



## 소프트웨어 컴퓨팅

표 1-5 최근 1주간 소프트웨어 컴퓨팅 관련 주요 뉴스/보고서 리스트

게재일자	출처	주요 내용 요약
7월 24일		<b>Nintendo, Wii 사용자용 저장장치 공급 약속</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Nintendo Wii 사용자들이 불만을 토로해 온 Wii 전용 저장장치 출시를 약속</li> <li>▶ 경쟁 게임 콘솔인 Xbox360이나 PS3와 달리 Wii는 저장장치를 내장하고 있지 않아서 다운로드한 데이터나 게임 세이브 데이터를 내부 플래시 메모리(용량 512MB)에 저장해 왔음</li> </ul>
7월 25일		<b>Gateway, 웹사이트를 통한 PC 판매 중단 결정</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Gateway는 온라인 판매를 중단하고 대신에 일반 소매상 및 3자 물류를 통한 판매 방식에 주력할 것이라고 발표</li> <li>▶ Gateway는 2004년 이후 협력업체의 소매망을 통해 제품을 판매해 왔으나, ① 비용 절감과 ② Acer의 비즈니스 모델 적용을 위해 이러한 조치를 취한 것으로 알려짐</li> </ul>
7월 28일		<b>인터넷 접속, 휴대기기가 PC 추월</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ IT업계는 인터넷 접속의 창을 선점하기 위한 경쟁이 본격화 되고 있으며, PC도 이러한 추세에 따라 소형·경량·저가격의 추세를 보이고 있음</li> <li>▶ 2012년, 휴대기기를 통한 인터넷 접속이 PC를 통한 접속 수를 상회할 전망</li> </ul>
		<b>생체인식 보안 시장, 2012년 73억 달러 전망</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 2008년, 30억 달러 수준으로 예상되는 생체인식 보안 시장이 2013년까지 73억 달러로 증가할 전망(CAGR : 24.9%)</li> <li>▶ 향후 약 5년간은 생체인식 기술 표준화에 대한 노력이 가시화 될 것으로 보이며, 이에 따라 생체인식 시스템의 도입 속도가 획기적으로 빨라질 전망</li> </ul>
7월 29일	<b>전자신문</b>	<b>가격폭락이 2기가 D램 수요 창출</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 최근 D램 가격이 PC 생산 원가에 거의 영향을 주지 않는 수준까지 하락</li> <li>▶ 이에 따라 PC 업체들이 주력 제품에 채택하는 D램 용량을 512MB에서 1GB로 이동시킨 시간보다 1GB에서 2GB로 이동시키는 시간이 크게 단축될 것이라고 전망</li> </ul>
		<b>삼성, GyPSii와 협력 체결</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 삼성전자가 차세대 격전지로 떠오르고 있는 모바일 소셜 네트워크 서비스(SNS) 시장에 지분을 확대하기 위해 모바일 SNS 전문 업체인 GyPSii와 협력 관계 형성</li> <li>▶ 삼성은 GyPSii의 솔루션과 데이터센터 인프라, 브랜드 권한을 사용하기로 합의하였으며, 이로써 조만간 출시할 터치스크린 기반 스마트폰 옴니아에 GyPSii를 사전 탑재해 판매할 예정</li> </ul>
	<b>한국경제</b>	<b>중국 인터넷 사용자 수 세계 1위로 부상</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 중국 인터넷 사용자 수는 올해 들어 미국을 제치고 세계 1위로 급성장(2008년 6월, 중국 인터넷 사용자 수는 약 2억 5,300만 명)하였으나 보급률은 19.1% 수준으로 세계 평균(21.1%)보다 크게 낮아 성장 여력이 있는 것으로 보임</li> <li>▶ 최근의 중국 인터넷 사용자의 빠른 증가로, 소후닷컴과 바이두 등 중국의 대표적인 인터넷 기업의 매출과 순이익이 빠르게 증가하고 있는 것으로 나타남</li> </ul>
7월 30일		<b>SW산업진흥법 내주 시행</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ SW기술자를 기술자격과 학력, 경력에 따라 새롭게 8단계로 구분하였으며, 지식경제부 장관이 3년마다 인력양성 기본계획을 수립하도록 하는 등 전문 인력 양성을 위한 구체적인 내용을 포함</li> <li>▶ SW품질인증을 맡을 기관을 지정, 취소할 수 있는 사유를 명확히 하여 인증 업무의 투명성을 제고하고 SW 기술인력 현황 등을 종합 관리할 수 있는 체계를 도입하기로 결정</li> </ul>

<자료>: IITA 정보서비스단, 2008.

