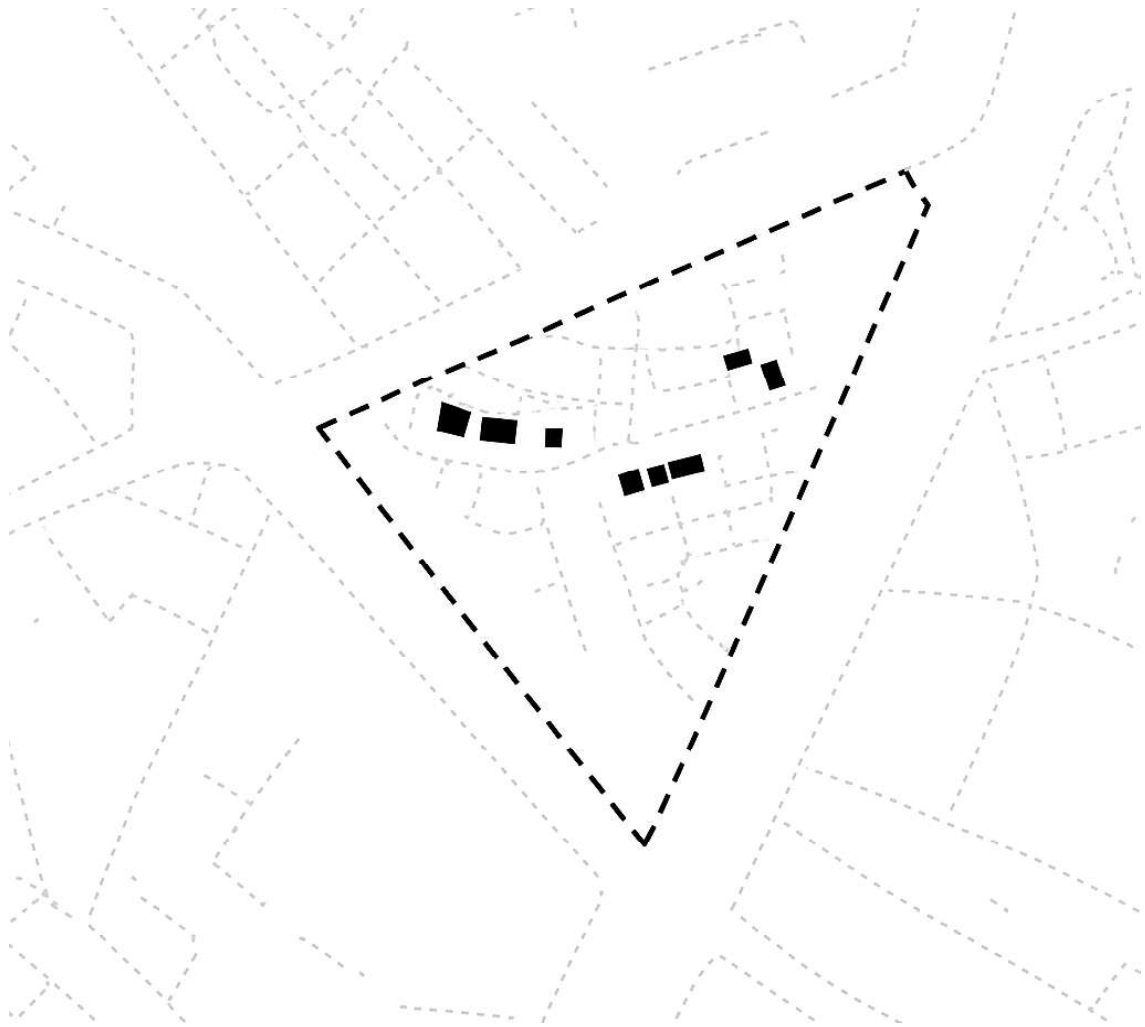


The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces
: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Kim Jong Hun

URBAN REGENERATION PROJECT

Research Proposal & Bachelor's Thesis

Sejong Univ. Studio. 8

2025

연구 초록 [Abstract]

최근 디지털 전환은 도시의 소비 구조와 공간의 사회적 의미를 근본적으로 바꾸어놓았다. 전통적으로 젠트리피케이션은 재개발과 자본 유입에 따른 물리적 공간 변화를 중심으로 논의되어 왔으나, 오늘날에는 디지털 플랫폼이 지역의 기능과 정체성을 대체하는 비물리적 공간 재편으로 확장되고 있다. 이러한 현상을 본 연구는 ‘디지털 젠트리피케이션(Digital Gentrification)’이라 정의한다.

본 연구는 인천 배다리 현책방거리를 사례로, 디지털 소비문화가 오프라인 상권에 미치는 영향과 그로 인한 장소성의 해체 및 회복 과정을 분석한다. 특히 온라인 중고서점, 전자상거래, 디지털 콘텐츠 소비의 확산이 현책방거리의 사회적 관계망과 지역 기억을 어떻게 변형시켰는지 탐구하였다.

연구 방법은 네 단계로 진행되었다. (1) 문헌고찰을 통해 젠트리피케이션과 르페브르의 공간 생산이론을 정리하고, (2) 국내외 도시재생 사례분석을 통해 회복 전략의 요소를 추출하였으며, (3) 배다리 현장조사를 통해 디지털 전환 이후의 공간 변화를 분석하고, (4) 문화공간 융합형 도시재생 계획안을 제시하였다. 또한 이 과정에서 물리적 재개발이 아닌 ‘디지털 자본의 흐름’이 장소를 어떻게 재구성하는가에 대한 이론적 모델을 구축하였다.

연구 결과, 디지털 젠트리피케이션은 단순한 상업 쇠퇴를 넘어 도시적 장소성의 약화와 사회적 관계의 해체를 동반함이 드러났다. 그러나 동시에 현책방거리와 같은 지역은 문화·보행·커뮤니티 네트워크의 재결합을 통해 새로운 도시적 가치를 창출할 수 있음을 확인하였다. 나아가 이러한 회복은 단일 공간의 재생을 넘어, 디지털과 오프라인이 상호보완적으로 작동하는 하이브리드 도시생태계의 구축 과정으로 이해될 수 있다.

결론적으로 본 연구는 디지털 시대의 도시재생이 경제적 활성화에 그치는 것이 아니라, 문화적 장소성과 지역 기억의 복원을 목표로 해야 함을 제안한다. 이를 위해 건축적 공간 구성과 도시적 프로그램의 통합 전략을 제시하며, 디지털 시대의 하이브리드 도시공간 모델로서 배다리 현책방거리의 새로운 가능성을 보여준다. 더 나아가 이러한 연구는 향후 디지털 전환에 대응하는 도시계획의 방향성을 제시하며, 지역성의 회복을 기반으로 한 지속가능한 문화도시 모델의 근거를 제공한다.

KEYWORDS: Digital Gentrification, Commercial Disruption, Value Recovery, Urban Regeneration

목차 [Index]

INTRODUCTION

CHAPTER 01: 젠트리피케이션 - 도시공간의 해체와 전환

- 1.1 공간 생산이론과 공간의 재구성
- 1.2 젠트리피케이션의 발생
- 1.3 도시 내부 공간의 사회·경제적 재편

CHAPTER 02: 디지털 전환과 공간의 재구성

- 2.1 디지털 플랫폼과 자본 재배치
- 2.2 디지털 젠트리피케이션의 정의
- 2.3 디지털 젠트리피케이션과 도시적 영향

CHAPTER 03: 디지털 젠트리피케이션 이후

- 3.1 디지털 젠트리피케이션 이후 과제 - 공간의 가치 회복
- 3.2 연계 프로그램을 통한 커뮤니티 회복
- 3.3 보행 네트워크 재편을 통한 장소성 강화
- 3.4 사례 종합 분석 - 공간 회복 전략의 유형화

CHAPTER 04: 배다리 현책방거리 활성화 프로젝트

- 4.1 배다리 현책방거리의 현황과 문제점
- 4.2 공간 재생의 비전 및 전략 목표 설정
- 4.3 프로그램 재구성 전략 — ‘현책-문화-커뮤니티’ 연계 프로그램 구축
- 4.4 보행 네트워크 전략 — 입체적 연결과 연속적 도시 경험 조성

CHAPTER 05: 결론

LIST OF ILLUSTRATION

THEORETICAL ANALYSIS

CONCEPT DEFINITION

SOLUTION STRATEGY

How can we restore the value of a declining space

DESIGN PROJECT

연구 소개 [Introduction]

연구의 배경

최근 20여 년간 디지털 전환은 사람들의 소비, 소통, 그리고 공간을 인식하는 방식을 근본적으로 변화시켰다. 과거 젠트리피케이션이 물리적 재개발과 자본 유입을 통해 도시의 변화를 이끌었다면, 오늘날의 젠트리피케이션은 디지털 네트워크와 플랫폼 경제를 매개로 한 비물리적 공간 재편의 형태로 진화하고 있다.

이러한 변화는 단순한 기술 발전의 결과가 아니라 디지털 자본이 도시의 사회적 관계망과 장소성을 대체하는 새로운 구조적 현상으로 이해할 수 있다. 본 연구는 이를 “디지털 젠트리피케이션(Digital Gentrification)”으로 정의한다.

한국의 도시들 또한 이 흐름에서 예외가 아니다. 전통적으로 지역 정체성을 형성해 온 헌책방거리, 재래시장, 골목상권 등은 온라인 중고거래, 전자상거래, 디지털 콘텐츠 소비의 확산으로 인해 급격히 쇠퇴하였다. 그중에서도 인천 배다리 헌책방거리는 근대 도시의 문학·문화적 상징이자 시민 공동체의 기억이 축적된 장소였으나, 현재는 디지털 소비문화 속에서 물리적 기반과 사회적 활력을 잃어가고 있다.

이 연구는 이러한 변화를 단순한 상업 쇠퇴가 아닌, 도시적 장소성의 해체와 사회적 관계의 소멸로 규정하고, 디지털 전환 시대의 새로운 공간 회복 가능성을 탐구한다.

연구의 목적

본 연구의 목적은 디지털 젠트리피케이션의 개념과 구조를 규명하고, 그에 따른 오프라인 상권의 해체 메커니즘과 회복 전략을 제시하는 데 있다. 특히 배다리 헌책방거리를 사례로 하여, 디지털 전환이 도시 공간의 정체성과 사회적 관계망에 미치는 영향을 분석하고, 오프라인 공간의 문화적·사회적 가치 회복을 위한 건축·도시적 전략을 도출하고자 한다.

이를 위해 본 연구는 르페브르(H. Lefebvre)의 ‘공간의 생산이론(The Production of Space)’을 이론적 토대로 삼아, 자본·기술·사회적 실천의 상호작용 속에서 도시 공간이 어떻게 재생산되고 재편되는지를 해석한다. 나아가 헌책방을 중심으로 한 복합 문화공간 네트워크를 통해, 디지털과 물리적 공간을 연결하는 하이브리드 재생 모델을 제안한다.

연구의 가정

본 연구는 디지털화가 오프라인 공동체의 쇠퇴를 가속화했지만, 동시에 새로운 형태의 재생 가능성을 열었다는 전제를 둔다. 디지털 플랫폼은 지역의 장소성을 해체하는 동시에, 적절히 재구성된다면 문화적 참여와 커뮤니티 회복을 촉진하는 매개체로 작용할 수 있다. 즉, 디지털 젠트리피케이션이 만들어낸 ‘공간적 공백(spatial void)’ — 비어 있는 점포, 사라진 헌책방, 단절된 골목 — 들은 단순한 쇠퇴의 상징이 아니라, 새로운 도시 재생의 잠재적 자원으로 전환될 수 있다. 따라서 디지털 젠트리피케이션에 대한 대응은 물리적 저항이 아닌 융합(integration)의 방식으로 접근해야 한다. 온라인 소비 행위를 문화적 체험으로 전환하고, 상업적 공간을 지역 커뮤니티 기반의 복합 문화공간으로 재해석함으로써 디지털 전환 시대의 도시적 장소성을 회복할 수 있다.

연구의 방법

본 연구는 다음과 같은 네 단계로 진행된다.

1. 문헌 고찰: 젠트리피케이션과 공간 생산이론, 디지털 전환과 도시공간 변화에 관한 선행연구를 분석하여 개념적 틀을 정립한다.
2. 사례 분석: 전주 남부시장 청년몰, 부산 보수동 책방골목, 홍콩 센트럴 공중보행로 등 국내외 사례를 비교 분석하여 공간적 회복 요인을 도출한다.

- 3) 현장 조사: 배다리 헌책방거리의 역사적 맥락과 공간 변화 과정을 현장조사 및 인터뷰를 통해 분석한다.

4. 공간 계획 제안: 이론과 사례분석 결과를 종합하여, 헌책방 네트워크와 문화 프로그램을 결합한 하이브리드 도시재생 모델을 제시한다.

기대 효과

본 연구는 디지털 시대의 도시재생이 단순한 경제적 활성화가 아니라 문화적 장소성(cultural place identity)의 복원에 달려 있음을 밝히고자 한다. 배다리 헌책방거리의 사례를 통해 전통적 상권은 단순한 거래의 장이 아닌 ‘문화·공유·참여가 공존하는 복합적 도시 생태계’로 진화할 수 있음을 보여준다.

결국 본 연구는 디지털 젠트리피케이션이라는 새로운 관점을 통해 도시공간 재편의 비물질적 구조를 해석하고 물리적 공간과 디지털 네트워크가 공존하는 지속가능한 도시재생의 새로운 방향을 제시한다.

김종현 *Jonhwan*



CHAPTER 01: 젠트리피케이션 — 도시공간의 해체와 전환

- 1.1 공간 생산이론과 공간의 재구성
- 1.2 젠트리피케이션의 발생
- 1.3 도시 내부 공간의 사회·경제적 재편

Figure 01: 젠트리피케이션과 공간 해체
Figure Source : www.hankyung.com, 2024

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

1.1 공간 생산 이론과 공간의 재구성

“공간은 사회적 산물이다. 그것은 경제적 자본, 정치적 의지, 사회적 관계와 같은 여러 이해관계가 서로 충돌하고 조정되며 만들어지는 결과물이다. 이렇게 생산된 공간은 사유와 실천의 도구로 작용하며, 단순한 생산수단을 넘어 통제와 지배, 권력의 수단으로서 기능한다.”

- Henri Lefebvre¹

르페브르(H. Lefebvre)의 공간생산이론은 도시 공간을 이해하는 데 있어 단순한 배경 이론이 아니라, 본 연구 전반을 지탱하는 근본 전제에 해당한다. 그는 공간을 건물, 도로, 광장, 공원과 같은 물리적 구성요소의 단순한 합으로 보지 않았다. 오히려 공간은 사회적 관계 속에서 끊임없이 만들어지고 다시 해체되는 사회적 산물(social product)이라고 보았다. 이러한 관점은 공간을 ‘존재하는 것’이 아니라 ‘생산되는 것’으로 인식하게 하며, 사회의 구조, 제도, 자본의 흐름, 그리고 기술적 환경이 복합적으로 개입하는 총체적 결과로서 공간을 바라보게 한다.

그는 공간을 “사회적 산물(social product)”로 규정하면서, 그 안에 경제적 자본, 정치적 의지, 사회적 관계, 기술적 조건, 문화적 상징이 서로 얹혀 있다고 강조하였다. 다시 말해, 우리가 일상적으로 ‘거리’나 ‘도시’라고 부르는 공간은 결코 자연스럽게 주어진 것이 아니라, 특정 시대의 경제 구조와 사회 체계, 기술 발전 수준이 서로 맞물려 형성된 결과물이다. 공간은 사회의 가치관과 권력 구조, 그리고 기술과 자본이 작동하는 방식을 반영하는 일종의 사회적 결과물이자 구조적 표현인 셈이다.

이러한 관점에서 볼 때, 도시 공간은 한 번 형성된 뒤 고정된 상태로 머무는 실체가 아니다. 오히려 새로운 자본이 유입되고, 정치적 방향이 변화하며, 기술의 발전이 새로운 사회적 관계를 만들어낼 때마다 공간은 끊임없이 재편된다. 예를 들어, 산업화 시기의 공장은 노동의 공간으로서 기능했지만, 탈산업화 이후에는 창의산업과 문화자본의 흐름에 따라 복합문화공간이나 상업지구로 전환되었다.

이는 단순히 물리적 구조의 변화가 아니라, 자본의 논리와 사회적 실천, 기술적 변화가 얹히면서 공간의 의미와 기능이 새롭게 생산되는 과정이다. 르페브르는 이러한 과정을 설명하기 위해 ‘공간의 삼중 구조(triadic structure)’를 제시하였다. 그는 공간을 세 가지 층위로 나누어 이해했다.

첫째, 사람들이 몸으로 경험하고 인식하는 물리적 차원의 인지된 공간(perceived space), 둘째, 정책과 제도, 도시계획 등을 통해 개념적으로 구성되는 구상된 공간(conceived space), 셋째, 기억과 상징, 사회적 관계가 축적된 살아 있는 공간(lived space)이다.

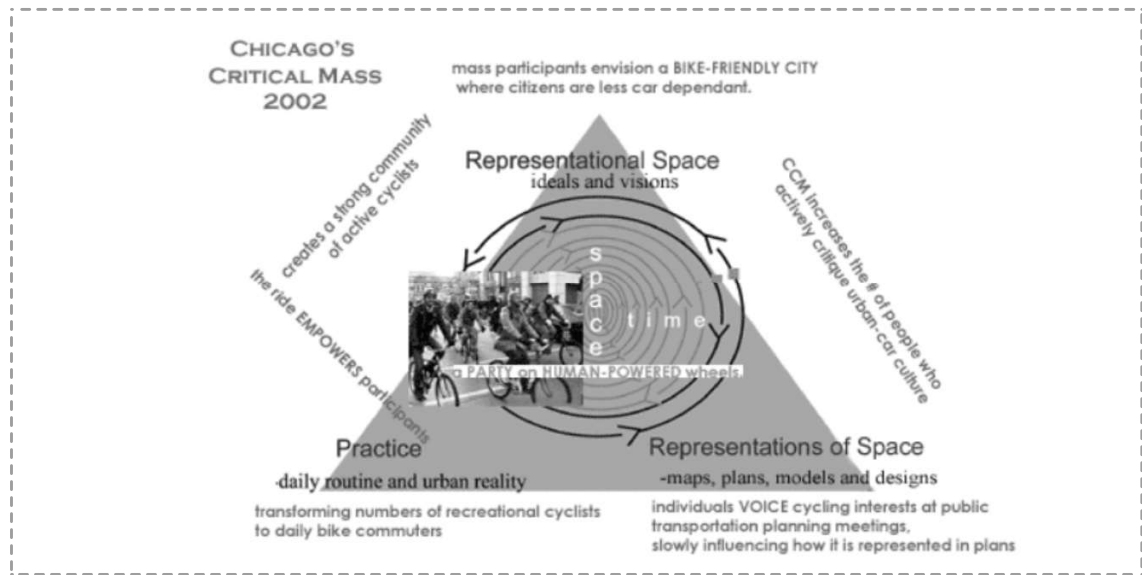


Figure. 02

이 세 차원은 분리되어 존재하지 않으며, 사회적 관계와 자본의 작용, 기술의 발전 속에서 끊임없이 상호작용한다. 예를 들어, 정책과 계획의 관점에서는 특정 지역이 개발 잠재력을 지닌 ‘상업 구역’으로 인식될 수 있지만, 그곳에 거주하는 사람들에게는 오랜 생활의 기억이 담긴 ‘공동체의 공간’일 수 있고, 디지털 플랫폼 상에서는 ‘소비와 이미지의 공간’으로 재구성될 수 있다.

즉, 공간은 하나의 시각이나 계층의 관점으로 규정될 수 없는 다층적 생산물이며, 경제적 자본의 흐름과 사회적 행위, 기술적 매개가 중첩되어 형성되는 복합적 산물이다. 결국 공간은 경제적, 사회적, 기술적 이해관계가 끊임없이 교차하는 장(場)이다. 자본은 이윤을 추구하며 공간을 재배치하고, 사회는 그 속에서 관계를 형성하고 새로운 질서를 만들어가며, 기술은 이러한 관계를 매개

하고 확장하는 역할을 한다. 이러한 작용의 결과로서 공간은 특정 시기와 사회의 구조, 가치, 권력 관계가 물질적으로 드러나는 형태로 나타난다. 따라서 공간은 고정된 대상이 아니라 경제적 자본의 축적, 사회적 실천, 기술적 발전이 지속적으로 각인되는 역동적 산물(dynamic product)로 이해될 수 있다.

이처럼 르페브르의 공간생산이론은 공간을 단순히 ‘건축된 장소’로 보는 관점을 넘어, 자본과 사회, 기술이 얹히며 사회적 관계를 조직하고 재편하는 실천의 장으로 확장한다. 결국 공간은 한 사회의 구조와 변화를 가장 명확히 드러내는 결과물이자, 그 자체로 시대적 조건의 산물이다.

[1] Henri Lefebvre, *The Production of Space* (1991), p.26.

Figure 02: 르페브르의 공간 생산 이론

Figure Source : Henri Lefebvre, *The Production of Space* (1991)

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

1.2 젠트리피케이션의 발생

젠트리피케이션(gentrification)은 도시 내부의 공간 구조가 재편되는 과정에서 나타나는 대표적인 현상으로, 경제적 자본과 사회적 관계가 특정 지역에 집중되는 흐름 속에서 발생한다. 젠트리피케이션의 발생은 단순히 특정 지역의 고급화나 개별 개발 사업의 결과가 아니라, 도시의 사회·경제적 변화가 한 지점에 응축되며 점진적으로 강화되는 복합적 과정이다. 초기에는 외부 자본과 정책의 관심이 낮고, 지역 내부에서도 뚜렷한 변화가 감지되지 않지만, 시간이 흐르면서 소규모 투자와 인구 이동, 이미지 변화가 서서히 축적되며 새로운 국면으로 진입한다.

많은 연구에서는 젠트리피케이션이 발생하는 배경을 생산 기반(Production-based)과 소비 기반(Consumption-based)이라는 두 가지 관점으로 구분해 설명해 왔다. 생산 기반 관점은 지역의 토지가격, 임대료, 부동산 수익률과 같은 자본의 논리를 중심에 둔다. 수익성이 높은 지역이나 개발 가능성이 높은 지역일수록 자본이 재투입되고, 이러한 자본의 집중은 기존 주민과 상가가 감당하기 어려운 경제적 압력으로 이어져 결국 공간의 재편을 초래한다.

반대로 소비 기반 관점은 새로운 계층의 등장, 문화적 취향의 변화, 도심 회귀 선호, 라이프스타일 중심의 주거·소비 선택이 도시 공간을 변화시키는 주요 요인이라고 본다. 특히 20세기 후반 등장한 중산층 전문직 계층은 문화적 자본을 기반으로 특정 지역을 ‘살기 좋은 곳’, ‘일하고 싶은 곳’이라는 새로운 가치와 상징으로 재구성하며, 이러한 이미지의 전환이 상업 구성, 주거 형태, 공공

공간 이용 방식에 직접적인 영향을 미친다.

최근 서울의 성수동과 이태원 일대는 이러한 생산·소비 요인이 중첩되며 젠트리피케이션이 가속된 대표적인 사례로 언급된다. 성수동은 공장과 소규모 공업시설이 밀집한 지역에서 시작해, 카페·편집숍·복합문화공간이 들어서면서 ‘핫플레이스’로 소비되었고, 이에 따라 토지가격과 임대료가 급격히 상승하였다. 이 과정에서 초기 창업자와 오래된 공업 기반 업종은 임대료를 감당하지 못하고 다른 지역으로 이전하거나 폐업을 선택해야 했다. 이태원 역시 다문화 상권과 독립 소상공인 중심의 거리에서, 대형 프랜차이즈와 고가 상업시설이 유입되며 상권 구조가 바뀌었고, 결과적으로 장기간 자리 잡고 있던 영세 상인과 임차인의 이탈이 가속되었다.

두 사례 모두 외부 자본의 유입과 장소 이미지의 재구성이 동시에 작동하면서, 임대료 상승과 계층·업종 구성의 변화가 맞물려 젠트리피케이션이 강화된 전형적 경로를 보여준다. 이처럼 젠트리피케이션은 겉으로는 ‘노후 산업지의 재생’이나 ‘쇠퇴 상권의 활성화’로 표상되지만, 실제로는 수익성 중심의 자본 논리와 특정 계층의 선호가 결합되면서 기존 이용자의 배제와 공간 이용 권한의 재조정을 동반한다. 지역은 새로운 상징과 소비 이미지를 획득하는 동시에, 과거를 구성해온 생활 방식과 사회적 관계망을 잃어버리게 되며, 일상적 이용자와 방문자의 구성이 근본적으로 바뀐다. 이러한 과정은 젠트리피케이션을 단순한 환경 개선이나 미적 고급화가 아니라, 누가 그 공간을 사용할 수 있는가를 둘러싼 권력 구조의 변화로 이해해야 함을 시사한다.



Figure. 03

해해야 함을 시사한다. 이와 같은 젠트리피케이션의 발생 양상은 주거지뿐 아니라 상업·문화 기능이 밀집한 거리에서도 동일하게 나타난다. 오래된 공장 지대, 소규모 공업 단지, 전통시장, 서점 거리와 같이 특정 산업과 생활 문화가 축적된 지역은 상대적으로 낮은 임대료와 독특한 분위기 때문에 새로운 창업자와 방문객을 끌어들이는 매력 요소가 된다.

