하지 못한 관계자들의 호응을 얻고 있다. 이번 SEK2002를 가장 쉽게 만날 수 있는 곳은 행사 공식 홈페이지(www.sek.co.kr)와 한국데이터베이스진흥센터(KDPC)와 멀티쇼닷컴이 주관, 운영하는 '온엑스포(OnExpo)'이다. 공식 홈페이지에서는 이번 전시회와 윈도우월드관·소프트웨어관·한국국소프트웨어관·내용선별소프트웨어관 등 특별관에서 소개된 기업 및 제품에 대한 상세정보와 행사기간 중 열린 각종 콘퍼런스의 발표내용, 관련기사 등이 게재돼 있어 행사의 동향을 한눈에 살펴볼 수 있다.

KDPC가 운영하고 있는 디지털콘텐츠 온라인전시회 온엑스포(www.onexpo.or.kr)에서는 'SEK2002'를 클릭하면 행사에 참가한 10개국 250여 업체의 전시 제품들을 볼 수 있다. 특히 온엑스포는 '원스톱 비즈니스'를 구현하기 위해 각 참가업체 페이지에 업체정보는 물론 e메일 자동발송, 게시판 등 부가 기능을 제공해 사이버 관람객의 온라인 비즈니스를 돕고 있다. 

