

1990년대 이후 아케이드 게임에 대한 미디어 고고학적

연구: 리듬액션게임〈Pump It Up〉을 중심으로

전은기

청계천기술문화연구소, 한양대학교 글로벌다문화연구원 연구원
eunki000@gmail.com

Media archaeological research on arcade games since the 1990s:
Focusing on the rhythm action game 〈Pump It Up〉

Eun Ki, Jeon

Cheonggyecheon Technological Culture Laboratory
Institute of Globalization and Multicultural Studies

요 약

이 글은 전자오락이 1990년대 이후로 디지털 게임에 흡수되었다는 기존의 관점과 달리 현재 까지 지속되고 있다고 주장한다. 이를 위해 미디어 고고학이라는 새로운 학문 분야의 관점을 바탕으로 1990년대 말부터 유행한 <펌프>라는 전자오락이 어떤 문화적, 기술적 맥락에서 게이머들에게 수용되고, 소비되어왔는지 추적한다. 펌프의 대유행은 게이머들의 창조적 게임 수행이라는 수행적 전환을 통해 일어났으며, 게임의 흥망성쇠는 게임을 둘러싼 각 주체들이 가졌던 상상들과 실천들의 경합과 상호작용을 통해 일어난 것이다. 결론에서 다양한 장르의 아케이드 게임들에 대한 미디어 고고학적인 본격적 연구의 필요성을 제시한다.

ABSTRACT

This article argues that electronic entertainment has continued to this day, contrary to the existing view that it has been absorbed by digital games since the 1990s. From a media archaeological point of view, it tracks in what cultural and technical context the electronic entertainment called "Pump It Up", which has been popular since the late 1990s, has been accepted and used by gamers. The big trend of 'Pump' took place through a "performative shift" of gamers' creative game performing, and the rise and fall of the 'Pump' took place through competitions and interactions between imaginaries and practices that each subject surrounded the game had. In conclusion, it suggests the necessity of media archaeological research on various genres of arcade games.

Keywords : Media archaeology(미디어 고고학), Performative Shift(수행적 전환), Electronic entertainment(전자오락), Recursive Publics(재귀적 공중), Pump it up(펌프잇업)

Received: Nov. 10, 2021 Revised: Jan. 26, 2022
Accepted: Jan. 26, 2021
Corresponding Author: Eun Ki, Jeon(Hanyang University)
E-mail: eunki000@gmail.com

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

© The Korea Game Society. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구 배경

1970년대 등장한 전자오락은 최초의 디지털 대중문화라는 중요성에도 불구하고, 적어도 학계에서는 잊힌 미디어에 가깝다[1]. 2000년대 들어오면서부터 폭발적으로 증가하고 있는 게임 관련 연구에서도 전자오락은 주된 연구의 대상이 아니었다. 현재까지 전자오락은 주로 산업적으로 성공한 온라인, 디지털 게임 산업의 전사(前史) 정도로만 간주되어왔는데, 단적으로 유행섭에 의하면 한국의 게임은 1970년대 전자오락이 도입되면서 시작되어, 1980년대부터 국산게임기가 개발되기 시작하고 국산 게임개발사들이 설립되었으며, 1990년대부터 국산PC게임기가 확산되면서 온라인 게임이 태동되고, 발전했다는 식으로 설명된다[2]. 즉 전자오락은 온라인 게임이 태동되기 위한 하나의 조건으로써만 인식되고 있는 실정이다. 이처럼 ‘전자오락’은 진정한 게임으로 인정받지 못하고, 전자오락과 ‘게임’ 사이에는 일종의 인식론적 단절이 존재하는 것이다[3].

한국 게임사(史)에서 전자오락(아케이드 게임)은 컴퓨터와 함께 도입되어 한국 게임사의 여명기를 열고 한국 게임 시장이 형성되는 데 이바지하였으나, 온라인 게임이 성장하면서 게임 시장이 확대되는 1990년대부터 쇠퇴하였고, 1990년대 급속도로 성장한 디지털 게임에 흡수되는 것으로 묘사된다[2,3,4]. 그리고 더 나아가 2004년 한국에서 출시된 유사 파칭코 게임인 <바다이야기>로 대표할 수 있는 사행성과 강한 중독성을 가진 성인오락실이 사회문제가 되기 시작하고, 2006년 당시 여권 유력 인사들이 게임기 제조회사와 관련되어 있다는 소문이 돌면서 정치적인 이슈로까지 확대되면서 아케이드 게임에 대한 전면적 규제로 이어진, 일명 <바다이야기> 사태로 인해 아케이드 게임 시장은 몰락한 것으로 묘사된다.

그런데 전자오락을 흡수하고 대체한 것이라고

인식되는 게임은 무엇인가? 곤살로 프라스카는 (비디오) 게임을 “모든 형식의 컴퓨터 기반의 오락 소프트웨어, 즉 텍스트 게임이나 이미지 기반의 게임 모두를 포괄한다. 퍼스널 컴퓨터나 콘솔과 같은 전자적(electronic) 플랫폼을 사용하는 게임들을 포함한다. 그리고 육체적 게임이나 네트워크 환경에서 이루어지는 게임들도 포괄한다.”고 정의한다[5]. 이 정의에 따르면, ‘전자’ 오락은 말 그대로 게임이라는 정의에 정확하게 부합한다.

