

‘사랑과 열정 있기에’ 뒤에서 제몫 다했던 DC업계 숨은 주역들

게임·에니메이션 등 디지털콘텐츠 산업발전의 ‘일등공신’
‘백발 개발자로 남는 게 꿈’ ... 묵묵히 개발에만 몰두

성공한 디지털콘텐츠업계 기술 및 기업의 오늘이 있기까지에는 그 뒤에서 묵묵히 자신의 역할에 최선을 다한 수많은 사람들이 있었기에 가능하다. 기업의 성공적인 성장이나 누군가의 화려한 성공의 이면에는 언제나 전략의 실질적인 실행자 역할을 담당 한 숨은 공로자가 있기 마련. 이들은 성공을 축적해 나가면서 힘과 지위도 동시에 얻게 되지만 일반적으로 대중에게 알려지는 것은 기업의 대표자나 특정한 몇 명일 뿐 대부분은 베일에 가려지게 된다. 보이지 않는 주역으로 살아온 그들의 내밀한 사연을 되짚어보면서 디지털콘텐츠 관련자들의 성공 스토리를 살펴봤다.

글 권경희 기자 / 사진 이해성 기자



디지털콘텐츠업계의 숨어있는 주역은 누구인가. 사뭇 거창한 질문이다. 하지만 혹 너무 늦은 질문이 된 것은 아닐까 우려도 된다. 이제 디지털콘텐츠의 큰 주춧돌 역할을 하고 있는 게임은 영화를 제치고, 대중문화의 가장 거대한 중심을 차지하고 있기 때문이다.

순수 제작비 30억~40억원이 넘는 게임들이 줄줄이 공개됐다. 드라마틱한 환호와 탄성이 오간다. 게임 관련 주식들은 거래소와 코스닥에서 신바람을 내고 있다. '리니지 2'는 경제신문 1면을 차지했고, 게임계를 넘어 IT산업과 대중문화 전반에 거대한 변화를 이끌고 있다. 아시아는 이미 한국산 온라인게임이 휩쓸고 있다.

게임이 보건복지부의 '관리 대상'이었던 10여년 전과 비교해 놀랄만한 변화다. 그런데 누가 이 거대한 변화의 중심에 서있는가. 미래의 캔버스를 채워 가는 이는 누구인가. 영화를 제대로 모르는 사람들도 강우석, 강제규를 알 듯이 이제 게임 산업에 있어서도 임요환, 김택진, 송재경을 모르는 사람은 드물어졌다.

특히 게임업계에서 리니지를 개발한 송재경을 빼놓고는 게임 역사를 논할 수가 없게 됐다. 하지만 송재경과 함께 리니지를 개발한 이희상, 박성재에 대해서는 대부분 모르고 있을 것이다. 이들은 송재경과 함께 리니지를 만든 인물이지만 영원한 숨은 주역으로 살고 싶어하면서 베일에 쌓여 있는 인물.

게임의 숨은 주역

이중 이희상의 공식직함은 엔씨소프트의 개발이사. 현재 XL게임즈 사장인 송재경 씨가 '천재 중의 천재'라고 칭찬 사람이다. 송재경 씨가 뼈대를 만든 '리니지'에 살을 붙였고, 성공가도를 실질적으로 이끌었다. 현재까지 그에 대해 알려진 사항은 극히 드물다. 대인기피에 가까운 은둔자적 기질 때문이다.

박성재 씨도 물론 마찬가지다. 박성재 씨는 엔씨소프트에서 리니지가 성공가도를 달릴 때 자신이 더 이상 할 일이 없다고 보고 현재 아이닉스소프트 개발이사로 자리를 옮겼다. 당시 리니지가 동시접속자 100명을 넘기면서 한국의 서버 기술을 세계 최고의 수준으로 올린 당사자가 바로 박성재 이사다. 한국 게임서버 기술력의 기반을 마련한 당사자가 박성재 이사라고 해도 과언이 아니다. 송재경과 박성재는 서울대 컴퓨터공학과 동기이다.

독특한 조작 방식으로 등장부터 단박에 인기를 끌며 지금까지도 하루 평균 3,000명 이상이 다운로드하는 베스트 게임으로 자리잡게한 '놈'을 개발한 신봉구 게임빌 실장도 숨은 주역으로 꼽힌다. 신봉구 실장은 앞만 보고 계속 달려야 하는 현대 사회의 인간의 모습을 게임으로 만들었다. 검은

인터뷰 / 'V3' 상품화 성공시킨 조시행 안철수연구소 개발이사

악성코드 퇴치자 '사명감'에 즐겁다



▶ 'V3' 상품화에 성공시킨 주역으로 알려졌는데 그 배경은.

