

# 2004년 4분기 디지털콘텐츠 대상

## 수작 대거 출품 ... 치열한 경쟁 뚫고 레인버스 등 8개사 수상 영예



▲ '2004년 4분기 디지털콘텐츠 대상' 시상식 직후 기념촬영하고 있다. 뒷줄 왼쪽으로부터 박원범 지앤아이소프트 대표, 류지형 레인버스 대표, 박홍규 미디어프론트 대표, 정득영 터치드림 이사, 이용로 예도테크 대표, 최이교 로마켓아시아 대표, 박대진 인폴리오 대표, 최장원 만도맵앤소프트 대표. 앞줄 왼쪽으로부터 고현진 한국소프트웨어진흥원장, 김창곤 정보통신부 차관, 장용성 매일경제신문사 상무, 원영희 한국데이터베이스진흥센터 전무이사.

정보통신부가 주최하고 한국데이터베이스진흥센터, 한국소프트웨어진흥원 등이 공동 주관한 '2004년 4분기 디지털콘텐츠 대상' 시상식이 지난달 20일 개최됐다. 이번 시상식을 위한 각 분야별 사전심사는 상품화 가능성, 수출가능성, 콘텐츠 독창성에 중점을 두고 진행됐으며, 이에 따라 총 6개 부문에 8개의 대상 수상작이 선정됐다. 두 개 부문에서 공동 수상작이 나올 정도로 우수작이 대거 출품돼 심사에 어려움을 겪었다는 후문.

분야별 대상 수상작으로는 ▲디지털영상 분야 레인버스의 '투모아 친구들', 미디어프론트의 '둘리의 나무 속 환상여행' ▲온라인게임 분야 지앤아이소프트의 '카르페디엠' ▲교육용콘텐츠 분야 인폴리오의 '공부야' ▲모바일콘텐츠 분야 터치드림의 '오티벨' ▲웹정보콘텐츠 분야 로마켓아시아의 '법률/세무전문정보통합솔루션', 예도테크의 'DC 디자인' ▲차세대콘텐츠 분야 만도맵앤소프트의 '스피드나비 지니' 가 각각 선정됐다. 대상을 수상한 업체들은 해외 수출지원사업 등 소프트웨어진흥원이 추진하는 각종 사업에서 우대를 받게 되며, 올 겨울에 추진 예정인 해외전문 교육프로그램의 지원을 받게 된다. 또한 오는 12월 개최될 '디지털 콘텐츠페어'의 전시지원을 받게 되며, 2005년 연말 대상 선정 시 대통령상을 받을 기회도 주어진다.

글\_신승철 기자 | 사진\_이혜성 기자



디지털영상 분야 레인버스 '투모야 친구들'

## 희망과 행복의 전주곡 ... 상품성 무궁무진

누구나 마음속에 아름다운 세상을 꿈꾸고 있다. 할아버지 곁에 누워 듣던 옛날 이야기 속에, 엄마가 불러주던 자장가 속에, 큰누나가 보여주던 만화영화 속에 항상 빛나고 있던 상상의 세계. 이러한 풍경들은 그저 단순한 이야기와 노래가 아닌 그것을 추억하는 사람에게 기쁨과 희망, 그리고 행복을 가져다 주는 평생의 선물이 될 것이다.

3D CGI애니메이션(HDTV) '투모야 친구들'을 출품, 디지털영상 분야 대상을 수상한 레인버스의 류지형 대표는 "어린이들뿐 아니라 어른들에게도 행복을 줄 수 있는 애니메이션을 만들기 위해 투모야 친구들을 기획·제작했고 이제 그 이야기를 세상에 내놓으려 한다"고 말했다. 또한 "애니메이션을 제작하는 게 이렇게 어려울 줄 몰랐다"며 "투모야 친구들이 겪은 탄생의 아픔만큼 어린이들에게 맑고 밝은 애니메이션 프로그램이 되기를 희망한다"고 덧붙였다.

레인버스는 지난 2001년 1월 인솔소프트의 영상부문이 독립해 창립된 3D 애니메이션 제작 전문회사. 여러 기관으로부터 애니메이션 제작의 우수성을 인정받아 단편 애니메이션 및 TV시리즈 애니메이션 부문 공모 등에서 우수한 성과를 나타내왔으며, 자체 제작한 애니메이션 프로젝트 관리 패키지인 'IceWhale'을 통해 경제적이고 우수한 애니메이션을 제작하고 있다.

