

중부농축산물류센터의 게임테마파크로 활용방안 연구

정 지 은

충남연구원 지역도시문화연구실

본 연구에서는 중부농축산물류센터의 게임테마파크로 활용을 위한 선행사례 검토, 지역 연계 방안 등을 모색하고자 함

CONTENTS

1. 연구 목적 및 방법
2. 중부농축산물류센터 관련 추진경위
2. 게임테마파크의 선행사례
3. 게임테마파크로서의 활용방안

요약

- 본 연구는 향후 게임테마파크로서 중부농축산물류센터의 활용을 위한 사전조사 연구로 수행함. 특히 과업의 수행 방식은 워크숍을 통한 아이디어 공유 및 결과 정리로 제안함
- 본 연구는 중부농축산물류센터 관련 추진경위(대상 부지 현황 및 활용실태), 게임테마파크 선행사례, 게임테마파크로서의 활용방안(지역 자원과 연계) 등을 제안하는 내용으로 구성함
- 선행 사례의 첫 번째 유형인 ‘테마파크형 사례’ 로 디즈니랜드, 유니버설 스튜디오, 부시가든, 레고랜드 등을 살펴보고, 두 번째 유형인 ‘게임테마파크 관련 사례’ 로 두바이 허브제로, 일본 조이폴리스, 일본 난자타운을 살펴봄. 마지막으로, ‘VR(AR) 테마파크형 사례’ 로 VR 제로레이턴시, 인천 실감콘텐츠 탐, VR Station 등을 살펴봄
- 중부농축산물류센터의 게임테마파크로 활용을 위한 방안으로 ‘글로벌 다기능 혁신 게임테마파크’ 를 비전으로 설정하고, 목표를 ‘협업’, ‘공간’, ‘연계’ 로 구축하여 각 추진 전략을 제시함
 - ‘협업’ 을 위한 추진 전략으로 게임회사와 협업하여 지속가능한 콘텐츠 구축을 실시해야 하며, ‘공간’ 을 위한 추진 전략으로 테마파크와 랩, 글로벌 콘텐츠 크리에이터가 함께하는 융합형 공간이 마련되어야 하고, 마지막으로 ‘연계’ 를 위한 추진 전략으로 지역 자원과 게임테마파크의 연계 방안을 통해 게임테마파크와 지역사회가 함께 함께 시너지효과를 창출하 및 향후 관광 명소화하는 작업이 필요함

1. 배경 및 목적

- 미래 산업 혁신을 위한 새로운 문화 창출 산업으로 첨단 정보통신기술(ICT)과 연계한 게임 산업이 부각되고 있음
 - 2016년 세계경제포럼(World Economic Forum)에서는 국제 의제로 사회·경제 전반에 첨단 정보통신기술(ICT)을 적용하여, 산업의 혁신적 변화를 추구하는 4차 산업혁명을 제시함(조영재 등, 2019)
 - 우리나라에서는 2009년부터 게임 산업이 미래 육성 분야로 주목 받으며, 문화체육관광부에서 게임제작 지원 사업을 육성하였고, 2017년에는 첨단 융복합 게임 제작을 위해 약 66억 원의 지원을 하였음
- 현재 중부농축산물류센터의 도유재산화에 따른 효율적 공간 활용 방안에 대한 모색이 필요한 상황임
 - 2011년부터 7회에 걸쳐 매각을 추진하였으며, 감정평가액 515억 원(토지 377억 원, 건물 138억 원 / 평가일 2014. 10)으로 나타남
 - 충남개발공사, 충청소방학교 임대방안 추진 후, 매각에 대한 유불리성을 충청남도가 자체적으로 검토하여, 중부농축산물류센터의 도유재산화를 결정함(한상욱, 2015)
- 따라서 중부농축산물류센터의 공간 혁신을 위해 국가정책, 거시적 패러다임의 변화 등을 고려한 게임테마파크로 활용 방안을 모색하고자 함
 - 특히 중부농축산물류센터 공간을 게임테마파크로 조성하기 위한 다양한 국내외 선행사례들을 살펴보고, 향후 게임테마파크로서의 주요한 활용방안을 모색하고자 함

2. 검토 방향 및 방법

- 중부농축산물류센터의 매각, 공공 목적 사용 등 급변하는 미래사회에 대응하기 위한 적정 기능과 시설의 도입을 전제로 한 다각적 활용 방안을 모색하고자 함
 - 관련 정책의 동향, 대상 부지가 갖는 입지적 측면 등 적합성에 대한 면밀한 검토는 포함하지 않기에, 이외에 다양한 고려요인에 대한 검토가 필요하며, 특히 천안 지역과 연계할 수 있는 방안을 모색하고자 함(한상욱, 2015)
- 중부농축산물류센터 활용 방안에 대한 공공 및 관련 부처 유관기관의 다양한 자문 의견을 폭넓게 수렴하고자 함
 - 게임테마파크 조성을 위해 충남 내 유관기관 외에도 중앙정책기관, 게임산업 관련 전문가의 의견을 검토한 후, 향후 활용방안을 모색하고자 함
- 특히 중부농축산물류센터의 게임테마파크 활용을 위한 사전조사로 본 연구가 수행되기에 게임테마파크와 관련된 선행사례 조사 및 분석을 실시하고자 함
 - 게임테마파크와 관련된 국내외 선진사례를 조사 후, 현장을 직접 방문하여 탐방 및 자문회의 등을 실시함
- 본 과업의 수행 방식은 선행사례 분석 및 자문회의를 통해 도출된 아이디어 공유 및 결과 제안으로 구성함

02

중부농축산물류센터 관련 추진경위

1. 중부농축산물류센터 현황

- 위치 : 천안시 서북구 성거읍 송남2길 22
- 규모 : 대지 72,518m², 건물 4개동 연면적 32,530m²
- 설립예산 : 519억 원 (국비 278, 용자 85, 천안시 12, 농협 77)
- 건물 주용도 : 판매시설(건폐율 25.14%, 용적율 27.81%)
- 용도지역 : 도시지역, 유통상업지역, 유통업무설비(도시계획시설)
- 활용실태
 - [지상 1층] <정수유통>과 계약, 물류시설로 일부 활용 중(' 19.6까지, 연간 435백만원)
 - [지상 2~3층] 일부 관리사무소로 활용(2층)외 대부분 유휴시설
 - ※ 지상 2~3층 지하층 → 일부 훼손되어 활용 시 보수 필요
 - [지하층] 전부 유휴시설(김치공장 및 육가공 시설)
- 참고사항
 - 개장(' 99.9) → 청산(' 11.7) → 국고보조금 반납 228억(' 15.12)
 - (현) 충남개발공사에 위탁관리 운영 중



