

3/4분기 디지털콘텐츠 대상



독특한 아이디어로 시장에서 호평 받은 작품 선정

차별화된 접근방법으로 새로운 가능성 개척 ... 해외시장에서 성공가능성 어느 때보다 높아

정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원과 한국데이터베이스진흥센터가 공동으로 주관하는 디지털콘텐츠 대상 3/4분기 수상작이 결정됐다. 디지털영상, 온라인게임, 교육용콘텐츠, 무선콘텐츠, 웹정보콘텐츠 등 5개 부문 총 7개 작품이 선정된 이번 3/4분기 디지털콘텐츠 대상 수상작들은 전 분야에 걸쳐 우수한 작품들이 제출돼 심사과정에서도 고민이 있었다는 후문이다. 수상작들을 살펴보면 디지털영상 분야에서는 캐릭터플랜의 '망치'와 아이코닉스엔터테인먼트의 '뽀롱뽀롱 뽀로로'가 수상의 영예를 안았고, 온라인게임 분야에서는 위젯의 '메이플스토리'와 그리곤엔터테인먼트의 '씰온라인'이 공동으로 선정됐다. 교육용콘텐츠에서는 유니메이션코리아의 '스몰 포테이토(Small Potatoes)'가 수상했고, 무선콘텐츠 분야에서는 웨이엔지코리아의 '부루마블'이 선정됐다. 마지막으로 웹정보콘텐츠 분야에서는 로앤비의 '온라인법률정보'가 대상을 차지했다. 이번 디지털콘텐츠 대상 수상업체들은 향후 정통부의 해외 진출과 마케팅을 위한 각종 활동에 우선적으로 참가하는 혜택을 누릴 수 있으며, 연말에 열리는 '디지털콘텐츠페어 2003' 전시회에 참가하고, 대통령상 후보에 오르는 자격을 얻게 됐다.

취재 신종훈 기자 / 사진 이혜성 기자



웹정보콘텐츠 분야 수상작 / 로앤비 '온라인법률정보'



총 11만건의 DB 보유한 국내 최대 법률정보 콘텐츠

독자적 기술로 원스톱 서비스 제공 ... 법률상담솔루션 해외수출 본격화



로앤비(대표 이해완)의 '온라인법률정보'는 국내 최대의 판례, 최신 법령, 생활법률, 기업법무에서 e-Book 형식의 주석서, 일본 판례 및 법령에 이르기까지 다양한 법률정보를 서비스하고 있는 법률정보 콘텐츠다.

온라인법률정보가 웹정보콘텐츠 분야 수상작으로 결정된 것은 법조인을 위한 콘텐츠로 단순한 법조문의 제공이 아닌 사용자의 요구를 파악하고 이를 위해 콘텐츠를 구성한 것이 높게 평가됐기 때문이다. 특히 온라인법률정보는 독자적인 법률DB 가공기술로 법령, 판례 등 분야별 34가지의 법률DB를 구축하고 있는데 3,700여종의 모든 현행법령과 연혁법령, 6만여건의 하급심판례를 포함해 총 11만건의 판례DB를 보유하고 있다. 이 회사가 개발한 독자적인 법률가공 기술로는 일본 법령/판례 실시간 번역서비스와 법/시행령/시행규칙 3단 비교보기, 맞춤 법령정보서비스(LeCS), 자동 법률상담솔루션(HiPERT), 자동 하이퍼링크 기능, 법률정보 종합검색 기능 등을 들 수 있다.

또 주석서와 일본 법령·판례, 학술논문, 고시계, 단행본, 평석, 기업법무, 종합서식, 세무정보 등 분야별로 다양한 법률정보 DB를 구축해 법에 관한 모든 것을 한 자리에서 검색할 수 있는 원스톱 서비스를 제공한다는 점도 강점 가운데 하나다.

이 때문에 현재 로앤비를 이용하는 고객층은 일반인은 물론 국회, 대검찰청, 대법원, 공정거래위원회, 사법연수원 등 법률기관들도 상당수 포함돼 있다.

로앤비는 현직판사로는 처음으로 법률사이트 '솔'을 운영한 바 있는 인터넷법 전문가인 이해완 전 서울고등법원 판사의 역량을 바탕으로 국내 정상급 로펌인 법무법인 태평양에서 1년여의 준비기간을 거쳐 설립한 디지털시대의 종합법률벤처기업이다.

