

## 1960년대 기계오락문화현상과 전(前)게임기의 맥락

전경란

동의대학교 디지털문화콘텐츠학전공  
jeongr@deu.ac.kr

### Mechanical Amusement Culture Phenomenon and the Context of Pre-Game Period in 1960s

Gyongran Jeon  
Digital Contents Major, Dong-Eui University

#### 요약

본 연구의 목적은 전(前)게임기의 사회문화적 맥락은 어떠했으며, 그것이 게임의 정체성 형성에 어떻게 작용했는지를 고찰하는 것이다. 게임은 그 존재양식이 처음부터 고정되어 일관된 정체성을 지니고 발전한 것이 아니다. 다양한 담론과 기술, 사회적인 요소와의 접합 과정에서 역사적으로 배태된 결과물이라 할 수 있다. 1960년대 회전당구를 비롯한 기계오락 장치는 도시 대중의 유흥을 위해 활발히 소비되었으며, 본격적으로 게임이 등장하기 전에 사행성 문제 및 병리적 현상으로서 사회적 긴장 관계를 형성하였다. 이들 기계오락은 1970년대 이후 전자오락으로 이어지는 흔적이 나타나는 등 현재 디지털 게임 문화의 흐름과 맞닿아 있다.

#### ABSTRACT

The purpose of this study is to understand the sociocultural context of the pre-game period, and how the context influenced on the identity formation of games. Games did not develop with the fixed and stable identities. Instead, games is the outcome which is conceived in the history of articulation of various discourses, technologies and social factors. The mechanical amusement devices was consumed for the urban entertainment, and made a strained relations with the society for the speculative and pathological characteristics. The mechanical amusement has extended to the electronic games in 1970s, and reached the present digital game culture.

**Keywords** : mechanical amusement(기계오락), game culture(게임문화), pre-game period(전 게임기), cultural history of games(게임문화사)

Received: July, 10, 2015      Accepted: Aug, 07, 2015  
Corresponding Author: Gyongran Jeon(Dong-Eui University)  
E-mail: jeongr@deu.ac.kr

© 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.

ISSN: 1598-4540 / eISSN: 2287-8211

## 1. 서론

게임은 그 도입 초기부터 고정된 정체성을 지니고 일관된 흐름 속에서 발전한 것이 아니다. 또한 게임은 사회문화적 진공상태에 도입되어 독자적으로 그 문화가 전개된 것도 아니다. 게임과 같은 문화물이 사회에 소개되고 도입되는 과정은 필연적으로 그 사회의 기존 오락문화는 물론 사회문화적 맥락 속에서 서로 영향을 주고받는 과정을 거칠 수밖에 없다.

특정한 문화물과 테크놀로지에 대한 구성주의적 입장은 새로운 문화물이나 문화 테크놀로지가 도입되는 과정 속에 개입한 다양한 사회문화적 요소들과 상황들이 어떻게 접합(articulation)되고 어떻게 연관성을 맺고 전개되는지를 추적한다. 여기에서 접합이라는 개념은 어떤 대상을 이루고 있는 맥락을 설명하기 위한 것으로, 다양하고 이질적인 요인들이 특정한 조건 하에 서로 연결되어 구성체를 형성하는 것을 말한다[1]. 이러한 시각에서 보면 게임과 같은 대중문화물은 사회로 진입하는 과정에서 다양한 사회적, 정치적, 경제적, 기술적 요소의 영향과 동시대 다른 문화물과의 상호 침투(inter-penetration)와 견제를 거치며, 그것을 이용하는 사람들의 다양한 사회적 실천과 경험에 의해 지속적으로 재구성되는 것이다.