이번에 대상을 수상한 투모야 친구들은 한국과 캐나다의 우수한 작가들이 심혈을 기울여 만든 생활교육 프로그램이며 7분 52편 분량이다. 국내에서는 EBS에 방영됐고 홍콩을 필두로 전세계의 어린이들에게 소개되고 있다.

레인버스는 투모야 친구들의 캐릭터 사업도 진행하고 있다. 커뮤니티 포털사이트인 '싸이월드'의 사이버 선물가게와 캐릭터 모바일 다운로드 서비스가 대표적인 예. 특히 싸이월드 상의 장난꾸러기 캐릭터 '마피'가 운영하는 사이버 선물가게는 인기가 높다.



디지털영상 분야 미디어프론트 '돌리의 나무 속 환상여행'

## '아기공룡 돌리' 디지털콘텐츠로 '레벨업'

'돌리의 나무 속 환상여행'은 지난 83년 이후 20여년간 세대를 초월해 사랑받아온 '아기공룡 돌리'가 뉴미디어를 만나 디지털콘텐츠로 업그레이드된 작품이다.

입체/4D 체험영상으로 제작된 이 작품은 특수영상 전문기업인 미디어프론트가 전체 작업을 진행하고 원작자 김수정씨가 직접 감수에 참여했다. 교육적 요소와 오락적 요소를 두루 겸비한 환경 소재의 어드벤처 판타지물로 서 온 가족이 함께 즐길 수 있는 내용으로 구성된 게 특징.

새로운 스토리에 맞춰 개성 있는 새 캐릭터(파리마왕, 개구리괴물)들이 기존의 원작 캐릭터(돌리, 희동이, 도우너, 토치)들의 개성과 잘 어울려 색다른 재미를 제공하며, 박진감 있고 스릴 넘치는 추격신, 거대한 로봇과 비행기가 펼치는 고공 전투신 등 다양한 볼거리를 제공한다.

입체/4D 체험영상은 현재까지 개발된 특수영상 기술의 총집합으로서 인간의 오감을 자극, 입체적인 체험을 가능케 한다. 입체영상관에서 상영하면 관람객은 실감나는 입체영상으로 작품을 관람할 수 있고, 4D상영관에서 상영하면 관람객은 입체영상과 더불어 스토리에 따라 의도적으로 일으키는 진동, 바람, 물, 향기, 스모그, 입체음향, 특수조명 등 다양한 효과들과 함께 현실감 있는 영상을 체험할 수도 있다.

이러한 기술적 특성은 자칫 스토리의 개연성이나 등장하는 캐릭터의 세계관을 잡는 등 기계외적인 부분에 대한 배려를 놓치게 하는 원인이 되기도 한다. 이와 함께 연관 분야와의 연계를 고려하지 않는 콘텐츠 기획으로 인해 단발성으로 끝나는 경우가 많을 뿐더러 기계적인 요소를 감안해 실제 문화적인 코드를 살려내지 못하는 경우가 많다.

하지만 이 작품은 원작 캐릭터의 개성과 '환경친화'라는 주제에 맞춰 이야기적 요소를 강화했다. 이번 돌리 입체 애니메이션은 이러한 부분들을 극복하고자 하는 노력의 일환으로 디지털 기술과 문화적 기획력의 연계를 시도한 작품이다.



온라인게임 분야 지앤아이소프트 '카르페디엠'

## 합체 시스템 '각광' 창작성에서 높은 점수

지앤아이소프트의 '카르페디엠(Carpe Diem)'은 천상의 세상 헤이드 월드를 배경으로 선의 신 '제니'와 악을 상징하는 '루드'와의 대결을 그린 3D 온라인게임이다.

카르페디엠은 '현재를 즐겨라'라는 의미를 지닌 라틴어. 4대 보물을 이용해 신들의 전쟁에서 승리한 제니는 피조물인 '페어리(요정)'와 '티안'을 창조, 자신을 섬기게 한다. 전쟁에서 패배한 루드는 타르와 넥타라는 음식을 만들어 티안을 유혹, 부활을 꿈꾸게 되고 이에 제니는 페어리와 티안으로 구성된 천상의 기사단을 시켜 4대 보물을 찾고 루드와 전투를 벌이게 된다는 게 이 게임의 주된 스토리다.

카르페디엠의 가장 큰 특징으로는 합체(퍼제션) 시스템과 말을 타며 전투를 펼치는 라이드배틀 시스템을 꼽을 수 있다. 이밖에 무절제한 스틸을 방지해주는 아나미 시스템, 디펜스 및 체인어택 시스템 등의 참신한 아이디어를 기반으로 한 기능도 주목할 만하다.