그러나 이러한 매력도가 높아질수록 외부 자본과 대형

자본이 개입할 여지가 커지고, 초기 단계에서 형성된 실험적이고 자생적인 공간들은 임대료 상승과 계약 구조 변화 속에서 가장 먼저 밀려난다.

결국 젠트리피케이션은 한 지역의 경제 구조만이 아니라, 그곳에 축적된 산업적 기반과 문화적 기억, 일상의 리듬까지도 재편하는 과정으로 작동하며, 이는 이후 장에서 다루게 될 상업 거리와 서점 거리 사례를 이해하는 중요한 전제가 된다.

Figure 03: 젠트리피케이션 발달 과정

Figure Source : <https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2008630>

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

이러한 발생 과정을 종합적으로 설명하기 위해, 여러 선행연구와 정책 자료에서는 젠트리피케이션을 일정한 단계성을 가진 연속적 과정으로 파악한다. 우선 임대료가 상대적으로 저렴한 지역에 문화·예술가, 자영업자 등이 유입되면서 실험적 상업과 문화활동이 축적되고, 그 결과 해당 지역만의 특성이 형성된다.

이후 매체 노출과 입소문을 통해 유동인구가 증가하면서 임대료와 관리금이 서서히 상승하고, 일정 시점 이후에는 대규모 프랜차이즈와 상업 자본이 본격적으로 유입된다. 이 과정에서 임대료와 월세가 급격히 상승하면, 초기에 지역의 분위기를 만들어 온 소규모 자영업자와 창작자들은 더 이상 공간을 유지하지 못하고 다른 곳으로 이탈하게 되며, 최종적으로는 지역의 정체성이 약화

되고 상권 자체가 쇠퇴하는 역설적인 결과에 이르게도 한다.또 다른 연구들은 이러한 흐름을 초기·주의·경계·위험의 네 단계로 정리한다.

초기 단계에서는 정책적 개입과 자본 유입이 거의 이루어지지 않아 지역이 정체 상태를 유지하지만, 주의 단계에 접어들면 소규모 정책 사업과 기반시설 정비, 상징적 공간에 대한 투자가 시작되며 외부의 관심이 서서히 고조된다. 경계 단계에서는 부동산 가치가 상승하고 인구 구성과 상권 구조, 환경 여건에 뚜렷한 변화가 나타나며 위험 단계에 이르면 임대료와 주거비 상승이 일정 수준을 넘어 기존 주민과 영세 상인의 축출 가능성이 높아진다. 이와 같이 서로 다른 모형들은 표현 방식은 다르지만, 젠트리피케이션이 관심의 증가-투자 확대-계층 및

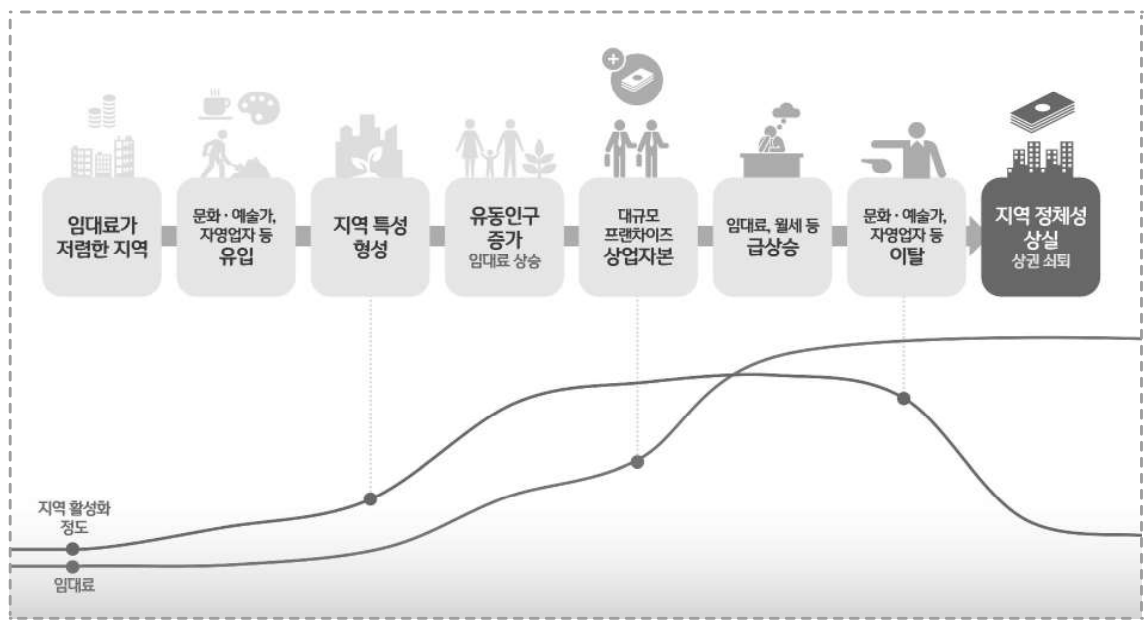


Figure. 04

Figure 04: 젠트리피케이션의 발생 과정

Figure Source : http://www.sisabarotimes.com/skin/news/basic/view_fb.php?v_idx=2291

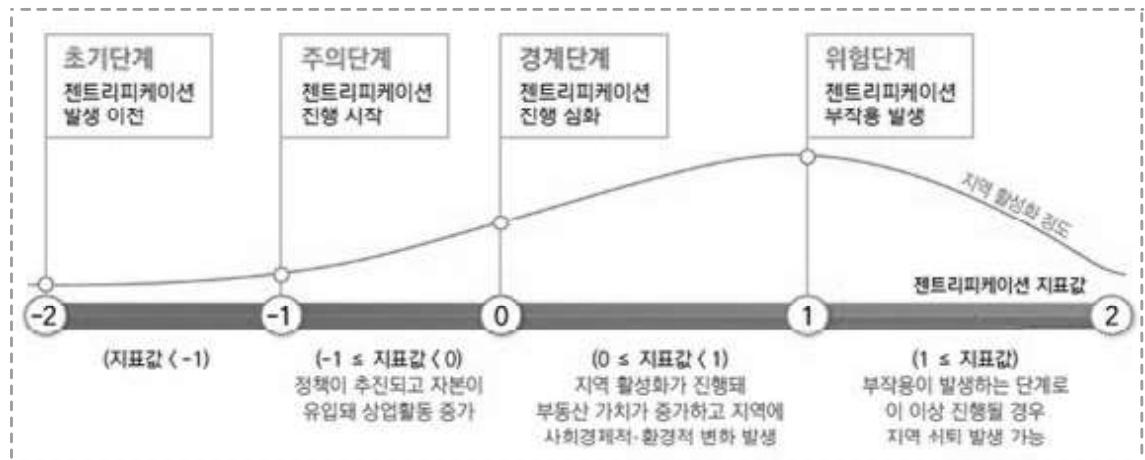


Figure. 05

업종의 교체-지역 정체성의 약화라는 연속적 과정을 통해 심화된다는 점에서 공통된 인식을 보여준다.

미를 갖는다.

이러한 단계적 모형은 실제 도시에서 관찰되는 젠트리피케이션의 양상을 일정한 순서로 정리했다는 점에서 유용하지만, 동시에 현실의 과정이 훨씬 더 복잡적이고 가역적인 특성을 지닌다는 점도 함께 시사한다. 임대료 상승과 자본 유입이 항상 일방향적으로만 진행되는 것은 아니며, 경기 변동이나 정책의 변화, 주민 조직화, 문화 전략 등에 따라 특정 단계에서 속도가 늦춰지거나 일부가 되돌려지는 경우도 발생한다.

그럼에도 불구하고 이러한 단계 구분은 젠트리피케이션을 단순한 ‘결과’가 아니라, 시간 축 위에서 서서히 축적·심화되는 과정으로 이해하게 해주며, 이후 장에서 다루게 될 도시 사례와 공간 분석을 해석하는 기본적인 틀로 기능한다. 단계 구분은 시점마다 개입할 정책 수단과 대응 전략을 다르게 설정하게 한다는 점에서 실천적 의

예를 들어 초기·주의 단계에서는 임대료 규제, 공공임대 확충, 지역 기반 문화·산업 지원과 같은 예방적 접근이 가능하지만, 경계·위험 단계에서는 진행된 축출과 불평등을 완화하기 위한 보상·조정 정책이 더 중요해진다. 따라서 젠트리피케이션을 단계적·과정적 관점에서 이해하는 것은 도시계획과 지역 재생 전략에서 언제, 어디에, 어떻게 개입할 것인가를 결정하는 중요한 기준이 된다.

이러한 관점은 특정 시점의 공간 상태만을 진단하는 데 그치지 않고, 지역이 어느 단계에 와 있는지를 가늠하며 향후 변화의 방향을 예측하는 데에도 유효하다.

나아가 상업 거리, 서점 거리와 같이 본 연구에서 다루게 될 사례들 역시 이러한 단계적 흐름 속에서 위치를 파악할 때, 그 변화의 의미와 개입 가능성을 보다 입체적으로 해석할 수 있다.

Figure 05: 젠트리피케이션의 단계 구분

Figure Source : <https://news.mtn.co.kr/news-detail/2019070313264731479>

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

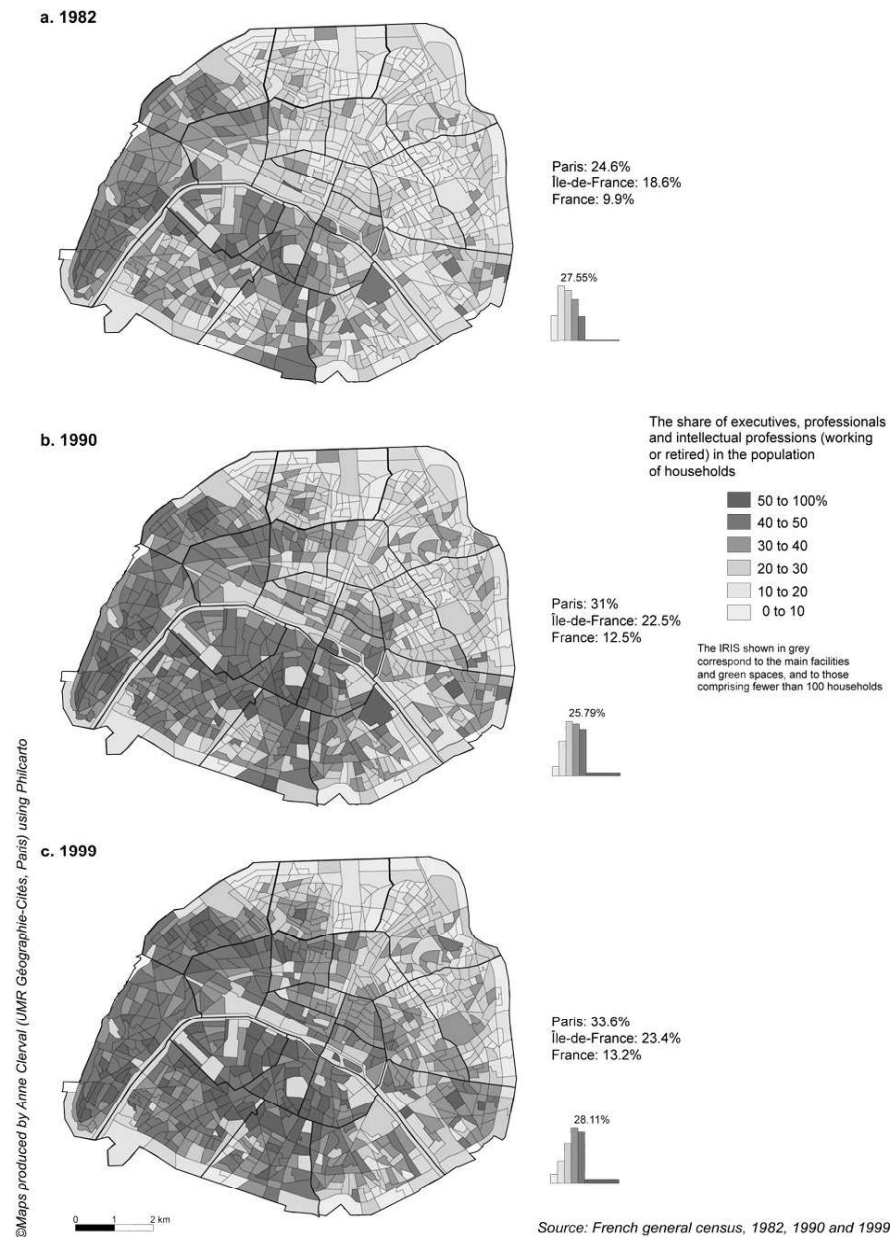


Figure. 06

Figure 06: 파리의 고소득·전문직 계층 분포 변화

Figure Source : French General Census, 1982, 1990, and 1999

1.2 도시 내부 공간 사회·경제적 재편

도시사회학과 도시경제학 분야에서 젠트리피케이션은 단순히 물리적 변화가 아니라, 사회적, 경제적 계층의 재구성과 그로 인한 공간적 이동이 일어나는 복합적인 과정으로 설명된다. 특히 젠트리피케이션의 발생 및 진행에 따라 특정 지역에서 고소득·전문직 계층이 집중되며, 그들의 유입에 따라 해당 지역의 사회적 구성과 경제적 특성이 급격히 변화한다.

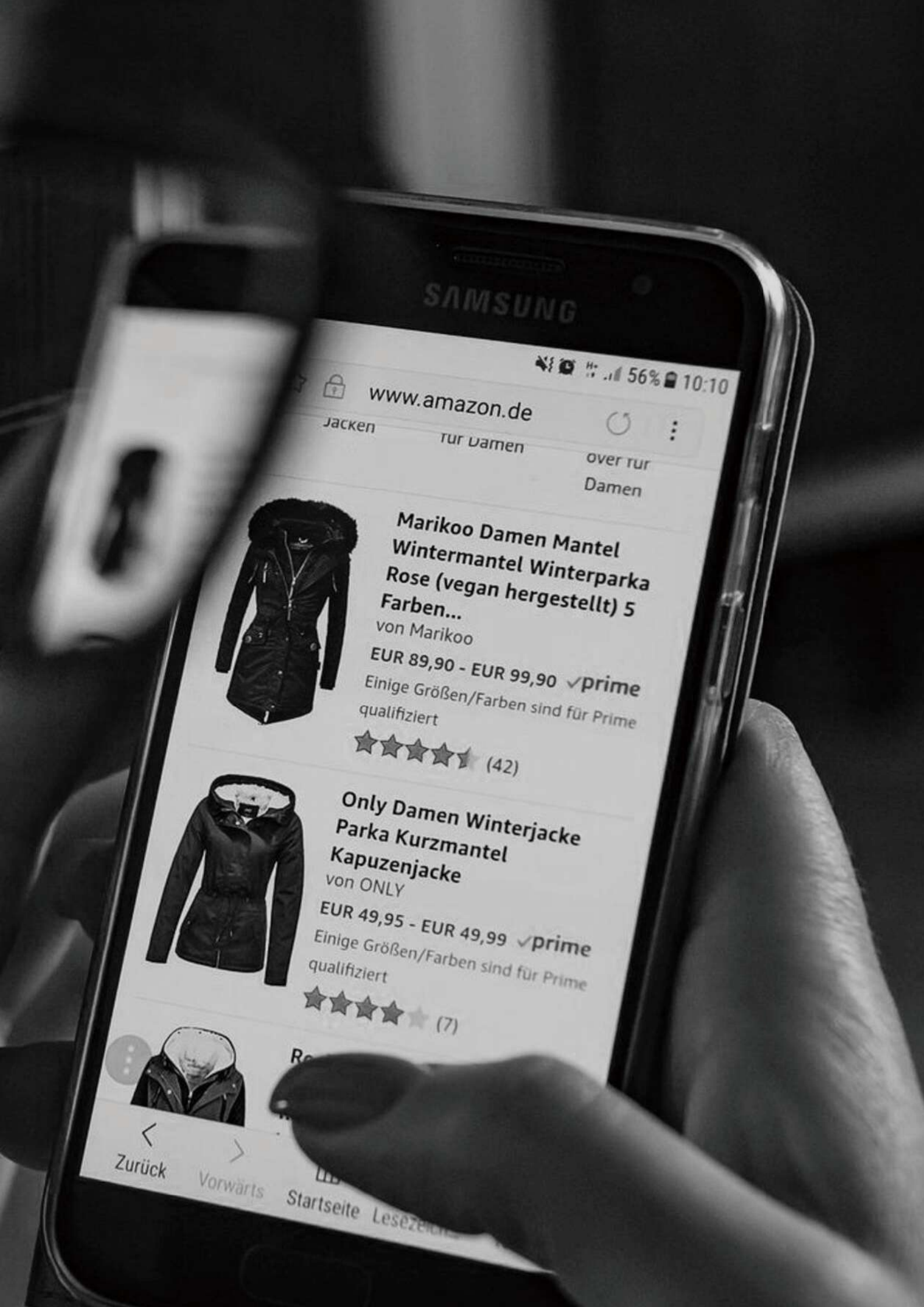
도시의 고소득 계층은 점차적으로 도심에서 시작해 주변 구역으로 확산되는 경향을 보인다. 이는 단순한 인구 이동에 그치지 않고, 그 지역의 사회적, 문화적 특성, 상권 구성, 주거 형태, 그리고 물리적 환경까지 변화시키는 중요한 요소로 작용한다. 예를 들어, 파리의 경우 1982년부터 1999년까지의 변화에서 고소득 전문직 계층이 도심 중심에서 주변으로 확산되면서, 이 지역의 경관과 상업적 성격이 급격하게 변한 것을 확인할 수 있다. 1982년과 1990년을 비교해 보면, 도심 외곽 지역에서 상위 직업군 비율이 증가하고, 도심 일부 지역은 그 비율이 여전히 높게 유지된다.

이러한 변화는 특정 시점에서만 집중되었던 고소득·전문직 계층이 점차 외곽지역으로 확장되면서, 그 지역들의 사회적·경제적 지형이 변형됨을 의미한다. 예를 들어, 1999년에는 이전에 상대적으로 저소득층과 중산층 계층이 밀집해 있던 지역들이 상위 계층의 유입으로 경제적으로 활성화되고, 그에 따른 부동산 가치 상승, 상권 활성화가 이루어진다. 이는 상위 계층의 경제적 잠재력과 소비력이 어떻게 도시의 다른 구역에까지 영향을 미칠 수 있는지를 보여준다. 또한 사회적 갈등이나 문화적 충돌이 발생할 가능성도 함께 커진다.

그 반대의 현상은 저소득·저교육 계층이 많았던 지역이 점차 고소득·전문직 계층과 비슷한 특성을 띠게 되는 변화이다. 이 변화는 단순히 그 지역의 소득수준과 교육 수준의 변화에 그치지 않고, 문화적 특성과 생활방식의 변화를 동반한다. 기존의 저소득층 상권이 급격히 고급화되면서, 그 지역의 상업적 특성, 주거 유형, 공공시설 이용 방식이 모두 변화하게 된다. 예를 들어, 1980년대 초반에 비해 1990년대 후반에는 파리 도심 외곽의 다양한 구역들이 상위 계층의 생활 스타일에 맞춰 발전하고, 주택의 종류나 상업적 시설의 종류가 이전과는 완전히 다른 모습을 보이게 된다. 그 결과, 기존 주민이나 저소득층 상인들은 점차 이주하게 되거나, 해당 지역에서 생활이 어려워지며 그들의 일상적 활동이 위축된다.

이러한 현상은 기존 지역 주민의 ‘소외’로 이어질 수 있으며, 그들은 종종 임대료 상승, 고급화된 상업 환경, 그리고 그들만의 생활 방식에 맞지 않는 사회적 구조에 의해 밀려난다. 이는 사회적 관계망의 해체와 지역적 정체성의 변화로 이어지며, 젠트리피케이션이 진행됨에 따라 기존 지역 공동체의 기능이 약화되는 중요한 측면이 된다. 이 과정에서 그 지역의 고유한 역사와 문화가 새로운 계층의 요구에 맞춰 변형되거나, 때로는 사라지게 되기도 한다.

따라서, 젠트리피케이션의 진행은 도시 공간의 물리적 변화뿐만 아니라, 사회적·문화적 변화를 동반하는 다양한 양상을 나타낸다. 도시 내부에서 인구의 흐름과 사회적 구성이 변화하는 과정은, 그 자체로 도시가 변하는 방식, 나아가 도시의 ‘기억’과 ‘정체성’이 어떻게 변할 수 있는지를 이해하는 데 중요한 기준이 된다.



CHAPTER 02:

디지털 전환과 공간의 재구성

- 2.1 디지털 플랫폼과 자본 재배치
- 2.2 디지털 젠트리피케이션의 정의
- 2.3 디지털 젠트리피케이션과 도시적 영향

Figure 07: 디지털 전환과 상업 변화
Figure Source : Pixabay, 2025

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

2.1 디지털 플랫폼과 자본 재배치

디지털 플랫폼의 확산은 도시 소비 구조를 근본적으로 바꾸어 놓았다. 온라인 서점과 이커머스는 더 이상 오프라인 매장의 보조 채널이 아니라, 상품 검색·비교·구매의 기본 경로로 자리 잡았다. 이용자는 더 이상 특정 동네의 상점에 묶이지 않고, 검색창과 추천 알고리즘을 통해 전국 단위, 때로는 글로벌 단위의 상품을 동시에 접하게 된다. 이 과정에서 소비 행위는 물리적 거리와 상관없이 이루어지며, 구매 결정은 가격, 배송 속도, 리뷰 정보, 플랫폼 포인트와 같은 디지털 조건에 의해 좌우된다. 이러한 변화는 자본의 축적 방식에도 뚜렷한 변화를 가져왔다. 과거에는 각 지역의 상권이 나름의 소비자 기반을 형성하며 분산된 수익 구조를 유지했다면, 플랫폼 이후에는 거래 자체가 특정 소수 플랫폼에 집중된다.

온라인 서점, 대형 이커머스 기업, 배달·모빌리티 플랫폼

등은 결제 시스템, 물류 인프라, 데이터 분석 역량을 기반으로 시장 지배력을 강화하고, 개별 상점과 이용자 사이의 접점을 사실상 플랫폼 내부로 흡수한다. 그 결과 매출과 데이터, 광고 수익, 금융 서비스 등과 관련된 이익이 지역 상권이 아니라 플랫폼 기업으로 수렴되며, 자본의 재배치는 “지역 간 이동”이 아니라 “지역 → 플랫폼”이라는 방향으로 진행된다.

지역 상권의 이용자 감소는 이와 같은 구조적 재편의 직접적인 결과이다. 소비자는 동일한 책, 동일한 상품을 구매할 때 지역 서점이나 동네 가게를 찾기보다, 더 저렴하고 편리한 플랫폼을 선택하는 것이 합리적 선택으로 인식된다. 플랫폼은 무료 배송, 당일·익일 배송, 적립금과 쿠폰, 개인 맞춤형 추천 등을 통해 이용자를 장기간 묶어 두고, 리뷰와 평점 시스템을 통해 신뢰를 구축함으로써

“플랫폼을 벗어날 이유”를 줄여 나간다. 반면 지역 상점은 이러한 조건을 따라가기 어렵기 때문에, 단골 기반 소비조차 점차 온라인으로 이전되는 결과를 맞게 된다.

결국 디지털 플랫폼의 등장은 소비를 물리적 공간과 분리시키는 동시에, 지역 단위로 분산되어 있던 경제 활동을 소수의 플랫폼으로 집중시키는 효과를 낳는다. 이는 단순한 유통 채널의 변화가 아니라, 어디에서 소비가 발생하고, 누가 그 소비의 이익을 가져가는가를 바꾸는 자본 재배치의 과정이다. 이 과정에서 도시 내 개별 상권과 상점은 더 이상 자신들의 입지와 역사만으로 생존을 보장받지 못하며, 디지털 플랫폼과의 관계 설정이 곧 생존 전략의 핵심 변수로 떠오르게 된다.

디지털 플랫폼의 확산은 도시 소비 구조를 근본적으로

바꾸어 놓았다. 온라인 서점과 이커머스는 이제 상품 검색·비교·구매의 기본 경로로 자리잡았고, 소비자는 더 이상 특정 동네의 상점에 묶이지 않고 검색창과 추천 알고리즘을 통해 전국 단위, 때로는 글로벌 단위의 상품을 동시에 접하게 된다.

이로 인해 소비 행위는 물리적 거리와 관계없이 이루어지며, 가격, 배송 속도, 리뷰 등 디지털 조건에 따라 구매 결정이 좌우된다. 모바일 기기의 보급으로 소비자는 언제 어디서든 상품을 쉽게 찾아보고 주문할 수 있어, 소비의 시간과 공간에 대한 기존 제약이 사라졌다.

이는 온라인 플랫폼이 중심이 되는 새로운 소비 지형을 만들며, 도시 내 경제 활동의 중심축이 온라인으로 이동하게 되었다.



