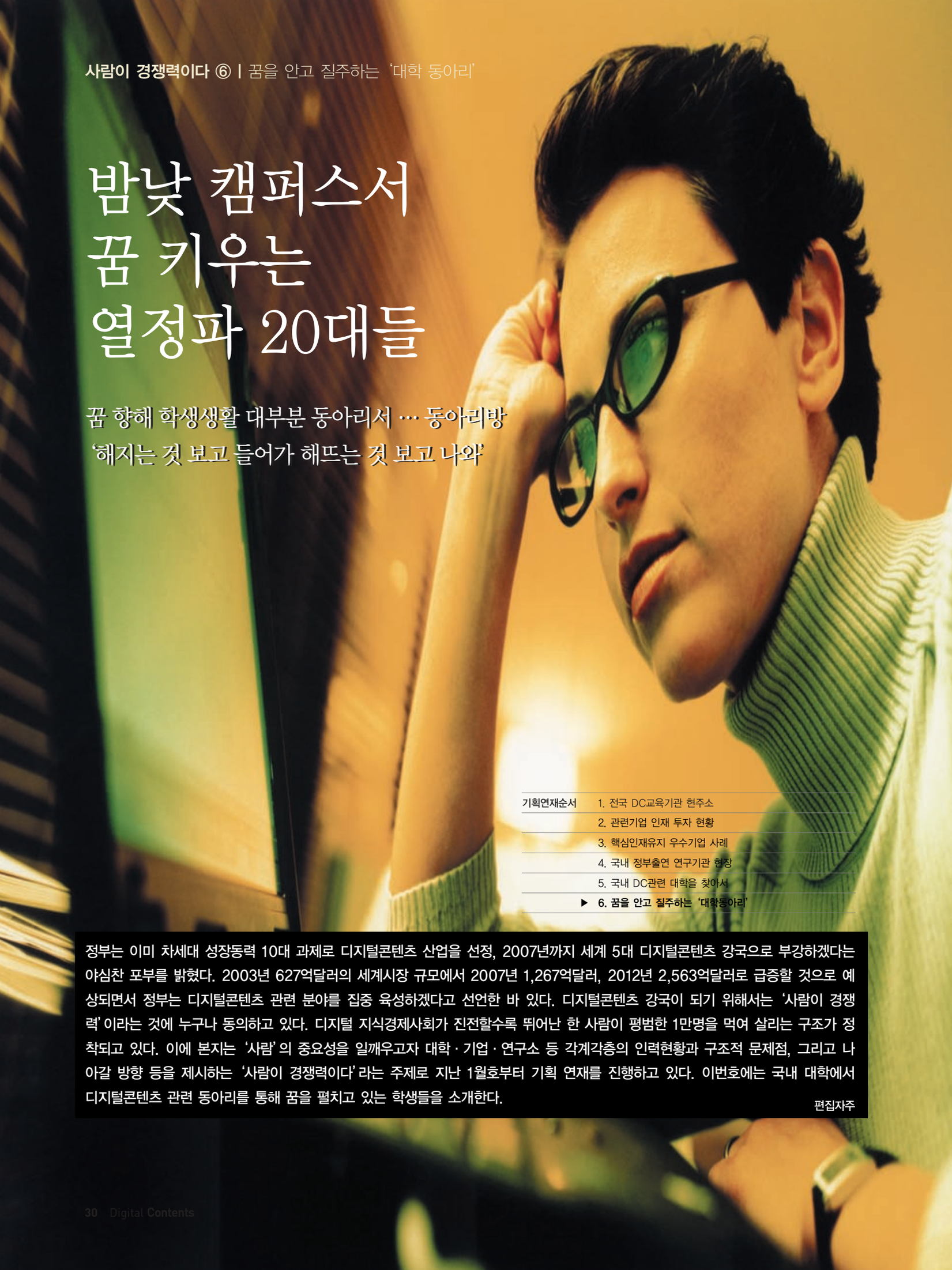
밤낮 캠퍼스서 꿈 키우는 열정파 20대들

꿈 향해 학생생활 대부분 동아리서 … 동아리방 '해지는 것 보고 들어가 해뜨는 것 보고 나와'



기획연재순서
1. 전국 DC교육기관 현주소
2. 관련기업 인재 투자 현황
3. 핵심인재유지 우수기업 사례
4. 국내 정부출연 연구기관 현장
5. 국내 DC관련 대학을 찾아서
▶ **6. 꿈을 안고 질주하는 '대학동아리'**

정부는 이미 차세대 성장동력 10대 과제로 디지털콘텐츠 산업을 선정, 2007년까지 세계 5대 디지털콘텐츠 강국으로 부강하겠다는 야심찬 포부를 밝혔다. 2003년 627억달러의 세계시장 규모에서 2007년 1,267억달러, 2012년 2,563억달러로 급증할 것으로 예상되면서 정부는 디지털콘텐츠 관련 분야를 집중 육성하겠다고 선언한 바 있다. 디지털콘텐츠 강국이 되기 위해서는 '사람이 경쟁력'이라는 것에 누구나 동의하고 있다. 디지털 지식경제사회가 진전할수록 뛰어난 한 사람이 평범한 1만명을 먹여 살리는 구조가 정착되고 있다. 이에 본지는 '사람'의 중요성을 일깨우고자 대학 · 기업 · 연구소 등 각계각층의 인력현황과 구조적 문제점, 그리고 나아갈 방향 등을 제시하는 '사람이 경쟁력이다'라는 주제로 지난 1월호부터 기획 연재를 진행하고 있다. 이번호에는 국내 대학에서 디지털콘텐츠 관련 동아리를 통해 꿈을 펼치고 있는 학생들을 소개한다.

편집자주

아마추어 전성시대 프로도 혀 둘러

아마추어 · 프로 차이 '모호' … 오직 학생 신분 다를 뿐 실력으로 '맞짱'

디지털시대' 정보화시대를 맞아 게임, 정보보호, 온라인판매 등 디지털콘텐츠 관련 개발 및 제작, 기획, 창업 등과 관련한 동아리가 인기를 모으고 있다. 자신의 꿈을 꽃피우기 위해 짧은 하루를 쪼개 낮에는 강의로 밤에는 동아리방에서 자신의 과외활동을 펼치며 밤낮없이 분주하게 보내고 있는 열정파 20대 동아리 학생들을 만났다.

글 권경희 기자 / 사진 이혜성 기자

우리나라에도 게임개발역사 10주년 시대가 열렸다. 온라인게임 업체 태울엔터테인먼트가 몇 달 전 창립 10주년 행사를 갖은 것을 시작으로 손노리, 소프트맥스, 넥슨 등 게임개발업계 1세대 기업들이 잇따라 창립 10주년을 맞이했다.

지난 10년 동안 국내 게임산업은 온라인 분야를 주축으로 고속성장을 구가하며 세계 시장을 넘보는 수준으로 발전했다. 이렇게 게임산업이 큰 산업으로 자리잡기까지에는 동아리의 역할을 빼놓을 수 없다. 올해로 10주년을 맞이한 이들 게임업체들도 처음에는 대부분 동아리 형식의 '팀'에서 출발했고 장소는 지하였다. 지하 동아리방이나 건물 지하에서 게임 개발에 열중했던 기억(태울, 소프트맥스)이라든지, 가정집 지하 차고에서 컴퓨터를 설치하고 개발비를 아꼈던 경험(손노리) 등은 당시 개발 실정을 잘 보여준다.

