

# 1인 1음악 시대를 꿈꾸다 루나르트

글 유지영 | 오마이뉴스 기자 | alreadyblues@gmail.com | 사진 문경록 사진기자

1인 1PC 시대가 성큼 다가왔던 것처럼 루나르트는 1인 1음악 시대 또한 조만간 열릴 거라고 여긴다. 루나르트는 상업 음악 시장에서 안정적인 기반을 확보하고 개인 음악 시장을 확보하는 것을 목표로 하고 있다.

영화, 게임 같은 영상 콘텐츠를 만들 때 꼭 필요한 요소 중 하나가 음악이다. 만일 당신이 콘텐츠 창작자라면 자신의 콘텐츠에 꼭 맞는 음악을 어떻게 고를 것인지 오랜 시간을 고민할 것이다. 다른 창작자들에게 좋은 작곡가가 있는지를 수소문하는 것 외에 마땅한 방법이 있을까? '루나르트'라는 스타트업에서는 콘텐츠 창작자와 음악 아티스트를 연결하는 사업을 구상 중에 있다. 루나르트는 음악 플랫폼을 통해 국가, 언어에 구애받지 않고 어떤 창작자든 자신이 원하는 작곡가에게 필요한 음악을 의뢰할 수 있게끔 하는 서비스를 제공한다.

루나르트(Rhoonart)는 Croon(흥얼거림)+Artist(예술가)라는 영단어를 합해서 만들어진 스타트업의 이름이다. 권재의 루나르트 대표는 작년 8월 한강 공원을 산책하다가 아직 이름 붙여지지 않은 정체불명의 멜로디를 흥얼거렸고, 문득 그 곡이 음원으로 발매되어 들을 수 있으면 좋겠다고 생각했다. 그는 산책을 마치고 집으로 돌아와 인터넷을 통해 자신이 흥얼거린 단순한 멜로디

의 음악도 음원으로 만들어질 수 있는지를 찾아보았다. 거기서 그는 루나르트의 초기 아이디어를 떠올린다. 권 대표 본인처럼 스스로 작곡을 할 수 없는 사람이 작곡가들과 연결돼 새로운 음악을 만들면 어떨까.

아이디어는 3개월에 걸친 시장 조사를 하면서 점차 구체화됐다. 그러던 중 상업 음악이 필요한 콘텐츠 창작자들과 작곡가를 연결하는 플랫폼을 만들어보자는 아이디어가 나왔다. 음원이 나오기까지 모든 과정을 온라인을 통해 진행할 수 있어서 언어, 시공간의 제약을 받지 않고 자유롭게 가능하다.

## 패럴림픽 공식 응원가를 만들 수 있었던 이유

기회는 우연한 곳에서 찾아왔다. 아직 법인 설립도 되지 않은 작은 스타트업인 루나르트가 2018년 평창 동계 패럴림픽 장애인 국가대표 공식응원가 작곡 공모전을 주관하고 메달플라자 BGM 작곡 공모전을 진행한 것이다. 권 대표는 "(비장애인)



권재의 루나르트 대표.

올림픽에는 공식응원가가 있는데 패럴림픽에는 응원가도 없고 마치 외면 받는 것 같았다"며 "올림픽과 패럴림픽 사이에 이런 차이가 있는데 우리가 문제를 해결해보는 게 어떨까라는 아이디어가 나와서 대한장애인체육회에 전화를 걸었다"고 했다. 하지만 묵묵부답이었다.

대한장애인체육회에서 답이 오지 않자 권 대표는 직접 대한장애인체육회 사무실을 찾아 나섰다. 권 대표는 "사무실에 찾아가서 공식응원가 공모전 사업을 제안 드리려고 찾아왔는데 논의해줄 분이 계시냐고 물었다"고 설명했다.

"대한장애인체육회와 마찬가지로 올림픽조직위원회도 수소문해 담당자를 찾아서 사업제안서를 먼저 들이밀었다. 평창 동계 패럴림픽에서 왜 공식응원가가 필요한지 왜 올림픽조직위원회가 이 사업을 해야 하는지 설명을 드렸다. 그리고 나니 '그렇지 않아도 음원 콘텐츠가 필요했다'고 말씀하시더

라."

