

2003년 디지털콘텐츠 대상

대통령상에 그리곤엔터테인먼트 '씰온라인'

금상에는 '뽀롱뽀롱 뽀로로'의 아이코닉스

올해를 마감하면서 국내 디지털콘텐츠 중에서 으뜸을 뽑는 디지털콘텐츠 대상의 최고 영예인 대통령상에 그리곤엔터테인먼트의 '씰온라인'이 선정됐다.

'씰온라인'은 풀 3D 카툰렌더링 방식을 온라인게임에 처음으로 도입해 애니메이션과 같은 부드러운 효과를 주고 경쾌한 분위기를 강조한 게임으로 수출 전망과 기술력에서 높은 점수를 받았다. 이 게임은 지난 9월 일본 최대 망 사업체인 NTT가 공동 마케팅을 위해 처음으로 선정한 국산 온라인게임으로 일본에서도 시범 서비스되고 있다.

금상인 국무총리상은 디지털영상 부문에서 애니메이션 '뽀롱뽀롱 뽀로로'를 만든 아이코닉스엔터테인먼트가 수상했고, 은상인 정보통신부장관상은 어린이 애니메이션 '망치'를 만든 캐릭터 플랜과 한글교육사이트 '아리수한글'을 만든 아리수미디어, 온라인게임 '메이플스토리'를 만든 위젯 등이 공동 수상했다.

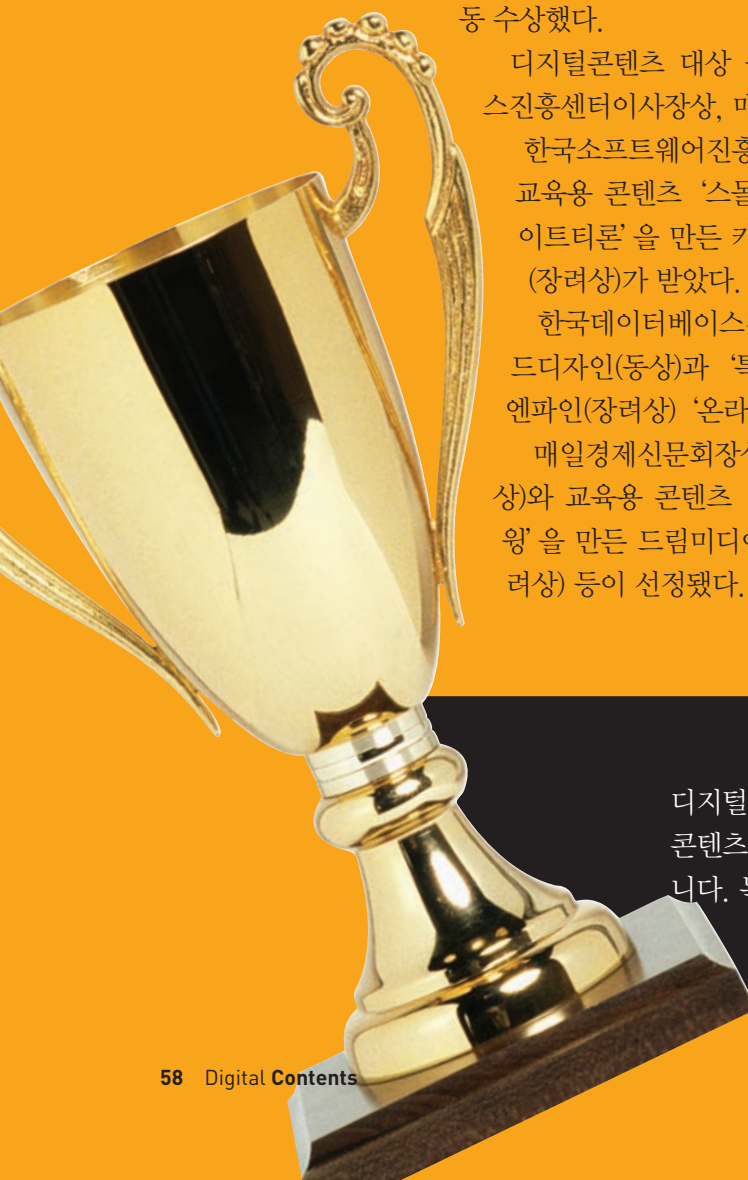
디지털콘텐츠 대상 공동주관사인 한국소프트웨어진흥원장상과 한국데이터베이스진흥센터이사장상, 매일경제신문회장상도 12개 업체에 돌아갔다.

