

‘디지털콘텐츠대상’ 시상식

정보통신부가 후원하고 한국데이터베이스진흥센터와 조선일보, 매일경제신문, 소프트웨어진흥원이 주관한 2000년도 제 2/4분기 ‘디지털콘텐츠대상’ 시상식이 지난 6월 6일 정보통신부 중회의실에서 열렸다. 이날 시상식에는 안병엽 정보통신부 장관을 비롯, 한국데이터베이스진흥센터의 이준우 전무 등 정보통신분야 주요 인사가 참여하여 자리를 빛냈다.

이날 대상을 수상한 업체는 총5개 업체로 다음과 같다.

온라인 및 네트워크게임 부문의 수상업체는 SK주식회사의 ‘사이암’ 과 이미르엔터테인먼트의 ‘메틴’ 이 각각 수상했다. 공익 및 교육용콘텐츠 부문에는 아이테크의 천체관측 가이드 CD롬인 ‘물음표와느낌표-재미있는 과학’ 이 수상의 영예를 안았다. 디지털영상 부문에는 (주)고신미디어의 ‘MMB-Album’ 이 수상했다. 또한 디지털정보 및 웹캐스팅 부문에는 (주)픽처맵인터내셔널의 정밀전자지도가 수상했다.

취재 백승오



순서

- ◆고신미디어
- ◆SK주식회사
- ◆이미르엔터테인먼트
- ◆(주)픽처맵인터내셔널
- ◆아이테크

● 고신미디어

뛰어난 입축기술과 화상처리가 돋보이는 디지털앨범

디지털 앨범 MMB, 일본 등 해외시장 진출 포부

(주)고신미디어(이하 고신)는 New Media 영상분야에서 두각을 나타내고 있는 벤처기업으로 화상처리기법을 개발하여 이미지 처리 시스템과 화상관련 CD-ROM타이틀에 적용해 다양한 상품에 응용이 가능한 기술을 보유하고 있다. 고신이 지닌 기술력은 이미 국내에서는 최고라는 것이 객관적으로 입증되고 있다.

고신미디어가 가진 화상처리기술은 'Neo-Communication System I, II, III'로 기획 및 연출에서 개발 제작에 이르는 총체적인 기술이다.

이러한 기술을 바탕으로 고신이 내놓은 상품은 다양하다. 그 중에서 이번에 '디지털콘텐츠대상'을 수상한 작품은 '디지털앨범'으로 그동안 시중에 유통된 상품보다 한차원 앞서가는 우수한 제품으로 평가받고 있다. 'mmB-Album'이라는 이름의 이 앨범은 경쟁을 불허할 정도로 우수성을 입증받고 있다.

고신은 지난 96년에 졸업 CD를 제작하기 시작해 97년에는 본격적으로 시장에 진출했다. 현재 졸업CD 시장의 40%를 점유하

고 있으며 기술력에서 앞서고 있기 때문에 시장 점유율은 점차 증가추세에 있다.

mmB앨범은 크게 졸업 및 학교관련 기획테마, 캠퍼스 가상현실, 학교관련출판물, 개인의 사진 및 남긴 글 등의 기본 콘텐츠와 이공투삼공이라는 부가적 인터넷 콘텐츠로 구성되어 있으며 이는 CD의 제한된 한계성을 넘어서 관련 정보 및 Community를 형성하고 있다.

구체적인 내용을 들여다 보면 콘텐츠 하나하나에 정성을 기울인 흔적을 엿볼 수 있다.

졸업 및 학교와 관련된 테마영상은 전문구성작가에 의해 작성된 사전 시나리오를 바탕으로 그 학교학생을 모델로 제작한다. 캠퍼스 가상현실은 학교내의 주요 지점을 촬영하여 각 지점을 연결하는 방식을 채택하고 있다. 또한 추억을 불러일으키는 주요사건과 기사를 자료화하기 위해 학교신문 및 관련 출판물 등을 참고하며 4년간 주요 행사를 모아 동영상과 스틸사진 등을 이미지





쇼 및 테마로 기획한다.

우김태균 사장

이외에 남기고 싶은말 기억나는 명장의 등 본인이 직접 앨범을



제작할 수 있도록하는 등 다양한 기능들이 있다. 마지막으로 인터넷콘텐츠로서 사회초년생에게 도움이 될 부분과 사이버 동문회 내용을 신고 있다.

인·터·뷰

김태균 사장

“기술에 자신있으면 무리한 영업을 할필요가없죠”

처음 사업을 시작할 때의 아이디어는 무엇이었습니까?

처음 시작할 때의 아이디어는 CD앨범제작이었습니다. 당시만해도 같은 아이디어를 가진 사람들이 다수 있었을 것입니다. CD앨범제작이라는 아이디어를 가지고 사업을 시작하고 개발에 착수했을 때 선결해야 할 여러 과제들이 있었습니다. 우선 화상으로 제작되다보니 압축기술이 있어야했고, 앞선 디자인 기술이 필요했습니다.

이러한 것을 하나하나 해결해 나가는 과정에서 파생적인 기술을 습득하게 되고 상품화할 수 있었습니다. 사실 졸업앨범 제작도 그 과정에서 생겨난 파생 상품이라고 할 수 있습니다.