- 당시 한글과컴퓨터가 안철수연구소에 자본을 투자했다. 이 때 한글과컴퓨터 개발자로 일하며 안철수연구소로 파견근무를 했다. 이후 V3를 상품화하는데 있어 양사 합의로 자의반 타의반으로 안철수연구소

로 오게 됐다. 이 때 이곳에 와서 V3의 상징인 주사위 모양을 만들었고 안철수연구소의 트레이드 마크가 된 외국 백신업체의 제품보다 성능과 이미지를 더욱 뛰어나게 하는데 전력을 쏟아 상품화에 성공시켰다.

▶ 점점 늘어나는 악성코드를 찾아내고 엔진을 개발하는 일은 결코 쉽지 않을 것 같은데.

- 사실 이 일에 보람을 느끼지 않고 재미를 느끼지 못한다면 할 수 없는 직업이라고 생각한다. 이 일에 있어 가장 어려운은 계획대로 진행을 할 수가 없다는 것이다. 약속을 잡아도 약속을 이행할 수가 없다. 악성코드는 언제 나타날지 모르기 때문이다. 그리고 악성코드는 소스코드가 있는 것이 아니기 때문에 수수께끼를 풀 듯 자기 자신과의 싸움이 필요하다. 하지만 늘 추리소설을 읽듯 재미를 느끼니 천직인 것 같다.

▶ 안철수연구소의 점수로 백신을 평가하면.

- 70점 안팎이다. 백신 제품만 봐서는 V3가 외국 백신에 절대 뒤지지 않는다. 특히 한국 내에서는 V3가 훨씬 강하다. 하지만 외국 백신업체는 인력의 수도 많지만 훈련이 잘 돼 있다. 그들은 방대한 영역의 백신을 찾아낸다. 하지만 치료하지 못하는 부분이 많지만 V3는 찾으면 치료까지 해준다는 것이 원칙이기 때문에 결코 우열을 가릴 수 있는 수준은 아니다.

▶ 앞으로 계획은.

- 백발 개발자로 남는게 꿈이다. 기회가 주어지는 한 엔진 개발을 계속할 생각이다. 이와 함께 이제 후배양성에 나서고 싶다. 후배들은 악성코드를 찾아내는 일을 꺼려하기 때문에 이 분야에 흥미 있어 하는 후배를 찾아 적극적으로 노하우를 전수하고 싶다.

형체의 캐릭터는 '세상 사람들이 모두 달라도 그림자는 모두 검은색 하나' 라는 생각에서 시작됐다. 지하철에서 휴대폰을 돌려가며 버튼을 계속 누르는 사람을 본다면 그 사람은 '놈'을 하는 중이다. 아직 휴대폰을 돌려가며 하는 게임은 '놈' 밖에 없기 때문이다.

국산 소프트웨어의 자존심 V3를 안철수 사장이 만들었다는 사실은 누구나 알고 있다. 반면 오늘의 V3의 성공신화를 만든 숨은 일등공신에 대해서는 아는 사람이 적다. 조시행 안철수연구소 이사가 바로 그 주인공이다.

조시행 이사와 안철수연구소의 인연은 95년 6월로 거슬러 올라간다. 당시 안철수연구소에 한글과컴퓨터가 자본을 투자하면서 한글과컴퓨터에서 개발자로 일하던 조시행 이사가 안철수연구소로 파견됐다.

안 사장이 만든 V3는 당시 뛰어난 성능을 보이는 백신이었지만 공개 소프트웨어적인 성격이 강해 상품화 과정을 거쳐야 했다. 그 임무를 맡은 것이 조시행 이사다. 3개월 동안의 파견 근무를 마치고 한글과컴퓨터로 돌아왔는데 함께 일하자는 안철수 사장의 제안이 왔다.

한글과컴퓨터라는 안정된 등지를 떠나 안철수연구소로 왔지만 상황은 열악했다. 조 이사를 제외하고 개발자는 고작 4명. 그나마 2명은 갓 대학을 졸업한 초보 개발자였고 다른 2명은 아직 대학에 다니는 학생이었다. 밤낮 없이 백신 개발에 매달려 최초의 상품화된 백신인 'V3프로'를 개발했다. 1년 후 V3프로에 이어 97년에 'V3프로97'을 완성했다.

이후에도 V3는 부단한 기능 추가가 이뤄져 이제 PC용 제품뿐 아니라 상대적으로 외국 제품에 뒤졌던 서버용 백신도 속속 개발돼 어깨를 견줄 수 있는 위치에 올랐다.

