



2004년 3분기 디지털콘텐츠 대상 ‘내친구 드래곤’ 등 4개 작품 선정

상품가능성 · 독창성 등 기준 선정 ... 수상업체 정통부 주관 각종 사업서 우대

글 신종훈 기자 / 사진 이해성 기자

정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원, 한국데이터베이스진흥센터 등이 공동 주관하는 2004년 3분기 디지털콘텐츠 대상 시상식이 지난달 27일 정통부 회의실에서 개최됐다.

이번 3분기 디지털콘텐츠 대상 수상작은 디지털영상 부문에서 이미지플러스의 ‘내친구 드래곤’이 선정된 것을 비롯해 교육용

콘텐츠 부문에는 한솔 지이엔의 ‘리듬 고고’, 모바일콘텐츠 부문에는 도츠모바일의 핸드폰 ‘모기퇴치 2004’, 웹정보 콘텐츠 부문에는 프리진의 ‘디자인 디지털콘텐츠 몰’ 등이 각각 선정됐다.

‘내친구 드래곤’은 우리나라에서 처음 만들어진 클레이 애니메이션 TV시리즈로 유명 아동문학 작가인 데

이브 필키의 ‘Dragon’s Tales’의 유아용 동화를 원작으로 했다. 이 작품은 한국, 캐나다, 독일 등 3국이 합작으로 제작했으며 현재 국내 EBS에서 방영중이다. 디지털 촬영과 합성·편집 등 제작기간과 비용을 단축해 작품의 완성도를 높였으며 캐릭터상품 및 출판물의 개발로 수익을 창출하고 있다.

‘리듬고고’는 유아들의 울동을 3D 캐릭터를 통해 재미있게 배울 수 있는 멀티미디어 교육 콘텐츠로 올챙이와 개구리, 곰세마리 등 한글과 영어로 된 27곡의 울동이 들어있다. 특히 리듬고고의 올챙이와 개구리 노래는 MBC방송국의 ‘브레인 서바이버’ 프로그램에 방영되면서 높은 호응을 얻어 비디오와 음반 등으로 제작돼 높은 판매율을 보였고 라이선스 활동과 캐릭터 사업으로

부가가치를 창출하고 있다.

‘모기퇴치 2004’는 이동 단말기로 모기를 퇴치하는 프로그램을 내려받아 해충이 싫어하는 주파수대의 음파를 출력, 모기 등의 해충을 퇴치할 수 있도록 한 프로그램이다. 이 서비스는 도시, 바닷가, 산 등에 서식하는 모기를 지역별로 세분화해 해당지역에

서 가장 강력한 효과를 발휘하도록 한 것이 특징으로 서비스 시작 3개월만에 10억원 이상의 매출과 30만건 이상의 다운로드 실적을 올려 기능성 콘텐츠라는 새로운 분야를 개척했다.

‘디자인용 디지털콘텐츠 몰’은 온라인상에서의 개별 다운로드 및 오프라인 상의 직접구매가 가능한 디자인 콘텐츠 전문몰이다. 이 사이



▲ 2004년 3분기 디지털콘텐츠 대상 시상식이 지난달 27일 정보통신부 회의실에서 개최됐다. 좌로부터 정원만 이미지플러스 대표, 배재학 한솔지이엔 전무, 김창곤 정통부 차관, 지상철 도츠모바일 대표, 최재완 프리진 대표.

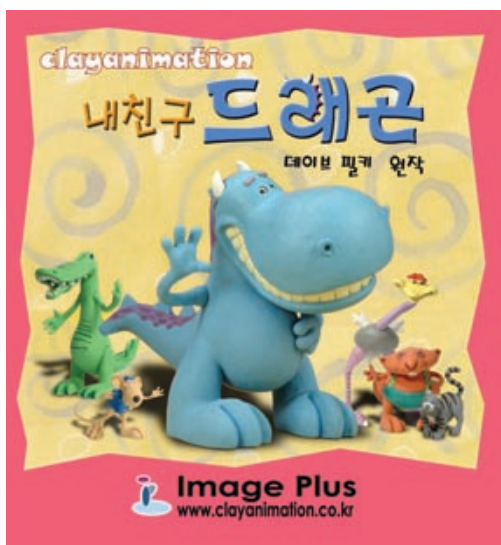
트는 디지털 디자인 콘텐츠 개발과 판매, 디자인 제작 대행 등의 부가 서비스를 제공하는 디자인 포털로 고객의 요구에 의한 콘텐츠를 개발, 유통, 구매에서 애프터서비스까지 시스템화한 ‘콘텐츠몰 관리 시스템’을 개발·운영중이다. 현재는 국내에서만 서비스되고 있지만 해외시장에서 가능성을 인정받아 영국, 미국, 홍콩에 콘텐츠 수출 협의가 진행되고 있다.