이렇듯 전자오락이 게임과 동의어라면 소멸했다고 여겨지는 전자오락이란 것은 무엇일까? 한국 게임의 역사도 반세기를 넘어가면서 최근 복고라는 이름으로 고전 게임과 레트로 게임 열풍이 불고 있다. 이런 흐름 속에서 전자오락의 모습들을 각종 미디어를 통해 심심치 않게 볼 수 있게 되었다. 흥미로운 점은 미디어에 노출되어 레트로 게임으로 소개되는 전자오락은 구동되고 있는 특정 오락기기보다는 전자오락기 캐비닛 그 자체처럼 보인다는 것이다. 그렇다면 우리에게 레트로 게임으로 인지되고 있는 과거 추억 속의 전자오락이란 특정한 장르의 게임이나 시기의 게임이 아니라 조이스틱이라는 특별한 인터페이스를 통해 게임과 상호작용하는 ‘게임 체험의 형식 그 자체’라 볼 수도 있을 것이다.

사실 전자오락은 전자오락이란 하나의 단어로 표현되지만 그 안에는 다양한 장르와 형식을 가진 게임들이 포함되어 있다. 누군가에게 전자오락은 <갤러그>와 같은 슈팅 게임이고, 누군가에게는 <철권> 시리즈와 같은 대전 격투 게임이고, 또 다른 누군가에게는 리듬액션게임일 수도 있다. 그도 아니라면 인형이나 상품을 뽑는 크레인 게임이거나 코인노래방일 수도 있다. 아케이드 게임장(전자오락실)들은 현재도 성업 중에 있다. 현재의 아케이드 게임장들을 구성하는 요소들과 조건들이 과거의 전자오락실들과 다를 뿐이다. 음습한 소규모의 오락실들은 대형화되었으며, 오락실을 구성하는 게임들이 조이스틱이라는 인터페이스를 이용하는 게임보다는 주로 모방적 인터페이스를 이용하는 가상현

실게임, 리듬액션게임, 체험형 게임들이 공간을 채우고 있을 뿐이다. 이렇게나 다양한 전자오락들이 현재까지 가동되고 이용되고 있음에도 불구하고 게임의 역사는 자장 안에서는 망각되고 소외되어 있다.

이 글에서는 전자오락이 PC 기반의 디지털 게임에 흡수되어 1990년대부터 쇠락의 길을 걷고 소멸했다는 기존 연구들의 관점을 벗어나, 조이스틱을 탑재한 캐비닛에서 구동되는 전자오락들이 점점 쇠퇴했을 뿐 그동안 주목하지 않았던 1990년대 이후에도 모방형 인터페이스 게임을 중심으로 전자오락의 역사는 계속되고 있으며, 나름의 호황기가 존재했고, 이 호황기가 가능했던 이유는 특정한 기술적 실천을 통해 능동적으로 게임을 수용했던 게이머들이 있었기 때문임을 보일 것이다.

이런 전자오락의 흥망성쇠는 전자오락을 둘러싼 게이머들의 '상상(imaginary)'과 게임사의 '상상', 그리고 문화적, 기술적 환경과의 결합 속에서 벌어졌다는 것을 한국의 게임개발사 안다미로에서 1999년 출시한 리듬액션게임으로 2021년 현재까지 계속 최신작이 업데이트되며 전자오락실에서 가동되고 있는 장수 전자오락인 <펌프 잇 업>(이후 펌프)이라는 게임을 통해 볼 것이다.

1.2 이론적 배경 및 방법론

1.2.1 미디어 고고학

본 논문에서는 통상 소멸되어졌다고 여겨지는 전자오락의 역사를 '미디어 고고학(media archaeology)'이라는 새로운 학문적 접근법을 통해 살펴본다. 미디어 고고학은 탈학제적이고 방대한 분야를 가지고 미디어 연구의 맥락을 확장하고자 하는 새로운 학문이다.

미디어 고고학 연구자들이 생각하는 미디어 고고학의 방향성과 연구 주제들은 다양하다. 그리고 각 학자들이 생각하고 있는 미디어 고고학이란 학문의 정체성 역시 동일하지 않은 것처럼 보인다. 그럼에도 불구하고 미디어 고고학이 공유하는 관점

은 존재한다. 주류가 되어버린 미디어를 기술의 발전이라는 관점으로 역사를 연구하는 기술사나 미디어 연구와는 달리 미디어 고고학은 오래되거나 사용되지 않는 미디어와 역사에서 망각되고 억압된 미디어들에 주목하고 당대에 어떠한 기술적, 문화적 맥락에서 탄생하고 소비되었는지 연구한다는 것이다[6].

반세기 넘게 역동적으로 변화해 온 한국의 게임도 이제 미디어 고고학의 관점에서 그 역사를 돌아볼 필요성이 있다고 판단된다. 국내에서는 유일하게 이정엽이 '비디오 게임의 역사 연구를 위해 디지털 게임을 어떻게 아카이빙할 것인가'의 문제를 논하기 위해 선구적으로 도입하였지만[7], 아직 게임 연구 내에서 미디어 고고학적 관점을 적극적으로 접목한 연구는 나타나지 않고 있다.

앞에서 서술하였듯이 전자오락이 디지털 게임, 더 나아가 디지털문화의 구성에 중요한 역할을 했음에도 불구하고 사라진 것, 혹은 디지털 게임에 흡수된 것으로 인식된다는 것은 1990년대 이후의 아케이드 게임, 특히나 조이스틱이 탑재된 캐비닛을 통해 구동되는 게임이 아닌 모방형 인터페이스 게임과 같은 다양한 게임들이 과거에서 현재에 이르는 게임의 단선적 진보 서사에 포섭되지 못했다는 것을 의미한다. 이를 미디어 고고학의 관점에서 보면 역설적으로 현재의 게임 역사의 서사에 포섭되지 못한 과거부터 현재에 이르는 이질적인 문화적, 기술적 맥락을 모방형 인터페이스 전자오락에서 발견할 수 있다는 것이 된다.

