

# 게임 한류의 토대로서 ‘보는 게임’의 형성 대전격투게임 동호회 문화를 중심으로

전은기

서울과학기술대학교 디지털문화정책학과 강사, 기술문화연구 전공

eunki000@gmail.com

- 
- I. 들어가며
  - II. 선행연구 검토
  - III. 연구 대상 및 방법
  - IV. 피씨통신과 대전격투게임의 유행
  - V. 피씨통신 동호회와 전자오락실 기반 배틀팀의 결합
  - VI. 초기적 e-스포츠로서의 ‘배틀’ 문화
  - VII. 대전격투게임과 네트워크화된 소통의 결합
  - VIII. 나가며
-

## I. 들어가며

---

지난 몇 년간 K팝, K드라마, K무비와 같은 K콘텐츠에 전 세계의 이목을 집중되었다. 한국의 게임 역시 1990년대 후반부터 전 세계적인 인기를 얻으며 콘텐츠 산업의 효자로 자리 잡았기에 K콘텐츠의 하나이자 한류라는 커다란 흐름을 만들어 가는 역할을 수행하고 있다.

그런데 한국의 게임들은 높은 경쟁력과 빠른 확장력으로 수출은 늘었지만, 게임 그 자체가 핵심 한류 콘텐츠로 부각되지는 못하고 있다.<sup>1</sup> 이런 상황에서 흥미로운 지점은 게임 그 자체는 아니지만 e-스포츠가 게임 한류 확산에 기여를 하고 있다는 점이다.<sup>2</sup> 한류라는 흐름 안에서 게임은 한국에서 생산된 게임이나 한국의 자본으로 만들어진 게임이나 한국의 문화가 게임에서 주요한 요소로 사용되는 ‘상품 형식’으로서의 게임 콘텐츠라기보다는 e-스포츠처럼 ‘보는 게임’이라는 새로운 형태의 메타게임으로서의 게임이라고 말할 수 있다.

하지만 모든 게임이 e-스포츠가 될 수는 없다. e-스포츠는 ‘e-스포츠(전자 스포츠) 진흥에 관한 법률’ 제2조 제1호의 정의에 따르면, “게임물을 매개로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기 및 부대활동”으로 규정된다. 이처럼 e-스포츠는 게이머들의 경쟁이라는 콘텐츠를 중심에 두고 경기장, 팬, 선수, 선수단 등 엔터테인먼트적 요소와 결합된 차별적인 특성을 포함하고 있어야만 한다.<sup>3</sup>

---

※ 이 논문은 2023년 한국학중앙연구원 한국학기초연구 지정과제로 수행된 연구임 (AKSR2023-D01).

1 이재홍, 「한류 확산에 따른 게임의 확장 가능성 연구」, 『한국게임학회지』 14-4(2014), 78쪽.

2 김민규, 「게임한류의 사례와 영향」, 『서울행정학회 학술대회 발표논문집』(2006).

3 채희상·강신규, 「e스포츠의 스포츠 범주화에 대한 탐색적 연구」, 『한국게임학회논문지』 11-3(2011), 88쪽.

메타게임으로서의 게임에서 가장 중요한 것은 유형 혹은 무형의 완성된 형태의 상품이 아니라, 시청자로서의 관객이 ‘보는 콘텐츠’이다. 일종의 공연처럼 실시간으로 보는 콘텐츠가 정식화되고, 공식화되면서 새로운 산업의 한 영역이 되어 많은 사람에게 향유되고 있는 것이다.

게임은 특정 소프트웨어와 상호작용이라는 놀이문화이지만 보는 게임에서 게임은 게이머들이 관객들과 상호작용할 수 있는 ‘매개’이다. e-스포츠에 의해 게임 한류라는 흐름이 만들어졌다면, 게임 그 자체로서의 콘텐츠에 의해 일어난 것이라기보다는 게임을 매개로 이용하여 부차적으로 만들어진 콘텐츠들의 유통이 그 중심에서 작용하고 있다고 말할 수 있다.

이 글에서는 오늘날 게임 한류라는 흐름의 중심에 위치한 ‘보는 게임’이라는 새로운 형태의 메타 게임 문화가 한국에서 어떠한 문화적·기술적 실천에 의해서 형성되고 구성되어 왔는지 역사적으로 풀어보고자 한다.

e-스포츠가 대표하는 ‘보는 게임’은 현재에 들어서 대두된 새로운 문화산업인 것처럼 보이지만, 실은 전자오락실이라는 공간에서부터 시작된 것이라 할 수 있다.<sup>4</sup> 그런데 단순히 전자오락실 안에서 남이 하는 게임을 바라볼 수 있다고 해서 현재의 e-스포츠의 원형이라고 보는 것은 아니다. 어떠한 게임이든지 간에 볼 수는 있다. 하지만 게임 콘텐츠가 제공하는 서사를 구경하는 것과 게임을 매개로 하여 승부를 겨루는 현재의 보는 게임과는 질적으로 다른 ‘게임 보기’라고 할 수 있다. 게임물을 매개로 하여 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기, 즉 스포츠나 격투기와 같은 실제 게이머들 간의 ‘경쟁’을 모토로 한 놀이의 형식이 게임 안에 매개되어 들어가면서부터 시작된 것으로 봐야 한다.

---

4 강신규·원용진·채다희, 「메타/게임(meta/game)으로서의 ‘게임 보기’: 전자오락 구경부터 인터넷 게임방송 시청까지」, 『한국방송학보』 33-1(2019).

1980년대에 〈스트리트파이터2〉에서 출발된 대전격투게임의 불이 전 지구적으로 일어났고, 전 세계의 아케이드 게임장은 대전격투게임 위주로 재구조화되었다.<sup>5</sup> 아케이드 게임장이나 전자오락실과 같은 특별한 장소에서 행해지는 게임을 즐기기 위해서는 동전을 넣어야만 했는데,<sup>6</sup> 더 많은 동전을 투입시키기 위해 난입(攔入)이라고 일컫는 형식이 대전격투게임과 함께 탄생한다.

난입이란 먼저 게임을 하고 있는 게이머의 게임에 침입하여 경쟁하는 시스템을 뜻한다. 이때 대결에서 승리한 사람은 이전의 게임을 계속해서 진행할 수 있으며 패배한 사람은 게임을 즐길 수 없게 된다. 이처럼 게이머 간의 경쟁이 노골적으로 요구되는 방식으로 게임 시스템이 변화함에 따라 게임은 소프트웨어가 제공하는 규칙을 준수하는 것을 넘어 그 규칙을 기반으로 하여 게이머들 간에 경쟁하는 일종의 초기적 스포츠의 면모를 갖추어가기 시작했다고 할 수 있다.

단순히 초기적 스포츠의 면모를 갖추었기 때문에 e-스포츠의 원형이 되었다고 말하는 것은 아니다. 상대방과의 경쟁을 넘어서 나의 게임을 바라보는 ‘관객 혹은 구경꾼을 위한 게임 콘텐츠’들이 생산되기 시작했기 때문이다. 단적으로 격투기가 매개되어 들어가 있는 〈버추어파이터2〉라는 게임을 예로 들 수 있다. ‘아키라꼬마’라는 닉네임으로 활동하던 신의육의 플레이 영상은 1995년 〈아키라꼬마 버파2 콤보〉<sup>7</sup>라는 이름으로 당시 신의육이 활동하던

---

5 P. Meades, *Arcade Britania: A Social History of the British Amusement Arcade* (MIT Press, 2022), pp. 207~219.

6 C. Kocurek, “Coin-Drop Capitalism: Economic Lessons from the Video Game Arcade,” M. J. P. Wolf(ed.), *Before the Crash: Early Video Game History* (Wayne State University Press, 2012), p.204.

7 〈버추어파이터2〉라는 게임의 아이콘인 신의육의 게임 플레이 영상의 일부는 여기서 확인할 수 있다. kegem, 〈Crazy Virtua Fighter 2 Akira Combos〉(2006.3.14.), <https://youtu.be/lBuIq5yGj7k?si=oLJy9SNuXb4osok7>(검색일: 2023.12.4.).

‘리플레이즈’팀이 피씨통신을 통해 판매하기도 했으며, 이 영상들은 국내뿐만 아니라 서구권에도 전파되었다.

그의 게임 플레이 영상은 단순히 게임 안에서 그가 플레이하던 캐릭터의 콤보를 소개하는 데 그치지 않는다. 게임을 통해서 수행되지만 게임의 체계가 예상하지 못한 그의 손놀림과 결합된 신기에 가까운 플레이 영상은 일종의 기예(art)로서 다른 게이머들에게 볼거리로 제공되었다. 그뿐만 아니라 초기적 대회 형식을 떠는 팀배틀의 승패를 확인할 수 있는 일종의 기록지이자 녹화된 경기 영상의 역할도 했다.

이처럼 보는 콘텐츠로서의 게임플레이는 이미 존재했으며, 게임회사가 주최하는 게임 대회나 팀배틀이라 부르는 동호회 간의 경기는 녹화되어 해외로까지 전파되었던 만큼 ‘보는 게임’이라는 새로운 메타게임의 초기적 형태가 전자오락실에서 이미 존재했다고 볼 수 있다.

이 논문에서는 현재의 e-스포츠의 전사(前史)이자 초기사로서 ‘보는 게임으로서의 대전격투게임’이 어떻게 형성되어 왔는가를 살펴볼 것이다. 아케이드 게임 산업 내에서 독주를 하고 있었던 일본 중심의 대전격투게임문화의 자장 안에서 메타게임이라는 새로운 형식의 게임 형태, 즉 ‘게임 한류’라는 것의 원형이라 부를 수 있는 것들이 태동되었고, 이를 바탕으로 e-스포츠가 한국을 중심으로 출범할 수 있었음을 보일 것이다.