한국에서 게임이 어떻게 도입되어 그 문화를 형성하기 시작했는가에 대해서는 접근방법에 따라 차이가 존재한다. ‘유기(遊技)’를 게임의 시작으로 본다면, 1961년 유기장법이 게임에 관한 최초의 입법 사례라는 점에서[2] 1960년 즈음, 혹은 그 이전에 이미 기계오락으로서 게임 현상이 있었던 것으로 추정할 수 있다. 그러나 일반적으로 국내에서 게임의 시작은 1970년대로 여겨지는데[3,4,5], 이 시기는 전자오락 혹은 전자유기 등의 명칭으로 비디오 게임이 확산되기 시작한 시점이다. 1970년 어린이회관에 설치된 과학오락실의 기계식 오락기가 어린이들에게 인기를 얻고 있다는 기사(<경향신문> 1970.9.10)나 1972년 미국에서 개발된 <퐁(Pong)>이 수입되었다

는 주장을 통해[4] 이를 확인할 수 있다.

그러나 앞서 언급한 바와 같이 기계오락으로서 게임은 갑자기 나타난 새로운 문화현상이 아니다. 어떤 문화물도 이전의 유사한 역할을 수행한 문화물과의 연관성을 배제하고 독자적으로 생성되어 발전하는 것은 불가능하다[6]. 일제 강점기에 유키장영업 관리세칙이 존재했고, 1961년에 이미 유키장법이 제정되었다. 또한 사회적으로는 회전당구라는 유키기구의 문제점을 우려하는 신문기사들(<경향신문> 1962.4.24, <조선일보> 1962.8.9)을 통해 게임의 도입 이전에 기계오락 문화의 흔적을 찾아볼 수 있다.

이 같은 맥락에서 본 연구에서는 전자오락이나 디지털 게임 문화가 형성되기 이전에 오락을 위한 기계 장치 혹은 유키기구가 어떻게 대중의 일상에 도입되고 수용되었는가? 그 속에서 기계오락(mechanical amusement)으로서 유키가 어떤 사회문화적 담론을 형성했는가를 파악하고자 한다. 기계오락문화 대한 연구는 게임이 어떤 의미로 우리 사회와 접합되었는가를 파악하는 작업인 동시에 그동안 대중문화 연구에서도 포착되지 않았던 게임문화의 또 다른 이면을 이해하는 시도라 할 수 있다.

이를 위해 이 연구에서는 게임 도입 이전, 즉 전(前) 게임기인 1960년대 전후 시기를 중심으로 신문과 잡지 및 관련 문서자료를 토대로 기계오락과 그 문화에 대한 의의를 파악하고자 한다.

## 2. 연구배경

인간과 기계 간의 상호작용(interactivity)을 통해 구현되는 게임은 핀볼 게임기, 슬롯머신, 주크박스가 이미 보여주었던 기계오락의 전통과 맞닿아 있다[7]. 또한 유희, 놀이로서의 게임은 이미 오래 전부터 인류를 사로잡았다. 로마시대에 이미 주사위나 카드 게임을 즐겼으며, 인도의 가장 오래된 종교 문헌인 리그베다(Rig Veda)에도 주사위 게임에 대한 내용이 기록되어 있다[8]. 그런 점에서 본다면 오락, 놀이는 인간의 본능이자 인류문화의 중

요한 요소라 할 수 있다. 이러한 오락, 놀이는 관련 테크놀로지의 발달에 따라 새로운 형태로 인류의 역사와 함께 발전해왔다.

게임은 텔레비전이나 휴대전화와 마찬가지로 인간의 삶의 양식에 변화를 동반하는 문화기계(cultural machine)라 할 수 있다. 대중들은 정치적, 경제적 주체이기도 하지만 새로운 문화 및 취향을 가진 무정형의 무리이기도 하다. 이들은 문화향유와 문화기계의 소비를 통해 그 실체를 드러내왔으며, 특정한 문화향유 집단은 사회적으로 어떻게 그 위상이 지어지느냐에 따라 그 외연이 확장되기도 하고, 수면 아래로 찾아들어 사라지는 것처럼 보이기도 했다.

