

CT 기술동향 보고서 <5월 2호>

목 차

I. CT 산업 및 시장 동향	1
1.1. 영상콘텐츠 유통 환경 변화 조짐	1
1.2. IPTV사, 지상파 방송사간 대립 심화	2
1.3. 게임업체도 클라우드 컴퓨팅 기술 이용	3
1.4. 2세대 이통서비스 여전히 수요 많아	4
1.5. 블랙베리, 미국 스마트폰 시장 점유율 1위	5
1.6. 인터넷 정보량 증가, 조만간 ‘사이버 대란’ 온다	6
II. CT 기업 동향	8
2.1. 국내 기업 동향	
2.1.1. 네이버에서 옛날 신문 디지털로 본다	8
2.1.2. 엔씨, 밸브와 공동으로 미국 시장 공략	9
2.1.3. 싸이월드도 플랫폼 개방	10
2.1.4. 국산 3D 애니, 중국 진출	11
2.2. 해외 기업 동향	
2.2.1. 아이폰, 미 고객만족도 1위	11
2.2.2. 구글폰 늘어난다	12
III. CT 정책 동향	14
3.1. 국내 정책 동향	
3.1.1. 방통심의위, 일방적인 시정결정으로 논란 빚어	14
3.1.2. 불법저작 삼진아웃제 도입	15
3.1.3. 모바일콘텐츠 심의 방식 논란	16

3.2. 해외 정책 동향	
3.2.1. 중국 정부, 3G 기술 안정성 강조	18
3.2.2. 3D 지도서비스 스트리트뷰, 사생활 침해 논란	19
IV. CT 신기술 동향	20
4.1. 국내 신기술 동향	
4.1.1. 블루투스 이용, 무선 전송기술 개발	20
4.1.2. 휴대폰으로 제어되는 ‘꿈의 자동차’ 첫 시연	21
4.2. 해외 신기술 동향	
4.2.1. 눈 밀착형 컴퓨터	22
4.2.2. 홀로그램 3D 디스크	23
V. CT 컨퍼런스/전시회 동향	25
5.1. 부산콘텐츠마켓 2009	25
5.2. 위젯 컨퍼런스 2009	26
5.3. 2009 국제방송통신컨퍼런스	27
5.4. E3 2009 게임 라인업 공개	27

1. CT 산업 및 시장 동향

1.1 영상콘텐츠 유통 환경 변화 조짐

콘텐츠 불법 유통으로 골머리를 앓고 있는 영상콘텐츠 시장 유통 구조가 조만간 정립될 전망이다. 문화부는 디지털저작권거래소 모델을 구상 중이며 6월 말에 그 구체적 기능과 역할에 대한 방안을 밝힐 예정. 콘텐츠 불법 유통 규모가 큰 만큼 시장 구조 개선이 시급하며 불법 유통 근절로 영상 콘텐츠 시장 환경이 획기적으로 활성화될 것으로 기대됨

- 올 하반기면 영상콘텐츠 유통 구조가 정립될 수 있는 환경이 마련될 전망이다. 문화체육관광부는 디지털저작권거래소의 모델을 다각도로 구상 중에 있으며 6월 말이면 거래소의 기능과 역할에 대한 방안을 발표할 예정인 것으로 알려짐
- 문화부는 올 1월 '건강한 저작권 생태계 조성 전략'을 발표하면서 저작권거래소를 오는 2012년까지 단계적으로 구축하겠다고 밝힘. 저작권거래소는 만연된 영상물 불법 복제로 만신창이가 된 영상 콘텐츠 시장을 개선하고 성장하도록 밑바탕을 제공할 것으로 기대됨. 저작권거래소 모델이 확립되면 관련 업계도 이에 맞춰 영상콘텐츠 유통시장에서 자리매김하기위해 발 빠르게 움직일 것으로 예상됨
- 현재 영상콘텐츠 불법 유통 시장의 규모는 최소 연간 6천억 원에 이르는 것으로 추정될 정도로 심각한 수준. 불법 유통 구조의 개선과 불법 거래 단절은 영상콘텐츠 제작 환경과 콘텐츠 유통 구조 환경을 획기적으로 활성화시킬 것으로 기대됨
- 문화부는 저작권거래소의 기능과 역할이 전체적인 영상 콘텐츠 유통 시장의 판도에 미치는 영향이 큰 만큼 유통구조 정립에 신중을 기할 방침. 우선 저작권거래소가 동영상 검색·필터링에 대한 기술 가이드라인을 정하고 인증을 부여하는 권한을 갖게 될 것이라는 게 업계의 대체적인 관측. 영화의 경우 영화진흥

위원회가 여러 업체나 단체 등이 가진 영상물들을 하나로 묶는 저작권 신탁단체로 나선다면 저작권거래소와 영진위의 유기적 구조가 형성될 수도 있음

- 현재 문화부는 저작권거래소에 대한 다양한 모델을 검토 중이며 유형의 거래소 없이 시장 시스템만 제공하는 방안도 검토 중인 것으로 알려짐

1.2 IPTV사, 지상파 방송사간 대립 심화

지난 4월 27일, 관련업계에 따르면 IPTV 업계는 지상파 재전송 대가와 관련, 가입자당 비용 산정기준에 대해 아직 협상이 끝나지 않은 KBS·SBS는 물론이고 이미 협상을 마친 MBC와도 재협상을 주장하고 있으며 이에 대해 지상파 방송사는 기존 합의를 번복할 수 없다는 단호한 입장을 보여 양자간 갈등이 다시 불거지고 있음

- 지상파 방송 재전송 대가를 둘러싸고 IPTV 업계와 지상파 방송사간 갈등이 다시 불거짐. IPTV업계는 “지상파 방송사들이 요구하는 재전송 대가가 너무 과도”하다면서 “기존의 합의조건을 처음부터 다시 논의해야 한다”는 의견을 보임. 반면 지상파 방송사들은 “당초 합의내용을 준수하지 않는다면 재송출 중단도 불사하겠다”는 완강한 입장
- IPTV업계는 지상파 재전송 대가와 관련하여 지상파 3사와 재협상을 주장함. IPTV측이 가입자당 비용(CPS) 합의내용 재조정을 요구하고 있는 가장 큰 이유는 콘텐츠 수급이 제대로 되지 않으면서 IPTV내에서 지상파 방송이 차지하는 비중이 지나치게 커졌기 때문. 업계 관계자는 “IPTV에서 지상파 방송의 시청률 점유율이 80%를 넘어설 것으로 예상된다”며 “시청 점유율을 기준으로 이용대가를 지급할 경우 전체 콘텐츠 비용의 80~90%를 지상파가 가져갈 것”이라고 말함
- 여기에다 다른 콘텐츠에 지불하는 비용까지 포함할 경우 콘텐츠 비용이 전체 IPTV 업체들의 서비스 매출액을 초과할 수 있다는 게 IPTV 업체들의 주장
- 이에 대해 지상파 방송사들은 “기존의 합의 내용을 번복할 수는 없다”며 완강

한 입장을 보임. 당초 IPTV측과 합의를 할 때 3개월간 운영 성과를 본 후 시청률 등을 감안해 CPS를 산정하기로 했는데 이제 와서 IPTV 업계가 딴 소리를 하고 있다면서 IPTV 사업자들이 합의내용을 이행하지 않을 경우 송출 중단도 불사하겠다는 뜻을 보임

