

우리나라 멀티미디어 도입의 선각자

—— 솔빛조선미디어 李 萬 載 박사와 함께



◇ 시장성에 관계없이 멀티미디어개발 및 보급에 각별한 애정을 갖고 있는 이만재박사

컴퓨터 · 오디오 · 비디오의 만남

멀티미디어 소개를 위해 직접 쓴 원고가 줄잡아 1백여건, 멀티미디어에 관해 물으면 경쟁사들도 자사(自社) 이름 다음으로 「솔빛(Solvit)」을 들 정도로 회사 이름을 알려놓은

로더트 개발을 해보고자 했던 이박사의 꿈은 삼보컴퓨터에 입사함으로써 이루어지기 시작했다. 남들보다 먼저 멀티미디어 사업에 뛰어든 인연이 시작된 것이다.

우리나라 멀티미디어 도입의 선각자, 이만재(李萬載, 46·솔빛조선미디어 대표) 박사를 찾았다.

세계 최초로 1991년 5월 미국의 텐디, 컴퓨어드 등의 회사가 멀티미디어 사양(Specification)을 함께 제정하고 그해 10월에 멀티미디어를 제작해 컴덱스에 출품한 것과 동시에 솔빛팀의 멀티미디어 역사가 시작된다.

컴퓨터, 오디오, 비디오의 기능을 한데 묶은 「멀티미디어(Multimedia)」는 컴퓨터 및 가전, 통신 등에 광범위하게 영향을 미치고 있다. 멀티미디어의 중요성을 막연히 느끼지만 별로 시작한 사람들이 많지 않을 당시 삼보컴퓨터의 투자에 힘입어 이 사업을 시작할 수 있었다고 이박사는 회고한다.

설립초기

신기술연구에 형설(螢雪)의 공을 쏟던 이박사가 李龍兌 전산부소장(현 삼보컴퓨터 회장)의 눈에 띄인 것은 전자통신연구소(KIET:현 ETRI의 전신) 재직 당시, 상품화될 수 있는 프

89년에 삼보컴퓨터 워크스테이션 사업부의 솔빛팀으로 있다가 멀티미디어의 중요성을 절실하게 깨닫고 이 새로운 분야에 뛰어들기 위해 91년 3월에 독립, 삼보에 같이 있던 5명과 새로운 2명이 합세하여 (주)솔빛미디어를 설립했다. 「솔빛」은 해결해 준다는 의미의 「Solve It」을 합친 것으로 영어로 부르기 쉽고 우리말로는 「소나무처럼 푸른」 빛을 뜻한다. 전체 인원 30명중 20명이 개발에 관련된 연구원인 (주)솔빛미디어는 독립하면서 하드웨어 즉 시스템, 멀티미디어 PC(플랫폼이라 한다)부터 만들었는데 91년도에 최초로 「FMS-4000」이라는 이름의 프로덕트를 출시했지만 그 당시로서는 시장성이 없어 20여대의 판매에 만족했다.

이제 멀티미디어 시스템에서 볼 수 있는 타이틀(Title:멀티미디어 소프트웨어를 가리키는 말)과 타이틀을 만들 수 있는 저작도구(Authoring Tool)가 필요하다.

저작도구의 경우 외국업체 상품의 장단점을 가려가며 팔기 시작했는데, 소리나 그림 등이 많이 들어간 것을 쓸 때는 완벽도가 떨어지지만 큰 무리가 없어 그대로 사용키로 하고 별도로 저작도구를 개발할 필요는 없다고 판단하게 되었다.

첫 타이틀 「즐거운 놀이방」을 만들어 내면서 플랫폼부터 타이틀까지의 솔루션의 전체 패스를 다 지나가 본 셈. 제작비보다도 적은 3천만원 정도의 매출을 올렸을 뿐인 「즐거운 놀이방」은 에듀테인먼트(Eduainment:멀티미디어가 일반인을 위한 응용시스템 개발에 사용되면서 나타나는 한 형태로 교육과 오락을 합쳐 만든 형식) 타이틀로, 어린이를 위한 교육 및 흥미 위주의 국내 타이틀 중 가장 관심을 끄는 제품으로 인정받고 있다.