이렇듯 전자오락이라는 억압되고 망각된 미디어가 활발히 생존했던 지층을 발굴하여 해석하는 작업을 통해 당대의 기술적이고 문화적인 차원을(재)발견함으로써 현재를 구성하는 게임문화 더 나아가 디지털문화에 대한 인식의 지평을 넓히고 소실된 미디어 문화의 발굴을 통해 현재의 미디어(기술) 실천이 참조할 수 있는 자산을 획득할 수 있을 것이다.

1.2.2 면접조사

본 논문의 자료 수집은 거의 대부분 개별 면접 조사를 통해 이루어졌다. 한국 게임사의 문제는 전자오락이라는 것이 개인용 컴퓨터와 함께 대중에게 보급된 거의 최초의 디지털 대중문화임에도 불구하고 어떻게 수입되고, 유통되었으며, 제도적으로 관리되었는가와 같은 차원에서 주로 이뤄졌고, 이용자들이 게임을 어떻게 수용했는가에 대해서는 무관심했다는 점이다. 전자오락이 디지털 대중문화라는 점에서 그것을 향유한 대중 즉, 게이머들에 대한 조사가 필요했고, 기존 연구들이 빈약한 현재의 상황에서는 당사자들과의 면접 조사가 가장 확실한 자료 수집의 수단이라 판단되었다. 또 전자오락은 대중문화이자 소비문화이기에 그것을 향유하는 이용자들의 취향에 맞춰 수입되고 이용된다. 따라서 게임의 복제, 수리, 개발, 수입과 유통을 담당하는 하부 구조들에 대한 이해도 필요하다.

이런 필요성 때문에 2018년부터 비정기적으로나마 청계천 일대의 전자상가와 서울 대림동, 노량진, 신촌, 잠실 등에 위치한 게임장들에 대한 현장 방문 조사를 꾸준히 진행해왔고, 이 과정에서 알게 된 다수의 게이머들, 게임장 업주를 비롯한 다양한 게임 관련 업체 종사자들과 비구조화된 개방형 면접조사를 진행해왔다. 이 조사들을 통해 1990년대 이후의 전자오락산업에서 펌프라는 리듬액션게임의 중요성을 인지하고 주요 면접 대상자들을 발굴하였다.

본격적 자료 수집은 2019년 10월부터 진행되었다. 청계천의 전자오락기 유통업자, 수리업자, 전자오락실 종사자, 게임이용자들과 면접조사를 수행하였는데 대체로 비구조화된 개방적 심층 면접조사로 실시되었다. 특히 본 논문의 핵심 내용을 제보한 일명 ‘펌프팀’이라 불리는 동호회에서 활동하며 왕성하게 활동했던 핵심 제보자 2인과는 각각 2시간 이상의 심층 면접조사를 3회 이상 반복하며 제보 내용을 재확인하였다.

핵심 제보자 2인 중 한 명은 스테퍼, 한 명은 퍼포머로 각기 다른 방식으로 펌프라는 게임을 소

비하던 사람이며 이들과의 심층 면접조사를 통해 얻은 제보내용들은 문헌조사와 청계천 전자상가의 게임 관련 상공업자들, 전자오락실 종사자들과의 면접조사를 통해 사실관계를 교차 확인하고자 하였다.

2. 본 론

2.1 <펌프>를 통한 한국 아케이드 게임

시장의 부흥

1998년 일본 코나미에서 출시된 리듬게임인 <댄스댄스레볼루션>(이후 DDR)이 세계적으로 인기를 끌게 되자, 한국에서는 <쌈바 페스티벌>, <테크노 모션> 등과 같은 DDR 모방게임들이 출시되었다. 펌프 역시 DDR을 모방한 게임 중의 하나였다. 펌프는 DDR의 발판이 상하좌우 4개인 반면 펌프는 발판이 좌상, 우상, 중앙, 좌하, 우하 5개인 점을 제외하고 거의 모든 시스템이 동일하다¹⁾.

1999년 당시에 DDR은 한국에서도 꽤 큰 인기를 거두었고, DDR을 중심으로 리듬게임을 즐기는 게이머들의 팀들도 상당수가 존재했었다. 그런데 DDR이 한국 게이머에게 익숙하지 않은 외국의 노래들만 수록되어 있고 특정 장르에 편중된 음악만 즐길 수 있었던 반면, 펌프는 익숙한 한국 대중음악은 물론이고 펑크, 록, 클래식까지 포함한 다양한 음악들을 수록하고 있었으며, 수많은 DDR 모방게임들 가운데 가장 높은 수준의 완성도를 가지고 있었기 때문에 게이머들의 인기를 얻게 되었다. DDR 동호회 가운데 유명했던 ‘닭다리’와 ‘A-team(에이팀)’ 같은 팀들이 펌프를 주력 게임으로 삼기 시작하면서 펌프의 인기는 가속화되었다. 발매된 지 몇 개월이 지나지 않았음에도 불구하고 일명 ‘펌프팀’이라고 불리는 동호회가 수백 개

1) DDR 열풍을 소개하는 MBC 1999년 12월 뉴스에서 <펌프>를 가리키며 DDR로 착각하여 소개할 만큼 두 게임은 유사하다. <https://www.youtube.com/watch?v=OysiSOTwQA0&feature=youtu.be>

가 존재했을 정도로 엄청난 인기를 얻게 되었다.

