



빈자리 없을 정도로 ‘인산인해’ … 모바일 솔루션 관심 입증

정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원·한국무선인터넷솔루션협회·한국디지털콘텐츠미래포럼이 주관하는 ‘대한민국 모바일 솔루션 컨퍼런스 2004’가 지난달 23일 삼성동 그랜드인터컨티넨탈호텔에서 열렸다. 모바일 콘텐츠 업계 및 개발실무자, 예비창업자 등 400여명이 몰려 성황을 이뤘다.

글 신승철 기자 / 사진 이혜성 기자

솔루션 업체들의 모바일 솔루션시장 진출이 러시를 이루고 있는 가운데 모바일 솔루션 관련 컨퍼런스가 열려 업계의 관심을 샀다.

모바일 콘텐츠 시장의 성장이 접쳐지고 경기침체가 장기화되면서 모바일 솔루션 및 서비스, 콘텐츠 제공사업 등을 새로운 수익원으로 선정하는 업체들이 점차 늘고 있는 데다 휴대폰의 플랫폼인 퀄컴의 ‘브루’, 국내 표준인 ‘위피’ 등이 스마트폰 시대를 앞두고 마이크로소프트의 ‘윈도모바일’, 노키아의 ‘심비안’ 등 운영체제와 일전을 준비하고 있는 등 관련 기술 및 시장이 급변하고 있다.

이런 상황을 입증이나 하듯이 ‘대한민국 모바일 솔루션 컨퍼런스 2004’는 앉을 자리가 없을 정도로 관련 업계 관계자 및 예비창업자들로 인산인해를 이뤘다.

모바일 솔루션 시장상황 급변

이번 컨퍼런스에는 산업 및 시장환경, 3D 엔진, 동영상 솔루션, 위치이동 서비스, 플랫폼 등 기반 솔루션 등 현업 종사자들이 가장 필요로 하는 정보들이 골고루 제공됐다는 평가를 받았다.

‘국내외 차세대 모바일 솔루션 산업환경 전망’이라는 주제로 발표로 가진 설원희 SK텔레콤 상무는 “콘텐츠, 컴퓨팅, 커뮤니케이션의 디지털화와 상호연계로부터 시작돼 수직, 수평적 산업으로의 확장을 거쳐 궁극적으로 유비쿼터스 서비스 환경을 형성할 것”이라며 컨버전스 경향을 설명했다.

설 상무는 마이크로소프트, 인텔, NTT도코모, 소니, 등 글로벌

기업들의 동향을 설명하면서 ▲3D기술 및 진동 솔루션 등을 활용, 향상된 사용자 체감성을 무선환경에 구현하고 ▲편리하고 재미있는 유저 인터페이스의 도입을 통해 사용자 편의성 향상 및 서비스 사용량 증가를 유도하며 ▲복합기술을 활용한 콘텐츠 개발을 통해 사용자들의 향상된 요구수준을 충족시켜줘야 한다고 주장했다.

김홍남 ETRI 단장은 ‘무선인터넷의 표준 플랫폼 발전 전망’을 발표했다. 김 단장은 “음성통화에서 SMS 서비스를 거쳐, 다운로드 게임, 인터넷 게임, 멀티미디어, 위치기반 등의 복잡한 서비스 중심으로 변화하고 있다”며 “빠른 서비스의 개발 및 적용을 위해 기반 플랫폼이 중요하다”고 강조했다.

‘해의 모바일 콘텐츠 시장현황’을 발표한 김윤수 네오엔텔 사장은 ARC그룹의 자료를 근거로 “세계 모바일 데이터 서비스 가입자 수는 2003년부터 5년간 약 270%의 성장률을 보일 것”으로 예상했다. 또한 모바일 엔터테인먼트 분야 및 아시아퍼시픽 시장의 강세가 두드러지고, 통신사 혹은 단말기 제조사와 같은 절대적 강자에 의한 시장구조에서 서로의 역할에 대한 이해와 경쟁을 토대로 한 협력체제로 진화되고 있는 게 최근의 동향이라고 설명했다.

이어 권역별로 시장상황을 설명한 김 사장은 “▲유럽시장은 독립 SP 주도에서 미디어/유통 제휴 진입에 의한 경쟁체제 형성, 음악시장의 활성화, 상대적인 폰 성능 저하로 인한 자바게임 시장 확대의 모습을 보이고 ▲미국시장의 경우 올초 유럽시장 규모를 초과한 상황으로 모바일게임이 데이터 서비스 시장을 견인하



▲ '대한민국 모바일 솔루션 컨퍼런스 2004'가 지난달 23일 삼성동 그랜드인터컨티넨탈호텔에서 열렸다.