- 또 양측은 지난 10월, IPTV용 콘텐츠 제작지원을 위해 펀드 구성을 합의하였는데 이 펀드의 운영방식에 대해서도 뚜렷한 입장차를 보임
- IPTV측은 양측이 공동으로 펀드를 조성하고 이를 전문 운영기관에 맡겨야지 방송사가 단독으로 운영해서는 안 된다는 입장. 한 관계자는 “방송사의 주장은 펀드를 자체 쌈짓돈으로 사용하겠다는 것”이라며 “펀드가 방송사의 적자 보전을 위한 방편으로 쓰여서는 안 된다”고 주장함
- 한편, MBC와 KBS는 펀드 운영이 전적으로 방송사의 몫이라는 입장. 특히 MBC측은 펀드 조성 약속 시기가 벌써 3개월이나 지났는데도 IPTV 측에서는 전혀 의지를 보이지 않고 있다며 강한 불쾌감을 표시함
- 지상파 관계자는 “1월말까지 펀드 조성을 하기로 해 놓고 아직까지 한 푼도 내지 않고 있다”며 “약속 이행의 의지가 있는 지 궁금하다”고 비난하기도 함

1.3 게임업체도 클라우드 컴퓨팅 기술 이용

온라인 게임업체들이 클라우딩 컴퓨팅 기술을 이용하여 네트워크 이중화 서비스를 도입하고 있음. 클라우드 컴퓨팅 네트워크를 이용하면 네트워크 장애로 발생하는 문제를 해결하며 비용 절감 효과도 있어 게임 업계가 클라우드 서비스의 새로운 고객층이 될 것으로 전망됨

- 트래픽이 집중적으로 몰리는 온라인 게임사들에게 네트워크 이중화 서비스는 이제 선택이 아닌 필수. 클루넷(www.clunet.co.kr)은 온라인 게임회사인 한빛소프트, 소노브이, 소리바다와 클라우드 컴퓨팅 기반의 콘텐츠 전송기술인 CCN(Cloud Computing Network) 회선 공급계약을 잇따라 체결함
- 클루넷에 따르면 CCN 서비스는 기본적으로 중앙서버와 연결되는 일반회선은

물론 CCN 서비스로 네트워크 이중화 서비스를 기본 제공하여 어떤 네트워크 장애가 발생해도 정상적인 서비스가 가능함. 클루넷 측은 “게임업체가 클라우드 서비스 시장에 새로운 고객층으로 급부상할 것”이라 전망함

- CCN 서비스를 도입한 한빛소프트는 누구나 자연스럽게 영어 말하기 능력을 키울 수 있는 기능성 게임인 오디션 잉글리시(www.auditionenglish.com)를 정식 오픈하고 에듀테인먼트 열풍을 이어 가고 있음
- 그룹 슈퍼주니어가 등장하는 소리바다의 온라인 댄스게임 ‘무브업’은 그룹 멤버 중 6명의 캐릭터가 등장하는 게임으로 CCN 회선 사용량이 매주 폭증하고 있음
- 샤이야, 용천기로 유명한 소노브이는 자사가 개발하고 서비스하는 온라인 캐주얼온라인액션RPG 비바 파이터에 CCN 회선 계약을 체결하고 최근 1차 CBT (클로즈 베타 테스트)를 성황리에 마침
- 게임업체 네트워크 담당자는 “기존 CDN, 그리드 방식과는 달리 클라우드컴퓨팅 기술 기반의 CCN 회선은 서비스 품질 향상과 함께 고정비용 절감까지 이중 효과가 있으며 네트워크 이중화 서비스로 장애 걱정을 덜게 되었다”고 설명함
- 클루넷 CDN 사업본부 황승익 본부장은 “올해 온라인 게임사와 인터넷서비스 업체들의 최대 고민은 비용절감”이라며 “클라우드 컴퓨팅 기술을 이용해 비용절감과 함께 365일 무중단 고품질 서비스를 제공할 것”이라고 강조함

1.4 2세대 이동서비스 여전히 수요 많아

3세대 이동통신 서비스가 상용화 2년째를 맞이하고 있지만 2G 서비스를 선호하는 소비자들의 비중이 여전히 높은 것으로 나타남. 이는 가입자들이 3G가 제공하는 핵심 기능인 영상 통화 등의 서비스 필요성을 느끼지 못하거나 서비스 변경시 번호를 바꿔야 한다는 부담감이 주된 원인인 것으로 분석됨

- 올해로 상용화 2년째를 맞이하는 3세대(3G) 이동통신 서비스. 그러나 2G를 고

집하는 사용자 비율은 여전히 높음

- 이는 음성통화나 문서 메시지 외 3G가 대표적으로 내세우는 '영상전화' 기능 등을 필요로 하지 않거나, 3G로 옮기면서 번호도 함께 바뀌야 하는 것을 꺼리는 사용자들이 많기 때문인 것으로 분석됨
- 3G 가입자 2,000만 시대가 코앞이지만 2G 서비스 가입자 비율은 통신 서비스 가입자의 절반을 웃도는 수준으로 여전히 높음. 3G가 내세우는 영상통화의 수요가 좀처럼 늘지 않아 2G 가입자를 3G로 끌어들이지 못하는 실정. 한 이동통신 서비스 가입자는 인터뷰에서 “고급 기능들이 꼭 필요해서 3G 폰을 사용하는 건 아닐 것”이라며 “아무래도 그런 기능이 붙으면 가격이 많이 올라가고 높은 가격을 지불해 가면서까지 사용하고 싶은 생각은 별로 없다”고 말함
- 또, 3G로 변경하게 되면 011, 016, 017, 019 등 기존 번호를 사용할 수 없기 때문에 기존 서비스를 그대로 유지하려는 가입자들도 상당수임
- 이런 시장 수요에 따라 휴대폰 제조사들도 2G 수요를 따라갈 신제품을 내놓고 있음. 대부분 업체들은 3G 최신 기종 개발에 주력하고 있지만 기본 기능에 충실한 2G용 단말기도 계속 내놓는 추세
- 이미 큰 흐름은 3G로 기울었지만 기존 2G 서비스에 만족하는 소비자의 비중도 만만치 않아 2G와 3G의 공존은 한동안 유지될 전망

1.5 블랙베리, 미국 스마트폰 시장 점유율 1위

미국 시장조사기관 NPD 그룹은 1분기 미국 스마트폰 시장 관련 보고서를 발표함. 이 보고서에 따르면 림의 블랙베리 커브가 스마트폰 판매랭킹에서 1위를 차지함. 또 림의 스마트폰 시리즈 시장 점유율이 전분기 대비 15%의 상승을 보이면서 점유율이 50% 수준에 이른 것으로 조사됨

- 2009년도 1/4분기 미국 내 스마트폰 시장에서 블랙베리가 애플의 아이폰을 누르고 가장 많이 판매된 제품으로 나타남

- 시장조사업체 NPD 그룹이 발표한 ‘1분기 미국 스마트폰 시장에 관한 보고’에 따르면 리서치 인 모션(RIM: 림)의 블랙베리 커브(BlackBerry Curve)가 판매 랭킹에서 1위를 차지함. 애플의 3G 아이폰이 블랙베리 뒤를 이어 2위를 기록함
- 블랙베리 커브는 블랙베리 시리즈 중에서 경량·저가격 기종으로 미국 4대 이동통신사업자가 판매중인 제품. 림의 시장 점유율은 전기보다 15퍼센트 상승하여 약 50%에 달했으며 반면 경쟁사인 애플과 팜의 점유율은 각각 10% 하락한 것으로 조사됨
- NPD는 블랙베리의 점유율이 증가하는 이유로 버라이즌와이어리스의 캠페인 ‘buy-one-get-one’을 꼽음. 이 캠페인은 블랙베리 시리즈를 구입하면, 무료로 한대를 더 주는 캠페인으로 지난 2월부터 시작됨
- 1분기 스마트폰(미국내) 판매수위는 다음과 같음; 1위 림 블랙베리 커브, 2위 애플 3G 아이폰, 3위 림 블랙베리 스톰, 4위 림 블랙베리 펄, 5위 HTC T-Mobile(G1)

1.6 인터넷 정보량 증가, 조만간 ‘사이버 대란’ 온다

미국의 한 리서치 회사는 인터넷 정보량의 급격한 증가로 조만간 인터넷 수요가 공급을 초과하고 결국에는 인터넷에 과부하가 걸려 접속이 안 되거나 속도가 느려질 것이라는 경고성 전망을 담은 보고서를 발간함