대개의 벤처기업들이 그렇듯이 기술개발에는 시장규모 및 현황을 파악하거나 마케팅력에서 부족하다고 지적받고 있는데 개발과정에서 개발이 완료되었을 경우 시장에 대한 막연한 두려움이 있었을 것 같은데 이점에 대해 말씀해주시죠. 더불어 고신의 상품은 영업이 무엇보다 중요할 것으로 보이는데 영업에 있어서의 노하우랄까 영업방식은 어떠한지요?

우선 시장의 파악한다는 것은 사실 당시로서는 그리 중요하지 않았습니다. 우리 기술은 당장의 수요가 있는 상품이 아니었기 때문입니다. 다만 잠재적인 시장의 규모가 크며 점차 시장이 성숙되어 갈 것이라는 것에는 확신을 가지고 있었습니다. 개발을 마치고 직접 시장에 뛰어들어 영업을 함에 있어서도 무리한 영업은 하지 않습니다. 무리한 영업이라는 것은 해결할 수 없는 문제에 대해 약속하는 것을 의미합니다. 대학졸업앨범의 경우 저희가 보유한 기술 안에서 최대한의

제품을 만들어 주는 것 그것입니다. 기술력에서 자신이 있으면 수요자는 따라오게 마련입니다. 우리 회사 이외에도 동종업을 하는 업체들이 있지만 졸업시즌에 반짝 나타났다가 사라지는 업체들이 대부분입니다. 이런 경우 무리한 영업을 하지 않아도 자연히 수요자는 우리 회사를 찾게 마련입니다. 질 좋은 제품이 곧 최상의 영업이며 마케팅입니다.

기술개발과정에서 많은 시행착오도 있었을 것이고 때문에 미래에 대한 막연한 불안감 때문에 자리를 지키지 못하고 직원들이 나가는 경우를 종종보아 왔습니다. 혹 그러한 경우는 없었는지요. 더불어 회사를 운영하는 경영철학이라고 할까요 말씀해 주시죠.

우리 회사의 장점 중의 하나가 아직도 그러한 이유로 자리를 뜬 직원은 하나도 없었다는 것입니다. 그것은 회사와 직원 간의 신뢰가 그 바탕에 깔려있었기 때문입니다. 비전이라는 것은 믿음이라는 것과 연결될 수 있을 것입니다. 즉 회사는 믿음을 주고 직원은 그 믿음에 신뢰를 가지면 되는 것입니다. 또한 허황한 장미빛 청사진을 제시하지 않는 것입니다. 지키지 못할 약속은 하지 않는 것 등이 제가 가진 생각입니다. 조금 멀긴해도 꾸준히 노력하는 자에게는 반드시 보상이 있다는 것은 늘 체험하고 있습니다. 직원을 채용함에 있어서도 당장 눈에 보이는 기술과 학벌을 가진 사람만 채용하지는 않습니다. 우선 신뢰가 가고 그러한 믿음을 가진 사람을 우선적으로 채용하는 것이 저만의 인재관입니다.

김덕준 제작PD(29)는 “흔히 멀티미디어라고 하면 음악, 디자인, 영상 등을 적당히 결합시켜 놓은 것으로만 생각하기 쉬운데 진정한 멀티미디어 콘텐츠란 이 모두를 유기적으로 조합할 수 있는 기획제작능력을 필요로 한다.

무엇보다 가장 중요한 것은 콘텐츠 자체에 대한 끊임없는 개발이며 이것은 앞선 기술과 더불어 오랜 제작경험을 통해서만이 가능하다”고 말하며 다양한 기술들의 유기적인 결합에 의해 제작된 CD앨범에 대해 자신감을 피력했다.

고신미디어의 이러한 기술력은 디지털관련 기술에서 선진국인 일본에서도 호평받고 있어서 향후 해외시장 진출의 전망을 밝게하고 있다.

(주)고신미디어의 제품

● 디지털앨범

전체 디지털앨범시장의 40%이상을 점유하고 있는 제품군으로 전국적인 디지털앨범 품평회에서 최우수상을 받을 만큼 품질에 대해서는 이미 정평이 나 있다. 최근 디지털앨범 시장의 저변확대를 위해 mmB-Album이라는 초·중·고등학교용 디지털앨범 패키지상품을 개발 중에 있으며, 이는 40개대학의 디지털앨범제작의 기획력과 노하우를 바탕으로 진행되고 있다. 최근에는 인터넷 서비스를 제공하여 인터넷 앨범으로의 병행도 추진하고 있다.

● 홍보·교육용 제품군

삼성SDS, 삼성경제연구소, NIT ZENE, 한국EMC스퀘어, 한국교육미디어 등의 기업체의 홍보, 제품홍보, 교육자료등을 기획, 제작하는 제품군으로 NIT ZENE의 Secu Gen제품의 홍보영상물의 경우 99 라스베가스 컴덱스에서 우수제품으로 선정되었고 현지인들도 그 품질과 기획력을 인정한다. 최근 이러한 점을 백분발휘하여 월드컵 및 아시안게임관련 유망 제품으로 지정받아 2002년 신상품을 출시할 예정이며 이를 계기로 국위 선양과 해외 진출을 준비하고 있다.

● 전자문서관리시스템(e-Paper)

e.paper는 이미 주요 모듈의 프로그램 등록(등록번호 2000-01-25-575)을 마치고 e.paper의 상표출원(출원번호 40-2000-0005177) 중에 있으며 부실채권정리기관인 한국자산관리공사(구 성업공사)가 발주한 10여건을 이미 제작했다. 이 제품의 장점은 윈도우탐색기와 같은 Tree형의 구조로 되어 있어 쉽게 접근할 수 있으며, 검색기능, 확대·축소기능, 프린트기능, 저장기능(CCITT, JPG format지원)등이 있어 깔끔하고 안정된 인터페이스를 제공한다는 특징이 있다.