이번 3분기 디지털콘텐츠 대상 수상업체는 소프트웨어진흥원이 추진하는 각종 사업에서 우대 혜택을 받게 되며, 올해 추진 예정인 전문 교육프로그램 참가지원을 받을 수 있다. 또한 연말에 열리는 ‘디지털콘텐츠페어’에서 우수작품으로 선정되면 대통령상을 받을 기회가 부여된다.



디지털영상 부문 수상작 / 이미지플러스 '내친구 드래곤'

국내 최초 클레이 애니메이션 TV시리즈



이번 디지털 콘텐츠 대상에서 디지털 영상 부문 수상작으로 선정된 이미지플러스의 '내친구 드래곤'은 한국에서 최초로 제작된

내친구 드래곤은 함박눈 내리는 겨울날 문밖에서 눈에 파묻혀 가는 고양이를 데려다 키우고, 성가신 파리를 잡으려고 끈끈이를 만들지만 결국 자기가 종이에 덕지덕지 붙어 버리는가 하면 친구가 말기고 간 화분 걱정에 맘대로 집을 비우지도 못하는 그런 친구이다. 드래곤에게는 여러 재미있는 친구들이 있다. 우편물 배달뿐 아니라 드래곤을 물심양면으로 챙겨 주는 우편배달부 생쥐아줌마, 덩벙거리지만 때로는 크게 활약하는 왈가닥 타조, 항상 집 짓기에 바쁜 비버, 응큼한 것 같지만 미워할 수 없는 악어 등 드래곤의 하루하루는 이런 친구들 때문에 더욱 더 재미있다.

드래곤의 어처구니 없고 엉뚱한 일상 속에서 볼 수 있는 때문지 않은 동심의 세계는 입가에 잔잔한 미소를, 가슴엔 몽클한 감동을 가져다 준다.

클레이 애니메이션 TV 시리즈이다.

총 12분 26편 분량으로 제작된 이 작품은 캐나다의 Cite-Amerique, 독일의 Scopas Medien, 한국의 이미지플러스 등 3개국 공동으로 제작됐다. 작품제작에 있어 가장 중요한 시나리오는 북미에서 이미 성공을 거둔 베스트셀러이고 미국 유치원 교과서에도 수록돼 있는 원작을 바탕으로 하고 있다.

특히 이 작품은 클레이&퍼펫 등 스톱모션 등에 많은 시간과 막대한 제작비가 들어야 하지만 촬영 및 편집 합성작업을 모두 디지털화해 보다 적은 시간과 제작비로 뛰어난 완성도를 보여주기도 했다.

맑고 순수한 드래곤 이야기

아담한 이층집에 혼자 사는 드래곤. 앞마당에는 드래곤이 운전하는 예쁜 노란색 자동차도 있다. 어른처럼 집도, 자동차도 있지만 드래곤은 사실 천방지축 어린아이 같다. 말쑥꾸러기이기 때문이 아니라 아직 세상을 잘 모르는 그의 천진난만한 순수함 때문이다.

클레이 애니메이션 대표주자

이 작품은 최근 영어 비디오로 제작돼 본격적으로 상품화에 나섰다. 총 40억원의 제작비가 투자된 이 작품의 또다른 특징은 영어 대사를 캐나다에서 녹음해 발음이 정확하다는 점. 때문에 높아지고 있는 어린이들의 영어교육에도 도움이 될 전망이다.

이 작품의 제작사인 이미지플러스는 1998년 6월에 창립됐다. 창립후 TV 방영용 클레이 애니메이션, TV-CF, TV스테이션 ID, 방송타이틀 등 여러 분야에서 역량을 키워온 이 회사는 '또 하나의 가족' 시리즈로 유명한 삼성전자 클레이 애니메이션 CF의 제작사이기도 하다. 또 지난 2001년에는 국내 최초의 장편 클레이 애니메이션 '미루의 환상여행'을 제작한 것을 비롯해 2002년에는 자체 기획한 '궁금해요 핑퐁'을 KBS TV유치원을 통해 방영하기도 했다.