처음부터 시장이 열린 것은 아니었지만 이로 인해 외부의 프로젝트도 받아들일 수 있게 되었다. 예를 들어 대전엑스포기간중 키오스크 제작 프로젝트를 수주하고, 올 초 CD-롬으로 제작한 전자화보집을 발간하여 국제기구 및 국내외 주요관련기관과 도서관에 배포하는 등 멀티미디어 인식 저변 확대를 위한 활동을 지속하고 있다.

사업의 성장

작년도 솔빛의 매출은 10억원, 올해는 28억원을 목표로 하고 있으며, 올 한해에 1백개의 타이틀 제작 계획을 실현

시키기 위해 데이터만 넣으면 타이틀이 나올 수 있는 플로우를 정착시키고자 노력하고 있으며, 아직까지도 투자단계로 보고 있는 이 박사는 올해말부터는 흑자를 기대해도 좋을 것이라 말하고 있다.

『기술력만 가지고 해외시장에 뛰어들었지만 제품뿐만 아니라 마케팅이 중요합니다. 외국인의 주문에 의한 사양을 가지고 제작에 착수했다면 미국시장에서도 성공할 수 있었을 것이라는 아쉬움이 남습니다. 미국의 Distribution Channel이 워낙 복잡하고 장벽이 높아 힘들었던 점, 우리 제품의 인지도가 낮은 것 등 어려움이 많았지만 컴덱스 쇼 참가로 외국인들에게 솔빛의 존재를 충분히 알렸다는 것이 큰 성과였습니다.』

멀티미디어 시스템을 팔기 위한 노력은 설립 이듬해부터 시작했다. 만 2년까지는 자본금으로 운영했고 설립 당시 상공부의 창업 신기술 자금을 지원받아 멀티미디어 개발비로 사용했는데, 이후 솔빛의 이름이 알려지면서 정부로부터의 개발자금을 지원받는 일은 크게 어렵지 않았다.

지금은 엄마보다 더 컴퓨터를 잘 다루는 국민학교 신입생 딸 하나를 둔 이박사는 돈보다는 일에 대한 열정이 큰 사람이다. 대기업보다도 더 과감한 솔빛의 장기투자는 스스로 돕는 자를 돕는다는 격언을 떠올리게 한다.

『현재 진행중인 데이터뱅크 구축 역시 정부 지원을 받은 것인데 이를 위해서는 많은 멀티미디어 데이터를 가지고 있어야 하므로, 우선 조선일보의 기사들을 샘플로 정리해서 컴퓨터로 입력 및 검색 가능하도록 기술지원을 하고 있습니다. 지금까지의 마이크로필름 보관은 검색하기가 무척 까다로워 실질적인 데이터 활용에 어려움이 많았거든요』

삼보컴퓨터, 조선일보와의 인연

이박사는 한글검색을 위한 시스템 개발에 1년 이상을 투자하여 조선일보에 연재했던 이규태칼럼 10년치 3천개를 CD-롬 한장에 모아 「이규태코너」를 만들었다.

「이규태코너」는 한국에서도 텍스트 CD-롬을 만들 수 있는 기술이 있음을 보였다는데 큰 의의를 지닌다. 그 이후 이같은 타이틀 제작을 원하는 회사는 무척 많아졌다고 한다.

지난 1월 일본전신전화(NTT)사가 차세대통신기술개발회

사인 제너럴매직사에 자본을 출자하고 향후 AT&T, 애플컴퓨터와도 제휴할 계획임을 밝혀 멀티미디어시장이 본격적으로 달아오르고 있다.

그런 의미에서 솔빛과 삼보컴퓨터, 조선일보의 만남은 각별한 의의를 지닌다. 외국의 경우 컴퓨터회사가 방송, 출판, CATV, 전화사 등과 함께 파트너쉽을 맺는 추세를 보이지만 한국에서는 처음으로 신문사와 멀티미디어회사가 제휴했기 때문이다.

(주)솔빛미디어는 삼보컴퓨터 44%, 조선일보 44%, 임직원 12%의 지분을 가진 「(주)솔빛조선미디어」로 회사명을 개칭했으며, 「이규태코너」의 빠른 역세스 속도를 보고 들어오는 많은 제의로 활기찬 회사가 되었다.

사장으로서의 이모저모

이만재박사의 머리에는 『어떻게 하면 멀티미디어 PC를 널리 보급할 수 있을까』하는 생각이 떠나지 않는다. 멀티미디어 교과서로 물고기 해부 등 다양하고 체계적인 학습이 가능하게 되어 학교 선생님은 지식을 스스로 익히는 능력을 가르치면 되는 세상이 올 수 있기 때문이다.