● 개인용 글꼴 제작 시스템

1인 1PC시대에 이어 1인 1 글꼴 시대의 개막을 알리는 개인용 폰트제작 자동화 TOOL의 세계 최초 개발에 성공하였으며 이는 2바이트 문화권에서의 개성화, 다양화에 부합된 상품이다. 이제는 누구나 자신만의 필체로 워드나 이메일등을 보낼수 있어 정감어린 글씨를 보여 줄 수 있다.

■ 연혁

1994. 3	IMAGE Acquisition 및 화상처리 SYSTEM 개발착수
1995. 5	화상처리 SYSTEM 개발완료
1995. 8	IMAGE Acquisition Solution 개발
1996. 2	Neo-Communication System I 개발완료
1996. 5	(주)고신미디어 법인전환.
1997. 3	CD 앨범 품평회 참가 CD 부문 1위 수상
1997. 9	개인용 폰트 제작 자동화TOOL 개발완료
1997.10	· 개인 폰트 나체 (나만의 글씨체) 상표등록 / 시판 개시 · 자본금 증자, 벤처 기업 협회(KVBA) 등록
1998.	· 15대 대통령 취임식 식전행사 벤처마트 / 유망벤처기업 선정 · 서경졸련 CD앨범 품평회 참가 CD부문 최우수상 수상 · 98 중소기업구조개선사업지원업체선정(시설,운영자금) - 중소기업진흥공단
1998. 3	서울시 중소기업 육성자금 지원업체
1998. 6	송파구청 선정 우수벤처기업
1998. 9	· 송파 벤처타운 입주 · 신기술 개발에 의한 벤처기업 등록(중소기업청)
1998. 11	· 병역특례지정업체 선정(현역2명) - 병무청 · 99 유망중소정보통신기업선정 - 정보통신부
1999.	· 중소기업디자인개발지원사업참여업체 선정 - 행정자치부, 산업자원부 · 중소기업 정보화 인큐베이터사업 참여업체로 선정됨 - 중소기업청 · (주)고신미디어부설 한국멀티미디어리서치센터 개소- 과학기술부
1999.	99 중소기업수출능력 배양사업 100개업체 선정- 서울특별시
1999. 6	Adobe Premium VAR선정
1999. 7	중소기업 Y2K 추진기업 확인서 받음.
2000. 1	· 유망중소기업선정 - 중소기업진흥공단 · 조달청 등록업체
2000. 2	· 중소기업 기술경쟁력평가 우수업체 선정 - 중소기업청 · 전자문서관리 프로그램 Ver 2.0 프로그램등록 · e-Paper 상표출원
2000. 3	자본금 증자
2000. 4	· mmb 상표출원 · 신S/W상품대상 4월 셋째주 추천작 선정(MMB-Album) · 제7회 멀티미디어 기술대상 후보작 선정(MMB-Album)
2000. 5	· 2002년 월드컵 및 아시안게임관련유망상품·유망기업선정 (중소기업청) · 스포츠메시지를 이용한 인터넷상에서의 광고제공방법특허출원 (특허청)
2000. 6	· 유망기술기업 선정(기술신용보증기금) · 디지털콘텐츠대상 수상(정보통신부) · 정보화촉진기금사업 선정-선도기술개발보급지원사업(정보통신부) · 한국밀레니엄상품(KMP) 1차심사통과 (현재 진행중) · 자본금 증자

● SK(주)

역사성을 가미한 사이버 공간의 미래 세계

게임포탈 사이트를 향한 잔 발걸음, SK의 사내 벤처 'GameOK'

온라인 및 네트워크게임 부문의 수상업체는 SK주식회사의 '사이엄'이 선정되었다. 지난 1/4분기의 이 부문 수상작이 없었던 관계로 이 부문 수상작은 2개 작품이 선정되었다.

이번에 수상한 온라인게임 '사이엄'은 SK의 사내벤처인 GameOK의 작품이다. GameOK는 비단 게임 뿐만 아니라 게임에 관한 모든 서비스를 제공하는 이른바 게임포탈사이트를 지향하고 있다.

GameOK가 서비스하는 것들을 보면 게임정보를 제공하는 웹진, 스타크래프트와 같은 네트워크게임대회를 개최하고 대회결과를 기록하여 랭킹을 부여하는 Ladder&Tourment, 사이엄, 리니지, 바람의 나라와 같은 머그게임을 서비스한다.

또한 GameOK에서 서비스하는 모든 콘텐츠를 하나로 연결시키는 게임전용 인스턴트메신저와 자료실, 동호회, 게임방 등 온라인 게임에 관련된 토털서비스를 제공함으로써 윈스톱 온라인 게임포탈사이트를 지향하고 있다.

이밖에 GameOK웹진의 특징은 일방적으로 게임정보를 제공만 하는 것이 아니라 사용자들이 직접 자신의 글을 게시하고 추천이나 비추천 시스템을 통하여 다른 사용자의 글에 대한 느낌이나 평가를 할 수 있도록 하고 있어 다양한 정보채널을 가동하고 있다. 때문에 게임에 대한 상반된 시각을 볼 수 있다는 장점이 있다.