- 인터넷으로 유통되는 데이터량이 너무 많아져서 수 년 내 인터넷 접속이 안 되거나 속도가 느려지는 ‘인터넷 대란’이 올 것이라는 경고가 나옴
- 이 같은 경고는 미국의 싱크탱크 네르메테스 리서치가 작성 중인 보고서에서 나타났는데 “인터넷이 임계점에 달하고 있으며 최근 경제 위기는 압박한 문제조차 해결하지 못하게 만들었다”고 지적하고 있음. 이 보고서는 올 연말 공식 발표될 예정

- 현재 매년 평균 60%씩 증가하는 인터넷 수요가 2010년 공급을 초과할 것이라고 전문가들은 전망함. 전 세계 인터넷에 과부하가 걸리면 개인용 컴퓨터의 인터넷 접속이 끊기거나 접속이 안 될 수 있으며 이로 인해 이르면 2012년 인터넷이 ‘믿지 못할 도구’로 전락할 가능성이 있다는 분석이 제기됨
- 네르메테스의 분석가 테드 리터는 “오락과 업무 분야에서 인터넷 사용량이 크게 늘어 올해 인터넷 수요는 두 배 증가할 것”이라면서 “인터넷 혼란은 내년부터 시작될 수 있다”고 경고함
- 인터넷 속도 둔화는 업무와 오락, 통신 등의 영역에서 인터넷 의존도가 크게 높아졌기 때문이며 인터넷상 대용량 정보 교환이 가장 큰 문제점으로 지적됨. 인기 동영상 공유 사이트 ‘유튜브’는 최근 한 달 동안 인터넷으로 유통시킨 자료량이 2000년 한 해 동안의 전 세계 인터넷 유통량에 맞먹을 정도로 정보 대형화가 급속하게 진행 중임. 특히, 중국과 인도 등 인구대국의 인터넷 사용자가 본격적으로 늘기 시작하면서 문제는 더욱 심각해지고 있음
- 각국에서는 급증하는 인터넷 사용량에 대처하기 위해 노력중이며 인터넷 서비스 공급업체들은 사용자의 정보량에 따라 요금을 매기는 인터넷 종량제 도입을 서두르는 모습

2. CT 기업 동향

2.1.1 네이버에서 옛날 신문 디지털로 본다

네이버는 과거 신문 기사를 인터넷을 통해 제공하는 디지털 뉴스 아카이브 서비스를 시작함. 이 서비스를 위해 네이버는 경향신문, 동아일보, 매일경제 등과 제휴를 맺고 옛날 신문의 디지털화 작업을 진행해 왔으며, 현재는 1976년 이후부터 85년까지 10년간의 기사를 서비스하고 있음

- 1946년부터 발간된 경향신문의 옛 기사를 앞으로는 인터넷에서 볼 수 있게 됨. 경향신문과 NHN은 2년여에 걸쳐 옛 신문의 디지털화 작업을 마치고 네이버(dna.naver.com)를 통해 디지털 뉴스 아카이브 서비스를 시작함. 이제 경향신문이 보유한 과거 신문 기사를 인터넷에서 클릭만 하면 손쉽게 찾아볼 수 있게 됨. 경향신문 외에도 네이버는 동아일보, 매일경제 등의 매체와 제휴를 맺고 디지털 신문을 제공하고 있음
- 디지털 뉴스 아카이브 서비스에서는 우선 1976~85년까지 10년 분량의 과거 기사를 먼저 서비스하고, 46년 창간 이후부터 나머지 기사는 2010년까지 순차적으로 서비스할 계획
- 기존의 과거 신문 서비스가 PDF파일 수준에 그쳐 색인어 혹은 부분 추출된 문자열로 검색하는 수준이었다면 이번 디지털 뉴스 아카이브는 키워드를 통한 기사검색은 물론 광고·만화·소설 등 다양한 정보를 유형별로 찾아볼 수 있음
- 또 한자가 많은 옛 신문의 특성을 고려해 한글변환 읽기 기능을 추가하고, 옛 신문을 그대로 체험하고자 하는 이용자를 위해 보정 이미지와 원본 이미지를 함께 제공하는 등 이용자 편의를 고려한 기능도 선보임
- 서비스개발을 총괄한 NHN 흥은택 미디어편집그룹장은 “신문은 시대를 반영하는 사회의 축소판”이라며 “디지털 뉴스 아카이브는 과거 기록에 대한 복원이며 이용자들에게는 시간여행의 도구가 되어 과거와 현재의 시대적 가치를 이어갈

수 있을 것”이라고 말함

2.1.2 엔씨, 밸브와 공동으로 미국 시장 공략

엔씨소프트가 유력 게임업체인 밸브사와 공동 제휴를 맺고 미국 시장 공략에 나선다. 엔씨소프트는 밸브의 온라인 게임스토어 ‘스팀’에 자사 게임 ‘길드워’, ‘시티오브히어로’, ‘리니지’ 등의 게임을 제공할 예정이다

- 엔씨소프트가 게임업체 밸브와 손을 잡고 미국 시장 공략에 본격적으로 나선다. 지난 4월 말 엔씨소프트는 밸브와 제휴를 맺고 ‘길드워’, ‘시티오브히어로’, ‘리니지’ 등 게임을 밸브 온라인 게임 스토어 ‘스팀’을 통해 제공하기로 하였다고 밝혔다. 또 올 가을 북미, 유럽 지역에 선보일 예정인 ‘아이온’도 스팀에서 서비스될 예정이다
- 스팀은 게임 다운로드, 인증 및 보안, 커뮤니티 등을 지원하는 서비스이며 세계 주요 게임업체들은 오프라인과 스팀에서 동시에 게임을 출시하고 있다. 스팀은 PC 패키지 게임을 온라인으로 제공하여 회원들이 패키지 없이 로그인만으로 어느 곳에서나 게임을 즐길 수 있도록 해 주는 서비스로 현재 2천만 명 이상이 이용 중임
- 엔씨소프트는 이번 제휴로 스팀의 폭넓은 북미 가입자층에 대한 마케팅을 강화할 수 있게 됐으며, 밸브는 대표적인 다중온라인(MMO)게임업체인 엔씨소프트의 게임 라인업을 보강하게 됨
- 이번 제휴는 또 향후 출시되는 아이온의 북미 지역 서비스에 큰 도움이 될 것으로 엔씨소프트는 기대함
- 엔씨소프트 웨스트 데이비드 리드 퍼블리싱 총괄은 "스팀에 엔씨소프트의 게임을 제공하게 돼 기쁘다"며 "이번 제휴로 더 많은 이용자들이 보다 자유롭게 엔씨소프트의 게임과 온라인 커뮤니티 활동을 즐길 수 있게 됐다"고 말함

2.1.3 싸이월드도 플랫폼 개방

SK커뮤니케이션즈는 구글과 업무 협약을 맺고 오픈 소셜 플랫폼 도입을 통해 싸이월드의 플랫폼을 개방한다고 밝힘. 싸이월드에 앞서 다음, 파란 등의 포털들도 구글의 오픈소셜에 참여함. 오픈소셜은 보다 풍부한 콘텐츠 제공을 가능하게 하고 특히 싸이월드의 특화된 기술은 오픈소셜 표준 발전에 기여하여 글로벌 기업으로 성장 가능성도 기대해 볼 수 있음

