

이제 콘텐츠도 '글로벌 협업' 시대! 제작자 소통 도와줄 공정관리 솔루션의 등장

글 박예하 객원기자(yeha1798@techm.kr)

4차 산업혁명 시대와 더불어 디지털콘텐츠 시장의 규모가 유례없이 커지고 있다. 여기서 주목할 점은, 콘텐츠가 가진 '국경' 없는 파급력이다. 한국콘텐츠진흥원의 '2017해외콘텐츠시장동향조사'에 따르면, 세계 콘텐츠시장은 향후 5년간 연평균 4.2%의 성장세를 보일 전망이다. 이러한 흐름 속에서 국내외 콘텐츠 기업들 간 협업의 사례도 증가하고 있다. 특히 중국기업들과의 협업이 눈에 띈다.

씨투몬스터(C2Monster)는 콘텐츠 제작 공정관리 솔루션 '웜홀(Wormhole)'을 개발한 회사다. 웜홀은 하나의 프로젝트에 참여하는 국내외 기업들이 편하게 소통할 수 있도록 돕는 소프트웨어다.

콘텐츠 제작자들의 연결고리 '웜홀'

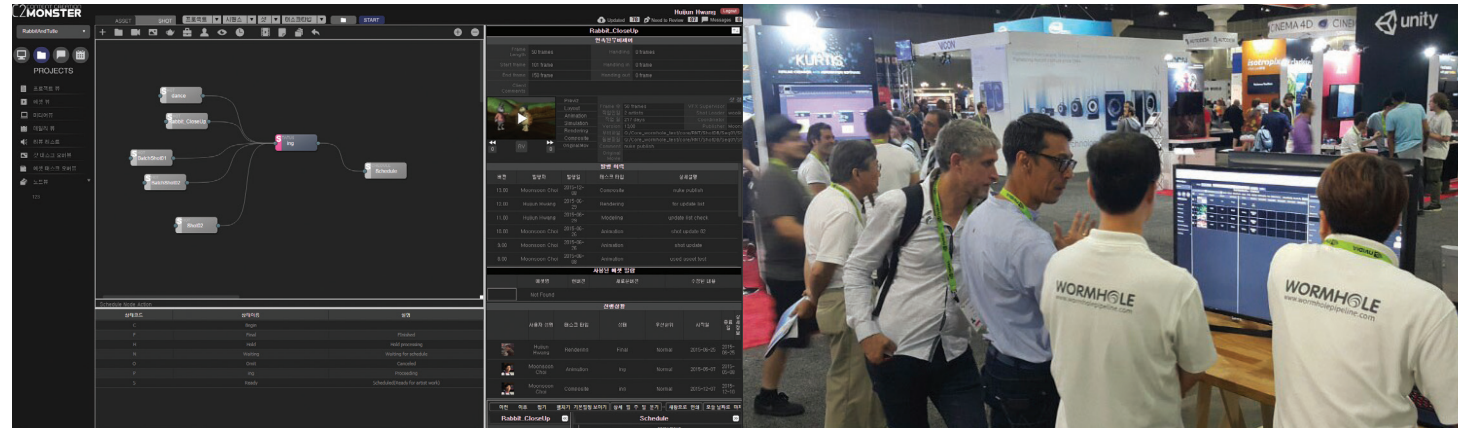
씨투몬스터는 2003년 '코어이엔티'라는 상호명으로 시작했다. 이후 '소프트이미지 XSI'와 같은 글로벌 점유율 1, 2위의 3D 소프트웨어를 한국에 총판하는 일을 해왔다. 그러던 중 2008년, 소프트웨어가 미국 디자인 소프트웨어 기업 '오토데스크(Autodesk)'에 인수합병 됐다. 당시 최진성 대표는 큰 충격에 빠졌다. 평소 협력관계에 있는 소규모 콘텐츠기업들을 압박, 통제하지 않고 자율성을 보장하려고 했던 소프트웨어의 기업 모토를 좋아했기 때문이다.

최 대표는 "국내·외 콘텐츠 제작사의 90% 이상이 중소기업"이라며, "이들을 향한 몇몇 대기업의 압박적인 태도는 콘텐츠 기업들이 경쟁력을 상실할 수 있는 요소가 된다"고 말했다.