이렇듯 자신들의 꿈과 열정만으로 모인 동아리를 통해 이들은 어려움을 이겨내고 고속성장을 이뤄냈다. 넥슨의 경우 연매출 700억원대 규모의 회사로 성장했고 코스닥에 당당하게 입성한 소프트맥스는 게임업계에 성공 신호탄을 쐈다. 넥슨은 '바람의 나라'로, 소프트맥스는 '창세기전'으로, 출범 당시 동아리였던 손노리는 '어스토니시아 스토리'로, 태울은 '영웅문'으로 국산 게임 마니아층이 본격 형성되기 시작했다.

우여곡절도 많았다. 손노리는 지난 2001년 플레너스에 인수됐다가 지난해 독립했다. 94년 당시 머드게임 '단군의 땅'으로 가장 잘 나갔던 회사인 마리텔레콤은 현재 적지 않은 어려움을 겪고 있다. 소리없이 문닫은 곳도 적지 않다. 정영희 소프트맥스사장은 '신생기업이 5년을 버티기도 힘든 게 현실인데 지난 10년 동안 한 자리를 지켜온 것은 분명 뿌듯한 일'이라고 말했다.

이러한 성공사례를 바탕으로 최근 졸업 후에도 도움을 받을 수 있는 이른바 '실용파 동아리'가 인기를 얻고 있다. 특히 동아리가 취업의 중요한 통로로 떠오르면서 같은 분야의 직장을 구하는 젊은이가 한데 모여 필요한 정보를 나누고 서로 마음의 위안을 삼고 있다.

특히 게임 및 온라인판매 등에 관련한 창업이 인기를 이루면서 이와 관련된 창업동아리가 신세들의 인기 동아리로 자리매김하고 있다. 최근의 인기를 반영하듯 창업동아리들은 서류전형은 물론 필기시험에 면접까지 치르는 등 가입절차가 까다롭다. 영어 인터뷰, 필기시험, 집단토론 등 입사시험을 방불케 하는 대학가 인기절정 동아리들의 입회절차를 빗댄 '동아리 고시'란 신조어까지 등장했다. 대부분 창업 등 '돈 되는' 동아리들의 이야기다. 그러다보니 요즘 대학생들은 동아리 가입도 쉽지 않다는 푸념도 나온다. 과거 대학신문과 대학 방송국, 일부 특수 동아리에서만 일어났던 현상이 창업동아리로 옮겨 간 것.

서울대 경영학과 최보연씨는 최근 주식투자 동아리인 '투자연구회'에 3대1의 경쟁률을 뚫고 합격했다. 최씨는 5일간의 지원서 준비, 인터뷰, 집단토론을 거쳐야 했다. 지난달 동아리 신청을 마감한 서울대에서는 N-CEO 등 10여개의 기업 경영및 금융 관련 동아리들이 2대1~5대1의 평균 경쟁률을 보였다. 이중 다수는 영어지원서 작성과 영어 인터뷰를 실시했다.

연세대 벤처창업동아리 '연세벤처'도 창의력과 사업 구상력을 측정하는 논술식 필기시험과 면접을 통해 지원자 20명중 10명을 선발했다. 서강대 벤처동아리 '블랙박스'도 40명을 상대로 면접을 치러 17명을 모집했다. 이들 동아리는 '취업률 100%' '준비된 사회인' '기업에서도 알아주는 동아리' 등의 슬로건을 내걸고 있다.

이렇게 인기를 모으고 있는 창업 전문 동아리만 전국에 900여개에 달하는 것으로 추산되고 있다. 이중 대표적인 동아리가 서울대학생벤처네트워크다.

서울대학생벤처네트워크는 '서울대라는 타이틀과 사업은 무관하다. 오직 실력으로 차근차근 성장해 나갈 뿐이다' 라는 말로 유명한 송병준 게임빌 대표를 배출한 곳이기도 하다.

지난 96년 설립된 서울대의 대표적인 창업동아리로 자리매김한 '서울대학생벤처네트워크' 는 현재 50여명의 회원이 등록돼 있다. 이중 활발하게 활동하는 회원들은 01학번부터 올해 입학한 학생에 이르기까지 20여명 정도. 이들은 여름방학 기간에도 매주 1회씩 전체모임을 갖는다.

가상 케이스스터디는 가장 기본적인 세미나 형식의 활동. 분당과 같은 신도시에 새로운 소매점을 연다면 수익성이 보장되는지, 싱가포르에 생수회사를 차린다면 시장성은 어떨지, 포털과 게임 사이트의 뒤를 잇는 새로운 인터넷 사업은 무엇인지 등 수많은 문제들을 스스로 제시하고 머리를 맞대고 고민한다. 이론적인 학습에만 그치는 것은 아니다.

창업 아이템을 발굴하고 사업계획서를 작성해 창업경진대회에 참가하거나 아예 장사에 나서기도 한다. 서울대 로고를 활용한 상품화 사업이나 고구마 속을 파 아이스크림을 채워 넣는 새로운 먹거리 사업까지 아이디어 만들기에 여념이 없다. 어려서부터 자신의 사업을 만드는 데 필요한 지식과 감각을 차곡차곡 쌓는 셈이다.

게임빌, 이투스, 아이틴, 아름커뮤니케이션즈 등 현재 건실하게 성장해 가는 이들 서울대 벤처기업의 대표 및 핵심 구성원들은 거의 서울대학생벤처네트워크 동아리에서 배출됐다. 서로 선후배 사이인 이들은 창업에 대한 조언과 격려를 통해 차례로 사업을 시작했다.

서울대 벤처기업들의 특징은 크게 교육콘텐츠 사업과 정보기술(IT), 투자관련분야로 나뉜다. 대학입시에서 나름의 노하우를 갖춘 이들인 만큼 수능 및 입시교육과 관련된 콘텐츠 사업분야에서 두각을 나타낸다는 평가를 받고 있다. 또 공대생들은 게임 인터넷 등에서 기술력을 쌓아 창업하는 경우가 많다.

벤처동아리의 1대 회장을 지낸 송병준 대표가 운영하는 게임빌의 경우 지난해 유명 TV드라마를 응용한 모바일 게임 '야인시대' 로 히트작을 낸 이후 다양한 게임들이 SK텔레콤을 통해 인기리에 공급되고 있다. 또 싱가포르 중국 미국 등 해외 이동통신사에도 수출되고 있다.

지난해 서울대 학생들이 풀어 쓴 쉽고 재미있는 문제집이라는 '누드교과서' 로 95억원(130만부)의 매출을 올린 이투스도 김문수 대표가 2000년 재학생 신분으로 세운 회사이다. 올해는 기존 출판부문과 온라인 강의사업을 통해 총 200억원 가량의 매출을 예상할 정도로 급성장하고 있다. 이투스의 신화를 뒤따르는 아이틴도 재학생인 권현진 대표가 세운 회사다.

아름커뮤니케이션즈는 각종 자료파일을 교환하는 유료 P2P커뮤니티와 외부에서 자신의 컴퓨터를 원격제어하는 솔루션 '마이피시' 를 개발해 올 초부터 서비스에 들어간 회사다. 재학생 시절부터 정부에서 따온 국책과제를 수행, 착실히 창업수업을 마친 뒤 올해부터 직원 6명으로 시작했다. 이 밖에 웹사이트 구축 및 네트워크 솔루션 개발업체인 TN의 고은수 대표도 같은 동아리 출신이다.

대학연합 동아리도 선배들이 현업에 많이 포진해 있어 취업에 많은 도움이 되기 때문에 인기다. 대표적인 것이 '애드컬리지', '애드피아' 등 광고연합 동아리. 광고 분야에 대해 정보를 교환하고, 공모전에 함께 참여하는가 하면, 기업에 다니는 선배들과 만나 산학협동 프로젝트를 수행하기도 한다.

