

## 블로그 기술을 선도하는 벤처 기업

### 블로거가 만드는 웹2.0 기업

최근 한국에서 만들어진 신생 인터넷 벤처기업이나 인터넷 서비스를 보면 공통적인 특징을 발견할 수 있다. 블로거들이 만든 기업이거나 블로거가 기획한 서비스라는 사실이다. 대표적인 웹2.0 기업으로 언론에 자주 보도되는 기업도, 신생 벤처기업이면서도 해외 벤처 캐피탈로부터 투자 유치를 받은 기업도 모두 블로거가 만든 기업이다.

소프트뱅크가 조성한 펀드의 첫 번째 투자 기업이 된 태터앤컴퍼니(www.tnccompany.com)는 블로그 프로그램인 태터툴즈(www.tattertools.com)를 만드는 기업이다. 두 명의 공동 대표이사는 물론 직원 대부분이 블로거를 운영하고 있는데, TNC에 들어와서 블로그를 시작한 것이 아니라 블로그를 운영하던 블로거들이 직원으로 채용된 경우가 대부분이다. 블로거들이 신생 벤처기업의 주요 인력을 구성하고 있는 것이다.

해외투자사인 알토스벤처(www.altosvc.com)로부터 투자받은 블로그각테일(www.blogcocktail.com)은 회사 소개 첫 부분이 '블로거들이 만든, 블로그를 위한 세상을 만드는 주식회사 블로그 각테일'로 시작할 정도다. 블로거를 연결하는 메타사이트인 올블로그(www.allblog.net)를 운영하고 있는 블로그각테일 역시 모든 직원이 블로그를 운영하는 블로거다.

진대제 전 정통부 장관이 만든 벤처캐피탈인 스카이 레이크 인큐베스트(SLIC)의 첫 번째 투자 기업인 올라웍스(www.olaworks.com)는 서비스 이름도 블로그의 'log' 의미를 담아 올라로그(www.olalog.com)로 정했고, 회사 소식도 블로그로 전하고 있다.

그 외에 SK커뮤니케이션즈에 인수된 블로그 서비스인 이글루스(www.egloos.com)를 만들었던 사람들도 블로거들이고, 웹표시 프로그램인 YaG를 만드는 이도, 한국형 텔리셔스인 마가린(http://mar.gar.in/)을 만든 이도, 한국형 디그인 뉴스2.0(www.

news2.co.kr)을 만든 이도 블로거들이다. 또 블로거들의 여행 정보를 제공하는 윙버스(www.wingbus.com), 개인화서비스인 위자드(wzd.com), RSS 구독 사이트인 한RSS(www.hanrss.com), RSS 피드 대행 서비스인 피드웨이브(www.feedwave.com), 블로그 수익 나누기 서비스인 프리로그(www.freelog.net)를 비롯해 최근 한국에서 등장하는 많은 서비스는 블로그와 블로거를 떼어놓고 생각할 수 없을 정도다.

### 온라인에서 오프라인으로 이어지는 블로그 환경

이처럼 블로그가 신생 벤처기업의 원동력으로 작용하고 있는 이유는 블로그가 IT 종사자에게 정보 수집과 교환의 주요 통로로 활용되기 때문이다. 블로거들은 국내외 최신 정보를 접할 경우 자신의 블로그에 관련 글을 올리면서 생각을 정리한다. 또한 RSS와 같은 도구를 이용해 다른 블로거의 글을 보면서 자신의 경험과 생각을 보완한다. 블로그를 하지 않는 IT 종사자보다 블로그를 운영하는 IT 종사자가 훨씬 많은 정보를 수집하고 교환할 수 있는 이유는 이 때문이다.

또한 오프라인에서 이루어지는 블로거들의 모임을 통해 글로는 얻을 수 없는 특급 정보를 얻게 되며, 모임에서 이루어지는 토론을 통해 자신의 생각을 검증받거나 새로운 사업 아이디어를 얻게 된다. '퓨처캠프' '바캠프 서울' 'IT난상토론회' '블로거간담회' 'YaG 2.5 발표 기념 강연회' '남아공 에이지 고아 돕기 바자회' 등 많은 모임이 블로거들끼리 자발적으로 이루어졌으며, 행사를 통해 다양한 아이디어를 공유했다. 또한 공식적인 행사 외에도 출간 기념회나 제품 발표회 등에 참석해 정보를 교환하기도 한다.