이후 최 대표는 직접 개발에 뛰어들기로 결심하고, 2010년부터 공정 관리 솔루션 연구에 주력해왔다. 그 결과 2013년 '웜홀'이 탄생했다.

웜홀은 디지털콘텐츠 제작 시 프로젝트 진행 과정을 체계적으로 관리해주는 솔루션이다. 프로젝트의 기획부터 제작까지 모든 과정을 이 하나의 소프트웨어 안에서 진행할 수 있다. 실시간 클라우드를 기반으로 하고 있어 시간, 장소의 제약 없이 작업과 관리가 가능한 것이 큰 장점이다.

웜홀이 가진 리뷰와 메시지 기능을 통해 작업자들



씨투몬스터의 공정관리솔루션 '웜홀'

씨투몬스터는 세계적 컴퓨터그래픽 박람회인 '시그라프'에 다년간 참가해왔다

은 피드백을 주고받으며 서로의 의견을 빠르게 반영할 수 있다. 과거에 비해 해외공동제작의 사례가 점점 많아지면서, 원격으로 협업하며 프로젝트 상황을 확인할 수 있는 웜홀의 유용성은 더욱 커지고 있다. 또한 'Digital Assets(Library)' 기능은 작업 기간 내 축적되는 모든 데이터를 데이터베이스(DB)화시켜, 필요할 때마다 재활용해 불필요한 시간을 단축시키도록 했다.

씨투몬스터와 올리브스튜디오가 함께한 극장용 Full 3D 애니메이션 '브레맨 음악대'의 제작 과정에도 웜홀이 사용됐다. 씨투몬스터가 자체 개발한 스마트 교육용 콘텐츠 '완자쌍'도 마찬가지다. '완자쌍'은 학생들이 역사, 외국어 등의 어려운 과목을 랩, 게임 등을 통해 재미있게 배울 수 있도록 만들어진 애플리케이션이다.

세계적 CG박람회 '시그라프' 참여

씨투몬스터는 2013년부터 세계적 컴퓨터그래픽 박람회인 '시그라프(SIGGRAPH)'에 참여해왔다. 초반엔 한국콘텐츠진흥원의 공동부스로 참여하다가 2016년부터는 독립부스로 참여했다. 2017년에는 드림웍스, 픽사, 블리자드엔터테인먼트 등 해외 메이저 제작사들과 미팅 성과도 얻었다. 최 대표는 세계적 시장에서 제품을 평가 받고, 인지도를 높이는 것이 시그라프 참여 목적이라고 말했다.

최 대표는 "한국, 중국과 같은 아시아 시장에 비해 북미 시장에서 웜홀의 인지도가 떨어지는 편이지만 타사 제품에 비해 구축 비용과 사용자 편의성 면에서 합리적이라는 평을 받고 있다"고 전했다. 실제 북미시장에서 가장 수요가 높은 솔루션인 '샷건(SHOTGUN)'보다, 웜홀은 가격적일 정도로 낮은 가격을 제시하고 있다. 이에 샷건의 높은 구축비용이 불만이었던 해외 기업들이 많은 관심을 보이고 있다고, 이제 씨투몬스터에 남은 과제는 미국과 한국의 물리적 거리 등 현실적인 여러 제약에 대한 해결책을 찾는 일이다.

