

QR코드를 찍으면
인터뷰 영상을
보실 수 있습니다



스크린 야구 게임의 새로운 패러다임 센서 측정 기술 고도화로 스크린 투구 게임 상용화 성공

법정근로시간 단축의 일환으로 시행되기 시작한 ‘주5일 근무제’. 벌써 도입 10여 년을 훌쩍 넘겨 이제는 많은 사람들이 주말을 이용한 여가시간을 다양한 방법으로 활용하고 있다. 주5일제 근무제 도입은 시장에 큰 변화를 불러 일으켰다. 사람들의 다양한 요구와 라이프스타일에 따른 여가활동에 대한 수요가 늘어나게 된 것. 그럼에도 우리 주변에는 가족이나 친구들이 함께 찾아 즐길 거리가 부족하다. 캠핑장이나 놀이동산을 찾아 먼 거리를 이동해야 하는 불편을 감수하지 않는다면 주변에서 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 공간이 턱없이 부족한 것. (주)베이스온은 이러한 점에 착안, 새로운 콘셉트를 고안해냈다. 온 가족, 또는 친구들이 함께 찾아 즐길 수 있는 공간을 마련하고자 한 것. (주)베이스온의 스크린 투구 게임 개발은 이렇게 시작되었다.

기술지원기업 (주)베이스온

연구책임자 융합생산기술연구소 로봇그룹 지상훈 수석연구원, 이광희 연구원

전 세대가 즐길 수 있는 야구 게임

지난 2010년 설립된 (주)베이스온. 먼저 경기테크노파크에서 창업 준비기간을 거친 후 같은 해 10월, 생기원 융합생산기술연구소 창업보육센터에 들어가게 되었다. 이후 약 5년 동안 생기원 창업보육센터에서 연구개발과 시제품 제작 과정을 거쳐 지난해 10월 비로소 지금의 사무실에 새로운 동지를 틀게 된 베이스온.

“사실 처음에 아무것도 없이 시작했습니다. 아이디어만 있을 뿐 후속 연구개발에 어려움을 느끼고 있었어요. 나름대로 고민도 하고 특허까지 출원했지만, 제품을 상품화시키기에는 혼자 힘으로 역부족이었습니다. 경기테크노파크에 있을 당시, 생기원 창업보육센터에 대해 알게 되었고 신청을 했는데, 다행이도 저희가 갖고 있던 아이템에 대해 긍정적으로 평가해주셨어요. 5년이라는 긴 시간동안 생기원의 도움 덕분에 오늘날 베이스온의 기초를 닦을 수 있었죠.”

베이스온의 아이템은 바로 스크린 야구 투구 게임. 보통 스크린 게임이라고 하면 골프를 떠올리거나, 야구에서는 타격 게임을 떠올리기 쉽다. 하지만 두 가지 모두 사용자가 성인 남성에 국한되어 있다는 점에 아쉬움을 느꼈던 베이스온 한상훈 대표는 남녀노소

누구나 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 투구 게임을 고안해냈다.

“처음에는 지인의 요청으로 기존 투구 게임을 접하게 되었습니다. 보통 야구게임 하면 야구방망이로 공을 치는, 타격 게임만을 생각합니다. 이용자도 남성들로 제한적이지요. 그런데 투구 게임은 좀 다른 가능성이 보였습니다. 이걸 스크린 야구로 발전시키면 가족이 함께 즐길 수 있는 체감형 투구 게임을 만들 수 있겠다는 생각이 들어 본격적으로 제품 구상 및 개발을 시작했습니다.”

베이스온의 스크린 투구 게임은 2013년 5월 첫 매출을 시작으로 성장가도를 달리고 있다. 전 지역에 설치된 제품 수만 50여 개. 작년부터는 흑자전환을 이뤘다. 오로지 아이템만으로 시작해 오늘에 이르기까지, 그간의 노력과 생기원의 도움에 대한 감사한 마음이 교차한다면 베이스온 한상훈 대표의 얼굴에 미소가 번지고 있었다.

빈틈없는 센서막 형성, 어떤 공도 초고속 측정 OK

“베이스온의 스크린 투구 게임은 말 그대로 스크린에 실제 야구공을 던지는 게임입니다. 스크린 상에 타자와 포수, 심판이 있고 공을 던지면 실제 야구 경



▲ 이광희 연구원(좌)과 한상훈 대표(우)