- 국내 최대 규모의 SNS 싸이월드를 운영하고 있는 SK커뮤니케이션즈는 지난 5월 14일 구글과 오픈소셜 플랫폼 도입을 위한 업무 협의를 가지고 구글의 오픈소셜 프로젝트에 참여할 방침을 밝힘
- SK커뮤니케이션즈는 구글과 오픈소셜 등에 기반한 글로벌 표준화 기술 협력 체계를 구축하고 유튜브 동영상 서비스와 싸이월드 미니홈피 등 양사의 서비스 연계를 통해 콘텐츠 이동을 보다 자유롭게 할 계획
- 구글도 싸이월드가 가진 대규모 인적 네트워크를 활용하여 신규 서비스를 활성화하고 결제를 기반으로 한 다양한 비즈니스 모델을 시도할 수 있을 것으로 기대하고 있음
- 이에 앞서 다음, 파란 등이 구글의 개방형 소셜네트워크 서비스인 오픈소셜에 동참한 상태. 개방형 오픈소셜에 포털이 관심을 가지는 이유는 풍부한 콘텐츠 확보가 가능하기 때문. 즉, 플랫폼을 개방하게 되면 누구나 API를 통한 프로그램 개발이 가능해져 양질의 콘텐츠를 공급받기가 보다 더 쉬워짐
- 국내 포털들의 플랫폼 개방이 이어지면서 국내 개발자들도 미국의 애플리케이션 개발자들과 같은 ‘1인 창조기업’ 형태의 창업이 가능해지고 활성화될 전망

2.1.4 국산 3D 애니, 중국 진출

광주시 '2008 문화콘텐츠 기획창작스튜디오 운영지원사업' 2차 제작지원작인 스튜디오 소울의 3D 애니메이션 '과학 탐정 두기와 친구들'이 중국 북경의 '북경세기성존동화설계유한공사'와 공동으로 제작될 예정

- 4월 말, 스튜디오 소울이 '북경세기성존동화설계유한공사'와 3D 애니메이션 '과학탐정 두기와 친구들'에 대해 약170만 달러 규모의 공동제작 및 사업에 관한 협약을 체결하였다고 지난 5월 7일 광주시가 밝힘
- '과학 탐정 두기와 친구들'은 광주시의 '2008 문화콘텐츠 기획창작스튜디오 운영지원사업' 2차 제작지원작. 편당 15분 분량으로 총 52편의 3D CGI애니메이션으로 제작될 예정임
- 이번 협약으로 양사는 각각 50%의 제작비를 투자하게 됨. 스튜디오 소울이 기획·3D R&D 및 포스트프로덕션을, 북경세기성존동화설계유한공사가 메인프로덕션 제작을 담당함
- 이번 성과는 세계에서 가장 빠르게 성장하고 있는 중국을 시작으로 진출 교두보가 마련되었다는 점에서 의의가 있음. 광주시의 '문화콘텐츠 기획창작스튜디오 운영지원'사업은 문화산업 분야의 젊은 인재를 발굴해 창작 기획과 제작 지원을 통해 미래형 문화콘텐츠를 개발하고 지역 문화산업의 경쟁력 강화가 주목적임

2.2.1 아이폰, 미 고객만족도 1위

애플의 아이폰이 스마트폰 소비자 만족도 조사에서 1위를 차지함. 조사항목은 제품 디자인, 운영 용이성, 배터리, 기능, 운영시스템의 5개로 5점 척도로 구성되었으며 아이폰은 배터리 지속 시간을 제외한 나머지 항목에서 모두 5점을 받음

- 미국 시장조사기관 J.D Power and Associates가 실시한 스마트폰 고객 만족도

조사에서 애플 아이폰이 1위를 차지함

- 스마트폰 이용, 운영체제, 기능, 디자인, 배터리 등 5개 항목에 대한 조사에서 아이폰은 배터리 지속 시간을 제외한 전 항목에서 좋은 점수를 받아 전체 1,000포인트 중 791 포인트를 획득함
- 아이폰 다음으로 LG전자가 772포인트, 삼성전자가 759포인트를 얻어 각각 2, 3위를 차지함. 업계 전체 평균은 751포인트로 지난해 11월에 실시한 소비자 조사보다는 조금씩 만족도가 상승하고 있는 것으로 나타남
- 애플 아이폰은 지난 2008년에 실시한 회사원을 대상으로 하는 스마트폰 고객 만족도 조사에서도 1위를 차지함

2.2.2 구글폰 늘어난다

PC 업체, 휴대폰 제조업체 등이 구글 운영체제 '안드로이드'를 탑재한 스마트폰, 넷북 출시를 준비하는 사례가 늘고 있음. 최근 대만 PC 업체 에이서가 안드로이드 기반 스마트폰(일명 구글폰)을 출시할 예정인 것으로 알려짐

- 주요 외신들에 따르면 대만 PC업체 에이서가 구글 운영체제 '안드로이드'를 탑재한 스마트폰을 출시할 예정인 것으로 알려짐
- 에이서의 지안프랑코 란치 최고경영자(CEO)는 최근 1/4분기 실적을 발표하는 컨퍼런스콜에서 안드로이드 기반 스마트폰을 개발하고 있다고 밝힘. 그는 "전체 업계가 안드로이드를 주시하고 있다"며, "우리는 다양한 기기에서 안드로이드를 시험하고 있다"고 전함. 또, 안드로이드 넷북 출시 계획에 대해서는 "아직 언급하기 이르다"고 답함
- 최초의 안드로이드폰은 HTC의 'T모바일 G1'. 이 제품은 최근 미국에서 100만 대 판매를 돌파하며 강세를 보이고 있음. 올해에는 다수의 휴대폰 업체들이 안드로이드 기반 스마트폰을 출시할 계획이며, 국내에서는 삼성전자가 안드로이드 스마트폰을 6월 중 출시할 예정

- 중국의 스카이톤은 안드로이드를 탑재한 넷북을 3분기 중 출시할 것이라고 최근 발표함
- 또, 모토로라가 구글 안드로이드 모바일 SW플랫폼을 탑재한 스마트폰, 일명 구글폰 출시를 계획하고 있다는 소문이 돌고 있으며 모토로라의 첫 번째 안드로이드폰 사진이 웹에 공개되기도 함. 모토로라는 지난해까지는 스마트폰 시장에 적극적으로 나서지 않았지만 구글 안드로이드 프로젝트를 초창기부터 후원해 왔으며 올해 안에 안드로이드폰을 출시할 것이라는 관측이 나옴

3. CT 정책 동향

3.1.1 방통심의위, 일방적인 시정결정으로 논란 빚어

방통심의위가 인터넷상의 글 삭제 요구 결정을 내리는 과정에서 행정처분 대신 일방적 시정요구 결정을 내려 당사자에게 소명 절차나 행정소송의 기회를 원천 봉쇄했다며 편법 논란이 불거짐

- 명예훼손 소지가 있다고 판단되는 인터넷 게시글에 ‘시정요구’(삭제) 결정을 내리는 방송통신심의위원회 심의 시스템을 놓고 ‘편법’ 논란이 일고 있음. 환경운동가 최병성 목사가 운영하는 블로그 ‘생명편지’의 게시글 시정요구 조치가 이번 논란의 발단
- 방통심의위가 명예훼손 신고자의 말만 듣고 소명 기회도 부여하지 않고 공익적 성격의 글에 삭제 결정을 내렸고 법이 정한 절차를 따르지 않아 게시자의 행정소송 기회마저 봉쇄해 버렸다는 것. 방통심의위는 한국양회공업협회와 시멘트 회사들이 1월 말 “쓰레기 시멘트’, ‘발암 시멘트’ 등의 표현으로 막대한 경제적·정신적 피해를 입혔다”며 명예훼손 심의를 신청한 최 목사의 블로그 글 15건 가운데 4건에 대해 ‘시정요구’ 결정을 내림. ‘명예훼손과 허위사실 적시’가 그 사유였으며 인터넷 포털 다음은 28일 오후 해당 글들을 모두 삭제함
- 최 목사측은 “방통심의위가 시멘트 업체의 이야기만 듣고 공익을 목적으로 활동하는 누리꾼의 ‘표현의 자유’를 제약한다”며 반발함. 반면 양회협회 관계자는 “방통심의위가 인터넷 글에 대한 언론중재위 구실을 한다는 사실을 알게 돼 해결을 요청했을 뿐 ‘표현의 자유 제약’ 주장은 말이 안 된다”고 반박함
- 방통심의위 심의 시스템을 비판하는 목소리는 “‘방송통신위원회 설치 및 운영에 관한 법률’을 충실히 따르지 않는 심의위의 법 적용 ‘관행’이 시멘트 업체의 공익적 환경 블로그 게시글 영구삭제 시도에 악용됐다”고 주장하고 있음

