

“모든 놀이를 안방에서 PC로 배운다”

(주)솔빛조선미디어의 CD-ROM, 「즐거운 놀이방」

호 연관된 데이터의 집합 “상”으로 어느 특정조직의 응용시스템들이 공동으로 사용할 자료를 컴퓨터가 접근할 수 있는 매체에 통합, 저장한 데이터의 집합” 이는 데이터베이스의 사전적인 의미이다.

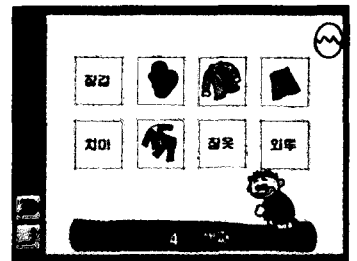
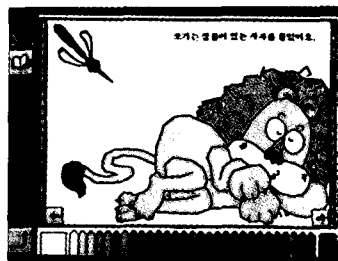
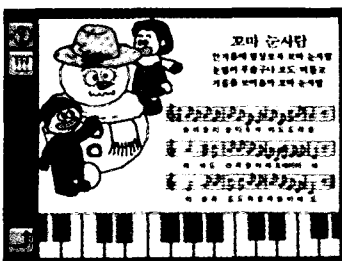
이러한 DB는 데이터를 저장/이용하는 방법에 따라서 ‘온라인DB’와 ‘패키지DB’가 있다. 온라인 DB는 국내에도 300여개의 IP(정보제공자)들이 ‘HITEL’ ‘천리안’ ‘POS-Serve’등의 PC 통신망을 통해 다양한 정보를 제공하고 있어 어느정도 자리를 잡아가고 있다. 그러나 온라인 DB는 필요할 때마다 즉시 접속할 수는 있지만 대량의 정

보를 개인이 다운로드받아 보관하기에는 엄청난 비용이 들고, 아직까지는 동화상이 구현되지 않으며, 음성·화상·문자 등이 동시에 지원되지 않는 단점을 가지고 있다. 이러한 단점을 보완해주는 것이 패키지DB이다.

이러한 패키지DB를 대표하면서 근래들어 국내에서도 각광을 받기 시작하고 있는 것이 바로 CD-ROM(Compact Disc Read Only Memory)이다. 이미 청소년층부터 어른에 이르기까지 일반화되기 시작한 음악용 CD와 크기와 모양이 같지만 그 기능과 저장용량은 엄청난 차이가 있다. 이 지름 12cm짜리

CD-ROM 한장의 저장용량이 550Mbyte인데, 이를 2바이트 코드로 된 한글과 비교하면 2억 7,500만자를 기록할 수 있다는 말이다.

이를 백과사전으로 치면 10여권, 신문으로 보면 1년반치분량이 한장의 CD-ROM에 수록된다는 계산이 나온다. 여기에 문자뿐만이 아니라 음악용 CD와 같이 음성과 컬러화상 등의 이미지 데이터를 동화상으로 저장할 수 있어, 이미 출판분야에서는 ‘전자책’ 혹은 ‘20세기의 뉴파피루스’라는 이름으로 불리며 인쇄출판물의 발간과 동시에 컴퓨터에 수록된 자료를 바탕으로 CD-ROM과 같은



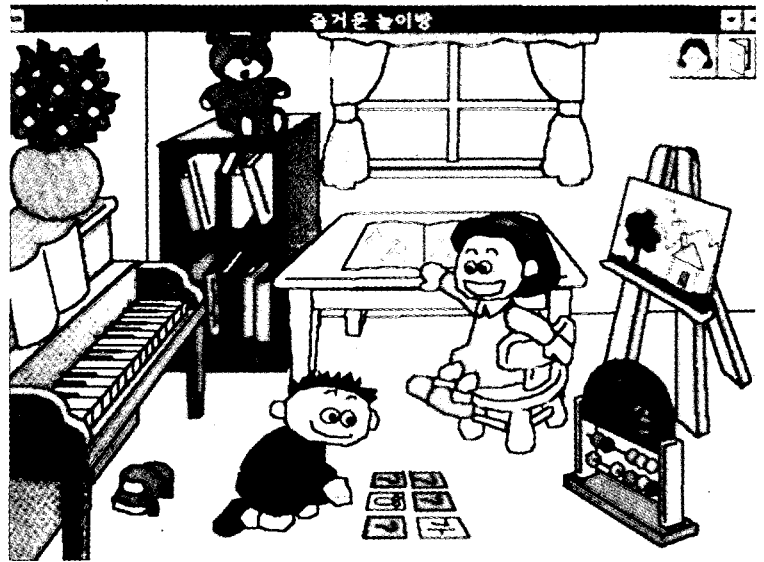
광전자매체로 발간되고 있다.