루나르트는 2017년 12월 법인을 설립했다. 루나르트의 법인 설립은 공모전 제안이 성사된 다음이었다. 법인 설립 없이 공모전 계약권을 따고 투자를 받아서 법인을 설립했다. '음악 플랫폼'으로 아이디어를 낸 루나르트가 왜 공모전을 주관하는지 의아한 사람들도 있을 것이다. 권 대표는 공모전을 치르고 나면 작곡가의 정보가 쌓이고 그 작곡가가 어떤 스타일의 곡을 작곡했는지를 알게 된다고 말한다. 실제로 루나르트는 두 번의 패럴림픽 공모전을 통해 300명이 넘는 작곡가를 모을 수 있게 됐다. 성별, 나이에 상관없이 작곡 기간, 비용, 장르를 넘나드는 작곡가들이 루나르트에 모였다. 그는 작곡가의 풀을 DB화 시켜서 더 많은 작곡가들이 창작자와 거래할 수 있도록 앞으로도 루나르트를 통해 의미 있는 공모전을 치러보려 한다고 말했다. 또, 권 대표는 "공모전에 떨어진 곡이라고 해도 해당 공모전 성격에 맞지 않을 뿐 좋은 곡이라는 생



각"에서 음원을 내는 것을 제안했다. 현재 이 음원들은 음악 유통 사이트를 통해 들을 수 있다.

권재의 대표는 VR 콘텐츠 제작 업체가 작곡가를 찾지 못해 난항을 겪고 있을 때 루나르트를 통해 도움을 준 일을 두고 "가장 큰 보람을 느꼈고 최고의 희열이었다"고 했다. 루나르트는 즉시 VR 콘텐츠 제작 업체가 필요한 곡을 파악하여 그에 걸맞은 작곡가를 찾아 나섰고, 1~2일 만에 해결을 했다. 이 일을 두고 권 대표는 "이것이 루나르트의 궁극적인 역할이자 존재 이유이고, 우리가 잘 하는 것"을 느꼈다며 뿌듯해했다. "음악은 관객들이 VR을 더 깊숙이 체험하기 위해 꼭 필요한 요소였다."

### 1인 1음악 시대 "가능하지 않을까요"

루나르트는 1인 1음악 시대를 여는 것이 큰 목표다. 1인 1PC 시대가 성큼 다가왔던 것처럼 루나르트는 1인 1음악 시대 또한 조만간 열릴 거라고 여긴다. 루나르트는 상업 음악 시장에서 안정적인

기반을 확보하고 개인 음악 시장을 확보하는 것을 목표로 하고 있다.

100명이 있으면 100개의 정체성(아이덴티티)이 있는 것처럼, 루나르트는 100명이 있으면 100개의 음악이 있을 수 있다고 믿고 있다. 권 대표는 개인이 루나르트를 통해 작곡가와 거래를 해서 음원을 만들면 그 음원이 스트리밍될 때마다 수익이 개인에게도 돌아가게 할 생각이라고 말한다. 개인의 흥얼거림이 음악이 되고 음원으로 출시될 수 있을까. 하지만 루나르트가 그리는 앞날은 이미 언젠가 만들어질 수많은 노래들로 가득 차 있었다. ❶

### INTERVIEW

“팀원들이 회사에 오면 행복하다고 할 때 기분이 좋다”  
권재의 루나르트 대표

#### 루나르트를 운영하면서 가장 어려운 점은 무엇인가?

대부분 사업을 처음 진행하시는 분들이 공감할 것이다. 나는 사업을 해 나가는 것이 불확실성을 확신으로 만들어가는 과정이라고 본다. 그런데 그 과정에는 길고 많은 부침이 있다. 그럴수록 사업과 자기 자신에 대한 믿음, 미래에 대한 확신, 확고한 의지가 필요하다. 가끔씩 뒤를 돌아볼 때 힘들었던 기억도 있다. 하지만 앞으로 나아가려면 그 감정과 고민을 잘 잡아야 한다. 초등학교 때부터 사업을 하고 싶어서 '사업'이라는 단어를 즐겨 썼는데, 이제 '사업'이라는 단어의 무게를 역력히 느낀다.