[그림 1] 중부농축산물류센터 전경 및 내부모습

2. 추진경위

- 이전에도 중부농축산물류센터의 다양한 활용방안들이 논의되었으며, 그 중에서 문화시설로 활용하는 방안이 결정됨¹⁾

[표 1] 중부농축산물류센터 활용방법 검토(안)

분야	활용방안 검토(안)
문화시설	· 문화디자인 콤플렉스 조성(충남문화산업진흥원) · 창의인성예술체험센터 설립(충남문화재단)
첨단산업시설	· 자동차 부품산업육성 및 기술지원 복합거점 구축 · 컨벤션 센터 및 1인 창조기업 비즈니스 센터(천안시)
교육시설	· 다기능 혁신 콤플렉스 조성(충남연구원) · 청년 희망 아카데미 건립(김형주 정책자문위원)
유통시설(농업시설)	· 소상공인들이 업종별 공동구매 등 통합물류센터 건립(도지사 특보) · 농업기계산업 클러스터 구축(맹승열 공주대 교수)
주거시설	· 임대주택 공급(충남개발공사)

자료 : 충남도청, 2019. 중부농축산물류센터 활용방안 모색을 위한 용역 추진계획.

1) '16.07.11 충청남도 실국장 회의에서 결정됨

03

게임테마파크의 선행사례

1. 테마파크형 사례

1) 디즈니랜드(Disneyland)

- 디즈니랜드는 1955년 만화영화제작자 월트 디즈니가 로스앤젤레스 교외에 세운 대규모 테마파크로, 미국 외에도 1983년 일본의 지바현 우라야스시에 면적 0.51km²의 도쿄디즈니랜드를 개장한 이후, 1992년에는 프랑스의 마른느라발레에 디즈니랜드 파리를 개장하였고, 2005년에는 홍콩 란타우섬에, 2016년에는 중국 상하이에서 디즈니랜드를 개장함
- 해외의 디즈니랜드는 디즈니에서 49%, 그 지역에서 51%의 이익분배권을 가지는 구조이며, 디즈니 캘리포니아는 바깥 둘레를 산타페 철도가 돌고, 유원지 안에는 1890년대의 미국 마을을 재현한 '메인 스트리트 USA'를 중심으로 '모험의 나라', '개척의 나라', '미래의 나라', '동화의 나라' 등의 구역별 테마가 구성되어 있음²⁾
- 1983년에 문을 연 도쿄 디즈니랜드는 개장 첫째 약 8개월 간 990만 명의 입장객을 유치하며, 성공적인 테마파크로 성장함
- 도쿄 디즈니랜드 입장권 가격은 2015년 기준 11,257엔(약 11,400원)이었고, 이중 티켓수입(45%), 상품수입(35%), 식품판매수입(20%)로 나타났으며, 도쿄 디즈니랜드 운영을 통해 디즈니가 받은 로열티의 경우 첫째 4천만 달러에서 1999년 1억 2천 5백만 달러로 증가함

2) 두산백과. <https://terms.naver.com>.

- 도쿄디즈니 리조트에서 2001년 9월 해양을 주제로 한 두 번째 테마파크인 도쿄디즈니씨를 개장하였으며, 파크의 전체적인 콘셉트는 해양탐험으로, 1990년 캘리포니아 롱비치에 만들고자했던 Port Disney 에서 발전하였음
- 2016년 6월 중국 상하이에 운전 또는 지하철로 접근 가능한 지역에 3.3억 명이 살고 있는 푸둥에 3.9km²(약 118만평) 규모의 상하이리조트를 오픈함(김치호, 2017)
- 리조트 내 상하이 디즈니랜드와 420실 규모의 상하이 디즈니랜드 호텔, 800실의 토이스토리 호텔과 더불어 쇼핑과 식당을 포함한 엔터테인먼트지역인 디즈니타운 및 500,000m² 레크레이션 공간인 위싱스타파크가 함께 개장함
- 가장 최근 개장한 디즈니 테마파크인 만큼 첨단 어트랙션을 보유하고 있으며, 일부 어트랙션은 현지화에 초점을 맞추고 있음. 인기 있는 어트랙션인 Tomorrowland에 위치한 롤러코스터로, 영화의 테마에 맞추어 모터바이크 형식으로 구성되어 있는데, 기획 단계부터 VR(Virtual Reality)로 설계하고 검토함



자료 : 전자신문(2019.05.16.). <http://www.etnews.com/20190516000056>.

[그림 2] 중국 상하이 디즈니랜드와 홍콩 디즈니랜드

2) 유니버설 스튜디오(Universal Studios)

- 유니버설 스튜디오는 미국 유명영화를 주제로 한 테마파크로, 미국 디즈니랜드와 함께 세계 2대 테마파크로 불리며, 미국의 로스앤젤레스, 올랜도, 일본의 오사카, 중국의 베이징, 싱가포르의 센토사 섬 등에 위치함
- 할리우드 북쪽에 위치한 유니버설 스튜디오는, LA 소재 영화 스튜디오 중 가장 규모가 크고

인기가 높음. 유명영화의 세트 및 특수촬영장면, 스텐트 쇼 등을 관람할 수 있는 일종의 놀이공원이며, 엔터테인먼트 센터, 스튜디오 투어, 스튜디오센터 등의 코스로 구분되어 있음³⁾