온라인 게임의 증가적인 벅슨의 서민 개발이사는 MMORPG 등 온라인 게임이 구동될 수 있는 서버 운영기술을 처음 개발한 주인공이다. 그는 동시접속자가 수백명에 불과하던 온라인 게임 태동기에 벅슨에 합류, 유저수와 관계없이 안정적인 게임을 서비스할 수 있는 '분산서버시스템'을 개발했다. 현재 대부분의 온라인 게임업체들이 그가 개발한 분산서버시스템을 벤치마킹해 운영할 정도로 이 분야에 관한 타의 추종을 불허한다.

국내 온라인 게임시장은 '리니지'에 이어 '한게임' '포트리스' 등 대중적인 온라인 게임이 등장하면서 더욱 활기를 띠게 됐다. 이 분야에서는 '한게임'을 기획한 NHN 문태식 게임개발본부장과 '포트리스2블루'를 개발한 CCR 이득우

개발팀장을 빼놓을 수 없다.

삼성SDS에서 의료정보시스템을 개발한 바 있는 NHN 문태식 본부장은 모든 온라인 게임이 웹과 상관없이 클라이언트 프로그램을 통해 로그인 과정을 거치던 99년, 웹상에서 로그인은 물론 게임이 자동설치 및 실행되는 기술을 개발해 '한게임'을 국내 최고 게임포털사이트 반열에 올려놓았다.

판타지가 주름잡는 온라인게임 시장에서 무협 온라인 계

인터뷰 / '리니지' 숨은 개발자 박성재 아이닉스소프트 개발이사

국내 게임서버 기술 'UP' 시킨 장본인



▶ 리니지 개발에 있어 상당한 역할을 한 것으로 알려졌는데.

- 리니지의 골격은 거의 송재경 씨가 했다. 네트워크 개발을 주로 해왔던 나로서 리니지가 어느 정도 규모에 오르고 있을 시점에 서버에 문제가 많은 것을 보고 서버안정화에 도움을 줄 수 없을까해서 동참하게 됐다. 게임서버의 버그 안정화에 상당한 역할을 했고 국내 게임서버 기술을 한 단계 업그레이드시킨 것에 자부심을 느낀다.

▶ 리니지 개발에 있어 어려웠던 점은.

- 당시 엔씨소프트는 시스템통합관련 업무를 하청 받아 근근이 버텨내며 게임 개발에 매달렸다. 다른 팀에서는 게임으로 돈을 벌 수 있을 것이라고 생각하지는 못했다. '리니지' 서비스를 시작했지만 초기 동시접속자가 50여명에 불과했고 좀처럼 숫자가 늘지 않았다. 하지만 갑자기 자고 일어나면 가입자가 크게 늘어나 있는 일이 반복됐다. 사실 이 때부터 정말 힘겨운 싸움을 벌였다. 서버의 과부하로 다운이 자주 일어났기 때문이다. 급격히 늘어나는 접속자들과의 싸움을 매일 벌여야 했다. 사실 이것은 기분 좋은 싸움이었다.

▶ 지금도 게임 개발회사에 있는데 게임을 좋아하는가.

- 게임은 리니지 때문에 관심을 갖게 됐다. 그 전에는 '테트리스' 정도만 즐겼다. 관심 있는 부분은 서버 안정화를 일구는 네트워크 엔진 개발이다. 리니지에서도 기존 엔진에서 문제가 계속 발생하자 이왕 이렇게 되는 것 '안 되면 말구'라는 심정으로 내가 만든 엔진을 적용했다. 그 후 버그가 일지 않으면서 엔진 개발에 더욱 매력을 느꼈다. 게임 서버만큼 네트워크 과부하나 다른 문제를 확인할 수 있는 실험무기는 별로 없기 때문에 게임 개발회사에 남게 되는 것 같다.

임 '디오'로 해외 수출에 성공시킨 장본인 오용환 씨알스페이스 개발실장은 게임업체를 2번이나 창업해 한번의 실패 후 지금의 성장을 이뤘다. 조선일보와 현대증권이 주최하는 벤처코리아에 개인으로 출전해 최연소로 당선돼 게임부문 전시회를 참가할 수 있는 자격이 주어졌고 그것을 계기로 데이콤으로부터 사업제의를 받고 재기를 위한 창업에 나서게 되면서 30대 초반의 젊은 나이에도 불구하고 차세대 주자로 떠오르는 기업의 오토로 자리매김 했다.

고려대 산업공학과를 졸업한 CCR 이득우 차장은 조작이 간편한 캐주얼 온라인 게임도 충분히 성공할 수 있다는 전례를 남긴 개발자다. 그는 슈팅게임 '포트리스2블루' V600과 V700을 통해 온라인게임 저변을 일부 마니아에서 아동 및 여성까지 끌어들이는 업적을 남겼다. 간단한 마우스 조작으로 쉽게 게임을 즐길 수 있는 '포트리스'가 '국민 게임'으로 격찬 받으면서 아무작이 쏟아지기도 했다.

