해외수출과 상업성, 모두 충족된 디지털콘텐츠 '수상 영예'

진대제 정통부 장관 "디지털콘텐츠 발전 선도하길…" 당부

사진 한정수 기자

정보통신부는 1/4분기 디지털콘텐츠 대상에 영구아트의 'D-WAR', 아리수미디어의 '아리수 한글', 엔파인의 '아이클릭아트'를 선정했다.

영상부문 수상작인 영구아트의 D-WAR는 개그맨 심형래씨가 제작중인 컴퓨터그래픽을 가미한 SF영화로, 지난 99년 제작에 들어가 내년 7월 전 세계에서 개봉될 예정이다. 엔파인의 '아이클릭아트'는 광고, 웹, 출판, 인쇄, 팬시, 교육 등에 사용되는 다양한 포토 이미지, 클립아트, 캐릭터 등을 제공하는 디지털 이미지 포탈사이트(www.iclickart.co.kr)로 지난해 11월 미국에 수출돼 50만달러의 실적을 올리고 있다.

교육용 콘텐츠 부문 수상작인 '아리수한글'은 동요, 그림 그리기, 플래시 게임 등의 기능을 활용한 유아용 한글학습 프로그램으로 앞으로 140개국 재외동포들에게도 서비스될 예정이다. 디지털콘텐츠 대상은 정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원, 한국데이터베이스진흥센터, 매일경제신문사가 공동 주관한다. 분기별 수상작은 해외 진출 시 정통부의 지원을 받고 연말에 열리는 '디지털 콘텐츠 페어 2003'에 출품할 기회를 갖는다.

한글교육에서 쌓은 노하우 수학, 영어에도 '접목'

아리수한글, 그림 그리기 · 플래시 게임 등 결합…교육효과 극대화

"아리수 한글을 통해 자녀를 키우는 어머니들이 자발적으로 동아리를 만들어 아이 교육에 대해 함께 고민하는 이야기를 들으면서 보람을 느낍니다."

"교육용 콘텐츠 부문에서 유아용 한글교육 온라인서비스 '아리수한글'로 수상한 이건범(39) 사장은 한글을 영어와 똑같은 교육방식으로 가르치는 현실이 안타까워 아리수한글을 만들게 됐다고 밝혔다. 디지털콘텐츠 분야 가운데 상업적 성공을 이루기 가장 어려운 분야로 꼽히는 '교육용 콘텐츠' 분야에서 대박을 터뜨린 '아리수한글' 속으로 들어가 보자.

취재 김진경 기자

지난해 6월 서비스를 시작한 유아용 온라인 한글교육 사이트 '아리수한글'은 아리수 미디어가 서울대 지각실험실팀과 2년간 30억원을 투자해 공동으로 개발한 결과물이다.

아리수한글은 한글의 음운 원리를 흥미로운 멀티미디어 환경을 통해 재미있게 터득할 수 있도록 했다는 점에서 차별성이 있다. 가장 핵심적인 콘텐츠는 게임하면서 한글을 깨치는 '한글게임'. 5단계에 걸쳐 55개의 한글게임이 제공된다.

1단계는 글을 전혀 모르는 아이들이 대상. 신나는 율동과 노래에 맞춰 마우스를 클릭하는 연습을 하고 듣기, 같은 모양 찾기를 통해 시각과 청각 변별력을 키워 나간다. 이곳에선 복습을 열무와 함께 한다. 열무는 다마고치와 아바타를 합쳐놓은 사이버 동생. 한글게임을 통해 얻은 꽃잎으로 열무를 키우고, 열무 동생에게 한글도 가르쳐 주면서 아이는 공부한 내용을 스스로 복습한다. 이 밖에도 낙서하기, 노래교실, 전시실 등 사이트 곳곳의 놀이활동을 통해 아이들이 자연스럽게 디지털 환경에 익숙해지도록 구성돼 있다.

서울대 지각실험실과 2년, 30억 투자해 개발

한글게임은 어린이의 한글 학습정도에 따라 한글학습 준비를 위한 1단계부터 읽기 심화 학습을 하는 5단계까지 나뉘어 있다. 광장에는 그림조각을 맞추는 그림공작실, 애니메이션과 함께 동화를 읽는 책방 등이 있다. 또 학부모방은 자녀의 게임 진도를 확인하는 아이 살피기를 비롯해 아동교육에 대한 전문가의 교양강좌를 담은 고슴도치 등으로 이뤄져 있다.