해킹, 바이러스 등의 출현에 따라 인터넷 보안에 대한 관심이 급증하면서 정보보호 동아리도 인기다. 한국과학기술원을 비롯해 포항공대, 연세대, 한동대, 부경대의 동아리가 유명하다.

이들은 특히 지역사회의 정보보호 파수꾼 역할을 톡톡히 해내고 있다. 최근까지 정보보호 동아리를 지원한 한국정보보호진흥원(KISA)에 따르면 해킹 관련 대학동아리들이 해당 학교나 지역사회의 정보보호를 위한 봉사활동을 활발히 펼치고 있다.

KAIST의 GoN을 비롯해 정통부로부터 지원을 받은 대학 정보보호 동아리는 모두 45개로 이 가운데 30여개 동아리가 자체적으로 세미나를 열거나 교내 및 교외에서 바이러스 예방활동, 네트워크 점검, 홈페이지제작 등의 봉사활동을 펼쳤다.

조선대 정보보호 동아리인 '해커로그인(Hacker Login)' 의 경우 지난 한해동안 학내망을 위한 IDS개발과 정보전산원 학내망 정보시스템의 보안성 점검, 수행닷컴' 한국생산기술연구원 등 외부 기관에 대한 보안성 점검 등의 업무를 수행했다.

또 중부대의 '소울매직(Soul Magic)' 은 매달 3~5회씩 모두 30여 차례에 걸쳐 충남 일대의 초 · 중 · 고교를 방문해 전산실 시스템을 점검하거나 보안교육' 바이러스 퇴치, 인터넷보안 상담 등을 전개했다. 이들의 활동은 농촌지역에도 뻗쳤다.

이렇듯 게임을 비롯해 정보보호, 애니메이션, 온라인 사업 등 새로운 산업으로 각광받고 있는 디지털콘텐츠 관련 동아리를 통해 밤낮없이 자신의 꿈과 열정을 꽃 피우고 있는 대학생들이 점점 늘어나고 있다. 이 중 자신의 분야에서 두각을 나타내며 활발한 활동을 펼치고 있는 국내 우수 동아리 9개를 선정해 소개한다.

한국과학기술원 해킹 동아리 'GON'

국내 최고수 해커 모임 … 세계 최고 보안그룹 꿈

GoN은 Go Network의 약자로 한국과학기술원(KAIST) 최고의 해킹 및 보안 동아리이다.

GoN은 '방패'만이 아닌 '창'으로서의 능력을 가지자는 생각에서 출발했다. 단순히 방패만을 가지고는 쫓아가는 수준을 벗어날 수 없기 때문이다. Go.Net 은 KAIST, 더 나아가 대한민국의 보안기술에 더욱더 날카로운 '창'을 달아주고자 한다.

대한민국 최고의 해커 동아리의 범주를 넘어서서 세계의 유수 보안그룹과 어깨를 나란히 하겠다는 당찬 포부를 안고 있는 이들은 이미 최고의 해커로 성장해 창과 방패를 함께 가지고 있는 인재들이다.

GoN은 KAIST 대표로 출전해 최고의 해커들이 겨룬 사이버 세상의 정면승부에서 어려운 박빙 끝에 지난해 포항공대를 눌렀다. 이공계 맞수인 두 대학은 96년 서로 상대 대학의 서버에 무단 침입해 해킹 전쟁을 벌였다. 이 전쟁으로 2명의 과학기술원 학생이 구속되고 해커 동아리는 강제 해산됐다.

새옹지마(塞翁之馬)일까. 수난을 겪었던 해커가 정보보안업계의 귀재로 떠오르자 두 대학은 지하에 숨은 해커를 발굴하기 위해 제 작년에 첫 해킹대회를 열었다. 2002년 대회에서 두 대학의 정예 해커들은 제한된 시간 안에 상대편 서버를 뚫지 못해 무승부를 기록했다.

이후 지난해 포항공대에서 이 대학과 KAIST 사이에 열린 '제2회 사이언스 워(Science War)'를 통해 다시 한번 최고수 해커를 가리는 행사를 마련했다. 지난해에는 첫 대회 경기방식을 바꿔 암호해독 등 25문제를 누가 먼저 푸는지 겨뤘다. 지난해 무더운 여름 주말 오후 7시에 시작된 이 경기는 다음날 오후 2시까지 14명의 해커가 밤을 새워 벌인 경기에서 두 팀은 또 다시 9 대 9를 기록했다. 주최 측은 나머지 문제에 대해 힌트를 제공했고 결국 KAIST 팀이 겨우 승리했다.

강력한 방어망을 갖춘 2대의 서버를 제공하고 문제도 출제한 안철수연구소 조기흠 안전대응센터장은 '어려운 문제를 냈는데도 예상보다 학생들이 빨리 풀었다'고 말해 이들이 역시 고수임을 인정했다.

13문제 중 6문제를 풀어 팀을 승리로 이끈 KAIST 진동윤씨는 해킹 동아리 'GON'의 회장을 맡아 여러 서버를 해킹한 경험을 갖고 있다. 다만 그는 데이터를 훔치거나 훼손하지는 않는다.

현재 동아리 회장을 맡고 있는 정상영씨는 '현재 가동 중인 웹서버 가운데 30~40%는 해킹해 마음만 먹으면 데이터를 모두 날려 보낼 수 있을 만큼 보안이 취약하다'고 경고한다.

GoN은 국내의 취약한 보안을 강화하기 위해 '해지는 것 보고 들어가, 해뜨는 것 보고 나온다'고 할 정도로 매일 밤 동아리 방의 불을 키우며 보안관련 세미나를 펼치고 있다.

GOSS(Gon Open Security Seminar)로 불리는 정보보호 세미나에 참가하는 사람들은 외부인이나 학부생뿐 아니라 석, 박사들도 많다. 기초적인 보안 내용들과 IIS 해킹 같은 현재 자주 발생하고 있는 보안관련 내용을 세미나로 하고 있다.

또 동아리 내에서 동아리 회원들의 힘으로 만들어진 보안 관련 문서 'GSD'를 만들어 학내 및 외부 여러 곳에 배포하고 있다. 이로 인해 동아리 회원들의 실력도 정리할 수 있고 외부에도 도움이 됐다고 한다.

2000년 3월에는 ISC 부설 동아리로 등록, 2001년까지 KISA 지원 정보보안 동아리로 선정돼 지원을 받고 활동했다. 그 후부터는 KISA에서 정보보안 동아리 지원 자체가 끊겼다.

GoN 회원들은 내부 세미나뿐만 아니라 모의 해킹 서버를 구축해 공격 및 방어 연습을 활발하게 펼쳐 이론과 실기 모두를 겸비하는데 열심이다. 공격 및 방어 연습에서는 팀을 두 개로 나눠 공격 팀은 서버의 허점을 노려 해킹을 하고, 방어 팀은

서버를 설치하고 최대한의 보안 조치를 해 공격을 당하지 않도록 하고 있다. GoN은 주로 공격 팀은 고 학번, 방어 팀은 저 학번으로 구성해 신입생들의 실력 향상에 초점을 맞추고 있다.

물론 방어를 하기 위해서는 어떤 허점이 존재하는지 알아야 하기 때문에 양 팀 다 관련 이슈에 관한 꾸준한 공부가 필요하다. 이에 매주 있는 정기모임 시간마다 동아리원이 번갈아 가며 내부 세미나를 펼치고 있다. 주제는 신입생을 위한 고전적인 해킹 스킬부터, 현재 계속 발견되고 있는 보안상의 허점이나 새로운 스킬에 대해서 다루고 있다.

