

온라인게임 「워바이블」 개발 청미디어

94년 여성으로 온라인게임 개발기업 「청미디어」를 창업해 SW시장서 남성 창업자들과 어깨를 나란히하고있는 김양신사장. 창업3년. 그동안 청미디어에서 개발한 제품은 온라인게임인 '워바이블' 과 다른 PC에서 작업하는 내용을 자신의 PC로 확인할 수 있는 화상회의 등에 활용할 수 있는 시스템 등으로 기대를 모으고 있다.

벤처기업 사장에 여자, 남자가 있을 소냐. 대부분의 벤처기업 사장을 보면 2~30대 젊은 남자로 이들은 대학연구소나 국책연구소 아니면 대기업 연구파트에서 소속팀의 연구에 전념하다 욕심이 생겨 창업을 하거나 아니면 자기만의 기술을 가지고 나와 사회에 뛰어들어 연구원이 아닌 대표자로 전환한다.

우리나라에도 여사장은 있지만 아직까지 S/W분야만큼은 여사장이 드문



▲ 김양신 사장

상태다. 그러나 올해 정보통신분야 백 91개 유명 벤처기업 창업자 가운데 6명의 여사장이 등장해 주위로부터 비상한 관심을 모으고 있다. 이들중 온라인게임 개발업체 청미디어의 金良信(43세)사장은 새로운 머드게임을 개발, SW시장서 남성 창업자들과 어깨를 나란히 하고 있다.

SW시장에 뛰어든 여장부

여의도 미원빌딩에 자리한 청미디어는 멀티미디어 콘텐츠분야에 과감히 뛰어든 벤처기업. 멀티미디어 콘텐츠란 음성, 영상, 텍스트, 그래픽, 사운드, 애니메이션 등이 한 정보 속에 모두 포함되어 있는 것이라고 설명하는 金사장은 원래는 물리학도(연세대)였지만 컴퓨터에 관심이 많아 프로그래머로 활동하다가 지난 94년 창업, 오늘에 이르고 있다.

현재까지 청미디어에서 개발한 제품은 크게 두가지. 온라인게임인 '워바이블' 과 또 하나는 다른 PC에서 작업

하는 내용을 자신의 PC로 확인할 수 있는 화상회의 등에 응용할 수 있는 시스템이다. 그나마 이 두제품의 개발은 완료된 상태지만 올 9월이나 서비스가 가능하다. 천리안, 나우누리, 하이텔 등 국내 10개 통신사와 계약이 체결되어 올 하반기가 되어야만 사용자들은 만날 수 있을 것이다.

아직 이렇다 할 수입원이 없어 경영이 상당히 어렵겠지만 청미디어는 그 어떤 기업보다도 정부나 타기업으로부터 강한 신뢰감을 받고 있다. 성공이 불확실해서 개발을 꺼린다는 전문통신업분야에서의 소프트웨어를 개발하겠다는 이 기업에 정부에서는 병역특례업체라는 혜택을 주었다. 청미디어는 올해로 이미 창업 3주년이 되었고 현재 18명의 종업원을 거느리고 있는 金사장은 소프트웨어관련 프로그래머로 일한지 20년이 된 베테랑이다.

金사장이 처음으로 컴퓨터를 접한 것은 대학시절. 그것도 컴퓨터이론을 다룬 교양과목이 교재이었다. 그러나 우연히 비행기 안에서 만난 선배로부터 컴퓨터관련 업종이 앞으로 유망하다는 소식을 접하게 되었다. 당시 컴퓨터관련 업종에 근무하던 그 여선배의 말이 金사장의 가슴 속에 비수처럼 꽂혔고 그 때부터 그 당시 유일한 컴퓨터잡지중의 하나였던 「컴퓨터피아」라는 잡지를 탐독하여 독학으로 컴퓨터를 접하게 되었다고 한다.

일본에 있는 컴퓨터회사에서 프로그래머로 처음 직장생활을 시작한 金사장은 이후 한국전자계산주식회사에서 프로그래머로 활동하여 인정도 받았다. 그리고는 1991년 4년간의 공백기를 깨고 (주)우영시스템이라는 회사에 개발부장으로 일을 다시 시작하게 되었다.

첫 사업...우표 CD-ROM제작

(주)우영시스템은 제일교포가 운영하는 컴퓨터관련 업체로, 이 회사가 자회사인 청컴퓨터 그래픽스를 차릴 때 **금사장**이 공동 출자하여 동업으로 회사를 운영하다가 뜻이 안맞아 (주)청미디어를 설립한 것이 오늘날의 청미디어의 출발이 된다. 그러나 청미디어의 첫 사업이 우리나라 우표 CD-ROM제작이라는 것을 아는 사람이 아마 없을 것이다.