1990년대 들어서면서 게임 기관의 가격이 상승했지만, 펌프는 상대적으로 저렴했다. <철권>과 같은 게임 기관의 가격이 천만 원대를 상회²⁾할 때도 펌프는 보통의 아케이드 게임처럼 CRT모니터를 장착한 모델의 경우에는 수백만 원대에 구입할 수 있었다. 2000년대 초 CRT모니터가 아닌 대형 프로젝터 화면을 이용한 펌프 기계가 가장 비싼 기계였는데, 아무리 비쌌다고 하더라도 기계 한 대 당 한 달 평균 400만 원에서 500만 원 사이의 매출을 올려 몇 달 지나지 않아 원금을 회수할 수 있어 수익률이 다른 게임들에 비해 월등히 높았다고 한다.

펌프는 다른 기계들보다 상대적으로 넓은 공간을 차지했지만, 게임을 플레이하기 위한 코인의 가격을 다른 게임보다 적게는 2배에서 많게는 5배로 산정해도 게이머들의 불만이 없었고, 또 1회 플레이 시간이 아무리 길어도 총 12분을 넘지 않았다. 따라서 컴퓨터를 상대로 플레이하고 있던 게이머의 대결 상대로 끼어드는, 이른바 대전격투게임의 ‘난입’(闖入)과 같은 시스템이 없다고 하더라도 기계의 회전율이 좋은 편에 속해서 당시 인기를 끌었던 대전격투게임 <철권>, 코인노래방과 더불어 펌프는 전자오락실의 주요 수익원이 되었다. 1990년대 후반 당시 한국 전역이 IMF 사태로 인해 어려워진 경제 상황에 놓여있었음에도 불구하고 대중문화이자 소비문화인 전자오락은 나름의 인기를 구가했으며 전자오락 가운데에서도 펌프만을 가동하는 ‘펌프방’이라고 불리는 아케이드 게임장이 새로 생길 정도로 펌프는 대중적인 인기를 끌게 되었다.

2.2 펌프를 통한 새로운 게임 실천들

게임을 수용하는 주체인 게이머들은 게임을 수동적으로 받아들이기만 하는 것은 아니다. 물론 게임은 설계자의 의도에 의해 구성된 규칙에 의해 진행된다. 설계자는 단순히 그래픽과 사운드를 통해 무언가를 재현해내는 것이 아니라 일련의 규칙과 절차를 구성하고 게이머는 이 규칙을 통해 게

임을 진행해 가며 설계자가 재현하고자 했던 세계를 체험한다. 하지만 게이머들이 단순히 그 규칙들을 따라만 하는 것이 아니다.

펌프의 경우 게임의 설계가 강제하는 규칙은 화면에 화살표로 표현되는 리듬을 게임기의 발판을 ‘발’로 밟는 것이다. 발판을 밟아 점수를 얻고, 현재의 단계를 통과하여 다음 단계로 진행하는 것이 첫 번째 목표이고, 두 번째는 정확한 리듬에 발판을 밟아서 고득점을 얻는 것이다. 그런데 펌프팀의 팀원들에게서 게임이 강제한 규칙을 벗어난 창조적 게임 수행이라는 일종의 수행적 전환³⁾(performative shift)이 일어났다[8]. 이것은 먼저 출시되었던 DDR에서도 나타났던 현상으로 발로 발판을 밟아야 한다는 규칙과 관계없는 손, 머리, 무릎과 같이 ‘다른 신체’를 이용해서 발판을 누르는 퍼포먼스를 펼치는 것이다. 이런 펌프팀의 게임 수행에서는 발판을 잘 밟아서 게임이 끝나지 않고 계속 진행하는 것은 아주 중요하지만 얼마나 정확하게 밟아서 고득점을 얻는가가 두 번째 규칙은 상대적으로 덜 중요하다. 펌프라는 게임이 끝나지 않고 계속 진행시킬 정도로만 점수를 획득하고 발과 그 외의 신체를 이용하여 퍼포먼스를 행하는 것을 통해 게임 설계를 벗어난 새로운 의미들을 생산하기 시작했다. 이들은 이것을 ‘프리스타일’ 플레이라고 칭하였고 선풍적인 인기를 얻었다. 게임의 두 번째 규칙인 고득점보다는 얼마나 멋진 퍼포먼스를 선보일 수 있는가가 더 중요해진 것이다.

펌프팀들은 서로 자주 왕래하며 자체적으로 소규모 대회를 열어 서로의 퍼포먼스를 선보이곤 했다⁴⁾. 대회라고는 하지만 서로의 실력을 겨룬다기보

2) <철권4> 기관의 본래 가격은 2001년 출시 당시 35만 엔(약 380만 원)으로 저렴했지만, 통상 아케이드 기관의 수입은 유통업체들의 입찰을 통해 진행되기에 인기 있을 것으로 예상되는 기관들은 일본의 가격에 비해 훨씬 비싸게 매입되었다고 한다.

3) 수행적 전환에 대해서는 유르차크(Yurchak, 2005: 24-26p)를 참조하라

4) 대전격투게임에서의 ‘배틀’처럼 펌프팀들도 점수를 가지고 경쟁하기도 했다고 한다. 그럼에도 불구하고 여타 다른 게임 동호회들의 배틀과는 달리 팀 간의 승패보다 게이머 간의 상호 교류와 어떻게 발판을 밟는지와 같은 노하우 공유 등이 주로 이뤄졌던 것으로 보인다.

