



## 소프트웨어 컴퓨팅

표 1-6 최근 1주간 소프트웨어 컴퓨팅 관련 주요 뉴스/보고서 목록

게재일자	출처	주요 내용 요약
7월 3일	<b>VentureBeat</b>	<b>Shanda Interactive Entertainment, 사용자 창작물 사업 확장</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 온라인 게임 제작 및 유통사인 Shanda는 2004년 Qidian.com(등록 계정 2,000만 개)을 인수하였으며, 2007년 jwxc.com(등록 계정 70만 개)과 Hongxiu.com(등록 계정 180만 개)을 인수하면서 사용자가 창작한 문학작품을 온라인으로 유통하는 사업으로 꾸준히 확장 중</li> </ul>
7월 7일	<b>디지털타임스</b> <small>The Digital Times</small>	<b>Adobe PDF 포맷, ISO 국제표준 지정</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Adobe의 PDF가 ISO 국제표준으로 지정되었으며, ISO 표준화를 위해 PDF의 사양 전체가 공개되어 앞으로 PDF 문서 환경이 확장되고 지속적인 혁신이 가능해질 전망</li> <li>▶ Adobe는 ISO에 PDF의 관리권을 넘기기로 했으며, 현재 버전인 1.7을 비롯해 향후 업데이트 및 갱신되는 모든 버전을 ISO가 관리할 예정</li> </ul>
	<b>ZDNet Korea</b>	<b>Adobe, 플래시 파일 검색 위해 검색 사이트와 제휴 추진</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Adobe는 검색엔진이 플래시 파일의 내용을 검색할 수 있도록 Google과 Yahoo에 최적화된 플래시 플레이어 기술을 제공할 계획</li> <li>▶ Adobe 플래시 플레이어는 98% 정도의 보급률을 보이고 있으며, 플래시 파일이 보다 자세한 검색 대상으로 포함되어 향후 검색의 효용성이 더욱 증가할 것으로 기대</li> </ul>
	<b>Gartner</b>	<b>세계 CRM 시장, 2007년 23% 성장</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 2007년 세계 CRM 시장이 고객 유지를 위한 기업들의 투자 확대와 SaaS(Software as a Service)의 도입으로 인하여 시장규모가 전년대비 23.1% 증가한 81억 달러를 기록</li> <li>▶ 전체 CRM 시장의 15% 이상을 차지한 SaaS는 설치형에서 서비스형 소프트웨어로 전환이 이루어질 것으로 예상되며, 향후 소셜 네트워킹, 협업 기술 및 소셜 소프트웨어가 CRM 시장에 큰 영향을 미칠 것으로 전망</li> </ul>
7월 8일	<b>SecurityFocus</b>	<b>Microsoft, ActiveX 취약성에 대해 경고</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Microsoft는 Office Access 2000, 2002, 2003의 Snapshot Viewer 컨트롤의 취약성을 이용해 외부 침입자가 로그인된 사용자의 권한을 취득할 수 있는 보안 결함을 발견</li> <li>▶ Microsoft는 해당 취약성에 대한 공격을 막는 법을 공개했으며, 사용자가 COM 객체나 ActiveX 컨트롤을 인터넷 익스플로러에서 실행하는 것을 제한하도록 권고</li> </ul>
	<b>The New York Times</b>	<b>Google, 제 2의 Second Life 'Lively' 발표</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Google이 Second Life와 유사한 온라인 3D 가상세계 서비스인 'Lively'를 발표</li> <li>▶ 현재 Facebook에서 사용가능한 위젯이 개발되었으며, 곧 MySpace 용 위젯도 발표할 계획</li> <li>▶ Google은 Lively에 광고를 내보낼 계획이 없다고 발표했지만, Lively를 통해 사용자의 인터넷 사용시간이 길어지면 Google이 혜택을 입을 것으로 기대</li> </ul>
	<b>ZDNet Korea</b>	<b>2008년 국내 DBMS 시장, 2678억 원 규모 전망</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 한국IDC는 국내 DBMS 시장이 2008년, 2009년에 7.4%, 7.6%의 성장률을 보이며 각각 2,678억 원, 2,882억 원의 규모를 형성하고, 2012년에는 3,573억 원에 이를 것으로 전망</li> <li>▶ 기업들의 효율적 의사결정이 이슈가 되면서 DBMS의 역할도 기존의 단순 관리에서 BI(Business Intelligence) 및 기업용 애플리케이션과 연계하는 등 효과적 정보 활용 지원을 위한 인프라로 진화하고 있음</li> </ul>
7월 9일	<b>전자신문</b>	<b>SK Communications, 3D 소셜 네트워킹 서비스 미니라이프 정식 오픈</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ SK Communications는 8일 3D SNS인 미니라이프를 공식 오픈했으며, 사용자들은 서비스 내에서 3D 아바타를 꾸미고, 채팅, 그룹 파티 등 다양한 활동이 가능해짐</li> <li>▶ 싸이월드 측은 시즌2에서 먹기, 마시기 등 다양한 행동을 추가할 예정이며, 미니라이프 시즌 2, 3에서 순차적으로 더욱 다양한 아이디어를 선보일 계획</li> </ul>

<자료>: IITA 정보서비스단, 2008.

## □ Google, 제 2의 Second Life 'Lively' 발표

- Google은 Second Life와 유사한 온라인 3D 가상세계 서비스인 'Lively'를 발표
  - Lively는 처음 프로그램을 내려 받아 설치한 이후 브라우저와 통합되어 작동하며, 현재는 Windows XP/Vista에 설치된 Internet Explorer와 Firefox만 지원
  - Lively 서비스는 Google 계정으로 로그인할 수 있으며, Facebook, MySpace 등의 소셜 네트워킹 서비스에서 해당 사이트의 계정을 바로 사용할 수 있도록 통합된 형태를 제공
  - Google은 Lively에 광고를 연결할 계획은 없는 것으로 발표했으나, Lively로 인해 사용자의 인터넷 사용 시간이 길어지게 되면 Google이 간접적인 혜택을 얻게 될 것으로 기대
  - 국내에서는 SK Communications가 싸이월드의 3D 버전인 미니라이프 베타를 Lively보다 1개월 이상 앞선 5월 말에 발표하여 시범서비스를 제공했으며, 지난 7월 8일에 정식 서비스를 개시
- Google Lively는 다음과 같은 기능을 제공함
  - 사용자는 가상공간을 만들 수 있고, 가상공간으로 온라인 친구를 호출할 수 있으며, 생성된 가상공간은 HTML을 이용해 홈페이지, 블로그 등의 웹페이지에 직접 삽입할 수 있음
  - Lively의 아바타, 의상, 가구, 아이템 등은 Google 협력 업체가 제작하며, 사용자가 직접 아이템 등의 콘텐츠를 제작하는 기능은 차후 제공할 예정

그림 1-1 Google Lively와 Cyworld 미니라이프의 실행 모습



<자료>: <http://arstechnica.com/news.ars/post/20080708>, <http://news.egloos.com/1781254>

## □ 시사점

- Lively가 브라우저에 통합되어 웹서핑 도중 실행될 수 있다는 점과 Google의 시장 지배력을 고려할 때 Lively 서비스를 통해 3D 가상세계 시장이 도약하는 기회가 될 것
- 소셜 네트워크가 3D 가상 세계 형태로 진화하고 있으며, 국내 업체인 SK Communications의 싸이월드도 이러한 대열에 동참하고 있음