SK는 GameOK라는 사내벤처를 육성함으로써 대기업 내에서의 벤처정신을 일깨우며, 잠재시장이 큰 게임시장에 진출, 세계 무대로의 진출을 꾀하고 있는데 바로 그 선두에 GameOK가 있다.

디지털콘텐츠대상 수상작인 "사이엄"은 Multi User Graphic Online (MUG) 게임으로서, 인터넷으로 동시에 수천 명의 사람들이 게임에 접속하여 가상사회 속에서 자신의 Avatar를 통해 다양한 몬스터들과의 전투, 다른 사용자와의 경쟁이나 협동을 통해 새로운 세대의 지구 문명을 건설하고 자신만의 영토를 구축하



는 언뜻 보면 다른 게임과 비슷하지만, 다른 어떤 게임도 가지고 있지 않은 여러 가지 독특한 면을 제공하는 게임이다.

'사이암'에서 배경이 되는 세계에 대해 살펴보면 다음과 같다. 현재의 문명을 2세대 문명으로 보고, 제 1세대 문명의 시작에서 멸망, 이어지는 현세대 문명의 멸망. 제 3세대의 초인적인 영웅과, 그 후예들이 뭉쳐서 새로운 문명을 건설한다는 내용의 배경 시나리오를 가진다. 이는 과학적인 사실과 픽션이 어우러져 "사이암"만의 독특한 세계관이 연출되고 있다.

또한 게임에서 Real Time Attack과 Tactical Attack System을 혼용하여 사용하므로 긴장감과 전략성을 갖춘 독특한 전투시스템과 사용자간 1:1 대전과 그 순위를 알 수 있는 DEATH MATCH, 움직이는 메인 캐릭터의 움직임을 초당 24프레임으로 구현해 가장 자연스러운 움직임을 보여주고, 초당 60프레임의 Refresh율을 구현하여 화면 스크롤 또한 국내외의 어떤 패키지 게임들과 비교하여도 전혀 손색이 없는 화려한 그래픽이 특징이다.

특히 '사이암'에서만 찾아 볼 수 있는 독특한 재미가 바로 시뮬레이션 모드인데 이는 사용자 자신만의 가상 영역을 만들어 경영, 아이템 생산, 무역, 영토간 전쟁 등을 할 수 있도록 하여 단순한 RPG의 장르가 아닌 스타크래프트처럼 전략 시뮬레이션 장르와의 Cross Over를 시도하였다.

온라인 게임의 특성상 사용자들이 사이버 세계에 자신만의 영토를 구축하여 정치를 하고, 전투, 이벤

트, 육성과 건설 장르를 복합시켜 전투 위주의 단순함을 벗어나 사용자의 플레이 방향을 다각도로 제시하고 있다.

이처럼 '사이암'은 그동안 인터넷 게임이 전투 위주의 게임방식을 탈피해 자신의 분신을 통해 가상세계에서의 생활을 구현함으로써 자신의 의지에와 능력에 따라 성장하고 성공하는 스토리를 가짐으로써 게임의 새로운 영역을 개척했다고 평가받고 있다.

또한 최근에 사회문제로 대두되고 비교육적이라는 PK(Player Killing)의 문제도 해결해주고 있다. PK문제는 일단 사용자끼리의 전투시 다른 사용자가 킬링을 당했을 경우 병원에서 치료를 받게 되며 에너지가 떨어지게돼 활동이 불가능하게 함으로서 잔인한 살육을 피하는 효과를 가진다. 일정 기간 병원에서 치료를 하면 다시 에너지를 얻을 수 있고 활동이 가능해진다.

인터넷이 가능한 곳이라면 어디에서도 접속할 수 있고, PC통신, Newwiz의 윈클릭을 이용하여서도 접속할 수 있어서 사용자가 접근하기 편하고, 이미 미국, 대만, 일본 등에서 호평을 받으며 수출 계약 협의를 진행 중에 있다고 한다. 온라인 게임을 위한 인프라가

잘 구축된 나라면 어디든지 수출이 가능하며 해외시장에서도 경쟁력을 얻을 수 있다는 것이 관계자들의 평이다.

SK의 사내벤처팀에서 개발한 '사이암'은 대기업의 사내벤처문화 조성에도 이바지할 것으로 보인다.



● **이미르엔터테인먼트**

온라인게임 최초로 환율제도 도입

각각의 몬스터에게 특징적인 인공지능 부여 등 단순성 극복

제 2/4분기 디지털콘텐츠대상의 '온라인 및 네트워크 게임' 부문에서 수상한 이미르엔터테인먼트의 게임 '메틴'은 온라인 게임의 새로운 영역을 개척하고 있다고 평가받고 있다.

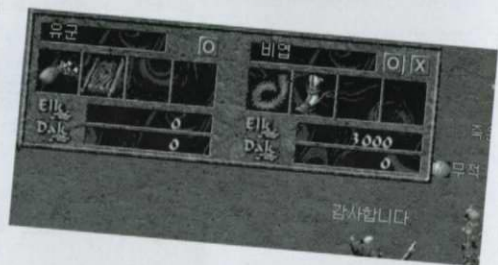
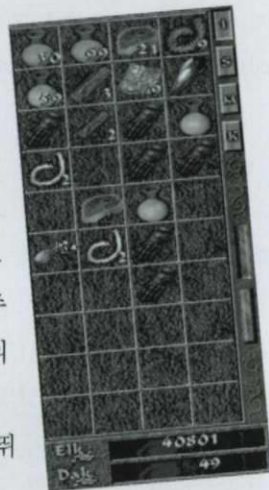
'메틴'은 2가지의 화폐 단위를 사용하고 있다. 게임 속의 종족인 엘프 측은 ELK화를 사용하며 드워프측은 DAK화를 사용함으로써 양자간의 화폐에 구분을 두어 환율이 적용되게 하여 단순성을 극복하고 교육적인 효과를 얻고 있다. 또한 물건 구입시 흥정이 가능해 사용자의 재량에 따라 차별된 가격으로 물품의 구입이 가능하게 하였다는 점이 특징이다.