한국소프트웨어진흥원장상은 디지털영상 'D-WAR'를 만든 영구아트(동상)와 교육용 콘텐츠 '스몰포테이트'를 만든 유니메이션코리아(동상), 디지털영상 '화이트티론'을 만든 카프(장려상)와 온라인 설문조사 서비스를 내놓은 리서치시스(장려상)가 받았다.

한국데이터베이스진흥센터이사장상은 웹정보 콘텐츠 '테마갤러리'를 만든 길드디자인(동상)과 '특허검색시스템'을 만든 웹스(동상), '아이클릭아트'를 만든 엔파인(장려상) '온라인법률정보서비스'를 만든 로앤비(장려상) 등이 수상했다.

매일경제신문회장상에는 모바일게임 '부루마불'을 개발한 웨이엔지코리아(동상)와 교육용 콘텐츠 '에듀모아'를 서비스하는 이야기(장려상), 온라인게임 '비틀윙'을 만든 드림미디어(장려상), 무선 콘텐츠 '클레이아바타'를 만든 엔분의일(장려상) 등이 선정됐다.

디지털콘텐츠 2003년 12월호 82페이지에서 89페이지에 걸쳐 게재된 3분기 디지털콘텐츠 대상 기사 가운데 83,85,87,89페이지의 대표이사 사진이 잘못 게재되었습니다. 독자 여러분과 해당 기업에 누를 끼친 점 진심으로 사과드립니다.



그리곤엔터테인먼트 ‘썰온라인’

밝고 명랑한 분위기의 풀 카툰렌더링 3D 온라인게임
코믹 요소 접목해 즐거운 게임 ... 일본·대만 등 해외시장 수출



2003년 디지털콘텐츠 대상 대통령상을 수상한 그리곤엔터테인먼트(대표 조병규)의 ‘썰온라인’은 지난 2000년 출시된 패키지 게임 ‘썰(seal)’을 온라인으로 개발한 풀 카툰렌더링 3D 온라인 게임이다.

이 게임은 전작의 약간 음울하고 어두운 분위기에서 벗어나, 셀 셰이딩 기법을 통해 아기자기한 모습과 캐릭터들의 부드러운 애니메이션을 보여주며 전반적으로 즐겁고 밝은 분위기를 강조했다. 특히 타게임과는 달리 풀 카툰렌더링 방식을 도입, 애니메이션을 보는 듯한 게임 그래픽을 제공하며, ‘개그 온라인 게임’이라는 독특한 컨셉을 취하고 있다. 엽기 발랄한 몬스터들이 등장하고, 게임 도중 이불을 깔고 누워서 휴식을 취하는 등 코믹스러운 요소들이 게임 곳곳에 등장하기도 한다. 지난 7월 공개 베타테스트에 들어간 썰온라인은 현재 동시접속자 수 6만2,000명 정도를 나타내고 있으며, 가입자수는 150만명에 이른다. 하루에만 1만명의 신규 가입자가 생기고 있는 이 게임은 올 상반기

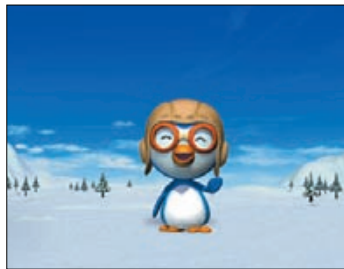
중 유료화를 앞두고 있어 유료화 이후의 성적에 관심이 모아지고 있다. 특히 썰온라인은 싸니Y&K, 네오위즈, 삼성전자 등이 직접 퍼블리싱에 참여하면서 해외 시장에서도 좋은 반응을 보이고 있는데, 일본에서는 향후 전체 매출액의 42%를 로열티로 받기로 해 업계의 관심을 끌기도 했다. 또 대만에서는 계약금 15억원에 매출액의 30%를 로열티로 받게 될 예정이며, 대만에서는 최소 로열티로 36억원을 지급받는 계약을 체결해 유료화 이후 고수익이 예상된다.