1994년에 우리나라에 세계우표전시회가 열렸는데 **금사장**은 이때 우표전시장을 찾아서 우표는 그 나라의 자연과 사건, 풍물, 역사를 모두 담고 있기 때문에 우리나라 다큐먼트와 함께 우표를 편집한 기록물을 남기는게 어떻겠냐며 아이디어를 제공했다고 한다. 이름도 없는 회사에서 제안은 했지만 마침 뭔가 기념이 될만한게 없을까 하던 차에 체신부의 한 관계자가 불안하지만 승낙을 해 우표 CD-ROM을 제작하게 된 것. 그러나 청미디어에서 만든 우표 CD-ROM과 미니다큐 형식으로 우표와 우리나라의 역사를 함께 소개한 프로그램이 의외로 좋은 반응을 얻어 이때 인연을 맺게된 체신부의 한 간부와는 지금도 서로 도움을 주고 있는 사이라고 전한다. 그러나 무엇보다도 주목을 해야하는 것은 청미디어가 개발한 게임프로그램인 '워바이블'이다. 곧 서비스를 준비하고 있는 이 게임의 특징이라면 네트워크를 기반으로 하는 상품개발이다.

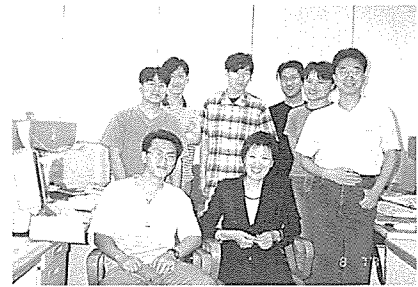
일반 PC게임시장이 일본이나 미국 등에 의해 선점되고 있는 것에 반해 네트워크상에서의 게임개발은 아직 전 세계적으로도 같은 출발선에 있다고 보고 남들이 하지 않고 있다는 것에

이끌려 개발을 서둘렀다는 **금사장**은 이 게임의 가장 큰 장점은 유저들이 서로 팀을 이루어 게임을 할 수 있도록 제작된 것이라고 설명한다.

온라인게임 '워바이블' 기대

멀티유저 온라인 그래픽 게임 '워바이블'은 클라이언트-서버시스템을 기반으로 하여 다수의 이용자가 서버에 접속하기 때문에 이 방식이 가능하다는 것. 내용은 기본적으로 2500년대 지구의 멸망후 몇몇 살아남은 지구인들중 나와 다른 유저들이 서로 인물들을 설정하고 그날에 따라 주인공을 선택해서 함께 힘을 모아 지구를 지키는 내용이 태반이다. 또는 게임 안에서 내가 의사가 되어 부상자를 치료하는 내용이라든가 게임내용이 진부하지 않고 매우 독특할 뿐더러 영상이나 그래픽이 PC에 뒤지지 않아 청소년이나 대학생에게 큰 호응을 얻을 것으로 기대한다고 전한다.

이외에도 인터넷과 멀티미디어의 급속한 보급으로 사무실에서 업무시간중 인터넷중 여러 사이트를 방황하거나 음란 사이트 등의 접속을 통해 업무의 효율이 떨어지는 것을 방지하기 위해 만든 통신망상의 원격작업 감시시스템을 들 수 있다. 이 시스템은 작업을 모니터링하는 하나의 서버와 모니터링당하는 여러개의 클라이언트 시스템으로 구성되어 있다. 서버는 모니터링하고자 하는 상대방을 지정할 수 있으며 모니터링방식을 결정할 수 있다. 클라이언트시스템은 '원격작업 감시시스템'의 기본 모니터링 모듈이 존재하고 모니터링 당하는 사용자의 심리적 부담을 덜기 위한 도구로써 기본적인 통신도구(전자메일, 파일전송, 채팅)가 함께 존재하는 방식으로 개발된 제품



▲ 온라인게임 개발을 위하여 오늘도 고군분투하는 청미디어사람들

이다. **금사장**은 멀티미디어콘텐츠분야야말로 아이디어가 번뜩이는 젊은층에게 적합한 분야라면서 아이디어는 정형화된 틀이 이미 몸에 밴 사람일수록 나오기 힘들며 뭔가 새로운 의식을 가지고 도전해 볼만한 것을 찾고자 하는 사람에게는 매우 흥미있는 분야라고 강조한다. 20대 중반보다는 초반이 그래서 이 분야에 더 잘 어울린다는 **금사장**은 직원들의 평균 연령이 26세 정도인데 비해 제일 고령에도 불구하고 아이디어가 나올 수 있는 비결이 있다면 고등학교 때까지 경남 통영 골짜기에서 길들여지지 않고 무한한 상상의 나라를 펼 수 있었던게 도움이 되고 있지 않나하며 수줍게 웃는다.

“모든 사람들이 창업을 할 때는 돈이 굉장히 많이 있어야 한다는 고정관념이 있는 것 같아요. 하지만 S/W분야만큼은 기술과 아이디어가 그 어떤 것보다 큰 힘이 됩니다.” 아울러 청미디어가 상품이 나올 수 있게 자금지원과 병역특례업체로 지정되게 한 정부가 인력난에 큰 도움이 됐다고 한다. 한편 **금사장**은 5주년이 되는 2000년에는 코스닥 등록을 하겠다는 야무진 꿈으로 자식과 같은 어린 직원들과 같은 컴퓨터 앞에서 사장이 아닌 프로그래머입장으로 돌아가 S/W개발에 비지땀을 흘리고 있다. ⑤

하정실(본지 객원기자)