- 방통심의위는 지금까지 특정 인터넷 게시물이 심의규정에 위반된다고 판단될 경우 방통위에 행정처분을 요청하도록 규정한 방통위 설치법 25조(제재조치 등)를 따르는 대신, 시정요구 조치를 명시한 설치법 시행령 8조를 적용해 왔음
- 김철환 방통심의위 권리침해정보심의팀장은 “권고적 성격의 시정요구를 먼저 한 뒤 이를 따르지 않을 때 처벌이 수반되는 행정처분 절차를 밟는 것이 최소 규제의 원칙에 따른 통상적 행정절차”라며 “권고 수준의 시정요구가 있는데도 처음부터 강한 처벌을 요구하는 것은 이해할 수 없다”고 밝힘
- 최 목사는 시민사회단체와 연대해 게시글 심의 및 글 삭제 시스템의 문제점을 따지는 민사소송을 방통심의위와 다음을 상대로 제기할 계획임

3.1.2 불법저작물 삼진아웃제 도입

올 7월부터 블로그나 카페 등에 불법저작물 게시로 3회 이상 경고를 받으면 최대 6개월간 해당 사이트 계정 사용이 정지되는 제도가 도입됨. 또, 불법저작물을 상습적으로 유통하는 카페나 블로그를 제재하는 기준도 마련됨. 이와 비슷한 제도들이 프랑스, 뉴질랜드 등에서 먼저 논의된 바 있음

- 7월부터 블로그나 카페 등에 불법복제물을 복제하거나 전송하다가 3회 이상 경고를 받게 되면 해당 사이트 접속이 정지되는 ‘3진 아웃제’가 도입됨. 단, 사이트 계정은 정지되더라도 이메일은 그대로 이용 가능함. 또, 포털사이트들은 불법복제물을 상습적으로 유포하는 게시판을 정지시킬 수 있게 됨
- 문화체육관광부는 위와 같은 내용을 골자로 하는 저작권법 개정안이 4월초 국회를 통과하였으며 관련 시행령을 개정하여 오는 7월부터 적용한다고 밝힘
- 저작권법 시행령이 개정되면 앞으로 불법복제물을 복제하거나 전송하다가 3회 이상 경고를 받으면 해당 사이트에 대한 사용이 정지됨. 인터넷 유저가 포털사이트에 있는 자신의 블로그에 불법저작물을 게시하였다가 적발되면 문화부는 저작권위원회에 심의를 요청하게 되고, 심의 결과에 따라 당사자는 경고를 받음. 경고가 3회 이상 되면 계정 정지 요건에 해당, 저작권위원회가 다

시 이를 심의함

- 심의에서 계정 정지 결정이 내려지면 문화부 장관이 해당 포털업체에게 해당자의 계정 정지를 명령함. 계정 정지 명령이 내려진 유저는 해당 포털사이트의 이메일 서비스를 제외한 모든 서비스 이용이 중단됨. 계정정지기간은 최대 6개월이며 불법 행위 정도에 따라 달라짐
- 또, 불법저작물을 상습적으로 유통하는 카페나 블로그에 대한 제재기준도 마련됨. 불법저작물을 유통하다 3회 이상 적발되는 게시판은 폐쇄될 수 있으며 마찬가지로 저작권위원회의 심의를 거쳐야 함. 폐쇄될 수 있는 게시판 대상은 상업적 이익이나 불법저작물을 업로드 다운로드하는데 편의를 제공하는 곳에 한하며 폐쇄기간은 최대 6개월
- 이번 저작권법 개정안이 지나친 인터넷 규제라는 논란에 대해 심장섭 문화부 저작권정책관은 "웹하드, P2P 등 불법저작물 전송이 주로 이뤄지는 게시판에 해당될 것"이라며 "친목이나 토론 게시판, 아고라 같은 게시판은 폐쇄 대상에서 제외된다"고 밝힘
- 또, 심 정책관은 "온라인 발전을 저해하고 정부가 무분별하게 통제하려 한다는 우려를 불식시키기 위해 심의를 저작권위원회에 맡긴다"면서 "심의결정에 앞서 해당 이용자나 포털업체들이 의견서 제출로 소명할 수 있는 기회도 마련해줄 것"이라고 설명함

3.1.3 모바일콘텐츠 심의 방식 논란

현재 모바일 콘텐츠 심의 방식에 따르면, SK텔레콤의 네이트나 KTF 쇼 등을 통해 유통되는 콘텐츠는 이동통신사의 자체 심의를 거치지만 이동통신사 내부 포털을 거치지 않는 망개방 사이트는 한국콘텐츠산업연합회(KIBA)의 사전 검증을 받아야 하며 이 과정에서 MISP들은 비용과 기간에서 손해를 볼 수 있는 구조임

- SK텔레콤 네이트, KTF 쇼 등 이동통신사 내부 무선인터넷 포털사이트와 망개방 무선인터넷 사이트 간 콘텐츠 심의 방식이 달라 논란이 일고 있음. 콘텐츠

심의 결정에 따라 콘텐츠가 유통될 수도 있고, 아예 사라질 수도 있기 때문에 콘텐츠를 심의하는 문제는 해당 콘텐츠 개발 사업자에 큰 영향을 주게 되며 또, 콘텐츠 심의시 발생하는 비용이나 기간도 사업자에게 부담이 될 수 있음

- 현재 심의 방식은 모바일 인터넷에서 유통되는 콘텐츠가 이통사에서 서비스하는 콘텐츠냐 아니냐에 따라 심의 절차가 달라짐. 즉, 무선인터넷에서 인터넷 접속을 제공하는 망개방 사이트 사업자(MISP)는 똑같은 콘텐츠를 제공하더라도 비용과 기간에서 손해를 보고 있다는 주장
- 이통사의 모바일 포털에서 유통되는 콘텐츠는 통신사의 자체 심의를 거치는 반면, 이동통신사 내부 포털을 거치지 않는 망개방 사이트의 경우 한국콘텐츠산업연합회의 사전 검증을 받아야 함
- 한국콘텐츠산업연합회는 "망개방 사업자와 CP의 부담을 최소화하기 위해 콘텐츠 심의 기간을 1주일 이내로 단축했고 심의 수수료도 곧 있을 심의위원회에서 최소화할 수 있는 방안을 마련하는 등 조정을 할 계획"이라며 "한국통신사업자연합회 등과 협의해 망개방 사업자가 서비스하는 콘텐츠에 대한 검증을 한 번에 끝낼 수 있는 시스템을 구축하자고 방송통신위원회에 건의했다"고 말함
- 또 국내에 유통되는 게임의 경우도 게임물등급위원회의 사전 심의를 꼭 거쳐야 함. SK텔레콤은 9월부터 모바일 콘텐츠 개방형 장터를 상용화할 예정이지만, 게임 콘텐츠 심의 문제로 난관에 봉착함
- SK텔레콤 관계자는 "모바일에서 유통되는 콘텐츠 중 게임이 차지하는 비중이 매우 크지만, 사전 심의 문제는 콘텐츠 개발자에게 큰 장벽이 될 것"이라며 "여러 관련 기관과 이야기를 하고 있지만, 지금 상태에선 개발자가 직접 게임물등급위원회에서 사전 심의를 받아야 게임을 등록할 수 있게 될 듯하다"고 걱정을 표함
- 콘텐츠 심의에는 양면성이 있어 심의가 전혀 없다면 불건전한 성인 콘텐츠나 폭력물이 무분별하게 유통될 가능성이 있는 반면, 심의가 지나친 경우 콘텐츠 유통 산업에 걸림돌이 될 수도 있음