지난 98년 큰바위얼굴이라는 사명으로 설립한 그리곤엔터테인먼트는 2001년 ‘크러시’라는 게임으로 온라인 게임시장에 뛰어들었고, 지난해 ‘제피 2’, ‘나르실리온’ 등을 발표하면서 업계의 주목을 받았다. 특히 나르실리온은 2002년 대한민국 게임대상 기획/시나리오 부문 대상을 수상하기도 했다.

2003년 디지털콘텐츠 대상 국무총리상

아이코닉스엔터테인먼트의 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’

다섯 동물들의 재미있는 이야기 그린 애니메이션
EBS 통해 52부작 방영 ... 해외시장에서 호평, 캐릭터 상품 출시 앞뒀



‘뽀롱뽀롱 뽀로로’는 지난달부터 EBS를 통해 방영되는 아동용 3D 애니메이션이다.

5분짜리 52부작의 이 작품은 아이코닉스엔터테인먼트와 하나로통신, 오콘, EBS가 공동 제작한 창작 애니메이션으로 지난 4월부터 해외 우수 애니메이션 영화제에서 경쟁부문에 선정되는 등 이미 해외에서 작품성을 검증받은 바 있으며 애니메이션 전문 비즈니스 잡지인 키드스크린에서도 호평을 받은 바 있다.

세상이 온통 눈과 얼음으로 뒤덮여있는 어느 숲속 마을에서 매일매일 일어나는 크고 작은 소동들을 그린 뽀롱뽀롱 뽀로로는 외모도 성격도 모두 제각각인 다섯 명의 동물 친구들의 이야기다. 주인공인 꼬마 펭귄 뽀로로와 상냥한 백곰 포비, 영리한 꼬마여우 에디, 어린 마음을 가진 비버 소녀 루피, 아기공룡 크롱 등 5명의 캐릭터들은 저마다 독특한 특성을 갖고 있으며, 때로는 티격태격하기도 하지만 결국에는 모두의 지혜를 모아 현명한 방법으로 문제를 해

결하고 서로 서로 도와주는 사이에 어느새 우정의 소중함과 함께 사는 의미를 배우게 된다.

이 작품에 등장하는 캐릭터들은 특히 국내 캐릭터 시장에서 가장 안정적인 성장세를 보이고 있는 유아 교육용 콘텐츠로 제작돼 향후 출판, 문구 등 다양한 캐릭터 상품도 출시될 예정이다. 뽀롱뽀롱 뽀로로의 제작사 아이코닉스 엔터테인먼트는 지난 수년간 국내 창작 애니메이션 기획과 캐릭터 비즈니스를 활발히 전개해왔던 금강기획의 애니메이션, 캐릭터 사업부문이 분사해 설립된 애니메이션 기획, 마케팅 전문 기업이다. 이 회사는 국내 및 해외 시장에서 다양한 프로젝트 수행을 통해 축적한 기획, 마케팅 노하우를 기반으로 국제적인 경쟁력을 갖춘 창작 애니메이션 개발과 해외시장 개척에 주력해 나가고 있다. 아이코닉스 엔터테인먼트의 전신인 금강기획 애니메이션사업팀은 TV 시리즈인 ‘녹색전차 해모수’, ‘레스틀 특수구조대’, ‘짱이와 깨모’ 등 약 80여편의 창작애니메이션을 기획해 국내외 사업을 전개해왔고, 당시 창작 애니메이션으로서 최초로 일본 NHK 위성 방송에 판매하는 성과를 거두기도 했다.

캐릭터플랜 ‘해머보이 망치’



가족용 액션 어드벤처 2D 애니메이션

정보통신부장관상을 수상한 캐릭터플랜(대표 양지혜)의 ‘해머보이 망치’는 인기작가 허영만 원작의 만화 ‘망치1, 2’를 극장 및 HDTV용 애니메이션으로 제작한 액션 어드벤처 애니메이션이다.