이렇게 열심히 공부를 해서인지 해커 경력이 포항공대보다 화려하다. 그 동안 4명의 KAIST 학생이 해킹을 하다가 철창신세를 졌고 보안업체로 진출한 학생수도 KAIST가 포항공대보다 많다. 96년 국내 최초로 홈뱅킹 서버에서 돈을 빼돌렸다가 구속된 해커도 KAIST 학생이었고 지난해 고등학교 때부터 소프트웨어 업체를 운영해 '제2의 빌 게이츠'로 불렸던 샌프란시스코 시청의 인터넷 서버를 이용해 자신이 개발한 해킹프로그램을 1억4,000만원어치 팔았다가 구속된 학생도 KAIST 입학생이었다. 물론 모두가 이 동아리 출신은 아니지만 GoN이 KAIST의 해킹 실력을 높이는데 독보적인 역할을 하고 있음은 분명하다.

경북대의 컴퓨터동아리 '하늘소'

'이야기' 개발로 유명 … 대구 산업 IT로 재편하는데 일조

하늘소는 경북대학교 전자전기컴퓨터학부 학생들을 주축으로 하는 프로그래밍과 컴퓨터 전반에 대한 것을 연구하고, 개발하는 동아리이다.

하늘소라는 이름은 하늘(꿈과 희망)과 소(한국인의 끈기, 노력)을 합쳐서 만든 이름으로 꿈과 희망을 가지고 열심히 노력하자는 취지에서 지어진 이름이다.

하늘소는 88년 '해크노바'라는 소모임으로 시작해 89년에 동아리 '하늘소'를 결성했다. 하늘소를 소개하는데 있어 '이야기'를 빼놓을 수 없다. '한글'과 함께 국산 소프트웨어의 대명사로 꼽혔던 프로그램 '이야기'. 90년대 중반까지 손꼽히는 히트 상품이었던 '이야기'는 89년 12월에 경북대 컴퓨터동아리 하늘소 멤버들이 개발한 것이다. 당시 하늘소 멤버였고, 이후 큰사람컴퓨터를 설립했던 인물 이영상씨를 주축으로 만들었던 프로그램. 이영상 사장은 90년대 후반부터 미국에 진출, VoIP 영역으로 사업을 확장해 지난해 3월 큰사람컴퓨터를 에스에프에이에 넘기고, 10여 년의 큰사람 시대를 마감했다. 지금은 삼성물산에 재직 중이다.

'이야기 1.0' 발표 이후 하늘소는 92년 '정보문화대상' 수상단체로 선정돼 국무총리상을 수상하기도 했다. 또 그 해 10월에는 '한글문화운동 공로상'을 수상했다. 하늘소에서는 '이야기' 외에도 '하늘', 'IMPLAY'등 90년대의 유명한 소프트웨어를 개발했다.

그리고 99년에는 자바를 이용한 온라인 게임 사이트인 '자바게임' 사이트를 운영했고, 그해 12월 '자바게임(현 (주)모바일게임)'을 창업했다.

이러한 90년도의 유명세에 반해 2000년도 이후부터 하늘소는 전국적으로 알려질 만큼 두드러진 활동이 없었던 것이 사실이다. 하지만 꾸준히 연구, 개발 활동을 하며 열심히 제 2의 도약을 준비하고 있다.

하늘소에서는 급변하는 컴퓨팅 환경에도 뒤쳐지지 않고, 오히려 앞서나가는 프로그램을 개발하기 위해 비정기적으로 아이디어 회의를 가지고 있다. 연구활동은 각자의 관심분야에 따라 연구를 하고, 세미나 등을 통해 자신이 연구한 분야에 대해 발표, 토론하는 방식으로 연구활동을 하고 있다.

개발은 주로 전자전기컴퓨터학부의 작품 전시회인 'Seek Square'가 열리는 11월에 맞춰 진행하고 있고, 프로젝트팀을 만들어 팀별로 진행을 하고 있다. 개발과정에서도 역시 팀별로 계획, 진행상황 등을 세미나를 통해 발표하고 있다.

이 외에도 동아리 내에서의 스터디 그룹을 통한 스터디도 이뤄지고 있고, 1학기에는 C/C++ 강의를 통한 신입생 교육도 이뤄지고 있다.

경북대는 하늘소로 시작해 창업동아리들이 하나둘씩 늘어나기 시작하면서 90년대 후반부터 창업동아리들이 크게 늘어 최근에는 다양한 동아리를 통해 창업 열풍을 이어가고 있다. 물론 대부분은 특화된 분야인 전자공대를 중심으로 이뤄지고 있다. 경북대 전자공대의 학맥은 우리나라 전자산업 전체에 걸쳐 광범위하게 뻗어 있다.

교수진과 졸업생의 수준도 뛰어나 창업 초창기의 리스크를 줄여 주는 등 대학생 창업에 유리한 환경을 조성해주고 있다. 특히 대기업과 연구소 등으로 주로 진출했던 졸업생들이 잇따라 독립하면서 창업 사례가 크게 늘고 있다.

컴텍스 울텍 한국ENS 성림첨단산업 에스엔에스텍 아진에스텍 등이 모두 경북대 졸업생이 만든 기업들이다. 대학의 도움을 받아 창업후 3~5년 만에 매출액 100억원 내외의 중견기업으로 성장하고 있다. 이 같은 창업 붐은 대구의 산업구조를 섬유에서 전자, IT를 중심으로 재편하는 데 일조를 하고 있다.

서울디지털대학교 게임동아리 '겜마'

겜마출신=게임 개발자 성공, 보편화되길 꿈 꿔

겜마는 서울디지털대학교 학생들이 주축으로 만든 게임동아리이다. 'MMORPG를 알고 즐길 줄 안다', '팀웍을 알며 팀웍을 위해 자존심도 버릴 줄 안다', '반드시 게임을 만들겠다'는 당찬 각오와 함께 현재 21명의 늦깍이 대학생이 '게임 마니아'로서의 면모를 보이고 있다.

게임을 좋아해서 게임학과에 들어와 직접 게임을 만들기 위해 게임 동아리를 만든 이들은 대다수 공통점이 나이를 극복해 게임을 좋아한다는 것과 타 대학생들과는 달리 직장인들이며 늦깍이 대학생부터 사회각층에서의 전문가들로 구성돼 있다는 것이다.

이들 중에는 국내 1, 2위를 다투는 게임회사의 게임 제작자들도 있고 사운드 전문가, 그래픽 전문가 등 다양한 전문가들도 모여 있다. 이렇다 보니 이들의 열정은 타 대학과는 비교할 수가 없이 남다르다.

앞으로 무엇을 할까를 고민하는 타 대학의 학생들과 달리 이미 할 것을 알고 실천하는 상태에서 이제는 또 다른 무언가를 하자라는 것을 고민하고 있다. 무엇보다 이들은 겜마를 통해 게임을 만들자는 생각으로 열정을 이곳에 쏟아내고 있다.

이에 겜마가 동아리로 출범한 지 얼마 되지 않았음에도 불구하고 그동안 세 개의 게임을 개발하는 쾌거를 이뤘다. 게임도 매우 독특하고 재미있어 사업성을 노려 기업에서의 러브콜도 만만치 않다. 첫 번째 작품은 PC용 온라인 슈팅게임인 '로봇 워'로 포트리스와 유사한 게임이다. 다만 차이가 있다면 탱크에만 국한된 포트리스와 달리 마징가나 건담 등의 캐릭들로 미사일대신 주먹, 발 등을 사용해 또 다른 재미요소를 발생한다 여러 가지 복잡한 구현이 필요한 게임이라 현재 수정하고 있는 중이라고 한다.