Figure. 08



Figure. 09

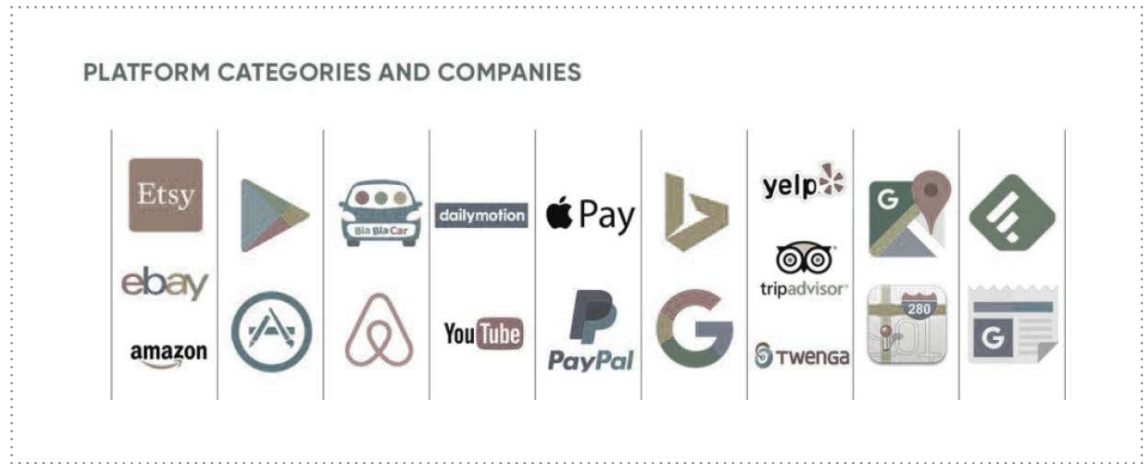


Figure. 10

Figure 08 & 09: 국내 주요 대형 디지털 플랫폼

Figure Source : Google Store, 2025

Figure 10: 글로벌 주요 대형 디지털 플랫폼

Figure Source : www.unipress.co.kr/news/articleView.html?idxno=4029

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 11

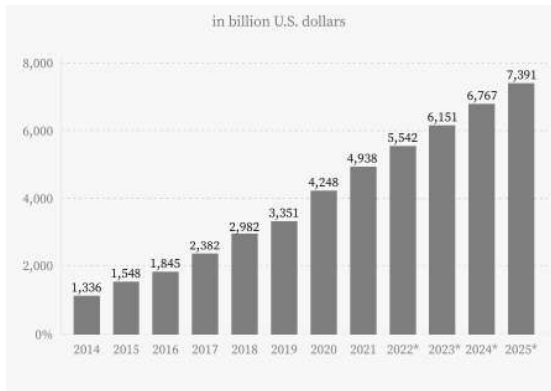


Figure. 12

플랫폼 기반 자본의 집중

앞에서 정리한 디지털 소비 구조의 전환은 곧 플랫폼 기반 자본의 집중으로 이어진다. 전 세계 소매 이커머스 매출이 2010년대 중반 이후 가파르게 증가하는 추이는 단순히 온라인 매출 규모가 커졌다는 사실을 넘어, 거래의 기본 무대가 점점 소수의 거대 플랫폼으로 이동하고 있음을 보여준다. 매출이 커질수록 플랫폼은 더 정교한 데이터 분석과 수요 예측, 물류 동선 최적화, 전용 배송망 구축 등에 다시 자본을 투입할 수 있고, 이러한 투자는 다시 가격 경쟁력과 배송 속도, 서비스 품질을 끌어올리며 더 많은 판매자와 소비자를 끌어들이는 선순환을 만든다.

이렇게 형성된 네트워크 효과는 개별 상점이나 지역 단위 상권이 따라갈 수 없는 규모의 경제를 만들어 내며, 결과적으로 도시 곳곳에 분산되어 있던 소비 지출과 이윤이 점차 소수의 플랫폼 기업으로 빨려 들어가는 구조를 고착화한다. 플랫폼은 거래의 물리적 위치를 대체할 뿐 아니라, 거래의 규칙과 기준 자체를 설계하는 주체로

떠오른다. 검색 알고리즘과 추천 시스템이 어떤 상품을 먼저 노출할지 결정하고, 광고 과금 방식이 어떤 판매자가 더 많은 고객을 만날 수 있을지를 좌우한다.

판매자는 더 이상 “어디에 점포를 낼 것인가”보다 “어떤 플랫폼에서 어떤 조건으로 노출될 것인가”를 우선적으로 고민하게 되고, 이는 자본과 전략의 중심을 오프라인 입지에서 온라인 플랫폼의 정책과 구조로 이동시킨다. 이 과정에서 플랫폼 기업은 수수료 수익뿐 아니라 결제 정보, 구매 이력, 리뷰 데이터 등 방대한 양의 데이터를 독점적으로 축적하며, 데이터 자체가 또 다른 자본으로 기능하게 된다. 자본의 재배치는 단순히 돈의 이동이 아니라, 거래 정보와 의사결정 권한이 어디로 모이는가를 둘러싼 방향의 변화이기도 하며, 이는 결국 플랫폼이 도시 소비 구조를 조율하는 새로운 ‘인프라 권력’으로 자리 잡는 결과를 낳는다. 이러한 변화 속에서 지역 상권과 개별 상점은 독립된 경제 주체라기보다, 플랫폼이 설계한 규칙과 흐름에 종속된 하위 노드로 위치 지워진다.

Figure 11: 이커머스 시장의 확대

Figure Source : Freepik

Figure 12: 이커머스 시장 점유율 추이

Figure Source : Precedence Research, 2023



Figure. 13



Figure. 14

지역 상권의 이용자 감소 구조

이와 같은 자본과 정보의 집중은 곧 지역 상권의 이용자 감소 구조와 맞닿는다. 노트북 화면 속 결제 인터페이스와 신용카드를 낀 손이 상징하듯, 소비자는 동네 상점의 영업시간이나 거리, 재고 상황을 확인할 필요 없이 익숙한 앱과 웹페이지에서 몇 번의 클릭만으로 구매를 완결한다. 이 과정에서 소비자가 마주하는 것은 점포 주인의 얼굴이 아니라, 저장된 카드 정보와 자동 완성된 주소, ‘지금 주문하기’ 버튼이다. 소비자는 특정 동네, 특정 점포와의 관계를 형성하거나 유지할 계기 자체를 잃고, 플랫폼이 제공하는 가격 혜택, 쿠폰, 리뷰, 별점, 함께 본 상품 리스트를 중심으로 의사결정을 내리게 된다.

이때 소비는 거리를 걷고 가게에 들어갈 것인가의 문제가 아니라, 어떤 플랫폼 화면 안에서 얼마나 빠르게 결제를 끝낼 것인가의 문제로 전환된다. 이러한 선택이 반복될수록 도심의 상권 지도도 달라진다. 발걸음이 줄어든 거리에는 공실이 늘어나고, 남은 상점들은 임대료와 온라인 광고 비용을 감당해야 하는 악순환에 놓인다.

오프라인 상점은 플랫폼에 입점하지 않으면 신규 고객을 만나기 어렵고, 입점하더라도 높은 수수료와 가격 경쟁에 시달린다. 지역 상권의 수익성은 갈수록 악화되며, 일부 점포는 플랫폼의 하청 구조로 편입되고, 나머지는 폐업을 선택하는 양극화가 나타난다.

이러한 쇠퇴는 개별 점포의 경영 능력 부족 때문이라기보다, 이용자 접점과 거래 시스템이 플랫폼 내부로 이전된 데 따른 구조적 결과로 이해할 수 있다.

결국 지역 상권의 이용자 감소는 매출 하락이라는 숫자만으로 환원될 수 없으며, 지역과 상점이 맺어 온 관계망이 끊어지는 과정으로 보아야 한다. 사람들은 골목과 상점을 찾아가 물건을 고르며 시간을 보내지 않고, 상점 주인도 손님의 얼굴을 마주칠 기회를 잃는다. 관계의 축이 얼굴과 대화에서 알고리즘과 데이터로 옮겨가면서, 지역 상권은 생활의 무대가 아니라 가격 비교의 기준점으로 축소된다.

Figure 13: 비대면 상거래 확대

Figure Source : cargo-news.online/news/detail.php?id=603

Figure 14: 시장 구조 변화

Figure Source : news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1007722064

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

2.2 디지털 젠트리피케이션의 정의

앞서 살펴본 플랫폼 기반 소비 구조의 전환은 결국 도시 공간이 작동하는 방식의 변화로 이어진다. 예전에는 사람들이 물건을 사기 위해 반드시 동네 서점, 재래시장, 골목 상점과 같은 오프라인 장소를 통과해야 했고, 그 과정에서 골목과 상점은 자연스럽게 사람의 흐름과 시선, 소리와 냄새가 겹쳐지는 생활의 무대가 되었다. 그러나 오늘날 소비의 상당 부분은 화면 위에서 시작해 화면 위에서 끝나며, 주문과 결제, 배송 추적이 모두 플랫폼 인터페이스 안에서 처리된다. 사람의 발걸음이 상점과 시장을 경유하지 않게 되면서, 도시의 특정 거리와 골목은 “거래가 일어나는 장소”가 아니라, 택배 차량과 오토바

이가 잠시 스쳐 지나가는 통과 지점으로 축소된다.

이 변화는 도시의 공간 구조를 거시적·미시적으로 동시에 재편한다. 거시적으로는 거대한 물류센터와 분류 허브가 도시 외곽에 집적되면서, 과거 상업 중심지였던 도심과 동네 상권이 실제 물류 흐름에서는 주변부로 밀려난다. 미시적으로는 시장 아케이드와 골목 상점의 시선 밀도와 체류 시간이 눈에 띄게 줄어들고, 그 자리를 공실, 단기 임대, 임시 팝업 점포가 메우기 시작한다. 아파트 단지의 공동 현관과 무인 택배함, 경비실 앞은 새로운 물류 교차점으로 부상하지만, 그곳에서 이루어지는 상



Figure. 17

호작용은 박스를 전달·수령하는 짧은 행위에 머문다. 즉, 과거에 상점과 골목이 담당하던 사회적·경제적 흐름이 이제는 물류센터-배송 라인-현관 앞이라는 또 다른 공간 축 위로 옮겨가고 있는 것이다.

이러한 공간적 재편은 전통적인 젠트리피케이션에서 보아 온 “용도 변화와 계층 교체”라는 측면과 닮아 있으면서도, 중요한 차이를 지닌다. 건물의 외관과 구조는 그대로 남아 있음에도, 그 안에서 이루어지는 프로그램과 이용자 구성, 동선의 밀도는 완전히 달라진다. 상권은 물리적으로는 존치되지만 거래의 대부분이 플랫폼 내부에서



Figure. 15



Figure. 16



Figure. 18

Figure 15: 전통적 오프라인 상권의 모습

Figure Source : www.instagram.com/p/DJBj2i_yx-x/

Figure 16: 대면 거래로 인한 커뮤니티

Figure Source : www.instagram.com/p/DJBj2i_yx-x/

Figure 17: 비대면 상거래로의 전환

Figure Source : www.unipress.co.kr/news/articleView.html?idxno=4029

Figure 18: 물류 중심의 전환

Figure Source : go-erp.eu/warehouse-management-automation-daisena/

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 19

처리되면서 경제적 기능이 급격히 약화되고, 골목과 상점은 일상적 만남과 체류의 장소가 아니라 “가끔 들르는 곳”으로 주변화된다. 즉, 물리적 재개발 없이도 특정 거리와 상권이 도시의 경제·사회적 중심에서 밀려나고, 그 자리를 디지털 네트워크와 물류 인프라가 대신하는 상황이 벌어진다.

이 연구에서 말하는 디지털 젠트리피케이션은 바로 이러한 과정을 가리킨다. 디지털 젠트리피케이션이란, 플랫폼을 매개로 한 소비와 물류 네트워크의 재편으로 인해 오프라인 상권과 거리의 기능과 위상이 점차 약화되고, 물리적 철거 없이도 장소성이 침식·공백화되는 현상으로 정의할 수 있다. 다시 말해, 자본과 이용자, 프로그

램이 디지털 공간으로 이동하면서, 도시 내 특정 장소는 외형을 유지한 채 실질적 의미와 역할을 상실해 가고, 다른 장소(물류센터, 허브, 데이터 센터 등)는 보이지 않는 중심부로 부상하는 것이다.

이러한 변화는 도시공간의 겉모습을 크게 바꾸지 않으면서도, 그 이면에서 작동하는 경제·사회적 구조를 근본적으로 재편한다는 점에서 기존의 물리적 젠트리피케이션과 구별된다. 이후 장에서는 이러한 디지털 젠트리피케이션의 관점에서 헌책방 거리와 배다리와 같은 사례를 분석하며, 물리적 개발 없이도 “상권이 사라지는” 도시적 메커니즘을 구체적으로 드러내고자 한다.



Figure. 20



Figure. 21

Figure 19: 기존 상권의 쇠락

Figure Source : <https://r1.community.samsung.com/t5/%EA%B0%A4%EB%9F%AC%EB%A6%AC>

Figure 20: 소형 점포 쇠퇴 - 1

Figure Source : <https://inmun360.culture.go.kr/content/382.do?mode=view&cid=2365284&page=>

Figure 21: 소형 점포 쇠퇴 - 2

Figure Source : <https://v.daum.net/v/ATyW9mX5GS>

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

2.3 디지털 젠트리피케이션의 도시적 영향과 시사점

앞에서 살펴본 것처럼 디지털 플랫폼 중심의 소비 구조와 물류 네트워크의 재편은 단순히 거래 방식의 변화를 넘어 도시의 공간 구조와 일상적 경험을 근본적으로 바꾸고 있다. 이 과정에서 가장 먼저 타격을 받는 것은 지역 상권을 기반으로 형성되어 온 로컬 커뮤니티의 관계망이다. 동네 서점, 재래시장, 골목 상점은 물건을 사고 파는 장소이면서 동시에 서로의 얼굴을 확인하고 안부를 나누며, 지역 소식을 공유하는 사회적 매개 공간이었다. 그러나 거래의 기본 무대가 플랫폼으로 옮겨가면서 이러한 만남의 계기가 사라지고, 상점과 골목은 점점 “지나가는 곳” 혹은 “가끔 들르는 곳”으로 밀려난다. 관계가 축적되던 장이 약화되면서, 주민-상인, 상인-상인, 단골-상점 사이의 느슨하지만 지속적인 연결선도 함께

끊어지게 된다.

이와 함께 장소성이 담지해 오던 상징과 기억 역시 점진적으로 휘발된다. 특정 거리는 오랫동안 책, 음악, 공구, 음식 등 특정 프로그램과 결합되며 도시 내에서 고유한 의미를 획득해 왔다. 그러나 소비가 화면 위에서 이루어지고, 같은 상품을 어디에서나 동일한 방식으로 주문할 수 있게 되면서, “굳이 그 장소에서 해야 하는 경험”의 이유가 약해진다. 간판과 건물은 그대로 남아 있어도, 그 곳을 찾아와 시간을 보내는 사람이 줄어들면, 그 장소가 지니던 상징적 위상은 점차 희미해진다. 결국 디지털 젠트리피케이션은 물리적 파괴가 아닌 의미의 축소와 기억의 단절을 통해 장소성을 잠식해 나간다.

공간 프로그램 측면에서도 디지털 젠트리피케이션은 기능의 축소와 단일화를 초래한다. 과거 지역 상권은 판매, 체류, 교류, 관람, 체험 등이 뒤섞인 복합 프로그램의 무대였다면, 플랫폼 이후의 상권은 “재고를 보관하고, 간헐적으로 손님을 맞이하는 기능”으로 축소되기 쉽다. 문화 행사, 작은 모임, 우연한 대화와 같은 비공식적 프로그램은 발붙일 틈을 잃고, 임대료를 감당할 수 있는 업종만이 공간을 점유하게 된다. 이때 오프라인 상점은 점차 “플랫폼에 입점한 판매자의 한 지점” 정도로 기능이 축소되며, 상권 전체는 프로그램이 비어버린 껍데기 공간, 즉 ‘도시적 공백(urban void)’에 가까운 상태로 전환된다.

이러한 변화는 도시의 공간 불균형과 경험의 양극화를 심화시킨다. 한편에서는 물류센터, 데이터 센터, 거대 플랫폼 본사와 같은 보이지 않는 인프라가 도시 외곽과 특정 구역에 집적되며 새로운 중심부로 떠오른다. 다른 한편에서는 기존 상권과 골목, 동네 중심부가 눈에 띄는 개

선은 이처럼 보이는 공간(거리·상점)과 보이지 않는 공간(플랫폼·물류 인프라) 사이의 간극을 확대하고, 도시 공간의 가치 분포를 플랫폼 논리에 따라 재편한다. 그 결과, 주민의 일상은 점점 더 화면과 물류 동선에 종속되고, 물리적 도시 공간은 그 흐름을 따라가지 못한 채 뒤쳐진 레이어로 남는다.

이 연구가 주목하는 지점은, 이러한 디지털 젠트리피케이션이 “언젠가 자연스럽게 회복될 문제”가 아니라는 점이다. 한번 붕괴된 커뮤니티 네트워크와 상권의 장소성은 단순히 매출이 회복된다고 해서 자동으로 돌아오지 않는다. 플랫폼과 물류 인프라가 구축한 구조적 조건 속에서, 오프라인 공간이 다시 의미를 갖기 위해서는 공간·프로그램·관계망을 재구성하는 의도적인 전략이 필요하다.

따라서 본 연구의 목표는 디지털 젠트리피케이션이 초래한 도시적 영향을 진단하는 데서 그치지 않고, 이후 장에서 구체적으로 다루게 될 것처럼, 배다리와 같은 장소에서 어떻게 공간을 다시 ‘머무를 만한 곳, 함께 있을 만한 곳’으로 회복할 것인가에 대한 공간적·프로그램적 해법을 제시하는 데 있다.

즉, 디지털 젠트리피케이션의 도시적 영향에 대한 분석은 곧 “복원해야 할 가치가 무엇인가”를 선별하는 과정이며, 이 장에서 드러난 커뮤니티의 해체, 장소성의 약화, 프로그램의 공백화는 이후 장에서 제안될 회복 전략의 주요 대상이 된다.

HOW TO RECOVER...

Figure. 23

Figure 23: 회복 방법에 대한 시사점 타이포그래피

Figure Source : Studio. 8



Figure. 22

Figure 22: 커뮤니티의 해체 다이어그램

Figure Source : PngTree, 2025



CHAPTER 03:

디지털 젠트리피케이션 이후 — 쇠퇴된 공간의 가치 회복 전략 분석

- 3.1 디지털 젠트리피케이션 이후 과제 - 공간의 가치 회복
- 3.2 연계 프로그램을 통한 커뮤니티 회복
- 3.3 보행 네트워크 재편을 통한 장소성 강화
- 3.4 사례 종합 분석 - 공간 회복 전략의 유형화

Figure 24: 멜버른 레인웨이 프로젝트

Figure Source : <https://www.flickr.com/photos/128774780@N03/49958279066/>

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

3.1 디지털 젠트리피케이션 이후 과제 - 파괴된 공간의 가치 회복

앞선 장에서 살펴본 디지털 젠트리피케이션은 더 이상 단순한 소비 방식의 변화가 아니라, 지역 상권의 축소, 커뮤니티 관계망의 해체, 장소성의 약화로 이어지는 도시적 구조 변화임이 확인되었다. 오프라인 상점과 골목은 더 이상 생활의 중심 무대가 아니라, 간헐적으로만 이용되거나 공실과 단기 임대가 늘어나는 주변부 공간으로 밀려나고 있다. 건물의 외형과 간판은 그대로 남아 있지만, 그 안을 채우던 사람들의 동선과 관계, 프로그램은 점차 비어 가며, 도시는 기억과 이야기를 축적하던 장소를 상실해 간다.

문제는 이러한 변화가 단기간의 경기 변동이 아니라, 플랫폼 중심 구조가 고착되면서 도시에 장기적으로 각인되는 경향이라는 점이다. 따라서, 디지털 젠트리피케이션 이후의 공간 회복은 단순히 매출을 다시 높이거나 물리적 환경을 정비하는 차원에서 해결될 수 없다. 이미 약화된 커뮤니티 네트워크, 사라진 일상적 동선, 희미해진 장소의 상징성을 다시 구축하기 위해서는 공간의 형식뿐 아니라 그 안에서 벌어지는 프로그램과 관계의 구조를 함께 설계하는 전략이 필요하다.

오프라인 공간을 플랫폼에 대응하는 ‘판매의 대체 채널’로 복원하는 것이 아니라, 디지털 환경이 대체하지 못하는 경험·체류·교류를 재구성함으로써 “굳이 그곳에 가야 할 이유”를 다시 만들어야 한다. 이때 회복의 목표는 단순한 상권 부활이 아니라, 공간이 다시 관계를 매개하고 커뮤니티를 조직하는 장으로 기능하도록 하는 것에 놓인다.

이에 본 장에서는 디지털 젠트리피케이션으로 위축된 오프라인 공간이 다양한 도시재생과 건축적 개입을 통해 다시 활력을 회복한 국내외 사례들을 검토한다. 전통 시장, 헌책방 거리, 도심 골목 상권 등은 디지털 소비문화의 확산 이후 공통적으로 쇠퇴를 겪었음에도, 새로운 프로그램 도입, 보행 구조의 재편, 커뮤니티 중심 운영 방식 등을 통해 다시 도시적 거점으로 재정의된 장소들이다. 본 연구는 이러한 사례들을 통해 무엇이 공간 회복의 조건이 되는지, 그리고 어떤 전략이 배다리 헌책방 거리와 같은 쇠퇴한 상권에 적용 가능한지를 도출하고자 한다.

사례 분석은 개별 프로젝트의 성공담을 나열하는 데 그치지 않고, 디지털 젠트리피케이션 이후 도시 공간이 어떤 방향으로 전환되어야 하는지에 대한 구체적 단서를 제공한다는 점에서 중요하다. 이를 위해 공간 회복을 단순한 물리적 재생이 아니라, 물리적 재편(physical reconfiguration)과 사회·문화적 재생(socio-cultural regeneration)이 결합된 통합 과정으로 이해하고, 다섯 가지 분석 틀을 설정한다.

즉, 1) 역사와 정체성이 공간 속에 어떻게 재해석·가시화되었는지를 묻는 장소성 회복성, 2) 상업·문화·체험이 어떤 방식으로 결합되어 새로운 이용 방식을 만들어내는지에 주목하는 프로그램 융합성, 3) 보행 네트워크와 접근성, 공간 간 연속성의 확보 정도를 평가하는 공간 연결성, 4) 상인·주민·방문자 간의 교류와 공동 참여 수준을 검토하는 커뮤니티 활성화도, 5) 장기적인 문화 활동과 프

로그램 유지 가능성을 가늠하는 문화적 지속성이 그것이다. 이 장의 다음 절에서는 이러한 다섯 가지 틀을 바탕으로 국내외 사례를 비교·분석하고, 그 결과를 바탕으로 디지털 젠트리피케이션 이후 오프라인 공간 회복 전략을 유형화한다.

이는 이후 배다리 헌책방 거리의 공간 계획안을 수립할 때, 단일 프로젝트가 아니라 공간 구조-프로그램-커뮤니티를 아우르는 종합적 회복 전략을 구성하기 위한 이론적·실증적 기반으로 활용될 것이다.



Figure. 25

Figure 25: 콜라주 - 파괴된 기존 공간과 가치

Figure Source : <https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2025112001270001749>

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

3.2 연계 프로그램을 통한 커뮤니티 회복

3.2.1 광주 송정역 시장



Figure. 26

광주 송정역시장은 이러한 방향 전환을 가장 선명하게 보여주는 사례 중 하나이다. 철도역 앞 전통시장은 한때 지역 상권의 관문 역할을 했지만, 대형마트와 온라인 유통의 성장 이후 통행객은 역사를 통과해 곧바로 다른 교통수단으로 환승하는 경우가 대부분이 되었고, 시장은 단순한 통과 동선 옆으로 밀려난 채 점포 공실과 매출 감소를 겪었다. 특히 역 광장과 시장 사이의 보행 흐름이 끊겨 있어, 철도 이용객이 시장 내부로 자연스럽게 유입될 가능성은 매우 낮은 구조였다.

이러한 상황에서 송정역시장은 단순한 시설 보수나 환경 미화에 그치지 않고, 시간·이야기·체험을 결합한 프로그램 중심의 재생 전략을 택했다. 먼저, 점포들은 과거의 연도를 활용한 간판 디자인과 그래픽 요소, 스토리 패널을 도입해 “1960~80년대 역전 시장의 풍경”을 재구성



Figure. 27

고, 일부 골목은 특정 시대의 음악과 소품을 활용한 테마 거리로 조성되었다. 이는 시장을 단순한 물건 구매의 장소가 아니라, 세대 간 기억을 공유하는 “레트로 경험 공간”으로 재해석하는 장치였다.

동시에 골목 곳곳에는 소규모 카페와 디저트 가게, 수제 공방, 플리마켓이 열리는 야외 장터, 버스킹과 공연이 가능한 작은 광장이 계획되었다. 상점과 공용 공간을 연계하는 프로그램은 낮에는 장보기와 산책, 밤에는 야시장과 공연 관람, 주말에는 축제와 장터 참여로 이어지는 시간대별 복합 이용 패턴을 만들어냈다. 특히 역을 이용하는 승객과 인근 주민을 동시에 상정한 야간 프로그램·주말 행사는, “기차를 타기 전·후에 일부러 돌아 들어오는 시장”, “동네 사람이 친구를 데려와 보여주는 장소”라는 새로운 이용 방식을 형성했다.