지난 3년간에 걸쳐 약 24억원의 제작비가 투자된 이 작품은 러닝타임 80분짜리 가족용 애니메이션으로, 지진과 해일로 모든 문명이 파괴된 2112년의 지구를 배경으로 개구장이 소년 망치가 펼쳐나가는 모험담을 그렸다. 이 작품은 이미 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF) 개막작으로 선정돼 1,000여명의 관객들로부터 뜨거운 갈채를 받았으며, 지난 8월말에는 뉴욕에서 열린 ‘빅애플 애니메이션 페스티벌(BAAF)’의 특별 개봉 작품으로도 선정돼 30일 간 상영되기도 했다.

아리수미디어의 ‘아리수한글’



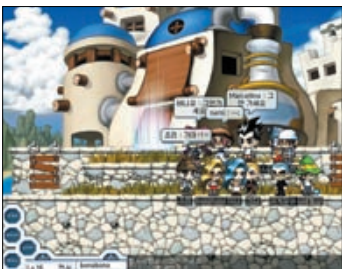
한글교육에서 쌓은 노하우 수학, 영어에도 ‘접목’

지난 2002년 6월 서비스를 시작한 유아용 온라인 한글교육 사이트 ‘아리수한글’은 아리수미디어(대표 이건범)가 서울대 지각실험실팀과 2년간 30억원을 투자해 공동으로 개발한 결과물이다.

아리수한글은 한글의 음운 원리를 흥미로운 멀티미디어 환경을 통해 재미있게 터득할 수 있도록 했다는 점에서 차별성이 있다. 가장 핵심적인 콘텐츠는 게임하면서 한글을 깨치는 한글게임. 5단계에 걸쳐 55개의 한글게임이 제공된다. 특히 이 회사는 다른 어느 콘텐츠로 감히 책정하지 못한 연회비 39만6,000원이라는 가격으로 유료화를 단행, 서비스를 시작한 후 20만명의 누적회원과 5000명 이상의 유료회원을 모았다.

아리수한글의 강점은 함께 제공되는 오프라인 교구재들이다. 과학적으로 개발된 교구재를 갖고 놀면서 아이는 한글 글자를 실제로 접하고 응용할 수 있다. 제공되는 교구재는 24권의 주차별 학습지, 목재큐브 낱말카드 CD롬 등이다.

위젯 ‘메이플스토리’



사이드 스크롤 방식의 새로운 온라인게임

위젯(대표 이승찬)의 ‘메이플스토리’는 기존의 쿼터뷰 방식이나 3D 게임과는 전혀 다른 새로운 개념의 사이드 스크롤 온라인 게임이다. 이 게임은 점프를 하거나 사다리를 오르고 밧줄을 타는 등 아케이드적인 특성이 강조됐고, 혼란한 시점 변환이 없어 누구나 쉽게 접근할 수 있는 방식으로 제작됐다. 또 다양한 조합의 아바타 시스템을 채용해 옷과 머리 스타일부터 귀걸이나 신발에 이르기까지 게임에 등장하는 대부분의 착용 가능한 아이템들은 착용한 상태 그대로 화면에 보여진다. 이는 두리뭉실한 색상이나 형태만으로 다른 사람의 아이템들과 구분하는 수준에서 벗어나, 아이템 자체를 눈으로 즐길 수 있도록 한다.

지난해 1월 베타서비스를 시작해 4월부터 정식서비스에 들어간 메이플스토리는 가입자 350만명을 돌파한데 이어, 동시접속자수에서도 12만명을 기록하는 등 큰 인기를 끌고 있다.

영구아트 'D-War'



동양적 SF 판타지 영화 'D-War'

2003년 디지털콘텐츠 대상 한국소프트웨어진흥원장상(동상)을 수상한 영구아트(대표 심형래)의 'D-War'는 특수효과와 실사를 합성한 공상과학(SF)영화로 용이 되기 위한 이무기와와의 전쟁이라는 흥미로운 주제를 가지고 있다. 오는 5월 미국에서 시사회를 가진 후 7월 정도에 개봉할 예정인 이 영화는 시나리오를 국내 작가 7명, 미국 작가 6명이 검토했고, 투입된 제작진은 200여명에 이른다. 총제작비는 약 350억원.