이러한 점들은 모두 청소년들에게 일종의 사회성을 경험하게 하는 교육적인 효과가 있다는 것이 전문가들의 평이다. 또한 각각의 몬스터들은 각자의 특징에 맞게 인공지능이 부여돼 있다. 일례로 전갈들과 같은 몬스터들은 집단행동을 하는 특징이 있고 사용자에게 말을 거는 지능형몬스터, 사용자들로부터 도망치는 몬스터 등 각각의 몬스터들에게 다양한 행동 패턴을 부여함으로써 단순성을 극복하고 있다.

안정적인 서버관리로 사용자 불편해소

이외에 사용자들간에 그룹을 형성해 협동심을 기를 수 있게 하는 기능도 있다. 이러한 패거리 형성의 기능은 그동안 온라인 게임에서 혼자만의 플레이에서 있어왔던 개인주의적인 성향을 극복케하며 게임의 재미를 더해주고 있다.

무엇보다 애니메이션의 기술이 뛰어나 화상이 부드러우며 현실감있는 화면을 제공한다는 것. 또한 최근



청소년들 사이에서 일어나고 있는 게임에 대한 부정적인 측면 즉, 무자비한 살생과 욕설을 방지하기 위한 장치도 함께 운영하고 있다.

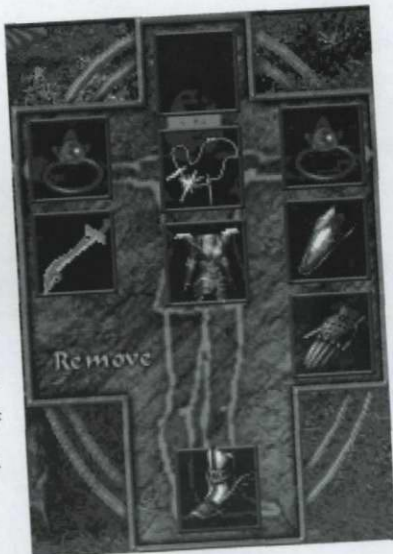
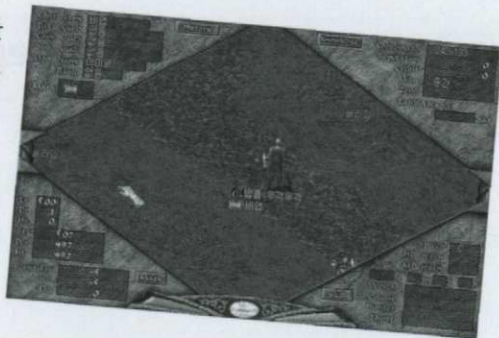
욕설이나 비속 등의 데이터베이스를 구축해 사용자들의 잘못된 언어사용으로 인한 불편감을 해소하고 있다. 이것이 이른바 '바른 생활대화모드'이다. 또한 사용자들간의 불필요한 충돌과 갈등을 억제하기 위해 기본모드로 PK(Player Killing)불가가 설정돼 있다.

이외에 다양한 이벤트와 사용자들에게 풀어야 할 과제를 던져주어 한층 게임의 재미를 더해주고 있다. 또한 게임 내부에서 수요와 공급을 측정하여 각종물품의 물가가 자동으로 조정되게 되어 있다. 이것은 사용자들간의 공정한 물물교환을 하게 함으로써 시장질서의 교란을 막는 역할을 하고 있다.

게임을 운영함에 있어서 가장 중요한 요소 중의 하나가 바로 안정적인 서버관리에 있다는 것은 상식. 서버관리에 있어 잦은 에러는 곧 게임자체에 대한 신뢰성을 떨어뜨려 사용자들로부터 외면을 받기 쉽다.

메틴은 사용자의 빈도를 측정하여 게임의 각부분을 서버시스템의 부하가 최소한으로 줄어들도록 분산처리 하여 동시접속자가 3,700명이 되어도 50%의 대역폭이 남아 있을 정도로 안정적이다.

또한 사용자 관리에 있어서도 매우 우수하다는 평을 받고 있다. 우선 사용자의 컴퓨터사양에 맞도록 알맞은 수준의 로딩방식을 선택할 수 있게 했다. 저사양에서는 게임의 부드러움을 구현하며, 고사양에서는 게임의 빠른 실행과 처리로 사용자의 컴퓨터 사양에 따르는 불편을 해소했다.



적극적인 해외시장 개척

이미르엔터테인먼트는 지난 98년에 개발을 시작해 99년 10월에 최초로 게임시장에 진출했다. 이미르엔터테인먼트의 이대영 사장은 "최근 디지털콘텐츠 수상 후 모든 공이 저한테 쏠리는 것 같아 적잖이 부담이 간다.



