

---

# 게임문화의 거리 조성방안 연구

## Research For Creation Plan of Game Culture Street

---

김동균, 김동현, 이주영, 유여정, 최승관  
세종대학교 디지털콘텐츠학과

Dong-Kyun Kim(kdk0909@paran.com), Dong-Hyun Kim(mustache@sejong.ac.kr),  
Ju-Young Lee(monica21@hanmail.net), Yeo-Jung Yu(masiro76@paran.com),  
Sung-Kuan Choi(csk0123@hanmail.net)

---

### 요약

현대 사회는 삶의 질이 높아짐에 따라 여가문화를 향유하고자 하는 요구가 증대되고 있다. 이는 문화산업의 발전으로 이어져 다양한 문화산업을 창출하고 있으며, 최근에는 디지털 기술의 발전과 맞물리면서 디지털 문화콘텐츠의 발전이 비약적으로 확대되고 있다. 특히 게임 산업은 첨단 기술과 접목된 종합예술분야로 다양한 부문과의 융합이 가능해 새로운 여가문화를 창출하고 있다. 본 논문에서는 이러한 시대적 상황을 고려하여 누구나 쉽게 접근할 수 있는 게임문화의 특징을 기반으로 하는 게임문화의 거리 조성방안을 제시하였다. 게임문화의 거리란 게임이 갖고 있는 문화적 특성을 물리적 플랫폼인 거리에 접목함으로써 게임문화의 다양한 활용은 물론 게임산업의 활성화를 위한 장을 마련하고자 하는 것이다. 본 논문에서는 게임문화의 거리 조성에 관한 타당성과 구성요소 및 물리적 거리 조성방안에 초점을 맞춰 연구하였다.

■ 중심어 : | 게임 | 거리 | 여가문화 | 게임문화의 거리 |

### Abstract

As the quality of life increases, the demand for enjoyment of leisure culture is increasing in modern society. This has led to the growth of cultural industries, creating many new cultural industries, and due to its recent engagement with digital technology, the development of digital cultural contents has rapidly expanded. As an integrated art field grafted with high technology, the game industry in particular is fusible with other various fields to create new leisure cultures. Taking these periodic conditions into consideration, this essay has presented a promotion scheme for game culture street based on the characteristics of game culture that make it easy for anyone to access. Game culture material signifies the grafting of cultural game characteristics to the physical platform of street, to provide, not only diverse applications of game culture, but also a market for vitalized game industries. This essay has researched the validity and components of game culture material promotion, along with promotion schemes for physical street.

■ keyword : | Game | Street | Leisure Culture | Game Culture Street |

---

## 1. 서론

### 1. 연구의 목적 및 필요성

우리나라의 경제수준이 국민소득 2만 불 시대를 바라보는 가운데 이제는 더 이상 기본적인 의식주 문제가 아닌 삶의 질 향상에 대한 요구가 증대되고 있으며, 다변화되어 가는 사회에서 다양한 문화적 욕구 충족을 위한 첨단 엔터테인먼트 산업이 자연스럽게 등장하고 있다. 특히 게임 산업은 첨단 엔터테인먼트 산업중 사용인구와 산업적 부가가치 면에서 가장 두각을 나타내고 있으며, 굴뚝 없는 산업으로 국가차원의 산업전략으로 추진하고 있다. 본 논문에서는 이렇듯 누구나 쉽게 접근할 수 있는 게임문화를 기반으로 문화적 삶을 추구할 수 있는 차별화된 게임문화 거리 조성방안을 연구하여 날로 증가하는 게임문화에 대한 사람들의 관심과 도시인들을 위한 충분한 휴식공간 및 건전한 만남, 레저문화향유를 유도하는 게임클러스터 기반의 한국형 게임문화의 거리 조성방안의 기준을 제시한다. [1] [2]

### 2. 연구의 방법

본 논문에서는 게임문화의 거리 구성요소와 이를 구현할 게임문화의 거리 구성을 위한 물리적 부분 기본구상으로 나누어 연구했다. 구성요소 부분에서는 게임문화의 거리 개념을 정립했고, 설문조사를 통해 게임문화의 거리 조성의 타당성과 추진방향을 조사 하였으며, 이를 바탕으로 게임문화의 거리 단계적 추진방향을 도출하였다. 물리적 부분 기본구상에서는 가로의 활동분석을 게임문화와 접목하여 게임문화의 거리 물리적 공간 구성을 설계하였다.