그 결과 송정역시장은 쇠퇴하던 전통시장이 단지 생존을 연장하는 수준을 넘어, 지역 커뮤니티의 산책·만남·여가 동선 속으로 다시 편입되는 계기를 마련했다. 상인과 주민, 방문객이 함께 시간을 보내는 이벤트가 축적되면서, 시장은 다시 지역의 이야기가 생산되고 공유되는 무대로 기능하게 되었고, 이는 디지털 플랫폼과는 다른 방식으로 오프라인 커뮤니티의 밀도를 회복하는 사례로 평가할 수 있다. 나아가 상인회, 청년 창업자, 지자체가 공동 운영 주체로 참여하는 구조는 일회성 축제가 아니

라 지속 가능한 프로그램 운영을 가능하게 했고, 이는 공간 재생이 단순 프로젝트를 넘어 지역 거버넌스 재편으로 확장될 수 있음을 보여준다.

이러한 송정역시장의 경험은, 디지털 젠트리피케이션 이후의 전통 상권이 단순히 ‘판매량 회복’이 아니라, 이야기-프로그램-운영 주체를 새로 엮어낼 때 비로소 생활 거점으로 되돌아올 수 있다는 점을 시사한다.



Figure. 28

Figure 28: 송정역 시장 커뮤니티 스페이스

Figure Source : <https://www.outdoornews.co.kr/news/articleView.html?idxno=24318>

Figure 26: 기존 송정역 시장

Figure Source : <https://www.sedaily.com/NewsView/1VODTIAJQF>

Figure 27: 연계 프로그램을 통해 회복된 송정역 시장

Figure Source : <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?isHttpsRedirect=true&blogId=springlll8&logNo=221407408526>

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

3.2.2 전주 남부시장 청년몰

전주 남부시장 청년몰 역시 연계 프로그램을 통한 회복 전략이 어떻게 작동하는지를 잘 보여준다. 한때 남부시장은 전주 구도심을 대표하는 재래시장으로, 인근 상권과 함께 지역 유통의 핵심 거점 역할을 수행했으나, 대형마트와 SSM, 온라인 유통의 성장으로 점차 경쟁력을 잃어갔다. 특히 2층 상가는 메인 동선에서 벗어나 있다는 입지적 한계와 노후화된 환경, 낮은 임대 수요가 겹치면서 장기간 공실 상태로 방치되었고, 시장 전체의 이미지를 쇠퇴한 공간으로 고착시키는 요인으로 작용했다. 사실상 1층과 2층이 단절된 구조 속에서, 2층은 ‘존재하되 사용되지 않는 공간’, 즉 도시적 공백(urban void)에 가까운 상태로 남아 있었다.

도시재생 사업은 이 공실 공간을 단순히 ‘임대 활성화’ 자원이 아니라, 세대 전환과 프로그램 전환의 실험 공간으로 재구성하는 방향을 택했다. 2층 공간에는 청년 창업 상점, 공예 공방, 디자인 숍, 카페, 전시·체험 공간이 단계적으로 도입되었고, 이는 전통시장 내부에 전혀 다른 성격의 이용자와 활동을 불러들이는 장치로 작동했다.

1층이 기존의 식재료·생필품 중심 전통시장 기능을 유지하는 반면, 2층은 체험과 관람, 휴식, 워크숍이 가능한 프로그램을 엮는 방식으로 수직적 기능 분담이 이루어졌고, 계단과 동선의 재구성을 통해 두 층의 경험이 연속

되도록 했다. 주말 플리마켓, 야간 행사, 청년 기획 전시 등이 더해지면서, 남부시장은 단순히 장을 보는 곳을 넘어 ‘볼거리-머물 자리-참여할 거리’가 공존하는 생활 플랫폼으로 재편되었다. 이 과정에서 청년 상인과 기존 상인이 같은 공간을 공유하며 새로운 관계망을 형성했고, 온라인으로 대체되기 어려운 현장 경험과 만남의 프로그램이 축적되면서, 시장은 디지털 소비문화와 정면으로 경쟁하기보다는 다른 결의 가치를 제시하는 공간으로 전환되었다는 점에서 중요한 의미를 가진다.

또한 남부시장 청년몰 사례는 공간 회복의 효과가 단지 방문객 수 증가나 매출 지표에만 머무르지 않는다는 점을 보여준다. 청년 상인들은 SNS와 온라인 플랫폼을 활용해 자신의 상품과 스토리를 발신하면서도, 최종 경험의 무대는 오프라인 청년몰로 설정함으로써 디지털-오프라인을 연결하는 이중 구조를 만들었다.

이는 디지털 환경을 배제하기보다, 온라인을 홍보·소통 채널로, 오프라인을 만남과 체류의 채널로 역할 분담하는 방식으로, 디지털 젠트리피케이션이 약화시킨 오프라인 상권을 다시 “찾아갈 만한 장소”로 전환하는 전략으로 읽을 수 있다. 동시에 일부 점포의 단기 유입과 교체, 상업적 이벤트의 과도한 집중, 임대료 상승에 대한 우려 등은 향후 해결해야 할 과제로 남아 있어, 프로그램의 다변화와 장기 운영 구조의 안정화가 중요하다는 점도 시사한다.

특히 청년몰이 특정 시기 유행하는 콘텐츠에만 의존할 경우, 또 다른 형태의 “세대 편중”과 공간의 소모적 소비



Figure. 29

Figure 29: 기존 전주 남부시장

Figure Source : <https://www.jeonmin.co.kr/news/articleView.html?idxno=377413>



Figure. 30

Figure 30: 전주 남부시장 내부 청년몰 입구

Figure Source : <https://m.blog.naver.com/jha0008/222895953800>

The Impact of Digital Gentrification on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 31



Figure. 32

Figure 31&32: 청년몰 내부 프로그램
Figure Source : https://tour.jeonju.go.kr/index.jeonju?menuCd=DOM_000000112001003000



Figure. 33



Figure. 34

Figure 33: 청년몰 내부 프로그램
Figure Source : <https://tour.jb.go.kr/>
Figure 34: 청년몰 외부 오픈 스페이스
Figure Source : <https://tour.jb.go.kr/>

를 초래할 수 있다는 점에서, 지역 역사와 기존 시장의 일상성과 어떻게 조화를 이룰 것인가가 중요한 과제가 된다. 그럼에도 남부시장은 공실이었던 2층을 단순히 채워 넣는 데 그치지 않고, 새로운 세대와 프로그램이 섞이는 실험층으로 활용함으로써, 디지털 전환 이후 전통시장이 취할 수 있는 하나의 회복 경로를 제시했다는 점에서 의미가 크다.

이는 배다리 헌책방 거리가 향후 헌책·독립출판·전시·체험 프로그램을 중첩해 나갈 때, 건물의 일부 층이나 골목 단위 공간을 “실험적 플랫폼 층”으로 설정하는 전략이 유효할 수 있음을 보여주는 참고점이 되며, 본 연구의 설계 제안에서 구체적 공간 구성 원리로 재해석될 것이다.

The Impact of Digital Gentrification on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

3.2.3 보수동 헌책방 골목

부산 보수동 책방골목 역시 디지털 젠트리피케이션이 전통적 유통 구조를 압도한 이후, 연계 프로그램을 통해 커뮤니티를 다시 불러 모은 사례이다. 헌책 유통의 중심지였던 보수동은 온라인 서점과 전자 출판의 확산으로 급격히 쇠퇴했지만, 북페스티벌, 작가 초청 강연, 거리 전시, 골목 투어 등 다양한 문화 프로그램의 도입을 통해 공간의 성격을 바꾸기 시작했다. 초기에는 단발성 행사와 이벤트성 축제가 중심이었으나, 점차 정기적인 책 축제, 독립출판 마켓, 골목 산책 프로그램 등으로 확장되면

서, “책을 사는 곳”이 아니라 “책을 매개로 체류하고 교류하는 곳”이라는 이미지가 형성되었다. 일부 점포는 헌책 판매 기능을 유지하면서 동시에 북카페, 소규모 전시장, 독립출판 플랫폼으로 전환되었고, 서가 사이의 작은 공간에 좌석과 테이블을 배치해 자연스럽게 머무를 수 있는 환경을 조성하였다.

이러한 변화는 단순 구매를 위해 잠시 들르는 공간을 넘어, 책을 보고 이야기 나누고 골목을 걷는 행위가 하나의



Figure. 35

Figure 35: 보수동 헌책방 거리 - 1
Figure Source : <https://damoang.net/gallery/12547>



Figure. 36

Figure 36: 보수동 헌책방 거리 - 2
Figure Source : <https://damoang.net/gallery/12547>



The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

하나의 경험으로 이어지는 동선과 프로그램을 만들어내며, 보수동을 다시 ‘시간을 쓰는 골목’으로 재구성했다. 무엇보다 상인회와 지자체, 시민이 함께 프로그램을 기획·운영했다는 점에서, 커뮤니티 활성도가 단순 방문객 증가를 넘어 지역 내부의 관계 회복으로 이어졌다는 점이 중요하다. 상인들이 직접 프로그램의 주체로 참여하고, 시민과 독립출판 활동가, 작가들이 협력 네트워크를 형성함으로써, 보수동은 외부에서 소비되는 관광지가 아니라 내부와 외부가 함께 만드는 문화적 장으로 자리매김하기 시작했다.

이처럼 송정역시장, 전주 남부시장, 부산 보수동 책방골목의 사례는 연계 프로그램을 통한 커뮤니티 회복 전략이 디지털 플랫폼과의 경쟁에서 오프라인 공간이 취할 수 있는 다른 방향의 해법임을 보여준다. 온라인에서 쉽게 구매할 수 있는 상품을 다시 오프라인에서 팔겠다는 발상보다는, 온라인으로는 대체할 수 없는 경험·관계·체류를 설계하는 것에 초점을 둔다. 세 사례 모두에서 프로그램은 개별 점포 안에만 머무르지 않고, 상점과 상점, 층과 층, 골목과 골목을 연결하는 방식으로 구성되었다.

송정역시장은 역사·골목·역전 광장을 잇는 동선 속에 레트로 경험과 야간 프로그램을 배치했고, 남부시장은 1층 전통시장과 2층 청년몰을 수직적으로 겹쳐 새로운 세대와 프로그램의 중첩을 실험했으며, 보수동은 헌책방 내부와 골목 전체를 무대로 삼아 책·전시·강연·투어를 엮어냈다. 그 결과 공간 전체는 거래 중심의 상권에서 커뮤니티 기반의 생활 문화 거점으로 전환되었고, 방문자는 ‘구매자’라기보다 ‘참여자’로 위치 지워진다. 이는 디지털 젠트리피케이션으로 해체된 관계망을 다시 엮어내는

첫 번째 축으로, 이후 배다리 헌책방 거리에서도 헌책·독립출판·전시·체험·북페어·산책 동선을 결합한 프로그램 연계를 통해 충분히 응용 가능한 전략이며, 나아가 배다리를 인천 도심 내에서 “책과 도시 문화가 중첩되는 특화 지점”으로 재정의하는 데 중요한 기반이 될 수 있다.

나아가 이러한 사례들은 연계 프로그램이 단지 “이벤트를 많이 여는 것”과는 질적으로 다르다는 점을 보여준다. 프로그램이 공간 회복으로 이어지기 위해서는, 첫째, 장소의 고유한 서사를 매개로 기획될 것, 둘째, 상인·주민·방문자가 모두 주체로 참여할 수 있는 구조를 가질 것, 셋째, 일회성이 아니라 주기성과 누적성을 확보할 것이 필요하다. 송정역시장은 역전 시장이라는 입지성과 시간성을 살려 기차 이동과 연계된 야간·주말 프로그램을 조직했고, 남부시장은 공실 2층이라는 물리적 한계를 “청년 실험층”으로 전환했다. 보수동은 헌책이라는 매체가 가진 서사를 토대로 책·골목·사람을 엮는 느슨한 문화 네트워크를 구축했다.

이처럼 각 공간의 정체성과 구조적 조건을 존중한 위에 프로그램이 설계될 때, 디지털 젠트리피케이션으로 해체된 관계망은 단순 복원이 아니라 새로운 형식의 커뮤니티로 재구성될 수 있다. 이후 장에서 다루게 될 배다리 헌책방 거리의 계획 역시, 단순히 “프로그램을 넣는 것”을 넘어, 배다리가 가진 인쇄·출판의 역사와 골목 구조, 상인 네트워크를 어떤 서사와 연계하여 다시 엮어낼 것인가를 핵심 과제로 삼아야 한다.



Figure. 36



Figure. 38

Figure 37: 보수동 헌책방거리 연계 프로그램 - 1

Figure Source : www.hkbs.co.kr

Figure 38: 보수동 헌책방거리 연계 프로그램 - 2

Figure Source : www.hkbs.co.kr

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

3.3 보행 네트워크 재편을 통한 장소성 강화

3.3.1 호주 멜버른 레인웨이 - 수평 보행 네트워크가 만든 골목의 장소성

멜버른 도심의 레인웨이(laneways)는 본래 건물 사이를 통과하는 후면 서비스 통로, 쓰레기와 물류 이동을 위한 뒷골목에 가까운 공간이었다. 20세기 후반까지 많은 레인웨이가 방치되거나 범죄·노숙과 같은 부정적 이미지와 결부되어 있었고, 도시를 가로지르는 주요 이동은 넓은 가로와 차량 동선에 의해 결정되었다. 그러나 1990년대 이후 멜버른 시와 주 정부는 퇴근 이후에도 사람이 머무는 도시, 보행 친화적이고 안전한 중심지 조성을 목표로 레인웨이 보존·정비 정책을 추진했고, 남아 있던 골

들을 보호·업그레이드하는 도시 재생 전략을 본격화했다.

이 과정에서 레인웨이는 단일 골목의 재단장이 아니라, 도심 1층 레벨 전체를 촘촘히 엮는 수평 보행 네트워크로 재구성되었다. 플린더스 스트리트역과 시내 중심부를 잇는 디그레이브스 스트리트(Degraves Street)와 센터 플레이스(Centre Place)는 그 대표적 사례로, 좁은 폭의 골목을 보행자 우선 공간으로 전환하고, 1층에는



Figure. 39

Figure 39: 멜버른 레인웨이 수평 보행로 동선

Figure Source : <https://brunch.co.kr/@riglobalization/1355>

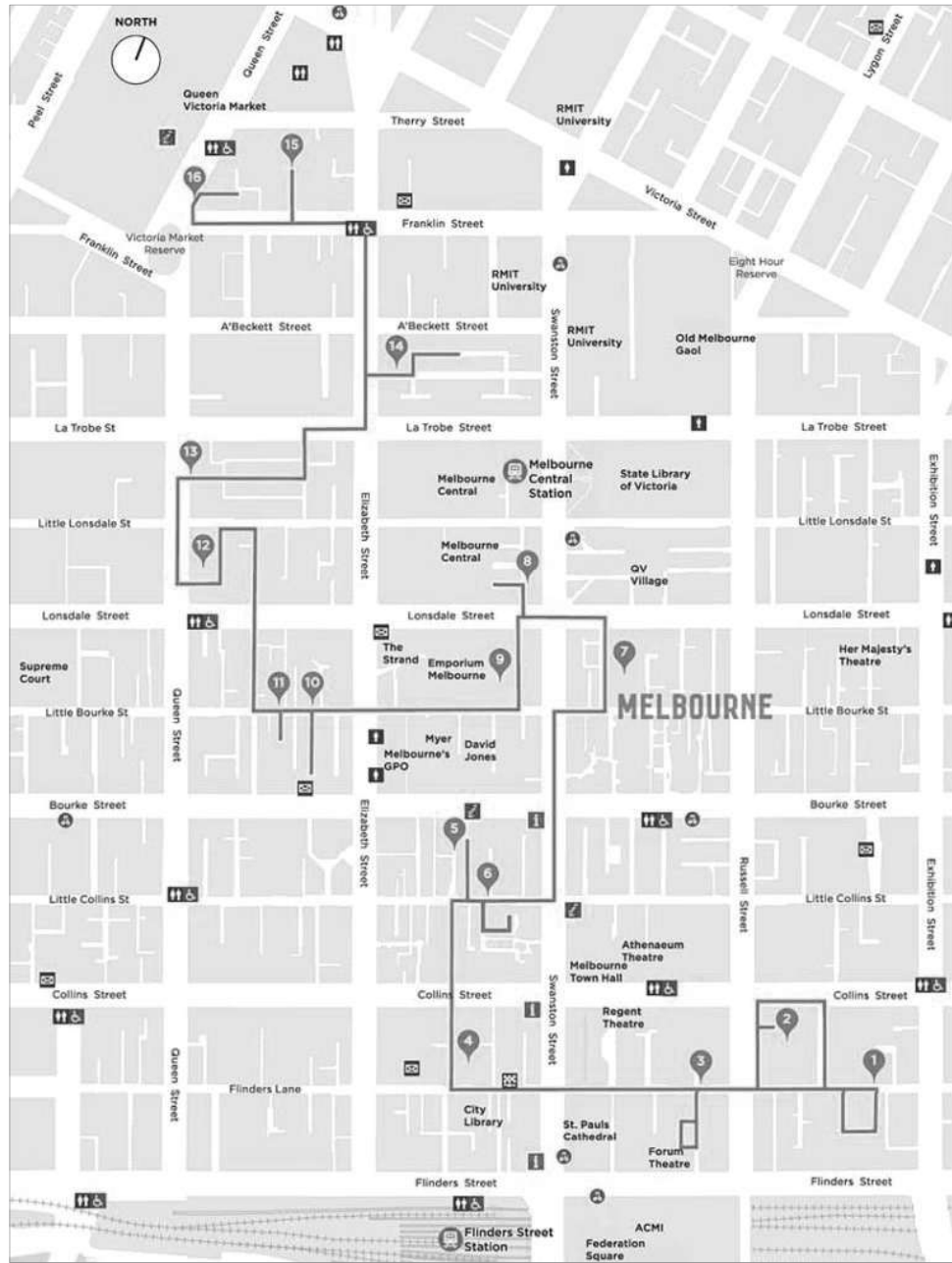


Figure. 40

Figure 40: 멜버른 레인웨이 주요 보행 동선

Figure Source : <https://workingholiday.blog/melbourne-beste-street-art/>

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

카페·소규모 점포·갤러리를 밀도 높게 배치하였다.

플린더스역 지하의 캠벨 아케이드를 시작으로 디그레이브스를 거쳐 센터 플레이스와 아케이드를 통과해 콜린스 스트리트까지 이어지는 동선은, 단순한 ‘지름길’이 아니라 거리 예술과 카페, 상점, 상부 주거와 발코니가 뒤섞인 연속적 경험 축으로 작동한다. 좁은 폭과 짧은 블록 길이를 가진 레인웨이의 특성은, 차량이 아닌 보행자의 속도와 시야에 맞는 인간 스케일의 도시 단면을 만들어냈다.

이 수평 보행 네트워크는 장소성을 강화하는 장치로 기능한다. 레인웨이 곳곳에는 간판, 카페 테이블, 그래피티와 스텐실 아트, 식물 박스 등이 1층 경계부를 따라 연속적으로 배치되고, 이는 보행자의 이동 속도를 자연스럽게 늦추며 ‘걷다가 멈추고, 앉고, 둘러보는’ 일련의 행위를 유도한다. 특정 건물이나 단일 상점이 아니라, 골목 전체가 하나의 연출된 무대처럼 작동하면서, 멜버른 레인웨이는 “어디에서 무엇을 샀는가”보다 “어떤 골목을 걸었는가”가 더 강하게 기억되는 공간이 되었다. 글로벌 프랜차이즈가 아닌 로컬 카페와 소규모 숍이 레인웨이에 집중 배치된 점 역시, 이 골목들을 멜버른 특유의 도시 문화와 일상성을 체험하는 장소로 만들었다.

또한 레인웨이의 보행 네트워크는 소규모 점포 생태계의 회복력과도 직결된다. 대형 쇼핑몰 내부의 일방향 순환 동선이나 온라인 플랫폼의 알고리즘 노출 구조와 달리, 레인웨이는 다수의 진입점과 교차점을 가진 느슨한 네트워크로 구성되어 있다. 보행자는 어느 지점에서든 골목으로 진입해 다양한 경로로 빠져나갈 수 있고, 그 과

정에서 크고 작은 점포들을 반복적으로 마주치게 된다. 이는 몇 개의 점포만 선택적으로 노출되는 구조가 아니라, 다수의 소규모 점포들이 “우연한 발견”의 가능성을 공유하는 구조를 만들어낸다. 결과적으로 레인웨이의 장소성은 개별 점포의 브랜드 힘만으로 유지되는 것이 아니라, 보행 경험을 공유하는 상점들의 집합적 장면으로 구축된다. 이 점에서 멜버른 레인웨이는 디지털 플랫폼 환경에서 상대적으로 취약한 소규모 상점들이, 보행 네트워크를 매개로 서로의 존재를 증폭시키는 방식으로 생존 기반을 마련할 수 있음을 보여준다.

주목할 점은, 이러한 보행 네트워크가 디지털 소비 환경과 충돌하기보다는 오히려 상호 보완적 관계를 형성하고 있다는 것이다. 멜버른의 레인웨이는 온라인에서 예약·검색·공유되는 수많은 카페와 장소 정보의 “실제 무대”로 기능하며, 사람들은 SNS와 지도 앱에서 접한 이미지를 몸소 확인하고 경험하기 위해 골목을 찾아온다. 다시 말해, 디지털 플랫폼이 정보를 선별·배포하는 1차적 단계라면, 레인웨이의 수평 보행 네트워크는 그 정보를 걷고, 머물고, 다시 공유하는 경험으로 전환시키는 2차적 단계에 해당한다. 이때 온라인과 오프라인은 경쟁 관계가 아니라, 서로를 증폭시키는 루프를 형성하며, 골목의 장면과 분위기는 디지털 이미지로 재생산되고, 그 디지털 이미지는 다시 보행을 촉발하는 동기가 된다.

이는 디지털 젠트리피케이션으로 인해 오프라인 상권이 약화된 상황에서도, 보행을 중심으로 한 1층 레벨의 수평 연결 구조가 여전히 강력한 장소성 생산 장치라 될 수 있음을 보여준다.



Figure. 41



Figure. 42

Figure 41: 멜버른 레인웨이 내부 보행 동선 - 1

Figure Source : whatson.melbourne.vic.gov.au/things-to-do/walks/arcades-and-lanes

Figure 42: 멜버른 레인웨이 내부 보행 동선 - 2

Figure Source : localwaytours.com.au/blog/

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 43

Figure 43: 멜버른 레인웨이 내부 커뮤니티 스페이스
Figure Source : facebook, What's on Melbourne



Figure. 44

Figure 44: 멜버른 레인웨이 내부 보행 동선 - 3
Figure Source : facebook, What's on Melbourne

중요한 것은 개별 점포의 인테리어나 이벤트가 아니라, 연속적인 보행 축 위에 다양한 체류 지점과 우연한 발견의 순간을 얼마나 촘촘히 배치하느냐이다. 이후 배다리 헌책방 거리를 계획할 때에도, 노후 점포의 리모델링이나 개별 프로그램 도입에만 머무르지 않고, 헌책방-카페-소규모 문화 공간-오픈스페이스를 하나의 동선으로 엮는 연속 보행 축을 어떻게 구성할 것인가, 그리고 각 지점마다 시선이 머물고 발걸음이 느려지는 장치를 어떻게 설계할 것인가가 핵심 과제가 된다.

또한 레인웨이는 특정 시기의 일회성 프로젝트가 아니라, 일상적인 출퇴근·통학·산책 동선 속에 자연스럽게 스며든 네트워크라는 점에서도 의미가 크다. 축제나 이벤트가 열리는 날에만 활성화되는 거리가 아니라, 평일 오후와 비 오는 날, 출근 전후의 짧은 시간에도 꾸준히 사용되는 보행 구조가 골목의 장소성을 지속적으로 지지해 주고 있는 것이다. 이는 배다리 역시 특정 북페어, 기획전과 같은 단발성 행사에만 의존하기보다, 인근 주거지·학교·도서관·대중교통 거점과 헌책방 거리를 수평적으로 연결하는 생활 동선 기반의 보행 구조를 먼저 마련해야 함을 시사한다.

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

3.3.2 미니애폴리스 스카이웨이 시스템 - 상부 보행 네트워크를 통한 오프라인 상권 연계 전략

미니애폴리스 스카이웨이(Skyway) 시스템은 본래 혹한 기후와 교외 쇼핑몰의 성장에 대응하기 위해 도입된 인프라였지만, 오늘날 관점에서 보면 디지털 젠트리피케이션으로 악화되는 도심 오프라인 상권을 다시 연결·응집시키려는 전략적 보행 네트워크로도 읽을 수 있다. 온라인 쇼핑과 교외 대형 상권이 일상 소비의 기본 경로로 자리 잡으면서, 도심 상점들은 “일부러 가지 않으면 안 되는 곳”이 아니라 “굳이 가지 않아도 되는 곳”으로 빠르게 위상이 낮아졌다.

스카이웨이는 이러한 흐름 속에서 도심 내부에 또 하나의 “걷는 구조”를 삽입함으로써, 오피스·소매·식음·서비스 기능을 다시 한 번 물리적으로 엮어 놓으려는 시도라 할 수 있다. 다시 말해, 디지털 플랫폼이 온라인에서 분산된 판매자를 하나의 인터페이스로 묶어 내듯, 스카이

웨이는 도심 곳곳에 흩어진 프로그램을 보행 네트워크라는 형식을 통해 재집중시키는 오프라인 전략이다.