메틴의 성공은 전 직원의 공동작품이며 제가한 일은 직원들이 개발에 전념하도록 뒷바라지만 했다. 이제 모든 공은 직원들에게 돌리고 싶다." 고 말해 직원들에 대한 그의 애정을 엿볼 수 있었다.

대부분의 벤처기업들이 개발과정에서 많은 갈등과 어려움을 겪게 되는데 모든 것을 견뎌준 직원들이 자랑스럽다고 한다. 아직은 시장진입 초기단계이지만 올 한해 매출액을 20억원으로 예상하고 있어 밝은 미래를 엿볼 수 있었다.

지난 5월에는 대만의 Waei사에서 직접 이미르를 방문 중국어권 수출계약을 제안받았을 정도로

해외에서도 메틴에 대한 관심이 높다는 것을 직감할 수 있다. 이에 따라 이미르네는 대만 현지 방문 후 현지의 게임환경 및 인프라 현황을 조사 후 적극적으로 해외진출을 할 방침이라고 한다.

메틴은 초, 중, 고등학생의 컴퓨터 친화력을 높이며, 수출로 인한 외화수입의 증대도 기대된다. 더불어 게임에 따르는 그래픽디자인의 발전도 함께 해 다층의 효과를 얻고 있다. 또한 가상사회를 통한 인간관계형성을 가능케해 간접적인 사회체험의 효과도 얻고 있다.

이미르엔터테인먼트는 국내 시장뿐만 아니라 해외시장의 적극적인 공략으로 게임강국으로서의 위상을 스스로 세운다는 자부심으로 하루하루 알차게 꾸려가고 있다.

● (주)픽쳐맵인터내셔널

실생활에 가장 근접한 지리정보서비스

3년에 걸친 전국도로 현장 조사의 치밀함이 돋보여

2000년도 제 2/4분기 '디지털콘텐츠대상'의 디지털정보 및 웹캐스팅부문에는(주)픽쳐맵인터내셔널(이하 PMI)의 정밀전자 지도가 수상작으로 선정되었다.

이번에 수상작으로 선정된 "정밀전자도로지도"는 자체 개발한 초경량 공간데이터 설계기술과 고효율 압축기술을 토대로 PC통신 등 온라인을 통한 정보 서비스 뿐만 아니라 휴대용 무선 단말기와 차량항법장치에 이르기까지 최첨단 정보기기를 통해 지리정보를 쉽게 이용할 수 있도록 제작되었다.

PMI의 전자지도는 확대, 축소를 통하여 자유롭게 축척을 바꾸어 지도를 보는 전자지도의 기본적인 기능 외에도 3년간 전국 도로를 현장조사한 도로교통정보를 반영하여 목적지까지의 최적 경로 탐색과 약도 작성 및 전송이 가능하며, 기존의 이미지 전송 방식과 달리 벡터 전송방식을 지원하고 차량항법용 도로 네트워크 구성 기술을 적용하여 지도데이터의 전송 시간과 처리 속도

면에서 매우 뛰어나다고 평가를 받았다.

또한 현재 국내 온라인 지리정보 서비스 중 최고의 데이터 통신속도를 구현하여 천리안 지도정보서비스의 경우 모뎀 사용자라 하더라도 3초 이내에 모든 응답을 처리할 수 있도록 하여 생활지리정보 서비스의 신기원을 이루었다.

더구나 다수의 사용자가 동시에 접속하는 온라인 서비스의 특성을 고려하여 전용 프로그램을 개발, 대용량 데이터도 분산 처리를 통해 안정된 성능을 유지할 수 있게 하는 등 사용자 중심의 서비스가 되도록 구현에 최선을 다하고 있다.

PMI의 지리정보서비스는 단순한 지리정보에 그치지 않고 교통정보, 시설안내정보, 생활정보, 공공정보, 여행정보, 지역정보, 부동산정보, 경제정보, 산업정보 등 지리와 관련된 다양한 서비스를 받을 수 있는 이른바 『종합 지리정보 콘텐츠』라고 불려도 전혀 손색이 없다.



용역없이 직접 현장 조사 정보의 오류 최소화

GIS(지리정보서비스)업체의 생명은 정보오류의 최소화에 있다. 때문에 현장답사를 통한 정확한 데이터의 산출이 생명이라고 할 수 있다.

대부분의 지리정보 회사들이 용역업체를 통한 현지조사를 하고 있는 것에 반해 (주)픽처맵인터내셔널은 직접 현지조사팀을 운영하고 있어 현지조사 데이터의 오류를 최소화하고 있다. 지리정보의 오류는 자칫 대형 사고와도 연결될 수 있는 아주 중요한 정보이기 때문에 작은 오류도 치명적인 결함이 될 수 있다.



특히 차량항법장치에 응용될 경우는 정보의 정밀성이 더욱 요구된다. 또한 빠른 데이터의 갱신 및 GPS 측량과 DGPS 처리를 통한 정밀한 지리정보 콘텐츠의 수준은 국내 최고라 할 수 있으며, 품질인증을 위한 전문 기술위원의 감수와 대한측량협회의 측량성과 심사를 마친 양질의 전자지도도 콘텐츠를 보유하고 있다.

PMI는 차량항법용 전자지도 개발을 시초로 종합지리정보서비스를 하게 되었다. 최근 GIS 업체들이 많이 등장하고 있는데 PMI 처럼 방대한 콘텐츠와 기술력을 가지고 있는 업체는 흔하지 않다는 것이 관계자들의 평이다.