게임의 선조격으로 기계오락의 가능성을 보여준 ‘바가텔(bagatelle)’이나 핀볼 게임이 등장한 19세기말에서 20세기 초는 기계적이고 시각적인 대중문화로의 다층적인 문화의 변화가 이루어진 시기였다. 이 변화의 과정은 동시에 당대 문화의 생산과 소비의 변동을 동반하고 새로운 문화적 취향을 형성하는 과정이기도 했다. 대중은 근대사에서 그들만의 문화적 취향과 문화적 소비를 통해 새로운 사회 세력으로 그 존재가 부상한 것이다.

도시 노동자와 중산층을 특정한 장소로 결집시키는 근대적 유희과 오락물, 유희 공간들이 없었다면 근대의 대중개념은 상상적인 집합체에 그쳤을 것이라고 한다[9]. 특히 주말마다 놀이공원에서 거대한 인파를 이룬 채 이동했던 놀이하는 군중(playful crowd)은 그 전과 다른 문화 소비대중의 모습이었다. 이 시기의 놀이공원이나 아케이드는 대량소비 그리고 새로운 문화적 경험들을 제공했다. 당대의 놀이공원들은 디오라마, 음악, 댄스, 엽기쇼(freak show), 내기 오락과 같은 여흥을 부여했기 때문이다[10]. 이처럼 대량 소비된 오락들은 당시 뉴미디어로 등장한 영화를 중심으로 본격적인 시각문화시대, 기계오락의 시대로 넘어가게 된다.

대중문화의 형성과정을 이해하고자 한 연구자들은 이 과정에 주목하여 서구에서 영화와 같은 영상장치와 영화관이라는 공간이 어떻게 소비되고 문화

적 취향을 형성했는지를 탐구하였다[10,11]. 이들은 유희공간을 소비하면서 영화를 관람했던 대중을 구경꾼으로 지칭하는데, 여기에서 구경꾼(gawk)이란 별다른 정치적, 문화적 의식 없이 얼이 빠진 채 구경하는 사람들이라는 의미를 담고 있다. 이는 충격과 경악을 특징으로 하는 기계적 시각장치에 열광하는 대중의 특성을 포착한 것이다.

이들 대중의 문화소비는 전통놀이나 민속 축제가 제공하는 집단적인 경험과는 달리 개인화된 경험이다. 대도시의 볼거리와 유희의 자극은 온전히 개인의 감각과 신경에 직접적으로 전달되고 수용되며 쾌락 또한 개인적이기 때문이다[12]. 우리나라의 대중문화 형성과정에 주목하는 연구들도 특히 영화를 중심으로 근대적 대중이 어떻게 형성되었으며, 그 과정에서 대중문화가 어떻게 형성되고, 소비되었는지를 파악하고 있다[9,13]. 이들에 따르면 영화와 극장은 신문물의 표상이라는 시각적 스펙터클을 체험하는 기회가 되었을 뿐만 아니라 경제적 주체로서 개인의 등장, 개인 노동력의 상품화와 자본주의 가치관 등 근대성을 경험하는 장이 되었다.

게임의 경우 엄격하게 시각문화의 형식으로 시작되었다고는 볼 수 없다. 그러나 문화 소비가 개인적으로 이루어지며 대도시의 유희의 자극으로서 작용했다는 점에서 다른 기계적 시각장치와 같은 맥락 속에 존재하고 있다. 또한 우리나라에서도 일제 강점기에 당구, 바둑 따위의 공중의 오락이나 놀이가 이루어지는 유희장을 규율하는 법령이 제정된 것을 미루어보아[2] 1960년대 이전에 이미 서구의 놀이공원 문화와 같은 게임과 오락을 위한 공중 놀이 공간이 소비되었음을 알 수 있다.

한편, 이 연구가 주목하는 1960년대는 근대화라는 거대 담론이 정치적, 경제적, 사회적으로 구현되면서 국가 전체가 전통적인 삶의 양식으로부터 단절을 도모하는 시기이다. 실제로 국가적 수준의 집약적인 근대화는 사회구성원들의 삶의 양식을 압축적으로 변모시켰다. 또한 이 당시는 근대화 과정에서 부상한 소비문화가 도시인의 삶과 여가 및 오락 문화에서 중요한 전환점을 이룬 시기이기도

하다. 도시인들은 다양한 상품과 유희, 오락의 소비 경험을 통해 새로운 근대적 정체성을 형성해갔다. 그러나 도시인의 오락 및 유희문화는 생산주의 중심의 사회적 관점에서 비판받아왔고, 이런 까닭에 오락 문화는 근대성의 논의에서 타자화되어온 경향이 있다.