## II. 게임문화의 거리 타당성 연구

### 1. 게임문화의 거리 개념

인간은 노동만으로 삶을 영위할 수 없으며, 때론 휴식을 통하여 에너지를 재충전하며 놀이를 통하여 삶의 질을 높이거나 스트레스를 해소하여 일상생활의 균형을 유지하는 것이 필요하다. 놀이문화는 인간만이 자발적

인 참여를 하는 형태에서 점진적으로 간단한 도구를 활용하는 차원의 놀이로 변화하였으나 이러한 놀이문화 역시 점점 사라져 가고 있고 그 대신 디지털을 근간으로 한 고도의 과학기술이 내재된 형태로 변모해 가고 있다. 현재 놀이문화의 다양성은 IT 기술 발달로 인하여 촉진되었고 디지털을 이용한 기술은 이를 보다 심화시켜 컴퓨터 기술이 놀이 문화에 응용되면서 작게는 세대 간, 계층 간 차이를 야기하는 현상을 낳고 되었으며, 이는 현실참여를 통한 놀이문화의 즐거움 획득 보다는 감상을 통한 대리만족의 놀이문화를 형성하는데 일조를 하였다. 게임문화의 거리란 이렇듯 가상세계, 게임세계 속에 가쳐 있던 놀이문화를 오프라인 세계인 거리로 이끌어 게임문화의 거리조성 함으로써 누구나 쉽고 자연스럽게 게임문화를 접함은 물론 산업적인 측면에서도 생산과 소비가 한 곳에서 이루어질 수 있는 장으로서의 역할과 타 문화산업 분야들과의 유기적인 결합으로 첨단 분야의 생산성 강화에 밑거름이 될 수 있는 문화와 산업이 공존하는 공간이다.



그림 1. 게임문화의 거리 개념도

### 2. 게임문화의 거리 조성에 관한 타당성 조사

게임문화의 거리 조성의 타당성과 추진방향에 대한 의견을 얻기 위해 게임관련업체 170여개 사에 대한 전수조사를 통하여 게임문화의 거리에 대한 타당성 및 발전방안에 대한 의견을 수렴하기 위해 온·오프라인을 병행하여 설문조사를 수행하였다. 사업체 설문조사 결과 총 응답자 150개 업체로 서울지역이 가장 많은 128개 업체로 전체 89.5%의 비율을 보이고 있으며 그중에 온라인게임 업체가 과반수를 점유하는 65개 업체로 가장 많이 설문에 응답했다. 본 논문에서는 설문지 응답자를 온라인게임, 모바일게임, 비디오게임, 아케이드게임, PC게임, 기타(게임관련), 으로 구분하여 의견을 표로 작성했으며 여기서 기타(게임관련)는 직·간접적으로 게임업계

에 관련된 응답자를 말한다. 아래 [표 1]은 “게임문화의 거리조성이 게임산업 발전에 도움이 되는가?”라는 설문 내용에 대한 응답으로써 게임 산업 발전에 게임문화의 거리 조성이 매우필요하다는 항목에 가장 많은 46.25%가 응답했으며, 필요하다는 항목에도 29개 업체가 응답하여 대체적으로 게임문화의 거리가 게임 산업 전체 발전에 크게 기여할 것이라고 보는 의견이 지배적이었다. 특이한 사항은 매우 필요하다는 항목의 응답자 중 온라인게임 업체 31개 사가 있었다. 이는 게임의 구조상 다른 장르의 게임과는 달리 오프라인 진출이 미진한 온라인게임 업체의 오프라인으로 진출하고자 하는 의지를 대변하는 것으로 보인다.