이 시스템은 다수의 건물 2·3층을 상부 보행로로 연속적으로 연결하여, 출근-점심-업무-퇴근 이후의 짧은 여가까지 하루의 시간대를 따라 이동하는 사람들이 자연스럽게 오프라인 상점과 접촉하도록 유도한다. 스카이웨이를 따라 배치된 카페, 푸드코트, 소규모 리테일, 편의시설, 실내 광장과 라운지는, 각 건물 내부에 고립되어 있던 상업·서비스 프로그램을 “보행 축을 따라 이어지는 하나의 상권”으로 재조직하는 장치로 작동한다. 통로는 단순한 이동 통로가 아니라, 벤치·쇼윈도·공용 좌석·전시와 같은 요소가 연속적으로 삽입된 일종의 실내 스트리트로 계획되었고, 이용자는 이동과 소비, 휴식과 관광을 자연스럽게 겹쳐 수행하게 된다. 이런 구조는 점포 단위



Figure. 45

Figure 45: 미니애폴리스 스카이스ystem 전경

Figure Source : commons.wikimedia.org/wiki/



Figure. 46



Figure. 47

Figure 46: Linked Hybrid Building System

Figure Source : Steven Holl, Architects

Figure 47: 미니애폴리스 스카이스ystem 연계 상권 및 커뮤니티

Figure Source : millcitytimes.com/

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

에서 끊어져 있던 개별 상업 활동을, 보행 동선이라는 공통의 플랫폼 위에서 다시 연결함으로써, 도심 전체를 하나의 거대한 “보행 기반 상업 네트워크”로 재구성하는 효과를 낳는다.

이와 같은 상부 보행 네트워크는 디지털 젠트리피케이션이 만들어낸 “분절된 오프라인 소비”에 대한 공간적 대응으로 이해할 수 있다. 온라인 환경에서는 사용자가 필요한 서비스를 각각 다른 앱과 플랫폼에서 따로 이용하듯, 도시에서도 점심 식사·간단한 구매·은행·헬스케어·문화 이용이 서로 다른 지역과 시간에 분산되기 쉽다.

스카이웨이는 이러한 분절을 완전히 막을 수는 없지만, 최소한 도심을 찾는 사람들이 한 번의 동선 안에서 여러

활동을 연속적으로 수행하도록 보행 구조를 설계함으로써, 도심 오프라인 상권에 일정 수준의 밀도와 반복성을 다시 부여한다. “점심을 먹으러 나온 김에 통로를 따라 걸으며 소규모 상점을 둘러보고, 작은 구매나 커피 한 잔을 더한다”는 식의 미시적 행위들이 반복되면서, 도심 상권은 디지털 플랫폼의 압도적인 효율성 속에서도 일정한 존재감을 유지하게 된다.

온라인 구매가 일상화된 이후에도, 스카이웨이는 업무·약속·행정 처리·문화 활동 등 여전히 오프라인에서만 가능한 활동들을 촘촘한 보행 네트워크로 묶어, “어차피 나와야 하는 길” 위에서 소규모 소비와 체류가 반복되도록 만든다. 이때 중요한 것은 개별 점포의 경쟁력만이 아니라, 점포들을 하나의 경험 연속선으로 묶어 주는 연결



Figure. 48

Figure 48: 미니애폴리스 스카이스ystem 3D Modelling

Figure Source : minneapolis2040.com



Figure. 49



Figure. 50

Figure 49: 미니애폴리스 스카이스ystem 연결 동선 다이어그램

Figure Source : www.dreamstime.com

Figure 50: 미니애폴리스 스카이스ystem 연결부 풍경

Figure Source : mspmag.com

성 자체가 또 하나의 자원으로 작동한다는 점이다.

따라서 스카이웨이는 디지털 플랫폼 바깥에서, 물리적 연결 구조를 강화함으로써 오프라인 상권의 생존 기반을 재구성하려 한 도시적 실험으로 볼 수 있으며, 본 연구에서 제안하는 배다리 헌책방 거리의 상부 보행 데크와 골목 네트워크 역시, 이러한 관점에서 “연결을 통해 분절된 오프라인 상권을 다시 하나의 장소성으로 묶어내는 전략”으로 구상될 수 있다.

결국 핵심은 새로운 보행 층을 추가하는 것이 아니라, 그 보행 층을 통해 얼마나 많은 일상 행위와 프로그램을 하나의 연속적인 도시 경험으로 통합할 수 있는가에 달려 있다.

The Impact of Digital Gentrification on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 51

두 그림은 미니애폴리스 도심 스카й웨이 시스템이 의도했던 보행 구조와 도시 공간 이미지를 잘 보여주는 자료로 읽을 수 있다. 첫번째 투시도는 이러한 구조가 도시 일상 속에서 어떻게 작동하기를 기대했는지를 보여준다. 그림의 전경에는 지상 레벨의 광장과 가로가 펼쳐지고, 다양한 연령과 목적을 가진 시민들이 그 안에서 걷고, 앉고, 머무르며 밀도 높은 일상 장면을 구성한다. 그 위로는 유리 박스 형태의 스카й웨이가 건물과 건물을 가로지르며 연결되고, 내부에는 또 다른 흐름의 보행자

들이 이동하는 모습이 그려져 있다. 지상 광장과 상부 보행 통로가 동시에 활성화된 이 장면은, 스카й웨이가 단순한 실내 통로가 아니라 도심 보행을 입체적으로 분산·재조직하는 장치로 계획되었음을 보여준다. 나아가 상부·지상·차량 동선이 서로 다른 레벨에서 교차하면서, 이용자는 기후와 목적, 이동 속도에 따라 자신에게 맞는 보행 경로를 선택할 수 있는 다층적 도시 환경을 경험하게 된다. 이러한 레퍼런스는 배다리에서 상부 보행 데크와 지상 가로, 오픈스페이스를 결합해 오프라인 상권의 연

Figure 51: 미니애폴리스 스카이시스템 투시도 - 1
Figure Source : www.architectmagazine.com/design/urbanism-planning/

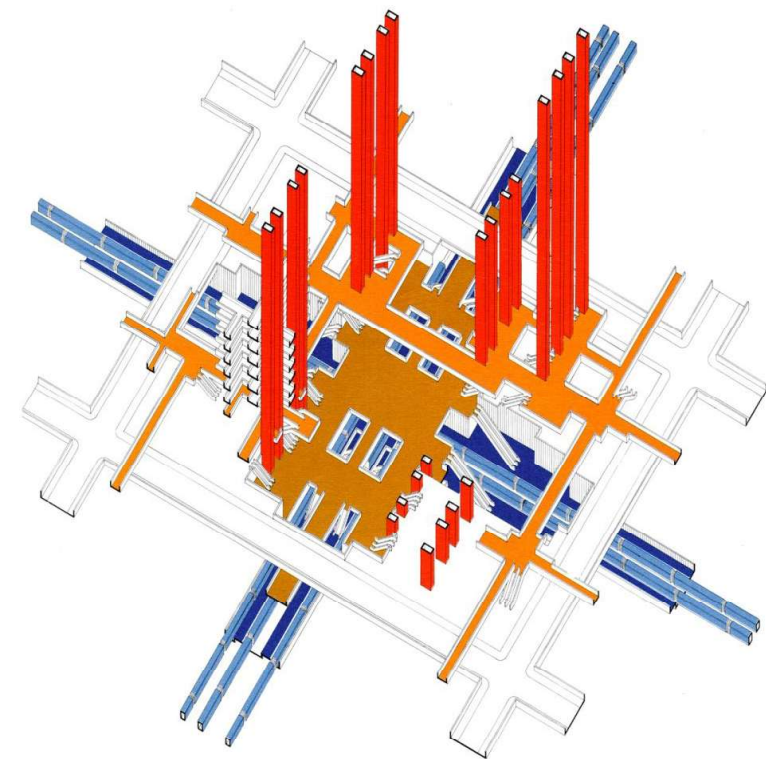


Figure. 52

결성과 체류성을 동시에 강화하려는 본 연구의 전략을 구체적으로 상상할 수 있게 해주는 사례로 활용된다. 두 번째 투시도는 기존 가로망 위에 별도의 보행 레이어를 덧씌운 입체적 도시 구조를 도식적으로 표현한다. 흰색으로 처리된 부분은 기존의 차량 중심 가로망을, 그 위에 덧입혀진 주황색 판과 보행 브리지는 상부 보행 네트워크와 공용 공간을 나타낸다. 여기에 수직으로 솟은 붉은 기둥들은 고층 업무·상업 타워를 상징하며, 도심의 밀도 높은 활동이 상부 보행 층과 직접 연결되어 있음을 드러

낸다. 즉, 이 다이어그램은 도로 레벨의 교통 흐름과는 별도로 2~3층 높이에서 연속된 보행 축을 형성함으로써 건물 내부 프로그램과 상업·서비스 기능을 하나의 거대한 “실내 거리”로 묶으려는 전략을 시각화한 것이며, 분절된 건물들을 보행 네트워크를 매개로 하나의 통합된 상권으로 재조직하려는 시도를 보여준다.

Figure 52: 미니애폴리스 스카이시스템 투시도 - 2
Figure Source : rpa.org/work/reports/the-second-regional-plan

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

3.3.3 홍콩 센트럴워크 - 고밀도 도심에서 보행 네트워크로 지탱하는 오프라인 상권

“ 홍콩 센트럴에서는 이 ‘거리와 보도’가 더 이상 지상에만 머무르지 않는다. 센트럴워크라 불리는 공중 보행 네트워크가 고층 건물 사이를 잇는 새로운 거리이자, 도심 오프라인 상권을 지탱하는 주요 동맥으로 작동한다.”

- Jane Jacobs²

홍콩 센트럴 일대의 고가 보행 시스템(Central Elevated Walkway, 이하 센트럴워크)은, 초고밀 CBD 위에 형성된 입체적 보행 네트워크라는 점에서 미니애폴리스와 유사하지만, 디지털 전환 이후에도 여전히 강한 오프라인 상권과 일상 활동을 유지하고 있다는 점에서 또 다른 의미를 갖는다. 센트럴워크는 1970년대부터 민간 개발사와 정부가 단계적으로 조성한 고가 보도망으로, 애드미럴티-센트럴-송완을 가로지르며 오피스타워, 쇼핑몰, 페리 터미널, MTR 역과 같은 핵심 거점을 2-3층 레벨에서 연속적으로 연결한다.

그 결과, 지상 가로보다 상부 보행층에서 더 많은 보행 흐름이 발생하는, 일종의 “공중 도시”가 형성되었고, 이는 홍콩을 ‘땅이 없는 도시(cities without ground)’로 부를 정도로 독특한 공간 구조를 만들어냈다. 이 네트워크의 핵심은 단순히 교통을 분리하는 보도교 집합이 아니라, 상업·업무·환승 기능을 보행 축 위에서 통합한 입체 상권이라는 점이다. 센트럴워크를 따라 IFC, 익스체인지 스퀘어, 중환 터미널, 중환시장, 각종 쇼핑몰과 식음 공간이 연속적으로 배치되면서, 출근·점심·업무·퇴근 후 짧은 여가가 하나의 동선 안에서 연결된다.

이용자는 도로를 건너거나 계단을 반복해 오르내리지 않고도, 고가 보행층을 따라 자연스럽게 다양한 프로그램과 마주치게 되고, 이 과정에서 소규모 리테일과 서비스 점포들은 “지나가다 들르는 소비”에 지속적으로 노출된다. 즉, 센트럴워크는 디지털 플랫폼이 온라인에서 수행하는 “연결”을, 고밀도 도심에서는 물리적 보행 네트워크를 통해 구현한 사례로 이해할 수 있다.

디지털 젠트리피케이션 관점에서 보면, 홍콩 역시 온라인 쇼핑과 플랫폼 배달, 모바일 결제가 빠르게 일상화된 도시이다. 그럼에도 센트럴워크 위의 보행량과 상업 활동이 유지되는 이유는, 이 네트워크가 단순한 통과 동선을 넘어 다양한 도시 기능과 사회적 행위를 중첩하는 공적 공간으로 작동하기 때문이다.

연구들에 따르면, 홍콩의 고가 보행로와 스카й워크는 직장인들의 통근·점심 동선뿐 아니라, 휴일에는 이주 노동자와 다양한 사회집단이 모여 앉고 먹고 교류하는 장으로 활용되면서, 계획 당시 예상하지 못했던 공공성까지 획득하고 있다.

이는 보행 네트워크가 단지 상점 앞을 “지나가게 만드는 장치”에 머무르지 않고, 도시에서 사라지기 쉬운 비형식적 만남과 커뮤니티 활동을 수용하는 그릇으로 진화하고 있음을 보여준다. 디지털 플랫폼이 개인화된 화면 속에서 분절된 소비와 관계를 조직할 때, 센트럴워크는 여전히 몸으로 부딪히는 밀도를 통해 오프라인 상권과 사회적 관계망을 지탱하는 것이다.

또한 센트럴워크는 새로운 개발과도 계속해서 연동되고 있다. 최근의 ‘Centralwalk’ 프로젝트나 더 헨더슨(The Henderson)와 같은 신규 복합 개발은, 자체 건물의 상업·업무 프로그램을 기존 고가 보행망과 다시 연결하는

것을 전제로 설계되며, 이는 도심 전체 차원에서 보행 네트워크를 갱신·증폭시키는 업데이트로 작동한다.

이는 디지털 환경에서 이루어지는 “버전 업그레이드”와 유사하게, 보행 네트워크 역시 고정된 인프라가 아니라 지속적으로 확장·재조정되는 시스템임을 보여준다. 이렇게 확장된 센트럴워크는 신규 개발의 집객력을 기존 상권과 공유하게 하고, 반대로 기존 상점과 골목의 일상 흐름을 새로운 프로그램과 연결시킴으로써, 도심 전체를 하나의 유기적 오프라인 플랫폼으로 재편한다.

이 사례는 배다리 헌책방 거리의 보행 네트워크를 구상

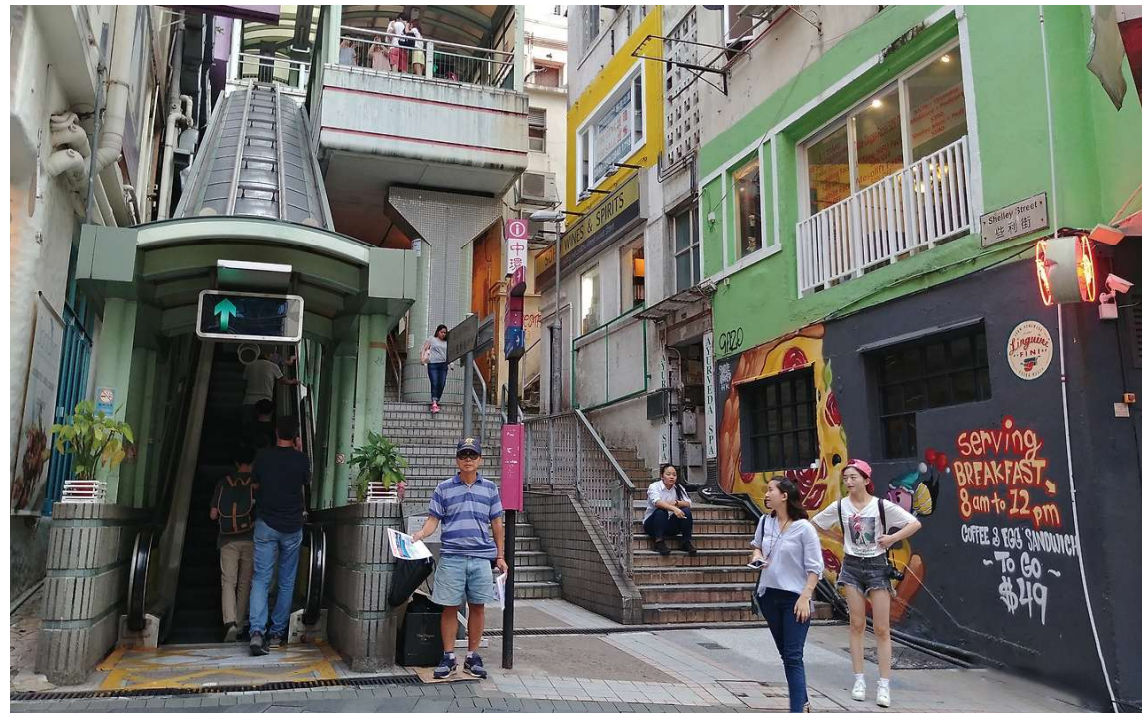


Figure. 53

Figure 53 : 홍콩 소호거리 센트럴워크 전경

Figure Source : brunch.co.kr

[2] Jane Jacobs, *The Death and Life of Great American Cities*, Random House (1961).

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 54

구상하는 데 중요한 시사점을 던진다. 첫째, 보행 네트워크는 “사람을 빨리 이동시키는 통로”가 아니라, 오프라인 상권과 커뮤니티 활동을 반복적으로 스쳐 지나가게 만드는 장치여야 한다. 둘째, 상부 보행 데크를 계획할 때에도, 홍콩처럼 건물 내부 프로그램과 1층·2층 상점, 오픈스페이스를 함께 엮는 방식으로 설계할 경우, 디지털

젠트리피케이션으로 분절된 이용자를 다시 공간 안으로 끌어들이는 효과를 기대할 수 있다. 마지막으로, 센트럴워크가 도심의 상업·업무·커뮤니티 기능을 하나의 보행 시스템 안에서 유지·갱신해 온 것처럼, 배다리 역시 헌책·독립출판·카페·전시·이벤트를 연결하는 다층 보행 네트워크를 통해, 온라인으로 이탈한 이용자를

Figure 54: 홍콩 소호거리 센트럴워크 내부

Figure Source : nownews.seoul.co.kr



Figure. 55



Figure. 56

공간 안으로 끌어들이는 효과를 기대할 수 있다. 마지막으로, 센트럴워크가 도심의 상업·업무·커뮤니티 기능을 하나의 보행 시스템 안에서 유지·갱신해 온 것처럼, 배다리 역시 헌책·독립출판·카페·전시·이벤트를 연결하는 다층 보행 네트워크를 통해 온라인으로 이탈한 이용자를 다시 “걷고 머무르는 오프라인 경험” 속으로 회수하

는 전략을 모색해야 한다. 나아가 이러한 보행 구조는 단순한 물리적 동선 계획을 넘어, 디지털 젠트리피케이션 이후 도시가 어떤 방식으로 관계와 기억을 다시 조직할 것인가에 대한 하나의 공간적 해답으로 읽힐 수 있다.

Figure 55 & 56: 홍콩 소호거리 수평 및 수직 보행 네트워크

Figure Source : Istock, 2024

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 57

센트럴 일대의 보행 구조를 분석한 지도와 다이어그램을 보면, 이 네트워크는 하나의 직선 통로가 아니라 여러 높이와 방향의 축이 겹쳐진 ‘보행 시스템’으로 구성된다. 해안선을 따라 이어지는 장거리 동선 위에 페리 터미널·역·버스정류장을 묶는 환승 축, 오피스타워와 쇼핑몰 실내를 가로지르는 상업 축, 언덕을 따라 골목 안쪽으로 파

고드는 생활 축이 중첩되면서, 보행자는 한 번의 이동 안에서도 끊임없이 레벨과 경로를 바꾸게 된다. 이 과정에서 브리지의 모서리, 상점 앞 작은 광장, 계단참과 에스컬레이터 주변의 틈새 공간들은 자연스럽게 멈추고 머무르는 거점이 되며, 어느 지점도 ‘막다른 끝’이 아니라 다른 길로 갈라지는 교차점으로 작동한다. 평일에는 통

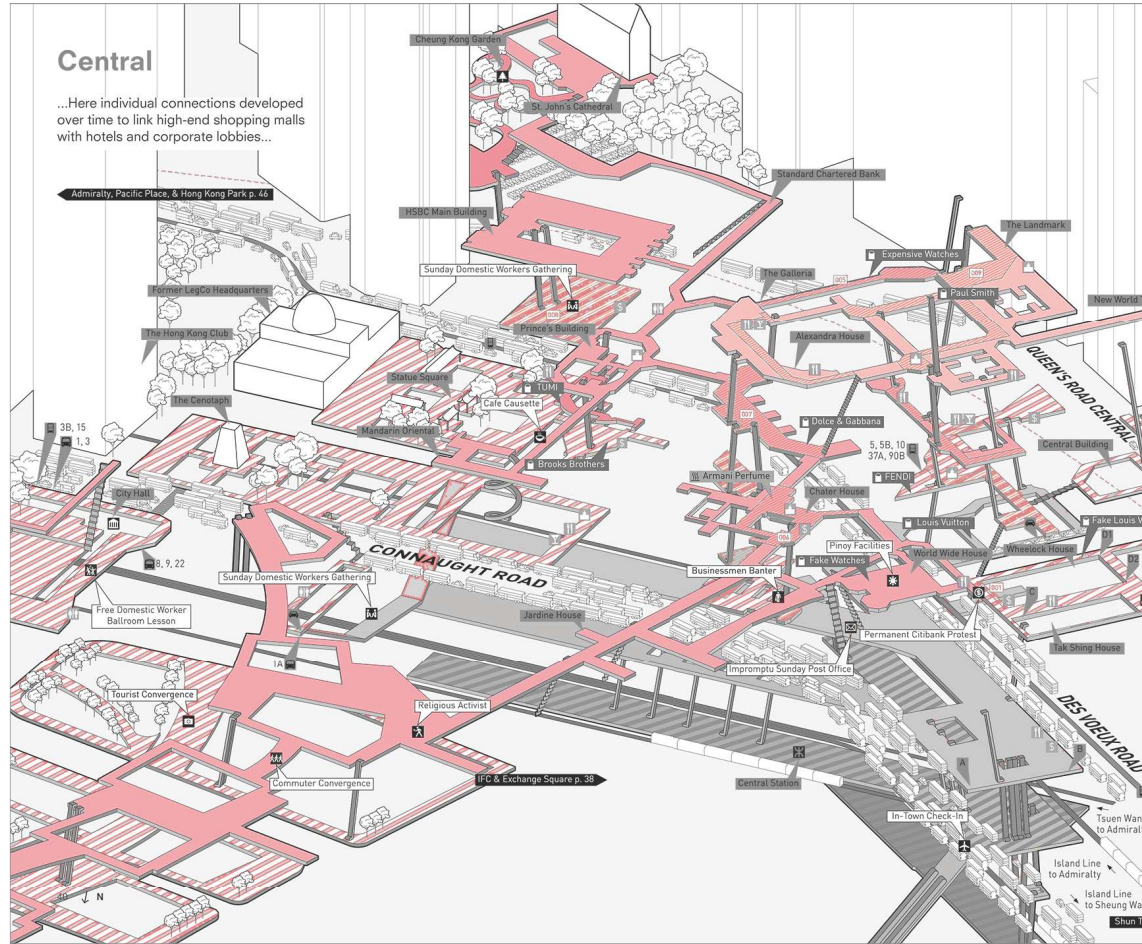


Figure. 58

근과 업무, 점심 동선이 이 네트워크를 지배하지만, 퇴근 이후와 주말에는 카페·바·소규모 상점 주변이 비공식적인 만남과 산책의 장으로 전환되며, 동일한 보행 구조가 시간대에 따라 다른 얼굴을 드러낸다. 온라인에서 장소 정보를 검색하고 난 뒤, 실제 경험의 무대로 선택되는 것도 결국 이 입체적 보행축이기 때문에, 센트럴워크는 디

지털 정보와 물리적 이동을 다시 접속시키는 매개층으로 기능한다. 다시 말해, 센트럴워크는 사람을 한 번 통과시키는 회랑이 아니라, 반복적인 우회와 경유를 통해 오프라인 상권이 디지털 소비 환경 속에서도 일정한 밀도와 유연성을 유지하도록 만드는 입체적 보행 인프라라 할 수 있다.

Figure 57: 홍콩 도시 보행 네트워크 전경

Figure Source : Amusingplanet, 2014

Figure 58: 홍콩 소호거리 보행 네트워크 다이어그램

Figure Source : Archdaily, 2013

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

3.4. 사례 종합 분석 - 공간 회복 전략 모델

앞선 사례들을 종합해 보면, 디지털 젠트리피케이션 이후의 도시에서 공간 회복을 가능하게 하는 핵심 조건은 결국 프로그램을 어떻게 연결하고, 사람의 움직임을 어떻게 조직할 것인가로 귀결된다. 전통시장부터 헌책방 거리, 고밀도 축까지 서로 다른 맥락의 사례들은, 기능을 결합한 프로그램 루프와 잘 짜인 보행 네트워크가 결합할 때 비로소 공간이 다시 ‘머물 만한 장소’로 회복된다는 사실을 공통적으로 보여준다. 이는 단순한 디자인 기술이 아니라, 이용자의 일상적 흐름을 다시 공간 내부로 회수하기 위한 도시적 구조의 재편에 가깝다.