다는 각각의 팀원들이 순서대로 게임플레이를 하며 자신이 연습한 퍼포먼스를 선보이는 식이었다고 한다. 누가 잘했는지, 누가 더 우수한 펌프 게이머인지는 자신의 퍼포먼스를 본 동료 게이머 집단들의 암묵적인 판단과 동의에 의해 결정되었는데 이는 펌프라는 게임에서 누군가를 ‘이긴다’라는 개념이 모호했기 때문이다. 게임 내의 점수는 크게 중요한 요소가 아니었고 누군가의 퍼포먼스를 절대적으로 잴 수 있는 기준은 존재하지 않았기 때문에 퍼포먼스를 보고 있는 동료 게이머와 구경꾼(onlooker)⁵⁾들의 환호를 기준으로 삼을 수밖에 없었다[9]. 이런 식의 대회가 가능했던 것은 펌프팀의 팀원들이 자기 자신들의 정체성을 가수나 댄서와 같은 연예인으로 규정하고, 게임하는 행위를 공연으로, 펌프 게임기계를 일종의 무대라고 생각했기 때문이라고 한다. 따라서 굳이 대회에서 우승자를 뽑지 않는 경우도 있었다. 대회의 목적이 누군가를 이기는 것보다 자신의 퍼포먼스를 선보이는 것이 더 컸기 때문이다.

펌프의 인기가 상상 이상으로 커지자 개발사인 안다미로에서는 2000년 1월 장충체육관에서의 1회 대회를 시작으로 전국대회를 기획하여 시행했다. 일반인과 전문 댄서, 주최·주관사 관계자 등의 심사위원이 심사를 통해 우승자 500만 원, 준우승 300만 원, 3~8등까지 50만 원 가량의 상금을 주었다고 한다.⁶⁾ 이 전국대회는 예선에 1만 여명이 참가했을 정도로 성황리에 치러졌다.

꾸준히 전국 대회에 참여하고 대회 입상 경력으로 대회에서 심사위원으로도 참석했던 핵심 제보자에 따르면 전국대회 심사에서 명확하게 정해진 규칙은 일정한 점수를 받지 못해 게임 진행이 되지 않는 이른바 ‘게임 오버가 되지 않을 것’ 하나뿐이었다고 한다. 예선의 경우 12명의 참가자가 동시에 게임플레이를 했는데 이들의 게임 점수가 후회에 반영되기는 하지만, 게임이 진행되는 이른바 ‘진정한 심사시간’에는 대회 참가자의 점수는 확인할 수 없었기 때문에 심사 과정에서 동점자가 나왔을 경우에 동점자 처리를 위한 자료로만 사용했으며, 12

명 중 누가 ‘춤 선이 나는지’ 혹은 창의적인 안무로 퍼포먼스를 하는지를 집중적으로 보았다고 한다.

안무와 퍼포먼스를 평가하기 위해 안다미로에서는 심사위원으로 이전 대회 우승자들과 같은 동료 집단에 인정받는 게이머나 춤으로 유명한 사람들, 예를 들어 당시 대중적으로 인지도가 높았던 힙합그룹 피플크루의 힙합댄서나 비보이 등을 섭외했었다고 한다.

이와 같은 사실들을 통해 1990년대 말에서 2000년대 초반에 이르는 시기에 게이머들과 게임제작사가 펌프라는 게임을 어떤 식으로 상상하고 있었는지를 확인할 수 있다. 펌프라는 게임을 잘 즐긴다는 것은 게임을 완벽하게 수행하여 고득점을 얻어 상대방과 점수를 가지고 경쟁하는 것이 아니다. 게임을 조금 덜 완벽하게 수행하더라도 창의적으로 수행하는 것, 다시 말해 발로 발판을 밟아 높은 점수를 얻어야 한다는 규칙을 능동적으로 해킹해 자유롭게 플레이하는 것이 펌프라는 게임을 제대로 즐긴다는 것이다.

최근 들어서 게이머들과 소통이 없다는 볼멘소리가 들리지만, 과거 안다미로는 게이머들과의 소통을 활발하게 했다. 아무리 인기가 많은 게임이라고 하더라도, 출시된 지 반년도 지나지 않은 게임으로 전국단위의 대회를 개최하는 데에는 많은 펌프 게이머들의 도움이 필요했을 것이고, 실제로도 게이머들의 자발적인 도움이 상당했다고 한다. 한국의 오락실들과 소통하고 또 각 오락실을 통해 펌프를 즐기는 게이머들과 소통했다고 한다. 대회가 진행되는 동안에는 대회에 나오는 게이머들의 연락처를 얻어 게이머들과 연락을 주고받았다.⁷⁾

5) 면접조사에 참여했던 게이머들은 구경꾼들과의 상호작용을 특별히 중시하는 경향을 가지고 있었다. 자신들의 게임플레이를 구경하는 사람들을 ‘갤러리’라고 표현했다.

6) 스포츠조선, “펌프 잇 업 그랜드 페스티벌 1만여명 춤꾼 경합”, 2000년 1월 25일 기사.
https://sports.chosun.com/news/news_c3.htm?name=/news/old/200001/20000125s178

7) 펌프 게이머가 많은 지역의 거점 오락실에 대회에 참가자를 보낼 수 있는 티켓을 보내고 그 오락실에서는 자체적으로 대표자를 선정해서 그 명단을 안다미로에 전달하는 식으로 참가자

안다미로는 펌프의 다음 버전을 기획할 때 리듬 게임에서는 입력해야 하는 일련의 입력을 정리한 일종의 악보인 채보를 직접 펌프를 플레이하는 게이머들과 공동으로 만들기도 하였고, 게임에 넣을 음악 선정을 게이머와 상의하기도 했다고 한다. 채보는 빠르면 하루에 만들기도 하지만, 퍼포먼스를 고려한 채보를 만드는 데에는 길게는 한 달까지 시간이 소요되기도 한다. 이렇게 들어가는 수고에 비해 굉장히 적은 금액을 받았지만 “현재의 관점으로 본다면 ‘열정 페이’처럼 보일 수도 있지만, 내가 만든 채보가 게임에 수록된다는 자부심과 명예가 컸”으며 자신이 좋아하는 게임을 함께 만들어간다는 생각으로 오히려 적극적으로 참여하기도 했다고 한다.