변신, 합체 로봇 만화를 연상시키는 퍼제션 시스템은 두명의 캐릭터가 하나로 합체, 뛰어난 능력을 발휘하게 된다. 합체할 수 있는 캐릭터는 티안(기사, 궁수)과 페어리(로열, 엘리야넌)로 티안의 물리력과 페어리의 마법력이 합쳐져 시너지 효과를 내게 된다. 라이드배틀 시스템은 이동수단인 말을 타고 전투를 펼칠 수 있는 시스템이다. 야생말을 길들여 전투를 펼치는 재미를 느낄 수 있다.

특히 만화풍을 지향하면서도 섬세한 그래픽 묘사 때문에 유저들에게 거부감 없이 다가갈 수 있다는 장점을 지녔다. 바람이 불 때 풀의 흔들림, 캐릭터가 지나갈 때 주변 자연의 변화, 새의 날개짓까지 표현한 게임배경이 압권. 또한 그룹 공일오비(O15B)의 전 멤버인 장호일씨가 음악을 담당했다는 것도 화제거리다. 이번 심사에서는 이러한 차별화된 게임시스템과 더불어 지앤아이소프트가 자체 개발한 3D 엔진을 이용해 개발됐다는 점에서 높은 점수를 받았다는 후문이다.



교육용콘텐츠 분야 인폴리오 '공부야'

## 1:1 맞춤형 온라인 학습시스템

인폴리오의 '공부야'는 수업, 강의 위주의 현 공교육과 사교육을 보완하기 위한 '1:1' 맞춤형 온라인 학습시스템으로 대상은 초중고생이다.

학습이전단계에서 'Knowledge Map' 형태의 개념별 정밀진단을 통해 학습자가 아는 영역과 모르는 영역을 분류하고, 모르는 영역만 학습하게 함으로써 학습의 효율성을 증대시키는 '선수지식 진단시스템'이 특징. 하위레벨의 지식을 진단해 특정개념의 학습을 위한 기초가 부족한 것으로 판별될 경우 기초를 먼저 학습하고 본학습을 하게 함으로써 학습의 장애요인을 제거하는 이 진단시스템은 특허출원된 상태다.

이러한 진단시스템에 따라 학습내용의 수준뿐만 아니라 학습내용의 구성 자체가 학습자별로 다르게 이뤄진다. 또한 학습의 성과를 사후 테스트가 아니라 학습과정 자체에서 확인할 수 있도록 이해도에 따라 학습내용을 달리 구성하는 '성과확인 시스템'도 갖추고 있다.

이밖에 ▲개인 학습 및 온라인 학습의 최대 약점인 학습동기부족 및 학습 집중도 저하문제를 해결하기 위한 '아바타 및 작위제 승급시스템' ▲동영상, 애니메이션 등 다양한 멀티미디어 기능, 게임, CF 등 엔터테인먼트 요소를 도입한 '학습동기전략 시스템' ▲휴대폰, 이메일을 통한 학습일 알리미와 개인맞춤형 단어학습, 실시간 Q&A 등 '학습도우미' ▲체계적인 학습부적응(미학습/학습부진)관리, 학습매니저 및 튜터관리자 프로그램, 월별 학습 보고서출력 등 지속적이고 체계적인 학습을 위한 '1:1 학습관리시스템' 등도 이 콘텐츠의 특징이다.

박대진 인폴리오 대표는 "학교·학원교육 대부분이 '1:다수'의 교육방식을 기본구조로 채택하고 있는 데다 대안으로 제시되고 있는 e러닝 역시 학습효과 개선을 위한 핵심적인 문제해결에는 아직까지 불충분했다"면서 "이에 따라 새로운 온라인 학습시스템과 콘텐츠의 개발이 현 사교육문제의 대안으로 요구되고 있다"면서 이 콘텐츠의 개발배경을 설명했다.



모바일콘텐츠 분야 터치드림 '오티벨'

## 세상에서 유일한 나만의 벨소리 제작·전송

터치드림의 '오티벨'은 자신만의 벨소리를 직접 제작·편집해 자신의 휴대폰에 전송할 수 있도록 한 서비스다.

오티벨은 '오 튜는데'라는 발상에서 비롯된 이름으로 원곡 그대로 부르거나, 가사를 바꿔 부르거나, 무반주로 녹음하던지, 반주를 배경음악으로 하여 자신이 원하는 멘트를 녹음하는 것도 가능하다.

이에 따라 녹음된 파일을 오티벨 편집기를 통해 자신이 원하는 부분을 편집한 후 휴대폰으로 전송만 하면 세상에서 유일한 나만의 벨소리가 만들어지는 것. 물론 연인이나 친구들의 목소리를 휴대폰 벨소리로 설정할 수도 있다.