D-War는 세계 시장진출을 위해 특수효과와 실사를 합성한 방식을 시도한 점 등이 높이 평가돼 이번 상을 수상했다.

유니메이션코리아 '스몰 포테이토'



2D 플래시 애니메이션 영어교육 콘텐츠

한국소프트웨어진흥원장상(동상)을 수상한 유니메이션코리아(대표 윤원석)의 '스몰 포테이토' 시리즈는 어린이 영어교육 전문사이트 에듀리닷컴을 통해 서비스되고 있는 에듀테인먼트 콘텐츠다.

이 작품은 미국 유치원의 커리큘럼에 따라 10개의 주제를 하나의 스토리로 구성, 애니메이션과 게임을 통해 학습할 수 있도록 하는 영어학습 프로그램이다. 이 프로그램은 주요 타깃인 7~12세의 어린이들을 위해 2D 플래시 애니메이션으로 제작돼 재미있게 영어를 배울 수 있도록 기획됐다.

이 시리즈는 현재 TV 애니메이션, PC게임, 교재 등의 다양한 형태로 상품화된 상태로 교육용 애니메이션으로는 최초로 중국에 방영권을 판매하는 실적을 올리기도 했다.

카프 '화이트티론'



3D 입체 영상으로 그린 공룡 이야기

한국소프트웨어진흥원장상(장려상)을 수상한 '화이트티론'은 애니메이션 전문회사 카프프로덕션(대표 송태웅)이 7억원에 이르는 제작비를 들여 입체 영상 전문제작사 어너더월드와 함께 9개월여에 걸쳐 제작한 작품으로, 지난해 5월 본편 제작이 완료됐다. 이 작품은 1억5,000만년전 공룡들의 모양과 움직임, 그리고 주변 환경 등을 공룡 전문가들로부터 감수를 거쳐 사실성과 질적인 완성도를 갖춘 작품으로 평가받고 있다.

특히 공룡이라는 소재와 실감나는 입체영상이라는 점에서 마땅한 콘텐츠를 찾지 못했던 국내외의 공룡관련 전시 주관사나 자체 영상관을 운영 중인 해외의 자연사 박물관으로부터 뜨거운 관심을 얻기도 했다.

리서치시스 ‘온라인설문조사서비스’

온라인상에서 손쉽게 설문조사 가능한 서비스

장려상을 수상한 리서치시스의 ‘온라인설문조사서비스’는 온라인상에서 손쉽게 설문지를 만들어 설문조사를 실시하고 결과를 분석할 수 있는 서비스이다.

이 서비스는 지난 3분기 디지털콘텐츠 대상에 출품됐던 이호규(학생) 씨의 작품으로 당시 3분기 수상작으로 선정되지는 못했으나, 학생 수준에서 쉽게 찾아볼 수 없는 뛰어난 작품이라는 점이 인정돼 이번 연말 대상에서 장려상을 수상했다.

길드디자인 ‘테마갤러리’



디자인 템플릿 전문몰 ‘테마갤러리’

한국데이터베이스진흥센터이사장상 수상작(동상)으로 선정된 길드디자인(대표 박성하)의 ‘테마갤러리’는 디자인을 대중화하고 온라인화 할 뿐 아니라 세계화해야 한다는 일념으로 탄생된 글로벌디자인 템플릿 전문몰이다. 이제까지 오프라인으로 제작되던 홈페이지나 프레젠테이션 디자인 수백 개를 기본 형태로 만들어 놓고 일반인이 원하는 디자인을 즉석에서 내려받아 사용하기 쉽도록 만들어 놓았다.

국내 최초로 만들어진 이 사이트는 이미 전세계 41개국 회원이 이용하고 있으며, 한국어 영어 일어 3개국 언어로 서비스된다. 테마갤러리는 현재의 프런트페이지, 파워포인트, 플래쉬 외에도 3D 이미지 등 시대의 흐름을 주도하는 디자인을 업데이트하고 있다. 테마갤러리에 업데이트 되고 있는 콘텐츠들은 5년 이상의 경력을 자랑하는 아티스트들의 작품이다.