또한 프로그램과 동선이 중첩될 때, 공간은 단일 기능을 수행하는 장소가 아니라 경험·발견·관계가 축적되는 도시적 생태계로 변모한다. 더 나아가 이러한 두 축의 결합은 개별 상권이 아닌 지역 전체가 하나의 네트워크 단위로 움직이도록 만드는 도시적 리듬을 재구축한다는 점에서 의미가 크다. 결국 공간은 기능의 집합이 아니라 이동·체류·상호작용이 서로 순환하는 구조로 재정의되어야만 지속 가능한 회복이 가능함을 보여준다. 아래 다이어그램은 이러한 연계 프로그램과 보행 네트워크가 결합하여 가치를 회복 과정을 개념적으로 시각화한 것이

• 연계 프로그램을 통한 커뮤니티 재생

디지털 젠트리피케이션으로 약화된 오프라인 상권을 회복시키기 위해서는, 개별 점포의 매출 증대보다 프로그램을 매개로 한 관계망의 재구성이 선행되어야 한다. 헌책방·시장·카페·공방·전시공간 등 이질적 기능을 하나의 순환 동선 안에 배치하고, 북페스티벌·작가 만남·워크숍·야간 장터 등을 시간대별로 엮어낼 때, 사람들은 “사러 가는 곳”이 아니라 머무르며 경험을 축적하는 장소로 공간을 다시 인식하게 된다. 이는 단순한 이벤트가 아니라 지역 일상에 새로운 리듬을 형성해, 공간 스스로 목적지를 생성하는 힘을 갖게 한다.

이 전략은 온라인 플랫폼이 제공하지 못하는 현장성·우연성·상호작용을 복원하는 수단이다. 상품 정보와 결제는 디지털에서 처리하더라도, 만남과 체험의 무대는 오프라인에 남겨 두며 지역 상권은 플랫폼의 하위 유통망이 아니라 문화·커뮤니티 거점으로 재정의된다. 프로그램의 연속성이 높아질수록 방문자의 체류 시간과 이동 범위는 확장되고, 흩어져 있던 작은 매장들은 하나의 ‘네트워크’로 다시 엮인다. 이러한 과정은 재방문 가능성을 높이고, 지역 커뮤니티의 재조직과 장소성 회복으로 이어진다.

• 보행 네트워크를 통한 장소성 강화

프로그램이 공간의 내용을 채운다면, 보행 네트워크는 그 내용을 서로 엮어 주는 구조에 해당한다. 멜버른 레인웨이나 홍콩 센트럴워크, 미니애폴리스 스카й웨이 사례에서 보듯이, 상점·문화공간·공공오픈스페이스를 하나의 연속된 보행 축과 다수의 짧은 루프로 연결하는 전략은 디지털 소비 환경 속에서도 오프라인 상권이 일정한 밀도와 우연성을 유지하도록 만든다. 보행자는 하나의 직선 동선을 따라 단번에 빠져나가는 대신, 여러 갈래의 경로를 따라 우회·정지·회귀를 반복하게 되고, 이 과정에서 크고 작은 상점과 광장이 반복적으로 시야와 동선에 포착되는 체류 지점으로 작동한다. 이 ‘반복적 노출’은 온라인 플랫폼의 알고리즘적 추천을 공간적 방식으로 번역한 것과 다름없다. 보행 네트워크를 장소성 강화의 장치로 설계한다는 것은, 단순히 이동 효율을 높이는 것이 아니라 사람이 머무르는 방식 자체를 설계하는

이다. “어디에서 멈추고, 무엇을 바라보며, 누구를 만나게 할 것인가”라는 질문을 공간 구조 차원에서 다루는 것이다. 수평 골목 축과 상부 데크, 소규모 광장과 계단 참, 내부 통로와 외부 보행로가 유기적으로 결합될 때, 오프라인 상권은 온라인 지도상의 하나의 점이 아니라 걷기와 머무름이 중첩되는 일상적 경관으로 자리 잡게 된다. 더불어 이러한 보행 구조는 서로 다른 프로그램을 느슨하게 연결하며, 방문자가 ‘목적지’로 향하는 과정에서 ‘발견되는 장소들’을 경험하도록 유도한다. 이는 디지털 젠트리피케이션 이후의 도시에서, 보행 네트워크가 단순한 인프라를 넘어 커뮤니티와 장소성을 회복시키는 핵심 매체가 될 수 있음을 보여준다.

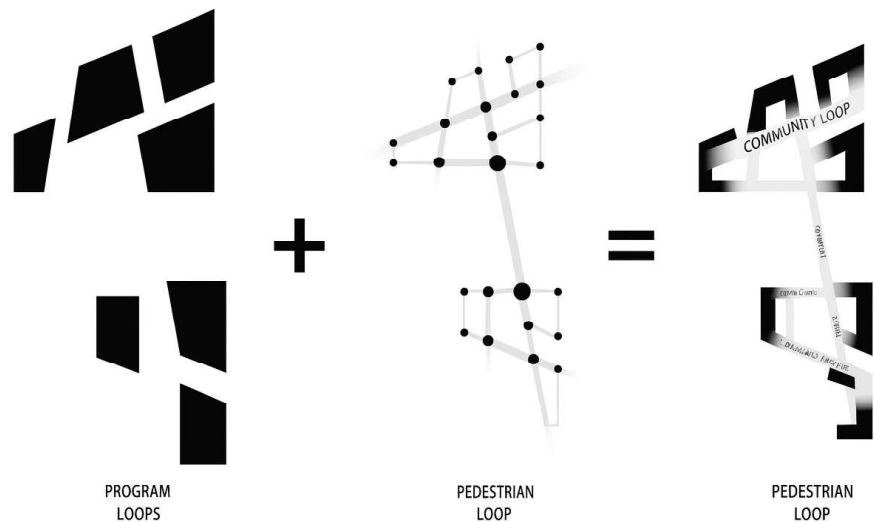


Figure. 59

Figure 59: 공간 회복 전략 다이어그램

Figure Source : Studio. 8



CHAPTER 04:

배다리 헌책방거리 활성화 프로젝트 — 디지털 젠트리피케이션 이후의 공간 재구성

- 4.1 배다리 헌책방거리의 현황과 문제점
- 4.2 공간 재생의 비전 및 전략 목표 설정
- 4.3 프로그램 재구성 전략 — ‘헌책-문화-커뮤니티’ 연계 프로그램 구축
- 4.4 보행 네트워크 전략 — 입체적 연결과 연속적 도시 경험 조성

Figure 60: 배다리 헌책방 거리
Figure Source : www.incheon.go.kr

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

4.1 배다리 헌책방거리의 현황과 문제점



Figure. 61

디지털 콘텐츠 소비의 확산은 배다리 헌책방거리의 기반을 이루던 ‘종이책 중심의 거래 구조’를 근본적으로 약화시켰다. 독서 행위는 더 이상 오프라인에서만 이루어지지 않으며, 전자책(e-book), 구독형 도서 플랫폼, 오디오북, 유튜브 기반 요약 콘텐츠 등으로 다중화되었다.

이러한 전환은 단순한 매체 변화라기보다, 사용자의 학습 방식과 정보 획득 경로, 여가 활용 패턴 전체를 바꿔놓았고, 그 결과 책을 구매하기 위해 특정 장소를 방문해야 할 필요성이 점차 사라졌다. 다시 말해 헌책방은 ‘목적지를 갖고 찾아가는 장소’에서 ‘기회가 있을 때 들르는 선택적 공간’으로 성격이 변화한 셈이다. 이 변화는 방문

의 동기가 줄어드는 것을 넘어, 책을 둘러싼 일상의 루틴에서 헌책방이 자연스럽게 탈락하는 구조적 이동을 만들어냈다. 이 소비 구조의 이동은 배다리 헌책방거리의 점포 수 감소로 직접적으로 이어졌다. 과거 밀집된 상점들이 하나의 연속적 거리 경험을 형성하며 강력한 집적 효과를 만들어냈던 것과 달리, 시간이 흐르며 점포는 산발적·불규칙적으로 남게 되었고 거리 전체의 흐름 또한 단절되었다. 책방 간의 연속성이 끊어지자 방문자의 동선은 자연스럽게 분해되었고, “A 책방에 왔다가 B·C 책방까지 이어지는” 순환 구조는 더 이상 작동하지 않게 되었다. 상권의 본질적 힘이던 ‘밀도와 흐름’이 해체되면서, 거리는 스스로 목적성을 생성하지 못하는 공간으로

Figure 61: 책 및 텍스트 사용 변화 추이 다이어그램

Figure Source : Studio. 8

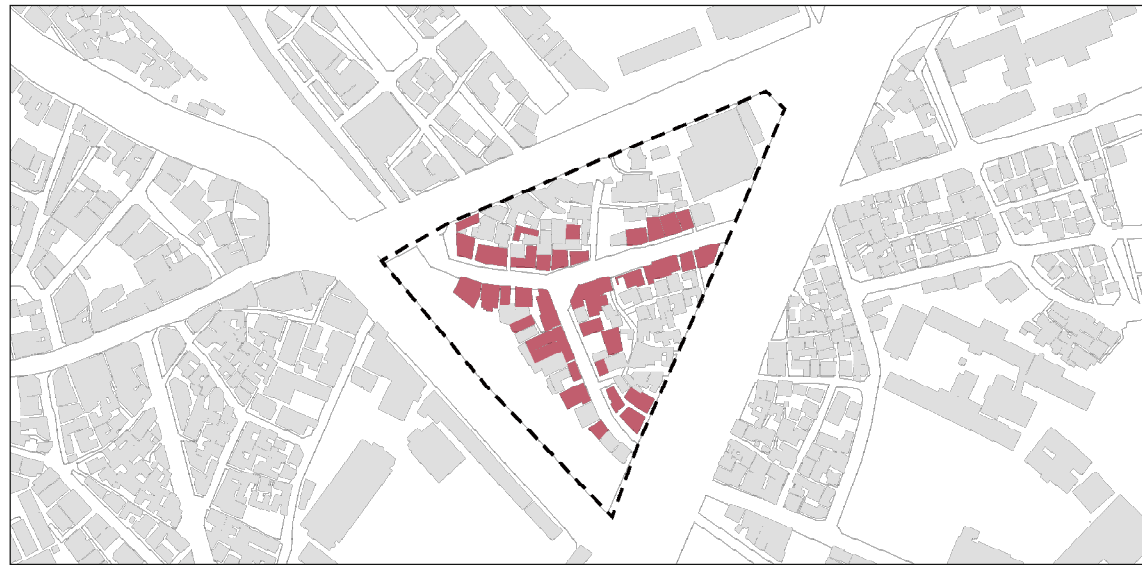


Figure. 62

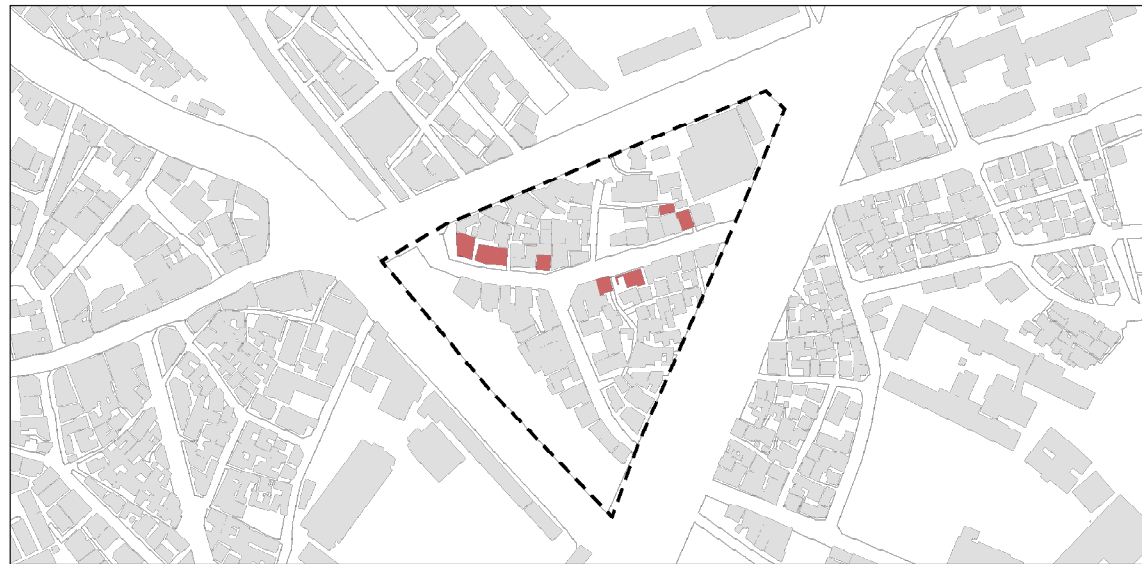


Figure. 63

Figure 62: 1990년 대 디지털 보급화 이전 헌책방 점포 수

Figure Source : Studio. 8

Figure 63: 2000년 대 디지털 보급화 이후 헌책방 점포 수

Figure Source : Studio. 8

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



높은 공실률



보차분리 부재



공간 노후화



커뮤니티 공간 부족

Figure. 64

점차 변모했다. 일부 점포가 독립적으로 운영을 지속하고 있지만, 거리 전체가 하나의 네트워크로 작동하던 시절과는 질적으로 다른 양상이 나타나고 있다. 이러한 변화는 단순한 점포 감소의 문제가 아니라 상권 해체 →

이용자 감소 → 체류 기능 약화 → 커뮤니티 붕괴로 이어지는 연쇄적 구조를 형성한다. 다시 말해, 디지털 전환은 경제적 충격을 넘어 공간적·사회적 기능까지 동시에 효소분해하듯 분해시키는 방향으로 작동해 왔다.

• 상권 해체와 이용자 감소

온라인 중고서점·전자책·디지털 구독 서비스의 편의성이 강화되면서 오프라인 헌책 거래는 주변부로 밀려났다. 그 결과 배다리의 점포 수는 크게 줄었고, 상권 전체의 ‘목적성’도 희박해졌다. 이용자는 특정 가게만 방문하

는 방식으로 이동이 분산되면서 거리 전체의 흐름이 약화되었으며 상권이 갖던 집적 효과 역시 눈에 띄게 소실되었다. 이는 점포 간 상호 의존적 관계를 약화시키며, 공간 전체가 방문 동선에서 배제되는 결과를 초래했다.

• 보행 단절과 공간적 협소성

도시적 구조의 문제 또한 상권 쇠퇴를 가속했다. 협소한 가로 폭과 상시 불법주정차는 보행 동선을 단절시켰고, 헌책방 간 이동 자체가 불편한 환경이 되었다. 상점 외관의 노후화와 건물 간의 연결성 부족은 거리 전체가 하

나의 축으로 인식되지 못하게 만들며, 결국 방문자가 오래 머물 이유를 제공하지 못하게 되었다. 더 나아가 이러한 물리적 단절은 상권의 시각적 연속성까지 끊어 거리 전체를 둘러본다는 기본적 경험조차 어렵게 만든다.

• 프로그램 단일화와 체류 기능 약화

대부분의 점포가 단일 기능(헌책 판매)에 머무르면서 공간의 체류 유인 요소는 극히 제한적이다. 새로운 독서문화나 문화 활동을 수용할 장치가 부재해 방문객은 책 구매 외의 활동을 찾지 못하고 짧은 시간 내 이탈하게 된

다. 이는 상권의 경험적 다양성을 약화시키고 거리 전체의 활력을 더 빠르게 소진시키는 요인으로 작용한다. 결국 공간은 머무르며 배우고 교류하는 활동을 담아낼 수 없는 단순한 소비 환경으로 축소된다.

• 커뮤니티 관계망의 붕괴

과거 상인·출판업자·지역 주민의 밀접한 관계망은 점포 감소와 이용자 축소로 약화되었다. 공동 마케팅, 거리 축제, 문화 프로그램의 부재는 사회적 연결성을 더 약하게 만들고 거리 전체가 하나의 커뮤니티보다는 고립된 점

포들의 집합으로 남게 되었다. 이로써 공간이 지니던 상호 돌봄과 정보 교환의 문화도 자연스럽게 사라지게 되었다. 결과적으로 배다리는 상업·문화·사회적 네트워크가 동시에 붕괴된 장소로 변모하는 악순환에 처했다.

Figure 64: 헌책방 거리 내 도시 주요 문제점

Figure Source : Studio. 8

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

4.2 공간 재생의 비전 및 전략 목표 설정

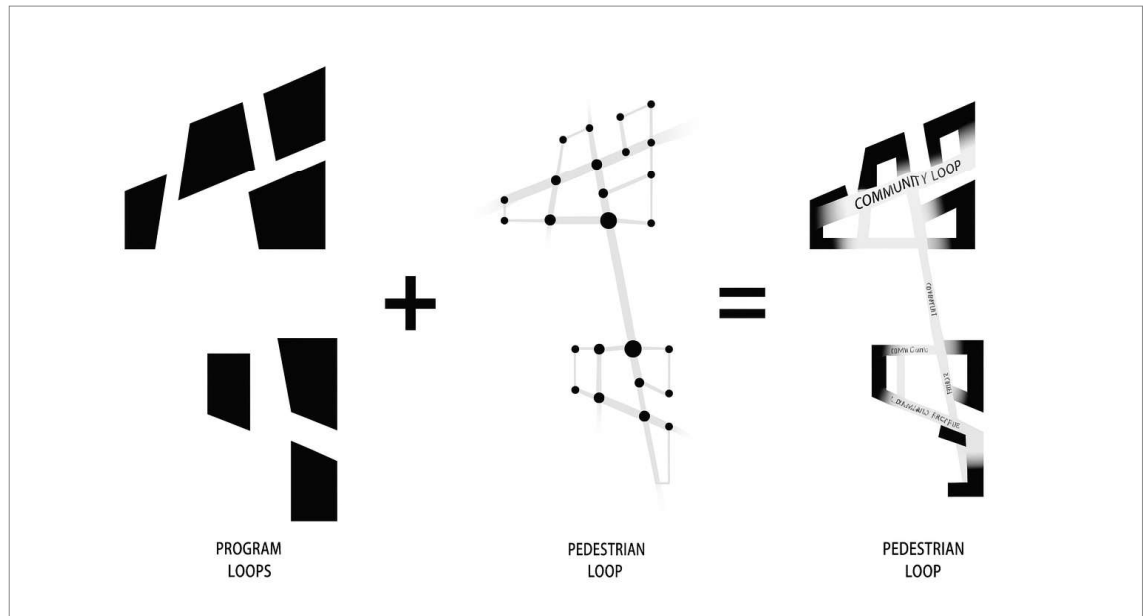


Figure. 65

앞선 분석에서 보았듯 배다리 헌책방거리의 쇠퇴는 단순한 상업 약화가 아니라, 디지털 플랫폼의 확산으로 소비 방식과 이동 동선이 재편되면서 오프라인 상권이 구조적으로 밀려난 디지털 젠트리피케이션의 결과로 이해해야 한다. 전자책·온라인 중고서점·요약 영상 등 디지털 콘텐츠가 종이책 중심의 문화 생태계를 빠르게 대체하면서, 배다리는 한때의 중심성을 잃고 주변부로 이동하였다.

헌책방 감소는 곧 점포 밀도의 붕괴를 의미하며, 이는 상권의 연속성을 약화시키고 방문·체류 동기를 떨어뜨리는 악순환을 만든다. 결국 가장 먼저 붕괴하는 것은 매

출이 아니라 상인-출판업계-주민-방문객으로 이어지던 느슨한 커뮤니티 관계망이며, 공간은 서로 연결된 거리에서 고립된 점들의 집합으로 변화한다.

따라서 배다리를 활성화하기 위해서는 단순한 리모델링이나 관광 콘텐츠 도입이 아니라, **기능·동선·커뮤니티 구조를 다시 짜는 도시적 재조립(urban reassembly)이 필요하다. 이는 헌책방의 역사성과 장소성을 존중하되, 현대적 이용 행태에 맞는 프로그램과 보행 구조를 다시 구축해, 흩어진 이용자와 커뮤니티를 다시 엮는 근본적 전략이다. 이러한 관점에서 본 연구는 배다리 헌책방거리 재생을 위한 세 가지 핵심 목표를 제시한다.

• 헌책방의 장소적 정체성 보존과 콘텐츠 확장

배다리의 가장 큰 자산은 헌책과 오랜 시간 축적된 지식·문화의 분위기, 그리고 이를 중심으로 형성되었던 느슨한 커뮤니티이다. 따라서 첫 번째 목표는 헌책방의 장소적 정체성을 보존하면서, 프로그램을 매개로 커뮤니티를 다시 연결하는 것이다. 헌책방 외형과 골목의 맥락은 가능한 한 유지하되, 내부 공간을 리모델링해 문화·체험

프로그램을 담아낼 수 있는 복합 구조로 확장한다. 북카페, 소규모 전시, 독립출판 워크숍, 작가 강연, 야간 북마켓, 청년 출판 실험 프로그램 등 시간대별·계절별 프로그램을 촘촘하게 배치해, 방문자가 단순 구매가 아니라 머물며 관계를 쌓는 공간으로 재정의한다.

• 단절된 보행 네트워크 재편과 공간 연결성 확보

두 번째 목표는 협소한 가로 폭, 불법주정차, 건물 간 단절된 내부 동선 등 배다리의 물리적 제약을 극복하기 위한 입체적 보행 네트워크 구축이다. 지상 골목은 보행 안전을 확보하도록 정비하고, 개별 건물의 상층부와 후면부를 연결하는 2층 보행 데크·내부 통로·연결 브릿지를 도입해, 거리 전체를 하나의 연속된 문화 동선으로 재편한다. 이러한 구조는 멜버른 레인웨이나 홍콩 센트럴위

크가 보여준 것처럼, 상점-문화공간-오픈스페이스가 자연스럽게 연결되며 방문자의 이동을 유도하는 방식이다. 건물 간 동선을 입체적으로 연결하면 방문자는 “한 점포만 들렀다가 바로 나가는 방식”이 아니라, 여러 프로그램을 연속적으로 경험하는 순환 흐름을 갖게 된다. 즉, 보행 네트워크는 단순한 이동로가 아니라 상권 회복을 위한 구조적 기반으로 기능한다.

• 디지털 시대에 적합한 문화 프로그램 삼입

마지막 목표는 배다리 헌책방거리를 더 이상 과거의 향수에 머무는 공간으로 두지 않는 것이다. 디지털 환경이 지배적인 시대에 오프라인 공간이 경쟁력을 갖기 위해 필요한 가치는 몸의 경험, 관계, 밀도, 우연성이며, 이는 단순한 상업 기능만으로는 확보될 수 없다. 온라인 플랫폼이 정보·검색·거래를 거의 완전히 흡수한 지금, 헌책방거리가 다시 살아남기 위해서는 오프라인만이 제공할 수 있는 ‘만남의 경험’을 재구성해야 한다. 따라서 배다리는 책을 중심으로 하되, 전자책·오디오북·디지털 콘텐

소비와 충돌하지 않는 방식으로, 오프라인 특유의 체류성과 감각적 경험을 강화하는 하이브리드 문화 플랫폼으로 재해석될 필요가 있다. 온라인이 ‘정보·검색·거래’를 담당하고, 오프라인이 ‘체험·관계·기억’을 담당하는 새로운 역할 분담이 이루어질 때, 배다리는 디지털과 아날로그의 경계에서 독자적인 정체성을 획득하게 된다. 즉, 이곳은 과거의 헌책방 거리를 복원하는 것이 아니라, 디지털 시대에도 지속 가능한 오프라인 플랫폼이 무엇인지 보여주는 살아 있는 실험실이 되는 것이다.

Figure 65: 배다리 헌책방 거리 도시 재생 핵심 목표

Figure Source : Studio. 8

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

건축 재료 - 배다리 헌책방거리의 물성 보존과 재해석

배다리 헌책방거리는 붉은 벽돌, 시멘트 몰탈, 패널 보수 흔적 등 근대기 소규모 상업가로의 물성을 고스란히 간직하고 있다. 이러한 재료들은 단순히 외관을 구성하는 요소를 넘어, 과거의 출판·인쇄 산업이 남긴 시간의 층위를 드러내는 도시적 증거이기도 하다.

본 연구에서는 이 재료적 특징을 그대로 유지하면서도, 현대적 사용성과 공간적 명료성을 확보할 수 있는 이중적 재료 전략을 제안한다. 이와 같은 재료의 병치와 조율은 단순한 미적 선택이 아니라, 배다리 헌책방거리가 과거의 흔적과 현대적 공간 요구를 동시에 수용하는 방식

에 대한 실천적 제안이다. 즉, 오래된 벽돌이 거리의 시간을 지탱한다면, 새로운 밝은 마감재는 그 위에서 이루어질 프로그램과 활동을 담아내는 컨테이너 역할을 수행한다. 또한 두 재료층의 대비는 오래된 골목에 남아 있는 미세한 결, 틈, 텍스처를 더욱 선명하게 드러내며, 공간 전체를 하나의 연속적 경험으로 재구성하는 장치가 된다. 이러한 재료 전략은 배다리의 정체성을 보존하면서도, 디지털 시대의 사용자에게 열려 있는 공간적 경험을 제공하는 핵심 기반이 되며, 나아가 과거의 기억과 현재의 활동이 공존하는 도시적 리듬을 회복하는 데 중요한 역할을 한다.