사회문화사적으로 한국의 1960년대가 갖는 의의는 먼저 일제 강점기에 시작된 이농 인구의 도시 집중으로 도시화가 빠르게 진행되었고, 전쟁을 겪으며 감소했던 인구가 급속히 증가했으며, 국내 산업이 발달하면서 가전을 비롯한 일상용품은 물론 문화상품에 대한 소비력을 가진 계층이 증가하였다는 점이다. 동시에 영화, 텔레비전, 라디오, 신문, 잡지 등 대중매체가 정치적인 지원과 상업성을 지향하면서 빠르게 성장하여 개인의 일상 및 삶의 변화를 촉진하였다.

근대화 과정에서 도시는 새로운 물질적 기반 위에서 이전의 삶과는 다른 삶의 방식을 요구했다. 도시는 새로운 문물의 도입이 가장 먼저 그리고 적극적으로 이루어지는 곳일 뿐만 아니라 근대성을 가장 분명하고 구체적으로 담아내는 장이며, 근대성의 경험은 도시적 삶을 통해 집약적으로 이루어졌다[14]. 이 때 대중매체는 자본주의적 가치와 서구적인 라이프스타일을 이상적으로 그려내면서 도시 중심의 일상 문화를 전파시켰다. 미국문화로 대표되는 서구문화가 도시인들이 지향해야 할 일상생활문화로 이상화된 것이다. 그러나 동시에 대중매체가 그려내는 서구화된 생활양식은 당대의 자발적인 대중적 욕망과 문화적 욕구의 표현이라는 점에 주목할 필요가 있다[15].

특히 소비는 새로운 삶을 경험하게 하고 새로운 사회적 관계를 형성하게 하였으며, 무엇보다도 유희와 오락의 소비는 본격적인 소비문화의 흐름 아래 복잡한 당대의 현실과 일상의 변화까지 함축하는 기제가 되었다. 그러나 영화가 어떻게 시각문화를 소비하는 근대적 대중을 형성했는지, 혹은 라디오를 비롯한 방송미디어가 어떻게 사람들의 일상의 삶을 재구성하기 시작했는지, 그리고 이 시기 등산, 여행,

래지, 바캉스 등의 여가 문화가 어떻게 인식되고 실천되었는지에 대해서는 관련 연구가 이루어졌음에도 불구하고[9,16,17], 유키 혹은 기계오락과 그 문화에 대한 구체적인 학술적 접근은 찾아보기 어렵다.

따라서 이 연구는 기계오락과 그 문화에 대한 학문적 공백을 메우고, 나아가 그동안 간과되어온 게임문화의 선조격으로서 1960년대 기계오락문화 현상에 대해 이해하고자 한다. 시기의 기계오락문화는 현재의 게임문화로 연결되고 있을 뿐만 아니라 이때부터 본격적으로 형성되기 시작한 대중문화와도 밀접한 연관성을 맺고 있다는 점에서 학문적인 중요성을 지닌다.

### 3. 연구방법

기계오락이 어떻게 한 사회 속에서 문화물로 자리잡게 되었는가를 파악하는 것은 단순한 과제가 아니다. 기본적으로 그 자체가 복잡다단한 논의를 요구할 뿐만 아니라 기계오락문화 관련 현상에 대해서도 다양한 학문 영역에 걸친 설명을 필요로 하기 때문이다.