## □ 중국의 인터넷 사용자 수 세계 1위로 부상

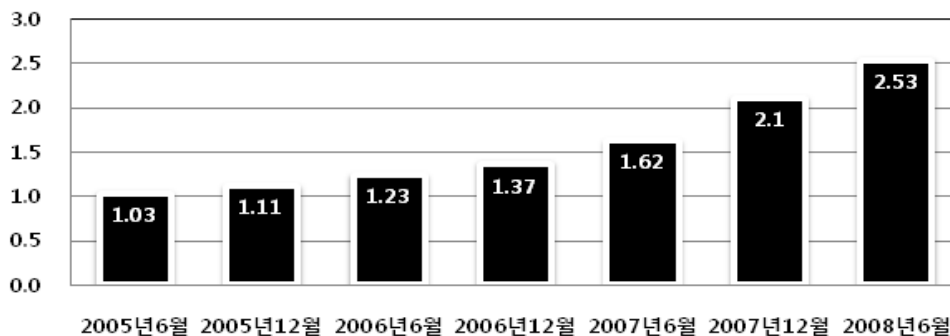
○ 2008년 세계 인터넷 사용자 수는 약 14억 명으로 전망

- 2012년에는 19억 명으로 증가하여 세계 인구의 약 30%가 인터넷을 사용하게 될 것으로 전망
- 2008년 기준, 인터넷 사용자는 PC와 이동전화, 온라인 비디오게임콘솔 등을 포함하여 총 15억 대의 기기를 통해 인터넷에 접속할 것으로 예상
- 2012년에는 인터넷 접속 단말 수가 두 배 증가한 30억 대가 될 전망이며, 이 중 약 50%는 모바일 기기일 것으로 예상

○ 중국 인터넷 사용자 수, 2008년부터 미국을 추월하고 세계 1위로 부상

- 2007년 말, 중국 인터넷 사용자 수는 2억 1,000만 명으로 집계되었으며, 2008년 6월에는 2억 5,300만 명으로 증가(전년 대비 56% 증가, AP통신)하여, 인터넷 사용자 수에서 기존 1위였던 미국을 앞지른 것으로 나타남
- 그러나 중국의 인터넷 보급률은 19.1% 수준으로 세계 평균(21.1%)보다 크게 낮아 여전히 성장 여력이 남아있는 것으로 분석(주요국 인터넷 보급률 : 미국 71%, 한국 71.2%, 아일랜드 85.4%, 일본 68.7%)

그림 1-3 중국 인터넷 사용자 추이 (단위: 억 명)



<자료>: 중국인터넷정보센터, 한국경제 재인용(2008. 7. 29)

○ 최근의 중국 인터넷 사용자 수 급증과 함께 중국 닷컴 기업의 실적이 기대치 상회

- 소후닷컴과 바이두 등 중국의 대표적인 인터넷 기업의 매출과 순이익이 빠르게 증가하고 있음
- 이미 미국 나스닥에 상장되어 있는 Sohu.com(2분기 순이익:4,020만 달러, 전년대비 602% 증가)은 전체 매출의 약 58%에 해당하는 게임부문을 따로 분리하여 미국 증시에 상장할 계획

## □ 시사점

- 세계적으로 인터넷 사용자 수가 증가하고 있으며, 동시에 인터넷 접속 기기가 다양화 되고 있는 상황에서 무선 단말을 통한 인터넷 접속 비중이 크게 증가하고 있음
- 중국 인터넷 사용자 수 급증으로 형성되고 있는 광대한 중국 인터넷 시장에 우리의 경험과 한류를 바탕으로 하는 콘텐츠 공급을 통한 비즈니스 모델을 적극적으로 발굴해야 할 것