



<http://www.gncint.com>

바일의 오렌지색 꿈을 개발하는

○
(주)지앤씨인터랙티브

넓은 창을 통해 겨울 해가 깊숙이 들어오는 공간. 서른 명은 죽히 될 듯한 30대 초중반의 직원들이 사람의 생각만큼 제각각인 모니터 화면을 보고 있다. “안녕하세요?” 몇 사람이 돌아 본다. 그렇지만 대부분 헤드폰을 끼고 여전히 일에 열심이다.

“어서오세요.”

반갑게 맞이하는 사람은 (주)지앤씨인터랙티브(이하 지앤씨)를 진두 지휘하는 황선규, 노태운 공동대표 중 국내 업무를 담당하는 황 대표이다.

피씨에서 모바일로

“창업 멤버에 개발자가 없었어요. 일을 진행하고 수익을 낼수록 저작권으로 지불하는 금액도 늘어났죠.”

2001년 창업할 시기, 게임산업은 인기를 구가하던 PC 게임 시대가지고 온라인 게임이 성장세에 있었는데, 지앤씨도 온라인게임에 주력할 계획으로 당시 에듀테인먼트 개념을 도입, 레고LEGO와 협력을 맺었다. 그런데 막상 일을 진행하는 데 있어 게임 개발 비용에 문제가 생겼다. 그것은 바로 자금. 이 때문에 차선책으로 모바일게임 영역으로 눈을 돌렸다.

“어느 벤처나 마찬가지로요. 가장 큰 문제가 무엇이냐고 물으면 인재와 돈. 이 두 가지를 말할 겁니다.” 당시 어려움을 토로한다.

연대창업보육센터에 입주한 후 ‘라이선스 게임’을 국내에 알리기 시작한 지앤씨는 ‘헤리포터’, ‘스타워즈’ 처럼 누구나 알만한 영화를 게임으로 만든 것의 라이선스를 사들였는데 모바일이 3천만이 들고 다니는 도구이다 보니 흥행성, 대중성을 갖춘 영화와의 동반상승

효과를 기대할 수 있었다. 이에 따라 이벤트 개최도 많았는데 최근에 <반지의 제왕 모두 보기>이벤트를 성공적으로 치러내기도 했다. 이것은 게임을 다운 받은 사람을 대상으로 추천 후 극장 하나를 대관하여 하루 종일 반지의 제왕을 상영하는 것. 부산에서 행사장소인 서울까지 오겠다고 한 고객도 있을 정도로 인기였다고 한다. 그 외 사이트에서 영화예매관 증정 이벤트는 항상 진행중이다.

게임 + 핸드폰의 첨단기능 = 새로운 발전성장동력!

“이곳 창업센터를 보았을 때 첫 느낌이 ‘여기라면 직원들이 만족하며 일할 수 있겠구나...’ 라는 것이었어요. 역시 개발자들이 좋아하더군요. 리서치를 해도 가까이에서 쉽게 정보를 얻을 수 있고, 무엇보다 학생들의 활력과 젊은 생각에서 개발 동력을 얻게 되거든요” 이는 대학에 있는 벤처인큐베이터의 가장 큰 장점일 수 있다. 이에 더해 “개발에 열중한 벤처에서 놓치기 쉬운 특허, 실용신안 관련 사안에 대해 사전에 챙기고 등록을 알아봐 주세요. 그게 가장 중요한 것 같아요. 벤처는요... 우리를 비롯해서 개발에 집중하다보면 다른 중요한 것을 놓치고 또 코 앞에 닥쳐야 하잖아요. 그런 걸 정말 잘 챙겨주세요”라고 말하는 황 대표. 황 대표와 노 대표가 공동으로 만들어가고 있는 지앤씨에서 황 대표는 국내마케팅과 재무를 담당하고 노 대표가 개발과 해외시장을 담당하고 있다.

“인력과 자금, 좋은 개발자, 조직문화 이 세 가지가 벤처에서 가장 중요한 요소라고 생각합니다. 올해부터 개발에 적극 투자하여 내년에

결실을 보고 싶습니다. 그런데 좋은 인력 모시기는 정말 힘들어요. 어쨌든 선투자, 후순환을 목표로 하고 있습니다. 내년 목표요? 40억이요” 푹 부러지는 황 대표의 말에 유독 자신감이 묻어난다. 그 이유는 지난 해 중소기업청과 벤처기업협회가 개최한 <창업보육한마당>에서 10억의 투자를 유치해냈기 때문. “내년엔 <좋은 게임>을 만들고 싶습니다.” 이미 브랜드 게임으로 진출한 해외 4개국에 이제 순수 창작 게임을 선보이고 여기에 신기술을 접목하여 혼자 즐기는 게임에서 함께 즐기는 게임으로 발전시키고 싶다고 한다.

취재를 하는 동안 몇몇 직원이 복도를 걸으면서 게임을 하는 것을 보았다. 무언가에 열중한다는 것. 자신이 좋아하는 일을 직업으로 갖는다는 것. 그리고 그 속에서 <좋은 것을 만든 사람>이 되고 싶은 건 참 설레는 일임에 분명하다.

지앤씨의 매력에 대해 창업센터 박소영 과장은 “대표님들을 보면 ‘꼭 성공하셔야지...’ 라는 생각이 들어요. 인맥도 넓고... 그런데 저는 지앤씨하면 왜 오렌지 색이 떠오르나요?” 갑자기 묻는다.

법인은 인격체라고 한다. 주황색은 따뜻하고 생동하는 색. 박 과장이 주황색을 떠올리는 건 어쩌면 당연한 걸지 모르다.

“야, 점심 내기 게임 한판 할까?” 직원을 조르는 황 대표와 씨익 웃고는 다시 일에 열중한 직원들. 모니터 위, 창 가, 책상 위에 게임 캐릭터들이 조롱조롱 자신의 시간을 보내고 있는 풍경 속에서 저마다 미래 벤처의 꿈이 영글고 있는 지앤씨는 벤처인큐베이터 속에 성장하는 또 하나의 인큐베이터였다.

(주)지앤씨 인터랙티브



대 표 : 황선규 · 노태윤
 설립 일 : 2001년 8월 23일
 사 원 수 : 29명 / 매 출 액 : 25억
 주요품목 : 모바일 게임 개발 및 서비스
 주 소 : 서울 서대문구 신촌동 134번지
 연세대학교 공학원
 홈페이지 : www.gncint.com
 전화/팩스 : 02-313-9382/02-313-9310

연세대학교 창업보육센터

센 터 장 : 김학배
 매 니 저 : 박소영, 한시내
 개 소 일 : 1998년
 입주기업 : 22개
 홈페이지 : http://www.ytbc.co.kr
 전화/팩스 : 2123-4318/362-3263
 주 소 : 서대문구 신촌동 134번지
 연세대학교 공학원

연세대학교 창업보육센터의 주요지원 프로그램

경영지원 : 회계법인을 통하여 경영, 세무, 회계, 사업계획서 작성, 연구소 설립 md 업무지원
 법률지원 : 센터 자문 변호사를 통하여 법률 업무 지원
 정보지원 : 정책 사업, 산학 협동 사업 정보 지원
 사업화 지원 : 기술신용보증기금과 업무 협약을 통하여 기술성, 사업성, 자금지원