

# 유비플레이 [www.ubplay.co.kr](http://www.ubplay.co.kr)



차세대 디지털콘텐츠 산업은 유비플레이가 선도한다!!

차세대 10대 유망산업 중 하나로 고속 성장하고 있는 디지털콘텐츠 산업계에 주목받는 신인이 등장해 눈길을 끌고 있다.

UCC 돌풍이 몰아치고 있다 해도 과언이 아닌 요즘 세계시장을 향해 도전장을 내민 우리 벤처기업 (주)유비플레이(대표 주성제)를 만났다.

## 비주얼노벨게임 시대가 열린다

세계적으로 Web2.0의 돌풍과 함께 UCC가 차세대 비즈니스모델로 주목받기 시작할 무렵 유료화 진전과 유통채널의 다양화로 디지털콘텐츠 산업의 전망을 예견한 유비플레이 주성제 대표. 그는 UCC 사업이 디지털콘텐츠 소비시장의 패러다임을 바꿀만한 시대적 흐름이라는 판단으로 보다 멋진 콘텐츠를 생성하겠다는 의지로 유비플레이를 창업하게 됐다.

창업 전 게임회사에 근무하며 다양한 종류의 게임을 접할 수 있었던 주 대표는 그 중 문학과 게임을 아우르는 비주얼노벨 게임을 주목했다. 멋진 콘텐츠임에도 PC패키지게임이라는 이유로 만연한 불법복제 때문에 국내시장에서 설자리를 잃어가고 있었던 비주얼노벨게임. 한해 6,000억 가량의 시장을 형성하며 매력적인 콘텐츠로 자리 잡은 일본과는 사뭇 다른 국내 시장에 주 대표는 새로운 서비스를 도입하고자 했다.

이에 유비플레이는 비주얼노벨게임 서비스를 위한 UCC 저작플랫폼을 개발하고 있다. 비주얼노벨은 인터넷소설과 같이 단순한 텍스트 기반의 소설이 아니라 시나리오와 배경, 캐릭터, 사운드로 구성된 역동적이고 상호작용적인 영상소설이다. 다른 면에서 어

드벤처게임처럼 시나리오가 분기되는 특징 때문에 게임으로 보는 사람도 있지만 비주얼노벨은 전문 게임개발사나 아마추어제작자들이 개발해 패키지(CD-R)나 온라인 다운로드 형식으로 판매되고 있다. 하지만 유비플레이는 'UCC 저작플랫폼'을 개발해 GUI 기반 저작툴을 이용해 누구나 쉽게 만들고 배포할 수 있도록 한다. 즉 전통적인 콘텐츠 생산과 소비 패러다임을 버리고 개방과 참여의 Web2.0 비즈니스모델로 재구성한 것이다.

현재 유비플레이는 UC노벨(비주얼노벨 저작플랫폼) 개발의 막바지에 와있다. 주 대표는 "새로운 콘텐츠를 개발하고 배포한다는 의지로 시작한 사업이지만 가장 중요한 것은 자신에 대한 믿음입니다. 아무리 훌륭한 아이템이라도 '무작정'이라는 말은 사업에서 통하지 않잖아요"라며 비주얼노벨게임에 대한 강한 자신감을 비쳤다.

유비플레이는 개발이 완료되면 다양한 프로모션으로 UC 노벨 서비스를 많은 사람들에게 홍보할 계획이다. 향후 Web2.0 기반의 다양한 멀티미디어 플랫폼 개발과 유무선통합 플랫폼 개발에 역점을 두고 이 분야의 전문업체로서 기술과 트렌드를 선도하는 기업이 되겠다는 유비플레이. 주 대표는 "삶을 얻은 것에 대한 보답은 하고 간다는 것이 나름의 사명감이예요. 유비쿼터스 세상에 많은 사람들에게 즐거움을 주는 것도 그 일환으로 볼 수 있겠네요"라며 끝까지 완성도 있는 서비스를 선보이기 위해 매진할 것을 약속했다.

주 대표는 "우연히 인터넷으로 SVI를 접하고 입주를 했는데 처음에는 보육혜택을 바라던 것이 아니었습니다. 단지 저렴한 임대료와 편한 시설 등이 먼저 눈에 들어왔죠. 그런데 기대치 않은 여러 가지 정부지원사업 및 경영정보를 얻을 수 있어 너무 좋습니다. 또한 입주기업간의 커뮤니티 조성하고 외부 인사를 초빙하여 PT할 수 있는 자리까지 마련해주시는 등 뜻하지 않는 부가수입(?)이 생겨 크게 만족하고 있습니다"라며 감사 인사를 전했다.

세계최초로 비주얼노벨게임에 UCC서비스로 준비 중인 유비플레이의 멋진 콘텐츠가 많은 사람들에게 즐거움을 주는 콘텐츠로 성장하는 모습이 기대된다.

