

게임개발업체 오피스계획

Interior design of Game Development Studio Office

김혜자* / Kim, Hye-Ja

Abstract

It is generally acknowledged that with the advent of digital technology we are faced with the revolutionary era in which everyone can enjoy the virtual reality with the simple motion of his or her fingertips. Specifically, this new trend enables domestic game industries to make a big takeoff in their size and capital accumulation. Considering this phenomenon, this project is designed to suggest an ideal space equipment or placement required to various forms of game industries.

키워드 : 게임산업, 오피스, 커뮤니케이션, 디지털

Keywords : Game industry, Office, Communication, Digital

1. 계획의 배경과 목적

오늘날 디지털 테크놀로지의 발전은 다양한 산업의 개발을 가능하게 하고 인간의 삶에 무한히 새로운 요소를 제공하면서 끊임없는 변화를 가져다준다. 이러한 환경 속에서 우리는 오락 문화산업의 영역에서도 이 변화의 흐름을 여실히 엿 볼 수가 있다. 이제는 어느 특정한 공간이 아니어도 컴퓨터와 게임기 하나로 가상의 세계에 몰입 할 수가 있는데 이러한 가운데 소비자는 지속적으로 변화하는 새로운 가상의 스토리를 원한다.

최근 들어 게임 산업의 발전은 국내 영화시장의 규모를 넘어서는 엄청난 성장을 보이고 있다. 2005년 대한민국 게임백서에 따르면, 2004년 한국 게임 산업 중에서 차지하는 국내 게임 시장은 4조 3천억원을 육박하며, 수출규모로는 3.8억불에 이르면서(03년 1.7억불, 03년 대비 124%증가)지속적인 성장세를 보이고 있는 것으로 나타났다. 여기에 온라인 게임 산업분야는 35.1%의 고성장을 보이고 있으며, 2008년에 이르기까지 급성장이 지속될 것으로 전망되었다.

국내의 게임업체들은 국내시장 외에 주로 중국과 일본을 주 무대로 활발한 수출을 하고 있으며 이를 통해 향후 핵심적인 문화 산업의 한 장르로서 그 위상이 높아지고 있다. 이렇듯 그 수요가 점점 증가되고 있는 게임개발 업체는 그들만의 특수한 업무환경 때문에 일반 사무용빌딩을 임대해서 업무를 수행하기에는 다양한 문제점을 안고 있는 실정이다. 따라서 본 계획은 기존의 게임개발업체의 업무특성과 환경을 분석하고 개발자들의 요구사항 등을 토대로 보다 차별화된 공간계획과 디자인을

요구하는 창의적이고 신선한 실내디자인을 제시하고자 한다.

2. 설계개요 및 디자인방향

-대지위치 : 강남구 삼성동

-대지면적 : 1,150.00㎡

-지역지구 : 일반상업지구, 방화지구

-건축면적 ; 716.56㎡

-외부마감 : 화강석 버너구이, 일루미늄 샤시, 유리

-내부마감 : 우레탄 도장, 노출콘크리트, V.P도장, 유리파티션

강남구 삼성동에 위치하고 있는 이 공간은 한 개 층의 면적이 각각 약 200㎡로 전체 600㎡인 3층 단독신축건물로서 건축주가 이 건축물을 신축할 당시 건축물의 공간 기능을 1층 공간은 일반상업으로 그리고 2,3층은 오피스 공간으로 선정하였기 때문에 1층과 2,3층은 출입구가 분리되는 개별 공간으로 건축되었다. 본 프로젝트의 이 건축물의 1,2,3층의 내부와 계단실을 포함하여 진행하였는데, 80여명의 게임개발자들을 위한 업무공간과 함께 각종 임원실과 회의실, 휴게를 위한 공간 및 로비 공간이 그 계획의 대상이다. V게임업체는 컴퓨터 게임스토리 개발업체로서 새로운 게임 상품의 출시에서 국내 판매 및 수출에 이르기까지의 과정을 소화해내는 중소기업 규모의 업체이다 이곳에 종사하는 사람들은 다수의 게임개발자들과 임원들이 있으며, 그 구성원의 90%가 젊은 20.30대의 연령층으로 매우 역동적인기업이다. 이 게임회사는 현재 역삼동에 위치한 모 빌딩의 한 층을 임대하여 사용하고 있는데, 대부분의 게임개발자들은 새로운 상품이 출시되기 전까지 장시간의 고된 작업과 노력

* 정희원, 안산공과대학 실내디자인과 조교수

으로 끊임없이 업무에 몰 두 해야 한다.