초등학생들 사이에서 메이플스토리를 모른다는 것은 네이버나 야후를 모르는 것과 마찬가지다. 이 게임이 최고의 인기기도를 달리게 된 비결 중 하나는 짜리몽땅한 2등신 캐릭터의 아기자기함에 있다. 종으로 횡으로 종종거리며 뛰어다니는 2등신 캐릭터들은 수십 가지의 표정에 수백 가지 조합의 아이템으로 수천 가지의 재미를 만들어내는데 이것을 디자인한 주민희 디자이너도 게임업계의 숨은 주역이다. 앞으로 꿈이 애니메이션을 만드는 것이니 앞으로 애니메이션업계의 숨은 주역이 될 수도 있을 것이다.

마케팅·검색엔진 등 숨은주역

피망 신화를 이뤄낸 박대춘 네오위즈 팀장은 10년 한우물을 파온 마케팅 전문가다. 브랜드 런칭 3개월만에 게임포털 분야 선두 도약, 고스톱류 동시접속자 18만명을 돌파시키고 맞고, 고스톱, 포커 등을 인기 웹보드 게임 1위로 등극시키는 등 탁월한 런칭 능력을 보여줬다. 모든 피망 마케팅 신화 뒤에는 프로젝트를 총괄했던 박대춘 팀장이 있었다.

미국·유럽 등 해외 20개국 이상을 선점하고 있는 그라비티의 '라그나로크'의 수출 성공 뒤에는 이세진 해외마케팅 팀장이 자리하고 있다. 아케이드게임이 주류를 이루고 있는 해외 시장에서 온라인게임에 관심을 돌리도록 트렌드 전환에 심혈을 쏟은 그의 전력으로 그라비티는 세계 각지에서 고른 흥행 성적을 보이고 있다. 이제 '라그나로크'를 활용한 다양한 캐릭터사업에도 나서며 매출신장을 보이고

있는 그라비티는 올초부터 대만·홍콩·싱가포르·말레이시아 등에서 잇따라 현지 제휴업체와 캐릭터 라이선싱 사업을 준비중이다. 이에 이세진 팀장은 해외 시장 진출에 무서운 귀재로 자리매김하고 있다.

요즘 네이버 커뮤니티 서비스가 몰라보게 달라졌다는 소식을 심심찮게 접할 수 있다. 네티즌들 사이에서 '1인 미디어'라는 하나의 새로운 문화코드로 자리잡으면서 인기를 불려모으고 있는 NHN의 블로그를 운영하고 있는 이람

인터뷰/ 'TAF'에서 대상 수상한 한태호 동우애니메이션 감독

"감독을 꿈꾼다면 작업공정 두루 경험해야"



▶ 아프리카아프리카로 TAF서 대상 받은 소감.

- 뜻밖의 수상이었기 때문에, 기쁨 보다는 작품의 완성도면에서 '더 잘할 수 있었는데' 하는 아쉬움이 남는다. 어쨌든 함께 고생했던 스태프들에게 큰 선물이 돼서 다행이다.

▶ 아프리카아프리카를 장편으로 제작하는데 어려움은 없는지.

- 단편을 통해 프리프로덕션의 중요성을 재인식하게 됐고, 1차적으로 이 부분의 강화에 주력하고 있다. 예상치 못한 어려움은 계속 발생하겠지만 좋은 작품을 만들어 가는 하나의 과정이며, 경험이라는 측면에서 긍정적으로 생각한다.

▶ 어떤 컨셉으로 나갈 것인지. 무엇에 가장 중점을 두고 제작하고 있는지.

- 전세계의 모든 연령층이 즐길 수 있는 대중적인 장편애니메이션을 생각하고 있다. 초기 설정단계이기 때문에, 구체적으로 말할 순 없지만, 풍요롭고 아름다운 아프리카의 대자연의 어떻게 표현할 것인가에 중점을 두고 연구중이다.

▶ 애니메이션 감독이 되려면 준비해야 할 것은.

- 애니메이션이 완성되기까지 거치는 수많은 작업공정을 가능한 두루 경험해 볼 필요가 있다고 생각한다. 연출부 출신이든, 애니메이터 출신이든, 제작사에 직접 뛰어들어 몸으로 부딪히며 얻을 수 있는 산 경험은, 시간이 많이 걸릴 수는 있겠지만 분명히 애니메이션 감독이 되기 위해 거쳐야 할 중요한 부분이라고 생각된다.