두 번째 개발한 작품은 모바일용 종 스크롤 게임인 '럭키볼'이다. 제목처럼 행운의 볼을 잡는 게임이다. 구슬이 낙하하고 중간 중간에 있는 블록들과 충돌 등을 통해 맨 아래에서 이용자의 조작으로 구슬을 잡아 아이템을 획득하는 게임이다. 레벨에 따라 아이템의 종류가 변하며 낙하하는 구

슬의 속력 또한 빨라지는 게임이다.

그 후 개발한 것은 온라인 PC용 보드 게임인 '챠툴앙가' 이다. 장기+체스+장군 게임(카드게임)을 혼합해 만든 퓨전 게임이다. 각자 20개의 계급이 있는 구슬을 가지고 서로 대전하는 보드형 게임이며 타게임과 달리 상대의 구슬의 계급이 나타나지 않는다. 그러나 움직임은 모든 구슬이 유사하다. 따라서 전략+심리적인 요소가 가미돼 있어 타 게임과의 차별성을 부여했다고 보면 된다.

서울디지털대학교 게임학과는 필수로 이수해야 하는 '게임 스튜디오' 과목이 있다. 스튜디오 과목은 학생들이 팀을 이뤄 게임을 직접 만들어 내는 과목으로서 타 대학에서 자랑하는 실무 위주의 과목 성격 보다 훨씬 차원을 뛰어 넘은 '실무 그 자체' 과목이라 할 수 있다. 겜마가 처음 모임을 갖게 된 것은 이 과목의 영향이 크다. 이 과목을 통해 팀원들이 구성됐고 학교생활을 통해 만난 선, 후배들이 하나 둘 모이게 돼 현재 여러 가지 프로젝트를 수행했고 또 프로젝트를 진행 중에 있다.

겜마 동아리 회장 이종우씨는 '앞으로 겜마는 처음의 취지를 가지고 게임을 좋아하는 사람들로 구성하되 제작에 대한 꿈과 이상을 가진 사람들이 모여 한국최대 규모와 최대 퀄러티를 자랑하는 게임 제작 동아리로서 거듭나고자 노력하는 모임으로 만들어 갈 것' 이라고 포부를 밝혔다. 이종우씨는 자신의 꿈은 '리니지 같은 대작 MMORPG를 제작하는 것' 이라며 쑥스러워 하면서도 다진 각오를 표명하기도 했다.

겜마 동아리 회원들은 모두 이곳에서 최고의 게임인력이 나와 겜마를 더욱 빛내는 것. 먼 훗날 자신들의 게임이 널리 알려지고 겜마 출신이 게임 제작자로 성공하는 것이 보편화되는 것이 그들의 꿈이다.

울산과학대학 창업동아리 '아망씨'

4명 자취방 통해 출발 … 각종 창업대회 수상 '주목'

아망씨(Amangssi)란 순 우리말이며 '꿈을 가지고 꾸준히 노력하는 젊은 사람들의 모임' 이라는 뜻을 가지고 있다. 아망씨의 목표는 인터넷 창업, 컴퓨터 관련창업 그리고 인터넷의 전반적인 기술과 벤처창업을 주목적으로 하는 벤처동아리이다.

94년 울산과학대학내에 컴퓨터 동아리(FC: Focus on Computer)에서 몇몇 뜻있는 학생들이 모여서 소프트웨어 개발을 전문으로 하는 회사를 만들자는 것이 아망씨의 출발이었다. 처음에는 F.C내에 소프트웨어 개발 연구소라는 이름으로 4명으로 출발해 조그마한 자취방을 거쳐 98년 4월에는 10명으로 원룸을 얻어 벤처동아리 첫 모습을 갖게 됐다.

98년 6월 울산과학대학의 지원으로 현재의 동아리 룸을 가지면서 학교에 정식으로 인정을 받게 됐다. 그때부터 학교의 지원으로 각종 소프트웨어 개발 및 웹 프로그래밍, 웹 디자인, 웹 마스터 등의 파트를 나눠 연구를 시작하게 됐다. 이때부터 사업자 등록을 시작해 울산지역 내 각종 소프트웨어 개발 및 웹 프로그래밍 개발을 펼쳤고, 학교의 각종 웹 프로그램의 개발을 담당했다. 이후 여러 회사의 네트워크 관리 및 서버 사이드 프로그램 개발 등을 했다.

99년에는 울산 벤처 플라자에 무인 웹 안내 시스템의 개발로 참여했고, 우리나라에 게임방이 처음 생기면서부터 '아망 게임방' 이라는 소프트웨어를 개발해 무상으로 배포했다. 이 '아망 게임방' 은 버전 2.0대까지 개발 후 개발을 종료했다. 팀으로 구성된 팀원들은 저마다 다른 프로젝트를 추진하였고, 대내외 공신력 있는 개발 성과는 게임방 관리 프로그램인 '아망 게임방' , 자동차 부품 물류 관리 시스템인 'Car Part Master' , 인트라넷의 전신인 '동방 인트라넷' , 네트워크 상의 메시지 전달 프로그램인 '아망 쪽지' 등의 개발작품이 있었다. 또한 99년 겨울에는 울산지역 대학생, 일반인을 대상으로 한 '울산과학대학 동계 겨울방학 특강' 을 강의한 바도 있다.

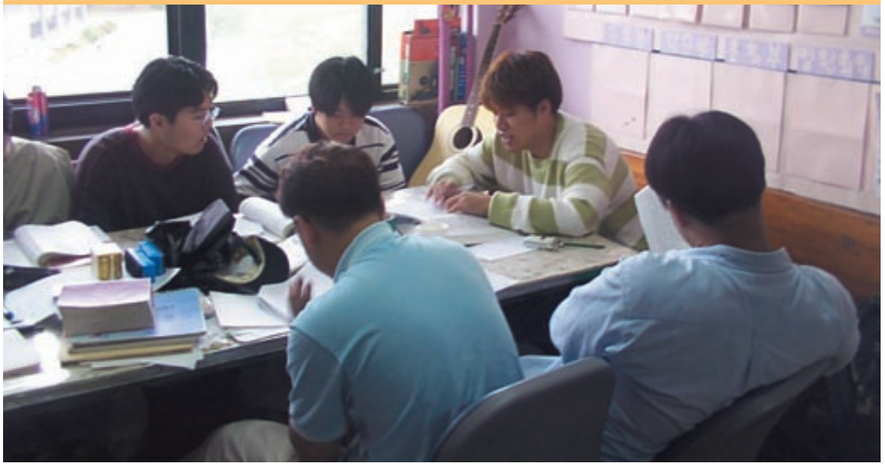
2000년을 기점으로 아망씨는 벤처의 정신을 살려 새로운 아이템으로 시장에 우리의 실력을 알려주자는 취지아래 '중기청 창업 동아리 벤처 창업 스쿨', '한경 Kipex 창업 스쿨' 등의 창업 강좌에 참여했고, 부산지역 대학생 벤처 창업 연합회(PUVA)에 가입함으로써 지역 유대감을 형성했다. 또한 2000년 8월에는 전남 대학교 벤처 동아리인 C.E Com과 함께 교육 정보화 사업 및 인터넷 비즈니스 컨설팅을 주목적으로 하는 '아침(www.seachim.com)'이라는 회사를 설립하기도 했다. 이는 각 지방의 고급 인력들과 공유를 통한 한층 더 발전된 벤처를 이룩하고자 하기 위함이다. 한 사람이 모든 일을 담당할 수 없듯이 하나의 벤처기업에서 모든 일을 담당하기란 벅찬 일.