## II. 선행연구 검토

---

앞서 언급했듯 ‘보는 게임’은 2000년대에 들어서 대두된 새로운 문화산업인 것처럼 보이지만, 그 기원은 전자오락실이라는 공간에서부터 찾을 수 있다. 하지만 e-스포츠의 형성과 프로게이머라는 주체를 다루는 연구들에서

대체로 전자오락실 문화를 다루지는 않고, 〈스타크래프트〉를 중심으로 한 인터넷 기반 네트워크 게임들에 집중한다.<sup>8</sup>

그 이유는 소위 피씨방 시대를 맞으며 나타난 전자오락의 온라인 게임으로의 전환이라는 주류적 담론 때문이다. 기존 연구들에서는 피씨방 문화가 대두되면서 본격적으로 유행하기 시작한 〈스타크래프트〉라는 게임의 선풍적인 인기로 말미암아 각 지역의 피씨방에서 열리던 작은 대회들에서 e-스포츠라는 보는 게임의 형태가 출발했다고 전제한다. 그렇지만 이런 가정이 전적으로 옳다고 볼 수는 없다.

물론 대한민국 e-스포츠의 역사에서 〈스타크래프트〉를 빼놓고 이야기할 수는 없다. 하지만 1998년 발매된 〈스타크래프트〉 이전부터 〈커맨드앤크어〉와 같은 전략시뮬레이션 게임들이나 〈스트리트파이터2〉나 〈철권〉과 같은 전자오락실의 대전격투게임 장르에서도 〈스타크래프트〉 문화의 특징이 자 흔히 e-스포츠의 전신이라고 부를 수 있는 작은 대회들이 열리고 있었다. 특히 이런 작은 규모의 대회들은 전자오락실의 대전격투게임 문화에서 촉발되고 주도된 측면이 강하다.

하지만 1990년대 초반에 이루어져 왔던 전자오락실 중심의 대전격투게임 대회들이 종종 단발성의 이벤트라고 치부되면서, 장기적이면서도 정기적으로 이루어지는 현재의 e-스포츠와 대비되는 성격을 가진 것처럼 묘사한다.<sup>9</sup> 대다수의 연구들에서는 e-스포츠라고 불리는 소위 프로게이머들이 보여주는 게임과 그것을 보는 관객으로서의 게임이용자들과의 커뮤니케이션은 게임들이 온라인 네트워크를 통해 이뤄지기 때문에 가능하다고 간주하고 있다.

---

8 박건하, 「게이머들의 PC방 문화와 프로게임리그의 형성에 관한 연구」, 연세대학교 석사학위논문(2004); 정현목, 「‘스타’보는 사람들」, 서울대학교 석사학위논문(2007); 류연옥, 「e스포츠(eSports)의 사회문화적 분석」, 중앙대학교 석사학위논문(2011).

9 정현목, 위의 논문, 15쪽.

이는 살렌과 짐머만<sup>10</sup>이 디지털 게임의 특성으로 소개한 것처럼 네트워크화된 커뮤니케이션이 전자오락실의 전자오락에서는 불가능했고, 〈스타크래프트〉와 같은 몇몇 컴퓨터 기반 디지털 온라인 게임에서 제공되는 서비스였기 때문이다. 온라인 네트워크라는 사이버 공간에서의 커뮤니케이션은 전통적인 의미에서의 지리적이면서 물리적인 공간이 아닌 가상의 공동체로서 컴퓨터를 매개로한 소통 방식을 취하는 것으로 이를 기반으로 스포츠화된 게임은 스포츠가 아닌 e-스포츠라는 이름으로 명명되는 것이 자연스러운 것처럼 보인다. 하지만 “하이퍼매개 응용체계들이 항상 재매개 행위를 뚜렷이 드러낸다.”는 말처럼 게임에 부착된 네트워크화된 커뮤니케이션은 기존의 커뮤니케이션 방식이 게임 안에 (재)매개되어 들어간 것으로 볼 수 있다.<sup>11</sup>

따라서 이 연구에서는 e-스포츠의 토대라고 여겨지는 네트워크화된 커뮤니케이션이 게임에 부착되기 이전의 시대를 추적한다. 네트워크화된 커뮤니케이션을 가능하게 했던 물질적 기반으로서 피씨통신 동호회 기반의 대전격투게임 문화에 집중하고 이를 통해 e-스포츠의 초기적 형태를 살펴볼 것이다. 전자오락실이라는 공간을 공유하던 문화가 e-스포츠화되고 인터넷을 기반으로 한 개인방송이라는 플랫폼화되면서 변형되어 가는 과정도 살펴볼 것이다. 이 과정 안에서 ‘보는 게임’이라는 새로운 유형의 게임 한류가 네트워크화된 커뮤니케이션이라는 기술적 요소가 게임에 부착되면서부터 시작된 것이 아니라 적극적 이용자 문화에서 축발되었음을 보여줄 것이다.

---

10 K. Salen, and E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (The MIT Press, 2004).

11 제이 데이비드 볼터·리처드 그루신(저), 이재현(역), 『재매개: 뉴미디어의 계보학』(서울: 커뮤니케이션북스, 2006), 62쪽.

### III. 연구 대상 및 방법

---

보는 게임에서의 핵심은 게임을 바라보는 구경꾼일 것이다. 구경꾼을 게임을 구성하는 중요한 요소로 보는 연구는 거의 존재하지 않는 형편이다.<sup>12</sup> 한국에서는 강신규 외<sup>13</sup>의 연구가 거의 유일하다고 할 수 있다. 이들의 연구는 스크린이나 모니터라는 디스플레이에 재현된 게임을 보는 것을 보는 게임의 시초로 바라본다. 따라서 당연하게도 과거 전자오락실에서 ‘보여지는 게임’을 수행하는 게이머와 그 게임을 ‘보는’ 게이머들과의 면접 조사를 통해 어떻게 ‘보는 게임’이 형성되어 왔는지 추적한다.

전술했듯이, 현재의 e-스포츠는 인터넷이라는 네트워크화된 커뮤니케이션 도구에 의해 수행되고 있다. 하지만 인터넷을 통한 네트워크화된 커뮤니케이션이 게임에 내장된 컴퓨터 기반 커뮤니케이션 소프트웨어나 플랫폼을 통해서만 이루어지는가 하면 그것은 아니다. 그 이전부터 활발하게 이루어지던 피씨통신이라는 네트워크화된 커뮤니케이션 수단이 존재했다. 1980년대 후반부터 시작된 대전격투게임의 유행도 피씨통신의 게임 동호회의 영향이 커졌다. 게임이라는 공통의 취미를 가진 사람들이 게임이라는 소프트웨어가 직접적으로 커뮤니케이션 수단을 제공해 주지 않더라도, 물론 실시간으로 수행되는 커뮤니케이션은 아닐지라도 피씨통신이라는 커뮤니케이션 수단을 통해 자신들이 즐기는 게임에 대한 이야기를 나누었기 때문이다.

게다가 전은기에 따르면, 게임을 둘러싼 환경에 개입하는 구경이라는 행위는 단순히 직접 게임을 바라보는 사람들만이 수행하는 행위가 아니라 그

---

12 예외적으로 구경꾼(onlooker)을 다루는 연구로 다음과 같은 것이 있다. H. Lin and C. T. Sun, “The Role of Onlookers in Arcade Gaming: Frame Analysis of Public Behaviours,” *CONVERGENCE*, Vol. 17, No.2(2011).

13 강신규 외, 앞의 논문(2019).

게임을 바라본 사람들이 작성한 각종 텍스트들을 읽는 행위까지 포괄할 수 있다.<sup>14</sup> 그렇다면 보는 게임의 범위는 게임이 도입되던 시기 이전부터 활성화되어 있던 피씨통신 대전격투게임 동호회를 중심으로 형성된 ‘게임을 읽는 행위’까지 확장할 수 있을 것이다.

특히나 이런 마니아 집단은 대중문화로서 아래로부터의 게임문화를 형성시킨 장본인이면서 동시에 ‘게임을 텍스트화 해서’ 게임을 수많은 독자들에 게 ‘읽게 만드는’ 초기적 보는 게임 콘텐츠의 생산자이자 유통자라고 할 수 있다. 실제로 초창기 게이머들 중 다수는 게임 개발자, 게임 잡지 필자 등으로 활동했으며, 동호회 활동을 통해 자신이 소속된 동호회에서 수행되는 게임 플레이 영상들을 촬영하고, 전파하고, 공유하면서 나름의 문화를 생산했을 뿐만 아니라 상호 교류하면서 게임문화의 확산에 이바지했다. 그뿐만 아니라 이런 동호회의 활동을 통해서 게임을 접하게 되면서 게임 관련 업종에 종사하게 되는 사람들이 배출되기도 했다.

따라서 이 연구에서는 실제로 보여지는 게임을 수행한 게이머 중에서도 피씨통신을 비롯하여 각종 온라인 커뮤니티에서 활동하며 보는 게임들을 생산한 사람들뿐만 아니라 수행된 게임을 기록하고 유통한 사람들까지 주요한 정보 제공자로 주목했다. 대중들은 이들이 소개하는 게임 서사를 읽고, 이들이 경험한 게임플레이를 간접 경험하고, 자신의 게임플레이와 비교하고, 미래 자신의 게임플레이를 상상함으로써 게임에 내장된 서사와 필자의 놀이를 자신의 놀이로 가져간다. 보는 게임을 모니터라는 인터페이스뿐만 아니라 화면의 텍스트를 읽는 것까지 확장할 수 있을 것이다. 이들의 문화와 실천을 통해 이들이 어떤 의미를 생산하고 그 효과는 무엇인지 드러낼 필요성이 있다.

---

14 전은기, 「1990년대 이후 전자오락문화의 변형에 대한 연구」, 서울과학기술대학교 박사학위 논문(2023).

## IV. 피씨통신과 대전격투게임의 유행

---

1980년대 개인용 컴퓨터의 생산과 보급이 이루어졌지만, 말 그대로 ‘개인용’ 컴퓨터에 지나지 않았다. 여기에 데이터 통신망이 결합되면서 피씨통신이라는 것이 나타났다. 1988년 데이콤에서 천리안을 상용화한 것을 시작으로 하이텔, 나우누리, 유니텔과 같은 피씨통신 사업자가 등장하면서 1990년대 기술적 환경이 마련되었다.<sup>15</sup>

1992년 이후 통신사들은 더 많은 회원을 유치하고, 온라인 커뮤니티에 대한 충성심을 높이기 위해 오프라인 모임도 장려했는데, 특히 하이텔의 경우 시샵(동호회 운영자)에게 해외 연수라든가, 각종 행사비 지원 등의 마케팅 등을 했고 이에 힘입어 수많은 취향공동체들이 생겨나기 시작했다.<sup>16</sup> 1993년 20만여 명이던 피씨통신 이용자들은 1996년 100만여 명이 되었고, 1999년에는 1,000만 명에 달할 정도로 급속하게 성장했다.<sup>17</sup>

이러한 흐름 속에 자연스럽게 게임 관련 동호회들도 생겨나기 시작했다. 피씨통신을 통해 게임에 대한 정보를 습득하고, 게임에 대한 생각들을 공유하기 시작한 것이다. 피씨통신이 활발하게 이용되던 시절 전지구적으로 대유행한 <스트리트파이터2>이 한국에서 유행할 수 있던 수많은 이유 중 하나로 사실 피씨통신 동호회 회원들의 영향력이 있다.