- 엔터테인먼트 센터는 실제로 영화에 출연해 보거나 또는 영화에 출현했던 동물들의 묘기, 스텐트 쇼 등을 관람하는 코스로, 스튜디오 옆에 영화를 동시에 상영하는 대형 영화관 시네플렉스 오디언과 레스토랑, 쇼핑센터 등이 마련되어 있음
- 스튜디오 투어는 트램이라는 안내버스를 타고 영화 속에 등장했던 세트를 돌아보는 코스로, 뉴욕 브로드웨이나 멕시코풍의 무대, 킹콩과 조스, 대지진 등의 세트를 관람할 수 있음
- 스튜디오 센터는 특수촬영장면이나 실제 촬영모습을 관람할 수 있는 코스로, 지진이나 화재 등 영화 속에 등장했던 재난의 공포를 직접 체험하는 백드래프트(Backdraft), 특수촬영효과의 이면을 볼 수 있는 스페셜 이펙트 스테이지(Special Effects Stages), 기구를 문화를 경험할 수 있는 미라의 복수(Revenge of the Mummy-The Ride) 등 테마별로 구성됨
- 세계 최대의 영화 스튜디오답게 약 170만km² 라는 광대한 부지에 설립되어 있으며, 유니버설 스튜디오의 성공적 콘텐츠 요인은 첨단 영상기술과 관광객 조우, 인간의 감성을 자극하는 테마 개발 등으로 볼 수 있음
- 유니버설 스튜디오 재팬은 도쿄 디즈니랜드, 하우스텐보스와 함께 일본 3대 테마파크로 꼽히는 곳으로, 할리우드(1964년 개장)와 플로리다(1990년 개장)에 이어 2001년 3월 세 번째로 개장함(심현민, 2007)
- 일본 유니버설 스튜디오는 할리우드, 샌프란시스코, 뉴욕, 주라기 공원, 스누피 스튜디오, 라군, 워터월드, 애머티 빌리지, 랜드 오브 오즈 등의 구역으로 나뉘어 있으며, 각 구역 안에서 쇼를 관람하거나 스튜디오 투어를 즐길 수 있음
- 거대한 투명 덮개가 하늘을 덮고 있는 시티워크(City Walk) 양쪽에는 영화 주인공과 만화 캐릭터를 소재로 한 다양한 캐릭터 상품과 선물들을 파는 기념품 샵도 있음
- 일본 유니버설 스튜디오는 기본적으로 미국의 유니버설 스튜디오의 풍부한 콘텐츠를 공유하지만, 최신 할리우드 영화를 소재로 한 새로운 어트랙션을 개발함. 특히 사업적 측면의 성공요인으로 고객서비스에 많은 제도를 도입하고 있는데, 관람물의 입장 시간을

3) 두산백과. <https://terms.naver.com>.

예약하는 패스트 패스(Fast Pass) 제도를 도입하여 입장객 증가에 기여함



자료 : 두산백과, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1203912&cid=40942&categoryId=33091>.

[그림 3] 미국 로스앤젤레스 유니버설 스튜디오 전경

3) 부시가든(Busch Gardens)

- 부시가든은 맥주 버드와이저를 만드는 회사인 앤하우저 부시가 만든 테마파크로, 미국 플로리다주 서부에 위치한 템파와 버지니아 윌리엄스버그에 있으며, 동물원과 놀이공원이 합쳐진 복합테마파크 공간임
- 템파에 위치한 부시가든은 디즈니랜드가 있는 올랜도에서 서쪽으로 운전할 경우 1시간 거리에 있으며, 자연을 있는 그대로 재현해 내면서 모로코, 나이로비, 이집트 등 8개 구역으로 나누어져 있음. 부시가든 내 놀이공원은 4가지 종류의 제트코스터를 비롯해 아프리카를 주제로 한 다양한 이벤트가 열리며, 공원 안에서 캠프나 연회 등의 행사를 직접 열 수 있는 서비스도 제공함. 또한 부시가든에는 놀이기구뿐만 아니라 자연과 함께 어우러져 생활하고 있는 동물들을 자유롭게 볼 수 있도록 구성함
- 버지니아에 위치한 부시가든은 전통적인 놀이공원과 물놀이 테마파크로 구성되어 있는데, 입구에서 마주치는 3차원 입체영화 극장과 각종 문화 공연이 풍부함. 부시가든은 문화파크로써 유럽의 각 나라를 주제로 삼고 있으며, 독일관에서는 독일 전통 옷을 입은 종업원들이 독일 춤을 추고, 프랑스관, 영국, 아일랜드, 스코틀랜드, 이탈리아관 등 각각 특색 있는 모습을 보임. 티켓 가격은 6~12살 47달러(약 5만 4천원), 13살 이상부터 성인은 59달러(약 6만 9천원)임



자료 : 부시가든 홈페이지. <https://buschgardens.com>.

[그림 4] 미국 부시가든의 전경

4) 레고랜드(Legoland)

- 레고랜드는 덴마크의 레고를 대표하는 테마파크로, 특히 3~12세의 어린이와 그 가족을 위한 놀이와 교육을 겸한 시설로 설계됨⁴⁾
 - 레고 작품을 선보일 수 있는 작은 공원을 설립하기 위해 시작했지만, 실제로 건설이 진행되면서 원래 계획보다 훨씬 큰 놀이공원 형태로 방향이 바뀜. 1968년 덴마크의 빌룬에서 세계 최고의 레고랜드가 개장하였고, 정원뿐만 아니라 레고를 바탕으로 만들어진 놀이터와 놀이기구들도 구성됨. 첫 개장 당시 예상했던 방문객 인원을 뛰어넘는 약 62만 5천 명의 관객들이 이곳을 방문함
 - 이후 1996년 덴마크 이외의 최초의 국제 레고랜드가 영국 윈저에 생겼으며, 레고랜드 윈저는 건전하고 수준 높은 교육 효과를 인정받아 영국정부로부터 최고 훈장을 수여받음. 유럽 밖에서는 1999년 미국의 캘리포니아에서, 2012년 아시아에서는 말레이시아에서 처음으로 개장함. 2015년 국내에서 춘천에 레고랜드가 개장할 예정이었으나, 유물 발굴을

4) 위키백과. <https://ko.wikipedia.org>.

위해 연기한 뒤 현재도 아직 개장을 진행 중임

- 1999년 미국의 캘리포니아에 개장한 레고랜드는 약 518 km² 규모이며, 시작, 초록마을, 재미의 마을, 미니랜드, 상상의 나라 등의 구역으로 이루어져 있고, 특히 미니랜드는 레고 블록으로 미국의 유명한 도시는 물론 세계의 명소를 작은 미니어처로 만들어놓음



자료 : 두산백과, <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1215403&cid=40942&categoryId=40549>.