이 회사는 이용자에게 다양한 무료법률 콘텐츠를 제공하는 데에서 나아가 이용자가 법률문제를 스스로 해결할 수 있는 편리한 도구를 개발해 제공함으로써 서민의 법률문턱을 낮춘다는 공익적 임무를 수행하고 있다. 또한 최근에는 일본의 신일본법규사와 자동 법률상담솔루션(HiPERT)의 수출 계약을 추진, 수출을 앞두고 있으며, 향후 일본어 사이트, 중국어 사이트 개발로 아시아 법률정보서비스 시장의 리더로 성장하기 위해 노력하고 있다.





디지털영상 분야 수상작 / 캐릭터플랜 '해머보이 망치'

탄탄한 스토리 구성 돋보이는 극장용 2D 애니메이션

인기작가 허영만 원작 만화 재구성 ... SICAF · BAAF 등에서 '극찬'



지난 7월 제작이 완료된 캐릭터플랜(대표 양지혜)의 '해머보이 망치'는 인기작가 허영만 원작의 만화 '망치1, 2'를 극장용 애니메이션으로 제작한 액션 어드벤처 애니메이션이다.

지난 3년간에 걸쳐 약 24억원의 제작비가 투자된 이 작품은 러닝타임 80분짜리 가족용 애니메이션으로, 지진과 해일로 모든 문명이 파괴된 2112년의 지구를 배경으로 개구장이 소년 망치가 펼쳐나가는 모험담을 그렸다. 이 작품은 이미 서울국제만화애니메이션페스티벌(SICAF) 개막작으로 선정돼 1,000여명의 관객들로부터 뜨거운 갈채를 받았으며, 지난 8월 말에는 뉴욕에서 열린 '빅애플 애니메이션 페스티벌(BAAF)'의 특별 개봉 작품으로도 선정돼 30일간 상영되기도 했다.

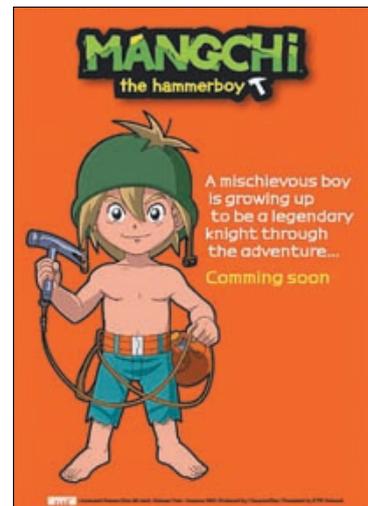
해머보이 망치의 특징은 헐리웃 블록버스터의 스토리 구성과 한국식 비주얼의 결합을 시도한 새로운 스타일의 애니메이션이라는 점이다. 특히

그간 국산 애니메이션의 문제로 지적됐던 시나리오 부분에서 국내 최고의 만화가인 허영만 화백의 원작을 채용함으로써 치밀한 구성력과 리얼리티, 풍부한 상상력과 유머감각 등을 담아내 재미와 감동을 모두 갖췄다는 평가를 받고 있다. 또한 해외시장 진출을 위해 기획 단계에서부터 미국, 유럽, 일본 등의 프로덕션과 스토리 및 캐릭터의 수용성을 검증해 왔으며, 후반부 작업 전체를 캐나다에서 진행해 완성도를 높였다.

당초 지난 여름 개봉될 예정이었던 해머보이 망치는 현재 개봉시기를 놓고 고민하고 있으나, 특별한 제작 발표회 없이도 초등학교생들 사이에서는 이미 화제의 작품으로 떠오르고 있어 흥행에서도 성공이 점쳐지고 있다. 또한 영화개봉과 동시에 PC게임, 아트북, 영상 만화집 등 다양한 매체를 통해 캐릭터 상품도 출시할 예정이다.

제작사인 캐릭터플랜은 지난 95년 설립된 애니메이션 제작 및 배급, 캐릭터 개발 전문 기업으로 지난 96년 SBS TV의 '날아라 호킹' 캐릭터를 개발한 것을 시작으로, '스피드왕 번개', '트랙시티' 등 다양한 애니메이션의 캐릭터를 개발해낸 이력을 갖고 있다. 또한 '꼬마친구 뿌뿌'라는 유아 교육용 클레이 애니메이션을 기획, 제작해 해외 시장에서도 호평을 받은 바 있다.