일반 한글교육에서는 영어식으로 '가방'이란 단어만 외우도록 하지만 아리수한글은 '가지'나 '노래방'을 같이 익힐 수 있도록 해 아이들이 한글 응용력을 자연스럽게 키울 수 있도록 한다. 특히 고유의 캐릭터 '열무'를 키우는 과정을 서비스에 넣어 어린이들이 열무를 건강하게 키우려고 싫증내지 않고 공부를 열심히 하도록 배려한 점도 눈길을 끈다.

이건범 사장은 "단순히 한글만 배우는 사이트가 아니라, 각종 교구를 만지고 직접 해 봄으로써 사고력과 창의력을 키울 수 있다는 게 히트한 비결인 것 같다"며 "아리수한글은 어린이 지능발달 상황에 맞춰 처음부터 억지로 한글을 가르치려 하는 게 아니라 컴퓨터와 친해지게 한 후 음운 원리에 따라 익히게 하는 방식이다. 꾸준히 인내심을 가지고 따라오게 하려면 장기적인 교육 플랜을 따라야 한다"고 말했다.

콘텐츠에 대한 자신감 … 연회비 39만6,000원

이 사장의 '아리수한글'에 대한 애정과 강한 자신감은 가격 결정에서부터 느낄 수 있다. 다른 어느 콘텐츠도 감히 책정하지 못한 연회비 39만6,000원이라는 가격으로 유료화를 택했다. 회원으로 가입하면 모든 온라인 서비스를 이용할 수 있으며, 24권의 교재와 카드 등 각종 교구를 사용할 수 있다. 서비스를 시작한 후 20만명의 누적회원과 5,000명 이상의 유료회원을 모았다. 20억원대의 순수한 회원가입비 매출을 올린 셈이다.

아리수한글의 강점은 함께 제공되는 오프라인 교구재들이다. 과학적으로 개발된 교구재를 갖고 놀면서 아이는 한글 글자를 실제로 접하고 응용할 수 있다. 제공되는 교구재는 24권의 주차별 학습지, 목재큐브 낱말카드 CD롬 등이다. 아리수한글에 대한 입소문이 퍼지면서 해외에서의 문의도 많아지고 있다고 한다. 곧 미국과 캐나다 지사를 세우고 해외교포는 물론 한국어 학습을 원하는 사람들을 지원한다는 계획이다.

Mini Interview 아리수미디어 **이건범** 사장

70여개 난립하던 경쟁사들 '돈 안된다'며 게임으로 옮겨

아리수미디어 이건범(39) 사장의 첫인상은 다른 CEO들과 사뭇 다르다. 자그만 체구에 선한 눈빛과 미소에는 8년간 교육콘텐츠 개발에 쏟아온 강인함이 풍기지는 않는다. 하지만 그에게는 대단한 뚝심이 있다. 남들 다 손들고 나간 교육용 멀티미디어 타이틀 시장에서 8년째 한우물을 파며 가능성을 찾고 있는 것.

하지만 이 사장에게도 아픔은 있었다. 아리수한글 개발을 위해 8년간 치른 전쟁이 그로부터 시각을 빼앗아간 것. 교정시력이 0.04에 불과하다. 책도 읽을 수 없다고 한다. 당연히 고통스러울 터이나 그는 여전히 웃는 얼굴이다. 창사이래 고락을 나누며 회사의 뼈대를 새운 창업 동지들이 있고, 새로운 직원들이 신선한 열정을 지닌 채 속속 아리수로 집결하고 있기 때문일 지도 모른다.

"눈이 나빠졌지만 창업 때부터 동고동락한 직원들이 도와줘 불편하지 않다. 보고서를 만들어 직접 읽어주고, 결재 때마다 자세히 설명해주니 오히려 의사소통이 더 잘 된다."

이 사장이 대학에서 사회학을 공부한 뒤 교육사업이 좋아 전셋돈 5,000만원을 빼내 사업을 시작했을 때만 해도 경쟁업체가 70여개나 됐다. 하지만 경기가 가라앉자 대부분 게임 등 돈이 되는 분야로 눈을 돌렸다.

"교육용 콘텐츠 사업은 단기간에 이익을 낼 수 없는 분야예요. 저희는 수십년이 걸려도 포기하지 않고 차근차근 탑을 쌓아갈 겁니다."

그는 수학교육 사이트를 개발 중이며 영어교육 사이트에도 도전할 계획이라며 그동안 닦은 기술과 콘텐츠를 활용해 수준높은 교육방송도 만들고 싶다고 포부를 밝혔다.