



▲ '2005년 1분기 디지털콘텐츠대상 시상식' 이 지난달 27일 개최됐다. 왼쪽으로부터 원영희 한국데이터베이스진흥센터 전무이사, 이정실 엔씨소프트 상무, 전재혁 필름코리아 대표, 노준형 정보통신부 차관, 오현식 쿼터뷰 대표, 김용배 가온소프트 대표, 장용성 매일경제 상무.

정보통신부 2005년 1분기 디지털콘텐츠대상 시상식 ‘TV에세이 좋은생각’ ‘길드워’ 등 4개작 수상 영예

정보통신부가 주최하고 한국소프트웨어진흥원, 한국교육방송공사, 한국데이터베이스진흥센터 등이 공동 주관하는 ‘2005년 1분기 디지털콘텐츠대상 시상식’ 이 지난달 27일 개최됐다.

이번 시상식에서는 ▲디지털영상 부문에서 필름코리아의 ‘TV 에세이 좋은 생각’ ▲온라인게임 부문에서 엔씨소프트의 ‘길드워’ ▲교육용 콘텐츠 부문에서 쿼터뷰의 ‘아비유, English’ ▲웹정보 콘텐츠 부문에서 가온소프트의 ‘원자력발전소 가상현실 3D 체험시스템’ 이 수상의 영예를 안았다.

디지털콘텐츠대상은 국내 유일의 디지털콘텐츠에 관한 시상제도로 정보통신부가 수출 유망한 국내 기업의 우수 디지털콘텐츠 상품을 선정해 수상작의 홍보 및 해외시장진출을 지원하기 위해 지난 2000년도에 만들어졌다. 선정 기준은 각 분야별 제품의 우수성, 해외 경쟁력, 기술의 우수성, 사업 수행 능력에 중점을 두고 이뤄진다.

이번 1분기 부문별 대상을 수상한 업체들은 해외 수출지원사업 및 홍보·마케팅 등 소프트웨어진흥원이 추진하는 각종사업에서 우대를 받으며 해외 마케팅 전문 교육 프로그램의 참가지원과 연말에 개최되는 ‘디지털 콘텐츠 페어’에 우수작품으로 선정돼 대통령상을 받을 기회가 주어진다.

글 신승철 기자·사진 이해성 기자

필름코리아 'TV에세이 좋은생각'

가슴이 따뜻해지는 5분의 이야기

필름코리아의 'TV에세이 좋은생각'은 5분물 240부작으로 제작된 플래시 애니메이션 시리즈로 시각적 이채로움과 예술성이 가미됐다는 평가를 받았다.

일반인들의 아름다운 사연을 소재로 희망, 정, 사랑, 행복 4가지 테마로 구성된 이 작품은 어린이와 어른들에게 아름다운 주변의 이야기를 들려줌으로써 가슴 따뜻해지는 감동을 전달하고 있다.

군대에 입대한 자식을 생각하며 자식이 제대할 때까지 보리밥을 먹으며 고생을 함께 하고자 했던 가슴 깊은 어머니의 사랑이, 추운 날 대학입학 시험을 치르는 동생을 위해 추운 새벽부터 따뜻한 캔커피 한 잔을 먹이기 위해 길을 헤매던 언니의 사랑이, 학창 시절 제자의 모습을 꼼꼼히 메모해 결혼식 주례에서 아름다웠던 학창 시절의 이야기를 들려주시는 선생님의 모습이, 감기로 누워 있는 엄마를 위해 엄마가 잠든 사이 온 얼굴에 일회용 밴드를 붙여 놓고 엄마가 나오시길 비는 사랑스러운 아이의 모습이, 어려운 삶 속에서도 삶의 끈을 놓지 않고 열심히 사는 우리 주변 이웃들의 모습이 이 작품에 녹아져 있다.