이처럼 펌프 게이머들은 인류학자 크리스토퍼 켈티가 재귀적 공중(recursive publics)라고 칭한 주체로서 자신들의 표현을 제약하면서도 가능하게 하는 조건인 게임 수행을 통해 게임에 관하여 (about), 게임을 통하여(through) 게임에 대한 담론을 만들고 그것을 둘러싼 환경의 변화를 이끌어 냈으며[10], 펌프라는 게임은 게이머들이 가졌던 게임에 대한 새로운 상상과 이를 재귀적으로 받아들인 제작사의 상호작용의 결과로 흥행했던 것이다.

2.3 각기 다른 상상들의 결합

퍼포먼스를 통한 새로운 플레이와 게이머와 게임 개발사 사이의 협력으로 펌프는 계속해서 인기를 구가한 것처럼 보였지만, 게이머들 사이에 내적인 갈등도 존재했다. 펌프팀들이 퍼포먼스를 통해 새로운 의미를 생산하는 나름 창조적 게임 수행을 했지만 각각의 팀들이 추구한 퍼포먼스가 동일할 수는 없었다.

펌프에서 퍼포먼스는 크게 두 가지로 나뉜다. 우선 통칭 ‘무릎 짝기’라고 불리는 기술을 활용한 퍼포먼스를 위주로 하는 것이 있다. 발판을 발로 밟는 것이 아니라 무릎과 같은 다른 신체 부위를 이용하여 발판을 밟으면서 게임의 ‘난도를 스스로 높

여’ 플레이하는 퍼포먼스를 추구했다. 다른 퍼포먼스는 게임의 난도를 높인다기보다는 자신이 플레이하는 곡에 맞는 안무를 구성하여 공연하는 것이다. 이처럼 같은 프리스타일 플레이어라고 하더라도, 대체로 어떤 팀들은 기술의 난도를, 또 어떤 팀들은 안무를 중심으로 한 프리스타일 플레이를 수행한 것이다. 체조나 피겨스케이팅과 비교해보자면 무릎 짝기를 주된 퍼포먼스로 여기는 퍼포먼스 팀들은 기술점수에 중점을 두고, 안무를 구성해서 퍼포먼스를 중시하는 펌프팀들은 예술점수에 중점을 뒀던 것이다. 펌프라는 게임에서 퍼포먼스라는 것에 대한 각 게이머들의 상이한 상상은 게이머들 사이에서 마찰을 가져오기도 했다.

또한 퍼포먼스에 치중하는 퍼포머 게이머들 외에 고난도의 곡을 완벽하게 수행하는 이른바 ‘스테퍼(stepper)’라고 불리는 게이머 집단도 존재했다. 이들은 퍼포먼스를 중시하는 이른바 ‘퍼포머’ 게이머들이 극도로 꺼리는 ‘기기의 안전 바를 손으로 강하게 움켜쥐고 발판을 이용’하여 펌프를 즐겼다. 스테퍼들은 고난도의 곡을 완벽하게 수행하는 것 자체를 퍼포먼스라고 생각했던 것으로 추정된다. 스테퍼와 퍼포머는 서로 같은 게임을 즐기지만 서로 다른 방식으로 게임을 즐긴다고 생각해 표면적으로 큰 마찰은 없었던 것으로 보인다.

문제는 원래 채보 작업에 게임에 상당한 실력을 소유한 펌프팀 소속의 게이머가 참여하면서 생긴 것으로 보인다. 게임이란 보통 업데이트될수록 지속적으로 난도도 상승하는 경향이 있는데, 이 채보 작업에 스테퍼 게이머들이 참여하면서 이런 경향성이 가속화되었다. 펌프는 점점 빠르게 발판을 밟아 속도를 경쟁하는 ‘스피드플레이’를 위한 게임으로 변화했다. 2003년 10월 출시된 <펌프 Prex 3>부터 나이트메어라는 신규 난도를 도입하여 이런 방향성을 보여줬다. 2004년 4월 출시된 <펌프 EXCEED> 버전에서 마니아화가 극대화되었고 게이머들 사이에서는 게임이 너무 빠른 발 움직임을 요구해 ‘괴수 양성 시뮬레이션 게임’으로 불리기가

를 모집한 것으로 보이는 데 이 과정에서 오락실, 게이머, 제작사 간의 네트워크가 강화된 것으로 보인다.

지 했다. 스테퍼 게이머들은 이런 변화에 만족했지만, 채택된 음악의 속도가 빨라지고, 밟아야만 하는 발판의 수가 늘어나면서 전반적으로 퍼포머들이 안무를 통해 자신만의 무대를 꾸미는 것이 어려워졌고, 이것은 퍼포머 게이머들의 이탈과 신규 게이머의 유입 차단이라는 효과를 가져왔다.

게임 제작사는 펌프의 마니아화가 진행되는 도중에도 신규 게이머를 유치하려는 시도는 멈추지 않은 것으로 보인다. DDR의 인기를 빼앗아 올 수 있었던 수록된 노래의 다양성이라는 요소도 많은 케이팝 음악들을 수록하는 것을 통해 확보했다. 하지만 예전처럼 프리스타일 플레이를 할 수 있게 설계를 변경하였다기보다는 다이어트와 같은 자기 계발이나 다른 사람들과 ‘경쟁’할 수 있는 방식으로 계속 변화했다.