한국에서는 1992년 하이텔의 피씨통신 게임동호회인 ‘개오동’의 회원들이 중심으로 이 <스트리트파이터2>의 복제판이 유통되면서 스트리트파이터

---

15 강상현, 「한국 사회의 디지털 미디어 기술과 사회 변동」, 『한국언론학회 심포지움 및 세미나』 7(2011), 21쪽.

16 강명구, 「인터넷의 사회문화사」, 유선영·박용규·이상길 외, 『한국의 미디어 사회문화사』, (서울: 한국언론재단, 2007), 504~506쪽.

17 정윤수, 「1990년대 피씨통신과 취향공동체의 형성」, 『사회와역사』 127(2020), 269쪽.

를 위시로 한 대전격투게임에 익숙해지고 유행하는 데 영향을 끼쳤다. 많은 게이머들이 이러한 복제판을 컴퓨터를 통해 먼저 체험하고, 익숙해진 이후 전자오락실에 가서 아케이드 게임장 전용 〈스트리트파이터2〉를 즐기는 경우도 있었던 것이다. 피씨통신 동호회 회원들은 게임 콘텐츠의 생산자이자 유통자로 활동을 하고, 피씨통신 동호회는 그 플랫폼으로 작동한 것이다.

한·일 양국 간의 게이머들의 대전격투게임을 즐기는 방식에는 차이가 있었던 것으로 보인다. 많은 한국의 게이머들이 말하기를 일본 게이머들이 게임을 즐기는 방식은 홀로 자기 자신의 실력을 갈고 닦는다는 의미로 ‘수련’에 가깝다면 한국의 게이머들은 상대방과의 ‘경쟁’을 통해 재미를 추구했다고 한다. 〈스트리트파이터2〉는 발매 초기 게이머와 게이머가 직접적으로 대결하는 ‘대전격투게임’이라기보다는 CPU와 격투 게임의 성격이 강했다. 난입이라고 하는 독창적인 게임의 방식이 일본인들에게는 심리적으로 장벽이 높은 행위였기 때문으로 보인다. 일본의 경우 대전용기기인 “대전대”<sup>18</sup>라는 것이 등장해 같은 화면을 2개의 모니터로 따로 보내게 만들면서 난입하기 쉬운 환경을 조성하여 유행에 가속도를 불였다.

이런 흐름 속에 1994년, 3D 대전격투게임 〈버추어파이터2〉가 발매되었고, 일본에서는 거대한 유행을 타게 된다. 반면 한국에서 〈버추어파이터2〉는 크게 유행하지는 않았지만, 피씨통신의 대전격투게임 동호회<sup>19</sup>를 중심으로 〈버추어파이터〉를 즐기는 마니아 문화가 형성되었다. 당시 일본은 ‘철인’이

---

18 대전대는 게임회사가 직접 고안해서 설계한 게임 캐비닛이 아니라 도쿄 시내의 오락실 업자가 게임기의 하드웨어를 해킹하여 두 개의 캐비닛의 본체를 등을 맞추어 붙이고, 통신케이블을 연결하여 한 화면을 두 개의 모니터에 보내게 만들었으니 대전하고 있는 게이머가 직접적으로 마주치지 않게 한 것이다. 이시이 젠지(저), 염다인(역), 『나의 오락실 이야기』(수원: 스타비즈, 2022), 128쪽.

19 단적으로 하이텔sg279버사모(버추어파이터사랑모임)를 들 수 있다.

라고 부르는 유명 게이머들을 전면에 앞세워 스타마케팅을 했다.<sup>20</sup> 대전에 능숙한 그들을 일종의 광고모델로 삼았던 것인데, 한국의 게이머들은 그들이 수행하는 게임 플레이를 오직 피씨통신 게시판을 통해 글로만 접할 수밖에 없었다. 한국의 게이머들은 피씨통신 동호회를 통해 일본 '철인'들의 게임 수행을 번역하여 읽고 그들의 게임에 대한 상상(imaginary)을 재현하면서 그들의 게임문화를 수입해서 수용할 수밖에 없었던 것이다.

〈버추어파이터〉시리즈에 비해 〈철권〉시리즈는 한국에서 대유행을 하게 되었다. 1994년 출시된 〈철권〉은 〈버추어파이터〉의 아류작으로 생각되기도 했지만, 〈버추어파이터〉에 비해 훨씬 저렴한 기판의 가격으로 인해 성지로 불리는 전자오락실뿐만 아니라 많은 전자오락실에 도입되었고, 심지어 동네 문방구 앞에도 비치될 정도로 기판이 많이 유통되었다. 또 게임의 그래픽이나 기술 입력 방식 등도 기존부터 유행하던 〈스트리트파이터〉 시리즈와 유사했고, 게임조작 방식이 〈버추어파이터〉에 비해 현저히 쉽기에 신규 게이머들을 포섭하는 데에도 유리했기 때문이다. 〈철권〉 역시 피씨통신을 중심으로 한 동호회들이 생겨났지만, 이들 마니아들 중심으로만 향유된 게임이 아니라 많은 대중들도 즐기는 게임이 되었다.

이른바 스타마케팅이라는 이름으로 게임제작사에 의해 이루어진 일본의 격투게임 마니아문화를 글로 재현하면서 시작한 〈버추어파이터〉 문화와는 다르게 〈철권〉은 피씨통신의 동호회를 중심으로 아래에서부터 형성되기 시작했다. 일본의 '철인'처럼 게임사가 전폭적으로 홍보해 주는 게이머가 없었기에 상당수의 피씨통신 동호회의 회원들은 대중들에게 자신이나 자신이 소속된 동호회의 회원이 수행한 게임 플레이를 조금 더 적극적으로 홍보할 필요성을 느끼기 시작한 것이다.

---

20 이시이 젠지, 앞의 책(2022), 138~139쪽.

단적인 예로 최치현 씨와 같은 사람을 들 수 있다. ‘치치’라는 이름으로 활동해 오고 있는 그는 〈철권〉이라는 게임에 매력을 느끼게 되자, 더 많은 사람이 게임을 즐길 수 있게 만들기 위해 손수 게임 기술표를 작성하여 온라인에 공개하여 공유했고, 고수들의 플레이를 공유하고 그 플레이에 대한 의견교환을 하기 위해 피씨통신에 가입하여 활동을 시작했으며, 직접 고수들의 게임 플레이 동영상을 제작하기 위하여 배틀팀 활동을 시작했다.<sup>21</sup> 이처럼 피씨통신을 하지 않던 게임 마니아들이 다른 게임 마니아들과의 소통을 위해 피씨통신에 가입하고 동호회 활동을 시작하면서 다양한 층위에서 게임을 즐기던 사람들 간의 상호 소통이 이루어지기 시작했다.

이처럼 게이머들은 자신들의 게임 수행과 타인의 게임 수행을 피씨통신 동호회의 게시판을 통해 공유하면서, 다시 말해 자신이나 타인의 게임을 보고, 기록하고, 쓰고, 쓰인 것을 읽으면서 서로의 게임에 대한 가치평가를 내리고, 게임에 대한 담론을 생산하면서 이들은 ‘게임이 선사하는 환영의 논리 보다는 구경꾼들과 동료의 평가에 의해 게임과 정서적 거리를 유지’하고 ‘게임 설계의 약점들을 발견’할 수 있었고,<sup>22</sup> 이러한 토대가 있었기에 e-스포츠로 대표되는 ‘보는 게임’이라는 독특한 게임문화가 형성되기 시작했다.

## V. 피씨통신 동호회와 전자오락실 기반 배틀팀의 결합

피씨통신 동호회와 대전격투게임 배틀팀은 그 성원이 비슷하면서도 성격은 조금 다르다. 나우누리의 대전격투게임 동호회 회원이자, 철권 배틀팀 속

---

21 최치현 면접조사, 2024년 3월 2일.

22 고규흔, 「비디오 게임에 대한 스페터클적 관점에서 계약의 관점으로 이동: 비디오게임과 플레이어가 맺는 연극적 계약」, 『한국게임학회 논문지』 4-3(2004), 39쪽.

수무책의 팀원이었던 이경민은 “철권이란 게임이 오프라인으로 만나가지고 하는 게임이다 보니까 그룹이 생성되고, 팀이 있잖아요. 저희는 저희대로 추억이 있고, 팀마다 그들만의 또 그런 공간이 있을 거예요.”<sup>23</sup>라고 말하면서 온라인 공동체인 피씨통신 동호회가 갖는 물리적 한계와 그 한계를 매워 주는 또 다른 공동체인 (배틀)팀에 대해서 말하고 있다. 결국 게임이란 전자오락실이라는 물리적 공간 안에서 이루어질 수밖에 없는 것이다.

비디오게임 동호회는 크게 그 안에 격투 게임도 있을 거 아니에요. 디시인사이드 같은 거 보면 갤러리들이 있잖아요. 그런 개념이에요. 어떻게 보면 (디시인사이드의) 조상뻘이죠. 하이텔에도 있었는데, (나우누리랑) 두 개를 같이 했었는데, 제가 총신대 이수 쪽에 우주오락실이라는 데가 있었어요. 거기서 했고, 그때 유명했던 팀이 THG라고 있었어요. 개념은 금호역에 자유시간 거기서 했고, 저는 우주오락실에서 계속 하다가 그다음에 태그 나올 때쯤 그때는 환타지아(구의역 인근), 저는 빙그레(건대입구역 인근)에서도 했었어요. 그리고 저희(사보타지 팀)는 이대 원더파크에서 하고 그런 식으로 오프라인에서 했죠.