[그림 4] 미국 캘리포니아의 레고랜드 전경

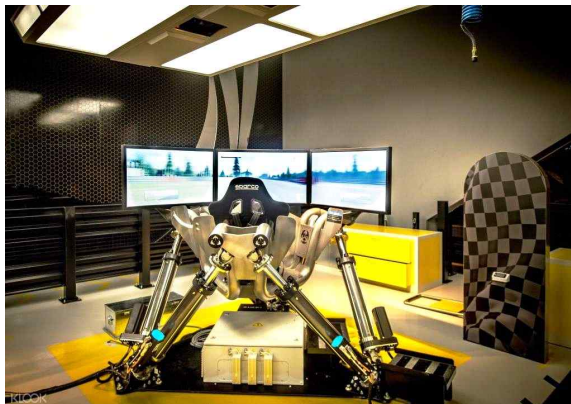
2. 게임테마파크 관련 사례

1) 두바이 허브제로(Hub Zero)

- 허브제로는 디자이너 숍, 레스토랑, 카페, 영화관, 부티크 호텔 등이 있는 유럽풍 복합문화공간의 두바이 시티워크(City Walk) 내에 위치함(연합뉴스, 2018.07.26.)
- 시티워크는 총 13,000m² 에 달하는 야외 복합문화공간으로, 다양한 체험형 게임 및

오락시설을 갖춘 초대형 실내 엔터테인먼트 존인 허브제로와 실내 열대 우림존인 그린 플래닛 등이 있음

- 허브제로는 모니터 속 가상 세계를 그대로 재현한 실내 게임센터로, 2개 층으로 되어 있으며, 레이저 태그, 4D, 자동차 주행 등 다양한 액티비티 및 어린이를 위한 크레이지 가든 등으로 구성됨. 특히 두바이의 대표 VR 체험장인 VR Park 및 VR 테마파크의 선두주자인 The Void가 입점해있음
- 허브제로는 단독 혹은 동료가 함께 참여할 수 있는 좀비 프로그램, 24명의 플레이어들이 동시에 공격하는 로커스트 등이 있으며, 화려한 그래픽으로 현실감 있게 체험할 수 있음. 월요일은 휴무이며, 목요일부터 금요일까지는 오후 2시부터 저녁 12시까지, 토요일부터 수요일까지는 오후 2시부터 저녁 10시까지 운영함. 기본 입장료는 3만원부터 일일 패스권(8만 5천원) 등 다양하게 구성되어 있음



자료 : KLOOK 홈페이지. <https://www.klook.com/ko/activity/5797-hub-zero-ticket-dubai/>.

[그림 5] 두바이 허브제로 전경

2) 일본 조이폴리스

- 일본의 도쿄 오다이바에 위치한 조이폴리스는 도심형 게임 테마파크로, 일본의 유명한 게임회사인 세가(SEGA)에서 만든 최대 규모의 실내 게임 테마파크임
- 일본 게임테마파크의 최대 규모인 조이폴리스는 3층으로 구성되어 있으며, 최신 기술이 접목된 디지털 리얼 콘셉트 20종 이상의 어트랙션을 즐길 수 있음. 1층은 리듬게임, 2층은 지능 계발형 놀이시설, 3층은 모험 게임으로 구성됨
- 특히 게임과 놀이기구가 접목된 다양한 어트랙션, 참가자와 함께 즐기는 배틀 자동차 레이싱, 레지던트 이블을 테마로 한 바이오하자드나 와일드 정글 브라더스, 역전재판 게임, 트랜스포머 휴먼 프로그램 등이 있음. 조이폴리스는 오전 10시부터 오후 10시까지 운영하며, 성인 기준 입장권이 약 46,000원으로 책정되어 있음
- 조이폴리스의 연간 매출은 30억엔(약 298억 원)이며, 이 중 조이폴리스 내 VR 테마파크 제로레이턴시의 매출은 조이폴리스 전체 매출의 5% 수준으로, 많은 운영 인력이 필요하여 조이폴리스 입장료와 별도로 약 20,000원의 요금을 받음. 주목할 부분은 새로운 체험에 대한 수요가 남성보다 여성층에서 활발하게 발생하여 주 대상층이 여성으로 보임(조선일보, 2018.06.19.)
- CA세가조이폴리스는 중국 및 아시아 지역 진출을 계획하고 있으며, 국내의 경우 CA세가와 협력 관계에 있는 게임 제작사 스코넥엔터테인먼트가 홍대에 위치한 VR스퀘어를 중심으로 VR 테마파크 사업을 진행하고 있음





자료 : citytour 홈페이지. <https://www.citytour.com/view/?IC=7001597>.

[그림 6] 일본 조이플러스 전경

3) 일본 난자타운

- 일본 도쿄 이케부쿠로 선샤인시티 2층에 위치한 스토리형 게임 테마파크인 난자타운은 1950년대 시타마치를 재현한 후쿠부쿠로 교자지만 상점가를 시작으로, 이탈리아의 로마를 모티브로 한 마카로니 광장, 미군 기지를 이미지화한 난다바드, 괴물들에게 정령 당한 마을 등의 테마로 구성됨(시선뉴스, 2015.12.18.)
- 1996년에 개관한 난자타운은 3개의 거리 13개의 콘텐츠가 단층으로 구성되어 있으며, 대표 콘텐츠로 서양풍 거리 더킹엄 광장, 후쿠부쿠로 7초메 상점가, 원혼의 번지 없는 땅 등을 꼽을 수 있음
- 난자타운은 월요일부터 일요일까지 오전 10시부터 오후 10시까지 개장하며, 마지막 입장시간은 폐장 1시간 전임. 1일 입장권은 500엔(약 5,400원)부터, 난자타운 입장권 및 어트랙션을 체험할 수 있는 자유이용권 3,500엔(약 3만 7,800원) 등으로 구성되어 있으며, 입장권만 구입했을 경우 개별 놀이시설의 이용은 난자코인으로 구입이 가능함
- 난자타운에는 주기적으로 애니메이션 행사를 진행하고 있으며, 특히 놀이기구 외에도, 전국의 만두를 즐길 수 있는 만두 스타디움에는 여러 개의 점포가 집결되어 있으며, 일본의 3대 중화가의 만두와 우츠노미야, 하마마츠의 만두 등을 맛볼 수 있음. 이외에도 아이스크림 시티, 도쿄 디저트 공화국으로 구성된 푸드 테마파크로도 유명함



자료 : 난자타운 홈페이지. <https://bandainamco-am.co.jp/tp/namja/index.html>.