고 있는 반면 각각의 노래마다 음반사와 계약을 맺어야 하는 구조로 음악시장 성장률이 저조하며 ▲중국시장은 낮은 수익률을 보이고는 있지만 잠재력은 무궁무진하다"고 소개했다.

미래형 모바일 솔루션 '각광'

이창근 리코스 시스템 사장은 '3D 모바일게임 개발의 성공 전략과 기술'이라는 주제발표를 통해 "네트워크 및 단말기술의 진화로 모바일게임이 PC, 비디오게임 수준의 게임 구현에 근접하고 있다"면서 "내년 내로 유무선 연동 서비스가 가능한 화려한 그래픽의 대용량 네트워크 게임개발이 활성화될 것"으로 예상했다. 또한 "3D 모바일게임의 성공을 위해서는 새로운 컨셉의 신규단말 지속적 출현, FPS·레이싱 등 2D게임에서 지원하지 못했던 게임 장르 등장, 일관성 있는 3D 솔루션 정책이 필요하다"고 주장했다.

고석훈 신지소프트 상무는 '모바일 3D 콘텐츠 개발 방법론'에 대한 발표했는데, 기존 모바일 콘텐츠의 경우 2D 이미지 위주, 개발 프로세스 이분화, 적은 인력으로 팀구성이라는 양상을 보인데 반해, 3D 모바일 콘텐츠는 개발 프로세스가 복잡해지면서 최적화 요구사항이 커지고 팀구성도 복잡해졌다고 설명했다. 이는 3D 디자이너와 2D 디자이너의 협력이 필요하고, 코드와 데이터가 분리되면서 2D 콘텐츠에 비해 연산량이 증대됐으며 콘텐츠에 포함되는 리소스가 다양해졌기 때문이라고 부연했다.

김성재 오우포엠 이사는 '3D 모바일 솔루션의 표준화 동향' 주제발표 시간을 통해 "올해 3D 모바일 콘텐츠 시장규모는 전세계적으로 7,670억원, 일본 3,276억원, 한국이 921억원에 달할 것"

으로 추정했다. 또한 "무선 사용자간 게임, 유무선 연동게임, 3D 대작게임을 지향하는 시장경향을 보이고 있으며 이에 따라 이와 관련된 솔루션이 각광을 받고 있다"고 설명했다.

안병익 포인트아이 사장은 'LBS 콘텐츠 발전동향'을 소개하면서 현재 국내 LBS 시장은 서비스 초기 단계라고 평가했다. 국내 LBS 주요 시장동향에 대해서는 "KTF가 2002년 국내 최초로 GPS 내장 휴대폰 서비스 개시한 이래 SKT가 9월까지 380만대 GPS폰을 보급했고, 친구찾기, 교통정보, 지도검색 등의 서비스는 성숙 단계에 있으나 그외 서비스는 초기 단계"라고 설명했다. 또 안 사장은 "이통사간의 상호 운용성 및 킬러 서비스가 부족하고 사용자에게 만족할만한 수준의 위치 정확도가 미비하며 사용자들의 개인위치 정보누출 우려로 시장이 활성화되지 못하고 있다"면서 "상호운용성 및 호환성 확보의 근거를 마련하고 개인 위치정보 보호제도 마련해야 한다"고 주장했다.

주영배 XCE 이사는 '국내외 3D 모바일 솔루션 개발동향' 주제발표를 통해 ▲국내 와우4엠의 NF3D, 리코스시스템의 M3D, 고미드의 G3 ▲국외 Supercap의 Swerve, Fathammer의 Xforge, Hi Corp의 Micro3D 등 각종 솔루션에 대해 상세히 설명했다.

이밖에 ▲LBS 킬러 애플리케이션 분석 ▲위피 서비스 현황 및 국제 표준화 방안 ▲브루3.1 기능 및 로드맵 ▲GNEX 기능 및 로드맵 ▲WAP 진화방향 ▲차세대 모바일 웹하드 소개 ▲PUSH TO TALK 기술 및 사업동향 ▲유무선 통합환경에서의 음악서비스 제공방안 ▲무선인터넷 저작도구의 현황과 전망 등 다양한 모바일 솔루션이 소개됐다. 