- 석동민 철권 게이머<sup>24</sup>

석동민의 말처럼 피씨통신 동호회 회원들은 특정한 하나의 전자오락실이라는 물리적 거점에서 활동한 것은 아니었다. 피씨통신이라는 온라인 공동체의 경우 물리적 한계를 벗어나 소속감을 가질 수 있다는 장점이 있지만 동시에 모

23 무릎의 철권TV, <무릎의 전설을 찾아서 EP2>(2021.10.8.), <https://www.youtube.com/watch?v=MeCaoTLIcDo>(검색일: 2023.12.4), 27분 39초.

24 1999년 철권의 제작사인 반다이남코가 미국 캘리포니아 산호세에서 개최한 세계철권태그 토너먼트에서 우승한 철권 게이머이다. 이후 온게임넷 방송사에서 게임 해설을 하기도 했다. 석동민 면접조사, 2023년 11월 5일. 이후 석동민의 구술은 모두 이날 시행된 것이다.

든 회원들이 한 장소에서 만나서 게임을 즐긴다는 것은 쉬운 일이 아니었다.

물론 피씨통신 동호회의 회원이 하나의 거점 오락실을 중심으로 활동하는 배틀팀을 만들거나 가입한 이후 그 배틀팀의 중추적 인물이 되는 경우도 많았지만, 그들이 꼭 배틀팀에서 오프라인 활동을 영위하는 것은 아니었다. 단적으로 〈버추어파이터〉라는 게임에서 가장 유명한 게이머 중 한 명인 닉네임 ‘아키라꼬마’ 신의욱 역시 원래부터 배틀팀 소속 게이머는 아니었다고 한다. 서울시 대방동 조이월드 오락실에서 배틀을 하려고 모인 배틀팀원들을 기존에 본 적 없는 빠르고 공격적인 자신만의 게임 운영 방식으로 모두 제압하는 바람에, 도리어 배틀팀에 스카웃되어 들어가서 마니아 집단에 소속된 경우라고 할 수 있다.<sup>25</sup>

인터넷이 이제 그때 시작됐잖아요. 중학교 때인가? 97년부터 모뎀 나오고 막 이럴 때. 크게 발전은 안 했지만 커뮤니티 사이트가 있었어요. 그 당시에는 그냥 사람들이 와서 글 쓰는 정도인데 그것도 신기하죠. 그러다 보니까 정보 같은 거 얻으면서. 활동은 안했어요. 근데 … 대구에서는 자기들끼리 커뮤니티(배틀팀)가 있는데 저는 전혀 몰랐죠. 근데 그 사람들이 나중에 “야 영남대 갔는데 어떤 고등 학생이 좀 하더라.” 그래 가지고 고수가 왔는데, 완전 대패를 했죠. 그래도 재밌더라고요. 그래 가지고 그 사람이 올 때마다 계속 붙어가지고 게임을 했어요. 그러다가 이제 나중에 그 사람이 저한테 말을 걸더라고요. 그때부터 인사를 좀 하기 시작하고, 대구 한번 가 볼래 이래 가지고, 대구 가서 이제 “안녕하세요, 안녕하세요.” 하면서 알게 됐고.

- 배재민 철권 프로게이머<sup>26</sup>

25 김성희의 G식백과, 〈아키라꼬마 신의욱, 22년 만에 입을 열다[최초의 게임 한일전]〉 (2019.8.18.), <https://www.youtube.com/watch?v=aWnVv3989Jk>(검색일: 2023.12.4.)

26 배재민·박병호 면접조사, 2023년 10월 18일. 이후 배재민의 구술은 모두 이날 시행되었다.

온라인 활동을 한다고 해서 반드시 글을 쓰면서 활발하게 의견을 교환하는 것은 아니다. 또 배틀팀에 소속되어서 게임을 즐긴다고 해서 반드시 피씨통신 동호회를 중심으로 한 온라인 활동을 했던 것도 아니다. 현재 <철권>이라는 게임에서 독보적인 인물로 각광받고 있는 프로게이머 배재민<sup>27</sup> 선수의 경우처럼 단순히 자신의 실력을 키우기 위해 정보를 습득하기 위해 온라인 동호회나 게시판 등을 적극적으로 이용하는 사람들이 더 많았을 것이다. 그는 피씨통신과 인터넷 게시판 등을 통해 게임에 대한 정보를 획득했지만, 활동은 전혀 하지 않고, 경남 지역의 한 전자오락실에서 인근 지역 배틀팀의 팀원과의 우연한 만남을 통해 개인적 친분을 쌓고, 다른 지역의 게이머들과 교류하기 시작하였다. 이처럼 배틀팀의 회원이나 피씨통신 동호회의 회원들만이 대전격투게임을 즐겼던 것도 아니다. 배틀팀에 소속되지도 않았으며, 온라인에서 활동을 하지 않는 마니아들도 상당수 있었다. 배재민 선수와 현재 같은 프로팀인 DRX에 소속된 박병호(닉네임 ‘인페스티드’) 선수 역시 비슷한 경로를 통해 팀을 구하고 프로팀에 입단하게 된다.

샤넬<sup>28</sup> 형 본가가 저희 집 본가랑 비슷한 위치(천안)에 있어 가지고 오락실이 겹쳤어요. 명절날이었는데, 그때 샤넬 형을 처음 보게 돼서 통성명하고, 그렇게 처음 알게 되었는데 그린오락실 몇 번 오고 소통 같은 것도 몇 번 하다 보니까 나름 많이 알게 되었죠. 중간에 공백이 많다 보니까 연락을 한 번도 안했었는데, 복귀하고 나서도 연락을 안했었는데 연아랑이라는 선수랑 게임을 하는 걸 샤넬 형이 그때 보고 있던 거예요. 오랜만에 인사드리고 계속 연락드리다가 게임을 열심히 하기 위해서 팀에 입단하고 싶다고 말씀드리고 나름 면접보고 포트폴리오 같은

27 2007년부터 현재까지 세계 최정상급 수준을 유지하고 있는 철권 프로게이머, e-스포츠 명예의 전당에 헌액되어 있다.

28 DRX팀 소속 철권 프로게이머 강성호의 닉네임이다.

걸 써서 직접 찾아가서 (rox<sup>29</sup>팀에) 들어갔던 것으로 기억해요.

- 박병호 철권 프로게이머<sup>30</sup>

철권을 중심으로 한 게이머 공동체에서 전혀 알려지지 않았던 박병호는 물리적 장소를 기반으로 한 전자오락실이라는 특별한 장소에서 유명 게이머 와의 우연한 조우를 통해 프로게이머가 될 수 있는 기회를 획득한 것이다.

게임은 이처럼 공연적 특성을 가진 것으로 대전격투게임은 전자오락실이라는 특별하면서도, 국지적(local)인 공간에서 수행되었다. 이때 게이머들은 게임이라는 소프트웨어와 연결된 상대방과 연결된 것뿐만 아니라 전자오락실이라는 물리적 장소를 공유하고 있는 사람들과도 연결된다. 이들이 바로 구경꾼이다. 같은 공간에서 게이머의 게임 수행을 바라보고 있다는 자체로도 간접적으로 게이머와 연결되지만, 그들은 게이머들의 게임 수행에 환호나 야유를 보냄으로써 직접적으로 연결되기도 한다. 이렇게 게이머는 구경꾼이라는 ‘관찰자’에 의해 영향을 받는다.

제가 볼 때는 헤이하치보다는 카즈야가 제가 봤을 때 좋거든요? 많은 사람들이 동의를 할 거예요. 왜냐하면 이지선다<sup>31</sup>가 정확하니까. 그때는 퇴쇄<sup>32</sup> 딜레이<sup>33</sup>도 없고….(카즈야가) 좋은 게 맞죠. 헤이하치보다는. 근데 저만 끌 빨았죠. 솔

---

29 누리고컴퍼니라는 게임 개발 및 퍼블리싱을 담당하는 회사가 운영하는 프로게임단으로 철권 프로게임단을 2021년 DRX에 매각했고 현재는 철권 프로게임단을 운영하지 않는다.

30 배재민, 박병호 면접조사 2023년 10월 18일. 박병호의 구술은 모두 이날 시행되었다.

31 양자택일을 뜻하는 의미의 격투게임용어이다. 줄여서 ‘이지’라고도 하며 양자택일은 강제하는 플레이를 표현할 때 사용한다.

32 카즈야라는 캐릭터가 가진 하단 공격기술의 명칭.

33 통상 공격기술이 방어되거나 회피되는 등 공격이 무위로 끝나면 캐릭터가 잠시 경직되어 상대방의 공격에 무방비상태가 되는데 이를 딜레이(delay)라고 표현한다.

직히 그런데 그때는 그런 게 있었어요. 초풍을 앉아서 피하면 비매너에요. … 태 그 때가 돼서 이를 값이 올라갔잖아요? 이게 보는 사람들도 많아지고. 기술도 점 점 부담이 생기고 하니까… 어느 순간부터 이제 이렇게 되는 거예요. 흐름을 끊으면 안돼. 초풍의 멋진 싸움을. 웨이브 웨이브 서로 막 팅기고 이런 싸움을 해야 되는데.

- 이준오 철권 게이머<sup>34</sup>

헤이하치라는 캐릭터와 카즈야라는 캐릭터는 풍신권이라는 기술을 공유하고 있다. 헤이하치라는 캐릭터의 풍신권은 13프레임 안에 입력을 완료하면 기술 발동 시 전기적 효과가 표현되지만, 카즈야라는 캐릭터는 전기적 효과가 표현되지 않기 때문에 캐릭터의 성능이 카즈야가 더 좋았음에도 불구하고 많은 수의 게이머들이 카즈야를 선택하지 않고 헤이하치를 선택했다는 것이다. 이렇게 구경꾼들의 호응을 이끌어 내기 위해 게임 안에서의 승부에 집착하여 더 성능이 좋은 캐릭터를 선택하는 것보다 더 멋진 플레이처럼 보이게 해 주는 캐릭터를 선택하고 플레이의 형식이 특정한 형식으로 고정된다.