[그림 7] 일본 난자타운 전경 및 이벤트

3. VR(AR) 테마파크형 사례

1) VR 제로레이턴시

- 호주, 일본, 미국 등에서 인기를 끌고 있는 프리로움(Free-Roam: 자유롭게 돌아다니는) 멀티 플레이어 가상현실(VR) 게임 체험 공간인 제로레이턴시가 현재 부산 중구에서도 운영되고 있음(부산일보, 2019.03.27.)
- 본사가 호주에 있는 제로레이턴시는 VR 게임 테마파크의 선두기업으로, 우리나라에서 유일한 제로레이턴시 매장이 부산 남포동에 위치함. 전 세계 20개 매장 중 하나이자, 일본 조이플러스 내에 있는 제로레이턴시 이후 아시아 두 번째 지점임
- 부산 내에 있는 제로레이턴시의 매장 규모는 125평이며, 블랙톤으로 꾸며진 매장에

들어가서 아이디 등록을 하고, 직원으로부터 VR 게임 설명을 들은 뒤, 헤드기어와 탄띠 등을 착용하는 방식으로 진행됨. 특히 게임장은 게이머들이 실제로 이동하면서 움직여야 해서 60평의 텅 빈 공간으로 구성됨. 프로그램은 좀비 서바이벌, 엔지니어리움, 싱귤래리티, 아웃브레이크 오리진스, 좀비 서바이벌 등이 있음

- 제로레이턴시는 친구, 커플, 가족과 같이 최대 8명이 동시에 게임할 수 있으며, 농구장 규모의 넓은 게임공간을 자유롭게 이용 가능함. 평일에는 오후 1시부터 9시까지, 주말에는 오전 11시부터 저녁 9시까지 운영하며, 프로그램 체험비는 30분 소요시간 15,000원부터 45분 소요시간 30,000원까지 다양함



자료 : 부산 제로레이턴시 홈페이지. <http://zerolateny.co.kr>.

[그림 8] 부산 제로레이턴시 전경

2) 인천 실감콘텐츠 탐

- 2016년 국내 최초로 실감 콘텐츠를 한데 모아놓은 도심형 테마파크인 실감콘텐츠 체험관 탐을 오픈하였고, 이곳에서는 가상현실과 증강현실, 인터랙티브 콘텐츠를 직업 체험할 수 있음⁵⁾

- 최근에 작은 도심형 실내놀이터에서 즐겁게 놀 수 있는 실내 테마파크가 주목받기 시작하면서, 실감콘텐츠체험관 및 VR 체험관의 역할을 하는 인천의 실감콘텐츠 체험관 탐이 인천문화콘텐츠기반 구축사업⁶⁾의 일환으로 탄생함. 인천 실감콘텐츠 탐은 인천 원도심의 동구와 중구의 유희공간인 자원봉사센터 건물을 리모델링하여 추진함
- 특히 인천 실감콘텐츠 탐이 존재하는 공간은 인천 근대 역사에서 개항 당시의 많은 역사를 간직하고 있기에, 이러한 인천의 역사와 스토리를 가지고 공간의 콘텐츠를 제작하여 만들었다는 특징을 가짐
- 지역의 독창적인 역사를 소재로 한 탐은 초기 시즌1 때에는 15종의 콘텐츠에서 시작하여, 현재 시즌3에서는 32가지의 다양한 프로그램으로 증가하였으며, 대표 프로그램으로 패러글라이딩, 제트스키, 롤러코스터 등을 타고 가상현실을 체험하는 VR콘텐츠와 AR콘텐츠, 상어 피하기 게임을 할 수 있는 등 다양한 인터랙티브 미디어 콘텐츠로 구성됨
- 콘텐츠체험관은 지역의 기업을 지원하기 위한 자구책으로 고안된 것으로, 매년 콘텐츠 제작을 지원하던 기업이 판매와 연결되지 못하는 문제점을 인지하여, 지역에서 만들어진 콘텐츠가 지역민들에게 상시 노출되어, 저렴한 가격으로 직접 콘텐츠를 경험하고, 피드백 받을 수 있는 필드 테스트 공간으로 완성함
- 현재 인천실감콘텐츠 탐은 유료고객이 와서 즐길 수 있는 재미있는 콘텐츠가 많이 제작되고 있으며, 인천사동구창인천경제산업정보테크노파크기업이 함께하는 모델을 구축하여 선진 사례로 평가받고 있음
- 실감콘텐츠 탐의 이용시간은 오전 9시 30분부터 오후 5시 30분(12시부터 오후 1시까지 장비점검 체험 제한시간)까지 운영되며, 기본 입장료는 2층을 제외한 입장 및 관람이 가능한 화이트 티켓(2,000원)과 체험관의 자유 체험권인 레드 티켓(성인 9,000원)으로 구성되어 있음

5) 웹진 문화관광(2019.03).

http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=95&menu_seq=5&board_seq=1

6) 인천문화콘텐츠기반 구축사업은, 인천광역시와 문화체육관광부의 사업비를 통해 3년간 체험관 1개를 조성하고, 신규 콘텐츠를 제작하고 시연할 수 있는 장을 제공하여 콘텐츠를 확대해나가는 사업을 의미함



자료 : 내부자료

[그림 9] 인천실감콘텐츠 체험관 탐의 전경

3) VR Station

- 강남역에 위치한 VR 스테이션은 현대백화점의 IT 사업부문이 독립법인으로 스핀오픈한 현대 IT&E가 운영하는 도심형 VR 테마파크로, 새로운 엔터테인먼트 문화 창출을 목표로 운영됨⁷⁾
 - 일반적으로 게임의 주이용 계층이 젊은 남성으로 여겨지는 반면, VR LBE 매장의 핵심 고객층은 20대 여성으로 꼽히는 특징이 있으며, VR LBE는 룸스케일 VR, VR 아케이드, VR 테마파크 등으로 구분되는데, VR 스테이션과 같이 VR 테마파크는 너른 공간에서 보다 다양한 콘텐츠를 즐길 수 있는 장점을 가짐
 - VR 스테이션은 지상 3층, 지하 1층으로 총 1,200평 규모에 걸쳐 18종의 어트랙션이 있으며, 특히 이미 대중적으로 유명한 애니메이션의 유명 콘텐츠 IP(지식재산)를 활용하여 VR 게임을 운영함. 반다이남코어뮤즈먼트와 독점 공급 계약을 체결하였으며, 마리오 카트, 신세기 에반게리온, 드래곤볼, 건담, 갤럭시 등 총 11종의 VR 콘텐츠를 활용함
 - 지하 1층에는 카페테리아와 호러 존(Horror Zone)이라는 방탈출 VR과 고소공포

7)

웹진

문화관광(2019.05).

http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=97&menu_seq=6&board_seq=1