그런데 CD-ROM은 단어의 의미 그대로 한번 저장하면 다시 기록할 수가 없어서 개발초기에는 자료의 갱신주기가 긴 사전류 형태가 많이 등장했다. 하지만 최근에는 다시 읽고 저장도 할 수 있는 기술이 개발되어 예술, 과학, 기술, 의학등 여러 분야를 가리지 않고 타이틀이 출시되고 있다.

작년부터 국내에서도 대형출판사들을 중심으로 게임이나 교육용 제품이 속속 선을 보이고 있는데, 그중에서 현재까지 국내에서 출시된 타이틀중 가장 뛰어나다고 평가되는 것이 (주)솔빛조선미디어의 「즐거운 놀이방」이다.

삼보컴퓨터의 자본합작으로 91년 3월 출범한 솔빛미디어가 92년 9월 조선일보사가 자본참여를 하면서 이름을 (주)솔빛조선미디어로 바꾸었다. 멀티미디어 기술분야에서 국내 최고임을 자부하는 솔빛조선미디어가 가장 중점을 두는 것은 멀티미디어분야의 토탈 솔루션 제공이다. 즉 멀티미디어 애플리케이션 개발자들을 위한 멀티미디어판매를 비롯한 멀티미디어 소프트웨어, 멀티미디어 응용타이틀 제작서비스, CD-ROM 제작서비스 등을 주요대상 시장으로 삼고 있다.

‘어려운 문제를 독자적으로 풀어간다’는 뜻을 지닌 회사 상호에서 보듯, 솔빛은 91년 10월 한국전자박람회와 미국 컴덱스



▲ 「즐거운 놀이방」의 초기화면. 그림에 따라 선택한다.

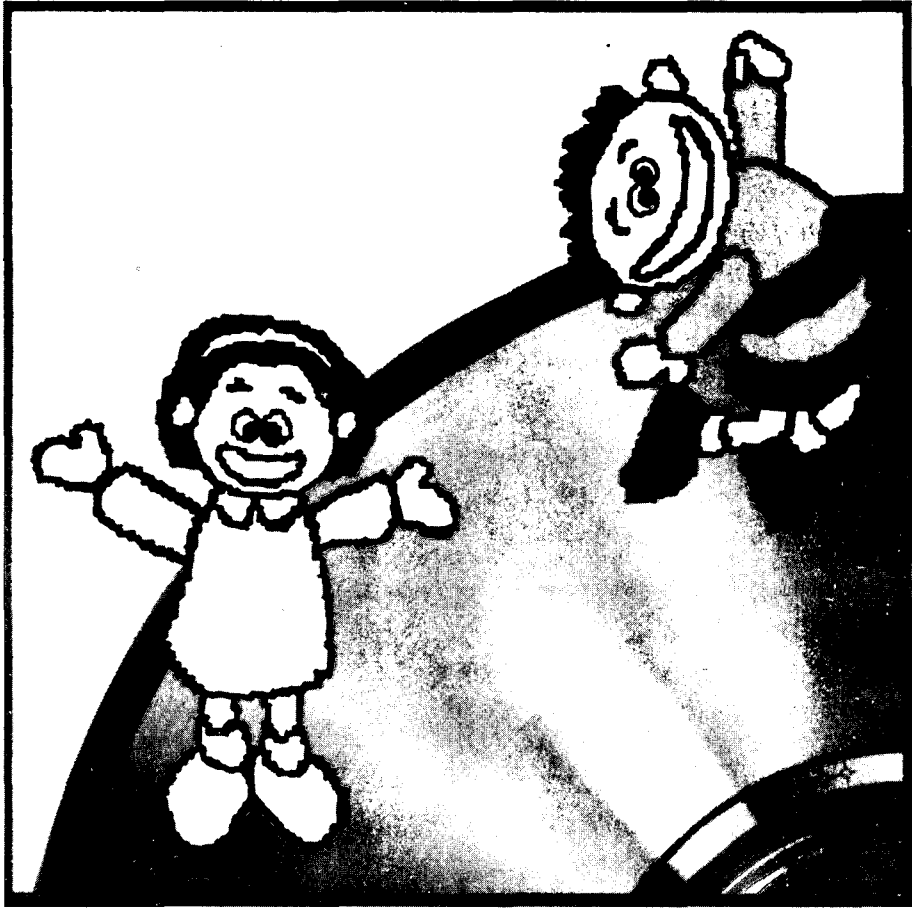
쇼에 멀티미디어를 출품, 국내 최초의 멀티미디어PC(MPC)라는 명예를 얻었고 미국의 업체와 합작으로 멀티미디어 개발용 툴셋을 개발하여 92년에는 「'93대전엑스포 안내시스템」과 「조폐공사관 화폐전시안내시스템」등 응용 타이틀개발 서비스를 대행하기도 했다.