▶ 앞으로 계획은.

- 개인적 성향의 주제와 표현방식을 추구할 수 있는 단편은 매우 매력적인 작업이다. 틈틈히 단편 애니를 만들 생각이다. 우선은 2년 내 영화관에 개봉할 수 있도록 '아프리카아프리카' 장편애니메이션 제작에 최선을 다할 계획이다.

NHN 커뮤니티 팀장이 있기 때문이다. 이람 팀장은 네티즌들의 선풍적인 인기를 모으며 자신의 흥미를 만들 수 있도록 한 싸이월드의 미니홈피를 만든 장본인이기도 하다.

90년대 중반 웹브라우저의 등장과 함께 인터넷 서비스의 대중화가 급진전되면서 네티즌들의 발길이 가장 많이 닿았던 곳은 단연 검색사이트였다. 웹에서 내가 보고자 하는 사이트를 찾는 일은 검색사이트의 도움 없이는 불가능했기 때문이다.

국내 검색엔진분야에서 가장 유명한 이는 이준호 숭실대 교수다. 99년 이후 정보검색에 대한 연구 및 시스템 개발을 수행하는 에이아이디랩을 설립해 테크노2000프로젝트, 인포메드 등을 거쳐 지식발전소의 엠파스와 네이버의 넥서치 등 유명 웹검색사이트에 제공하면서 유명세를 탔다. 현재 서치솔루션을 공동으로 설립해 연구개발을 지원하고 있다.

윤진섭 프리소프트 이사는 한양대 전자계산학과와 삼보 컴퓨터를 거치며 11년 동안 전문 개발자로 활동해온 인물이다. 관계형 DB를 사용한 문헌정보 검색시스템, 클라이언트 서버를 이용한 영상 사구검색시스템, 일본어·중국어 형태소해석기, 국방과학기술 분석정보시스템 등 검색엔진 관련 개발 프로젝트에 참여했다.

장명길 ETRI 휴먼정보검색연구팀장은 영한 자동번역 시스템, 한국어 구문분석 기술, SGML 에디터, 다국어 교차언어 정보검색 기술, 내용기반 멀티미디어 정보검색 기술 등의 개발에 주도적으로 참여했으며 최근에는 MPEG7 기반 통합 정보검색 기술개발 등을 의욕적으로 추진 중이다.

위치기반기술 · e메일의 숨은 주역

2~3년 전부터 IT업계에 화두로 등장했던 모바일(Mobile)이라는 개념은 이제 대세로 자리를 잡아가고 있다. 소리만을 주고받던 이동전화에서 데이터 송수신까지 가능하게 해주었다는 이유로 호기심을 자극하던 초기 모바일 인터넷은 어느덧 가입자들의 눈길을 모으는 수준을 넘어서 사업자의 주 매출원으로 떠올랐다.

정보통신정책연구원 오태원 주임연구원은 통신관련 정책분야에서 위치기반서비스(LBS: Location Based Service)와 관련한 각종 법·제도적인 장치를 연구중인 몇 안 되는 전문가다. 오태원 연구원은 정통부가 입안중인 '위치정보보호 및 서비스 등에 관한 법률' 안의 골격을 작성하는 데 주도적으로 나서 LBS 시장의 확대에 앞서 제기될 수

있는 역기능을 차단하는 데 힘쓰고 있다.

e메일은 전화와 편지 및 팩스 정도가 커뮤니케이션 수단의 고작일 당시의 대변혁을 일으켰다. 이러한 e메일 엔진을 탄생시킨 숨은 주역들도 많다.

김재홍 나라비전 R&D팀장은 지난 97년 대구대 전산정보학과 학생 신분으로 사용자 폭증에 따라 시스템 증설이 용이한 병렬처리기법을 적용, 국내 초창기 웹메일 시장을 이끈 깨비메일(Kebimail) 엔진을 탄생시켰다. 이후 2000년부터 인스턴트 메신저용 서버, 깨비 e메일마케팅솔루션, 나라메일 MTA(Mail Transport Agent) 등 나라비전의 주요 메일솔루션 개발을 진두지휘해왔다. 깨비메일 솔루션의 국내외 확산을 이끈 핵심주역으로 현재는 그리드 컴퓨팅

인터뷰 / 무협게임 '디오' 제작한 오용한 씨알스페이스 개발실장

“실패 두려워하면 성공 보장받을 수 없어”



▶ 판타지 위주의 온라인게임 시장에서 무협게임으로 성공한 비결은.

- 디오는 정통 무협을 표방한 온라인 RPG게임이다.