어트랙션이 자리하고 있으며, 3층에는 VR 시네마와 VR 튠, 미디어아트가 준비되어 있음. 특히 모든 어트랙션에는 최소 1~2명의 직원이 배치되어 게임을 재미있게 즐길 수 있도록 안내하고, 도와주는 역할을 함

- VR 스테이션은 접근성이 편한 강남역에 위치하면서, 연중무휴로 오전 11시부터 저녁 11시까지 운영됨. 3시간동안 이용 가능한 자유이용권(59,000원)과 BIG3(26,000원), BIG1(10,000원) 등이 있으며, 많은 프로그램으로 인해 시간 내에 풍부한 경험을 할 수 있는 특징을 가짐



[그림 10] 강남 VR 스테이션 전경

04

게임테마파크로서의 활용방안

1. 과업의 추진경위

- 향후 게임테마파크로서 중부농축산물류센터의 활용 방안 도출을 위해 본 과업에서는 현장 방문 및 워크숍, 자문회의, 선행사례지 답사 등을 실시함
- 중부농축산물류센터 현장 방문 및 과업의 다양한 논의를 위해 마련된 사전회의가 3월 15일 실시되었고, 이후 지역 자원과 연계 활용 방안 도출을 위해 4월 15일 천안시 관계자와 업무협의 등을 실시함
- 중부농축산물류센터의 게임테마파크로 활용 방안 도출을 위한 제1차 워크숍을 5월 3일에 실시하였고, 게임 산업의 동향 및 국내외 사례, 게임테마파크로 활용 방안 등에 대한 내용을 논의함
- 게임테마파크의 선행 사례 답사로, 인천 실감콘텐츠 탐과 VR Station 현장을 방문하여 탐방 및 자문회의를 실시함
- 이를 바탕으로 6월 27일 충청남도 관계자, 자문단 등과 함께 최종 워크숍을 실시함



[그림 11] VR Station과 인천 실감콘텐츠 탐의 전경

2. 활용방안 제시

1) 목표 및 추진전략

- 중부농축산물류센터의 게임테마파크로 활용을 위한 방안으로 ‘글로벌 다기능 혁신 게임테마파크’를 비전으로 설정하고, 목표를 ‘협업’, ‘공간’, ‘연계’로 구축하여 각 추진 전략을 제시함
- ‘협업’을 위한 추진 전략으로 게임회사와 협업하여 지속가능한 콘텐츠 구축을 실시해야 하며, ‘공간’을 위한 추진 전략으로 테마파크와 랩, 글로벌 콘텐츠 크리에이터가 함께하는 융합형 공간이 마련되어야 하고, 마지막으로 ‘연계’를 위한 추진 전략으로 지역 자원과 게임테마파크의 연계 방안을 통해 게임테마파크와 지역사회가 함께 함께 시너지효과를 창출 및 향후 관광 명소화하는 작업이 필요함



[그림 12] 중부농축산물류센터의 게임테마파크로 활용 방안

2) 활용방안 제안

(1) 기업과 협업한 콘텐츠 발굴

■ 배경 및 필요성

- 게임테마파크를 조성하는데 가장 중요한 부분이 바로 콘텐츠를 발굴하는 것이며, 콘텐츠가 뒷받침되어야 중부농축산물류센터의 게임테마파크 활용을 위한 수요가 창출될 수 있음
- 또한 이러한 콘텐츠의 발굴은 우리나라를 대표하는 게임회사들의 IP(지식재산)와 연계하는 방안으로 진행되어야 함

■ 현황 및 여건

- 전 세계 게임시장은 모바일게임이 메인스트림을 유지하며, 지속적으로 성장하는 가운데 2020년에는 연간 2,000억 달러 규모를 넘어설 것으로 예상함
 - 특히 모바일 게임, PC게임 하드웨어, 온라인 PC 게임 등 3대 섹터가 전체 게임시장에서 차지하는 비중은 높지 않을 것으로 예상하지만, 새로운 플랫폼으로 전체 게임 시장 매출의 증대에 기여할 것으로 전망함
 - 5G 상용 서비스가 시작되면서 VR과 연계한 게임 산업의 활성화에 긍정적 영향을 미칠 것으로 기대함
- 강남에 위치한 VR 스테이션은 대중적으로 유명한 애니메이션 유명 콘텐츠 IP(지식재산)을 활용하는 사례로, 반다이남코뮤즈먼트와 독점 공급 계약을 체결하여 마리오 카트, 드래곤볼, 건담 등 11종의 VR 콘텐츠를 활용하고 있음

■ 사업 내용

- 중부농축산물류센터를 활용한 대규모 부지의 게임테마파크 구축을 위해 유명 게임회사의 IP를 활용한 게임콘텐츠 구축이 중요하며, 관 주도 보다는 전문지식을 갖춘 기업에서 게임테마파크를 운영하는 경영계획이 수반되어야 함
- 따라서 중앙부처와 지방정부, 게임사, 전문운영사가 함께하는 모델이 구축되어야 하며, 국내의 유명 게임사(넥슨, 넷마블, NC, 카카오, 네오젠, 엔터 등)와 협력구조를 구축하여 함께 공간을 활용하는 방안을 모색하거나 외국의 유명 게임사와 협업하는 구조가

필수적으로 이루어져야 함

- 혹은 국내의 각 유명 게임사들이 보유한 IP를 활용하는 것이 어려울 경우, 특정 게임사의 IP를 독점하는 방안도 모색할 수 있음



자료 : ZDNet Korea(2017.09.07.). <https://news.naver.com/main/read.nhn?oid=092&aid=0002122636>.

[그림 13] 국내의 유명 게임회사

(2) 글로벌 콘텐츠 크리에이터 허브 구축

■ 배경 및 필요성

- 현재 VR 기술과 콘텐츠 발전을 통해 VR의 상용화가 이루어지면서 그 완성도가 점차 높아지고 있으며, 중국 VR 테마파크 또한 단순히 VR 어트랙션 경험만으로 승산이 어렵다는 현실을 인지하고 다양한 요소를 VR에 융합한 테마파크 비즈니스 모델을 구축하고 있음
- 중국의 소비력 증대로 관광이 주요 여가 문화로 부상하면서, 관광명소 또는 테마파크를 조성하려는 환경이 조성되고 있음
- 따라서 중부농축산물류센터의 공간을 활용한 게임테마파크 또한 단순히 보는 전시시설 외에도 게임 관련 랩 등의 거점 공간으로 구축되어야 하며, VR과 연계한 다양한 체험형 콘텐츠 발굴이 필요함

