



랜덤으로 만나 길드를 맺다

+ 지오인터랙티브 김병기 대표
파노믹스 이종곤 대표



워낙 많은 사람들을 만나, 사람 보는 눈만큼은 제법 쓸만하다는 김병기 대표. 좌판을 깔 정도라는 그의 안목이, 만난 지 20여 분만에 이종곤 대표에게 '느낌이 좋다'는 후한 점수를 매긴다. 처음 만나는 자리건만 시종일관 유연한 유머로 긴장을 풀어주는 선배 벤처인과 한 수 배우겠다는 진지한 눈빛의 새내기 벤처인의 모습에서, 열린 벤처의 공통 시그널을 읽는다.



▲ 지오인터랙티브의 김병기 대표(왼쪽)와 파노믹스 이종곤 대표

넙고, 위태로운 산맥도 여러 번 등반했다.

"지오인터랙티브의 저력과 노하우는 익히 들어왔습니다. 특히 김병기 대표님의 위유내강한 카리스마와 리더십은 제가 꼭 닮고 싶은 모습입니다. 실패를 딛고 다시 한 번 3D게임엔진으로 한판 승부를 앞둔 제게는 완벽한 성공모델이시죠."

실패는 경험이지만 상처도 된다. 하나의 캐릭터를 이용해 다른 종류의 게임을 즐길 수 있는 아이디어를 시장에 내놓고 중대한 갈림길에 놓인 이종곤대표는 다소 긴장한 표정이다. 이에 김병기 대표는 이렇게 만난 것도 인연인데 퍼블리셔를 소개해 주고 싶다며 흔쾌히 도움의 손길을 건넨다.

“바다에서 만난 사람은 비닷가에서 헤어지는데, 산에서 만난 사람은 산을 내려와서도 인연이 이어진다는 말이 있잖습니까. 이종곤 대표는 산에서 만난 동지 같은 느낌입니다.”

희망원정대원 자격으로 히말리아와 킬리만자로를 등반한 지오인터랙티브의 김병기 대표. 산 좋아하는 사람치고 어질지 않은 사람 없다는 말은 그에게도 진리인듯, 따뜻한말로 파노믹스 이종곤 대표를 맞았다.

야심차게 준비했던 게임개발 사업에서 좌절을 경험한 이종곤 대표는 실패를 거울삼아 그때의 멤버들을 재정비해 2005 대한민국창업대전에서 장려상을 수상하며 일단 합격점을 받았다. 6월부터 시행되는 DMB 상용화를 앞두고 유무선을 호환시키는 크로스 플랫폼 기술에 매달려온 그에게 동종업계 선배의 말 한 마디 한 마디는 연구로는 얻을 수 없는 귀한 정보로 직결된다.

마케팅 채널이 최대 격전지

모바일 게임으로는 국내 최고라 불려도 손색이 없는 김병기 대표. 새로운 발상, 끊임없는 도전으로 고비를 넘길 때마다 더 큰 꿈을 꾸는 사람이다.

"이렇게 이종곤 대표를 만나니, 잘 다니던 회사를 나와 창업하겠다고 선언했던 10년 전 생각이 나네요. 호응하는 사람 하나 없었지만 지금의 이 대표처럼 젊었고, 자유로웠고, 무엇보다 꿈이 있었기에 밀어붙일 수 있었죠."

용어조차 생소했던 1998년부터 모바일 게임만을 집중 공략한 지오인터랙티브는 올해로 창업 10년을 맞았다. 시작부터 해외시장을 주요 타겟으로 수많은 모바일 게임을 창작하고 퍼블리싱하는 동안 IMF의 거친 산도

“요즘은 게임도 영화와 비슷한 형국입니다. 제한된 인원과 제한된 리소스로 게임이 시장에서 인정받으려면, 연구하는 사람은 연구에만 전념하고 또 제작사는 제작에만 전념해야 하지요, 퍼블리셔를 잡을 때는 하나의 스테이지라도 잘 만들어서 임팩트 있게 보여줘야 효과가 있습니다. 이대표가 준비하는 게임은 캐주얼이지만 유료화할 수 있는 아이디어가 많아 마케팅만 잘하면 충분히 승산이 있다고 봅니다.”