이처럼 블로그는 온라인으로는 정보 수집과 교환의 터전인 동시에 온라인으로 알게 된 인맥을 오프라인 모임을 통해 다지면서 각종 아이디어를 교환하는 주요 수단이 된다. 또한 투자가 필요할 경우 블로그 인맥을 통해 벤처캐피탈을 소개해주는 역할도 한다. 이런 이유로 블로그는 벤처 창업과 성장의 주요 동력이 될 수밖에 없다. 블로그는 정보 수집과 유통, 새로운 아이디어의 공유와 검증, 인재 채용, 투자의 중요한 통로가 되는 것이다. 때문에 블로그를 하는 사람이 많을수록 벤처가 더 활성화되는 것이다.

### 블로그가 벤처와 신기술의 원천

새로운 서비스도 대부분 블로그와 관련이 있다. 해외의 주요 웹 2.0 서비스로 각광받는 플릭커(www.flickr.com), 텔리셔스(<http://del.icio.us>), 테크노라티(www.technorati.com), 블로그 라인스(www.bloglines.com), 디그(www.digg.com), 유튜브(www.youtube.com) 등은 블로그 환경을 바탕으로 성장한 서비스라 할 수 있다. 국내에서 최근 몇 년 동안 등장한 신생 서비스 역시 대부분 블로그 환경을 바탕으로 성장하고 있다. 올블로그, 태터툴즈, 이올린, 윙버스, 올라로그, 엔비, 레뷰, 북마커, 오픈유어북, HanRSS, Fish, 이글루스, 미디어몹, 피드웨이브, 크롭웨어, 위자드, YaG 등의 신규 서비스 대부분이 블로그 환경을 이용한 서비스다.

블로그 덕분에 웹기술도 계속 발전하고 있다. 블로거들이 다양한 아이디어를 내면 이 아이디어를 서비스로 연결하기 때문이다. 웹 표시 프로그램인 YaG와 분산형 광고 프로그램인 구글 애드센스도 블로그를 통해 빠르게 확산되고 있다. 블로그의 RSS 정보를 모아 보여주는 웹구독기 사이트는 메타사이트를 거쳐 윙버스와 같은 전문 분야 별 정보 사이트로 발전하고 있다. 혼합(mash-up) 서비스와 공개API를 가장 잘 활용하고 있는 곳도 블로그다. 태터툴즈 사이트를 가면 수 백 개의 플러그인이 블로거들에 의해 자발적으로 개발되어 올라온 모습을 볼 수 있다. 태터툴즈용 플러그인만 보더라도 새로운 아이디어, 새로운 기술의 원천이 블로거들임을 알 수 있다. 블로그를 운영하는 블로거들이 새로운 웹기술을 탄생시키고, 새로운 사이트를 만들며, 새로운 웹문화를 만들고 있다. 블로거들이 벤처를 만들고, 벤처를 성장시킨다. 현재로서는 블로그 발전이 곧 한국 벤처의 발전을 가져오고 있다는 사실을 누구도 의심할 수 없을 것이다. 한국에서 블로그는 벤처의 젖줄이다.



## 온네트

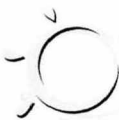
## 블로그를 중심으로 한 UCC 검색 두력

1996년에 설립되어 올해로 10년 차를 맞은 인터넷 엔터테인먼트 전문업체 (주)온네트(대표 홍성주) 전 세계의 네티즌들에게 인터넷 엔터테인먼트로 즐거움을 선사하는 일에 자부심을 느끼며, 인터넷을 기반으로 하는 새로운 가상의 공간에서 새로운 형태의 인터넷 엔터테인먼트를 생산하고 있다. 총 95명의 온네트 사단을 필두로 웹서비스 분야를 담당하는 '미디어사업본부'와 온라인 게임의 개발 및 서비스를 담당하는 '게임사업본부'로 구성되어 있다.

### 〈미디어사업본부〉

지난 2000년 커뮤니티 포털 서비스 및 개인자료실 서비스 엔피(Enppy)로 본격적인 웹서비스 사업을 시작했다.