흔히 게임을 논할 때 게임을 소비하는 사람들은 게이머(gamer), 이용자(user), 놀이자(player)라 표현한다. 이 구경꾼이라는 행위자들은 언젠가 나와 게임을 하게 될 잠재적 게이머이기도 하고, 나와 같은 게임을 즐기는 이용자이기도 하며, 게임을 통해 특수한 역할을 수행하는 놀이자이기도 하다. 이런 구경꾼들은 여타 구경꾼들과는 다른 특성을 지닌다. ‘참여적 관중’으로서 직접적으로 게임을 수행하는 게이머가 특정한 역할을 수행하게끔 요구하는 것

---

34 무릎의 철권TV, <무릎의 전설을 찾아서 EP2>(2021.10.8.), 이후 이경민, 이준오의 진술은 김성희의 G식백과. <아카라꼬마 신의육, 22년만에 입을 열다[최초의 게임 한일전]> (2019.8.18.), <https://www.youtube.com/watch?v=aWnVv3989Jk>(검색일: 2023.12.4.)의 영상에서 발췌된 것이다.

이다. 언젠가 자신 역시 구경꾼에서 놀이자로서 게임을 수행할 때 상대방이 자신이 멋진 플레이를 수행하도록 호응해야 하기 때문이다.

이게 하다 보면 그렇게(멋있지 않게 플레이를 하는 스타일로) 이름이 알려졌던 사람이 아니면 멋있게 해야 돼요. 이거에 대해 고민을 하다 보니까 이제 어느 순간부터 (초풍을 앉아서 피한 후 때리면) “야 하지마!” 이렇게 되는 거예요. 태그 슬라이딩이 안 나오기 시작했던 이유도 여기에 있는 거예요. 그거 하면 (멋있는 초풍 싸움의) 흐름을 끊어 하지마가 되는 거예요. 낙법을 쳐! 이렇게 되는 거예요. 그때 생긴 이상한 룰들이.

- 이준오 철권 게이머

그렇게 게임을 하다 보면 캐릭터가 멈춰. 그러면 위를 봐야 돼. 뭐가 올라와 있어 스윽. ‘너 왜 그렇게 하냐?’라는 암묵적인 사인인거죠. 그러면 여기서 굽혀야 하는데 장수원과 저는 “때려라 그냥 맞겠다.” 근데 저도 프리게임 때는 그렇게 하지는 않았어요. 대회 때는 대회모드가 있고, 프리 때는 많이 졌어요. 열심히 하면 오히려 더 힘들고.

- 이경민 철권 게이머

모든 게이머들이 게임을 한다는 점에서 동일한 역할을 수행한다고 볼 수 있지만, 이들 역시 많은 시간을 투여하지 않고 가볍게 게임을 즐기는 ‘라이트 게이머’와 단순히 게임을 즐기는 것 이상으로 깊이 게임에 몰입하는 ‘마니아 게이머’로 나눌 수가 있다. 이 두 집단이 즐기는 게임 수행은 성격이 조금 다르다.

티 응우옌에 따르면, 게임 놀이자들의 게임 수행은 두 가지로 나눌 수 있다. 게임이 제시하는 규칙과 게이머의 목표가 일치하는 경우가 성취형 플레이이고, 게임이 제시하는 규칙과 게이머의 목표가 일치하지 않는 경우는 분

투형 플레이이다.<sup>35</sup> 초심자들은 게임의 문법에 익숙해지기 위해 성취형 플레이를 즐긴다. 하지만 일명 성지 전자오락실을 지역적 기반으로 대전격투게임을 즐기는 마니아 게이머들은 단순한 승패를 따지는 것과는 별개로 조금 더 멋지고, 공격적인 스타일을 추구하는 ‘분투형 플레이’를 즐기고 그 분투형 플레이가 자아내는 감정의 흐름들을 오락실 전역에 감염시킨다.

하나하나의 게임 수행이 분투형 플레이로 진행되면 될수록 이러한 게임 수행은 지역공동체가 만들어 낸 가치를 생생한 표현으로 재확인해 주는 의례가 된다. 이러한 의례들은 온라인 커뮤니티를 통해 확산되고 이 의례에서 소중하게 여기는 가치들은 성취형 플레이를 즐기는 초심자들에게도 전달되어 그들을 감응시키며 전염된다. 이렇게 전자오락실의 게임 수행은 지역적 이면서 동시에 한국 문화라는 것을 생산하는 요소로 작동한다.

## VI. 초기적 e-스포츠로서의 ‘배틀’ 문화

이들의 커뮤니케이션은 단순히 피씨통신이라는 커뮤니케이션 수단만을 통해서 이루어지지는 않았다. 피씨통신 동호회의 회원들은 전국 각지의 전자오락실이라고 하는 오프라인에서, 배틀이라고 하는 형태로 만남을 가졌다. 피씨통신이라는 사이버공동체이자 일종의 취향의 공동체는 “‘즐거운 프로젝트’라는 것을 통해 만들어지고 유지”되는 것<sup>36</sup>이기 때문이다. 배틀이나 대회는 정기적이면서도, 장기적으로 지속된 일종의 프로젝트였다. 기존 연구들에서 전자오락실의 홍보를 위해 업주들에 의해서 시작되었다고 소개되

35 티 응우옌(저), 이동휘(역), 『게임: 행위성의 예술』(서울: 워크룸프레스, 2022).

36 조일동, 「사이버 공동체의 사회적 실천: 한 인터넷 음악 동호회의 호혜적 교환과 사회극」, 한양대학교 박사학위논문(2013), 23쪽.

는 이러한 크고 작은 대회들은 업주들보다는 오히려 피씨통신의 동호회 회원들을 중심으로 한 배틀팀들에 의해서 시작되었다.

하나의 예로 〈버추어파이터〉의 성지로 불리는 대방동의 〈조이월드〉라는 전자오락실을 보도록 하자. 대방동의 〈조이월드〉는 바로 옆에 존재하는 〈슈퍼게임월드〉라는 전자오락실에 비해 인기가 없는 한적한 오락실이었는데, 배틀을 위한 장소를 찾던 배틀팀의 팀장이 전자오락실 업주와 협상을 통해 게임비용을 낮추고<sup>37</sup> 배틀팀의 배틀 장소로 낙점했고, 팀배틀이라는 것이 대방동의 〈조이월드〉에서 열린다는 사실과 〈버추어파이터〉를 100원에 할 수 있다는 소식이 피씨통신을 통해 공유되면서 〈버추어파이터〉의 성지가 되었다. 물론 업장 홍보의 효과가 있었던 것은 사실이지만 업주가 중심이 되어 대회를 열고 게이머들을 불러 모은 것이 아니라 자생적으로 게이머들이 자신들의 놀이문화를 즐길 물리적 장소를 구하는 과정에서 이른바 ‘성지’가 탄생한 것이다.

또 이러한 배틀과 같은 작은 대회들은 일회성의 성격을 가진 것이 아니었다. 예를 들어, 양재동의 〈메가존〉이라는 또 하나의 〈버추어파이터〉의 성지적인 전자오락실은 정기적으로 대회가 열렸으며 이것을 친선 전국대회 ‘메가배틀’이라고 부르고 있었다. 이처럼 대전격투게임 문화는 e-스포츠의 초기적 형태라고 부르는 〈스타크래프트〉의 피씨방 대회라는 요소를 이미 가지고 있었던 것이다. 이러한 대회가 상금이 적고, 작은 지역의 전자오락실에서 열린다고 해서 그 규모가 지역적인 것도 아니었다.

VG(피씨통신 비디오게임 동호회)나 이런 데서 대회를 열어요. 서울이면 서울 대 월드파크 대회. 상금 얼마 안 돼요. 1등 한 30만 원. 근데 이제 그렇게 해도 지

---

<sup>37</sup> 〈버추어파이터〉는 당시 모든 게임이 100원에 1코인이던 시절에도 200원에 1코인이었다.

방에서도 올라오죠. 부산의 VG팀, 전라도 광주의 박카스, 전주의 돌샘팀. 그럴 때마다 모여가지고, … 정기적으로 그러니까 철권3가 처음 나오고 한 반년 지나니까 이제 우주(오락실)배, 자유시간(오락실)배처럼, 거긴 아마도 THG 본거지니까 개네가 열었을 거예요. 1년에 한두 번 정도는 열렸어요. 거기서 열린다든가, 원더파크에서 열린다든가 우주오락실에서 열렸고, 그러니까 한마디로 그 팀하고 친한 오락실하고, 그러니까 한마디로 그 팀하고 친한 오락실이 있을 거잖아요. 본거지. 개네가 오락실 주인하고 친하니까 말 그대로 후원을 좀 넣고 (팀들마다) 참가비도 받고 해서 공지하면 전국에서 오는 거죠.

- 석동민 철권 게이머

서로 다른 지역적 거점 전자오락실에서 게임을 하며 생산해 낸 고유의 게임 플레이 스타일과 게임문화는 이와 같은 대회와 배틀을 통해 전국적으로 공유된다. 초창기에는 대다수의 게이머들이 대회가 벌어지는 그 지역 전자오락실의 물리적 조건과 게임문화에 맞춰서 게임을 했지만, 이후 대회나 배틀이 지속되면서 각 지역의 게임환경과 게임문화들을 존중해 주는 방식으로 배틀의 방식이나 규칙을 조정해 가면서 활발한 교류를 이어 나가게 되었다.

당연한 이야기겠지만 각 지역 거점 오락실마다의 게임 환경이 달랐다. 한국의 전자오락 산업은 대기업 주도로 공식적으로 이루어졌다기보다는 비제도권의 기술자와 유통업자들에 의해서 진행되고, 지속되었기 때문이다. 비싼 일본의 게임기기 전체를 들여온다기보다는 불법복제나 밀수입 등을 통해 도입하고, 유통되기도 했다. 정식적으로 수입한다고 해도 완제품의 형태가 아니라 분해하여 부품의 형태로 수입한 이후 조립되는 형식으로 유통되었는데 이때 각종 부속장치가 국내에서 제작되어 부착되면서, 전자오락기기의 하드웨어에도 변형이 일어난다. 대표적으로 조이스틱이라는 조작장치는 무각의 가이드가 장착되고 동등이 형태의 봉이 달린 형태로 변형이 일어난다.