하지만 기존 무협게임과는 다른 차이점도 많다. 우선 무공을 쌓아 가는 수련과정이나 커뮤니티를 형성하는 방법에 전략적 요소를 대거 도입했다. 또 어드벤처 게임의 장점을 도입해 지루한 레벨업 중심의 롤플레이 게임과도 차별화를 시도하고 있다.

▶ 실제 오토너 두 번째로 창업한 것으로 아는데.

- 중대 대학원을 다니면서 학술 동아리에서 알게된 선배배들과 뜻을 모아 '지프테크'를 설립하면서 첫발을 내딛었다. 하지만 게임 개발에 성공했지만 마케팅 공세에 밀려 팀원들이 흩어지는 아픔을 겪었다. 이후 조선일보와 현대증권이 주최하는 벤처코리아에 개인으로 출전해 최연소로 당선됐다. 이후 게임부문 전시회를 하다 데이콤에서 자금을 제공할테니 사업을 펼쳐볼 생각이 없냐는 제의에 창업하게 됐다.

▶ 왜 많은 장르 중에서 무협을 선택했나.

- 무협과 판타지는 RPG라는 공통점은 있지만 세계관이나 캐릭터 육성 등에서 많은 차이점을 갖고 있다. 당시 리니지 등 판타지가 주류를 이루고 있었기 때문에 다른 시장을 공략하고자 했다. 물론 사람들은 무협 장르가 시장이 좁아 위험하다는 말도 했지만 작다는 것은 크게 키울 수 있다는 가능성을 내포하고 있다고 생각했다. 실패를 두려워 해 남들을 따라가기만 한다면 기술의 발전도 없고 성공도 보장받을 수 없다고 본다.

환경에 적합한 메일엔진 개발에 매진하고 있다.

김관택 빅센 개발팀장은 중앙대 컴퓨터공학과에 재학중이던 지난 97년 빅센에 입사한 후 오르시오 웹메일과 KT, 채널아이 등의 웹메일 SI작업에 참여했다. 이후 메일 ASP인 메일센터와 패키지 및 오르시오 사이트 개발을 이끌어왔다. 특히 오르시오 웹메일을 통해 당시 다른 메일 서비스에서는 찾아볼 수 없었던 수신확인 기능을 선보여 주목받았다.

유병우 지식발전소 솔루션 사업부 이사는 서울대 경제학과 졸업 후 영마전자산업 개발이사 등을 거쳐 지난 99년부터 지식발전소에서 일하고 있다. 포털 사이트 엠파스의 웹메일 시스템 엠팔의 개발을 이끌고 있는 그는 엠팔이 2000만명 이상을 동시에 수용할 수 있는 완벽한 분산 시스템과 편리한 사용자 인터페이스 및 모듈 감시 시스템 등 탁월한 안정성을 갖출 수 있도록 하는데 핵심역할을 했다. 현재는 엠팔 솔루션 판매에도 직접 나서 영업과 설치 및 커스터마이징까지 직접 관할하고 있다.

애니메이션의 숨은 주역

애니메이션계에도 적지 않은 숨은 주역들이 있다. 하지만 국내 애니메이션계는 제작업체가 많지 않고 선우엔터테인먼트 인먼트와 동우애니메이션 등 몇몇 업체를 제외하고는 대부분 소규모 프로덕션이라 국내에 이렇다할 인물이 드러나지는 않고 있다. 이중 국내 애니메이션 전국 10만명이라는 흥행 성적을 갖고 있는 장편 애니메이션 '마리아야기'의 선우엔터테인먼트 이성강 감독이 떠오르는 유망주 중의 한명이다. 어쩌면 국내 애니메이션 시장에서 전국 10만 명이라는 흥행 성적을 올렸기에 숨은 주역이 아닐 수도 있겠다.

'강아지똥'으로 일본 도쿄의 빅사이트에서 열린 도쿄국제애니메이션페어(TAF) 시상식에서 파일럿콘텐츠부문 최우수상을 차지한 아이타스카 스튜디오의 클레이 애니메이션 전문가 권오성 감독도 앞으로 기대할 만한 인물이다. 권오성 감독은 삼성전자 광고 '또 하나의 가족' 중 '포장마차' 편을 선보인 장본이기도 하다.

선우엔터테인먼트 소현희 PD는 국내 1세대 창작 애니메이션 제작자 가운데 한명으로 여성으로서 기대를 모으고 있는 인물 중 한명이다. 90년대 초반 국내 애니메이션 제작사들이 외국 작품을 하청으로 제작하던 시절, 소 PD는 애니메이션도 실사 영화처럼 많은 사람들에게 감동을 줄 수 있다고 생각하고 창작에 나섰다.