이후 2003년 블로그 전문 서비스 이글루스(Egloos)를 자체 개발하여 운영하였으며 2006년 5월 이를 SK커뮤니케이션즈에 매각하여 세간의 화제가 되기도 하였다. 2006년 초에는 새로이 설치형 RSS 리더 서비스 피쉬(www.3fishes.com)를 런칭하여 웹2.0 업계의 주목을 받았다.



**OnNet**  
Internet Entertainment

현재 미디어사업본부에서 주력하고 있는 사업분야는 '블로그'를 중심으로 한 UCC검색. 지난 해 모란소프트와 업무 제휴를 맺고 카이스트 출신의 검색 전문가를 영입하여 사용자의 attention(관심도)를

반영한 검색엔진을 개발하고 있다. 올 상반기 이를 적용한 블로그 전문 검색 엔진 '나루닷컴'을 오픈 할 예정이다.

### 〈게임사업본부〉

국내는 물론 미국, 영국, 일본, 호주 등에서 서비스 중인 3D 온라인 골프게임 샷온라인(Shot-Online)과 해당 제품의 모바일 버전인 샷모바일(Shot-Mobile) 등을 개발하였다. 현재 캐주얼 FPS 게임 쿠팡(Qpang)을 새롭게 개발 중이다.

### 〈해외지사〉

지난 2003년 1월 온네트 JAPAN\_Web2.0 Biz을 설립하고 2006년 1월에는 온네트 USA\_Online Game Biz를 설립하며 해외 시장 공략에도 힘을 쏟고 있다.

## (주)윙버스

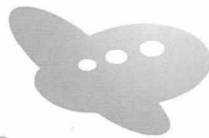
## 블로그로 준비하는 여행 정보

자유여행 정보 사이트 윙버스(대표 : 김종화 김창욱 www.wingbus.com)는 인터넷과 디지털 기술을 이용하여 더 많은 사람들이 쉽고 편하게 나만의 여행을 다녀올 수 있도록 도와주고자 설립된 회사이다.

'여행'이라는 것이 계획을 세우기도 어렵고 여행지에서 원하는 곳을 찾아가기 또한 어려우며 비수비수한 여행 상품 중 원하는 것을 찾기란 쉬운 일이 아니다.

이런 트렌드를 반영해 2006년 5월에 첫 선을 보인

윙버스는 '사용자들의 참여로 더 풍부해지고 똑똑해지는' 여행정보 서비스를 표방한다. 수많은 여행자들의 생생하고 다양한 경험과 여러 여행지 또는 다양한 분야의 전문가들 그리고 같은 취향의 여행자들을 연결함으로써 누구나 쉽고 편하게 '나만의 여행'을 갈 수 있게 도와준다. 그동안 여행을 직접 다녀온 블로거들의 참여를 통해 27,000여 장의 사진, 19,000여 개의



**wingbus**

자유여행의 날개

블로그 여행기가 윙버스에 등록되었다. 여기에 윙버스가 직접 제공하는 플래시 지도와 여행지 정보가 더해져 여행을 준비하는 사람들이 쉽고 빠르게 접근할 수 있는 디지털 여행가이드의 역할을 충실히 해내고 있다. 특히, 일반적인 여행 가이드북에 소개되는 유명한 관광명소보다는 2,30대 자유여행자들이 좋아하는 현지의 맛집과 쇼핑 정보에 강점을 갖고 있다.

윙버스는 자유여행자들이 많이 찾는 도시 단위로 서비스를 추가해왔는데 2007년 2월 현재 도쿄, 상하이, 홍콩, 파리 등 14개 도시 1,500여 개 스팟에 대한 여행정보 서비스를 제공하고 있다. 올 상반기 중으로 중국의 베이징, 싱가포르, 동남아 휴양지, 호주 시드니, 유럽의 주요 대도시들을 추가해 자유여행자들이 즐겨 찾는 지역의 90%를 커버할 계획이다.

## 태터앤컴퍼니

## 설치형 블로그 개척한 '블로그의 자존심'

태터앤컴퍼니(이하 TNC)는 한국의 리딩 블로거들이 가장 많이 사용하는 설치형 블로그 태터툴즈(www.tattertools.com)를 서비스하는 회사다. 2005년 9월 설립된 이 회사는 설립 1년 만에 태터툴즈 외에 가입형 블로그 서비스 티스토리(www.tistory.com), 블로그 미디어 사이트 이올린(www.eolin.com) 같은 새로운 서비스들을 선보이며 블로그 업계에서 영역을 확장하고 있다.