현재 이 회사는 해머보이 망치 외에도 '리틀 토미', '쿡쿡 아저씨의 맛있는 숫자 요리' 등 2편의 애니메이션을 제작하고 있으며, 동시에 캐릭터 사업도 전개해 '원소스 멀티유즈'의 전문 기업으로 성장하고 있다.



디지털영상 분야 수상작 / 아이코닉스엔터테인먼트 '뽀롱뽀롱 뽀로로'



교육과 재미 동시에 제공하는 에듀테인먼트 콘텐츠

지난달부터 EBS 통해 52부작 방영 ... 해외시장에서 호평, 캐릭터 상품 출시 앞뒤



아이코닉스엔터테인먼트(대표 최종일)의 '뽀롱뽀롱 뽀로로'는 이달부터 EBS를 통해 방영되는 아동용 3D 애니메이션이다.

5분짜리 52부작의 이 작품은 아이코닉스엔터테인먼트와 하나로통신, 오콘, EBS가 공동 제작한 창작 애니메이션으로 지난 4월부터 해외 우수 애니메이션 영화제에서 경쟁 부문에 선정되는 등 이미 해외에서 작품성을 검증받은 바 있으며 애니메이션 전문 비즈니스 잡지인 키드스크린에서도 호평을 받은 바 있다.

세상이 온통 눈과 얼음으로 뒤덮여있는 어느 숲속 마을에서 매일매일 일어나는 크고 작은 소동들을 그린 뽀롱뽀롱 뽀로로는 외모도 성격도 모두 제각각인 다섯명의 동물 친구들의 이야기다. 주인공인 꼬마 펭귄 뽀로로와 상냥한 백곰 포비, 영리한 꼬마여우 에디, 어린 마음을 가진 비버 소녀 루피, 아기공룡 크롱

등 5명의 캐릭터들은 저마다 독특한 특성을 갖고 있으며, 때로는 티격태격하기도 하지만 결국에는 모두의 지혜를 모아 현명한 방법으로 문제를 해결하고 서로 서로 도와주는 사이에 어느새 우정의 소중한함과 함께 사는 의미를 배우게 된다.

이 작품에 등장하는 캐릭터들은 특히 국내 캐릭터 시장에서 가장 안정적인 성장세를 보이고 있는 유아 교육용 콘텐츠로 제작돼 향후 출판, 문구 등 다양한 캐릭터 상품도 출시될 예정이다.

뽀롱뽀롱 뽀로로의 제작사 아이코닉스 엔터테인먼트는 지난 수년간 국내 창작 애니메이션 기획과 캐릭터 비즈니스를 활발히 전개해왔던 금강기획의 애니메이션, 캐릭터 사업부문이 분사해 설립된 애니메이션 기획, 마케팅 전문 기업이다. 이 회사는 국내 및 해외 시장에서 다양한 프로젝트 수행을 통해 축적한 기획, 마케팅 노하우를 기반으로 국제적인 경쟁력을 갖춘 창작 애니메이션 개발과 해외시장 개척에 주력하고 있다.

아이코닉스 엔터테인먼트의 전신인 금강기획 애니메이션사업팀은 TV 시리즈인 '녹색전차 해모수', '레스토랑 특수구조대', '짱이와 깨모' 등 약 80여편의 창작애니메이션을 기획해 국내외 사업을 전개해왔고, 당시 창작 애니메이션으로서는 최초로 일본 NHK 위성 방송에 판매하는 성과를 거두기도 했다.

분사 이후, 이 회사는 매년 2개 프로젝트 이상의 창작 애니메이션 TV 시리즈를 공중파를 포함한 부문별 강력한 파트너와 함께 공동제작하는 등 국내 및 해외 시장을 겨냥한 자체 콘텐츠를 제작하고 있으며, 동시에 해외 콘텐츠를 국내에 도입하는 사업도 전개하고 있다.





온라인게임 분야 수상작 / 위젯 '메이플스토리'

새로운 개념의 사이드 스크롤 온라인 게임

유료화 3개월만에 50억원대 매출 기록 ... 일본 등 해외시장에서도 '상종가'



위젯(대표 이승찬)의 '메이플스토리'는 기존의 쿼터뷰 방식이나 3D 게임과는 전혀 다른 새로운 개념의 사이드 스크롤 온라인 게임이다.