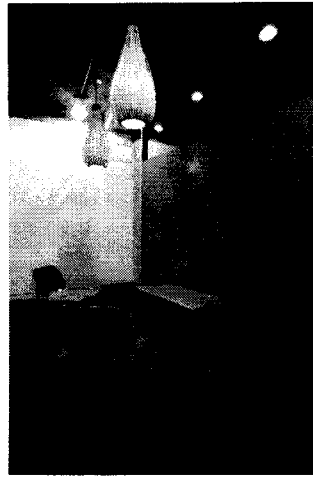
3. 디자인 내용

오피스공간계획에서 고려되어야 하는 부분은 무엇보다도 일정공간 안에서 상주하는 사무직원들의 업무환경과 업무특성에 관한 분석이다. 일반 업종에 종사하는 사무직원의 경우 자신의 일터에서 보내는 하루 평균 시간은 무려 10시간에서 12시간이다. 우리의 실내 환경은 많은 변화와 발전을 계속해 가고 있지만 오피스 공간이 밀집되어있는 있는 강남권의 일정 지역에서는 임대료에 대한 부담이 매우 커서 기업의 재무사정상 사무직원 개인들에게 쾌적하리만큼 충분한 공간을 제공하지 못 하고 있는 실정이다. 이러한 환경속에서도 최근 들어 업무공간의 환경 개선에 대한 새로운 생각과 움직임들이 생겨나고 있는 것은 그러한 환경개선이 곧 기업의 이윤과 직결된다는 점을 인식하고 있기 때문일 것이다. 이러한 점은 특히 일반적인 오피스 업무 환경과는 구별되는 컴퓨터 게임개발업체의 작업환경에서도 특별히 요구되는 중요한 부분이다. V게임개발업체의 공간프로그램은 80명의 개발업자들을 위한 업무공간과, 사장실, 비서실, 부사장실, 임원실, 관리실, 각종회의실, 로비와 휴게 공간 그 외 쉼터실과 탕비실 등이다.

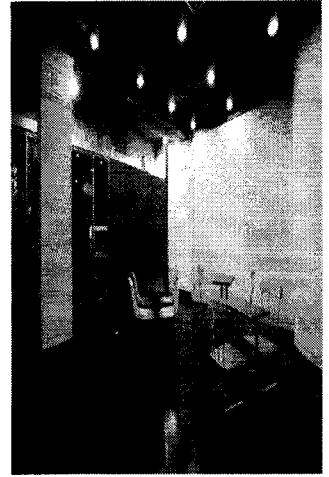
(1) 1층 로비와 휴게공간

공간의 조닝은 단독으로 동선이 분리 되어있는 건물1층에 사장실과 비서실 관리실을 배치하였고 중앙 로비공간을 중심으로 휴게공간과 회의실을 배치하였다. 이 공간은 때에 따라서는 공간으로 활용할 수 있게 디자인 되었는데 예를 들어 외부의 파사드에 연출되는 작은 리셉션과 로비공간은 그 크기와 기능이 모호하지만, 사내에 특별한 행사나 파티가 있을 때면 다양하게 활용할 수 있도록 파봇기둥을 중심으로 움직이는 무빙월을 설치하여 그 기능의 가변성을 주었다. 바닥은 시멘트위에 폭시로 마감하였고 전반적으로 마감 재료의 사용을 절제하여 비워있는 공간적 느낌을 연출하고자 하였다.

공간의 중앙에 위치한 기존의 콘크리트마감 기둥들은 고전적 형태의 몰딩으로 장식하여 기둥의 무거움을 분산시키고자 하였으며, 여기에 공간의 또 다른 개구부를 상징하는 격자창의 파티션을 설치하였다.