■ 현황 및 여건

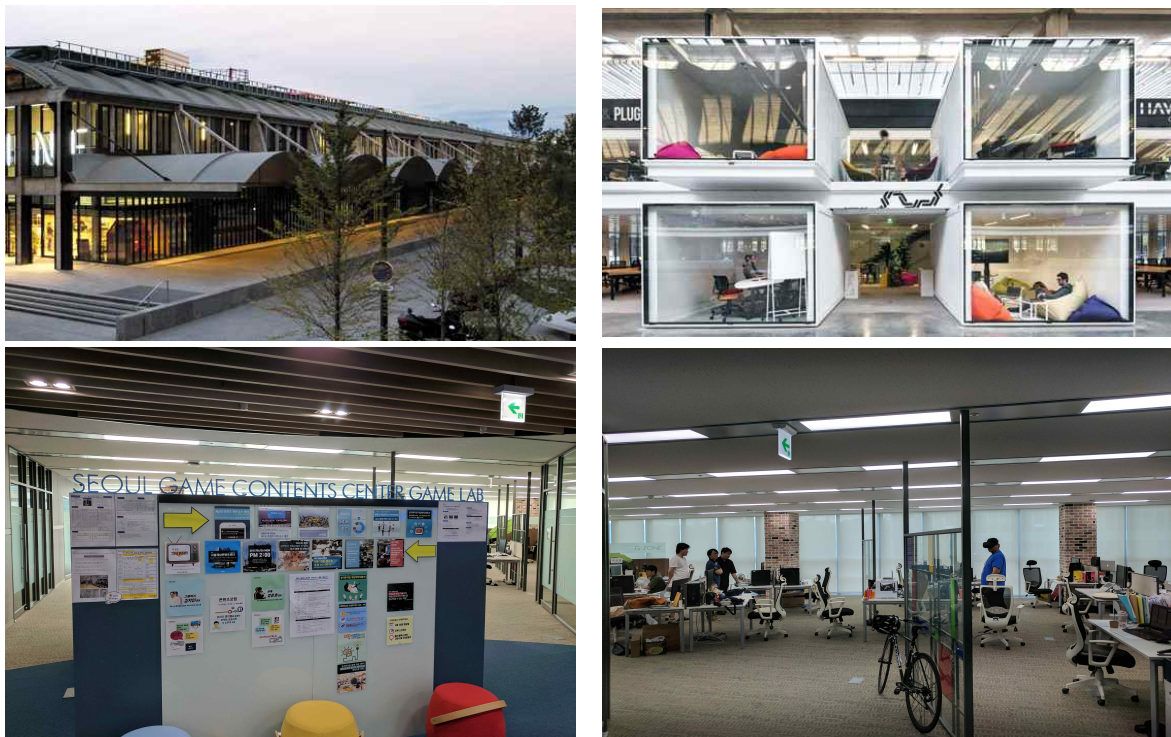
- 2017년 롯데월드 내 VR 스페이스가 신규 오픈 하였으며, 2019년에 리뉴얼을 실시함. 롯데월드 VR 사업의 특징은 테마파크의 인기 어트랙션에 VR 기술을 접목해 VRHMD를 착용하고, 어트랙션을 탈 수 있도록 구성함
 - 어트랙션은 롤러코스터의 트랙을 따라 각종센서를 설치해야 하는 등 개발 비용이 계속적으로 발생하며, 또한 신규 어트랙션을 연구 개발해서 설치하는 비용 또한 소요되고 있음
- VR아케이드와 VR테마파크는 서울 중에서도 특정 상권에만 밀집해 있고, VR 경험 확산을 통해 B2C 시장을 촉진시켜야 한다는 관점에서 한계가 존재하며, 국내 VR 체험관은 개관 후 신규 콘텐츠를 개발하여, 지속적인 공급을 이루기에 어려운 상황임
- 프랑스 파리 13구에 있는 세계 최대 규모 창업 지원센터인 ‘스타시옹 F(Station F)’은 1929년에 지어진 철도 기지를 재개발하여 만든 곳으로, 연면적이 총 3만 4000m²로 축구장 5개 크기이며, 잡사무살관공서기업을 한 곳에 모은 공간임(조선일보, 2019.05.02.)
 - 스타트업 직원들이 이용할 수 있는 사무공간 3,000석과 스타트업 창업자와 직원을 위한 저렴한 숙소 600실, 페이스북MS네이버 등 글로벌 기업들이 제공하는 스타트업 교육 프로그램 31가지, 스타시옹 F에서 이용 가능한 공공 서비스 30가지 등이 제공됨
 - 우리나라의 서울콘텐츠센터 G-LAB은 서울 소재 게임스타트업 기업 지원을 비롯하여 국내외 마켓 참가지원 등 게임 산업 진흥을 위한 다양한 사업들을 진행하고 있음

■ 사업 내용

- 중부농축산물류센터의 공간을 활용한 게임테마파크는 특성상 신기술(VR, AR, MR) 기반의 콘텐츠와 연계되어야 하며, 수도권 지역에서 테마파크 조성이 유리하기 때문에 지리적인 여건을 극복할 수 있는 지역 연계 사업도 함께 이루어져야 함
- 게임테마파크는 소규모 사업부터 단계적인 사업들로 진행되어야 하며, 전시시설 외에도 체험형 공간으로 구축되어야 함. 또한 게임테마파크의 지속적인 공급이 이루어지기 위해서 연구 기능을 하는 랩과 게임 인플루언서, 웹소설, 캐릭터, 웹툰 등과 융합되는 글로벌 콘텐츠 크리에이티브 허브 공간으로 육성되어야 함
 - 이는 세계 최대 규모 창업 지원센터인 스타시옹 F(Station F)의 사례와 같이

게임테마파크 외에도 랩, 글로벌 콘텐츠 크리에이터가 함께하는 교육 공간으로 마련되어야 함. 게임테마파크 내 랩(센터)가 있을 경우 지역 내 게임회사와 함께 신기술들을 함께 만들어갈 수 있는 시너지효과가 창출될 수 있음

- 중부농축산물류센터의 기존 숙식 공간을 리모델링하여, 게임 개발자의 공간 및 숙식을 지원하며, 향후 게임테마파크 내 게임개발교육기관을 설립하여 학점은행 및 해외 유학생 유치를 위한 사업도 진행할 수 있을 것임



자료 : 내부자료 및 조선일보(2019.05.02.). http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2019/05/02/2019050200057.html?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=biz