표 1. 게임문화의 거리 조성의 필요성에 대한 응답

구분	매우 필요	필요	보통	필요 없음	합계
온라인	31	29	10	1	71
모바일	5	3	5	1	14
비디오	3	2	1	1	7
아케이드	5	4	2	-	11
PC게임	5	2	2	-	9
기 타	19	11	5	-	35
비율(%)	49.25	34.69	17	2.04	99.98

[표 2]는 게임문화의 거리 조성 시 게임산업에 도움이 된다면 구체적으로 어떠한 도움이 될 것인가? 라는 설문 의 결과다. 설문결과 게임에 대한 국민의식변화 및 저변을 확대시키는 역할을 할 것이라는 의견이 37.67%로

표 2. 게임문화의 거리 조성 시 도움이 되는 부분

구분	아이디어	홍보	저변 확대	자원 기술	기타	합계
온라인	12	28	23	7	-	70
모바일	5	4	5	2	-	16
비디오	2	1	3	-	2	8
아케이드	3	3	5	-	-	11
PC	-	4	3	2	-	9
기타	5	9	16	1	1	32
비율 %	18.49	33.56	37.67	8.21	2.05	99.98

나왔고, 새로운 게임의 마케팅장이 될 것이다. 라는 답변이 33.56%로 그 뒤를 이었다. 이는 다양한 층의 유동인구가 존재하는 게임문화의 거리에 장점을 게임에 대한 인식제고와 홍보의 장으로 활용하고자 하는 의도를 읽을 수 있다. 또한 새로운 게임개발의 아이디어 확보라는 항목에도 18.49%라는 비교적 높은 지원을 보였는데 이 항목은 게임문화의 거리를 통해 신작 혹은 유통 중에 있는 게임의 테스트베드 역할을 기대하는 것이다. 앞의 두 가지 설문 결과는 게임문화의 거리 조성에 대해 게임업체의 상당수가 긍정적이며 그 활용도는 홍보와 게임에 대한 인식변화 및 저변확대에 목적으로 두고 있음을 알 수 있다[1].

### III. 게임문화의 거리 구성요소

#### 1. 게임문화의 거리 구성요소 기본 개념

본 논문에서는 게임문화의 거리 조성을 위해 다음과 같은 5가지 구성요소의 도입기준을 마련하였다. 첫째 각 구성요소 간의 연계성을 고려하여 유사기능과 상호보완적인 구성요소를 유기적으로 배치함으로써 게임문화의 거리 활성화를 모색한다. 둘째 게임문화의 거리를 구성함에 있어 문화적, 산업적 파급효과가 큰 구성요소를 우선적으로 조성하여 투자효과를 최대화 한다. 셋째 게임 및 게임문화에 대한 순기능을 부각시킬 수 있는 구성요소를 조성하여 게임문화의 점층적인 저변 확대를 고려한다. 넷째 게임문화의 거리의 활성화를 통해 새로운 게임문화를 창출하고 게임개발에 적극 반영함으로써 게임문화의 선순환 구조를 구축하며 이를 위해 다양한 형태의 게임문화활동을 지원하는 구성요소를 도입한다. 다섯째 일회성 놀이공간이 아닌 일상 중에 자연스럽게 들러 문화 및 여가생활을 즐길 수 있는 환경으로 조성한다.

#### 2. 게임문화의 거리 구성요소

게임문화의 거리 구성요소는 1절의 구성요소 기본개념의 5가지 기준을 참고하여 총 10개의 구성요소를 도출하였다.

2.1 게임센터

게임센터란 통상적으로 컴퓨터 게임장, PC방, 콘솔방, 보드게임방 등을 통칭하는 놀이 시설을 말하며, 다양한 게임센터는 게임을 매개로하여 자연스러운 집객효과가 있음.