인력만 투입된다면 매우 훌륭한 멀티미디어 교과서를 만들 수 있으며, 이에 정부의 인식이 뒷받침된다면 미국보다 더 빨리 멀티미디어를 보급할 수 있을 것이라고 내다본다. 그래서 이박사는 PC를 파는 것뿐만 아니라 전반적인 교육, 새로운 미디어를 활용하는 방안을 모색해 보자는 얘기를 입버릇처럼 자주 한다.

영화나 TV가 없는 세상과 있는 세상이 다른 것처럼 멀티미디어의 있고 없음은 이보다 더큰 차이라는 비유를 들면서, 우리나라 교육계 전반의 대혁신 필요성을 역설한다.

그렇다면 TV도 미디어이고, 신문도 미디어인데 새로운 멀티미디어는 왜 필요한가?

『이것은 대화의 문제입니다. 다른 미디어는 일방적인 미디어임에 반해 멀티미디어는 자기 의사에 따른 선택이 가능해서 미디어의 효과가 증폭된 것이라 볼 수 있지요. 백과사전 때문에 CD-롬 타이틀을 산다는 사람이 많은데 마이크로소프트사의 백과사전 타이틀의 인카르타는 혼자서 오래도록 들여다 볼수록 재미가 납니다. 아직 우리의 수준이 이를 따르지는 못하고 있습니다만, 장기적인 안목으로 투자하여 제작해 볼 계획입니다.』

TV의 채널 선택 효과와 비교해 보면 멀티미디어의 효과는 이의 서너배가 되며, 요즘 나온 타이틀이 아직 이 정도를 만족시키지는 못하지만 몇년내로 가능해지리라고 본다. 인포메이션 슈퍼 하이웨이(Infomation Super Highway:정보고속도로)가 깔린다면 모든 지식이 도농(都農)을 가리지 않고 고르게 전달되는 것이다.

솔빛 자유주의

한달 단위로 본인이 출퇴근시간을 정해 스스로 틀을 만들고 지키도록 하고 있는 솔빛에는 2인용 침실이 갖춰져 있다. 잔디밭과 호수가 보이는 학교 캠퍼스같은 회사를 만들 청사진을 가지고 있는 이박사는 회사에서 중요한 일을 하는 사람에게 무료로 주식을 주는 미국의 제도인 스탁 옵션(Stock Option)제를 우리 실정에 맞게 보너스로 상계해서 지급하려는 계획을 가지고 있다.

기술력이 있는 사람을 인정해 주며 개인의 자율성을 인정해 주는 솔빛을 그만둔 사람은 대학원에 진학하려는 1명뿐이라는 사실은 그다지 놀라운 일이 아니다.

사내 LAN(Window용 메일)을 체크하는 것으로 하루일과를 시작하는 이박사는 미래를 위한 정책의 하나로 요즘은 인사, 프로젝트 진행여부 등 주요 사항만을 결정하고 있다.

솔빛은 기술력과 미래 예견력이 있다는 자점이 있어 앞으로 몇년만 더 있으면 많은 회사들이 멀티미디어 사업에 착수할 것이고 그때 솔빛은 새로운 영역을 개척하고 있을 것이라고 말한다.

『컴퓨터 쓰는 것을 무척 좋아합니다. 새로운 기술이 나오면 누구보다 먼저 써보고 싶구요. 지식은 6개월만 남들을 리드하면 타인이 쫓아오기가 힘듭니다. 누구보다 먼저 시작하는 것이 중요하죠. 시장성이 없더라도 계속적으로 개발할 겁니다. 우리나라 부모들은 교육을 위한 투자는 아끼지 않으니깐 1년이면 우리의 교육용 타이틀 가격도 많이 떨어질 테고 그러면 보다 많은 사람들에게 보급되겠지요.』

현재 오소링들을 개발하고 있다는 이박사는 현재 전세계적으로 알려져 있는 오소링들도 팬찮은 것이 없으므로 한국의 솔빛조선미디어에서 제대로 한번 만들어 볼 생각이라고 말하며 회의실에서 열리고 있는 데몬스트레이션을 보기 위해 사장실을 나선다.