아망씨에서는 기업의 M&A를 도입해 벤처 기업 간의 협력을 통해 서로의 기업을 키워나가는 정책을 펼치고 있다. 이것은 서로의 부족한 점을 상호 보완하고자 하는 의도이다. 그래서 아망씨에서는 울산지역과 전남지역, 그리고 서울지역에 각각의 사무실을 두고 지역의 인재들과 협력관계를 맺으며 인터넷 사업에 박차를 가하고 있다. 현재 아망씨의 주력사업은 교육정보화 사업의 일환인 교육검색엔진을 제작하고 있으며, My Guitar라는 온라인 기타 판매 사업을 통한 엔터테인먼트 사업을 운영할 예정이다. 아망씨는 본 사업을 하기 전에도 주위의 많은 시선을 주목시켰다. 2000년 5월에는 중소기업청이 지정하는 우수 동아리로 선정돼 국고 지원을 받았으며, 6월에는 부산' 경남 지역의 500여명이 참여한 '벤처 아이템 공모전'에서 결선에 진출한 상위 10개팀 중 2팀이 아망씨의 팀원이었다. 비록 수상은 하지 못했지만 2팀이 동시에 본선에 올라간 동아리는 아망씨가 처음이며, 부산' 경남 지역에서 열린 벤처캠프에서도 우수한 성적을 거뒀다.

아망씨는 철저한 벤처 정신으로 무장돼 있고 컴퓨터정보학부 윤근수 지도교수님을 중심으로 끊임없이 노력하는 벤처창업 동아리이다. 아망씨의 구성은 업무에 따라 수시로 재편되기 때문에 팀을 기준으로 운영하고 있다. 현재 있는 팀은 응용SW팀, 웹개발팀, 디자인 개발팀, 정보검색팀으로 돼 있으며, 멤버의 각자의 역량은 뛰어나다. 포토샵, 일러스터, CAD등의 전문 디자인 인력과 C/C++, 비주얼 C++, 델파이, 비주얼 베이직, ASP, 오라클, MS-SQL 등의 전문 개발인력과 네트워크 및 서버 관리 등의 업무를 충분히 처리할 만큼의 능력을 가지고 있다. 또한 자랑할 것은 자체 세미나 과정이다. 각 팀별 주기적으로 팀의 관심사항을 세미나를 통하여 발표하게 된다. 여기서 서로 평가해 삼진 아웃제를 도입하고 있다. 아마도 웬만한 대학원 수준의 공부를 한다고 이들은 자부한다. 사정이 이렇게 되다보니 매일 밤샘하는 것은 일상생활이 됐다. 이렇게 훈련된 10여명의 아망씨 선배가 지역에서 두각을 나타내고 있으며 선후배간 서로 정보공유와 지도교수의 도움으로 아망씨의 전망은 굉장히 밝다.

서울대학교 컴퓨터연구동아리 'SCSC'

김택진 엔씨소프트 사장 배출한 관악 대표 컴동아리



컴퓨터 그래픽에 푹 빠져 밤샘도 마다 않는 젊은이들이 있다. 이들은 다름아닌 서울공대 컴퓨터연구 동아리 SCSC 회원들. SCSC는 Seoul national university Computer Study Club의 약자로 SCSC는 컴퓨터를 좋아하는 서울대학교 학생들이 모여 있는 동아리로 서울대에서 컴퓨터 관련 동아리로 가장 오래됐고 국내 굵직한 인물들을 대거 배출한 곳이다. 이중 대표적인 인물이 김택진 엔씨소프트 사장.

SCSC는 84년 동계 방학 중에 계산통계학과 대학원생과 4학년 선배들이 학부 2, 3학년들을 대상으로 조직, 마이크로 컴퓨터 스터디 그룹이 모체가 돼 이뤄졌다.

현재 SCSC 회원으로 동아리 활동에 적극적으로 참여하고 있는 인원은 30여명. 84년 계산통계학과 대학원생을 중심으로 이뤄졌지만 지금은 중앙동아리로 자리 잡

으면서 미술대나 사범대에 소속된 학생도 제법 있다. 이에 남녀가 고루 섞여있어 분위기 역시 개방적.

이를 반영하듯 SCSC가 추구하는 것은 배타적인 컴퓨터 지식습득이나 정보교환에 그치지 않는다. 이에 우선 학술적인 기초를 세우기 위해 SIG(Special Interest Group)를 통해 학술 분위기를 체계적으로 이루고 있다. SIG는 컴퓨터와 관련된 특정 분야에 관심 있는 사람들이 모여서 자발적으로 공부하는 모임으로 동아리 사람들이 컴퓨터를 공부해 나가는 환경을 만들어 주는 기본체라고 할 수 있다. 올해에도 컴퓨터를 잘 모르는 신입생들을 위한 기초 SIG를 비롯해 컴퓨터의 각 분야와 관련된 다양한 SIG들이 운영되고 있다. 이렇게 쌓은 기초 지식을 바탕으로 매년 실제적인 프로그램 제작에 들어간다.

SCSC는 컴퓨터를 단계별로 연구하고 실제로 프로그램을 만들어 볼 뿐 아니라 그 과정에서 축적된 지식과 경험을 관심 있는 모든 사람들과 공유해 컴퓨터 분야를 활성화시킬 야심을 갖고 있다.

전시회는 그런 작업의 일환. SCSC는 그동안 회원들이 직접 제작한 16차례의 컴퓨터 전시회를 열었다. 전시회를 준비하는 동안 밤샘은 SCSC 회원에게는 그다지 특별한 것이 아니다.

SCSC 회원들은 올해에도 9월 15일부터 18일까지 제 18회 전시회를 개최할 예정이다. 여러 가지 게임, 에니메이션, 홈페이지 등이 전시될 예정이며, 다양한 이벤트도 기획하고 있다.

중앙대학교 컴퓨터음악동아리 '뮤즈'

대학가 최초 컴퓨터음악동아리 … 혼자서 오케스트라 연주

'혼자서 오케스트라 연주해요'

'악보도 볼 줄 모르고 악기도 못 다뤘거든요. 이런 제가 두달 만에 곡 하나를 만들었어요. 처음 제 곡을 접했을 때 음악을 듣고 있으면 황홀하고 행복 그 자체였죠. 인터넷에 MP3로 올리기도 했답니다.'

올해 1학년이라고 밝힌 한 학생은 자신이 만든 컴퓨터 음악을 들려준 뒤 수줍게 말하면서도 당당하다. '이게 다 선배들이 잘 알려준 덕분이에요. 제가 생각했던 음악을 창조해 낼 수 있다는 게 가장 좋아요. 꿈이 가수인데 좀더 다듬어서 창작곡들고 스튜디오에 가보려고요.'

중앙대 컴퓨터음악동아리 뮤즈(MIDI user's Sound Evolution)에서는 이런 모습을 쉽게 볼 수 있다. 컴퓨터 앞에 앉아 키보드를 만지작거리며 프로그래머처럼 열중하는 이들은 다들 자신들만의 세계에 몰입해 있었다.