국내에서 가장 먼저 체계적인 시스템으로 클레이 애니메이션을 제작하고, 또 제작시스템의 효율화를 위해 지속적으로 연구개발을 하는 등 이미지플러스는 이미 한국 클레이애니메이션 발전의 중심축에 위치해 있다.

교육용콘텐츠 부문 수상작 / 한솔지이엔 ‘리듬고고’

재미있는 율동으로 배우는 유아용 멀티미디어 교육콘텐츠



교육용콘텐츠 부문 수상작 한솔지이엔의 ‘리듬고고’는 신체적 발달이 왕성한 시기의 유아들에게 활동적인 측면을 자극하는 새로운 형태의 멀티미디어 교육 콘텐츠이다. ‘올챙이와 개구리’, ‘곰세마리’, ‘Twinkle Twinkle Little Star’ 등의 한글과 영어 율동이 총 27곡 포함돼 있으며, 3D 캐릭터를 통해 재미있는 율동을 배울 수 있다.

3D 캐릭터로 율동을 배운다

리듬고고는 인터넷 상에서 3D 캐릭터를 통해, 재미있는 율동을 배울 수 있는 재미나라만의 특화된 콘텐츠로 율동놀이의 교육적 효과로 유아동의 e러닝을 본격화할 수 있는 교육용 콘텐츠이다.

한창 신체적 발달이 왕성한 시기의 유아들에게 활동적인 측면을 자극하는 새로운 형태의 멀티미디어 콘텐츠를 제공하는 것을 목적으로 하는 리듬고고는 신체적 활동이 왕성한 시기의 유아들에게 언어, 동작, 음악이 일체가 된 동작을 해나가는 과정을 통해, 유아에게 쉽고 흥미롭게 많은 사물의 특징이나 특성 파악을 터득하는데 도움을 준다. 또 대근육과 소근육을 사용한 손동작과 몸동작을 따라하는 과정에서 신체발달을 자연스럽게 도모할 수

있다.

유아의 뇌 안에 있는 신경세포에 자극을 주어 두뇌 발달을 촉진시켜 학습 능력, 주의 집중력과 기억하는 능력을 길러주는데 도움을 줄 수 있으며, 춤과 놀이를 통해 인성발달과 창의성을 길러주고, 다른 콘텐츠에 대한 흥미를 유발하고 집중력을 키울 수 있도록 한다.

이 작품은 인터넷과 접할 기회가 많은 요즘의 유아들이 인터넷을 통해 오로지 두뇌 활동이나, 감성적 측면만을 자극받게 되는데 두뇌뿐 아니라 신체의 발달에도 균형적으로 영향을 미치도록 하기 위해 활동적인 놀이방법에 대한 고민과 기대의 결과로 제작됐다. 리듬고고 콘텐츠는 재미나라 사이트의 연계이용을 통해 유아의 수준에 적합한 교육효과를 가져올 수 있다는 측면이 고려됐다. 처음 웹 콘텐츠에서 출발한 리듬고고는 웹 콘텐츠 자체로 그치는 것이 아니라 다양한 방향으로 적용 확대돼 One Source Multi Use의 모델을 보여준다.

방송매체 타고 전국민적 인기몰이

이 작품이 관심을 끌게 된 것은 방송매체의 덕분. 리듬고고의 올챙이와 개구리 노래와 율동이 ‘MBC 브레인 서바이버’라는 프로그램에 지속적으로 노출되면서 전국민적인 반응을 불러 일으켰고 파급효과가 더욱 커졌다.

이후 리듬고고 콘텐츠는 비디오와 음반 등의 형태로 추가돼 높은 판매율을 보였고, 이후 라이선싱 활동과 캐릭터 사업으로 그 영역이 확장되고 있다.

리듬고고의 제작사 한솔지이엔은 신기한 한글나라 등으로 유명한 한솔교육의 계열사로 현재 재미나라와 에듀맘 두 사이트를 운영하고 있다. 재미나라는 온라인상의 멀티미디어 콘텐츠를 통해 만 2세에서 8세 아이의 관심과 흥미를 유발해 아이들이 스스로 즐기면서 공부할 수 있도록 만들어 주는 일대일 맞춤형 학습 프로그램으로, 국내 1위의 영유아 사이트로 자리를 잡았다.