3.2.1 중국 정부, 3G 기술 안정성 강조

중국 정부는 3G 이동통신 기술과 휴대전화에서 발생하는 전자파가 인체와 환경에 나쁜 영향을 미치지 않는다면 3G 기술 안전성을 강조함. 이는 이제 막 중국 내 도입된 3G 서비스의 활성화를 유도하려는 정부의 의도로 파악됨

- 올 들어 3G 시대가 본격적으로 시작된 중국. 3대 통신사인 차이나텔레콤, 차이나모바일, 차이나유니콤이 대도시를 중심으로 중국 내 3G 서비스를 확대해 나가고 있음. 이런 가운데, 중국 정부는 3세대 이동통신 기술이 인체와 환경에 무해하고 안전하다면서 안전성을 강조하고 나섬
- 중국 관영 신화통신에 따르면 공업정보화부는 베이징의 등정웨이 변호사에게 보낸 공개서신에서 "3G 통신기술과 휴대전화 단말기의 전자파가 인체와 환경에 부정적인 영향을 주지 않는다"면서 안전성을 강조하고 나섬
- 공업정보화부는 휴대전화 전자파는 비전리 복사로서 X선과는 본질적으로 다르며, 2004년 세계보건기구 역시 낮은 수준의 전자파는 건강에 악영향을 끼치지 않는다고 발표한 바 있다면서 안전성을 피력함
- 또 "2G(2세대) 휴대전화와 3G 휴대전화 99% 가량이 중국의 국가 안전 기준에 부합한다"면서 "중국의 휴대전화 전자파 기준은 세계 대다수 국가가 채택한 기준과 일치하며 이동통신 기지의 전자파 기준은 오히려 세계 각국의 기준보다 엄격하다"고 덧붙임
- 이 부처는 중국인의 관심이 높은 3G 서비스의 사용요금에 대해서는 구체적인 설명은 않았지만 2G 표준을 따를 것이라며 대폭적인 인상 가능성은 크지 않음을 시사함

3.2.2 구글 스트리트뷰, 사생활 침해 논란

거리의 모습을 실시간으로 보여주는 구글 스트리트뷰가 사생활 침해로 논란을 빚고 있으며 그리스에서는 스트리트뷰 촬영 금지 조치를 받음. 사생활 침해 논란을 의식, 구글은 3D 지도 서비스에서 인물이나 차량의 번호판을 흐리게 처리하고 있다고 밝힘

- 구글의 스트리트뷰 서비스가 개인 사생활 침해라는 이유로 계속 논란이 되고 있음. 급기야 그리스 정부는 스트리트뷰 거리 사진 촬영을 차단하기에 이룸
- 구글은 거리를 지나가는 행인의 얼굴과 차량 번호판 등을 흐릿하게 처리할 것이라고 강조하였지만 그리스 정부는 이 3D 지도 서비스를 차단한다는 결정을 지난 5월 11일 발표함. 그리스 정보보호기구(DPA)는 사생활 보호 대책 없이 길거리 촬영이 불가하다는 입장. 또 DPA는 시민들에게 차량이 카메라에 찍히고 있다는 안내 계획까지 마련할 것을 요구함
- 구글은 그 동안 사생활 침해 문제를 해결하기 위해 인물의 얼굴, 차량번호를 흐리게 처리하여 알아볼 수 없도록 하고 본인이 직접 삭제 요청을 할 수 있도록 함. 그러나 흐리게 처리하였다고 사람을 못 알아보는 정도가 아니며, 원본 데이터는 그래도 구글에 남아있게 됨. 또 거리 사진에 찍힌 사람들은 자신이 촬영되고 있다는 사실을 모를 수도 있기 때문에 사생활 침해 가능성이 높은 것으로 판단됨
- 스트리트뷰는 이에 앞서 영국에서도 크게 논란이 되었는데 해당 지역 주민들이 사생활 침해를 이유로 물리적으로 촬영 자체를 제지하기도 함

4. CT 신기술 동향

4.1.1 블루투스 이용, 무선 전송기술 개발

초광대역(UWB)칩을 내장한 휴대폰이나 노트북PC를 이용해 무선으로 HD급 영화를 10초 내에 내려 받을 수 있는 모듈이 상용화 수준으로 개발됨. ETRI는 저속 데이터 전송에 유용한 블루투스와 고속 데이터용 UWB 기술을 결합하여 근거리 통신업계 관련단체인 '와이미디어' 표준을 기반으로 하는 UWB 칩세트와 응용모듈 개발에 성공함

- 한국전자통신연구원(ETRI)은 아주 약한 전파 출력으로 53-480Mbps의 전송속도를 낼 수 있는 초광대역 통신방식(UWB, Ultrawideband)의 칩셋을 개발함. UWB는 근거리 디바이스 간 멀티미디어 콘텐츠를 고속으로 전송하는 PAN(Personal Area Network) 기술로, 복잡한 케이블 없이도 디바이스 간 파일 전송이 가능함
- 이번에 ETRI가 개발한 기술은 휴대전화나 노트북에 내장된 블루투스 기술을 이용하여 고화질 영화를 10초 만에 무선으로 주고 받거나, 근거리통신망 일종인 이더넷망과 연결하여 집안 어디에서나 무선으로 영화감상과 인터넷을 동시에 즐길 수 있는 기술
- 이번에 개발된 UWB 칩셋은 순수 국내 기술로 만들어져 그 동안 티제로(T-Zero), 리얼텍(Realtek) 등 외국업체에 의존했던 UWB 칩셋 공급을 국산화할 수 있는 계기가 될 것으로 보임. 또 UWB 칩셋과 함께 개발된 멀티미디어 전송 '블루투스-UWB 기술' 등은 앞으로 국내 UWB 제품 개발업체에서 유용하게 쓰일 수 있을 것으로 기대됨
- 블루투스-UWB 기술은 그 동안 전송속도가 느려 주로 오디오 응용에 쓰인 블루투스 기술을 초고속 전송이 가능한 'UWB PHY/MAC(Physical Layer, Medium Access Control Layer)기술' 등과 결합해 대용량의 데이터 전송이나

고화질의 영상 스트리밍이 가능하게 한 것

- ETRI는 "UWB 칩셋 세계 시장은 현재 초기 단계로 매년 80% 이상 크게 성장해 2011년에 16억 달러쯤으로 늘어날 것으로 전망된다"며 "관련 응용 제품 세계 시장은 2008년 무선 USB 제품의 시장진입을 시작으로 매년 140% 이상 크게 늘어 2011년에 5억 달러 규모로 성장할 것으로 보인다"고 말함
- 현재 이 기술은 블루투스 기술 및 제품 확산을 위해 설립된 비영리 조직인 '블루투스 SIG'에서 '블루투스 3.0'이라는 이름으로 표준화를 추진 중임. 이번 기술 개발에는 에어로직스, 실리콘하모니, 상화마이크로텍, 넷커스터마이즈, 애플원미디어가 공동 참여함

4.1.2 휴대폰으로 제어되는 '꿈의 자동차' 첫 시연

SK텔레콤은 휴대전화를 이용하여 자동차의 상태를 점검하고 시동을 걸며 길안내까지 해주는 모바일 텔레매틱스 기술을 선보임. SK텔레콤은 연내로 완성차에 탑재할 수 있도록 할 계획이며 이 서비스는 일반폰이나 스마트폰에서 모두 구현가능하여 호환성이 높음