PMI는 1998년에 차량항법용 전자지도의 상용화에 성공하여 삼성전자와 함께 차량항법장치를 개발하였으며 자동차 메이커에 납품은 물론 차종에 관계없이 어떤 자동차에나 장착 할 수 있는 제품의 개발도 끝낸 상태였다.

최근에는 독자 개발한 지리정보콘텐츠와 응용기술을 바탕으로 인터넷 등 온라인 서비스 분야에 적극 나서고 있으며 데이콤, 삼성SDS, 넥스텔 등 국내 정보서비스 분야 최고의 기업들과 협약을 체결하여 사업을 추진하고 있다.

무선 분야에 있어서도 삼성전자, SK 텔레콤 등과 연계해 CDMA망을 이용한 지리정보서비스를 위하여 휴대용 무선 단말기 제작과 서비스 개발을 추진 중에 있다. 또한 IMT-2000 시대

를 겨냥한 획기적인 지리정보 서비스도 곧 선보일 예정이라고 한다.

그러나 정보통신 기술은 해외에서도 인정을 받아야만이 진정한 기술로 인정을 받을 수 있고 그 생명력을 유지하는 법. PMI는 앞선 기술력을 바탕으로 해외시장 공략에도 적극 나설 방침이다. 우선 중국과 동남아시아 시장 개척을 위해 기술교류를 추진하고 있으며 하반기에는 수출계약도 체결한다는 목표로 매진 중이다.

지리정보를 응용한 파생사업 준비도 한창

지리정보시스템은 응용하기에 따라서 다양한 사업영역을 개척할 수 있다는 장점이 있다.

PMI는 다양한 응용 분야에서도 자신감을 피력하고 있다. 응용사업은 단일 서비스 사업에서 오는 리스크를 줄이고 회사의 장기적인 비전을 제시한다는 점에서도 매우 중요하다.

이에따라 PMI는 Samsung Navigation System의 개발에 참여하여 삼성전자와 10년간 차량항법지도 분야 독점 기술제휴 및 공급권을 확보한 CNS(Car



Navigation System) 사업을 추진하고 있다.

또한 '디지털콘텐츠대상'을 수상한 상품인 '천리안 전자지도 콘텐츠 서비스'를 비롯해 인터넷 온라인 서비스, 지리정보콘텐츠 구축비용의 부담을 덜어주고 고객의 다양한 업무요구를 수용할 수 있는 차세대 ASP(Application System Provide)사업, 인터넷 폰, GPS 폰, PDA 등에 항법 기능을 갖춘 콘텐츠 서비스 개발 사업, 세계 최초로 실시간 양방향 교통정보서비스를 시도하는 CarNet 사업도 추진하고 있다.

국내외에 기술수출과 자문을 제공하는 TP(Technology Provide)사업 등 다양하고 광범위한 사업을 추진하고 있으며, 세계적으로 시도되거나 구현되지 않았던 기술을 개발하여 상용화를 계획하고 있다. 또한 실시간 교통정보를 제공하는 Navigation System과 Mobile GIS Solution, CDMA 통화품질 관리기술 등을 통하여 Mobile GIS 분야의 세계 최고 기술 공급자로서의 위치를 다지고 있다.

● 아이테크

천체관측법 상세히 소개 뛰어난 교육효과



태양 동영상 촬영등 희귀한 자료제공

제 2/4분기 '디지털콘텐츠대상' 공익 및 교육용콘텐츠 부문에 아이테크의 천체관측 가이드 CD롬이 수상했다. 아이테크는 '물음표와 느낌표가 재미있는 과학'이라는 사이트를 통해 기초 과학에 대한 여러 가지 상식을 비롯 수많은 자료들을 활용해 인터넷상에서 서비스하고 있다.

때문에 청소년 뿐만 아니라 학부모들도 유익한 정보를 쉽게 접할 수 있게하고 있다. 특징은 애니메이션과 사운드가 포함되어 있어 지루하지 않고 학습효과가 뛰어나다는 것.

이번에 수상한 천체관측가이드를 보면 크게 별자리와 태양, 행성, 달로 나누어 설명하고 있다. 별자리를 설명하는 아이콘을 클릭하면 봄, 여름, 가을, 겨울로 나누어 설명하고 있다. 봄철의 대표적인 별자리는 큰곰과, 사자, 게 등으로 봄철의 밤하늘 별자리를 상세히 설명하고 있다.

여름철은 거문고와 헤라클레스 가을에는 카시오페아, 안드로

■ 대표 약력 : 양희일

- 1978. 한국아마추어국아마추어천문학회 초대 부산지부장 역임
- 1985. 한국비즈니스 폼 대표
- 1988. 부산과학교육원 천체과학연수 지도강사

메다, 페가수스 등이 있고 겨울에는 마차부, 쌍둥이, 황소자리 등이 대표적인 별자리에 속한다. 각각 그림과 함께 상세한 정보를 담고 있어 별자리 찾는 데 흥미를 유발시키며 나아가 교육적인 효과도 기대되고 있다.