[그림 14] 스타시온 F와 서울게임콘텐츠센터 G-LAB 전경

(3) 지역사회와 함께하는 게임테마파크

■ 배경 및 필요성

- 중부농축산물류센터의 게임테마파크로 활용을 위해 천안 지역 자원과 연계하는 방안을

모색하는 것이 중요함

■ 현황 및 여건

- 천안에 위치한 중부농축산물류센터의 광역접근성은 양호하나, 시내구간을 통과해야 함에 따라 접근성 문제가 존재함(한상욱, 2015)
 - 천안 IC로부터 직선 거리가 약 5.4km, 이동거리 약 5.9km 정도 이격되었고, 자동차로 약 15분이 소요됨. 또한 북천안 IC로부터 직선거리 3.4km와 이동거리 약 5.5km 정도 이격되었고, 자동차로 약 20분이 소요됨
 - 2019년 6월 기준으로, 천안시가 관내 성환읍과 평택시 소사동 구간을 잇는 국도 1호선 우회도로 건설공사를 본격 추진함. 천안성환부터 평택소사 국도대체 우회도로가 완성될 경우 성환읍, 직산읍 등 1번 국도가 통과하는 천안 북구지역의 발전에 기폭제가 될 것으로 기대함

■ 사업 내용

- 중부농축산물류센터의 게임테마파크로 활용을 위해서 가장 중요한 부분이 지역 자원과 연계하여 시너지효과를 창출하고, 관광 명소화하는 것임. 따라서 게임테마파크 관련 사업을 천안 내에 문화기반시설, 천안문화재단과 연계하고, 천안에 새로 건립될 축구종합센터와 함께 활용할 수 있는 방안들이 모색되어야 함
 - 천안에는 문화 인프라를 다양하게 보유하고 있으며, 이와 관련된 기관으로 예술의 전당, 천안문화재단, 천안시서북구문화원, 천안시동남구문화원 등에서 다양한 문화 활동 사업이 진행되고 있어, 본 게임테마파크와 연계할 수 있는 사업 발굴이 이루어져야 함
 - 천안에 새로 건립될 축구종합센터는 건립 용지 33만²m² 규모로, 총 사업비가 약 1,500억 원 들어가는 대형 사업으로, 연령별 대표팀은 물론이고 남녀 축구 대표팀이 모두 훈련을 벌이는 파주 NFC보다 3배가량 큰 규모임. 소형 스타디움을 비롯해, 천연인조잔디구장이 무려 12면이나 들어서고 다목적 체육관, 축구과학센터, 수영장까지 건립될 예정임. 따라서 게임테마파크와 축구종합센터가 충남의 지역명소로 연계될 경우, 도내에 긍정적 시너지효과를 창출할 수 있음
- 천안을 대표하는 문화예술축제로 천안흥타령춤축제와 천안춤영화제 등이 개최되고 있으며, 이와 연계하여 글로벌 게임 코스프레 프로그램 혹은 축제 기간에 미국 소도시의 IR 연계 프로그램도 운영할 수 있음

- 게임테마파크 내 지역민들을 끌어들이기 위해 롯데월드 키자니아와 같은 미래 게임인들을 위한 직업 체험존을 운영하거나 키즈파크와 접목할 수 있음. 또한 게임테마파크 내 야외 공간을 활용한 상설 도심 RPG 명소 등의 조성도 이루어진다면, 충남을 대표하는 게임테마파크로 활용될 수 있을 것으로 기대됨



자료 : 내부자료.

[그림 15] 천안시의 문화관광자원

참 고 자 료

- 김치호. 2017. “상하이디즈니랜드의 현지화 전략”, 인문콘텐츠, 44, 309-329.
- 난자타운 홈페이지. <https://bandainamco-am.co.jp/tp/namja/index.html>.
- 두산백과. <https://terms.naver.com>.
- 부산일보(2019.03.27.). [핫플레이스] VR 현실인 듯, 아닌 듯...
<http://www.busan.com/view/busan/view.php?code=2019032718203803849>에서
2019.06.21. 인출
- 부산 제로레이턴시 홈페이지. <http://zerolatency.co.kr>.
- 부시가든 홈페이지. <https://buschgardens.com>.
- 시선뉴스(2018.07.26.).
- [SN여행] 난자를 테마로 볼거리 가득한 '남코닌자타운' [일본편].
<http://www.sisunnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=30695>에서
2019.06.21. 인출
- 심현민. 2007. 영상테마파크 개발을 통한 도시마케팅 방안에 대한 연구 - 해외 사례를 중심으로 -. 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문.
- 연합뉴스(2018.07.26.). 두바이의 떠오르는 관광명소 세 곳.
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20180726138000805?input=1195m>에서
2019.06.21. 인출
- 웹진 문화관광(2019.03).
http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=95&menu_seq=5&board_seq=1
- 웹진 문화관광(2019.05).
http://www.kcti.re.kr/webzine2/webzineView.action?issue_count=97&menu_seq=6&board_seq=1
- 위키백과. <https://ko.wikipedia.org>.

전자신문(2019.05.16.). [주말 tip? trip!]세계 각국 테마파크로 떠나는 가족여행.
<http://www.etnews.com/20190516000056>에서 2019.06.21. 인출

조선일보(2018.06.19.). [VR 2018] 오가와 프로듀서 "日 VR테마파크 시장은 이제 시작 단계".
http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2018/06/19/2018061901828.html에서 2019.06.21. 인출

_____ (2019.05.02.). 여기는 '스타트업 천국' 파리... 루이비통·네이버가 멘토로.
http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2019/05/02/2019050200057.html?utm_source=naver&utm_medium=original&utm_campaign=biz에서 2019.06.21. 인출

조영재 등. 2019. 홍성비전 2030 미래전략사업 발굴 연구용역. 충청남도 홍성군.

충청남도. 2019. 중부농축산물물류센터 활용방안 모색을 위한 용역 추진계획.

한상욱 등. 2015. 중부 농축산물 물류센터 활용에 대한 제안. 충남연구원.

citytour 홈페이지. <https://www.citytour.com/view/?IC=7001597>. ZDNet

KLOOK 홈페이지. <https://www.klook.com/ko/activity/5797-hub-zero-ticket-dubai/>.

Korea(2017.09.07.). '빅3' 넥슨-넷마블-엔씨, 모바일RPG로 또 맞붙어.
<https://news.naver.com/main/read.nhn?oid=092&aid=0002122636>에서 2019.06.21. 인출