모바일콘텐츠 부문 수상작 / 도츠모바일 '모기퇴치 2004'

기능성 모바일콘텐츠 시장 개척한 선도적 작품



모바일콘텐츠 부문 수상작 도츠모바일의 '모기퇴치 2004'는 휴대폰용 해충(모기) 퇴치 프로그램으로 이를 단말기에 다운로드해 실행하면 모기가 싫어하는 음파를 출력함으로써 모기를 퇴치할 수 있도록 한 작품이다. 이 작품은 지난해 여름 선보여 2달만에 35만건의 다운로드를 기록한 '모기퇴치기'에 이어 올해도 변함없는 인기를 모았다. 특히 이 작품은 모바일콘텐츠 분야의 새로운 가능성을 열어낸 작품으로 이후 수많은 생활형 콘텐츠가 등장하는 계기를 마련했다는 평가를 받고 있다.

모바일콘텐츠 분야 새지평 열어

모기퇴치 2004는 해충(모기)을 퇴치하는 VM용 애플리케이션 프로그램을 다운로드해 저장하고, 이를 실행해 해충이 싫어하는 주파수대의 음파를 출력함으로써 모기 등의 해충을 퇴치할 수 있도록 했다.

사람의 피를 빨아먹는 모기는 산란기의 암모기이며, 이 시기 암모기는 숫모기를 피하게 된다는 원리를 바탕으로 휴대폰에서 숫모기의 날개짓 소리에 해당하는 음파(주파수)를 발생해 암모기가 접근하는 것을 방지하도록 개발됐다. 기존의 오프라인 해충 퇴치기는 1가지의 초음파만을 이용한 제품이었다면 이 제품은 4~5가지의 다중주파수 출력방식을 이용해 다양한 종의 모기를 효과적으로 퇴치한다. 또 시간설정/예약기능을 이용해 제품의 편의성을 강조했으며, 현대인의 필수품인 휴대폰에서 다운로드해 필요할 때마다 실행시킬 수 있으므로 휴대가 용이하다는 장점이 있다.

이 제품을 필두로 주파수, 사운드, 이미지 등을 이용한 타사의

기능성 서비스들이 잇달아 출시돼 기능성 콘텐츠라는 새로운 시장을 형성하게 됐고, 도츠모바일에서도 기능성 콘텐츠(졸음탈출, 숙취해소, 변비 클리닉)들을 계속적으로 출시하고 있다. 이 제품은 향후 자동차, 생활가전 등 다양한 분야로 응용돼 보다 다양한 분야의 진출이 가능하다.

해외시장에서 25만달러 수출 실적

도츠모바일의 모기퇴치 프로그램은 서비스를 시작하지 불과 3



개월만에 10억 이상의 매출과 30만건 이상의 다운로드 횟수를 올리며, 현재 포화상태에 있는 게임 및 캐릭터 등이 주류를 이루고 있는 다운로드 콘텐츠 시장에서 기능성 콘텐츠라는 새로운 분야를 개척했다. 원소스 멀티유즈로 보다 다양한 분야의 매출 증대를 꾀할 수 있으며, 지난해 휴대폰용

모기퇴치를 해외 수출에 성공해 25만달러의 실적을 올렸다.

도츠모바일은 무선을 바탕으로한 신가치 창출을 통해 모바일 서비스에 새로운 지평을 열기 위해 지난 2001년 8월에 설립됐다. 모바일의 기본 서비스인 벨소리, 캐릭터, 멀티미디어 등을 서비스하면서 국내 모바일 업계에 새로운 바람을 일으킨 도츠모바일은 2002년 신개념 PDA 교육솔루션, 2003년 빅히트 콘텐츠인 휴대폰 모기퇴치, 2004년의 새로운 바람 웰빙 재테크로 이어지는 톡톡 튀는 아이디어와 서비스로 고객만족서비스를 열어가고 있다.

이 회사는 2003년 동남아 콘텐츠 수출을 시작으로 2004년 독일 모바일 시장에 모기퇴치, 일본에 모기웁원 수출 등 해외시장에서도 잇단 쾌거를 올리며, 세계속의 모바일콘텐츠 기업으로 성장하고 있다.