올해에는 특히 CD-ROM사업에 집중하여 CD-ROM의 제작용역 서비스와 출판시스템 개발을 추진하고 있다. 그 첫번째 작품으로 개발한 것이 유아교육용 CD-ROM인 「즐거운 놀이방」이다. 솔빛조선은 그외에도 조선일보 기사와 '93대전엑스포 문화행사 전자화보집 CD-ROM을 개발할 예정이라고 한다. 이와관련 솔빛조선은 한글 CD-ROM개발을 위한 도구로 전자도서 출판용 저작S/W인 「CD대

장경 Ver. 1.0」을 올해 5월에 개발해 냈다.

「즐거운 놀이방」은 4세에서 8세까지 취학전 아동들의 학습을 겸한 놀이 형식의 학습용 타이틀이다. 윈도우에서 운용되며 음성과 화상을 애니메이션으로 동시지원한다. 글자위주의 기존의 평면적인 학습용 프로그램과는 달리 첨단 멀티미디어 기술을 활용하여 주인공이 말하고 움직이고 노래해 마치 어린이들과 대화하듯이 학습을 이끌어 나간다. 따라서 어린이들이 흥미를 가지고 프로그램에 참여할 수 있다. 즐거운 놀이방은 산수놀이, 카드놀이, 노래놀이, 동화책, 그림그리기, 영어공부의 6가지 내용으로 구성됐다.

초기화면을 켜면 피아노와 책장등이 자리잡은 거실그림이 나온다. 마우스로 위의 6가지를



나타내는 그림을 선택하면 각기 프로그램으로 들어갈 수 있다. 예를들어 마우스로 「동화책」을 선택하면 동화의 줄거리가 음성으로 들리면서 따라 그림이 움직여 실감나게 동화를 듣고 볼 수가 있다. 「노래놀이」 메뉴에서는 선택한 노래의 악보와 함께 피아노 건반이 나타나 건반을 칠수도 있고 악보를 보면서 자신이 연주를 할 수도 있게 되어 있다. 흔히 이야기하는 사용자 인터페이스 기능(GUI)이다. 그리고 「그림그리

기」에 들어가면 도형, 선긋기등을 자유자재로 하면서 동시에 색칠을 할 수가 있게 되어 있고, 「영어공부」에 들어가면, 불러낸 단어에 대해 발음과 함께 관련되는 그래픽, 애니메이션이 동시에 나타나 흥미를 붙여넣어 주고 있다.

솔빛조선의 이만재 사장은 「지난 6월의 SEK '93에서는 전 시기간중에 600여개가 팔려 이 분야의 시장이 잠재력이 높음을 실감했다.」면서 앞으로 더욱 기능을 향상시킨 타이틀을 선

보이겠다고 말했다. 91년도에 금성사와 삼성전자를 통해 선보인 CD-ROM 드라이브가 올 상반기동안에만 1만여대를 넘어섰고 올해말에는 2만 5천대 수준까지 이르리라는 전망이다. 그리고 CD-ROM 타이틀도 지난 6월말 현재 30여종의 국산 제품이 출시된 것으로 집계됐다. 관련업계에서는 95년을 기점으로 CD-ROM 타이틀 및 드라이브의 수요가 폭발할 것이라고 예상하고 있다.(취재/이석기) **DB**