

# 한국 IT의 힘, '벤처'

## 글로벌 경영으로 메이저와 각축 ... 기술력으로 중무장



한국이 낳은 세계적인 벤처를 거론할 때 가장 먼저 떠오르는 분야는 역시 휴대폰이다. 반도체와 더불어 한국IT 산업을 실질적으로 이끌고 있으며, 세계에서 주목하는 업체가 가장 많은 분야이기도 하니까 당연한 일이다.

가트너 발표에 따르면 올 상반기 세계 휴대폰 시장은 3억 7000만대에 달했다. 이 중 국내 업체에 의한 생산이 1억대 이상일 것으로 업계는 추정하고 있다. 삼성의 4800만대, LG의 2300만대 등 메이저 기업 공급한 물량을 제외하더라도 벤처들에 의해 출하된 물량은 족히 2000만대 정도 될 것으로 업계는 예상하고 있다.

유럽 무대를 끊임 없이 두드려 보다폰은 물론 프랑스 무대로까지 영역을 넓힌 브이케이를 비롯해 수출에 관한한 자부심이 대단한 이노스트림, 이지앰텍 등이 휴대폰 수출 주도 업체로 거론된다.

휴대폰과 더불어 반도체 분야에서 벤처들 활동도 눈부시다. 이미 카메라 컨트롤로 프로세서 시장에서 세계적 업체로 발돋움한 앰텍비전과 코아로직을 거론하지 않더라도 어렵기로 정평이 나 있어 유수의 반도체 회사들만 참여한다고 알려진 휴대폰용 베이스밴드 칩을 개발한 VMTS(브이케이의 자회사)·이오넥스, 일본 야마하가 시장을 석권하고 있는 휴대폰용 멜로디칩 시장에 명함을 내민 화음소를 비롯해 LCD 구동칩 분야에서 꾸준히 활동하고 있는 리디스테크놀로지·토마토LSI 등은 한국 반도체 산업을 대표하고 있다.

여기에 이미지센서에서 활동을 멈추지 않는 픽셀플러스, 노키아 등에게 반도체를 공급하고 있는 슈도랩 업체 이엠엘에스아이, DMB용 RF칩 업체 인티그런트, MP3플레이어용 칩 시장에서 인지도를 가진 텔레칩스, DMB용 멀티미디어 칩 업체 씨앤에스, CMOS 모듈 분야의 선양디엔티 등도 한국 반

한국의 IT가 세계 무대로 진출한 것은 어제 오늘 일이 아니다. 초고속 인터넷 강국, CDMA방식 휴대폰 산업의 메카 등 예전부터 따라다녔던 수식어는 기본이고 이젠 한 동안 넘보지 못했던 반도체 및 부품 영역에서도 세계 무대를 넘나들고 있다. 세계 일류 기업들과 어깨를 나란히 하는데 대기업 힘이 컸음은 당연하지만 간과하지 말아야 할 것 또한 벤처의 힘이었다. 한국IT 산업에서 벤처는 대기업과 더불어 양대축으로 활동하고 있다.

도제 산업을 이끄는 대표적인 벤처군단에 포함된다.

올림푸스와 삼성 등 메이저 기업들이 점차 시장에서 강세를 띠고 있는 MP3P 개발업체들도 국제 무대에서 두각을 나타내고 있다. 대표적인 업체가 레인콤과 현원이다.

국내에서는 물론 해외에서 이미 인지도를 입증한 레인콤은 현재 홍콩, 미국 등 해외법인 5개 및 상하이와 런던에 해외사무소를 두고 글로벌 기업으로 입지를 강화한 상태이다. 레인콤은 작년에 수출 1억불을 돌파기도 했다. 현원은 자사의 대표적인 제품 '큐브'를 연말까지 미국과 유럽에 총 20만대 이상 공급할 예정이다.

계측기 분야에서는 테스콤과 이노와이어리스를 들 수 있다. 특히 이노와이어리스의 대표적인 무선망 최적화 장비는 CDMA, WCDMA는 물론 DMB, 와이브로 등 현존하는 모든 통신기술을 지원하고 있어 사업 초기부터 미국 AT&T·싱글러·스프린트 PCS와 영국 보다폰, 일본 KDDI에 이르기까지 해외 메이저 기업과 깊은 연을 맺고 있다.

무선호출기 테스트기를 개발하자마자 국제적으로 인지도를 높여버린 테스콤도 국내 계측기 분야를 대표하는 기업이다. 무선호출기 테스터 장비로 세계 무대를 이미 누린 바 있는 테스콤은 이에 머물지 않고 최근 발표한 DAB/DMB 테스터 'TC-2300A', 실드박스 'TC-5915A', 블루투스 테스터 'TC-3000A' 등으로 한 단계 더 도약하고 있다.

#### 무선인터넷 업체들도 맹위

하드웨어 업체들 뿐 아니라 최근엔 무선인터넷 관련 콘텐츠 및 솔루션 업체들의 해외 진출도 증가하고 있어, IT 한국의 위상을 더 높이고 있다.

지오인터랙티브는 국내에서 개발된 브루용 게임 2종을 일

본 KDDI에 공급했다. 지오인터랙티브는 KDDI를 통해 지난해 모바일 게임 5종을 서비스한 데 이어 새로운 모바일 게임 2종을 다시 공급한 것.

이쓰리넷은 지난 5월 열린 미국 'E3 게임쇼'에 참가해 미국 젠플레이(Genplay)사와 '동전쌓기2'를 공급하기로 합의한 바 있다. 이 게임은 미국 4개 이동통신사를 통해 서비스되며, 이쓰리넷과 계약을 체결한 젠플레이사는 향후 5년 동안 '동전쌓기2'로 발생하는 순수익의 일정액을 로열티로 지불할 예정이다.

네오애텔은 올 초 열렸던 'CTIA 와이어리스 2005'에서 4천만명 이상의 가입자를 보유해 모바일 엔터테인먼트 분야 남미 최고 영향력을 행사하고 있는 무선 서비스공급업체 WAU Movil과 무선 소프트웨어 수출 계약을 맺어 업계를 놀라게 했다.

#### 그러나 ...

이처럼 한국IT 산업의 근간에는 벤처들이 음으로 양으로 활동하고 있다. 그러나 이들은 외롭다. 치열한 국제 무대에서 고군분투 하고 있지만 외롭다. 그건 물질적인 지원 이전에 대기업만큼 그들의 노고를, 그들의 가치를 제대로 인정받지 못하기 때문이다.

미국의 첨단산업 근간에 실리콘벨리에서 기술력을 갖춘 벤처들이 있음은 세상이 다 안다. 국내 벤처들도 실리콘벨리에서 활동하고 있는 기업들과 마찬가지로 꿈과 야망을 갖고, '기술력'을 바탕으로 세계 무대에 당당히 도전하고 있다. 이들의 노력이 수포로 돌아가지 않도록 정부는 물론 업계에서도 이들에게 좀더 많은 관심과 배려를 해줄 때, 한국의 IT벤처들은 더욱 힘을 낼 수 있을 터이다. **K**

글 | 김종욱기자(모바일타임스)