뮤즈는 컴퓨터 대중화 보급이 시작될 무렵인 지난 1989년, 컴퓨터음악이라는 새로운 장르에 관심을 갖은 이들이 모여 만든 동아리다. 이 때문에 오늘날까지 대학가에서 최초로 만들어진 '컴퓨터음악동아리' 라는 타이틀이 따라다닌다. 또 당시 미개척 분야인 컴퓨터음악을 미리 공부했기에 그동안 쌓인 노하우와 기술이 가히 수준급이다. 정식 동아리로 인정받은 1992년부터는 일반대중에게 컴퓨터음악에 대한 소개도 꾸준히 해왔단다.

뮤즈 김창민 회장은 '일반적으로 소리를 내려면 악기가 필요하잖아요. 하지만 악기가 없을 땐 어떻게 해야죠.' 저희는 바로 컴퓨터를 이용한답니다. 필요한 음악 프로그램을 익힌 뒤에 창조자가 되는 거죠' 라고 말했다. 컴퓨터 음악, 언뜻 들으면 생소하다. 하지만 현재 우리가 듣고 있는 음악의 90% 이상이 컴퓨터를 거쳐 나온다는 것을 생각한다면 그들의 자부심을 이해할만하다.

김창민 회장은 '컴퓨터는 악기의 음뿐만 아니라 세상 모든 음향을 합성, 변형, 재창조 할 수 있다' 고 말했다. '컴퓨터음악을 만들기 위해서는 음악 프로그램과 관련 컴퓨터 장비를 익혀야 해요. 이 때문에 뮤즈에 들어오면, 먼저 컴퓨터에 관심이 있는지 없는지를 알아본 뒤에 영역을 나눠서 공부하죠.'

자신을 'DJ팔' 이라 소개한 정승팔씨는

자신이 직접 만든 앨범만 여러 장이 있다고 말한다. '일렉트로닉, 하우스(뮤지션이 집안에서 혼자 할 수 음악) 등을 직접 해요. 저는 혼자서 전천후 연주가 가능하죠. 제가 표현하고 싶은 것을 바로 바로 나타낼 수가 있거든요. 힙합, 발라드, 락, 다양한 곡을 만들 수 있답니다.'

나아가 컴퓨터 실력이 쌓이면 자신이 연주할 줄 모르는 악기가 있다 하더라도 컴퓨터 연주를 통해 혼자 힘으로 웅장한 오케스트라를 연주할 수 있다고.

그렇다면 이들은 컴퓨터 앞에만 앉아있는 걸까' 70명이 넘는 뮤즈 회원은 직접 악기를 연주해보기도 한다. 악기의 진짜 음향을 느낄 줄 알아야 컴퓨터 음악도 살아있는 맛을 낼 수 있다는 믿음 때문이다.

홈 리코딩과 실용음악에 치중해 음악 프로듀싱, 작곡, 편곡 등 개개인의 실력 배양에 힘쓰는 뮤즈. 때문에 이곳에서 배운 내용을 사회에 나가 바로 적용할 수 있단다. 실제로 동아리를 거쳐 간 많은 선배들이 컴퓨터음악 분야에서 일하고 있다. 뮤즈 회원들은 '선배님이 비싼 기계도 마련해줘요. MOTIF-RACK, TS10, JV-1010 등 컴퓨터 음악에 필요한 기계들이 고가거든요. 저희 동아리 소유 기계만 해도 가격이 1,300만원을 넘는답니다. 웬만한 음악대학 작곡과 부럽지 않아요' 라고 자랑했다.

다양한 음악 세계를 구현하는 것을 궁극적 지향으로 삼는 이들은 오는 14~15일 색다른 공연을 준비 중이다. 그것은 공연에 필요한 '이펙터' 장비를 모두 컴퓨터 하나로 대신해 선보인다는 것. 대학 동아리는 물론이고 기성 공연에서도 처음 시도되는 도전이다. 곧 뮤즈의 색깔을 확실히 보여주겠다는 각오다. 이후에는 컴퓨터 음악과 실제 연주와의 협연도 보여줄 예정이다. 눈에 보이지 않는 이상향을 갈구하는 삶은 언제나 매력적이라고 했던가. 감성과 기계와의 조화를 추구하는 뮤즈 회원들은, 세상 속에 존재하지 않는 소

고려대학교 전기전자 연구회 'KUERA'

올해로 20주년 맞이 … SW · HW 개발 두각 나타내

고려대 전기전자연구회 KUERA는 84년에 창립돼 올해로 만 20주년을 맞이했다.

KUERA는 컴퓨터 소프트웨어뿐만 아니라 하드웨어 개발에도 두각을 나타내며 인터넷 3차원그래픽 등 다양한 분야에서 활동하고 있다. 이 동아리는 여느 컴퓨터 동아리처럼 프로그래밍 언어를 공동 학습하는 것은 물론 그것을 토대로 게임이나 데이터베이스 프로그램을 직접 제작하고 있다. 또 마이크로 로봇, 기계팔 등을 제작해 시연하는 전시회를 봄, 가을 두차례 열고 있다.

전시회는 2, 3학년을 중심으로 10여개 작품을 전시' 시연하는 방식으로 이뤄지는데 동아리 출신 대학원생들의 조언도 받아 가며 밤샘 작업을 통해 작품을 완성한다.

KUERA는 신입생이 들어오면 학기내내 DOS, 유닉스, C언어, 그래픽, 노턴유틸리티 등 기본적인 컴퓨터 관련 소양을 교육하고 방학 중에는 필요한 사람들을 중심으로 인터넷, 그래픽 등에 대한 별도의 세미나 프로그램을 진행한다. 이를 통해 1년에 한번씩 정기적인 전시회를 가지고 있다. 현재는 C언어와 하드웨어 세미나를 펼치고 있고 9월말쯤에 있을 전시회를 대비해 전시회 모임을 준비하고 있다

KUERA가 동아리 활동에 사용하는 컴퓨터는 91년에 중소기업의 전광판 제작사업에 참여하면서 거둔 수입금으로 마련한 것. 일부기자재는 회원들이 개인 장비를 가져와 연구 활동에 이용하고 있다.

현재 적극적으로 활동하고 있는 동아리 회원은 70여명. 매년 신입생은 150명 정도가 몰려 오지만 밤샘작업이 많아 활동을 중단하는 사람들이 상당수에 이른다.

회원들의 전공을 보면 공대생이 주를 이루지만 사범대 음대 체육과 등 비교적 다양한 구성을 보이고 있다. 회원구성이 다양한 만큼 활동분야도 다양한데 KUERA는 올해부터 인터넷 학습을 강화하고 그래픽 프로그램을 이용해 3차원 만화영화를 제작한다는 목표도 세워두고 있다.

동아리 회장인 고아현씨는 '로봇이나 관절 있는 기계팔 제작 등 하드웨어분야는 관심 있는 회원들의 몫으로 계속 지원해 나가면서 앞으로는 인터넷에 동아리활동의 무게중심을 둘 작정'이라고 말했다.

세종대학교 만화애니메이션 동아리 '할로헤스'

꿈과 상상 키워주는 프로 만화작가 향해 질주

길창덕(꺼벙이), 고우영(임꺽정), 이현세(공포의 외인구단), 김수정(아기공룡 둘리), 양재현(열혈강호), 양영순(누들누드)….

70년대 명랑만화부터 90년대 만화전문잡지, 2000년대 애니메이션에 이르기까지 아무리 세월이 흘러도 변함없이 사람들에게 꿈과 상상을 키워주고 있는 만화작가.

출판만화로 규정돼오던 만화작가들의 삶은 2000년대 들어 애니메이션, 플래시, 게임 등과 결합하면서 다양한 방향으로 뻗어가고 있다.

