

만화로 안 되는 게 어디 있니?!

YOU TUBE, 판도라TV 등 요즘 전 세계적으로 많은 네티즌이 UCC(User Creative Contents)에 열광하고 있다. UCC로 '떴다' 하면 웬만한 연예인이 부럽지 않을 정도로 유명세를 얻는 요즘 세상. 만화와 애니메이션으로 UCC를 한 단계 업그레이드 시킨 AC미디어(대표 김진수, www.acmedia.kr)가 뉴미디어 시대의 한 획을 긋겠다며 도전장을 내밀었다.

글_ 김은미 | 사진_ 김민정

“만화로 안 되는 게 어디 있니?”

Cartoon talks!

漫画, 无所

まんがで できないのが どこ



— 영상 콘텐츠, UCC가 뜬다!

다양한 미디어의 등장으로 사람간의 소통은 더욱더 원활해졌고 그 영역 또한 무한한 세상이 됐다. 따라서 개인과 기업의 PR 수단 또한 뉴미디어를 통해 다양한 변화를 모색하고 있다. 특히 전 세계적으로도 각광받는 UCC 시장은 새로운 홍보수단으로 호평을 받고 있다. 이런 분위기를 틈타 좀 더 특별하고, 좀 더 재밌고, 좀 더 흥미로운 것을 추구하는 현대사회의 입맛을 만족시킬만한 벤처기업이 나타났다. 바로 만화와 영상콘텐츠를 통합해 디지털 영상 콘텐츠를 창조한 'AC미디어'가 그 주인공.

2008년 5월에 창업한 새내기 벤처기업인 AC미디어는 멀티미디어 만화·홍보영상을 구현할 수 있는 '한국형 UCC 솔루션'을 개발 중에 있다. 김진수 대표는 "간단한 명령어만으로 누구나 손쉽게 UCC를 제작할 수 있는 소프트웨어로 웹툰을 프레임별로 잘라서 동작을 입히고, 성우의 음성을 넣어 마치 동영상처럼 구현하는 시스템이다"라고 밝혔다.

동영상 제작 시 필요한 포토샵과 플래시, 프리미어 등의 소프트웨어는 일반인이 모두 구매하기엔 가격대가 높고 전문교육을 받아야 제대로 활용할 수 있다는 단점이 있는 반면 '한국형 UCC 솔루션'은 동영상 제작에 필요한 툴만 골라 일반인도 쉽게 활용할 수 있도록 그 기능을 축약한다는 것이 특징이다. 김 대표는 "한국기자협회 편집국장 시절 시사만화 비평과 관련된 일을 한 것을 계기로 만화라는 콘텐츠에 관심을 갖게 됐다"며 "한국은 IT강국만큼 UCC가 생활화되어 있으며, 그만큼 시장도 무한한 가능성을 지녔다고 판단했다"고 창업계기를 설명했다.

— 기술창업패키지 프로그램이 큰 도움

처음 '사업'이라는 것을 시작하기에 앞서 김 대표는 서울벤처인큐베이터에서 기술창업패키지를 수료했다. '기본이 강한 창업패키지'라는 테마로 3주간 교육을 이수한 김 대표는 "스스로 미디어라는 소재를 너무 잘 알고, 사업을 잘 할 수 있을 것이다 자신했었는데, 실질적인 '창업'의 현실은 매우 혹독하다는 것을 깨달았던 계기가 됐다"고 말했다.

특히 '모의 창업' 수업의 도움이 컸다며 "실제로 창업할 때 부딪히는 세무나 노무 문제, 인재 채용 문제 등에 대해 실감나게 배울 수 있었던 시간이었다"고 덧붙였다.

또한 기술창업패키지의 '결정타'가 아니었더라면 AC미디어 창업은 힘들었을 것이라 말했다. 그 이유인즉 중소기업기술혁신과제 선정을 위해 발표를 앞둔 직전, 기술창업패키지 프로그램 중 '원 포인트 레슨(One Point Lesson)'을 통해 모의발표를 한 것이 김 대표의 '한 방'이 되었다는 것이다. '발표자 스스로를 부각시키고, 기술에 대해 더욱 강조하라'는 기술창업패키지 강사진의 충고를 받아들여 중소기업기술혁신과제 발표 시 그대로 적용한 것. 결국 김 대표는 중소기업기술혁신과제에 선정돼 정책자금을 지원받을 수 있게 됐다.

— 한 가지 우물을 파기 위한 도구를 준비하라

현재 AC미디어의 '한국형 UCC 솔루션'은 개발, 마무리 단계에 접어들고 있다. UCC 솔루션 개발과 납품처 등에 물모델이 없는 신종 사업이기 때문에 수익모델을 선정하기 어려운 것이 지금의 고민이라는 김진수 대표. 그는 AC미디어가 지닌 기술력으로 캐리커처 명함을 디자인해 상품화했다. 또 연세대학교 산학시스템을 이용해 대학의 전문인력과 교수진과의 연계는 물론, 관련 정보도 빠르게 제공받고 있다. 이런 부수적인 노력은 '한국형 UCC 솔루션'의 개발이라는 한 가지 우물을 파기 위해 자본과 인력, 정보라는 도구를 마련하는 셈.



AC미디어 임직원의 캐리커처



AC미디어의 만화홍보 영상



웹툰을 영상화 하는 작업

"이 소프트웨어의 개발이 성공한다면 상용화할 수 있는 계기를 마련해 좀 더 큰 규모의 툴로 개발할 것"이라며 "한국에서 사용하기 편하다면 전 세계인들도 사용하기 편한 것이다. 세상에서 UCC 제작이 가장 편한 소프트웨어를 개발할 것이다"라는 포부를 밝혔다. 이어 "한국문화콘텐츠진흥원의 킬러콘텐츠공모전에 도전하는 것과 부사업인 캐리커처 상품의 매출신장에 노력을 가하겠다"는 것이 AC미디어의 2009년 새로운 목표라고 덧붙였다.

이제 막 걸음마를 터득해 뽀박질을 시작하려는 AC미디어. 올해는 AC미디어가 개발할 한국형 UCC 솔루션이 전 세계 사람들의 소통의 장이 될 수 있기를 기대해본다.