더구나 자작 벨소리를 공개하면 유저들끼리 벨소리를 공유할 수 있는 커뮤니티가 자생되기도 하고 노래 외에도 나레이션이나 사랑고백, 본인 창작곡으로도 제작이 가능해 가수지망생 등이 홍보수단으로 이용할 수 있다.

정영근 터치드림의 대표는 "아이가 부른 노래를 벨소리로 설정해 주위 사람들이 재미를 선사하고 신기해하는 등 반응이 좋다"면서 "흔한 벨소리가 아닌 자신만이 가질 수 있는 벨소리이기 때문에 여러 사람들에게 어필하는 것 같다"고 말했다.

터치드림의 이 콘텐츠는 자사사이트 오디오션캠(www.odition.com)과 KTH의 포털사이트 파란(paran.com)에서 '파란벨'이라는 이름으로 서비스되고 있다. 현재 국내뿐만 아니라 국제 특허를 출원 중인 상태.

한편, 터치드림은 인터넷 노래방에서 부른 노래로 오디오션을 본다거나 자작 벨소리를 다른 사람이 받았을 때 일정 금액을 저작권 형태로 돌려주고 있는 서비스도 진행하고 있다.

이 회사는 휴대폰 음향 칩을 공급하고 있는 일본 야마하사와 직접 소프웨어 라이선스 계약을 체결한 바 있으며, 향후 '내 노래, 내 목소리 통화연결음'도 서비스할 예정이다.



웹정보콘텐츠 분야 로마켓아시아 '법률·세무전문정보통합솔루션'

## 법률·세무·회계 정보거래시스템의 통합체

로마켓아시아의 국내 '법률·세무전문정보통합솔루션'은 법률, 세무, 회계에 관한 전문정보와 전문상담 서비스를 인터넷상에서 편리하게 수수, 거래, 교환될 수 있도록 하여 기존의 비효율, 고비용, 불편함을 극복하고 정보 소비자주권을 추구하는 정보거래시스템(ITS)의 통합체적 콘텐츠다.

정보거래시스템은 정보의 제작, 공급, 거래, 소비, 평가, 관리, 저장 등 일련의 절차가 편리하게 이뤄지도록 하는 인터넷 기반의 장치로 전문정보DB, 정보검색시스템, 전문가인물정보DB, 인물정보검색시스템을 포함해 22개의 세부 시스템을 제공한다. 특히 인터넷에 접속할 수 있으면 누구라도 정보생산(공급)자 혹은 정보소비(수요)자가 될 수 있도록 하여 기존의 지식정보 거래과정의 비효율성을 극복할 수 있게 했다.

법률·세무전문정보 통합솔루션은 일상생활에서 접하게 되는 문제를 해결하려고 할 때 어디서부터 시작해야 하고 어떻게 그 문제를 해결 할 수 있는지에 대한 문제해결 관문을 제공해 주는 서비스라 할 수 있다. 예를 들면, 밀린 임금을 받아내기 위해 변호사를 찾으면 수백만원의 소송비용이 들지만, 이 솔루션을 통해 권리구제 절차를 확인하고 '지급명령신청서'를 다운 받아 수정·제출하면 1만원내의 비용으로도 문제해결이 가능하다.

로마켓아시아는 총 250만쪽이 넘는 전문정보DB와 전문인물DB 그리고 전문정보검색시스템, 인물정보검색시스템을 보유하고 있으며, 총 62개의 기업 또는 사회단체와 제휴를 체결하고 있다. 누적사용자는 1,500만을 넘었다. 이 회사의 정보거래시스템은 현재 정보공급자인 전국의 125명의 변호사와 세무사들에게 제공되고 있고, 정보수요처인 다음, 네이버, 파란, 네이트, 엠패스 등의 포털과 삼성카드, 엘지카드, 외환카드, 국민은행, 외환은행, 대한투자신탁, SK텔레콤 등의 기업체, 대한약사회 등의 사회단체에 전체솔루션으로 혹은 세부시스템별로 제공되고 있다.



웹정보콘텐츠 분야 예도테크 'DC 디자인'

## 디지털시대 걸맞는 디자인 및 상품생산 모델 제시

예도테크의 'DC 디자인(Digital Color separation DESIGN)'은 10여 년 동안 세계 150여 회사와 디자인 업무를 협력해 오면서 생성된 산업기반 디자인 등을 디지털로 컨버팅해 구축한 디지털디자인DB를 일컫는다.