- 휴대전화를 이용하여 언제 어디서나 자동차를 원격으로 제어하는 시대가 조만간 도래할 전망
- '외출 전에 휴대전화를 이용해 자동차의 연료, 엔진, 브레이크 상태를 점검하고 터치화면을 클릭하여 시동을 건다. 시동이 걸리면 자동차는 날씨, 도로 정보 등을 인지하고 실내 온도와 시트를 자동 조절하여 탑승자에게 가장 편안한 공간을 제공하기 위한 준비를 한다. 운전자가 탑승하면 운전패턴 분석으로 연료를 가장 효율적으로 사용할 수 있는 '에코드라이빙' 모드로 전환된다.' 이상은 휴대폰으로 통제되는 '꿈의 자동차'의 모습
- SK텔레콤이 4월에 열린 중국 상하이모터쇼에서 세계 최초로 휴대전화를 이용한 자동차 원격 제어 서비스 '모바일 텔레매틱스 서비스'(Mobile in Vehicle; MIV)를 선보임

- SK텔레콤이 선보인 이 서비스는 길안내, 위치정보는 물론 휴대전화를 통해 자동차 원격 진단 제어와 함께 각종 모바일 연동 엔터테인먼트 서비스를 즐길 수 있음. 현재 구현된 기능은 엔진, 브레이크 등 구동장치의 이상유무 및 유류정보 확인과 도어, 트렁크, 전조, 후미등 각종 부속을 감시 제어할 수 있는 ‘차량 진단제어서비스’, 차량 감시 및 도난추적을 할 수 있는 ‘안전보안 서비스’를 비롯한 길 안내 서비스 등임
- 또 휴대전화에 저장된 음악, 동영상을 차량에 별도로 다운로드할 필요 없이 차량AV를 통해 재생할 수 있는 ‘엔터테인먼트 서비스’도 선보임
- SK텔레콤은 완성차에 탑재할 수 있는 양산형 ‘MIV’를 연내 상용화할 계획이며 글로벌 자동차 생산업체들과의 제휴를 통해 출고 전 차량에도 장착이 가능하도록 할 계획. 특히 현재 구현한 서비스들 외에도 운전자의 습관, 신체 조건 등에 따라 최적의 운전환경을 만들어주는 ‘개인화 서비스’, 연비 향상에 도움을 주는 ‘에코드라이빙 시스템’, 주변 차량과의 ‘무선네트워킹’ 등의 기술개발도 계속해 나갈 예정
- SK텔레콤 홍성철 NI사업부문장은 “ICT(정보통신기술)산업과 자동차산업이 연계된 텔레매틱스 서비스는 2010년 154억 달러(약 20조원)규모로 예측되는 성장 가능성이 충분한 시장”이라며 “이번에 시연된 서비스가 기술 리더십 확보와 함께 글로벌 신규시장 개척도 가능하게 할 것”이라고 자신감을 보임. 그는 특히 “스마트폰 뿐만 아니라 일반폰에서도 구현이 가능하기 때문에 세계 어느 자동차와도 호환성이 높다”고 덧붙임

4.2.1 눈 밀착형 컴퓨터

눈 속의 렌즈처럼 혹은 안경처럼 착용하면 눈앞에 영상을 디스플레이 해서 보여주는 소형 컴퓨터가 개발 중임. 이들 소형 눈 밀착형 컴퓨터는 필요로 하는 정보를 눈앞에 펼쳐 보여 주고 앞에 있는 사람이 누구인지, 언제 만났지는 등에 대한 데이터 제공도 가능해 착용자에게 다양한 편의를 제공할 것으로 기대됨

- 뉴욕타임즈는 최근 사람의 눈 속, 또는 눈 바로 앞에 정보를 디스플레이 하는 소형컴퓨터가 개발되고 있다며 미래형 컴퓨터를 소개함
- 미국 캘리포니아 SBG 랩스가 개발하고 있는 글래스 컴퓨터는 홀로그래프 광학 기술을 이용하고 프로젝터가 부착된 컴퓨터 시스템. 프로젝터 속의 발광 레이저 다이오드가 고도로 집중된 광선을 안경 렌즈 표면에 쏘면 홀로그래프 이미지가 착용자의 눈에 보이게 하는 방식으로 눈앞에 지도와 작전 명령 이미지 등이 펼쳐지게 됨. 제작사는 현재 군사용 버전을 개발 중이라고 밝힘
- 미국 시애틀 워싱턴 대학교의 연구팀이 처음 개발한 눈 밀착형 콘텐츠렌즈 컴퓨터는 현재 마이크로소프트 디즈니 텐이 이끄는 그룹이 함께 연구 개발중임
- 발광 다이오드와 반도체 부품 등을 렌즈에 붙이고 그 위에 생체 정합성 코팅을 하여 콘택트렌즈 컴퓨터가 탄생됨. 토끼의 눈에 끼워 실험을 해 본 결과에서는 큰 부작용이 없는 것으로 확인되었고 구현 해상도를 높이는 것이 가장 중요한 개발 과제임
- 개발자들은 ‘눈 속 컴퓨터’가 착용자에게 다양한 편의를 제공할 것이라고 예상함. 지도 정보, 화상 통화, 인터넷 검색이 바로 눈앞 또는 눈 속에서 펼쳐지고 파티나 회의장에서는 은밀한 비서 역할도 하게 될 것임. 눈앞에 보이는 사람이 누구인지, 언제 만나 어떤 이야기를 나눴는지 등에 관한 데이터 제공도 가능해질 것으로 기대됨

4.2.2 홀로그래프 3D 디스크

CD 크기의 디스크 속에 일반 DVD 영화 100편까지 저장할 수 있는 기술이 개발됨. GE는 홀로그래프를 이용하여 500Gb 용량의 데이터를 저장하는 디스크 기술을 개발하였으며 2011년을 목표로 상용화 준비 중임. 홀로그래프 디스크는 데이터를 3D로 저장하고 빛을 이용하기 때문에 일반 CD 뿐만 아니라 DVD, 블루레이 디스크와도 호환됨

- 2011년이면 CD 만한 크기의 디스크 한 장 속에 블루레이 영화 20편, DVD

영화 100편까지 저장할 수 있게 될 것으로 전망됨

- 제너럴일렉트릭(GE)는 홀로그램 기술을 이용하여 500Gb 용량의 데이터를 저장하는 디스크 기술을 개발했다고 발표함. 이는 5Gb를 담은 DVD, 25Gb 용량의 블루레이 디스크보다 진일보한 기술. GE는 현재 연구개발을 끝마친 상태이로 2011~2012년을 상용화 시기로 예상하고 있다고 밝힘
- GE 글로벌 리서치가 6년에 걸쳐 개발한 홀로그램 디스크는 3차원으로 데이터를 저장함. DVD나 블루레이는 일반 CD에 비해 더 많은 용량을 저장할 수 있지만 디스크 표면만을 이용하기 때문에 한계가 있었음. 이번에 개발된 홀로그램 디스크는 디지털 정보를 3차원으로 겹겹이 쌓아 더 촘촘하게 더 많은 데이터를 저장하게 됨. 데이터는 빛에 민감한 패턴으로 저장되며 여기에 레이저를 쏘면 패턴이 굴절되며 데이터가 읽혀지는 방식
- 홀로그램 디스크 기술이 DVD나 블루레이처럼 빛을 이용하기 때문에 홀로그램 디스크 플레이어는 DVD나 블루레이 디스크도 읽을 수 있음. 이번 연구를 이끈 GE의 브라이언 로렌스는 “하나의 플레이어로 (CD·DVD·블루레이·홀로그램을 가리지 않고) 모든 고화질 영화를 하나의 디스크에 저장하고 3차원 TV도 지원할 수 있는 날이 멀지 않았다”고 말함
- 광학 저장 산업 전문가들은 GE의 새 기술을 디지털 저장 산업이 한 단계 도약하는 계기로 평가함. 기술 리서치업체 엔비저니어링의 리처드 도허티 연구원은 “GE의 고용량 디스크가 저가 스토리지 시장에 새 시대를 열 것”이라고 말함
- 하지만 새 기술의 시장성에 대해서는 신중론도 있음. 제임스 N. 포터 애널리스트는 “기술이 아무리 좋더라도 결국 가격이 문제가 될 것”이라고 말함. 2006년 블루레이가 시장에 소개됐을 때 25Gb 디스크의 가격이 약 25달러로, 저장용량 1Gb 당 1달러였으며 최근 가격은 그 절반 수준. GE는 2011년쯤 홀로그램 디스크를 시장에 내놓을 때 1Gb 당 가격이 약 10센트 정도가 될 것으로 예상하고 있으나 이 가격으로 시장 성공을 할 수 있을지는 불투명한 상태
- GE는 5월 경 미국 올랜도에서 열리는 광학 스토리지 컨퍼런스에서 연구결과를 발표하고 기술을 시연할 계획. 빌 커닉 GE 기술영업부문장은 “우선 고용량 이

