

사이버 공간에서 천생배필을 만나려면...

청춘남녀라면 누구나 그림같은 사랑, 영화 '타이타닉'의 주인공을 꿈꾼다. 그리고 '과연 나의 천생배필은 어디 있을까' 생각한다. 더욱이, 인터넷으로 세계가 하나된 지금은 그 상대가 해외의 유학생이나 교민일 수도 있고 심지어 레오나르도 디카프리오같은 외국인일 수도 있다. 이런 꿈을 현실로 실현시킨 업체가 있어서 찾아가 봤다. <글/박민식 기자>

드림스인터랙티브(대표 천두배)는 95년 설립해서 97년 7월에 법인으로 전환한 회사이다. 프랑스에서 불문학의 어휘통계 및 전산처리를 전공한 천두배 박사 외 2명이 설립한 벤처기업이다. 현재는 인터넷 웹통신인 러브헌트를 개발·운영하는 업체로 기존 PC통신상의 채팅 서비스에서 느낄수 없었던 다양한 즐거움을 제공하고 있다.

유학시절 불문학의 어휘통계와 전산처리 공부를 시작한 천두배 사장은 당시 국내에서는 개념조차 생소하던 정보통신분야가 향후 산업 전반에 걸친 필수요소로 떠오를 것을 확신하였다. 10년간의 유학생활을 마치고 처음 천사장이 시작한 것은 멀티미디어기술을 이용한 교육용 타이틀 제작이었다.

그러나 그꿈을 펼치기도 전에 대기업이 영상사업에 뛰어들면서 어려움을 겪게되었다. 이유는 막대한 자금을 바탕으로 정보 제공 판권을 10배이상 올려놨기 때문이었다.

다음으로 드림스인터랙티브가 시작한 것은 멀티미디어 CD-ROM 타이틀 기술을 바탕으로 수천년 동안 중국에서 활용된 자미두수를 CD-ROM 타이틀로 개발한 것이다. 자미두수는 현대적인 통계방법과 50여만 가지의 시뮬레이션 분석 방법으로 일반인들도 쉽게 사용할 수 있도록 개발되었다. 97년 자미두수는 역학이 발달한 일본에 수출되었고 일본 IBM에 번들 제품으로 채택될 정도로 기술력을 인정받았다.

꿈을 현실로

누구나 한번쯤은 '나의 천생배필은 진정 누구이며 어디 있을까' 생각하며 언제가는 만날 연인을 꿈꾼다. 드림스인터랙티브는 이런 꿈을 인터넷시대를 맞아 차세대언어인 JAVA와 동양의 전통적인 역학이론을 바탕으로 실현시켰다.

러브헌터(<http://www.lovehunt.com>)가 바로 그것인데 기존의 일대일 궁합감정 뿐만 아니라 일대다수 많게는 전세계 남자 또는 여자를 대상으로 궁합검색을 가능케하여 수많은 사람들 중에서 나에게 꼭 맞는 천생배필을 연결해 주는 서비스이다.

예를들어 러브헌트의 회원이 4만명이라면 그 4만명과 한 명의 여자회원과의 궁합을 맞춰 적합도가 높은 순으로 5명을 선정해 준다. 이때 상대방의 조



▲천두배 사장은 "삼국지는 중국이야기인데도 일본인들의 기술과 상상력으로 다시 제작되어 중국, 한국 등에 수출되고 있다"고 하면서 기술력을 강조했다. <사진>은 드림스인터랙티브 직원들의 모습(앞줄 왼쪽에서 첫번째가 천두배 사장)

건 즉 나이, 거주지, 학력, 신체조건, 직업, 취미 등
까지 검색조건을 지정해 줄 수 있다. 검색하여 가장
적합도가 높은 이상형을 찾았다면 가상공간에서의
만남은 시작된다.