2.2 E-sports관

인터넷과 게임산업의 발전과 어우러져 더욱 발전할 것으로 예상되며 장래에는 세대 및 국가 간의 벽을 허무는 커뮤니케이션 도구로서 새로운 레저로서 각광받고 있음.

2.3 게임전문 방송시설

방송을 통해 게임에 대한 다양한 정보와 전달로 게임에 대한 긍정적 이미지 쇄신과 홍보가 가능.

2.4 컨벤션센터 및 전시장

대규모 게임관련 국제세미나 및 기술 컨퍼런스를 통해 게임에 대한 마케팅, 기술, 세계동향 등을 일목요연하게 처리할 수 있는 공간.

2.5 게임 개발업체 및 지원시설

문화 코드를 창출해내는 공간과 더불어 개발, 유통을 담당하는 공간이 공존함으로써 생산, 소비, 유통이 원활하게 이루어지는 하나의 시스템 구축.

2.6 게임박물관

일반인들의 관람을 통해 게임문화의 저변 확대는 물론 게임 박물관의 자료들을 바탕으로 연구 활동 및 학술적인 정립을 기대.

2.7 소규모 도심형 게임 테마파크

소규모 도심형 테마파크 형태는 도심지 내에서의 집객효과 및 문화적 파급효과가 매우 큼.

2.8 동호회 지원시설

게임뿐만 아니라 타 온라인 동호회의 지원시설은 자

연스럽고 꾸준한 집객효과가 있음.

2.9 광장

넓은 연령대를 포괄적 수용하여 모든 세대가 같이 어울릴 수 있는 양성적이고 사회적인 공간.

2.10 쇼핑 및 편의시설

문화, 엔터테인먼트 기능의 게임문화의 거리의 지속적인 발전을 도모하기 위해 방문객들에게 테마형 쇼핑 및 편의 시설 제공

IV. 게임문화의 거리 단계적 추진방향

게임문화의 거리 단계적 조성개념은 먼저 기본적인 물리적 구성 즉 가로(거리)의 구조, 규모와 그 가로에 건립될 단위건물 및 구조물을 기반으로 한다. 그러한 물리적 구성에 게임문화를 접목하여 게임문화의 거리를 조성하되 게임문화의 거리 조성을 위한 핵심 게임 지원시설을 도출하며 향후 체계적이고 장기적인 계획으로 게임문화의 거리를 조성하기 위해 게임문화의 거리에 들어설 구성요소들의 다각적인 분석을 통하여 그 우선순위를 정하고 단계적인 시설물을 확보한다. [그림 2]에서 보듯이 게임문화의 거리에서 한발 더 나아가 조성된 게임문화의 거리에 관련 산업시설, 산업지원시설, 주거시설, 편의시설 등 산업요소를 접목하여 게임문화산업단지로 조성할 수 있다. [1] [3] [4]

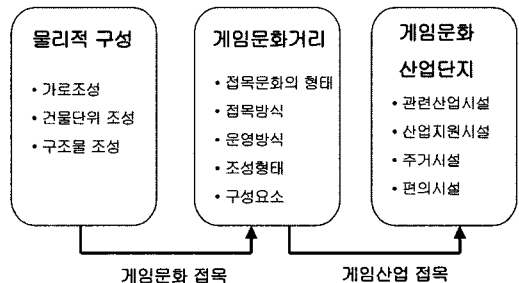


그림 2. 게임문화의 거리 조성 기본개념

## V. 게임문화의 거리 물리적 부분 기본구상

### 1. 가로(거리)의 기능 및 역할

#### 1.1 전통적 기능

##### - 사회적 역할

가로는 모든 연령에 있어서 커뮤니티 생활의 보편적인 장소이며, 이는 가로가 실제적으로 사람들과의 접촉과 휴식의 장을 제공할 수 있기 때문이다.