미지 파일을 다루는 영화 스튜디오, TV, 병원, 연구소 등을 공략할 계획”이며 “홀로그램 저장 기술에 대한 라이선스를 얻기 위해 파트너와 협력할 것”이라고 말함

5. CT 컨퍼런스/전시회 동향

5.1 부산콘텐츠마켓 2009

지난 5월 13일 개최된 ‘부산콘텐츠마켓 2009’에는 세계 27개국, 319개 업체, 1천282명이 방문하였으며 1천700만 달러의 수출 실적을 거둔 것으로 집계됨. 이번 마켓은 부산이 세계적인 방송영상물 교역 중심지로 거듭나는 계기였던 것으로 평가됨

- 지난 5월 13일(수)부터 15일(금)까지 열린 ‘부산콘텐츠마켓(BCM) 2009’에서 총 1천763만 달러의 프로그램 수출 실적을 올렸다고 부산콘텐츠마켓 조직위원회는 밝힘
- 1천100만 달러의 수출실적을 거둔 지난해 보다 60.3% 증가한 수치로 조직위의 당초 목표치인 1천600만 달러를 크게 상회함
- 특히 드라마 ‘꽃보다 남자’는 이미 판매가 이뤄진 일본 외에 미얀마, 말레이시아 등 12개국에 추가 판매됐으며 다큐멘터리 ‘누들로드’ 역시 10개국에 수출되어 ‘차마고도’에 이은 또 하나의 국제적인 다큐멘터리 작품으로 인정받음. 수출이 쉽지 않을 것으로 보였던 남북 합작 드라마 ‘사육신’ 또한 베트남과 일본에 수출됨
- 올해로 3회째를 맞는 부산콘텐츠마켓은 세계 방송 영상 콘텐츠 마켓으로 세계적인 경기 침체에도 불구하고 지난해 대비 참가 규모가 소폭 늘어나 국내외 총 27개국 319개사 621명의 관계자가 참가함
- 영국 BBC, 일본 후지TV, 대만 비디오랜드 등이 지난해에 이어 올해에도 부스를 설치하였으며 미국 소니픽처스, 워너브러더스 등은 처음으로 행사에 참가함
- 방송통신위원회는 행사기간동안 IPTV 분야를 따로 떼어내 ‘IPTV 플라자’ 전시관을 운영함. 이 플라자에는 KT 쿡(QOOK) TV, SK브로드밴드 브로드앤TV, LG데이콤 myLGtv 등 국내 3대 IPTV 사업자와 대학, 지역기업, 영상업체 등

이 참여함

5.2 위젯 컨퍼런스 2009

웹 2.0시대, 정보 제공 핵심 채널로 급부상하고 있는 위젯을 비즈니스와 마케팅 플랫폼으로 활용하기 위한 전략 및 활용 전망을 살펴보고 디자인/제작 노하우 정보 제공을 위한 '위젯 컨퍼런스 2009'가 5월 20일~21일 개최됨

- 플루토미디어(대표 조준용)가 주최하는 '위젯 컨퍼런스 2009'가 오는 5월20일~21일 이틀 동안 서울 역삼동 포스텔 빌딩 3층 이벤트홀에서 개최될 예정
- 위젯은 웹2.0 시대, 정보 제공의 가장 중요한 채널로 부상하고 있으며 그 활용 범위도 점점 높아짐. 이제 위젯은 단순한 정보제공의 기능을 넘어서 기업 차원에서는 중요한 마케팅 채널로 자리매김함
- 이번 컨퍼런스를 통해 비즈니스 모델과 마케팅 플랫폼으로서 위젯의 가능성과 향후 전망을 분석하고 기업 입장에서 주목해야 할 위젯 활용 분야 및 전략, 제작 노하우를 살펴볼 기회가 될 것으로 전망됨
- 양일간의 컨퍼런스는 KT, 다음, 위자드웍스, 아이위랩 등의 분야 전문가 16인의 강의로 구성됨. 20일은 경영, 비즈니스, 마케팅, 기획 분야에서 위젯 서비스를 접근하는 강의로, 21일은 위젯서비스 디자인 및 개발 등을 내용으로 하는 강의로 구성됨
- 컨퍼런스 세부강의 내용 및 강사에 대한 소개는 비즈델리 홈페이지(www.bizdeli.com/widget) 참조

5.3 2009 국제방송통신컨퍼런스

방송통신 융합 시대의 새로운 전략과 비전을 모색하기 위한 '2009 국제방송통신 컨퍼런스'가 오는 6월 17일 삼성동 코엑스에서 개최됨

- 2009 국제방송통신컨퍼런스(Korea Communications Conference 2009)가 오는 6월 17일(수)~18일(목) 양일에 걸쳐 코엑스에서 개최됨. 'Media Convergence and After' 라는 주제로 진행되는 이번 컨퍼런스는 미디어 융합 트렌드 분석을 통해 방송통신산업의 전략과 비전 제시가 목표임
- 컨퍼런스 프로그램은 정책(규제), 콘텐츠, 서비스 등 3개의 트랙으로 구성되어 있으며 각 트랙은 4개의 세션으로 나뉨
- 컨퍼런스 기간인 17일에는 2009 방송통신장관회의가 코엑스에서 함께 진행되며 15개국 내외의 방송통신 장관이 참석할 예정. 또 연계행사로 World IT Show 2009가 17일부터 20일까지 4일간 열림. 이 행사에는 차세대 통신 및 디지털 멀티미디어, 지능형 홈네트워크, 임베디드, 게임, DMB, 전자부품소재 등이 전시됨
- 컨퍼런스 참가는 무료이며 온라인 사전 등록은 5월 13일부터 가능함. 온라인 사전 등록자에게는 컨퍼런스 첫날인 17일 점심 쿠폰을 제공함. 보다 자세한 사항은 컨퍼런스 공식 홈페이지(<http://www.koreacomm.org>) 참조

5.4 E3 2009 게임 라인업 공개

6월 2일부터 미국 LA에서 열리는 'E3 2009'에 선보일 게임 라인업이 공개됨

- 오는 6월 2일부터 6일까지 4일 동안 LA 컨벤션 센터에서 열리는 'E3 2009'에 선보일 게임 라인업의 일부가 공개됨
- 이번에 공개된 라인업은 약 50개 정도이며 국내에서도 잘 알려진 2K스포츠,

EA, THQ, 남코반다이, 코에이 등 유명 업체들의 신작과 이식작들로 구성됨. 현재까지 라인업에서大作들은 보이지 않은 상태. 지금까지 공개된 게임들은 이미 사전에 스크린샷이나 영상, 개발 정보가 공개된 게임들이 대부분이어서 게임매니아들에게 아쉬움을 남김

- E3 조직위 측은 “공개된 라인업 못지않게, 행사 당일 공개되는 게임이나, 라인업들도 다수 존재할 것으로 보인다. 계속적으로 관심을 가져 주길 바란다”고 말함