화면의 구성을 단순한 플래시 애니메이션 그래픽에만 의존하지 않고 각 소재의 내용에 맞는 화면으로 구성했으며, 배우 양희경의 나레이션을 삽입해 친근한 이미지를 더했다. 또 초·중등학교 및 인터넷을 통한 서비스를 통해 도덕, 바른생활, 사회, 국어 등 관련 과목에 맞춰 인성교육에 활용할 수 있도록 구성했다.

전재혁 필름코리아 사장은 "TV에세이 좋은생각은 가족간의 사랑, 친구간의 우정, 스승에 대한 감사, 친구에 대한 우정 등 우리가 삶을 살아가면서 느낄 수 있는 크고 작은 부분에서의 아름다운 추억과 마음을 서정적으로 표현해 바쁜 일상에서 잠시나마 휴식을 취할 수 있는 방송프로그램"이라고 설명했다.



2005년 1분기 DC대상 부문별 수상작

엔씨소프트 '길드워'

RPG에 전략적 요소 가미한 온라인게임

엔씨소프트의 '길드워'는 기존의 MMORPG에서 한단계 진화한 온라인게임으로 전략적 요소를 가미한 토너먼트 RPG를 지향하고 있다.

플레이어들의 취향에 따라 싱글 플레이어 미션, 멀티 플레이어 미션 및 길드 기반의 미션을 자유롭게 선택할 수 있으며 플레이 시간이 아니라 플레이어가 습득한 기술에 따라 보상이 주어지게 설계함으로써 게임을 지루하지 않게 즐기도록 했다는 것이 가장 큰 특징이다.

특히 레벨업을 위해 필요한 단순하고 반복적인 플레이를 근본적으로 제외했으며, 지나치게 많은 시간을 잡아먹는 이동시간도 줄였다. 게이머는 지도상 이동지점을 클릭함으로써 순간적인 이동이 가능해 단순 이동시간을 전투 등 목표달성에 필요한 부분에 집중할 수 있다.

이에 따라 기존 MMORPG의 재미는 물론 스타크래프트의 전략적 재미도 느낄 수 있도록 했다. 전략적 전투로 승패가 결정되는 대전 시스템을 도입해 스타크래프트를 뛰어넘는 e스포츠 종목으로도 자리잡을 수 있는 가능성을 열었다.

과금 방식 또한 온라인게임으로는 독특하게 한 차례 요금을 내면 평생 사용할 수 있는 '라이선스 모델'을 채택했으며, 게임의 완성도를 높이기 위해 그래픽과 음악에도 신경을 썼다. '스타워즈: 구 공화국의 기사들' 등 세계적인 게임제작에 참여한 제러미 소울이 게임음악 제작에 참여했다.

혁신적인 스트리밍 기술을 도입, 초기 클라이언트 용량이 기존 온라인게임에 비해 현저히 가벼워져 사용자들의 편의를 돕고 있으며, 전세계 통합 서버 시스템 및 구역 시스템을 도입해 전세계 유저들이 함께 즐길 수 있는 게임으로 개발됐다.



퀴터뷰 '아비유,English'

유아 대상의 체감형 영어교육 프로그램

퀴터뷰의 '아비유,English'는 3~7세를 위한 신개념의 체감형 영어교육 프로그램이다. 지난해 한국문화콘텐츠진흥원의 스타프로젝트 선정작으로 숙명여자대학교 아동연구소에서 교육적인 부분을, 퀴터뷰에서 기술적인 부분을 맡아 1년여 동안 공동 개발기간을 거쳐 지난달 발매됐다.

아비유, English의 가장 큰 특징은 에듀테인먼트 타이틀로서 오락성과 교육적 효과라는 서로 다른 분야를 자연스럽게 융화시켰다는 점이다. 이는 PC 화상카메라를 이용한 체감형 조작체계를 개발, 키보드와 마우스가 필요없는 진행으로 유아에게 보다 적극적이고 활동적인 게임성과 '전신반응 교수법(Total Physical Response)'에 근거한 체험 학습을 유도했기에 가능했다.