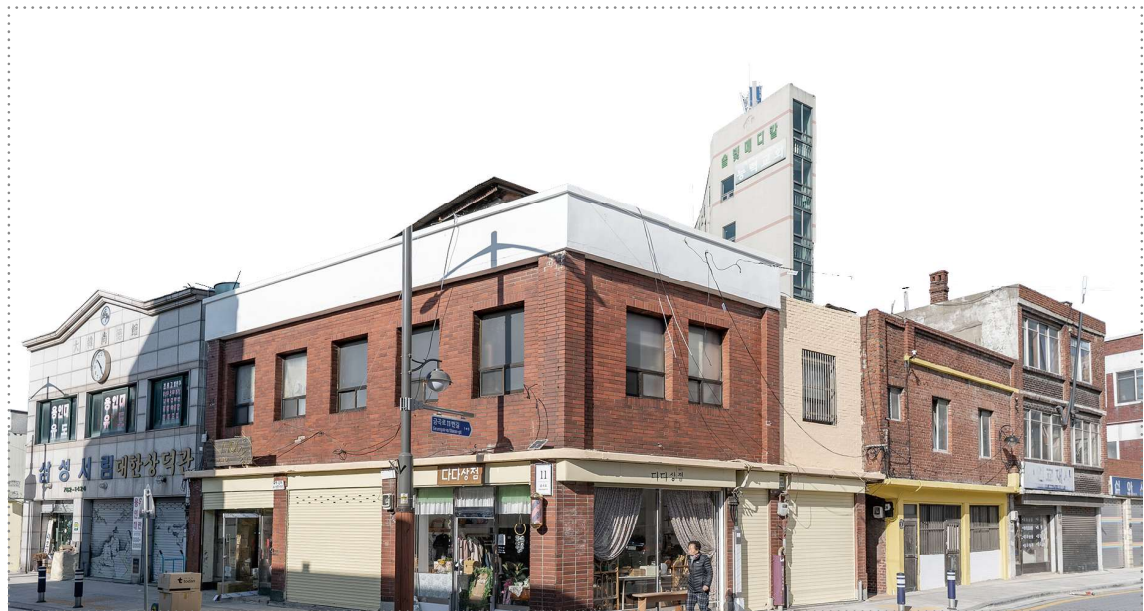


Figure. 66

Figure 66: 배다리 헌책방 거리 도시 전경

Figure Source : travel.h2lpdesk.com

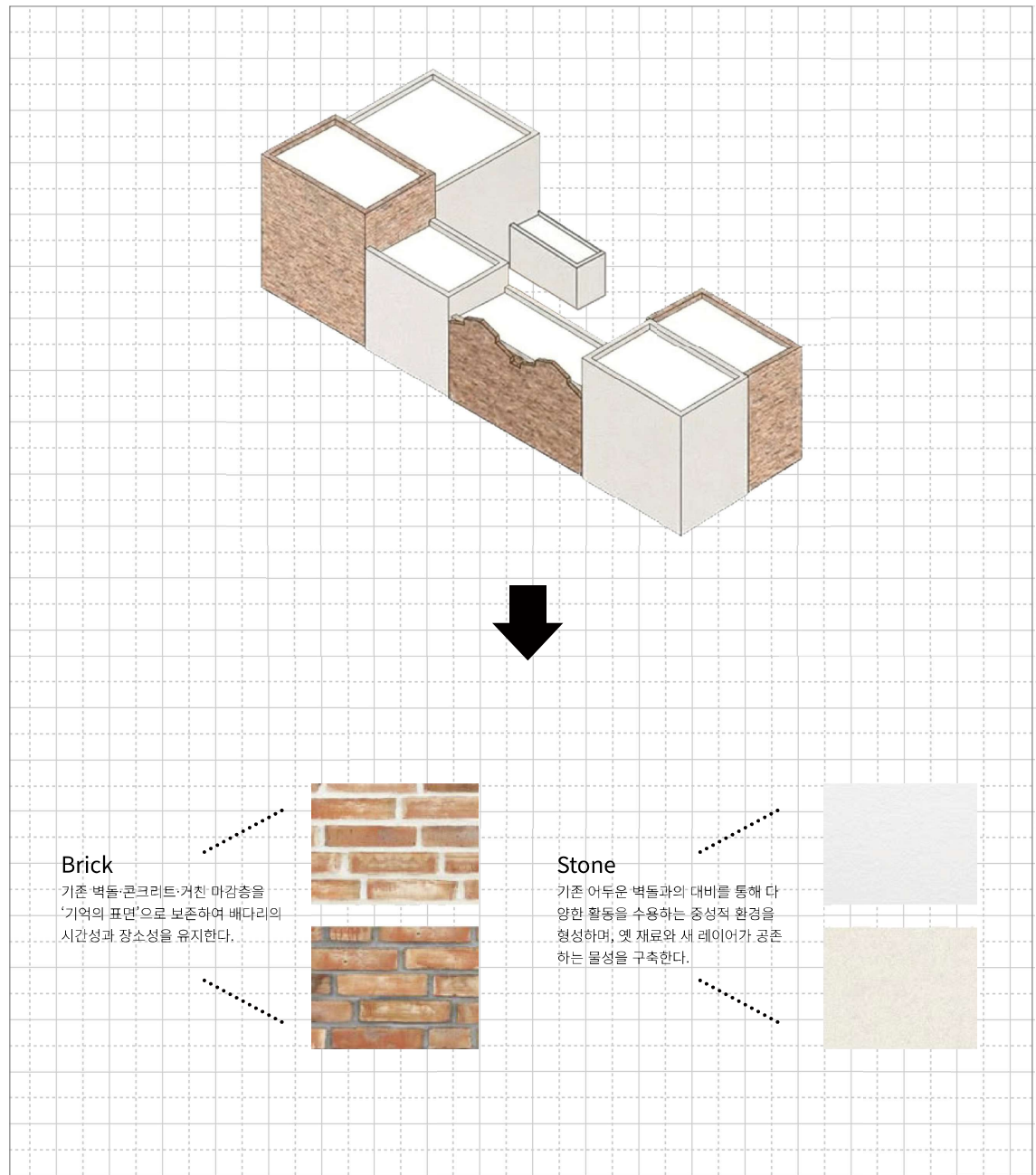


Figure. 67

Figure 67: 건축 재료 연구 다이어그램

Figure Source : Studio. 8

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

4.2.1 헌책방의 장소적 정체성 보존과 콘텐츠 확장

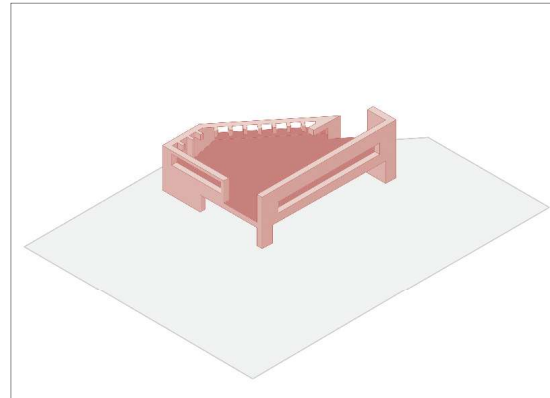


Figure. 68

배다리 헌책방거리의 재생은 오래된 건축물의 물리적 흔적과 골목이 가진 고유한 시간성을 보존하는 데서 출발한다. 벽돌 조적과 낮은 마감, 낮은 층고와 골목 특유의 깊이는 단순한 노후 요소가 아니라, 이 거리가 오랜 세월 쌓아온 기억과 정체성을 형성하는 핵심 자산이다. 본 계획은 이러한 장소적 분위기를 유지한 채, 내부 공간을 재구성하여 기능을 확장하는 보존적 재해석을 채택하였다.

헌책방의 1층은 기존의 서가와 판매 기능을 유지하면서, 상층부·후면부·중간 레벨 등 여유 공간을 활용해 도서 열람 존, 리딩룸, 제작 워크숍, 소규모 전시실 등 다양한 프로그램을 단계적으로 삽입하였다. 이는 거래 중심의 구조를 넘어서, 책을 매개로 한 체험·교육·교류가 이루어지는 복합 문화 플랫폼으로 헌책방을 전환하는 전략이다. 다이어그램에서 보듯이, 기존 건물을 철거하거나 대대적으로 바꾸지 않고, 내부의 구성만 ‘콘텐츠 레이어’로

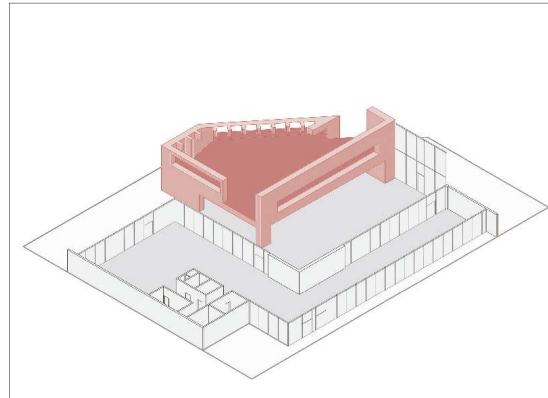


Figure. 69

덧입히는 방식으로 과거의 물성과 새로운 기능이 자연스럽게 중첩되도록 하였다. 공간 내부는 열린 가구 배치와 가변형 테이블을 통해 다양한 활동을 수용할 수 있는 유연한 구조로 설계되었다. 우측의 이미지처럼 기존의 벽면 질감과 구조는 그대로 노출하지만, 새로운 조명 시스템·가볍고 이동 가능한 목재 가구·반투명 파티션 등을 도입해 과거와 현재가 공존하는 하이브리드 공간 경험을 만든다. 이러한 구조는 독서, 제작, 모임, 강연, 출판 행사 등 시간대별로 달라지는 프로그램을 자연스럽게 수용하며, 헌책방이 단순한 ‘물건을 사는 장소’가 아닌, 지역 커뮤니티가 머물고 기억을 쌓는 열린 플랫폼으로 재탄생하도록 한다.

와 같은 보존+확장 전략은 헌책방 고유의 정체성을 유지하면서도 현대적 이용 행태를 수용하는 방식으로, 배다리 전체가 ‘책을 중심으로 한 느슨한 문화 네트워크’로 재조직되는 기반을 마련한다.

Figure 68: 재건축 타이폴로지 다이어그램 - 1

Figure Source : Studio. 8

Figure 69: 재건축 타이폴로지 다이어그램 - 2

Figure Source : Studio. 8



Figure. 70



Figure. 71

Figure 71: 1층 평면도
Figure Source : Studio. 8

The Impact of Digital Gentrification
on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 72

Figure 72: 1층 공간 투시도 - 1

Figure Source : Studio. 8

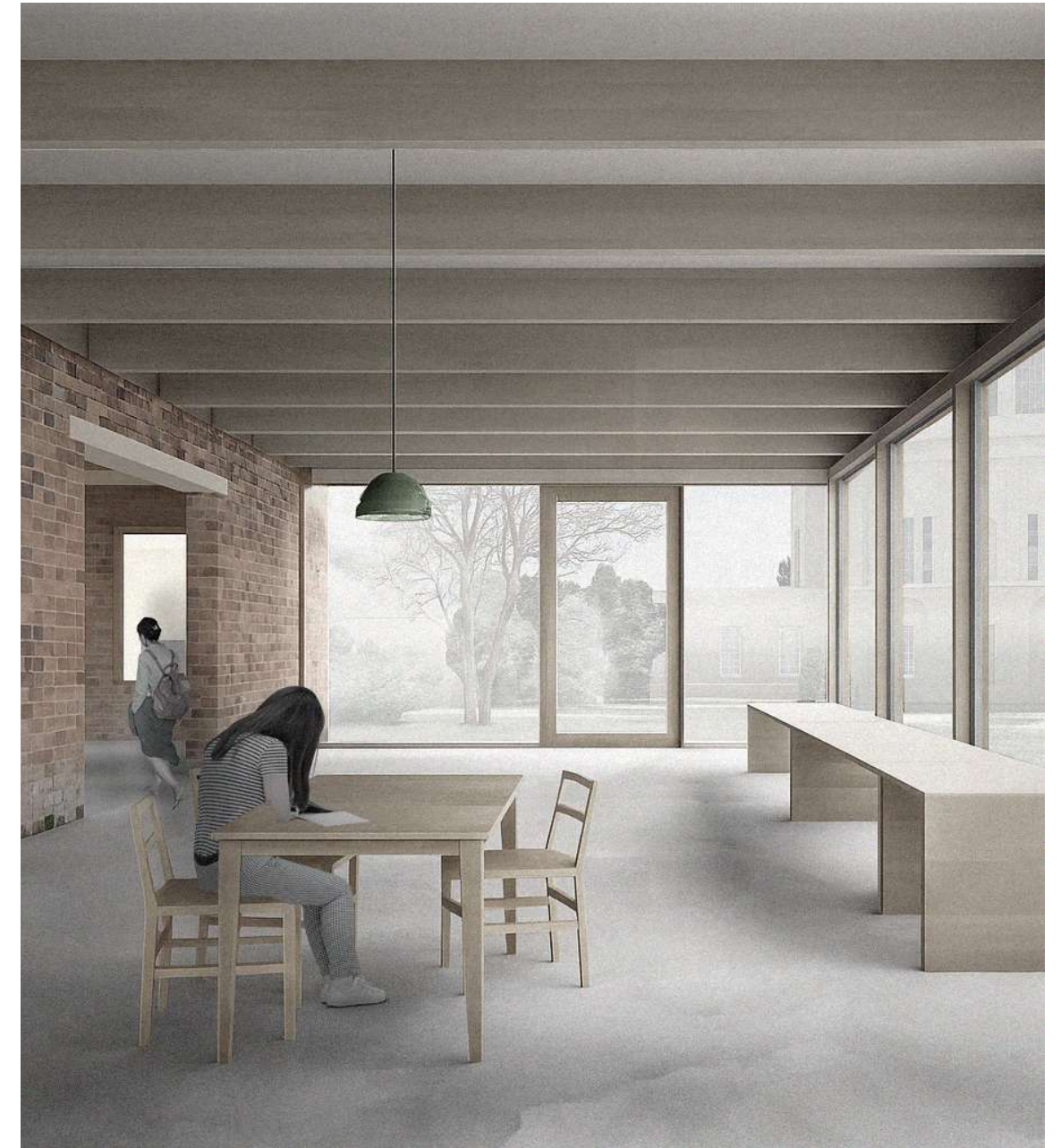


Figure. 73

Figure 73: 1층 공간 투시도 - 2

Figure Source : Studio. 8



Figure. 74

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

4.2.2 단절된 보행 네트워크 재편과 공간 연결성 확보

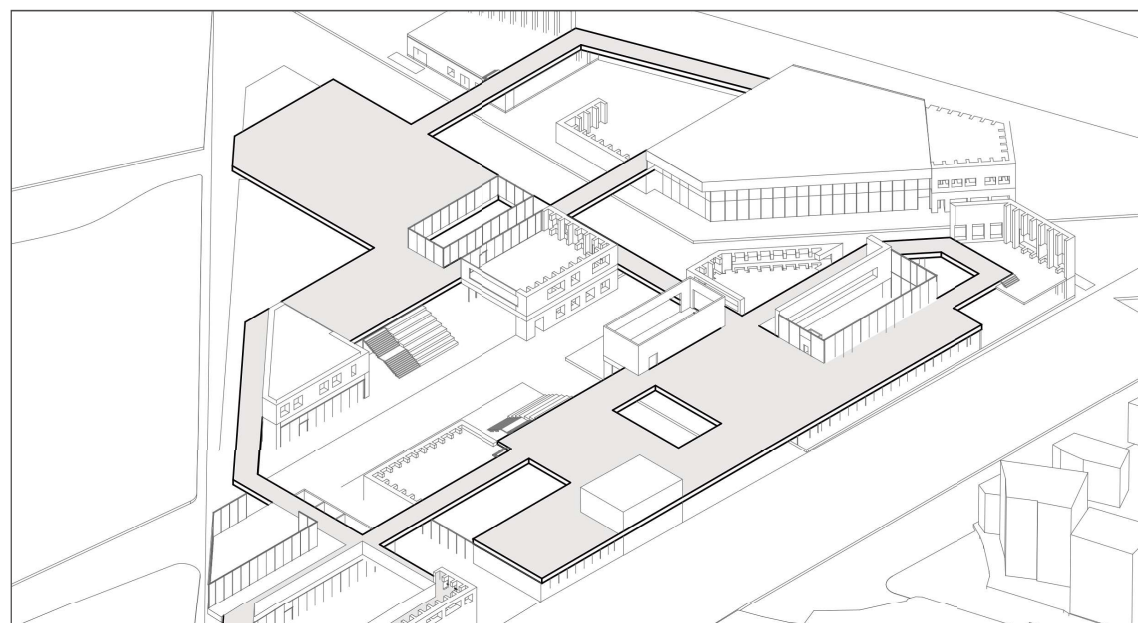


Figure. 75

배다리 헌책방거리의 핵심 문제는 협소한 가로 폭과 불법주정차로 인해 보행 동선이 지속적으로 끊긴다는 점이다. 이를 개선하기 위해 본 계획은 기존 건물의 2층 높이를 따라 상부 보행 데크를 설치하고, 건물 내부 통로를 연계하는 방식으로 입체적 이동 경로를 마련하였다. 각각의 건물이 고립된 점이 아니라 하나의 네트워크로 작동하도록 재편함으로써, 지상 레벨의 한계를 넘는 새로운 보행 체계를 구축한다. 상부 보행로는 단순한 이동 장치가 아니라 거리 전체를 잇는 순환 동선으로 작동하여, 방문자가 헌책방 사이를 자연스럽게 흐르게 한다. 보행 데크는 단차를 완만하게 연결하며 열린 시야와 가벼운

이동 경험을 제공한다. 연결 구간에는 소규모 체류 공간을 배치해 관람, 휴식, 임시 프로그램이 이루어지도록 했으며, 지상 가로와 상부 동선은 시각적으로도 서로 겹쳐 보이도록 구성하였다. 이러한 구조는 헌책방-카페-전시-오픈스페이스를 하나의 연속된 흐름으로 묶어 주·야간 모두 활성화를 돕는다. 더불어 상부 데크는 가로의 협소함으로 인해 확보하기 어려웠던 ‘가로 폭의 확장’ 효과를 제공해 보행량을 분산하고 체류 밀도를 안정적으로 수용한다. 결국 보행 네트워크의 재편은 배다리를 ‘지나가는 거리’에서 ‘머물며 순환하는 거리’로 전환시키는 핵심 기반이 된다.

Figure 75: 보행 네트워크 재편 및 공간 연결 다이어그램

Figure Source : Studio. 8



Figure. 76

Figure 76: 프로젝트 모형 - 1

Figure Source : Studio. 8

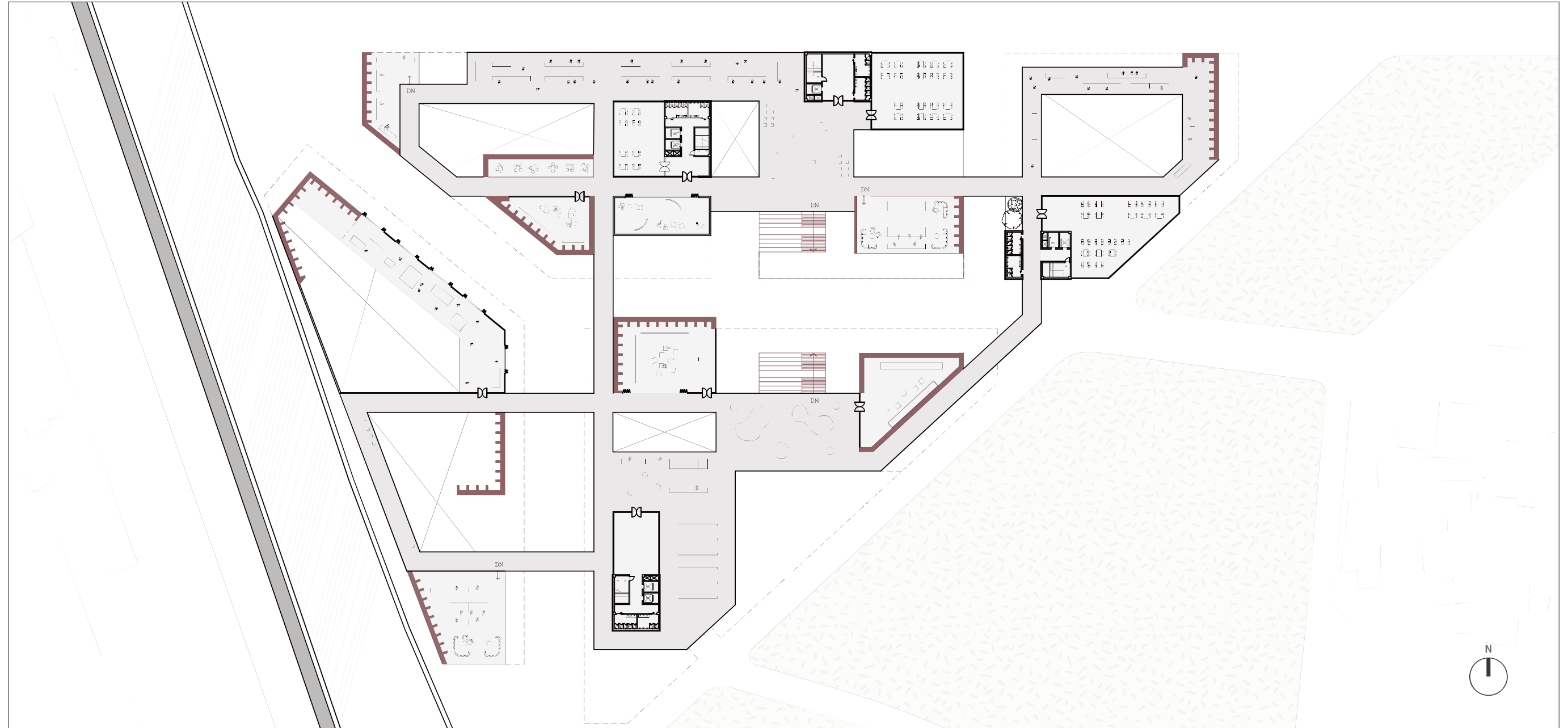


Figure. 77

Figure 77: 2층 평면도
Figure Source : Studio. 8

The Impact of Digital Gentrification
on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 78

Figure 78: 보행 네트워크 공간 투시도 - 1

Figure Source : Studio. 8

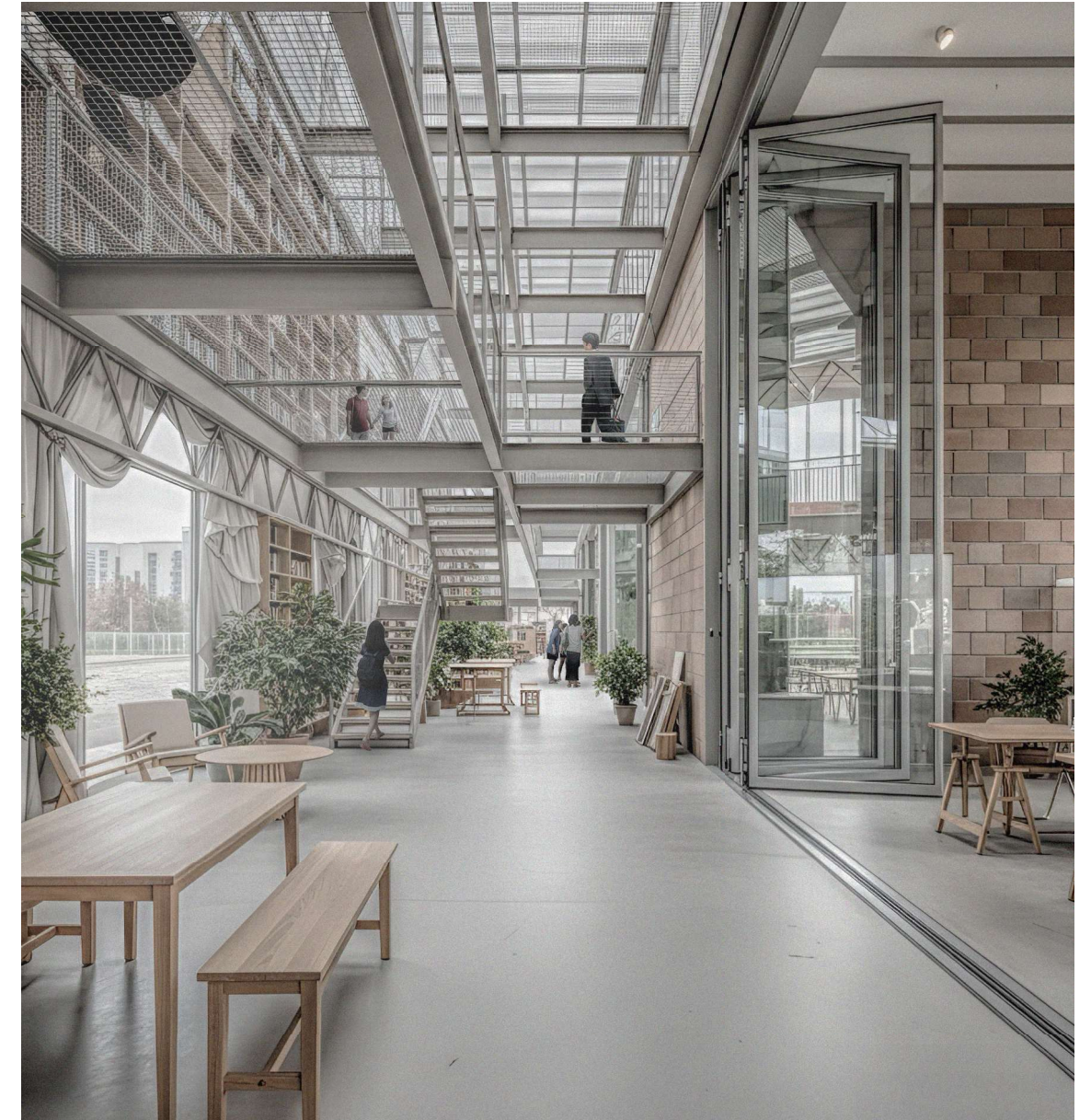


Figure. 79

Figure 79: 보행 네트워크 공간 투시도 - 2

Figure Source : Studio. 8



Figure. 80

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

4.2.3 디지털 시대에 적합한 문화 프로그램 삽입

디지털 플랫폼이 정보 탐색과 구매를 흡수한 시대에는, 오프라인 공간이 회복력을 갖기 위해 ‘판매’가 아닌 경험·참여·관계 중심 프로그램을 확보해야 한다. 배다리 헌책방거리 또한 단일한 헌책 판매 구조에서 벗어나, 책을 매개로 한 문화·체험 기능을 확장하는 방향으로 전환될 필요가 있다. 이는 책이라는 매체가 변화했기 때문이 아니라, 책을 소비하는 방식이 다층화되면서 오프라인 방문의 동기가 약해졌기 때문이다.