웹정보콘텐츠 부문 수상작 / 프리진 '디자인 디지털콘텐츠 몰'

세계에서 주목받는 국내 최대 디자인 콘텐츠 몰



웹정보콘텐츠 부문 수상작 프리진의 '디자인 디지털콘텐츠 몰 (www.freengine.com)'은 온라인 상에서의 개별 다운로드 및 오프라인 상의 직접구매가 가능한 순수 디자인 콘텐츠 전문몰이다. 이 사이트는 디지털 디자인 콘텐츠 개발, 판매, 디자인 제작 대행, 교육서비스, 중개서비스, 디자인 정보제공 등의 부가서비스를 제공하는 디자인 포털로, 고객의 요구에 부합하는 콘텐츠를 개발, 유통, 구매에서 AS까지 일괄적으로 시스템화시킨 '콘텐츠 몰 관리 시스템'을 개발, 운영중이다. 현재 국내에서만 서비스하고 있음에도 불구하고 해외로부터 높은 카운터를 기록하고 있으며, 특히 중국에서는 40여개의 불법 콘텐츠 도용 사이트들이 운영될 정도로 인기(?)를 끌고 있다.

디자인 디지털콘텐츠의 천국

프리진에서 제작, 운영 중인 프리진닷컴(www.freengine.com)은 최근 디자인 시장의 생존경쟁이 점차 치열해지고 있는 상황에서 등장한 디자인 콘텐츠 몰로 웹디자인 제작 메이커들이 보다 좋은 디자인 소스를 이용해 빠르고 완성도 높은 결과물을 제작할 수 있도록 도와준다.

프리진닷컴은 속도 문제로 인해 네비게이션을 자바스크립트 또는 DHTML로 구현하고 있는 대부분의 웹사이트와 달리, 좀더 화려하고 역동적인 사이트의 완성을 위해 고품질의 플래시를 이용한 네비게이션과 이펙션 콘텐츠를 개발, 제공하고 있다. 또 해당 콘텐츠에는 기본형 소스뿐만 아니라 응용소스도 함께 제공해 소비자가 이를 다양하게 활용할 수 있도록 고품질의 서비스를 제공해 국내뿐만 아니라 해외시장에서도 좋은 평가를 받고 있다.

특히 기존의 일률적이고 단편적인 이미지 제공 차원을 벗어나, 비즈니스, 쇼핑몰, 블로그, 교육, 웨딩 등 각 주제에 맞는 콘텐츠를 다양하게 제공함으로써 웹사이트 제작을 보다 쉽고 빨리 완성할 수 있도록 한다.

프리진닷컴은 우수한 품질을 갖춘 11개의 콘텐츠 CD와 1,500

개의 다운로드 콘텐츠를 보유하고 있으며, 실력 있는 디자인 CP를 발굴, 확보해 인센티브를 제공함과 동시에 능동적인 참여를 유도해 다양하고



신선한 디자인 콘텐츠를 제공하고 있다. 또한 네티즌의 높은 관심을 유도하고, 상호 교류는 물론, 최신 경향의 웹 디자인 정보를 제공하는 디자인 커뮤니티를 운영하고 있다.

프리진닷컴의 또다른 특징인 콘텐츠 관리시스템은 소비자의 구매에서부터 AS에 이르는 일련의 과정을 시스템에 의해 일괄적으로 관리할 수 있도록 하며, 소비자의 구매 현황 및 시장성을 체계적으로 분석할 수 있게 한다.

해외시장 진출 본격화

프리진닷컴은 최근 높아지고 있는 해외시장에서의 관심을 바탕으로 해외시장 진출을 본격화하고 있는데, 먼저 일본의 최대 소프트웨어 유통업체인 멀티비즈사와 수출공급계약을 체결했고, 일본 최대의 디자인 온라인 업체인 DEX사와는 콘텐츠 공급계약을 체결해 10월중으로 판매 사이트가 오픈 예정에 있다.

또 미국, 네델란드, 홍콩 등지로부터 업무제휴 문의와 구매의사 문의 등 사업적 관심을 불러일으키고 있어 해외시장에서의 전망은 점차 밝아지고 있는 상황.

이 회사 최재완 사장은 "한국의 디자인은 세계적 수준으로 한국의 디자이너들은 세계 최고의 디자이너로 인정받고 있다. 단지 이러한 사실을 한국의 디자이너들이 모르고 있을 뿐이다. 이제는 우리의 우수한 디자인 능력을 세계로 알려야 할 때다"라고 강조하고, "그 역할을 프리진이 담당하려고 한다"고 말했다. 