

디지털콘텐츠 분야 전문 종합허브회사 탄생

내년 영국 등 현지법인 설립으로 해외시장 겨냥

국내에서는 최초로 디지털콘텐츠 분야의 전문 종합허브회사가 생겼다. 지난 5월 17일 문을 연 이 회사는 '아빛컨'으로 디지털콘텐츠 엔터테인먼트 제작 및 유통, 중개 등의 사업을 펼친다고 한다. '아빛컨'은 '아, 빛나는 콘텐츠'의 준말로 디지털 콘텐츠 분야에서 빛나는 회사가 되겠다는 의미에서 이름지어졌다는 것.

아빛컨의 주요 사업 부문은 첫째, 온라인 상으로 고부가가치의 콘텐츠를 수요자들에게 주문 또는 맞춤으로 대량 공급하는 디지털 방송 서비스 부문이 있다. 이 서비스는 아빛컨 스테이션이라

는 사업명으로 전개된다. 다음으로 콘텐츠컴포넌트, 완제품, 아이디어, 기타 콘텐츠 관련 정보 및 상품 등을 사고파는 종합콘텐츠 온라인 마켓인 '아빛컨 이마트'가 있다.

세 번째는 '아빛컨 무한기획'으로 종합영상물의 기획 및 제작, DVD, HDTV, 3D입체TV, IMT2000콘텐츠 등 차세대 디지털 매체에 적합한 영상물 개발 기획과 뮤직비디오, 기업홍보영상물, CF, CI, 캐릭터, 가상무대 등 수요자 취향에 적합한 주문형 콘텐츠 개발, 기획서비스를 제공하게 된다.

이밖에 앞서 거론된 핵심사업의 기술적 지원을 위해 기술연구소인 E-Lab이 있다. 연구소인 E-Lab은 아빛컨이 제작하는 각종 디지털 콘텐츠 제작에 필요한 인재육성의 장인 OJT센터를 운영하며 디지털 업계와의 동반성장을 도모하며 정보교류, 아이디어교류를 위해 동호회(오감천국)을 운영하기도 한다.

또한 소식지발간, 포럼 등도 병행할 계획에 있다고 한다. 이처럼 '아빛컨'이 펼치는 사업은 디지털콘텐츠 분야를 총망라 하고 있다고 해도 과언이 아닐 정도로 종합적이다. '아빛컨'이 표방한대로 종합 허브 역할을 담당할 것으로 기대된다.



▶ 아빛컨 직원(둘째 줄 왼쪽. 이 미란 대표이사)

현지법인 설립으로 해외시장 진출 목표


'아빛컨'은 설립 이전에 이미 사업준비를 착실히 하고 있었고 이미 시제품을 개발한 상태다. 그동안 국내외 27개 디지털콘텐츠 핵심기술보유 업체와 기술제휴 맺고 있으며 영국, 일본, 중국, 호주, 캐나다, 등에 현지 법인을 설립할 계획이다. 현지법인 또한 2001년까지 설립할 계획이어서 사업 활성화가 빠르게 진행되고 있다.

투자유치도 활발하게 이뤄져 빌딩 전문벤처기업인 '빌패밀리'와 '아빛컨 & 빌스테이션' 구축을 위한 전략적 제휴협정서(기본계약)를 체결, 100억원의 프로젝트개발비를 투자받게 되었다. 신생 벤처기업으로서는 비교적 높은 투자비를 유치하게 된 것이다. 6월부터 10월까지 총 100억원의 현금투자도 이뤄지게 될 이번 투자로 연구개발 및 콘텐츠 사업 활성화가 기대되고 있다.

아빛컨은 이 투자비를 시드머니로 하여, 100편 이상의 디지털 콘텐츠를 자체 개발하고, 고부가가치의 디지털콘텐츠 대량 공급 마켓플레이스인 포털네트워크를 구축해 일반 소비자와 통신회사, 사설망 사업 등 고급 디지털콘텐츠가 필요한 업체와 개인에게 맞춤형서비스로 제공할 방침이라고 한다.

지난 17일 개업식에서 시연한 '매직스페셜 소프트웨어' 이 제품은 컴퓨터나 통신기기 상의 인간의 얼굴표정을 2차원 동화상, 3차원 시뮬레이션으로 사용자가 자유자재로 제작, 수정이 가능한 제품이다. 이 제품이 활용할 수 있는 분야는 얼굴성형 수술의 시뮬레이션, 범죄인의 몽타주, 온라인 및 오프라인 게임의 디지털콘텐츠 상에서의 캐릭터표정제어 등 다양하다.

또한 사이버 채팅, 컴퓨터 네트워크 및 디지털 TV와 IMT2000과 같은 차세대 이동통신에서의 콘텐츠 개발이나 메시징 메신저 동화상 캐릭터 전송 등에 응용이 가능하다. 나아가 3차원 인물캐릭터 개발이 절대적으로 필요한 디지털 애니메이션 업체와 게임업체, 뮤직비디오 제작업체, 홍보영상제작업체, 방송국 등 수요층의 분포가 다양하다.

'아빛컨'의 이미란 대표와 전직원은 '현실세계와 사이버 세상 공히 아름답고 빛나는 콘텐츠 나라건설'이라는 설립이념을 가지고 다양하고 특화된 서비스로 콘텐츠 전문 포털 기업으로 우뚝서겠다고 다짐한다. 

▶ 이 미 란 : (주)아빛컨 대표이사

▶ 주요 경력



- 현재 한국디지털콘텐츠 제작사 컨소시엄 회장, 한국컴퓨터그래픽스학회 기획이사, 소프트웨어활성화대책위원, 디지털콘텐츠산업육성위원, 한국정보처리학회 편집위원

'99~2000 : 한국소프트웨어진흥원 기획조정부장, 디지털콘텐츠사업부장

'97~'98 : 한국멀티미디어콘텐츠진흥센터 사업부장

'94~'95 : 한국컴퓨터그래픽스 학회 기획실장

'93~'97 : 한국첨단영상정보연구조합 사무국장

- 과학기술처 국책과제 운영(STEP 2000 CG/VR 기술개발사업 총괄 ('94~'97))

- 정보통신부 국책과제 운영(3차원 캐릭터 개발사업, 산업계 총괄 ('97~'98))

- 사전연구 기획사업 운영

· 컴퓨터그래픽스발전 저해요소 분석 연구사업(정통부, '95), 총괄행정간사

· 첨단게임산업발전 저해요소 연구사업(정통부, '95), 총괄행정간사

· 게임산업관계부처협의회 간사(정통부, '95)

· S/W산업육성 종합계획('96), 총괄분과 총무

- 주요주진 행사

· Expo 영상축전('89, KBS) CG관련 행사 총괄

· Seoul Graph('89~'91, 전자신문사) 전체행사 총괄

· CAD/CAM 및 그래픽스전('90~'91년, KOEX)의 CG관 총괄

· 만화 페스티벌(SICAF, 문체부)행사 CG 영상관 총괄 등

· 소프트엑스포 97~98 사무국 부실장 행사 총괄

▶ 수상경력

'94 : 정보문화공로상(체신부장관) 수상

'99 : 정보통신부장관 표창