창의성과 개성에 바탕을 둔 지식경제 기반으로 정보, 지식, 서비스의 중요성이 강조되면서 표면디자인(Surface Design) 산업은 패션, 문화산업에서뿐만 아니라 제조업분야에서도 커다란 가치를 지니게 됐다. 이러한 상황에서 예도테크의 디지털디자인은 단순한 스틸컷 이미지 형태가 아닌 릿핏(패턴의 연속성) 형태를 갖추고 있다는 점이 높은 평가를 받았다.

DC 디자인은 다양한 장르의 10여만 디자인 자료를 수집·가공·분류해 컴퓨터에서 직접 그린 디지털디자인으로 제작됐다. 특히 디자인이 확대·축소·회전·합성·삭제·변형뿐만 아니라, 특정 색만을 색 변경 할 수 있도록 고해상도 컬러분판(Color separation) 형태로 구축돼 전 산업 표면디자인 분야에서 사용할 수 있다.

DC 디자인의 각종 디지털디자인은 레거시 DB까지 10만건의 DB구축, 사이트에는 4만건 정도가 업데이트돼 있다. 또한 상업 인쇄가 가능한 300dpi 이상의 고해상도로 제작돼 텍스타일, 인쇄출판, 인테리어, 벽지 등 표면디자인 전 산업 분야에 최적화돼 있다.

모든 DC 디자인은 포토샵으로 제작돼 손쉬운 이식성을 자랑한다. 컬러 채널별로 색분산화돼 있으므로 포토샵의 기본 툴만 다룰 줄 알면 누구나 디자이너가 될 수 있는 셈.

특히 고객 및 바이어의 다양한 요구 사항을 실시간으로 반영할 수 있다는 점에서 상품성도 높다. 디자인 제작에서부터 샘플링(시제품제작)까지의 원가절감 효과로 양질의 제품생산 맞춤 주문 및 온디맨드(On-Demand) 생산을 가능케하는 것이다.



차세대콘텐츠 분야 만도맵앤소프트의 '스피드나비 지니'

## 강력한 네비게이션 기능에 교통정보 안내까지

차세대콘텐츠 분야에서 대상을 수상한 만도맵앤소프트는 디지털지도 콘텐츠와 네비게이션 소프트웨어를 기반으로 한 텔레매틱스 마스터CP를 지향하고 있는 회사다.

이 회사는 올해 국내 처음으로 개발한 DVD용 지도를 개발, 국내 텔레매틱스 시장을 주도한다는 전략을 세웠고, 이를 위해 자동차·단말기 제조업체와 협력을 적극 추진, 콘텐츠와 소프트웨어 공급은 물론 이동통신사업자와 협력해 텔레매틱스서비스 사업에 나서고 있다.

이 회사의 '스피드나비 지니(SpeedNavi GiNi)'는 센터를 기반으로 실시간 교통정보를 반영해 목적지까지 가장 빠른 길을 안내하는 최첨단 텔레매틱스 콘텐츠.

서버에는 전국 3.3m이상 도로와 실시간으로 업데이트되는 전국 70만여 건의 시설물, POI 데이터, 40만여건의 전화번호, 2,000만여건의 지번, 데이터가 수록돼 있어 다양하고 풍부한 검색으로 전국 어디든지 쉽게 찾아갈 수 있도록 도와준다.

스피드나비 지니의 강력한 네비게이션 기능은 이 콘텐츠의 자랑. 출발지/경유지/목적지의 거리, 차선수, 회전규제, 요금 등을 고려, 최적의 경로 탐색해주고, 경로요약 및 교차로 방향 표시 등의 기능을 통해 정확한 경로를 안내해준다. 이밖에 교차로, 경로상의 주요시설물(고가/지하차도, 터널, 위험지역 등)의 음성안내, 반경 10Km, 혹은 50Km 내의 충전소 검색, GPS 수신기를 이용한 현재위치 경위 검색도 장점이다.

실시간으로 교통정보도 제공한다. 공사구간, 시위/행사로 인한 통제구간, 명절 고속도 진출입 통제구간을 피해갈 수 있도록 안내하며, 원하는 지점의 주변 주요도로 교통정보를 한눈에 파악할 수 있게 한다.

최장원 만도맵앤소프트 대표는 "스피드나비를 앞세워 국내 텔레매틱스 시장을 리드할 것"이라며 "앞으로 텔레매틱스 마스터CP로서 다양한 솔루션을 내놓고 고객서비스 최우수 기업으로서의 인지도 향상에 힘쓸 것"이라고 말해 시장석권에 대한 자신감을 드러냈다.