조작장치는 단순한 입력장치라기보다는 손과 결합된 일종의 ‘확장된 신체’이기에 조이스틱이라는 입력장치의 구조적 형태가 변형되면 게임 플레이 스타일에 큰 영향을 준다.<sup>38</sup>

우리는 무각레버를 쓰는데, 부산은 팔까이(4각 레버)를, 원조 일본 거, 그러니까 캐네들이 와서 좀 힘들었던 것이 그런 거지. 개(한성우)가 부산 쪽에 있는 풍신류 장난이 아니에요. 근데 여기 와서 하는 거랑 (게시판 등을 통해서 본 영상과) 조금 다르니까. 제 실력을 좀 더 보여줬으면 좋았을 텐데, 그래도 잘했어요. 광주 애들도 되게 잘했고.

- 석동민 철권 게이머

피씨통신과 인터넷 게시판을 통해 공유되던 각자의 게임스타일이 각 지역 전자오락실의 특성 특히나 하드웨어에 의한 영향을 받는다는 것을 인식하면서 그들이 최선의 실력을 발휘하게끔 게임 환경이 제공되기 시작했다.

이는 동호회에서 여는 대회, 지역 거점 전자오락실에서 개최하는 대회뿐만 아니라 일본의 게임사가 주최하는 세계게임대회에서도 통용되는 문화가 된다. <철권>이라는 게임이 한국에서도 큰 인기를 얻자 세계대회를 열게 되는데 이때 한국 게이머들도 초청하였던 것이다. 이 세계대회가 열릴 수 있었던 계기 역시 배틀팀과 피씨통신 동호회라는 물적 토대가 있었기에 가능했다.

구술자(석동민 철권 게이머): 『게임챔프』라고 잡지가 있었어요. 『게임챔프』가 남코<sup>39</sup>랑 공식으로 세계대회를 연다고 해서 정동 이벤트홀이라고 서울에 큰 데 있

38 전은기, 「조이스틱-아케이드 게임 문화의 생산자」, 『한국언론정보학보』 96(2019).

39 일본의 게임제작회사. 반다이 및 반프레스토의 게임사업부와 통합되어 현재 株式会社バンダイナムコエンターテインメント(반다이남코엔터테인먼트)가 되었으며 현재까지 철권시리

는데 거기서 한 200명 모였나? 하라다 프로듀서<sup>40</sup>도 그때부터 왔어요. 세계대회를 언제 연다. 예선을 정동 이벤트홀에서 한다. 문의하려면 어디다가 해라. 당연히 그 소식이 동호회에 다 퍼졌고, 도우미들이 동호회나 이런 데서 경영진 같은 애들이 가서 했어요. 『게임챔프』나 이런 애들도 동호회라는 존재는 당연히 아니까 같이 이제 협력해서 ‘너네 공지 이거 좀 내 줘라.’ 해서, 모든 사람이 잡지를 보는 게 아니니까. 그런 식으로 선순환이죠. 같이 연결돼서 오프라인하고 피씨통신하고 잡지사랑.

면담자 : 예선할 때 캐비넷 같은 거는 한국에 있는 거 그냥 쓴 건가요? 아니면 일본 거?

구술자(석동민 철권 게이머) : 일본 걸 거예요. 정식 근데 『게임챔프』에서 알아서 했겠죠. 근데 매번 우리나라 걸로 아마 교체하고 다 해 줬을 거야. 그래서 동호회가 큰 역할을 한 거죠. 그 동호회가 조상뻘이죠. 나우누리 사람들이.

이렇게 피씨통신 동호회를 대표로 하는 온라인 기반 공동체와 전자오락실이라는 물리적 장소를 기반으로 하는 배틀팀이 서로 상호작용하며 아래에서부터 생산해낸 ‘배틀’이라는 한국의 게임 소비 문화는 게이머들의 게임 플레이 양식을 분투형 플레이로 일정 정도 유도해 냈다. 이런 분투형 플레이이는 자신들이 주로 게임을 향유하는 지역의 전자오락실이라는 물리적 공간의 장소성과 결합하여 독특한 지역적 게임문화를 생산했고, 지역적인 문화들은 다시 배틀을 통해 상호 교류되면서 전국적인 게임 스타일과 문화를 형성했으며, 이윽고 세계적으로 유통되는 기회를 잡았다.

이후 개최되는 세계 대회에서 한국 게이머들이 우승을 독식하며 한국적

---

즈를 제작하고 있다.

40 하라다 카츠히로는 반다이 남코 소속의 게임개발자로 현재까지 모든 철권 시리즈 개발에 참여했다. 현재는 반다이남코게임즈 오리지널 작품들의 총괄 매니저이다.

게임 스타일과 문화가 전 지구적으로 알려지고 유행하게 되었다. 이러한 게임문화의 확산과 유행은 단순히 게임 잡지에 실린 대회 결과에 의해서 전파되었다기보다는 피씨통신 동호회와 배틀팀의 회원들이 직접 찍은 게임플레이 영상들이 온라인과 오프라인에서 활발하게 유통되었기 때문이다. 이런 흐름 안에서 당시 출범한 ‘온게임넷’을 대표로하는 각종 게임 관련 방송국들에서 배틀의 양식을 차용한 방송 프로그램들을 제작하였다. 이렇게 탄생하게 된 e-스포츠는 계속 성장하고 있으며 지난 2018년 아시안게임과 2023년 아시안게임에서 정식 종목으로 채택될 만큼 기존 스포츠에 편입되고 있는 과정 중에 있다.

언뜻 보면 주류 담론들이 말하는 것처럼 스타크래프트의 대유행을 통해 e-스포츠가 시작되었다고 볼 수도 있을 것이다. 하지만 스타크래프트라는 게임이 유행하기 이전 시기에 피씨통신 동호회와 배틀팀 간의 상호교류를 통해 이미 ‘배틀’과 ‘대회’라는 초기 형태의 아마추어 리그전이 게임 장르에 상관없이 있어 왔다는 점과 이런 상호교류의 결과와 감상 등은 피씨통신 동호회 게시판 등을 통해 공개하고 공유하는 문화가 자리 잡고 있었다는 점도 간과해서는 안 되는 중요한 요소이다.

이처럼 e-스포츠는 컴퓨터를 기반으로 한 네트워크화 된 커뮤니케이션 소프트웨어들이 게임에 장착되면서부터 가능했던 것이라는 시각, 즉 기술적 진보나 발명이 있었고 이것에 의해서 새로운 것이 출현되었다는 일종의 기술결정론적인 시각으로 바라보기보다는 e-스포츠라는 것이 한국이라는 국지적 장소에서 발생될 수 있었던 배경은 활발한 이용자 문화였으며, 이것이 게임의 체계나 소프트웨어로 재매개되어 기입되고 공식화되었기에 e-스포츠라는 것이 가능했다고 보는 것이 더 합당할 것이다.

## VII. 대전격투게임과 네트워크화된 소통의 결합

---

대전격투게임에 온라인 대전과 네트워크화된 커뮤니케이션을 가능하게 해주는 소프트웨어가 부착되면서 한국 게임문화를 생성해 왔던 하나의 토대라고 할 수 있는 전자오락실 문화가 존재할 수 없는 방향으로 기술적 변화를 맞이하게 된다.

대전격투게임은 전자오락실에서 게임 캐비닛을 이용하여 게임을 할 수 밖에 없었다. 그렇기에 강신규의 말마따나 기존의 게임 ‘보기’는 언제나 게임 ‘하기’와 함께하는 것이었다. 과거에는 전자오락실이라는 물리적 공간에 오로지 게임을 보기 위해 가는 경우는 거의 없다. 게임을 하는 이용자들은 전자오락실에서 게임을 보고, 자신이 본 경기에 감응되어 그 감정을 자신의 게임에 투영한다. 이처럼 e-스포츠 이전의 게임 보기는 언제나 그 자체가 게임 ‘하기’를 전제로 한다.

하지만 현재의 게임은 게이머들 간의 물리적 접촉 없이 온라인에서 대전이 가능하다. 따라서 기존의 배틀팀에서 생산한 로컬률을 지역의 거점 전자오락실에서 체화하고 습득하면서 생산하던 문화들은 서서히 사라진다.

개념이 없는 상태에서 알려줘도 이해를 못해요 여기서 하다가 심리전하세요 하면은 “왜 되는데요?” 혹은 “써 봤습니다 근데 저는 막히던데요 어떻게 해야 되죠?” 그러면 저희는 그런 심리를 맞추는 방법을 알잖아요. 어떻게 하면 잘 맞는지 이거를 말로 설명해 줘도 몰라요. 왜냐하면 개념이 안 잡힌 상태에서 얘기만 들었기 때문에 활용을 할 줄 모르거든요.

- 배재민 철권 프로게이머

현재 보여주는 게임을 하는 이들과 소통하는 사람은 게임이 제공하는 네

트워크화된 소통 채널을 통해 연결된 새로운 구경꾼들이다. 기존의 공동체가 생산하던 공동의 가치들은 게임이 네트워크화되면서 나타난 새로운 구경꾼들에게 전수되기 어려운 것이 되었다.

과거 게임에서 공유되는 배틀과 대회의 결과라는 일종의 ‘집합적 기억’은 피씨통신 동호회나 온라인 게시판(BBS) 등을 통해 전파되었지만 언제나 게이머라는 중간 매개체를 통해 연결되었다. 이들은 단순히 배틀의 결과나 영상뿐만 아니라 그날의 대회 분위기나 자신들이 대회 때 느낀 감상이나 대회에서 펼쳐진 각 게임에 대한 해석 등을 함께 올렸다.

이처럼 게이머들은 게임이라는 기술적 대상과 게이머의 상호작용을 기억했다가 온라인 게시판에 문자화된 언어로 번역하는 살아 있는 ‘통역자’로 기능했다. 하지만 더 이상 게이머들의 게임 수행에 대한 기억은 전자오락실의 게이머들이나 구경꾼들의 뜻이 아닌 것이 된다. 이 기억의 주체가 게임 안에 내장된 소프트웨어가 담당하게 되면서 게임 수행과 관련된 의미들의 생산은 게임 소프트웨어에 내장된 설계에 더 크게 영향을 받게 된다.