로앤비 ‘온라인법률정보’



총 11만건의 DB 보유한 법률정보 콘텐츠

장려상을 수상한 로앤비(대표 이해완)의 ‘온라인법률정보’는 국내 최대의 판례, 최신 법령, 생활 법률, 기업법무에서 e-Book 형식의 주석서, 일본 판례 및 법령에 이르기까지 다양한 법률정보를 서비스하고 있는 법률정보 콘텐츠다.

온라인법률정보는 법조인을 위한 콘텐츠로 단순한 법조문의 제공이 아닌 사용자의 요구를 파악하고 이를 위해 콘텐츠를 구성한 것으로 특히 독자적인 법률DB 가공기술로 법령, 판례 등 분야별 34가지의 법률DB를 구축하고 있는데 3,700여종의 모든 현행법령과 연혁법령, 6만여건의 하급심판례를 포함해 총 11만건의 판례DB를 보유하고 있다. 독창적인 법률가공 기술로는 일본 법령/판례 실시간 번역서비스와 법/시행령/시행규칙 3단 비교보기, 맞춤 법령정보서비스(LeCS), 자동 법률상담솔루션(HIPERT), 자동 하이퍼링크 기능, 법률정보 종합검색 기능 등을 들 수 있으며, 이 때문에 현재 로앤비를 이용하는 고객층은 일반인은 물론 국회, 대검찰청, 대법원, 공정거래위원회, 사법연수원 등 법률기관들도 상당수 포함돼 있다.

엔파인 ‘아이클릭아트’

다양한 디지털 이미지 제공하는 포털사이트



장려상을 수상한 엔파인의 ‘아이클릭아트’는 광고, 웹, 출판, 인쇄, 팬시, 교육 등에 사용되는 다양한 포토 이미지, 클립아트, 캐릭터 등을 제공하는 디지털 이미지 포털사이트이다. 아이클릭아트는 고해상도의 디지털 이미지를 제공하는 사이트로 다음커뮤니케이션 등 국내 주요 사이트가 이 회사의 클립아트를 활용해 사이트를 꾸몄을 뿐 아니라 어도비시스템즈, 씽크프리오피스, 인큐브 등의 제품에 번들로 공급되고 있다. 그 동안 고급 이미지 수출 등으로 콘텐츠 시장경쟁력 확보에 주력해 온 엔파인은 이미 지난해 말 미국 NASDAQ 상장 업체인 IMSIE를 통해 로열티 수출계약을 맺었으며, 광고, 출판, 인쇄, 웹디자인, 교육분야에서 사용되는 수준 높은 디지털이미지를 제공해 관련 종사자로부터 많은 호응을 얻고 있다.

웹스 ‘특허검색시스템’

세계 최대 특허DB 정보사이트

한국데이터베이스진흥센터이사장상(동상)을 수상한 웹스(대표 이형철)의 특허검색 시스템은 전세계 특허정보를 유료로 서비스하고 있는 인터넷 정보 사이트로, 1997년 국내 최초 인터넷을 통한 특허정보 서비스를 시작했다. 이 회사의 특허검색시스템은 별다른 조작 없이 단 한 번의 클릭만으로 다양한 특허 정보를 자동으로 얻을 수 있는 ‘DILS’ 방식을 구현한 것이 특징. 또 필요한 특허기술을 검색해 모아놓을 수 있는 ‘캐비닛 기능’과 복잡하고 긴 검색식을 재활용할 수 있는 ‘검색식 저장 기능’도 이용할 수 있다. 때문에 초보자는 물론 특허전문가까지 다양한 검색방식을 이용해 특허정보를 접할 수 있다는 것도 강점이다.

웹스에서 제공하는 특허데이터는 국내 최대의 규모로서 보유건수는 약 1억건에 달하며, 이는 300페이지의 소설책으로 환산할 때 750만권에 해당하는 분량이다.