이 게임은 점프를 하거나 사다리를 오르고 밧줄을 타는 등 아케이드적인 특성이 강조됐고, 혼란한 시점 변환이 없어 누구나 쉽게 접근할 수 있는 방식으로 제작됐다. 또 다양한 조합의 아바타 시스템을 채용해 옷과 머리 스타일부터 귀걸이나 신발에 이르기까지 게임에 등장하는 대부분의 착용 가능한 아이템들은 착용한 상태 그대로 화면에 보여진다. 이는 두리뭉실한 색상이나 형태만으로 다른 사람의 아이템들과 구분하는 수준에서 벗어나, 아이템 자체를 눈으로 즐길 수 있도록 한다.

특히 이 게임에 등장하는 아이템은 일반적인 온라인 게임에서 등장하는 아이템 외에 독특하고 엽기적인 아이템들이 많은데, 생각지도 못했던 책과 요리, 핸드폰, 현금인출기 등의 아이템이 등장해 기존의 온라인 게임에서는 찾을 수 없었던 색다

른 재미를 맛볼 수 있도록 한다. 배경은 중세 분위기의 마을이나 초원으로 된 필드와 같은 일반적인 맵뿐만 아니라 고층 빌딩이 가득한 도시나 장난감들이 등장하는 맵 등 발상을 전환한 새롭고 재미있는 맵이 계속해서 등장한다.

지난 1월 베타서비스를 시작해 4월부터 정식서비스에 들어간 메이플스토리는 현재 가입자 350만명에 동시접속자수 12만명을 기록해 소위 '대박'을 터뜨리고 있으며, 랭키닷컴의 랭기순위와 검색엔진 네이버의 게임 검색어 순위 등에서 엔씨소프트의 리니지 시리즈에 이어 3위를 기록하고 있다.

이 게임은 이미 올 상반기에 일본 시장에 성공적으로 진출해 동시접속자수가 1만명을 돌파했고, 현재 대만과 중국에서도 서비스를 준비하고 있다.

지난 2001년 4월 설립된 위젯은 메이플스토리를 통해 지난 9월까지 약 52억원의 매출을 기록하고 있으며, 이 가운데 해외시장에서만 약 5억원의 매출을 올렸다. 특히 이 회사는 기존 온라인게임들과 달리 월정액 이용료 방식이 아닌 아이템의 유료 판매를 통해서만 이 같은 매출을 올리고 있어 온라인게임의 새로운 수익 모델을 성공적으로 선보였다는 평가를 받고 있다. 아이템 판매 방식을 채택하고 있는 온라인게임으로는 감마니아코리아의 '거상', 엠게임의 '드روی 언온라인' 등이 있으나 메이플스토리처럼 단기간에 고수익을 올린 게임은 찾아보기 힘들다.

현재 넥슨을 통해 국내와 일본시장에서 서비스되고 있는 메이플스토리의 고속 성장이 어디까지 이어질지 주목된다.



온라인게임 분야 수상작 / 그리곤엔터테인먼트 '쌀온라인'



개그 RPG 지향하는 풀 카툰렌더링 3D 온라인 게임

엽기·발랄 코믹 요소 강조한 독특한 분위기 제공 ... 유료화 앞두고 대박 예감



그리곤엔터테인먼트(대표 조병규)의 '쌀온라인'은 지난 2000년 출시된 패키지 게임 '쌀(seal)'의 세계관을 계승한 풀 카툰렌더링 3D 온라인 게임이다.

이 게임은 전작의 약간 음울하고 어두운 분위기에서 벗어나, 셀 셰이딩 기법을 통해 아기자기한 모습과 캐릭터들의 부드러운 애니메이션을 보여주며 전반적으로 즐겁고 밝은 분위기를 강조했다. 특히 타게임과는 달리 풀 카툰렌더링 방식을 도입, 애니메이션을 보는 듯한 게임 그래픽을 제공하며, '개그 온라인

게임'이라는 독특한 컨셉을 취하고 있다. 엽기 발랄한 몬스터들이 등장하고, 게임 도중 이불을 깔고 누워서 휴식을 취하는 등 코믹스러운 요소들이 게임 곳곳에 등장하기도 한다.