이제는 내용만큼이나 포장이 중요한 세상이다. 탄탄한 스토리를 바탕으로 개발한 게임을 개발하는 것이 기본이지만 어느 분야든 마케팅의 힘을 무시할 수 없다는 것이다.

사람과 건강이 제일 강한 아이템

“아직 저희 회사가 100% 셋업이 안 된 상태라 제가 일인다역을 소화해야 합니다. 게임 기획에서부터 재무, 마케팅 방향까지 제시하다보면 매순간 인재의 필요성을 절감하게 되지요.”

직원들을 이끌어가기보다 자연스레 따라 오게 하고 싶다는 이대표에게 김병기 대표 역시 사업을 하면서 가장 중요한 것은 사람이라고 맞장구친다. 특히 게임과 같은 소프트웨어는 무형의 사업이기 때문에 핵심 인재들을 육성하고 능력을 극대화하는 경영이 필수라는 것이다.

막중한 책임감으로 출퇴근도 없이 체력이 뒷받침해 주는 마지노선까지 알한다는 이대표. 김병기 대표는 인재보다 더 중요한 것은 건강임을 잊지 말아야 한다고 충고한다.

“법뻑없이 일하다가는 몸이 먼저 망가집니다. 20대에는 부모님이 물려준 체력으로 밀어붙이던 되지만 30대부터는 건강관리에도 소홀해선 안 돼요. 지금이야 구하면 되고 제품도 다시 개발하면 되지만 건강을 잃으면 아무것도 할 수 없을 테니까요.”

봉사활동을 계기로 인연을 맺은 사람들과 작년부터 산을 오르기 시작하며 등산예찬론자가 된 그는 현명한 CFO라면 자신의 몸 또한 회사의 귀중한 자산을 명심해야 한다고 못 박는다.

‘다름’의 아이디로 진격하라

똑같은 길이라면 처음부터 가지 않는 게 낫다는 김병기 대표는 당시 아무도 없었던 모바일 게임 분야를 뚫고 늘어져 현재의 위치에 올랐다.

“아무리 단단히 준비해도, 시장에 나오면 박살나게 마련입니다. 그렇지만 일단 칼을 빼들었다면 시류에 편승하지 않고 차별화된 아이টে으로 승부해야죠.”

같은 장르일 지언정 적어도 하나쯤 남들보다 낫다고 자부할 수 있는 기술이 좁은 성공문의 키워드라는 것이다. 그는 신생 벤처들이 더 많은 벤처기업의 성공사례들을 만들어, 꿈을 갖고 도전하는 것이 결코 헛되고 무모한 일이나임을 증명해 주었으면 하는 바람이다.

‘산은 공들여 올라오려는 자에게만 자리를 내준다’

세계적인 산악인 엄홍길 씨의 말처럼 정상에 오르기까지는 험된 걸음이 없어야 한다. 옮기는 걸음걸음 최선을 다하는 두 대표의 모습은 정상을 향해 진군하는 산악인의 모습과 닮아있다. 경험은 노하우가 있든 없든, 성공은 장담할 수 없다. 그러나 산이, 그리고 꿈이 그곳에 있기 때문에 그들은 다만 진격할 뿐이다.

한 사람은 ‘초심’의 마인드를 다지고, 다른 한 사람은 그리던 ‘비례’를 보았으니, 후일의 만남을 기약하고 각자의 자리로 돌아가는 이들의 다음 행보가 기다려진다.