태터툴즈는 2004년 3월 '더 좋은 블로그 문화를 만들고 싶었던' 개발자 한 명에 의해 시작된 프로젝트

이다. 공개되자 곧 블로그스피어에서 그 우수성을 인정받으며 입소문을 타고 빠르게 확산되기 시작했다. 이후 2005년 9월 원 개발자와 현 노정석 공동대표가 뜻을 함께 하며 회사가 설립됐다. 그 때까지 가입형 블로그가 주조를 이루고 있던 국내 블로그 업계에 설치형 블로그라는 새로운 영역을 활짝 연 이 회사는 블로거들 사이에서 '한국 블로그의 자존심'이라는 평가를 얻고 있다.



# TNC

TNC의 캐치프레이즈는 'Brand Yourself'이다. 인터넷 사용자 모두가 삶의 아름다운 추억과 자신만의 고유한 생각을 갈무리하고, 이를 많은 사람들과 나누면서 개인 브랜드를 갖추고 새로운 관계를 만들어 갈 수 있도록 한다는 것이 이 회사의 미션이기도 하다.

현재 TNC의 직원은 총 22명. 그러나 태터툴즈 개발에는 재단 형태로 이루어진 '태터애프렌즈'라는 1,100여 명(2007년 2월 현재)의 오픈 소스 프로젝트 개발자들이 참여하고 있다. '태터애프렌즈'는 지역

이나 연령, 직업을 막론하고 매우 다양한 계층의 사람들로 구성된 개발자 모임이다. 이들은 웹 상에 개설된 '태터애프렌즈 포럼'(forum.tattertools.com/ko/)을 통해 정보를 공유하며 개발, 기획, 스킨 디자인, 문서작성, 사용자 지원 등 다양한 형태로 태터툴즈 개발에 참여하고 있다. TNC는 이와 같은 오픈 소스 프로젝트를 통해 지난 해 4월 중국에서도 태터툴즈 차이나를 런칭했다.

## 마이엔진

## YaG로 새로운 웹문화 창조

마이엔진(www.miengine.com)은 2000년 설립 이후 지금까지 모바일 솔루션을 개발하는 회사다. 이렇게 7년 동안 축적된 경험을 바탕으로 2006년부터는 웹 관련 시장에 진출하기 시작했는데, 최근 주목받고 있는 YaG(www.yagne.com)가 바로 마이엔진에서 만든 프로그램이다.

YaG는 오프라인에 오가는 사람이 보이는 것처럼, 온라인상에서도 오가는 사람이 보이고 그 사람들이 무엇을 보고 있는지 알 수 있어야 한다는 생각에서 출발한 서비스다. 3월 달에 나올 야그 2.7판이 바로 웹에 오가는 사람과 그 사람이 보고 있는 문서가 무엇인지 보여주는 최초의 프로그램이 될 것이다. 물론 이 기능을 이용한다면 쇼핑몰에 온 방문객들이 어떤 상품을 구경하고 있는 지도 바로 알 수 있고, 방문객에게 대화를 걸어



# miengine

물건 값을 흥정할 수도 있다. 오프라인과 동일한 문화가 웹에서도 펼쳐지는 것이다.

마이엔진은 YaG의 자매법인 라이브서비스(LiveService), 나무(NAMU) 외에도 동적검색, 리얼타임검색, 분산형 게임, 분산형 오픈마켓이라는 새로운 서비스와 문화를 만들 준비를 하고 있다.

어떤 기능을 제공하는 웹 사이트를 서비스하는 것이 아니라 웹문화 자체를 근본적으로 바꾸려는 거대한 목표를 가지고 있으며, 구글이 하지 못한 일을 하겠다는 포부를 갖고 있다. 목표대로 이루어진다면 마이

엔진은 온라인에 오가는 사람이 보이는 새로운 웹문화를 세계에 퍼뜨린 한국기업으로 주목받을 것이며, 한국의 벤처기업이 세계 문화를 바꿀 수도 있다는 사실을 보여주는 좋은 사례가 될 것이다.