별자리 이름은 5천년전 메소포타미아지방에 살던 갈데아인들이 사람과 동물의 형태를 빌어 이름붙인 것에서 유래한다고 별자리의 유래에 관해서도 상세히 소개하고 있다. 오늘날의 별자리는 1930년 국제 천문연맹 총회에서 88개의 별자리 목록을 확정해



아이테크의 주요 제품

프로젝트명	개발기간	출시일	판매처
별따라 잡기	95. 9 ~ 96.5 (8개월)	1996년 5월	우성정밀
천체관측 가이드 교육용 s/w 품질인증 '디지털 콘텐츠 대상'	98. 8 ~ 99. 7 (12개월)	1999년 7월	아이테크
재미있는 과학 물음표와 느낌표 사이트 오픈	99. 10 ~ 2000. 3(6개월)	2000년 3월	아이테크
알쏭달쏭 태양계	99. 11 ~ 2000. 4(5개월)	2000년 4월	아이테크

오늘에 이르고 있다. 이외에 철마다 별자리가 바뀌는 원리를 그림으로 상세히 소개하고 있다.

태양은 일반인들은 쉽게 관측을 하기 어렵다는 점에서 천체관측 중에서 가장 관심을 끄는 항목이다. 우선 망원경을 이용해 태양을 관측하는 법을 상세히 설명하고 있는데 이에 따르면 태양관측법에는 직시법과 투영법이 있다고 한다.

직시법은 태양관측 전용 선글라스를 달고 태양의 표면을 관측하는 것이고 투영법은 투영판을 이용해 태양의 상을 비쳐 관측하

는 법이다. 이밖에 일식의 종류와 일식의 원인, 일식을 촬영한 동영상비디오 등을 소개하고 있다. 흑점과 같이 일반인들은 관측하기 어려운 것들에 대해서도 상세하게 설명하고 촬영한 영상을 담고 있어 태양에 관한 다양한 정보들을 얻을 수 있다.

이외에 태양계의 행성과 달에 대해서도 앞에서와 마찬가지로 촬영사진과 함께 상세한 정보들을 알려주고 있어 학부모들이 자녀교육을 함에 있어서 매우 유익한 자료라는 평이다.


아이테크는 기초과학분야의 교육용멀티미디어 프로그램을 제작하는 업체로 물리, 화학, 천체, 해양, 지구과학 등 입체적 공간 개념이 많이 요구되는 학문분야의 교육콘텐츠를 제공하고 있다.

아이테크의 양희일 대표는 "아직 일선학교의 교육이 학습자료가 턱없이 부족한 실정에서 주입식으로 이뤄지는 교육 때문에 과학분야의 학습효과가 떨어진다는 점에 착안해서 학습용 콘텐츠 제작에 나서게 되었다"고 말한다.

또한 "일반화된 개인용PC와, 각급학교에 널리 보급된 PC의 효율적 이용이 절실히 필요한 이 시점에 컴퓨터 학습 매체의 특성을 잘 활용할 수 있는 프로그램 개발이 시급함"을 역설했다.

아이테크의 기초과학 교육용 멀티미디어 프로그램은 학습자가 마치 영화를 보는 것처럼 보고, 듣고, 생각하여 자연스럽게 학습 내용을 이해할 수 있는 효율적인 개별화 학습환경을 제공하고 있어 학습효과를 배가시키고 있다.

아이테크는 부산 과학교육원 화석관 및 천체투영실, 대전과학교육원, 대구어린이회관, 부산어린이회관, 전남과학교육원 등 전국 과학교육원 전시장의 터치스크린 정보검색 시스템 개발과 천체과학 멀티미디어 프로그램을 개발 중에 있다고 한다.

이러한 경험과 노하우, 기술력을 바탕으로 교육용 CP사업과 인터넷 사업을 확장하여 인터넷 분야의 과학학습의 기초를 다져가고 있다. 아이테크의 전 직원은 '기초과학 교육자료의 부족한 현 교육환경에 이바지한다'는 포부를 가지고 연구개발에 몰두하고 있다. 

● 전시장 터치스크린 정보검색 시스템 제작

각 전시장 전시물의 보조 영상자료로서, 관람자가 원하는 내용을 모니터 화면에 터치하여 검색할 수 있는 정보검색 시스템이다. 현실적으로 표현이 불가능한 내용을 컴퓨터 상에서 연출하여 전시물의 내용을 보다 더 이해하기 쉽게 도와준다.

● 천체과학관련 멀티미디어 프로그램 제작

별의 진화과정과 태양계의 탄생과 구조 /우주 속의 지구와 행성 / 별자리의 모양과 신화/별자리 찾는 법/성운 성단 촬영 법 등 천체과학 분야의 전반적인 내용을 알기 쉽게 제작하여 보급한다.

● 음향 제어 프로그램 제작

천체 투영실 프로그램과 음향 돌비 시스템 프로그램을 개발하여 일반 대중들에게 광활하고 장엄한 우주의 질서와 천체 구조의 경이로움들을 육안으로만 볼 수 있는 한계를 넘어 흥미로운 것들을 보여 주는 것이다.

● 홈페이지 제작 및 인터넷 콘텐츠 개발

기업의 홈페이지 및 프로젝트에 대한 홈페이지 제작과 방대한 인터넷의 효율적인 활용에 필요한 인터넷 콘텐츠를 개발하여 제공한다.

● 기업홍보 영상물 제작

멀티미디어매체(CD-ROM)를 이용해서 회사의 이미지와 제품의 광고 등을 고객들에게 어필할 수 있도록 하며, 화려한 영상과 유익한 교육용 프로그램을 함께 제작, 기업인지도와 매출의 시너지효과를 갖게 한다. 서서 입체적 사운드로 생동감 있는 분위기를 연출시켜 현재, 천문학이 발견한 각종 행성과 천체를 보여준다.