하지만 소 PD가 대학을 졸업한 직후 창작 애니메이션업에 뛰어든 것은 아니다. 이화여대에서 경영학을 전공한 그는 대부분의 동기들이 은행·증권사 등 소위 잘 나가는 직장을 택했던 것과는 달리 방송제작업에 관심을 갖고 이 분야에 원서를 넣었다.

현재 일본 후지TV에서 인기리에 방영중인 '레전드'를 제작하고 있는 이는 동우애니메이션의 이종경 감독이다. 이종경 감독은 포트리스, 레스토특수구조대, 탕구와 올라송 등의 제작에도 참여한 바 있다.

동우애니메이션은 최근 TAF에서 '아프리카 아프리카'로 대상을 받은 한태호 감독을 비롯해 한국애니메이션 산업에 있어 유망한 인물들이 많이 있다. 아무래도 해외 유명

인터뷰 / '라그나로크' 수출성공 주도한 이세진 그라비티 팀장

해외시장 공략 '트렌드 주도'에 역점



▶ 해외 수출에 놀라운 성과를 보인 비결은.

- 아케이드가 주류인 대부분의 국가에서 온라인게임으로 트렌드를 전환하는데 전력투구했다. 모든 것을 점검하고 뛰어드는 것보다 트렌드를 이끌겠다는 생각으로 마케팅을 펼쳤다. 물론 게임이 친숙했기에 가능했다고 본다. 라그나로크는 여러 유저들이 모여 즐길 수 있도록 했을 뿐만 아니라 밝은 파스텔 톤을 사용한 귀엽고 아기자기한 그래픽으로 여성 게이머들의 비율이 높고 10대에서 30대까지 폭넓은 연령대의 회원을 확보하고 있는 것이 강점으로 꼽히고 있다.

▶ 해외 수출에 어려운 점은 없었는가.

- 계약 단계에서 경험이 거의 부재해 어려움을 겪었다. 어떠한 선례를 볼 수가 없었기 때문에 조언을 받을 수 없었다. 우리가 틀을 만들어야 하는 입장이었기에 고초를 겪었다. 특히 중국의 경우 계약 후 로열티 송금이 되지 않을 뿐만 아니라 불법 서버 해킹도 성행해 이러한 문제해결에도 아직까지 진땀을 흘리고 있다. 무엇보다 정부에서 이러한 문제가 발생해도 조사조차 하지 않아 직접 발로 뛰어야 했던 것이 어려웠던 점이다.

▶ 앞으로 계획은.

- 2004년 성인 대상으로 하드코어의 '레퀴엠'과 퍼블리싱 게임 '세븐하츠' 상용화, 2005년 말 라그나로크 차기작 '루미너티' 발표를 앞두고 있다. 올 7월에 코엑스에서 전세계 20개국에서 라그나로크의 최강자전을 가릴 '2004 국제 챔피언십'과 '제3회 라그나로크 페스티벌'을 진행할 계획이다. 수출뿐만 아니라 해외에서 우수한 게임을 국내 또는 제3국까지 런칭할 계획도 있다.

한 작품을 주문자상표부착생산(OEM)방식으로 가장 많이 제작해온 경험과 최근들어 자체 제작에 많은 투자를 펼치면서 기대가 모아지고 있는 기업이기 때문이다.

이중 생소한 직책을 갖고 있는 이도 있다. 임형진 레이아웃체크가가 그 중 하나. 임형진 레이아웃체크가는 그림작업에 들어가기 전 화면의 구도, 인물, 배경, 카메라의 움직임 등을 콘티를 보고 실제작업을 하기 위해 '틀'을 마련해주는 설정작업을 하고 있다. 국내 몇 안되는 전문가로 애니메이션의 초기 작업은 임형진의 손에 달려있다.

연출감독이 의도한대로 동화, 칼라, 촬영, 색지정 등 후반작업과의 연결을 원활히 해주는 역할을 맡고 있는 최선호 화이날도 생소한 직책으로 상당히 중요한 임무다. 조연출 개념으로 이해하면 쉬울 것이다.

연출과 원작상 결함이 없는지, 원작의 느낌을 잘 표현했는지를 체크하고 동화, 칼라파트에게 후반작업을 지시하고 결과물을 다시 한번 체크하는 일을 주로 한다. 이 과정을 거쳐서 촬영파트에 작업을 지시하고 앞서 말한 과정들 속에서 연출감독 의도대로 맞춰질 수 있게 중간에서 검수하고 수정 지시하는 임무를 수행하고 있다. 그리스로마신화 올림포스 가디언, 포트리스, 닌자터틀 등이 그의 손을 거쳐갔다.