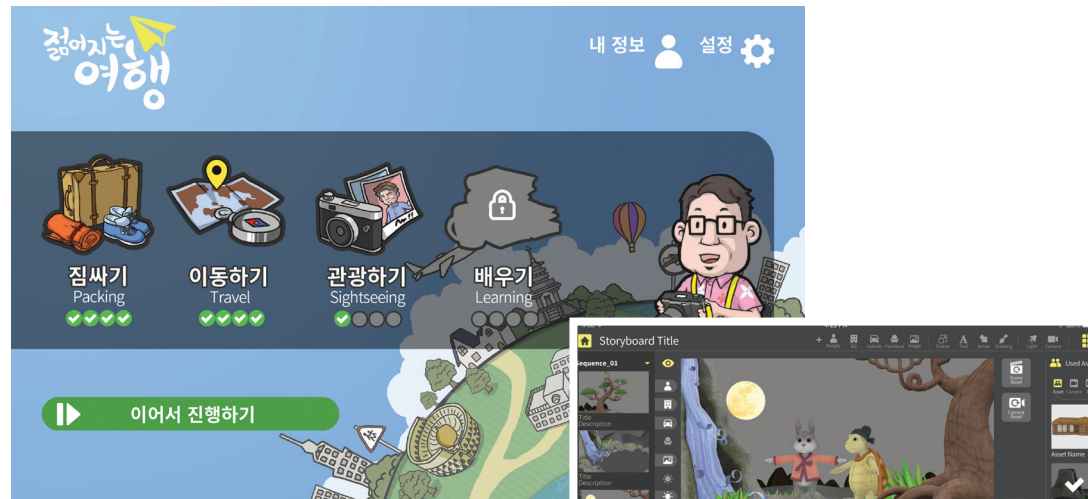
치매예방게임 '젊어지는 여행' 개발

씨투몬스터(C2Monster)의 'C2'는 두 개의 'C', 즉 'Contents Creation'을 의미한다. 이름에 내포됐듯 씨투몬스터의 최종 목표는 고유 콘텐츠를 제작하는 것이다. 삼성서울병원과 공동개발한

치매예방게임 '젊어지는 여행'은 이러한 기업목표를 향한 걸음이다. 최 대표는 주변 사례를 통해 치매가 얼마나 힘든 병인지 알고 있기에 더욱 성공의지가 강했다고 말했다. 이를 위해 2년이 넘는 시간동안 삼성의료원에서 치매에 관한 스터디를 진행했다고.

"어르신들이 '치매'라는 단어를 거부감이 들 수도 있다고 생각했어요. 그래서 '여행'을 테마로 정했죠."

치매 질환 환자의 예방과 개선을 위해 만들어진 '젊어지는 여행'은 노인용 인지기능 진단·증진 기능성 게임이다. '여행'이란 테마에 맞게 게임은 일정 짜기, 예매하기, 환전하기, 짐 맡기기, 게이트 찾기, 짐 찾기, 이동하기의 7단계로 진행된다. 각 단계는 뇌의 특정부분과 연관돼 있다. 예를 들면 '환전하기'는 문제해결력을, '짐 찾기'는 시각기억력을 나타내는 지표가 되는 식



씨투몬스터와 삼성의료원이 공동개발한 노인성 치매 진단·치료 프로그램 '젊어지는 여행'

이다. 게임이 끝나면 결과를 바탕으로 전문가의 상담을 받을 수 있다. '젊어지는 여행'은 지금까지 약 3년간 삼성의료원에서 임상실험으로 진행되고 있다.

“머릿속을 대신 보여드려요”

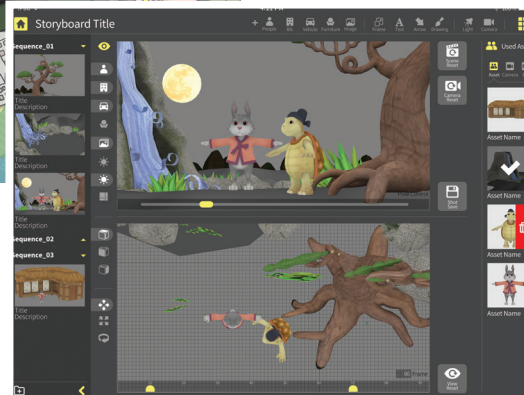
기쁨 표현하고자 하는 것이 잘 안될 때 '머릿속을 꺼내 보여주고 싶다' 생각이 들곤 한다. 이러한 생각에서 아이디어를 얻어 씨투몬스터의 '웜홀 스토리보드(Wormhole Storyboard)'가 탄생했다. 웜홀 스토리보드는 터치와 드래그만으로 머릿속 아이디어를 3D 영상으로 구현해낼 수 있는 애플리케이션이다. 영상 전문가가 아니라도 누구나 쉽게 스토리보드를 제작하고, 콘텐츠를 생산해 낼 수 있다.

“콘텐츠를 기획하는 단계에서 소통의 어려움을 겪는 제작자들이 많아요. 작가들이 그렇죠. 표현하고자 하는 장면을 100% 완벽히 설명하기 어렵기 때문이에요.”

