다누온 김용태 대표 information.

-장애인에 관한 인식개선을 위해 힘쓰는 기업으로, 서울 성북구 1인 창조 기업 비즈니스 센터의 지원을 받는 스타트업

다누온이라는 기업묭운 더 함께 누리는 따뜻한 콘텐츠라는 의미이다.

명함에는 양각 처리된 점자가 새겨져 있다.

스마트폰을 쓰는 시각장애인들은 많아진다. - 국내 시각장애인(29만명) 7% 이상 스마트폰을 사용한다.

- TTS(텍스트를 음성으로 읽어주는 기능) or STT(음성을 텍스트로 변환해주는 기능) 등 사용자 접근성을 높이는 기능을 갖추고 있고, 저시력자를 위해 텍스트 크기를 키워주는 기능도 있다.

국내 시각장애인 3만 명 이상이 스마트폰을 쓸 것으로 추측 -> 하드웨어는 있지만 소프트웨어는 드물다.

"장애인에 대한 인식개선을 쉽고 빠르게 할 수 있을까 고민하다, 대부분의 국민이 사용하는 모바일 게임과 스마트폰을 통해 장애인에 관한 인식을 제고하자고 결정했지요"

장애인 비장애인이 모두 즐기는 게임 소울메이트 리나&하나.

조작 방식 스마트폰을 좌우로 기울이는 것. 화면을 못 봐도 소리만 들으며 게임 진행 가능(나레이션 있다.)

시각장애인 리나가 안내견 하나의 도움을 받아 이리저리 움직이며 목적지를 찾아가는 게임.

실제 게임을 기획/제작하는 과정에 시각장애인이 참여. 그들의 의견ㅇ르 반영.

한국 콘텐츠 진흥원이 주관하는 '제2회 대한민국 기능성 게임 아이디어 공모전'에서 장애재활부문 우수상

"시각장애인만을 위한 게임이 아니라, 시각장애인과 비장애인이 모두 즐길 수 있는 게임입니다. 그들만을 위한 게임을 만든다면, 이것 역시 편견을 조장할 수 있기 때문입니다. 사실… 이 게임이 많이 재미있지는 않습니다"

지난해까지는 회의적인 사람이 많았는데, 결과물을 만들기 시작하니 주변 반응이 될 것 같다 혹은 시장을 만들 수 있겠다 등으로 바뀌었다는 것이 그의 설명이다.

현재 그가 입주해있는 성북구 1인 창조기업 비즈니스 센터는 앱 개발자를 전문 육성해주는 곳이다. 장소나 기기는 물론, 개발에 필요한 유료 소프트웨어까지 지원해준다. 일반 투자자나 인큐베이팅 센터와 달리, 다누온처럼 수익창출이 목적이 아닌 사업도 지원한다는 점이 흥미롭다.

그는 장애인 인식개선을 위한 오프라인 활동도 진행 중이다. 과거에는 UCC 공모전에 시각장애인이 스마트폰을 어떻게 사용하는지에 관한 동영상을 출품한 바 있으며, 이 밖에도 '손끝으로 동물 체험하기', '시각장애인 요트 체험' 등의 행사도 열어왔다. 법인을 설립하기 전 진행해왔던 '소나 프로젝트'다.

"장애인은 도움을 받기만하는 존재라는 편견이 많은데, 이를 해소하기 위해 여러 행사를 진행했습니다. 대표적인 것이 취약계층 김장 나누기입니다. 시각장애인 봉사자가 직접 김장을 담가 지역사회의 취약계층에 기부하는 행사였죠. 온라인 활동도 중요하지만, 이것만으로는 부족합니다. 오프라인으로 실제 행동을 보여주고 참여할 수 있는 문화도 만들어야 한다고 생각합니다"

게임이나 교육용 앱뿐만 아니라 사물인터넷으로 영역을 확장해 장애인도 실제 도움을 받을 수 있는 아이디어도 고민 중이다.

"벤처 투자자를 만나면 처음에는 관심을 보이다가도, 사회적 벤처기업이라고 소개 하면 고개를 돌리는 경우가 많습니다. 장애인도 함께 즐길 수 있는 콘텐츠로는 수익을 낼 수 없다는 게 그들의 생각인가 봅니다. 저는 돈도 중요하지만, 모두가 함께 즐길 수 있는 콘텐츠도 개발해야 하지 않을까 생각합니다"

올해 초 카카오 사옥 앞에서 시각장애인 이경호 씨가 '카카오톡에서 제공하는 이모티콘을 소리로 읽어주지 않는 것은 차별'이라며 1인 시위를 벌였다. 김용태 대표는 기업이 이런 부분을 고민해서 개발을 하면 살기 좋은 세상이 오지 않을까 생각한다. 또, 이런 세상을 위해 자신이 무언가 앞장서서 할 수 있으면 좋겠다는 뜻도 내비쳤다.

"쉽진 않겠지만, 장애에 관한 편견이 없는 세상에 이바지하고 싶습니다

2014-0725 이상우기자 IT dongA 일부 발췌