애니메이션업체가 아닌 곳에서 애니메이션을 제작하고 있는 감독도 있다. 온라인 교육 업체인 YBM시사닷컴에서 자칫 딱딱하기 쉬운 온라인 영어 동영상 강의를 코믹한 점토만화로 제작, 학습 효과를 높인 별난 부서를 이끌고 있는 홍석화 감독이 바로 그 주인공이다.

홍 감독이 이곳에서 클레이애니메이션을 제작한 후 YBM은 온라인 영어교육시장에서 65% 이상을 장악하게 했다. YBM은 홍 감독을 비롯해 캐릭터 디자이너인 김준문 아트디렉터, 소품 및 세트를 만드는 양승현 씨, 컴퓨터작업과 특수효과를 맡는 오화준·원상호 씨 등 외인부대로 통하는 숨은 주역을 두고 있다.

인터넷포털 하나포스닷컴의 콘텐츠팀에서 만화채널을 담당하는 장원선 씨도 앞으로 지켜볼 만한 숨은 기대주다. 프리미엄채널인 하나포스존이 야심찬 포부를 안고 대대적인 개편을 펼친 후 네티즌의 사랑을 받고 있는 채널 중 하나인 만화채널을 제작한 이가 장원선 씨다.

지금도 국내 기업에 있지는 않지만 한국인으로 미래 한국에서 애니메이션업계를 이끌 수 있는 가능성을 안고 있는 이가 있다. 많은 이들의 사랑을 받으며 많은 관객과 높은

매출을 보인 '니모를 찾아서'에 한국인이 제작에 참여했다고 한다면 많이들 놀라워 할 것이다. 하지만 '니모를 찾아서'를 제작한 픽사스튜디오에 10여명의 한국인이 일하고 있다. 이중 '니모를 찾아서'에 주요한 역할을 맡은 주인공이 바로 조성연 씨다.

그녀가 '니모를 찾아서'에서 맡은 역할은 많은 이들의 기억에 크게 자리잡고 있는 니모의 집이 있는 산호초 부분이다. 물 속 환경과 조명, 카메라 등 전체적 세팅을 맡았다. 홍익대를 졸업하고 94년 미국으로 유학을 떠나 시카고 예술대학을 거쳐 2000년부터 픽사에서 컴퓨터그래픽 아티스트로 일하고 있는 조 씨는 졸업작품인 '할머니(Grandma)'로 독립영화제인 선댄스 페스티벌과 프랑스 안시 국제애니메이션 페스티벌에 초청돼 호평을 받은 바도 있다. 🇰🇷

인터뷰 / '메이플스토리' 캐릭터 개발자 주민희 위젯 디자이너

캐릭터 개발 상당한 인내심 요구



▶ 메이플스토리의 캐릭터 작업에 어느 정도 참여했나.

- 기획 단계부터 게임 캐릭터 개발에 참여했다. 어렸을 적에는 만화와 일러스트를 많이 그렸다. 한국 일러스트대전에서 일러스트상을 받은 적이 있는데, 회사에서 제 작품을 보고 게임 캐릭터 디자이너가 돼 보지 않겠느냐는 제안을 해 와 처음에는 아무것도 모르고 게임 캐릭터 디자이너가 됐다.

▶ 캐릭터를 한번에 만들어 내기는 쉽지 않을텐데

- 하나의 옷이나 아이템 하나를 그리는데 걸리는 시간은 최소한 3~4일이 걸린다. 고생스럽게 탄생한 아이템들도 모두 빛을 보는 것은 아니다. 만들어진 캐릭터 중 실제로 온라인에 생명을 갖게 되는 것은 10분의 1정도밖에 안 된다. 같은 옷을 수십 가지 동작에 맞게 도트(점)를 찍는 것은 상당히 인내심을 요하는 일이다. 하지만 캐릭터가 살아서 움직인다고 상상하면 힘들었던 것이 금새 날아간다. 특히 게이머들이 내가 만든 옷을 자기만의 개성에 맞게 새롭게 코디해서 멋지게 연출하는 것을 보면 뿌듯하다.

▶ 캐릭터를 만드는데 있어 아이디어는 어디서 찾나.

-일상생활에서 찾는다. 지나가는 사람들의 옷차림이나 머리 모양 등을 유심히 보거나 영화에 등장하는 모든 인물들을 몇 번이나 되새겨 기억해 내기도 한다. 특히 여기서 주로 작업하는 것이 전사 마법사이기 때문에 역사책 등을 통해 많은 아이디어를 얻는다. 무엇보다 어렸을 때부터 수집해 놓은 캐릭터 등이 집안에 파일로 다섯 개가 넘게 쌓여있어 많이 참고를 한다.