웜홀 스토리보드 소프트웨어를 이용하면 모바일 환경에서도 즉각적인 편집과 수정, 공유가 가능해진다. 최 대표는 이러한 장점이 '세대 간 소통'으로도 연결될 수 있을 것이라고 전망했다. 상대적으로 모바일 메신저나 SNS 사용이 어려운 노년세대도 스토리보드를 이용해 손녀, 손자와 재미있는 소통을 할 수 있기 때문이다.

이밖에도 웜홀 스토리보드의 활용 가능성은 무궁무진하다. 어린이 교육과정에서 '스토리텔링'이 강조되고 있는 요즘, 웜홀 스토리보드는 다양한 교육 콘텐츠 제작에도 이용될 수 있다.

블랙홀과 화이트홀을 연결시키는 '웜홀(Wormhole)'은, 모든 콘텐츠 제작자들을 하나로 연결시키고자 하는 씨투몬스터의 목표를 담고 있다. 앞으로 웜홀을 통해 제작될 다양한 글로벌 콘텐츠와, 씨투몬스터의 화려한 도약을 기대해본다. ❶



'웜홀 스토리보드'는 터치와 드래그만으로 머릿속 아이디어를 3D 영상으로 구현할 수 있는 애플리케이션이다.

INTERVIEW

최진성 씨투몬스터 대표

“웜홀, 해외서도 인정받는 토종 솔루션 자부심”

웜홀을 만들게 된 계기가 궁금합니다.

씨투몬스터의 궁극적인 목표는 우리만의 콘텐츠를 제작하는 일입니다. 그렇게 만든 콘텐츠가 경쟁력을 가지려면 자체적인 관리 소프트웨어를 구축해야 된다고 생각하고, 웜홀을 만들게 됐습니다.

웜홀에 대한 해외 반응은 어떤가요?

전체 물량의 약 60% 이상이 중국과의 거래인데 최근 사드 이슈로 인한 한한령 때문에 힘든 기간을 보내기도 했습니다. 하지만 공정관리 툴을 도입하려는 중국 회사들은 대부분 규모가 큰 곳으로 베이징, 상하이에 많은 지사들을 갖고 있습니다. 이러한 네트워크가 힘든 시기를 극복하는 데 큰 도움이 됐죠. 이에 비해 북미 쪽 인지도는 떨어지는 편이어서 현재 미국에 개발자를 상주시키는 등 여러 가지 방안을 고려하고 있습니다.

시그라프나 GDC 등 해외 유명박람회에 매년 참가했는데, 그에 대한 에피소드가 있으면 들려주세요.

시그라프나 GDC에는 매년 의학전문가들도 많이 참여합니다. 그들이 '젊어지는 여행'에 많은 관심을 보였죠. 한번은 미국에서 의대 교수로 정년퇴임하신 분이 찾아와 지금까지 모아둔 자료를 모두 줄 테니 앞으로 치매 관련 콘텐츠를 계속 만들어 달라고 한 적이 있습니다. 정말 뿌듯했죠.

‘젊어지는 여행’을 만들게 된 계기가 궁금합니다.

국내에는 아직 치매 관련 콘텐츠가 부족한 상황입니다. 있는 것도 대부분 선진국에서 수입한 것이죠. 마침 정부



에서 치매 관련 자유과제를 신청 받고 있었고, 좋은 기회로 삼성의료원과 함께하게 됐습니다. 현재 정부에서 전국 보건소에 치매 안심센터 확대를 계획 중인데, 이때 '젊어지는 여행'이 도움이 됐으면 하는 것이 바람입니다.

앞으로 만들고 싶은 콘텐츠는 무엇인가요?

비상교육과 함께 개발한 교육콘텐츠 '완자쑹'과 '젊어지는 여행'을 만들면서 전혀 다를 것 같았던 두 분야에서 공통점을 발견했습니다. 아이들이 하는 그림그리기, 블록 쌓기 등을 치매센터에서도 하고 있었죠. 앞으로 '웜홀'을 이용해 같은 알고리즘을 공유하는 아이들, 그리고 노인 환자들을 위한 콘텐츠를 발전시키고 싶습니다.