아케이드 기계가 있어야 방송을 할 때하고 콘솔 버전이 나와서 방송할 때하고 패턴이 달라집니다. 이기는 패턴으로 먹고 있으면 소비자들한테 외면을 당하는 그러니까 재민이가 패턴이 달라졌어. 그러니까 요새는 강한 이미지를 보여주지 않으면 안 된다는 게 문제야. 그러니까 그전에 아케이드에서 할 때 연출로 하던 게 지금은 패턴이 바뀌어 버렸어요. 그러니까 계속 성적이 잘 나오나요. 요새는 짧은 승부에 집중해요.

- 윤경식 (전) 그린오락실 업주<sup>41</sup>

---

41 윤경식 면접조사, 2018년 8월 1일.

그뿐만 아니라 게임 수행에 대한 기억을 전달해 주던 통역자로서의 역할을 하던 구경꾼이자 동시에 게이머였던 피씨통신 동호회 회원과 같은 사람들도 더 이상 그 역할을 수행하지 못하게 된다. ‘통역자’로서 게이머들이 하던 역할은 기계에 위임되고, 경기를 관람자들에게 직간접적으로 유통하던 위치에 있던 게이머들의 생산물들은 전문화된 게임전문 채널이나 게임사나 e-스포츠의 구단이나 해설자들에 의해 생산되고 유통되게 된다.

과거의 커뮤니케이션은 디지털적(digital) 시공간에서 이뤄졌다는 점에서 오늘날의 네트워크 환경과 유사해 보이지만 실명제와 전자오락실이라는 물질적(physical) 속성이 결합된 속성과 물질적 속성이 혼합된 피지털(phygital) 한 속성이 존재했던 일종의 피지털 커먼즈(phygital commons)<sup>42</sup>적 속성을 지니고 있었다. 즉, 대전격투게임이 ‘보는 게임’으로 e-스포츠화가 될 수 있었던 계기는 게임이 전자오락실 안에서 상연될 때 그 게임의 수행 안에 사회적인 것들이 섞여 있었기 때문이다. 게임이 사람들을 끌어모으고 반향을 일으킬 때는 그 기교가 ‘사회적’이어야만 하는데,<sup>43</sup> 주변 구경꾼들의 흥분과 환희를 이끌어 내 그들의 감정을 흔들리게 만들어야하기 때문이다.

나우누리가 그때 유료였어요. 한 ID당 한 달에 얼마 해 가지고, 그 당시에는 실명제였어요. 재미있죠. 이름(ID)이 내 이름 석자가 옆에 있어요. 그게 있어서 오히려 조금 더 건전했을 수도 있어요. 게시판 문화가 자기 이름이 있기 때문에.

- 석동민 칠권 게이머

피씨통신을 통한 커뮤니케이션에 의존하던 초창기와 현재의 네트워크화

---

42 이광석, 『피지털 커먼즈』(서울: 갈무리, 2021).

43 로제 카이와(저), 이상률(역), 『놀이와 인간』(서울: 문예출판사, 2018), 73~76쪽.

된 커뮤니케이션이 내장된 게임시스템 혹은 디시인사이드 격투갤러리에서의 커뮤니케이션은 비슷해 보일 수도 있다. 하지만 인터넷이라는 커뮤니케이션 도구의 특성인 익명성에 기대는 현재의 커뮤니케이션과 언젠가 특정 지역 커뮤니티에서 만날 수 있는 것을 전제로 한 피씨통신이나 언제라도 같은 게임을 통해 승부를 나누며 여러 감정들을 교감할 수 있는 전자오락실 안에서 커뮤니케이션은 질적으로 다르다.

게다가 물리적 장소를 경유하지 않고 미디어 장치들을 이용하여 콘텐츠를 보는 것은 “일반인의 게임 플레이를 구경하는 것과 달리 프로게이머의 경우 수준 높은 경기력이 보장되고, 해설이 포함되며, 스포츠처럼 중계를 해 주는데다 3인칭 시점에서 전체 플레이 모습을 보여주기 때문에 시청자는 게임을 ‘본다’는 느낌을 더 강하게 받는”다.<sup>44</sup> 이처럼 현재의 게임 보기는 게임 하기와 점차 분리되어 가며 조금 더 스포츠에 가까운 것으로 변화하고 있다.

하지만 보는 게임으로서 대전격투게임이 쇠퇴했다고 볼 수는 없다. 2023년 항저우 아시안게임에서 e-스포츠 최초의 금메달도 대전격투게임인 〈스트리트파이터5〉에 출전한 김관우 선수였다는 점에서 볼 수 있듯이 대전 격투게임은 e-스포츠의 한 장르로 자리 잡고 있다. 그뿐만 아니라 과거처럼 방송사 중심의 대회가 열리고 있지는 않지만, 게임 제작사를 중심으로 리그가 운영되며 상당한 게이머들이 이를 본다. 예를 들어 〈철권〉 시리즈의 경우 게임 제작사인 반드시 남코의 주최로 〈TEKKEN WORLD TOUR〉라는 국제 대회가 2017년부터 열리고 있다.

다만 보는 주체가 변화하고 그들의 보는 방식이 변경되었기에 다른 사회적인 것들이 생산되었고, 그에 따라 다른 방식의 메타게임으로서의 보는 게

---

44 강신규, 「e스포츠」, 이동연·신현우·강신규·나보라·박근서·양기민·윤태진·이경혁·이정엽·임태훈·천정환·홍현영, 『게임의 이론: 놀이에서 디지털게임까지』(파주: 문화과학사, 2019), 300~302쪽.

임이 형성되고 있는 중이다. 과거의 게임보기와는 달리 현재는 온라인상으로 연결될 수 있다면 어디서나 불특정 다수와 동시적으로 볼 수 있다. 뿐만 아니라 불특정 다수와 같은 경기를 보며 동시적으로 의견을 나누는 새로운 이용자 중심의 게임문화가 생성되고 있다.

이 새로운 문화에 의해서 새롭게 발생되어 활성화되고 있는 보는 게임의 형태가 있다. 인터넷 개인방송이 바로 그것이다. 철권 프로게이머 배재민에게 구단이 프로리그 참가 이외에 요구하는 거의 유일한 의무는 ‘인터넷 개인 방송 활동을 하라.’는 것이다. 흥미로운 점은 그는 프로게임리그에 출전할 때는 성적을 내기 위해 성취형 플레이로 일관하지만, 인터넷 개인방송에서는 분투형 플레이도 자주 선보인다는 것이다. 이는 그의 플레이를 보는 시청자들의 차이에서 기인한다.

인터넷 개인방송을 할 때 그는 시청자들과의 소통 능력을 기반으로 시청자들의 취향에 맞추어 게임을 수행하며 시청자들이 욕망하는 형식의 게임 콘텐츠를 생산한다. 이것은 시청자가 만들어 내는 채팅 내용을 적극적으로 수용하며 함께 게임을 즐기는 새로운 형태의 게임이라 할 수 있다. 인터넷 개인방송에서 방송을 송출하는 게이머는 스스로 게임을 적극적으로 해석하며, 시청자는 과거처럼 수동적 수신자가 아니라 게이머의 해석에 관여하는 그가 생산하는 콘텐츠의 방향성을 설정하는 데 영향을 주는 적극적 행위자로서 콘텐츠를 공동으로 생산한다.

따라서 인터넷 개인 방송에서의 게임은 비단 프로게이머와 같은 고숙련의 게이머들에 의해서만 수행될 수 있는 프로리그와는 다른 성격의 게임이 된다. 현재 활발하게 활동하는 많은 전현직 프로게이머들도 인터넷 개인방송을 하지만 34만 명의 구독자를 보유한 배재민을 제외하고 1~2만 명의 구독자를 보유한 사람이 드물 정도로 유의미한 구독자 수를 보유한 사람은 없다. 하지만 적극적으로 게임을 해석하고 즐기며 시청자들과 소통하는 ‘아빠킹’

이라는 게임방송 크리에이터는 프로게이머가 아니지만 31만 명이 넘는 유튜브 구독자를 보유하며 시청자들의 선택을 받는다. 이처럼 보는 게임이라는 새로운 형식의 메타게임은 다른 유형의 시청자 집단이 나타나며 또다시 변화를 맞고 있는 것이다.

### VIII. 나가며

---

지금까지 게임 한류를 이끌어 가는 ‘보는 게임’이 어떤 방식으로 형성되어 왔는지 살펴보았다. 한류라는 전 지구적 흐름 안에서 게임은 상품으로 판매되는 콘텐츠라기보다는 프로게임리그와 같은 플랫폼에서 ‘어떻게 게임이 수행되는가’와 같이 보는 게임이라는 메타게임에서 유통되는 문화 콘텐츠로 소비된다는 특징이 있다. 보는 게임은 피씨통신 동호회와 대전격투게임 마니아 집단이 적극적으로 대중들이 볼 수 있는 게임 콘텐츠를 생산하고 유통하는 적극적인 게임 실천이 있었기에 현재의 e-스포츠와 같은 형태로 공식화되고 많은 사람들에게 향유되는 문화가 될 수 있었다.

현재 한국이 게임의 영역에서 지닌 영향력을 유지하기 위해서는 지금의 영향력을 끗피울 수 있었던 역량이 어디에서 왔는지 되돌아봐야 할 것이다. 전자오락실이라는 지역적이면서 물리적인 공간에서 자생적인 문화가 형성되고 있었으며, 이 문화가 피씨통신 동호회라는 온라인 공동체와 결합하면서 배틀과 대회라는 역동적인 교류의 계기를 갖게 되었고, 한국적 문화로 발돋움할 수 있었다. 그렇다고 게임에서 한류의 영향력을 유지하기 위해 초창기 게임 문화로 되돌아가자고 주장하는 바는 아니다.

현재의 게임 한류의 핵심에는 e-스포츠가 있다. e-스포츠는 현재 세계적으로 규모를 키워 나가며 성장하고 있지만, 역설적으로 현재의 e-스포츠는

주로 해외의 게임 제작사들의 게임에 의존하고 진행된다는 점에서 한국이 현재의 영향력을 지속시킬 수 있을지 장담할 수는 없다.