와이브로여, 오라

3D 첨단 기술로 再출사표 던진 파노믹스

PC 중심의 시장에서 성장 한계에 직면해 있던 온라인게임산업이 네트워크 기술의 발달로 플랫폼 간의 경계가 무너지면서 다시 활기를 띠고 있다. 2002년 이후 오로지 3D게임엔진 개발에 전력투구하고 있는 파노믹스, 그들의 포기하지 않는 끈기와 기술이, 와이브로·DMB 산업과 결합되면서 결실을 거둘 날이 머지않았다.



실패란 끝이 아닌 과정

2000년 3D게임엔진을 처음 접한 파노믹스, 2년의 준비기간을 거쳐 성공을 확신하고 힘차게 시장을 향해 돌진했다. 그러나 결과는 1년 반 만에 참패로 돌아왔다. 기술력만 믿고 인력과 자금, 경험, 인적네트워크 등의 요소들을 충분히 고려하지 못한 것이 이유였다.

그러나 실패는 얼마 지나지 않아 파노믹스의 에너지로 전환되었다. 부족함을 알고, 채움에 있어 주저하지 않는 신중하고 겸손한 오픈민

드가 가장 큰 수확이었다. 실패를 거울삼아 실수를 인

정하는 법을 배우고, 부족한부분을 점검하며 다시 시작하는 힘을 얻은 것이다

기술의 힘으로

작년 봄, 초기 멤버들이 모여 3D게임엔진 분야의 사업에 다시 한번 부딪쳐보기로 결심한 파노믹스, 멤버와 분야는 같지만 자세와 기술력은 달라졌다.

파노믹스는 자체 개발한 3D게임엔진을 기반으로 MMORPG 개발에 주력하고 있다. 그들은 더 나아가 모바일 호환 엔진의 개발에 힘쓰고 있다. 이 기술은 PC에서 개발된 게임을 콘솔, 모바일 기기 등으로 다른 단말기에서도 그대로 상호연동되어 게임서비스를 가능케한다. PC 사용자와 모바일 사용자처럼 서로 다른 플랫폼에 접속한 사

람들과 만나 언제 어디서나 게임을 즐길 수 있게 될 것이다.

98% 부족할 때

파노믹스는 벤처를 갖가지 음료수에 비유한다.

벤처의 기합은 콜라처럼

특 쓰는가 하면, 박카스처럼 활력을주기도 한다. 때로는 이온음료처럼 한번에 갈증을 해소해주고, 때로는 커피처럼 쓴 맛을 안겨 주기도 한다. 부족한 2%를 채우려고 매순간 열정을 불사르는 벤처는 2% 부족할 때 리는 음료수 같기도 하다.

정작 자신들은 98% 부족하다는 파노믹스, 그들은 채울 것이 더 많기에 실패가 두렵지 않다. 다만 신중히 결단을 내리고, 결심한 것을 과감히 실행에 옮길 용기를 서로를 향해 다짐할 뿐이다.



Free & All = FA노믹스

'자유 그리고우리'를 표방하는 파노믹스는 세상의 자유로운 모든 이들을 위해 기발하고 즐거운 게임을 만들겠다는 의지를 표명한다. 이를 위해 기술에 바탕을 둔 창의력으로 승부하겠다는 그들은 농부의 심정으로 최선을 다해 씨앗을 뿌리겠다고 다짐한다.

남들보다 앞서 시작하되 결과는 인내심을 가지고 더 오래 기다리겠다는 파노믹스가 앞으로 펼쳐질 와이브로 시대에는 뿌린 만큼의 결실을 거두길 고대해 본다.

파노믹스 Before and Now

◎ 대표 : 이종근 ◎ 설립일 : 2005년 6월 ◎ 시원수 : 10명 ◎ 위치 : 경기도 성남시 분당구 서현동 255-1번지 푸름이아원플러스 T동 1407호 ◎ 홈페이지 : www.fanomix.com ◎ 주요연혁 : 2005년 10월 '2005 대한민국창업대전 일반부 장려상(중소기업청장표창) 수상 · 2005년 11월 유무선 게임에서의 아이템 거래방법 및 시스템 특허출원 · 2006년 3월 정보통신우수 신기술지원사업 지원