그 예로 주로 여성 게이머들을 유치하기 위해 다이어트와 운동 효과를 낼 수 있는 게임임을 내세운 것을 들 수 있다. 펌프를 플레이하는 것은 단순히 게임을 즐기는 것을 넘어 일종의 운동이며 따라서 자기의 몸을 관리하는 일종의 자기 계발의 수단인 것처럼 게임을 통해 어느 정도의 열량이나 소모되는지를 게임 화면에 표시하는 등의 시도도 하게 되었다.

또 2006년부터 난도 체계를 바꿔 게임 시작 전에 초보자용 난도와 고급자용 난도를 선택할 수 있게 변형되었다. 펌프는 점차 일반 아케이드 게임장 이외에도 쇼핑몰이나 영화관 같은 복합 문화시설 같은 곳에서도 쉽게 발견할 수 있는 것이 되었는데 이런 곳을 찾은 펌프를 처음 접하는 초심자들도 초보자용 모드를 통해 부담 없이 즐길 수 있게 됐다.

초보자용 난도와 고급자용 난도의 분리는 초보자들이 실수로라도 고난도의 곡을 선택하는 것을 방지해 신규 유입 게이머들의 이탈을 최소화하는 동시에 세분화된 난도 체계에 의해 초보자와 중급자, 그리고 스테퍼 게이머의 수준을 가시적으로 드러내는 일종의 장치가 되었다.

2007년부터 펌비(Pump It Up Bring Innovate)

라는 시스템이 도입되었다. 이는 게이머의 데이터를 USB에 저장할 수 있는 것으로 경험치를 축적하여, 아이템을 이용하여 게임의 숨겨진 요소 등을 이용할 수 있는 시스템이었다. 2015년에는 USB로 펌비 시스템에 로그인했을 경우 네트워크 연결을 통해 전 세계의 게이머들과 점수 대결을 할 수 있는 랭크(rank)모드가 지원되었다. 이 랭크모드로 게임을 플레이할 때는 발판을 밟아 입력을 할 때 보통의 경우보다 엄격하게 판정을 하고, 게임 플레이 이후 점수는 랭킹페이지에 등록이 되고 최고 점수는 게임 화면 내에서도 확인이 가능했다. 기존의 펌프가 자신의 플레이를 구경하는 일명 갤러리들과 직간접적으로 상호작용을 하며 창조적으로 게임을 플레이했다면, 현재의 펌프는 어려운 곡을 얼마나 빠르고 정확하게 밟을 수 있는 가라는 게임 설계에 내장된 규칙을 철저히 따르고 네트워크를 통해 다른 게이머들과 점수를 가지고 경쟁을 요구하는 강력한 행위유발성(affordance)이 내장된 게임으로 전환된 것이다.

3. 결론

지금까지 본 것처럼 펌프라는 게임은 개인이 즐기는 전자오락인 동시에 게임플레이를 지켜보는 사람들과 상호작용하는 하나의 공연처럼 여겨지기도 하면서 많은 대중들의 인기를 얻었다. 펌프라는 게임에 대한 상상들이 변하면서 게임성도 변경되고 이용자층도 변화되었다. 현재의 펌프는 초창기 유행을 가능하게 했던 퍼포먼스라는 플레이 방식은 사라지고 네트워킹되어 상대방과 점수를 경쟁하는 식으로 변화되었다. 이처럼 펌프라는 게임의 흥망성쇠와 변화는 게임을 둘러싼 각 주체들이 가졌던 서로 다른 상상들과 실천들의 상호 작용의 결과이기도 하다.

이처럼 전자오락이 온라인 게임에 잠식되어 침체기로 여겨지던 1990년대 말 이후도 전자오락은 펌프와 같은 리듬액션게임을 중심으로 나름의 역사를 계속해서 만들어 나가고 있는데, 1990년대 이후

를 아케이드 게임이 쇠퇴한 시기라고 단정 지을 수 있을까? 게임물관리위원회에 따르면 청소년 게임 제공업소(전자오락실)는 2009년 3,398개, 2010년 1,765개, 2014년 567개로 감소했다가 2015년 708개, 2016년 2,209개 2017년 3,400개로 2009년 수준으로 업체의 수가 회복되었다. 그러다가 2018년 전년의 절반 수준인 1,557개로 감소했다[11,12]. 이런 통계는 전자오락이라는 것이 꾸준히 쇠퇴하고 있다고 보는 것보다 오히려 현재까지 역동적인 변화의 과정 안에 놓여있음을 보여주고 있는 것은 아닐까? 게다가 영세하게 운영되던 전자오락실들이 점차 대형화되고 프랜차이즈화되는 추세에서 단순히 업장의 수로 모든 것을 판단하는 것은 무리일 것이다.

1990년대 이후 전자오락은 질적으로도 많은 변화가 있었다. 1990년대 초중반의 오락실에서 슈팅 게임, 대전격투게임, 스포츠게임 등 조이스틱이 장착된 캐비닛에서 구동되는 다양한 게임이 중심이었다면, 1990년대 중후반부터는 모방형 인터페이스를 이용한 리듬액션게임들이 점점 중심을 이루기 시작한다. 2000년대 초반은 대전격투게임인 <철권 태그토너먼트>와 펌프 등의 리듬게임이, 2000년대 중후반에는 대전격투게임인 <철권 6>와 코나미가 개발한 리듬게임 시리즈를 총칭하는 브랜드인 비마니(BEMANI)의 게임들이 주를 이루었다.