##### - 경제적 역할

가로의 활성화는 지역의 연관 산업을 특화시킴으로써 보다 전문화·활성화시키는 계기를 제공하며, 나아가 거리축제를 비롯한 주변서비스 및 상업부문의 활성화에도 기여한다.

##### - 환경적 역할

가로는 공공의 공간이자 개방된 장소로서 보다 바람직한 환경을 도시에 제공해야 할 의무가 있다.

#### 1.2 게임문화의 거리 조성에 새로이 요구되는 기능

##### - 가로 문화의 변화

시설의 개선과 함께 프로그램의 변화가 이루어져야 하며, 디지털 시대의 특성이 더욱 강화, 확대될 것으로 예상되는 다음과 같은 가로의 기능이 필요하다.

- 정보의 교환의 장소로서의 가로
- 접촉의 장소로서의 가로
- 문화공유의 장소로서의 가로

### 2. 물리적 부분 기본구상

#### 1.1 매개 공간

매개공간이란 현실이라고 표현되는 일상의 거리, 보통의 거리에서 게임문화의 거리로 진입하기 위하여 거쳐야만 하는 공간으로서 게임문화의 거리로 진입하는 시작점과 동시에 일상의 거리로 연계되는 종점이 되는 공간을 말하며, 사람들을 게임문화의 거리로 이끌기 위한 호기심유발과 참여 유도의 목적으로 계획되는 공간이다. 이 매개공간에 위치할 시설물로서는 홍보판, 조형물, 판

매시설 등이 있다.

#### 1.2 게임문화의 공간

직접적인 게임문화와 관련된 다양한 형태의 콘텐츠가 계획되는 공간으로서 관람객이 지각적 행동을 통하여 수집한 게임문화에 대한 정보를 처리, 판단, 의사결정하는 체험의 공간과 이용객이 다양한 형태의 게임을 직접 참여하는 공간으로 구분해 보았다. 이 게임문화의 공간에는 테마파크, E-sport 관, 게임센터 게임박물관 등 매개공간의 시설물 이외의 모든 시설물들이 위치한다. [5] [6] [7]

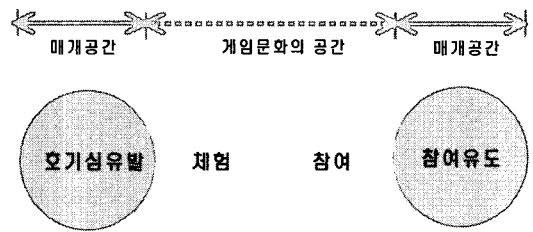


그림 3. 게임문화의 거리 조성을 위한 기본개념

## VI. 결론

그동안 게임문화는 온라인이라는 가상공간에 치우쳐 실생활과는 많은 괴리가 있었으며, 그로 인하여 세계 제일의 온라인 게임 강국임에도 불구하고 일반인들의 게임에 대한 인식은 그리 긍정적이지 못했다. 이렇듯 게임이라는 좋은 콘텐츠를 가지고 있음에도 불구하고 그 활용이 온라인에 국한 되 왔던 게임문화를 오프라인 현실 세계 이끌어 활용하기 위해 본 논문에서는 “게임문화의 거리 조성방안 연구”를 통해 게임문화를 기반으로 하는 새로운 개념의 거리형 놀이문화단지의 패러다임을 제시 하였다. 게임문화의 거리는 게임을 비롯한 다양한 디지털 문화콘텐츠를 가장 먼저 체험하고 즐길 수 있는 곳으로 게임문화의 생산과 소비가 한 곳에서 이루어질 수 있는 장소로서의 역할과 타 문화산업 분야와의 유기적인 결합으로 게임뿐만 아니라 첨단 문화산업 분야 전반의 생산성 강화를 가져올 잠재적 파급효과가 큰 첨단 문화