이 게임의 또다른 특징은 화려한 액션을 제공한다는 점이다. 쌀 온라인은 마우스클릭을 하는 동안, 액션게임처럼 키보드로 버튼을 눌러 기술을 사용할 수 있다. 때리기, 베기 등의 기초적인 공격 외에 찍어 내리기, 돌려차기, 연타치기 등의 콤보 동작은 화려하고 감칠맛 나는 쌀 온라인만의 특수한 전투시스템이다. 또한 각 직업을 최대한으로 살린 다양한 기술과 전직시스템으로 커뮤니티의 구성에 있어 게이머들의 특별한 참여를 유도하는 등 각종 시스템을 통해 커뮤니티를 강조했다.

지난 7월 공개 베타테스트에 들어간 쌀온라인은 현재 평균 동시접속자 수 3만5,000명 정도를 나타내고 있으며, 최대 동시접속자 수는 5만6,000명에 이른다. 이 게임은 올 겨울 유료화를 앞두고 있어 유료화 이후의 성적에 관심이 모아지고 있다. 특히 쌀온라인은 씨니Y&K, 네오위즈, 삼성전자 등이 직접 퍼블리싱에 참여하면서 해외 시장에서도 좋은 반응을 보이고 있는데, 일본에서는 향후 전체 매출액의 42%를 로열티로 받기로 해 업계의 관심을 끌기도 했다. 또 대만에서는 계약금 15억원에 매출액의 30%를 로열티로 받게 될 예정이며, 대만에서는 최소 로열티로 36억원을 지급받는 계약을 체결해 유료화 이후 고수익이 예상된다.

지난 98년 큰바위얼굴이라는 사명으로 설립한 그리곤엔터테인먼트는 2001년 '크러시'라는 게임으로 온라인 게임시장에 뛰어들었고, 지난해 '제피 2', '나르실리온' 등을 발표하면서 업계의 주목을 받았다. 특히 나르실리온은 2002년 대한민국 게임대상 기획/시나리오 부문 대상을 수상하기도 했다.





교육용콘텐츠 부문 수상작 / 유니메이션코리아 '스몰 포테이토'

2D 플래시 애니메이션 영어교육 콘텐츠

재미있는 애니메이션으로 어린이들 시선 사로잡아 ... RPG 형태 네 번째 작품 선보여



유니메이션코리아(대표 윤원석)의 '스몰 포테이토' 시리즈는 어린이 영어교육 전문사이트 에듀리닷컴을 통해 서비스되고 있는 에듀테인먼트 콘텐츠다.

이 작품은 미국 유치원의 커리큘럼에 따라 10개의 주제를 하나의 스토리로 구성, 애니메이션과 게임을 통해 학습할 수 있도록 하는 영어학습 프로그램이다. 이 프로그램은 주요 타깃인 7~12세의 어린이들을 위해 2D 플래시 애니메이션으로 제작돼 재미있게 영어를 배울 수 있도록 기획됐다.

이 시리즈는 현재 TV 애니메이션, PC게임, 교재 등의 다양한 형태로 상품화된 상태로 교육용 애니메이션으로는 최초로 중국에 방영권을 판매하는 실적을 올리기도 했다.

현재 시리즈의 1, 2, 3가 에듀리닷컴을 통해 서비스되고 있고, 네 번째 작품인 스몰 포테이토 4는 RPG 게임으로 제작되고 있다. 이 게임에서는

시간여행 방식으로 역사적 인물들과 함께 다양한 문제 해결을 통해 영어학습이 가능하도록 할 예정이다.

스몰 포테이토와 미국문화정보, 학습게임, 랭킹게임, 스토리북 등이 있는 키즈 월드는 현재 유료로 서비스되고 있는데 1단계 1개월 과정이 1만 2,700원(VAT별도)으로 총 6개월 과정이 제공되고 있다. 각 단계는 학습 수준에 따라 학습기간이 단축되거나 늘어날 수 있으며, 학습수준은 에듀리에서 자체 개발한 구슬시스템에 의해 평가된다. 또한 1개월이 되기 전에 1단계가 끝났다 하더라도 유료학습기간이 끝난 후 다시 수강신청을 해야 다음단계를 이용할 수 있다.

유니메이션코리아는 에듀테인먼트 콘텐츠 전문 기획사로 1996년이래 애니메이션과 웹기반의 멀티미디어 교육용 프로그램을 기획, 제작해온 유니메이션 그룹(Unimation Group, Inc)을 모체로 해, 한국의 어린이들에게 미국의 현지 언어를 재미있고 효과적으로 배울 수 있는 기회를 제공하기 위해 설립됐다.