웹이엔지코리아 ‘부루마불’



모바일로 재탄생한 추억의 부루마불

매일경제신문회장상(동상)을 수상한 웹이엔지코리아(대표 전유)의 ‘부루마불’은 예전에 한참 즐겼던 추억의 게임 부루마불을 모바일로 되살린 게임이다. 씨앗사에서 게임 판권을 가지고 있는 부루마불 게임은 주사위를 던져서 세계 각국을 돌며 그곳에 건물을 짓고 상대방이 방문할 때 통행료를 청구해서 부동산을 경영하는 전략 게임이다. 웹이엔지코리아는 이 부루마불의 기본 모델을 그대로 살려 모바일 부루마불을 만들었다. 모바일 부루마불은 네트워크 게임으로 모바일 네트워크에 접속해야 진행할 수 있으며, 4명까지 한 게임판에 참여할 수 있다. 지난해 7월 2일부터 SKT에서 서비스되기 시작한 모바일 부루마불은 하루 평균 3,000건 이상의 다운로드, 최대 동시접속자 548명을 기록하는 등 폭발적인 인기를 끌고 있다.

드림미디어 ‘비틀윙’



가족용 액션 어드벤처 2D 애니메이션

정보통신부장관상을 수상한 캐릭터플랜(대표 양지혜)의 ‘해머보이 망치’는 인기작가 허영만 원작의 만화 ‘망치1, 2’를 극장 및 HDTV용 애니메이션으로 제작한 액션 어드벤처 애니메이션이다.

지난 3년간에 걸쳐 약 24억원의 제작비가 투자된 이 작품은 러닝타임 80분짜리 가족용 애니메이션으로, 지진과 해일로 모든 문명이 파괴된 2112년의 지구를 배경으로 개구장이 소년 망치가 펼쳐나가는 모험담을 그렸다. 이 작품은 이미 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF) 개막작으로 선정돼 1,000여명의 관객들로부터 뜨거운 갈채를 받았으며, 지난 8월말에는 뉴욕에서 열린 ‘빅애플 애니메이션 페스티벌(BAAF)’의 특별

개봉 작품으로도 선정돼 30일간 상영되기도 했다.

이야기 ‘에듀모아’



초등학생 전문 교육사이트

초등교육 전문 사이트인 ‘에듀모아’는 일일학습, 받아쓰기, 영어, 한자, 수학 급수제 등의 학습 프로그램과 학교 홈페이지 서비스, 학습과 연계한 아바타 서비스 등 교육적이면서도 흥미로운 내용의 콘텐츠와 커뮤니티 서비스로 매일경제신문회장상(장려상)을 수상했다.

이야기(대표 김훈섭)가 개발해 서비스하고 있는 에듀모아는 국내에서 유료회원 10만명을 가진 초등교육부 문 1위 사이트로 교육적이면서도 어린이들의 흥미를 유발하는 콘텐츠와 커뮤니티 서비스로 주목받고 있다. 특히 아바타존은 일일학습과 받아쓰기, 영어 수학 한자 급수제, 성취도 평가 등 다양한 학습프로그램과 연계

돼 좋은 성적을 거두면 점수를 받게 되고, 이용자는 이 점수로 아바타를 꾸밀 수 있는 등 다양한 재미있는 요소들을 담고 있다.

엔분의 일 ‘클레이 아바타’



세계 최초 진흙인형 소재 3D 아바타

장려상을 수상한 엔분의 일의 ‘클레이 아바타’는 클레이(진흙인형)이라는 독특한 소재로 입체 아바타를 만들어 시선을 끌었다.

이 작품의 특징은 기존의 픽셀아트 작업으로 개발한 아바타와는 다르게 클레이를 소재로 제작한 애니메이션 캐릭터를 디지털 작업을 통해 좀더 다양한 형태의 멀티유즈 개념의 아바타 상품으로 개발한 것이라는 점이다. 클레이아바타(크레바타)는 기존 사이트에서 적용되는 아바타에 적용됨은 물론이고 모바일, PDA 등 다양한 매체로 확장될 수 있으며, 클레이라는 소재로 개발됐기 때문에 오프라인 캐릭터 상품으로도 충분히 활

용할 수 있는 장점이 있다.