이런 상황에서 e-스포츠를 탄생시킬 수 있었던 역량이 적극적으로 콘텐츠를 생산하고 공유하는 문화에 있었음을 상기해야 한다. 보는 게임에서 콘텐츠의 시청자는 전통적 방송에서의 수동적 수신자와는 달리 적극적으로 반응하고 방송 제작에 참여하는 중요한 행위자이다. 이 시청자들에 의해 인터넷 개인방송이라고 하는 새로운 형태의 보는 게임이 형성되고 있다.

그런데 현재 게임문화는 이전과는 달리 대중들과 게임 생산자들의 소통이 자신이 보는 개별 인터넷 개인방송의 크리에이터에게만 집중되어 있다. 이렇게 개별적으로 나뉜 소통 채널을 묶어 넣을 수 있는 수단을 고안하고, 변화하는 있는 대중들의 요구들을 적극적으로 수용할 수 있는 새로운 형식과 그것을 유통할 수 있는 플랫폼의 개발을 고민해야 한다.

그뿐만 아니라 ‘한류’라는 이름으로 현재의 게임문화를 선도하고자 한다면 어떻게 한국적인 것을 생산할 수 있을지도 고민해야 한다. 이는 대전격투 게임에서 신흥 강호로 대두되는 파키스탄이 좋은 사례가 될 수 있을 것이다. 파키스탄은 인기 콘솔 게임기 제조사들이 유통사를 운영하지 않을 정도로 게임을 즐길 수 있는 여건이 좋지 않다. 그뿐만 아니라 인터넷 기반시설과 전력망이 열악해 온라인 네트워크를 통한 게임 환경도 다른 국가보다 뒤떨어져 있다. 그럼에도 불구하고 파키스탄에서는 현재 최고의 성적을 거두는 세계적 게이머 선수들이 배출된다.

이는 역설적이게도 이들이 처한 환경에 의한 것이기도 하다. 온라인으로 제공되는 게임을 즐기기 어렵기에 오프라인에서 모여서 교류하며 게임을 즐기는 마니아들의 문화가 형성된 것이다. 지역적이면서도 특수한 파키스탄의 기술 환경은 독특하면서도 이질적인 게임스타일을 가진 선수들을 배출하는

양분이 된다.<sup>45</sup> 한국의 게임 크리에이터와 프로게이머들도 적극적으로 교류하면서 마니아들의 문화를 적극적으로 생산하고 이것을 토대로 대중들과 소통하고 다른 국가의 게이머들과 교류하면서 자신들의 문화를 조정해 나가면서 새로운 문화를 형성해 나가야 할 것이다.

---

45 파키스탄 철권 문화가 어떻게 발흥했는지에 관해서는 다음의 동영상을 통해서 간략하게 나마 확인할 수 있다 CoreAGaming, 〈파키스탄 철권씬의 기적〉(2022.12.30.), <https://www.youtube.com/watch?v=l2SQgjYmVYY>(검색일: 2023.12.4.)

## 참고문헌

### 1. 1차 자료

배재민, 박병호 면접조사 2023년 10월 18일.

석동민 면접조사 2023년 11월 5일.

윤경식 면접조사 2018년 8월 1일.

최치현 면접조사 2024년 3월 2일.

### 2. 논저

강명구, 「인터넷의 사회문화사」, 유선영·박용규·이상길 외, 『한국의 미디어 사회문화사』,

서울: 한국언론재단, 2007.

강상현, 「한국 사회의 디지털 미디어 기술과 사회 변동」, 『한국언론학회 심포지움 및 세미나』 7, 2011.

강신규, 「e스포츠」, 이동연·신현우·강신규·나보라·박근서·양기민·윤태진·이경혁·이정엽·임태훈·천정환·홍현영, 『게임의 이론: 놀이에서 디지털게임까지』, 파주: 문화과학사, 2019.

강신규·원용진·채다희, 「메타/게임(meta/game)으로서의 '게임 보기': 전자오락 구경부터 인터넷 게임방송 시청까지」, 『한국방송학보』 33-1, 2019.

고규흔, 「비디오 게임에 대한 스페터클적 관점에서 계약의 관점으로 이동: 비디오게임과 플레이어가 맷는 연극적 계약」, 『한국게임학회 논문지』 4-3, 2004.

김민규, 「게임한류의 사례와 영향」, 『서울행정학회 학술대회 발표논문집』, 2006.

로제 카이와(저), 이상률(역), 『놀이와 인간』, 서울: 문예출판사, 2018.

류연옥, 「e스포츠(eSports)의 사회문화적 분석」, 중앙대학교 석사학위논문, 2011.

박건하, 「게이머들의 PC방 문화와 프로게임리그의 형성에 관한 연구」, 연세대학교 석사학위논문, 2004.

아즈마 히로키(저), 안천(역), 『약한 연결』, 서울: 북노마드, 2016.

이광석, 『피지털 커먼즈』, 서울: 갈무리, 2021.

이시이 젠지(저), 엄다인(역), 『나의 오락실 이야기』, 수원: 스타비즈, 2022.

이재홍, 「한류 확산에 따른 게임의 확장 가능성 연구」, 『한국게임학회 논문지』 14-4, 2014.

- 전은기, 「조이스틱: 아케이드 게임 문화의 생산자」, 『한국언론정보학보』 96, 2019.
- 전은기, 「1990년대 이후 전자오락 문화의 변형에 대한 연구」, 서울과학기술대학교 박사학위논문, 2023.
- 정윤수, 「1990년대 피씨통신과 취향공동체의 형성」, 『사회와역사』 127, 2020.
- 정현목, 「‘스타’보는 사람들」, 서울대학교 석사학위논문, 2007.
- 제이 데이비드 블터·리처드 그루신(저), 이재현(역), 『재매개: 뉴미디어의 계보학』, 서울: 커뮤니케이션북스, 2006.
- 조일동, 「사이버 공동체의 사회적 실천: 한 인터넷 음악 동호회의 호혜적 교환과 사회극」, 한양대학교 박사학위논문, 2013.
- 채희상·강신규, 「e스포츠의 스포츠 범주화에 대한 탐색적 연구」, 『한국게임학회 논문지』 11-3, 2011.
- 티 응우옌(저), 이동휘(역), 『게임: 행위성의 예술』, 서울: 워크룸 프레스, 2022.
- Kocurek, C., “Coin-drop capitalism: Economic lessons from the video game arcade,” In M. J. P Wolf (Eds.), *Before the Crash: Early Video Game History*, Wayne State University Press, 2012.
- Lin, H., & Sun, C. T., “The role of onlookers in arcade gaming: Frame analysis of public behaviours,” *Convergence*, 17(2), 2011.
- Meades, A., *Arcade Britania: A Social History of the British Amusement Arcade*, MIT Press, 2022.
- Salen, K., & Zimmerman, E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, 2004.

### 3. 기타

- 강한결, 「한국, 아시안게임서 e스포츠 종주국 위상 되찾을까」(2023.8.30.), <https://zdnet.co.kr/view/?no=20230830105826>(검색일: 2023.12.4.).
- 김성희의 G식백과, 〈아키라꼬마 신의육, 22년만에 입을 열다[최초의 게임 한일전]〉(2019.8.18.), <https://www.youtube.com/watch?v=aWnVv3989Jk>(검색일: 2023.12.4.).
- 무릎의 철권TV, 〈무릎의 전설을 찾아서 EP2〉(2021.10.8.), <https://www.youtube.com/watch?v=MeCaoTLIcDo>(검색일: 2023.12.4.).

CoreAGaming, 〈파키스탄 철권전의 기적〉(2022.12.30.), <https://www.youtube.com/watch?v=l2SQgjYmVYY>(검색일: 2023.12.4.).

Kegem, 〈Crazy Virtua Fighter 2 Akira Combos〉(2006.3.14.), <https://youtu.be/lBuIq5yGj7k?si=oLJy9SNuXb4osok7>(검색일: 2023.12.4.).

## 국문초록

이 연구에서는 오늘날 게임 한류를 대표하는 ‘보는 게임’이라는 새로운 형태의 게임문화가 어떤 문화적·기술적 실천에 의해서 형성되고 구성되어 왔는지 역사적으로 풀어 본다. 게임의 네트워크화에 기인한 기술변화에 따라 보는 게임 문화가 형성되어 왔다는 기존 연구와는 달리 피씨통신 동호회를 중심으로 한 대전격투게임 마니아 집단이 아래에서부터 보는 게임이라는 새로운 양식의 게임 산업을 형성했다고 주장한다. 전자오락실이라고 하는 물리적 공간에서 피씨통신 동호회라는 온라인 공동체는 자생적이면서도 지역적인 문화를 성장시켰으며, 배틀과 대회라는 정기적인 교류를 하며 한국적인 게임문화를 생산했다. 마니아 집단들은 자신들의 게임 수행을 온라인 게시판에 기록하고, 쓰고, 공유하고, 전파했고, 게이머들은 이를 읽고, 서로의 게임에 대한 가치평가를 내리면서 게임에 대한 담론을 생산했다. 이러한 토대가 있었기에 보는 게임이라는 독특한 게임문화가 형성될 수 있었다.

투고일 2024. 6. 20.

심사일 2024. 7. 18.

제재 확정일 2024. 8.19.

주제어(keywords) 보는 게임(game viewing), 피씨통신(PC communication), 이용자 문화(user culture), e-스포츠(e-sports)

## Abstract

The Shaping of “Viewing Games” as the Foundation of the Gaming

Korean Wave

**Jeon, Eunki**

This study historically examines the cultural and technological practices that have shaped and organized a new form of game culture called “viewing games,” which represents a current game phenomenon. Unlike existing studies that argue that the culture of watching games has been shaped by technological changes due to the networkization of games, this study argues that a group of fighting game enthusiasts, centered on the PC communication club, formed a new form of the game industry called “viewing games from below.” In a physical space called an electronic entertainment room, an online community of PC communication clubs developed an autonomous and localized culture, producing a Korean gaming culture through regular exchanges of battles and competitions. These enthusiasts recorded, wrote about, shared, and disseminated their gaming practices on online bulletin boards, and gamers read and valued each other’s games, producing a discourse on gaming. With this foundation, the esports genre of watching games could be shaped.