우선, 독립출판 워크숍·북토크·저자 프로그램과 같이 생산자와 이용자가 직접 만나는 활동은 디지털 환경이 대체하지 못하는 현장성과 상호작용을 복원한다. 이러한 프로그램은 헌책방 간 고립된 관계를 교차시키고, 거리 전체를 느슨한 문화 네트워크로 묶어내는 역할을 한다. 여기에 야간 개장, 북마켓, 계절별 행사 등 리듬감 있는 프로그램이 더해질 때 방문자의 체류 동선은 확장된다. 또한 헌책방 내부와 외부 공간을 연결해 책-예술-생활

문화가 융합된 프로그램을 수용하는 것 역시 중요하다. 업사이클링 공방, 지역 아카이브 프로젝트, 독서 큐레이션 전시 등은 책의 물성과 디지털 환경을 결합해 새로운 경험을 제공하며, 헌책방·전시공간·카페·오픈스페이스를 잇는 순환 구조 속에서 서로를 활성화한다. 이 과정에서 배다리는 단순 상권이 아닌 현대적 하이브리드 문화 플랫폼으로 재해석된다.

나아가 프로그램을 단순한 ‘이벤트’로 배치하는 수준을 넘어, 시간 구조를 설계하는 접근이 필요하다. 주중에는 소규모 독서 모임과 창작 클래스처럼 일상적 참여 프로그램을 운영하고, 주말에는 거리 전체를 활용하는 확장형 행사를 배치해 서로 다른 규모의 활동이 연속성을 갖도록 하는 방식이다. 이러한 시간대별 계층화는 디지털 플랫폼에 익숙한 이용자에게도 “돌아와 경험할 이유”를 제공하며, 거리에 지속적인 생활 리듬을 만들어주는 핵심 장치가 된다.

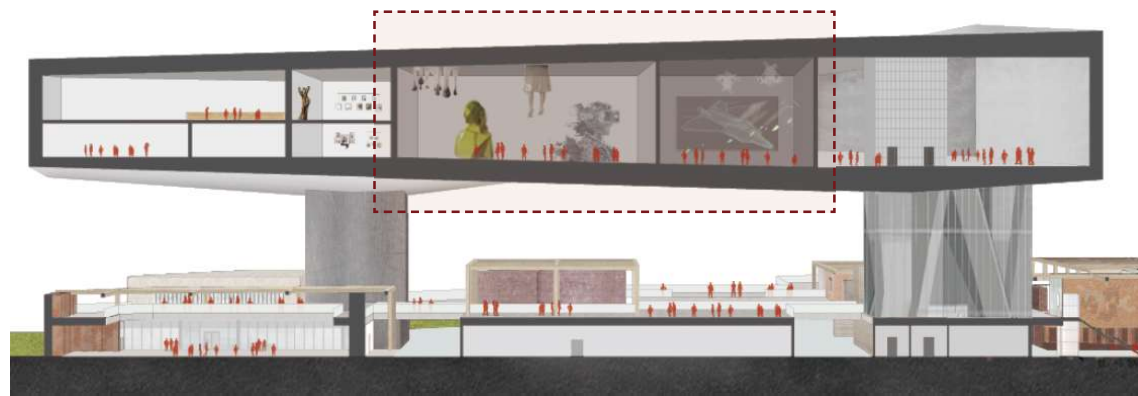


Figure. 81

Figure 81: 단면도 - 1

Figure Source : Studio. 8

Figure 82: 상층부 디지털 공간 투시도 - 1

Figure Source : Studio. 8

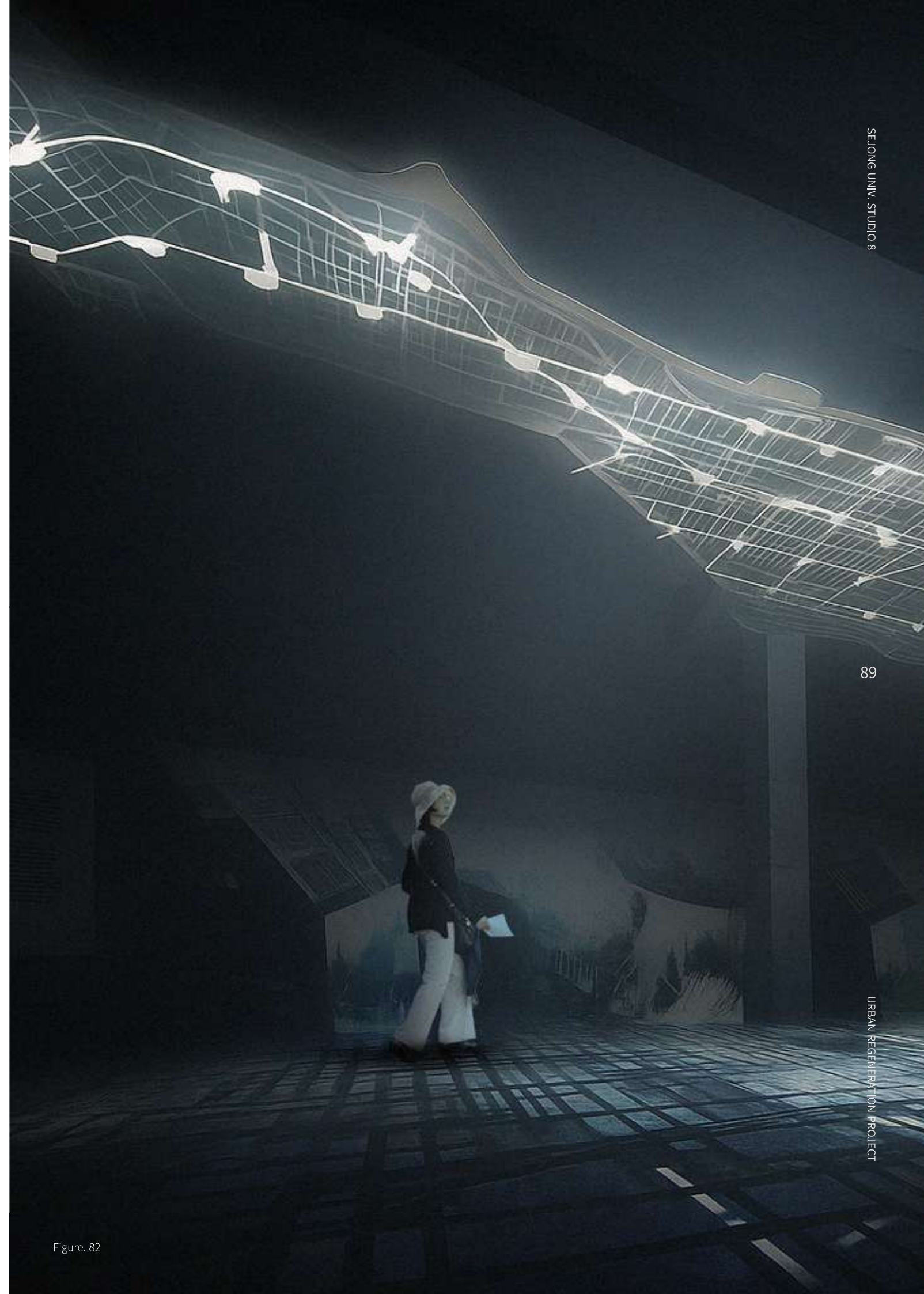


Figure. 82



Figure. 83

The Impact of Digital Gentrification
on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

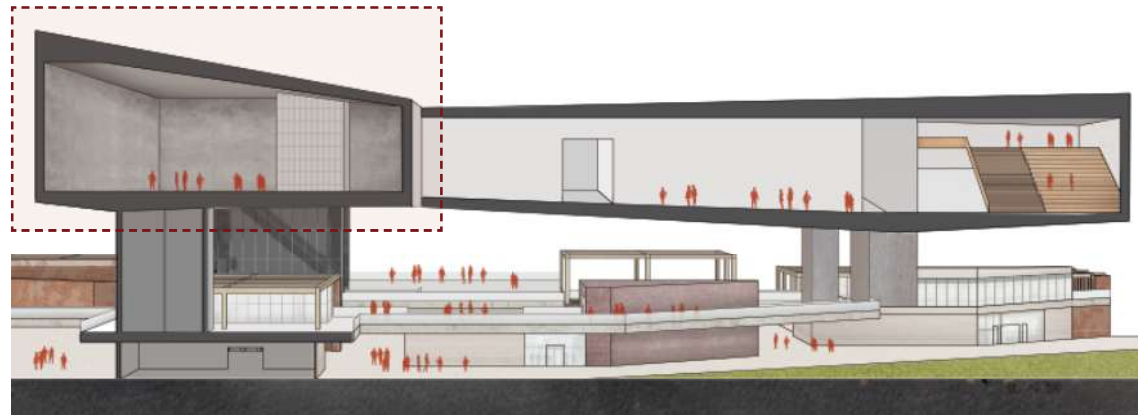


Figure. 84



Figure. 85

Figure 84: 단면도 - 2
Figure Source : Studio. 8
Figure 85: 단면도 - 3
Figure Source : Studio. 8





Figure. 87

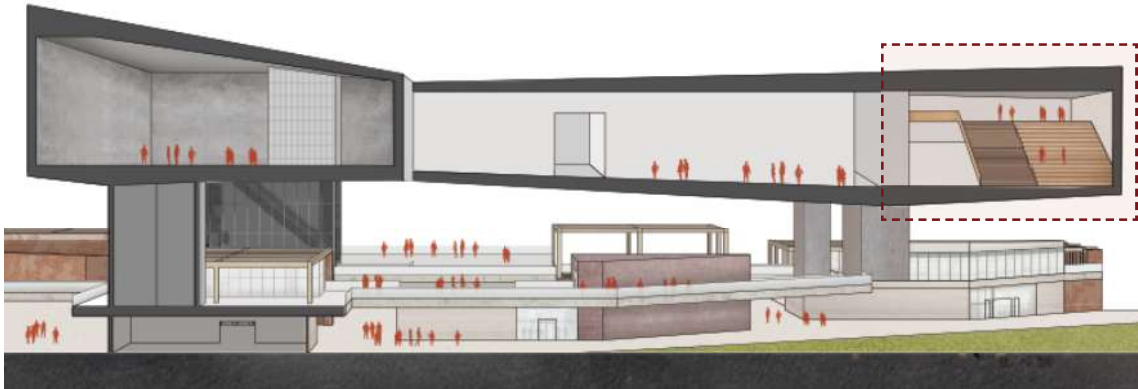


Figure. 88



Figure. 89

Figure 88: 단면도 - 4
Figure Source : Studio. 8
Figure 89: 단면도 - 5
Figure Source : Studio. 8

The Impact of Digital Gentrification
on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street



Figure. 90

Figure 90: 3층 평면도
Figure Source : Studio. 8



CHAPTER 05:

결론

Figure 91: 배다리 현책방 거리
Figure Source : Pixabay, 2025

The Impact of Digital Gentrification

on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

5.1. 결론

본 연구는 디지털 플랫폼의 확산이 오프라인 상권과 도시적 장소성에 미치는 구조적 영향을 ‘디지털 젠트리피케이션(Digital Gentrification)’으로 재정의하고, 인천 배다리 헌책방거리를 중심으로 온라인 소비 전환이 공간·보행·프로그램·커뮤니티의 붕괴로 이어지는 메커니즘을 분석하였다. 그 결과 디지털 젠트리피케이션은 물리적 재개발 없이도 발생하는 비가시적 쇠퇴로 나타나며, 점포 밀도의 붕괴와 동선 단절, 체류 유인 축소, 사회적 관계망 해체가 중첩되면서 상권 전체의 기능을 약화시키는 구조적 현상임을 확인하였다.

이러한 문제의식 속에서 본 연구는 국내외 도시재생 사례들을 검토하며 공간 회복의 핵심 원리를 도출하였다. 전주 남부시장 청년몰, 부산 보수동 책방골목, 멜버른 레인웨이, 홍콩 센트럴워크 등은 서로 다른 도시 맥락에도 불구하고 기능의 복합화, 보행 연속성 강화, 커뮤니티 기반 문화활동이라는 전략을 통해 오프라인 상권의 활력을 회복하고 있었으며, 이는 디지털 전환 이후 도시에서 단순한 물리적 정비만으로는 공간을 되살리기 어렵다는 점을 보여준다. 특히 공간이 작동하는 방식—이동·머무름·관계 형성—을 다시 설계하는 것이 회복의 핵심임이 드러났다.

이 분석을 바탕으로 본 연구는 배다리 헌책방거리를 과거의 상업 거리로 복원하는 것이 아니라, 디지털 시대의 이용 행태에 적합한 새로운 공간 구조로 재해석하는 전략을 제안하였다. 헌책방의 역사성과 장소성을 존중하면서도 문화·체험 기능을 확장하고, 단절된 골목과 점포

를 입체 보행로와 내부 동선으로 연결하며, 중심 유희지를 오픈스페이스로 전환해 커뮤니티 활동의 플랫폼으로 구축하는 방식이다. 이러한 계획은 공간을 ‘판매-체험-교류-기억’이 순환하는 복합적 문화 네트워크로 재편함으로써, 배다리가 디지털 시대의 도시 구조 속에서 지속 가능한 문화거점으로 자리매김할 가능성을 제시한다.

본 연구의 의의는 디지털 젠트리피케이션을 경제적 침체가 아닌 관계와 장소의 해체로 이해하고, 이에 대응하는 복합적 설계 전략을 공간적 언어로 제시했다는 데 있다. 배다리 헌책방거리 사례는 오프라인 공간이 디지털 환경 속에서도 여전히 수행할 수 있는 역할—몸의 경험, 우연한 접촉, 사회적 밀도, 기억의 축적—을 어떻게 재구성할 수 있는지를 실험적으로 보여준다.

다만 계획안의 개념적 제시라는 한계상, 실제 사업 추진을 위한 제도·운영·경제적 검토는 향후 과제로 남아 있으며, 지역 이용자 데이터를 기반으로 한 정량적 분석과 장기 운영 모델 역시 보완되어야 한다. 그럼에도 본 연구는 디지털 전환으로 약화된 오프라인 상권의 회복 가능성을 ‘도시적 재조립(urban reassembly)’이라는 관점에서 제시하며, 향후 유사한 도시 지역에 적용 가능한 실질적 모델로 기능할 수 있을 것이다.



Figure. 92

Figure 92: 프로젝트 모형 - 2

Figure Source : Studio. 8

LIST OF ILLUSTRATION

Figure 01: 젠트리피케이션과 공간 해체

Figure Source : www.hankyung.com, 2024

Figure 02: 르페브르의 공간 생산 이론

Figure Source : Henri Lefebvre, The Production of Space (1991)

Figure 03: 젠트리피케이션 발달 과정

Figure Source : https://mediahub.seoul.go.kr/archives/2008630

Figure 04 : 젠트리피케이션의 발생 과정

Figure Source : http://www.sisabarotimes.com/skin/news/basic/view_fb.php?v_idx=2291

Figure 05: 젠트리피케이션의 단계 구분

Figure Source : https://news.mtn.co.kr/news-detail/2019070313264731479

Figure 06 : 파리의 고소득·전문직 계층 분포 변화

Figure Source : French General Census, 1982, 1990, and 1999

Figure 07: 디지털 전환과 상업 변화

Figure Source : Pixabay, 2025

Figure 08 & 09 : 국내 주요 대형 디지털 플랫폼

Figure Source : Google Store, 2025

Figure 10: 글로벌 주요 대형 디지털 플랫폼

Figure Source : www.unipress.co.kr/news/articleView.html?idxno=4029

Figure 11: 이커머스 시장의 확대

Figure Source : Freepik

Figure 12: 이커머스 시장 점유율 추이

Figure Source : Precedence Research, 2023

Figure 13: 비대면 상거래 확대

Figure Source : cargo-news.online/news/detail.php?id=603

Figure 14: 시장 구조 변화

Figure Source : news.sbs.co.kr/news/endPage.do?news_id=N1007722064

Figure 15: 전통적 오프라인 상권의 모습

Figure Source : www.instagram.com/p/DJBj2i_yx-x/

Figure 16: 대면 거래로 인한 커뮤니티

Figure Source : www.instagram.com/p/DJBj2i_yx-x/

Figure 17: 비대면 상거래로의 전환

Figure Source : www.unipress.co.kr/news/articleView.html?idxno=4029

Figure 18: 물류 중심의 전환

Figure Source : go-erp.eu/warehouse-management-automation-daisena/

Figure 19: 기존 상권의 쇠락

Figure Source : https://r1.community.samsung.com/t5/%EA%B0%A4%EB%9F%AC%EB%A6%AC

Figure 20: 소형 점포 쇠퇴 - 1

Figure Source : https://inmun360.culture.go.kr/content/382.do?mode=view&cid=2365284&page=

Figure 21: 소형 점포 쇠퇴 - 2

Figure Source : https://v.daum.net/v/ATyW9mX5GS

Figure 22: 커뮤니티의 해체 다이어그램

Figure Source : PngTree, 2025

Figure 23: 회복 방법에 대한 시사점 타이포그래피

Figure Source : Studio. 8

Figure 24: 멜버른 레인웨이 프로젝트

Figure Source : https://www.flickr.com/photos/128774780@N03/49958279066/

Figure 25: 콜라주 - 파괴된 기존 공간과 가치

Figure Source : https://www.hankookilbo.com/News/Read/A2025112001270001749

Figure 26: 기존 송정역 시장

Figure Source : https://www.sedaily.com/NewsView/1VODTIAJQF

Figure 27: 연계 프로그램을 통해 회복된 송정역 시장

Figure Source : https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?isHttpsRedirect=true&blogId=springlll8&logNo=221407408526

Figure 28: 송정역 시장 커뮤니티 스페이스

Figure Source : https://www.outdoornews.co.kr/news/articleView.html?idxno=24318

Figure 29: 기존 전주 남부시장

Figure Source : https://www.jeonmin.co.kr/news/articleView.html?idxno=377413

Figure 30: 전주 남부시장 내부 청년몰 입구

Figure Source : https://m.blog.naver.com/jha0008/222895953800

Figure 31&32: 청년몰 내부 프로그램

Figure Source : https://tour.jeonju.go.kr/index.jeonju?menuCd=DOM_000000112001003000

Figure 33: 청년몰 내부 프로그램

Figure Source : https://tour.jb.go.kr/

Figure 34: 청년몰 외부 오픈 스페이스

Figure Source : https://tour.jb.go.kr/

Figure 35: 보수동 헌책방 거리 - 1

Figure Source : https://damoang.net/gallery/12547

Figure 36: 보수동 헌책방 거리 - 2

Figure Source : https://damoang.net/gallery/12547

Figure 37: 보수동 헌책방거리 연계 프로그램 - 1

Figure Source : www.hkbs.co.kr

Figure 38: 보수동 헌책방거리 연계 프로그램 - 2

Figure Source : www.hkbs.co.kr

Figure 39: 멜버른 레인웨이 수평 보행로 동선

Figure Source : https://brunch.co.kr/@iglobalization/1355

Figure 40: 멜버른 레인웨이 주요 보행 동선

Figure Source : https://workingholiday.blog/melbourne-beste-street-art/

Figure 41: 멜버른 레인웨이 내부 보행 동선 - 1

Figure Source : whatson.melbourne.vic.gov.au/things-to-do/walks/arcades-and-lanes

Figure 42: 멜버른 레인웨이 내부 보행 동선 - 2

Figure Source : localwaytours.com.au/blog/

Figure 43: 멜버른 레인웨이 내부 커뮤니티 스페이스

Figure Source : facebook, What’s on Melbourne

Figure 44: 멜버른 레인웨이 내부 보행 동선 - 3

Figure Source : facebook, What’s on Melbourne

Figure 45: 미니애폴리스 스카이스ystem 전경

Figure Source : commons.wikimedia.org/wiki/

Figure 46: Linked Hybrid Building System

Figure Source : Steven Holl, Architects

Figure 47: 미니애폴리스 스카이스ystem 연계 상권 및 커뮤니티

Figure Source : millcitytimes.com/

Figure 48: 미니애폴리스 스카이스ystem 3D Modelling

Figure Source : minneapolis2040.com

The Impact of Digital Gentrification
on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces: Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

Figure 49: 미니애폴리스 스카이스ystem 연결 동선 다이어그램

Figure Source : www.dreamstime.com

Figure 50: 미니애폴리스 스카이스ystem 연결부 풍경

Figure Source : mspmag.com

Figure 51: 미니애폴리스 스카이스ystem 투시도 - 1

Figure Source : www.architectmagazine.com/design/urbanism-planning/

Figure 52: 미니애폴리스 스카이스ystem 투시도 - 2

Figure Source : rpa.org/work/reports/the-second-regional-plan

Figure 53: 홍콩 소호거리 센트럴워크 전경

Figure Source : brunch.co.kr

Figure 54: 홍콩 소호거리 센트럴워크 내부

Figure Source : nownews.seoul.co.kr

Figure 55 & 56: 홍콩 소호거리 수평 및 수직 보행 네트워크

Figure Source : Istock, 2024

Figure 57: 홍콩 도시 보행 네트워크 전경

Figure Source : Amusingplanet, 2014

Figure 58: 홍콩 소호거리 보행 네트워크 다이어그램

Figure Source : Archdaily, 2013

Figure 59: 공간 회복 전략 다이어그램

Figure Source : Studio. 8

Figure 60: 배다리 현책방 거리

Figure Source : www.incheon.go.kr

Figure 61: 책 및 텍스트 사용 변화 추이 다이어그램

Figure Source : Studio. 8

Figure 62: 1990년 대 디지털 보급화 이전 현책방 점포 수

Figure Source : Studio. 8

Figure 63: 2000년 대 디지털 보급화 이후 현책방 점포 수

Figure Source : Studio. 8

Figure 64: 현책방 거리 내 도시 주요 문제점

Figure Source : Studio. 8

Figure 65: 배다리 현책방 거리 도시 재생 핵심 목표

Figure Source : Studio. 8

Figure 66: 배다리 현책방 거리 도시 전경

Figure Source : travel.h2lpdesk.com

Figure 67: 건축 재료 연구 다이어그램

Figure Source : Studio. 8

Figure 68: 재건축 타이폴로지 다이어그램 - 1

Figure Source : Studio. 8

Figure 69: 재건축 타이폴로지 다이어그램 - 2

Figure Source : Studio. 8

Figure 70: 1층 투시도 일러스트레이션

Figure Source : Studio. 8

Figure 71: 1층 평면도

Figure Source : Studio. 8

Figure 72: 1층 공간 투시도 - 1

Figure Source : Studio. 8

Figure 73: 1층 공간 투시도 - 2

Figure Source : Studio. 8

Figure 74: 1층 공간 투시도 - 3

Figure Source : Studio. 8

Figure 75: 보행 네트워크 재편 및 공간 연결 다이어그램

Figure Source : Studio. 8

Figure 76: 프로젝트 모형 - 1

Figure Source : Studio. 8

Figure 77: 2층 평면도

Figure Source : Studio. 8

Figure 78: 보행 네트워크 공간 투시도 - 1

Figure Source : Studio. 8

Figure 79: 보행 네트워크 공간 투시도 - 2

Figure Source : Studio. 8

Figure 80: 보행 네트워크 공간 투시도 - 3

Figure Source : Studio. 8

Figure 81: 단면도 - 1

Figure Source : Studio. 8

Figure 82: 상층부 디지털 공간 투시도 - 1

Figure Source : Studio. 8

Figure 83: 상층부 디지털 공간 투시도 - 2

Figure Source : Studio. 8

Figure 84: 단면도 - 2

Figure Source : Studio. 8

Figure 85: 단면도 - 3

Figure Source : Studio. 8

Figure 86: 상층부 디지털 공간 투시도 - 3

Figure Source : Studio. 8

Figure 87: 상층부 디지털 공간 투시도 - 4

Figure Source : Studio. 8

Figure 88: 단면도 - 4

Figure Source : Studio. 8

Figure 89: 단면도 - 5

Figure Source : Studio. 8

Figure 90: 3층 평면도

Figure Source : Studio. 8

Figure 91: 배다리 현책방 거리

Figure Source : Pixabay, 2025

Figure 92: 프로젝트 모형 - 2

Figure Source : Studio. 8

The Impact of Digital Gentrification
on the Disruption and Value Recovery of Offline Commercial Spaces
-- Focusing on Baedari Secondhand Bookstore Street

Kim Jong Hun
URBAN REGENERATION PROJECT
Research Proposal & Bachelor's Thesis
Sejong Univ. Studio. 8
2025