#### 원래 사업을 하는 게 꿈이었나?

경영학과를 졸업하고 난 뒤 직장 생활을 했다. 재무팀에 있었다. 정말 열심히 했다고 자부한다. 7시에 출근하고 새벽 2시에 퇴근하는 삶을 반복했다. 내가 하고 싶은 일을 위해 열심히 뛰고 싶다는 생각이 들었다. 외국에 있다가 사업을 하려고 귀국해 웹 디자인과 코딩을 배웠고 팀원들을 만났다. 이들과 함께 내가 하고 싶은 일을 할 수 있다는 것이 있어서 어려운 점과 반대로 극적인 행복 또한 느낀다. 스타트업은 누구에게나 한 번쯤 추천해보고 싶고 도전할 만한 가치가 있는 일이라고 생각한다. 자기가 머릿속에서 생각한 일을 구현하고 행동에서 오는 만족감은 다른 행복과 비교할 수 없다. 이를 생각하면 힘들다는 건 그리 큰 문제가 되지 않는다.

#### 경영학과를 졸업해 재무팀에 있다가 나와서 디자인과 코딩을 배운 이력이 신기하다.

사실 경영학과에서는 코딩을 배우지 않았다. 다만 코딩하는 사람들은 경영학을 배운 지 오래 됐더라. 그렇기 때문에 경영학을 배운 사람도 코딩을 할 수 있다고 생각했다. 회사를 그만두고 한국에 와서 인터넷 쇼핑물, 영어 학원 운영 등을 하게 됐는데 그런 과정을 거치면서 할 수 있는 일과 지식이 늘어났다. 스타트업은 자기가 알아서 해야 하는 게 많다 보니 그런 경험에서 큰 도움을 받게 됐다. 결과론적

으로 그때 했던 것들이 지금 도움이 되는 것이다. 많이 돌아온 느낌이지만 그런 경험이 없이 시작했다면 바로 망하지 않았을까.

#### 음악에 대한 이력 없이 음악 플랫폼 스타트업을 시작한다는 게 쉬운 일은 아닐 것 같다.

이를 많이들 약점으로 지적하시더라. 경영학과 출신이고 인맥도 없고 음악에 대해 배경 지식도 없는데 어떻게 할 거냐고들 하신다. 그런데 난 내가 만일 작곡가였다면 이런 스타트업을 만들지 않고 내가 직접 작곡을 했을 것 같다. 내가 작곡하는 법을 몰랐기 때문에 작곡가에게 문의를 해야 했고 콘텐츠 창작자를 연결시켜주는 사업을 생각한 것이다. 이 시장에서 내 역할을 찾은 것이다. 또 시장 진입에 있어 기본적인 정보는 온라인과 책을 통해서 얻을 수도 있고 한국콘텐츠진흥원 스타트업 지원 프로그램 등을 통해 극복할 수도 있다.

#### 마지막으로 하고 싶은 말이 있다면?

인터뷰를 하면 항상 나 혼자만 스포트라이트를 받는데, 함께 일하는 팀원들에 대한 이야기가 들어갔으면 좋겠다. 초기에는 모두 돈도 안 받고 일을 시작했다. 지금은 다행히 생계가 가능한 정도로는 돈을 받으면서 일하고 있는데 여전히 팀원 개개인이 시간과 노력을 투자하고 있다. 얼마 전 한 팀원이 밖에 있으면 힘든데 회사에 오면 너무 좋고 행복하다는 말을 하더라. 우리가 하는 일이 결국 작곡가나 콘텐츠 창작자들에게 유용한 서비스가 될 거라는 확신이 드니 힘이 난다. 과정은 힘들 수 있지만 결과물을 보면 '진짜 하길 잘했구나' 싶다. ❷