러브헌트는 올해 1월 19일부터 정식으로 개시하
여 2,30대 미혼남녀를 주대상으로 운영되고 있으며
애니메이션채팅, 사이버궁합검색, 전자메일, 게임
등 웹통신 토탈서비스를 제공하고 있다. 개설한지
3개월인데도 불구하고 회원등록수가 4만여명, 하
루 방문객 1만명 이상으로 젊은 네티즌 사이에서
상당한 인기를 끌고 있다. 또한, 러브헌트는 무료로
운영되고 있어 유학생, 교포, 해외주재원들이 국내
사람들과 쉽게 대화를 할 수 있어서 비용절감, 외화
절약에도 한 몫을 담당하고 있다.

러브헌트의 채팅기능을 살펴보면 국내외의 여타
채팅프로그램과는 다른 구조와 기능을 제공하고 있
다. 일반 대화방을 만들어 채팅하기도 하고, 상대방
에게 데이트신청을 통하여 별도의 창을 만들어 둘
만의 오붓한 2인채팅도 할 수 있고 상대방과 게임
하면서 채팅도 할 수 있는 등 다양한 형태로 채팅
을 즐길수 있도록 되어있다.

특히 애니메이션 채팅이 지원되는데 예를들어 채
팅 중 설래는 마음을 표현하기 위해 글중에 <하트>
라고 쓰면 두근거리는 하트 애니메이션이 나타나고
<꽃>이라고 쓰면 예쁜 꽃 애니메이션 나타남으로써
감정표현이나 대화에 생동감과 재미를 더해준다.

그리고 대화를 도중에 발생할 수 있는 언어폭력
의 피해를 예방하기 위해 사이버폴리스 기능도 제
공한다.

데이터베이스 마케팅 개념 도입

드림스인터랙티브의 천용배 이사는 "데이터베이
스 마케팅이란 소비자의 과거 구매행동과 신상명세
를 분석해서 소비자가 원하는 시기에 원하는 제품
을 제시해야 한다"고 하면서 러브헌트는 광고대상
을 사전에 성별, 연령별, 직업별로 구분함으로써 광
고가 광고대상조건에 꼭 맞는 회원에게만 노출할
수 있는 선택적 순환광고 기능을 제공한다고 말한
다. 예를들어 30대 직장인과 20대 학생이 채팅하던



<화면> 러브헌트 궁합 검색 화면

중에도 30대 직장인의 화면에만 광고를 뿌려줄 수
있다는 것이다.

또한 드림스인터랙티브는 자미두수를 활용한 소
비자 성향분석을 통해 더욱 정확한 데이터베이스
마케팅을 펼칠 구상을 하고 있다.

기술우위만이 최선책

현재 드림스인터랙티브는 러브헌트와 자미두수
외에도 자바기술의 우위를 바탕으로 대기업의 웹시
스템을 구축해 주는 작업을 병행하고 있다. 그이유
는 러브헌트가 네티즌들의 좋은 반응에도 불구하고
무료로 운영되기 때문에 장비보완과 기술개발에 필
요한 자금을 얻기위해서이다.

천이사는 "기술개발에만 전력할 수 있는 환경만
조성된다면 기술개발을 통해 세계시장을 장악할 수
있다"고 말했다.

드림스인터랙티브는 러브헌트에 사이버지갑, 사
이버쇼핑몰, 머드게임 등을 추가하고 음성채팅, 동
영상 채팅등도 도입할 예정이다. 한편 자미두수의
수출경험을 살려 러브헌트를 해외에 수출할 목표를
세우고 있으며 벌써부터 일본이나 캐나다 등지의
업체로부터 사업협력 문의를 받고 있다.

마지막으로 천사장은 "삼국지는 중국이야기인데
도 일본인들의 기술과 상상력으로 다시 제작되어
중국, 한국 등에 수출되고 있다"고 하면서 기술과
좋은 아이디어만 있으면 언제든지 세계로 진출할
수 있다고 자신있게 말했다.