즉 유아는 화상카메라를 통해 비쳐진 자신의 모습을 바라보며 몸을 움직이면 반응하는 '입체적인 즐거움'과 말을 배우기 전에 수많은 명령에 따라 몸으로 직접 행동하며 이해하는 전신반응 교수법에 근거한 체감형 교육을 받을 수 있다.

아비유, English의 교육 프로그램 구성은 커리큘럼에 따른 5개의 Lesson으로 구성돼 있으며 디지털콘텐츠 교육CD에는 체감형 교육게임 10개, 복습용 리부게임 1개, 동요 율동을 통해 영어와 자연스러운 친밀감을 조성하는 동요게임 3개, 스토리를 알려주는 애니메이션 5편, 단어와 문장, 상황을 책으로 보여주는 e북 1편으로 구성돼 있다. 오프라인 교육 도구인 동화책, 스티커북, 단어카드 등의 교구재가 디지털콘텐츠와 연결돼 교육적 효과를 증대시킬 수 있도록 구성했다.

이번에 출시된 아비유, English는 Level 1이며, 향후 2~3개월 주기로 Level 2, 3, 4가 발매될 예정이다. 아비유, English 브랜드 사이트(www.ivuenglish.com)를 통해 구매 고객에 대한 고객센터를 지원하고 있다.



2005년 1분기 디지털콘텐츠대상 부문별 수상작

가온소프트 '원자력발전소 가상현실 3D 체험시스템'

3D VR기술 활용한 원자력 에너지 포털사이트

가온소프트의 국내 '원자력발전소 가상현실 3D 체험시스템'은 원자력 에너지에 대한 포털사이트로서 에너지의 발전과정, 원자력의 원리와 안전, 원전 폐기물의 처리 및 안전성, 원자력 연료와 원자력과 지역사회의 관계성에 대한 정보들을 제공하고 있다.

국내 원자력 발전소의 전경과 내부 화면을 다양한 각도에서 볼 수 있도록 구성했으며 각 발전소의 건물을 세분화해 처음 접하는 사용자라도 쉽게 원자력 발전소의 구성요소를 알 수 있도록 설계됐다. 각 건물을 구성하고 있는 세부기기와 전기의 발생과정 및 국내적으로 이슈화되고 있는 원자력 연료의 교체방법 등은 애니메이션으로 작성됐고, 글자를 모르는 어린이나 노약자에게도 이용할 수 있도록 TTS(Text-to-speech) 시스템을 도입했다.

객체 VR기술을 통해 원자로 용기, 냉각재 펌프, 증기발생기, 천정 크레인, 가압기, 핵연료 재장전기, 터빈건물(고·저압터빈, 발전기, 복수기) 등을 살펴볼 수 있고, 원전 4기(고리, 울진, 월성, 영광)의 배경을 3D VR로 제작해 주변환경과 사용자로 하여금 직접 원전을 네비게이션으로 체험할 수도 있다.

3D애니메이션 기법으로 원자로에서 전력생성과정, 핵연료 교체 시뮬레이션을 구현했고, 원자로의 모양과 원자핵의 구성을 아바타로 형상화했다. 어린이 놀이마당 카테고리에는 ▲내 친구 원자력, 공금해오 ▲신나는 게임동산 등으로 구성돼 있으며, 게임동산에는 ▲연료 모으기 게임 ▲전력 공급하기 ▲퍼즐 맞추기 게임 등의 콘텐츠를 통해 친밀감을 느낄 수 있도록 했다.

김용배 가온소프트 사장은 "홍보를 위한 적절한 수단이 없어서 원자력 발전소에 대한 잘못된 이해와 오해가 생겼다"면서 "인터넷을 통해 원자력 발전소에 대한 올바른 지식을 습득할 수 있도록 최신 멀티미디어 기술을 이용, 가상의 공간에서 체험할 수 있도록 했다"고 소개했다.