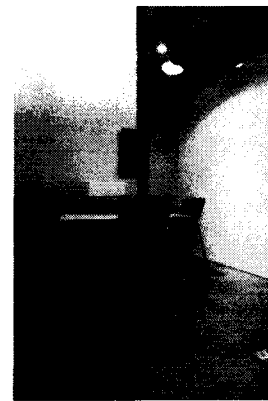
<그림 1> 리셉션



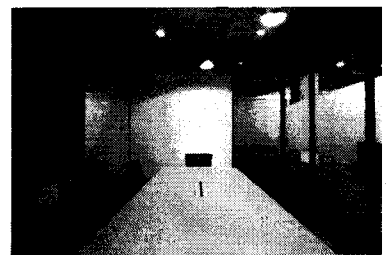
<그림 2> 로비와 휴게 공간

(2) 회의실

회의실의 입면 또한 공간의 상황에 따라 오픈하여 로비의 일부에 포함하도록 고안 하였다. 이 공간의 특색은 오피스 리셉션의 이미지와는 다소 낮선, 부딪크나 작은 호텔의 로비 같은 분위기를 연출하고 있는데, 이는 또한 외부인에게 게임회사로서 노출되기를 꺼려하는 게임개발업체의 요구에도 잘 부합한다. 또한 이 공간을 통해 새로운 세계에 몰입하는 젊은 개발자들은 그들만의 대화와 친목을 나누며, 자신의 일에 새로운 동기를 부여 할 수 있게 된다.



<그림 3> 로비에서 바라본 회의실



<그림 4> 회의실 내부

(3) 수면공간과 휴게공간의 활용

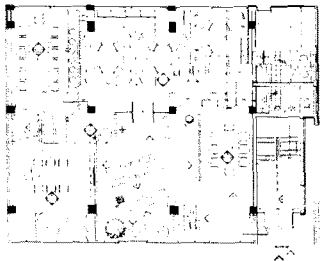
오프라인상의 사무 공간 내에서 게임개발에 몰입하고 있는 게임개발자들에게는 자신들의 일상 업무 중에도 새로운 아이디어 창출과 상상력의 재충전을 위한 온라인 디지털 세계와의 조우가 중요시 된다. 따라서 이들은 업무 중간에도 자신들이 만든 혹은 다른 사람들이 만들어낸 게임에 몰입하게 되는데, 이러한 상황을 고려하여, 게임을 위한 작은 휴게실과 수면실을 계획 하였다. 이 수면실은 잦은 밤샘작업으로 사무실 개방이

24시간 지속되어야하는 게임개발업체에는 특히 필요한 공간기능이다.

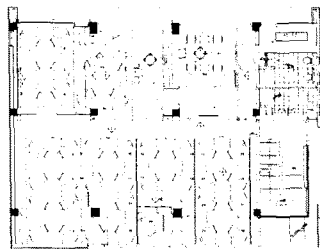
(4) 2, 3층 개발팀

24시간 보안이 유지되어야하는 게임 개발업체의 업무특성상 2,3층에 상품개발팀을 배치하여 회사로 방문하는 외부인의 출입을 보다 효율적으로 통제 할 수 있게 하였으며, 이곳에 개발자들이 위치하게 된다. 이 공간에는 부사장실과 회의실, 휴게실 등이 있고, 특히 휴게와 수면공간의 영역에 작은 도서공간과 탕비 공간을 배치하였다.

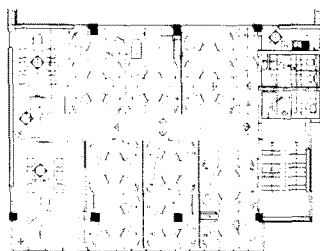
게임개발업체의 이미지를 대변하는 중요한 공간으로 입구의 마주보이는 벽면에 업체의 로고를 그래픽으로 처리하였다. 이렇듯이 홀의 공간은 그 기능만큼이나 모호한 공간적 분위기를 지니고 있는데, 이는 다양한 기능을 담아내기에는 다소 불가능해 보였던 기존의 공간에 서로 상이한 혹은, 익숙하지 않은 장식적 기둥과 파티션 등을 꼬집어냄으로서 공간속 부조화를 연출하는데 이는 우리에게 익숙한 공간적 틀과 그 기능의 경계를 허물어 버리는 효과를 가져다준다.



<그림 5> 1층 평면도



<그림 6> 2층 평면도



<그림 7> 3층 평면도

4. 디자인 결과

V게임개발업체가 요구한 공간계획은 디자인 계획을 충분히 살리기에는 그 업체가 지니고 있는 기존의 면적이 너무 협소하였다. 특히 공간 내부에 있는 400×400 콘크리트기둥은 공간을 효율적으로 계획하기에 많은 불편함을 주었다. 1층의 면적이 공간기능을 수용하기에 더더욱 그러하였는데, 이러한 공간상의 어려움을 최대한 효과적으로 극복하기 위하여 그 기능적 활용도가 요구됨에 따라 리셉션과 로비 공간 혹은 휴게공간으로 활용되는 가변적 공간의 형태를 띄도록 처리하였다. 이 공간은 V