이들처럼 만화작가가 되고 싶어 아마추어, 동아리 활동을 하는 사람이 국내에서 20만명을 넘는 것으로 추산되고 있다. 이러한 엄청난 경쟁률 속에서 10대 작가로 활동을 시작한다는 것은 결코 쉽지 않은 일.

98년 세종대 만화애니메이션학과 과내 동아리로 출발한 할로헤스도 이처럼 만화 또는 애니메이션에서 프로 만화작가가 되길 꿈꾸는 이들이 모인 모임이다. 할로헤스는 히브리어로 '마법사'라는 뜻으로, 화가는 손끝의 능력으로 모든 것을 만들어내는 사람이라는 의미를 담아 결성됐다.

만화에 목숨 건 사람들이 모였다고 하는 할로헤스는 '머털도사''임꺽정''객주'로 유명한 만화가 이두호(세종대 만화애니메이션학과) 교수가 지도 교수로 맡고 있다.

'일곱살 때 부모님께 크리스마스 선물로 만화책을 받은 후 만화에 관심을 갖게 됐습니다. 그림 보는 재미로 손을 댄 것이 이제는 만화작가 외에 다른 길은 생각도 못하게 돼버렸습니다.' 만화애니메이션학과 2학년 박오름씨는 만화를 너무 좋아해 만화작가를 꿈꾸고 세종대 만화애니메이션학과에 입학해 할로헤스까지 가입하게 됐다고 한다. 아직 동아리의 막내지만 꿈만큼은 선배들 못지않다.

현재 할로헤스가 낳은 만화작가는 남지은씨. 3기 회장을 역임한 남지은씨는 현재 미디어 다음에서 연재만화 '놀아죠 패밀리'를 통해 많은 사랑과 감동을 주고 있다. 남지은씨는 남자친구와의 연애담을 함께 만든 책 '군바리와 고무신'을 출간하기도 했다. 이야기 듣기, 이야기 만들기 등 '이야기' 자체를 너무나 좋아해 앞으로도 많은 네티즌들과 재밌고 감동적인 이야기를 나누고 싶다고 한다. 남지은씨와 함께 '군바리와 고무신'을 출간한 남자친구가 현재 동아리 회장인 김인호씨다.

중학교 때부터 본격적으로 만화를 그리기 시작한 남지은씨는 각종 공모전은 물론 만화관련 축제만 열렸다 하면 온 힘을 기울여 작품을 출품했다고 한다. 이와 함께 할로헤스가 자랑하는 이는 방한나씨. 방씨는 2004년 동아엘지 만화 공모전에 특별상을 수상해 만화가로 데뷔했다.

할로헤스는 만화에 관한 정보를 교환하고 작품 감상 및 창작품 평가도 펼치고 있다. 일년에 정기적으로 애니메이션 상영회, 일러스트 전시회, 팬시모음전, 회지발간 기념행사 등을 통해 자신들의 실력을 키워나가고 있는 할로헤스 회원들이 가장 신경 쓰고 내놓는 것은 일년에 두 번 내는 여름, 겨울 회지.

할로헤스는 매년 1~2권의 회지를 발행해 시카프, 피사프 등 각종 행사에 전시,

판매하고도 있다. 2000년에 겨울 3호 회지를 들고 피사프에 참여했을 때 그곳 반응은 가히 폭발적이었다고 한다. 회지 300권이 이삼일 만에 모두 팔린 것.

할로헤스 회지는 2001년 5월 천리안 야와 만화 회지 콘테스트에서 1등을 수상하기도 했다. 오직 프로가 되겠다는 이들은 두 권의 회지에 자신들의 모든 실력을 맘껏 뽐낸 후 출판사 등을 찾아가 데뷔를 준비한다. 지금까지 9권의 회지가 발행됐고, 현재 10번째 회지 작업 준비 중에 있다.

올해부터는 단편만화 모음지의 형식에서 약간 변경해 작가 한사람 한사람의 다양한 작품을 채워나가는 일러스트 모음집 등도 만들 계획.

이들은 회지 준비뿐만 아니라 매년 여름마다 지도교수 이두호 만화가가 진행하는 '지옥캠프'에서 일주일을 보낸다. 전주대 만화학과 학생들과 탁영호 교수 등과 함께 일주일간 숙식하며 오로지 만화만 그리는 지옥캠프를 통해 하나의 완성된 작품을 만든다고 한다. 올해도 혹독한 지옥캠프에서 무더운 여름을 보내야 한다며 할로헤스 회원들은 기대반 걱정반이다.

한양대학교 벤처동아리 '벤처클럽'

게임 · 메커트로닉스 · 정보기술 등 다양한 분야에서 창업

창업동아리를 통한 창업뿐만 아니라 개별 창업에 나서는 재학생들이 늘고 있다. 이러한 과정을 통해 이미 사업화에 나선 벤처기업이 300여개에 이른다. 한양대도 한국의 빌게이츠를 꿈꾸며 창업을 준비하는 재학생들이 400명 안팎에 이르는 것으로 파악되고 있다. 이들은 동료들과 함께 창업을 준비하고 있다.

한양대 창업보육센터 관계자는 '경기위축에도 아랑곳하지 않고 재학생들의 창업열기가 뜨겁다' 고 말했다. 대표적인 창업동아리는 '한양벤처클럽'. 여기에는 전자 전기 기계 컴퓨터 등을 전공한 이공계 학생을 중심으로 30여명이 회원으로 활동하고 있다. 이들은 주로 IT, 메커트로닉스, 게임, 솔루션 분야에서 창업을 추진중이다.

특히 전자 통신 컴퓨터 소프트웨어 등 IT분야의 창업이 활발해 이 분야에서 맹활약하는 선배창업자가 200명이 넘는 등 IT창업의 메카 역할을 하고 있다. 창업동아리 소속으로 컴퓨터' 전자를 전공하고 있는 김영주(98학번)' 권상규(00학번)씨는 이동통신 분야 메모리칩으로 창업에 뛰어들고 있다. 현재 동문기업을 대상으로 자금모집 등 사업화단계를 밟고 있다.

이종원, 박승훈씨 등도 IT분야 등에서의 창업을 추진하고 있다. 창업동아리 활동을 통해 성공한 대표적인 기업은 모바일게임으로 큰 인기를 얻고 있는 라이온로직스다. 학생시절에 창업해 현재 활발하게 사업을 하고 있는 선배 창업자들은 창업을 준비 중인 이들 학생에게 큰 도움이 되고 있다.

학생 때 창업해 자리를 잡은 기업인으로는 김장중 이스트소프트 대표, 박철우 마인즈 대표, 서용훈 밀림닷컴 대표, 임성택 씨툰 대표 등을 들 수 있다. 또 선배창업기업인 류창완 데이콤사이버패스 대표, 이강민 다원커뮤니케이션즈 대표, 유병선 쓰리알소프트 대표도 이들의 든든한 후원자가 되고 있다.

김장중 이스트소프트 대표는 수학과에 재학 중이던 93년 회사를 설립해 멀티 압축 프로그램 분야의 관심기업으로 떠오르고 있다. 회사측은 '멀티 압축프로그램인 알집(ALZip)으로 대표되는 알툴즈 제품군의 국내시장을 석권하고 있다' 고 밝혔다.

마인즈의 박철우 대표도 재학 중이던 지난 95년 회사를 설립했다. 박 대표는 '개인자산관리 소프트웨어를 개발 판매하고 있는데 특히 '우리집인터넷가계부' 에 대한 소비자 반응이 좋다' 고 말했다.

벤처클럽은 올 5월 중소기업청에서 선도동아리로 지정돼 현재 게임 아이템 개발에 한창이다.