영어 학습 사이트인 에듀리(eduree)는 미국의 영어학습 평가기관의 연구위원으로부터 지속적인 평가를 거쳐, 최근 미국 교육계에서 가장 주목을 받고 있는 Authentic Learning & Assessment(진정한 학습 및 평가)를 PC와 인터넷 기반의 멀티미디어 학습을 통해 구현했다.



무선콘텐츠 분야 수상작 / 웹이엔지코리아 '부루마불'



추억의 '부루마불' 모바일로 되살렸다!

서비스 10일만에 동시접속자 500명 돌파 ... 독특한 아이템들로 재미 배가



웹이엔지코리아(대표 전유)의 '부루마불'은 예전에 한참 즐겼던 추억의 게임 부루마불을 모바일로 되살린 게임이다. 씨앗사에서 게임 판권을 가지고 있는 부루마불 게임은 주사위를 던져서 세계 각국을 돌며 그곳에 건물을 짓고 상대방이 방문할 때 통행료를 청구해서 부동산을 경영하는 전략 게임이다.

웹이엔지코리아에서는 이 부루마불의 기본 모델을 그대로 살려 모바일 부루마불을 만들었다. 게임 룰 자체가 모바일의 네트워크 성격을 살려 좀더 빨리 승부를 낼 수 있도록 한 점과 주사위를 직접 던지지 않는다는 것, 그리고 건물을 짓거나 통행세를 받을 때 종이돈을 일일이 세어보지 않는다는 것을 제외하고는 오프라인 부루마불과 거의 흡사하다. 부루마불 게임의 모바일 구현을 위해 웹이엔지코리아는 씨앗사와 수익률 배분 구조로 된 온라인/무선을 포함하는 포괄적인 라이선싱 계약을 체결했다.

모바일 부루마불은 네트워크 게임으로 모바일 네트워크에 접속해야 진행할 수 있다. 4명까지 한 게임판에 참여할 수 있으며, 마땅한 참여자가 없을 경우에는 제작사에서 마련한 인공지능(AI) 플레이어를 참여시켜 게임을 즐길 수 있다.

모바일 부루마불에는 원작 부루마불에는 없는 별도의 특화 아이템들도 제공된다. 예를 들어 다른 플레이어들은 주사위 두 개를 던지는데, 자기는 세 개의 주사위를 던져 게임 분위기를 선점한다거나, 폭탄 아이템을 놓아두고 피해를 입힌다거나, 땅치, 수면제, 업그레이드, 워프 카드, 지진 카드 등 디지털 게임용 특화 아이템들을 구매해 사용할 수도 있다.

지난 7월 2일부터 SKT에서 서비스되기 시작한 모바일 부루마불은 하루 평균 3,000건 이상의 다운로드, 최대 동시접속자 548명을 기록하는 등 폭발적인 인기를 끌고 있으며, KTF와 LGT에서도 조만간 서비스될 예정이다.

웹이엔지코리아는 지난 2000년 6월 설립된 모바일 콘텐츠 전문업체로 SKT의 최초 모바일 콘텐츠 4종 가운데 2종을 공급한 이력을 갖고 있다. 이 회사는 2000년 12월 '손가락 DDR& PUMP'라는 모바일 게임을 개발한 것을 시작으로 '슈퍼배구', '냥시왕', '나쁜동물들', '상큼맛고' 등 다양한 모바일 게임을 서비스하고 있다.

<p>부루마불 게임</p> <p>Prep Any Key</p>	<p>① 일반방 0/200</p> <p>② 보너스방 0/200</p> <p>③ 평민이상 0/200</p> <p>④ 중산층이상 0/200</p> <p>⑤ 상류층이상 0/200</p> <p>거시미감/300만원</p>	<p>사냥: 287만원</p>	<p>남은칸수: 4칸</p>	<p>구입하기</p> <p>자산: 287만원</p> <p>대지: 12만원</p> <p>별장: 17만원</p> <p>별장: 22만원</p> <p>별당: 27만원</p> <p>호텔: 37만원</p> <p>구입하지 않는다</p>
	<p>통행료</p> <p>마블맨7008님이</p> <p>마블맨9753님에게</p> <p>45만4천원을 통</p> <p>행료로 지불했습</p> <p>니다.</p> <p>자금: 100만4천원</p>	<p>부루마불 게임</p>		