2000년대부터 전자오락실을 구성하는 전자오락들의 유형에 큰 변화가 없는 것처럼 보이지만, 2000년대 중후반은 네트워크 시스템이 도입되어 다른 지역에 있는 게이머와 승부를 겨루는 이른바 전자오락의 온라인화라는 질적 변화를 맞이했던 때이다. 대표적인 대전격투게임 전문 오락실인 서울대림동의 그린오락실과 서울 노량진의 정인오락실 등은 자체적으로 인터넷 개인방송 설비를 갖추고, 오락실을 찾은 게이머들의 게임을 방송으로 송출하기도 하였으며, 오락실을 직접 찾아온 게이머들이 게임을 원활하게 시청할 수 있도록 오락실 내에 별도의 화면을 설치하여 시청할 수 있게 했다. 게이머들은 아프리카TV나 유튜브와 같은 인터넷게

인방송 플랫폼을 통해 오락실에서의 게임을 마치 ‘스포츠’처럼 방송하고, 시청했으며, 직접 관람하기 위해 오락실을 찾기도 했다.

한국의 대표적 여가문화인 노래방 문화도 1991년 부산의 한 오락실에서 탄생했다[13]. 기존의 노래반주기에 컴퓨터 기술이 결합된 형태로 동전을 투입하고 제공되는 반주에 맞춰 정확한 음정과 박자로 노래를 부르는 아케이드 게임으로 출발한 노래방은 그것이 탄생한 1991년부터 현재까지 아케이드 게임장의 주 수입원의 하나다. 독자적으로 분리되어 노래방으로, 다시 코인노래방으로 분화되는 과정 중에 놓여있는 노래방도 게임의 관점에서 연구해야 할 가치가 있다.

최근의 전자오락실은 개인용 컴퓨터를 이용해 즐길 수 없는 가상현실(VR)게임, 리듬 게임과 같은 체험 게임들과 인형 뽑기 기계들을 중심으로 또다시 재편되고 있다. 이처럼 아케이드 게임은 온라인 게임에 의해 잠식되었다거나 거의 사멸되어버렸다고 생각하기에는 질적으로 너무나 역동적으로 변화하고 있다.

전자오락은 이처럼 다양하고 각각의 오락들은 그것을 설계하고, 생산하고, 소비하는 각각의 행위자들의 상이한 상상과 실천들이 뒤섞여 있고, 의미화 실천을 통해 그 상상들의 어떠한 것들은 버려지고 어떠한 것들은 지금까지 유지되어 이어지고 있다. 사라진 것들과 남아있는 것들이 각각 어떤 방식으로 현재를 생산하는 매개자로 기여하는지 미디어 고고학적으로 본격적으로 연구해 볼 필요성이 있을 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea (NRF-과제번호)(NRF-2020S1A5B5A17090784)

This article is a revised and supplemented revision of the Chinese webzine Paper News

(澎湃新聞) 遊戲論·文化的邏輯 | 回顧街机“現代史”，從PUMP開始 on January 18, 2020. https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_5549347_1

REFERENCES

- [1] Dongwon Jo, “An Early History of Digital Culture, East Asia-wide Translocal Practices of Copying of Electronic Entertainment Machine and Personal Computer” *Korean Journal of Communication & Information*, Vol. 98, pp153-178, 2019.
- [2] Hyeong-Seop Yun, “한국게임의 역사 정리에 대한 고찰”, *Korea Game Society*, Vol. 8, No. 1, pp11-18, 2011.
- [3] Bora Na, “Historiography of ‘Gamicity’: Theoretical Inquiry of the History of Korean Electronic Games” *The Graduate School of Communication & Arts Yonsei University*, 2016.
- [4] 윤형섭, 강지웅, 박수영, 오영욱, 전홍식, 조기현. “한국 게임의 역사:세계를 놀라게 한 한국 게임의 기적”, 북코리아, 2012.
- [5] Gonzalo Frasca, “The Videogames of the Oppressed”, *CommunicationBooks*, 2008.
- [6] Garnet Hertz and Jussi Parikka, “Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method,” *Leonardo* 45, no. 5, pp. 424-430, 2012.
- [7] Jungyeop Lee, “A Study on the Archiving of Digital Games with Media Archaeological View”, *Journal of Korea Game Society*, Vol. 15, No. 6, pp77-78, 2015.
- [8] Alexei Yurchak, “Everything Was Forever, Until It Was No More: The Last Soviet Generation”, *Princeton University Press*, 2005.
- [9] Lin H ,Sun C -T . “The Role of Onlookers in Arcade Gaming: Frame Analysis of Public Behaviours” *CONVERGENCE -LONDON-* : Vol. 17, No. 2, pp. 125-138. 2011.
- [10] Christopher Kelty, “Geeks, Social imaginaries, and Recursive Publics”, *Cultural anthropology*, 20(2), pp.185-214. 2005.
- [11] Game Rating And Administration Committee, “GRAC Yearbook 2016 on Rating

Classification & Post Management of Game”, *Game Rating And Administration Committee*. 2016.

- [12] Game Rating And Administration Committee, “GRAC Yearbook 2019 on Rating Classification & Post Management of Game”, *Game Rating And Administration Committee*. 2019.
- [13] JiHyun Moon, “Socio-cultural History of Korean Noraebang Growth Focusing on Development of Technology”, *Culture & Society*, vol. 21, pp. 121-170. 2016.



전은기 (Jeon, Eun Ki)

약 력: 2007 한양대학교 문화인류학(학사)
 2017 중앙대학교 문화연구학(석사)
 2020 서울과학기술대학교 IT정책전문대학원
 디지털문화정책 전공 (박사과정 수료)
 2018년 ~ 현재 : 청계천기술문화연구실 연구원
 2020년 ~ 현재 : 한양대학교 글로벌다문화연구원
 연구원

관심분야 : 게임의 역사, 전자오락, 미디어고고학