이 연구는 소비문화 형식으로서 전자오락 혹은 게임이 사회에 본격적으로 등장하기 전인 1960년대를 중심으로 기계오락과 기계오락문화 담론을 분석하고자 한다. 분석방법론으로는 근거이론(grounded theory)의 틀에 기반하였다. 근거이론은 자료를 이용하여 실체를 포착하고 개념화하고자 하는 것이다[18]. 이 근거이론은 기본적으로 다음과 같은 전체에 기반한다. 먼저 자료를 수집하고, 코딩을 하고, 동시에 분석을 하기 때문에 개념과 속성이 분명해진다. 각 분석단계에서 가설이나 예감은 자료를 통해 생성되고 검증이 된다. 핵심범주와 행동에 대한 설명적 이론은 자료로부터 출현한다. 즉 근거이론은 보고자 하는 어떤 현상 속에 속한 자료를 체계적으로 수집하고 분석하면서 발견되고, 발전되며, 잠정적으로 증명될 수 있는 체계적 과정으로 귀납적으로 이끌어낸 이론이다[19].

이러한 근거이론에 입각하여 기계오락 및 관련 문화현상에 관한 자료를 체계적으로 수집하고 분석함으로써 기계오락 문화 현상과 담론을 파악하였다. 이를 위해 먼저 1950년대부터 1970년대 초반까지 약 20년간의 신문 기사를 검색하였다. 1960년대가 본 연구가 주목하는 시기지만 시기적으로 보다 범위를 넓혀 자료를 분석하는 것이 1960년대에 대한 이해도를 높일 수 있다고 판단하였다.

네이버 뉴스라이브리에서 제공하고 있는 신문 기사 검색 시스템을 통해 <동아일보>, <경향신문>, <매일경제>에서 게임, 오락, 유키, 유키장, 회전당구 등의 키워드에 대한 관련 기사를 도출하였다. 또한 관련 키워드에 대한 인터넷 검색 자료를 비롯한 당대의 생활자료 담론, 즉 소설, 법령 등을 수집, 분석하였다. 여기에 관련 연구들을 고찰함으로써 다각적인 자료 분석을 실시하였다. 다양한 자료에 대한 다차원적인 접근은 연구의 성격상 당대의 종합적인 이해가 요구된다는 직접적인 필요성에 기반한 것이다.

## 4. 연구결과

### 4.1 기계오락과 사행성의 문제

황승흠[2]에 따르면 게임은 그 규제 역사가 1961년 제정된 유키장법에서 출발한다. 1960년대 초반 사행성 게임이 이용됨에 따라 법적 규제의 필요성이 나타난 것이다.

이와 관련하여 사회적으로 문제가 된 기계오락 장치로서 회전당구 즉 빠짱꼬의 도입은 관련 기사에 따라 그 시기에 약간의 차이가 있으나 제일교포가 재산반입의 형식으로 빠짱꼬 기계를 들여와 당시 민주당 정부의 허가를 얻어 영업을 하기 시작했다고 한다. <동아일보> 1962년 10월 19일자 기사(“서울 망중한(1) 회전당구”)는 빠짱꼬가 처음 등장한 것을 1957년으로 기술하고 있는 반면, 같은 신문 1963년 2월 25일자 기사(“회전당구”)는 1960

년 8월 10일로 기술하고 있다. 한편, <경향신문> 기사(1952.4.29 “행운을 쏘는 사장에서”)에서는 1950년대 초반 이미 빠짱꼬에 대한 언급이 이루어지는 등 공식적인 국내 도입 이전에 회전당구 혹은 빠짱꼬로 지칭되는 기계오락 기기에 대해 이미 사회적인 인식이 형성되었음을 알 수 있다.

이렇게 등장한 회전당구 등의 기계 오락은 사람들에게 재미와 오락을 주는 것으로 대중적인 인기를 끌고 동시에 비건전성과 사행성에 대한 우려와 비난을 받는 등 사회적 긴장관계를 형성하게 된다. 물론 ‘경찰은 이것이 유키장법에 따라 당국이 허용한 것으로 회전당구 등이 사행행위라면 애초에 허가했을 리가 없다고 보고 있다’는 기사(<경향신문> 1962.4.24)가 게재되는 등 초기에는 빠짱꼬와 같은 기계오락 장치의 사행성에 대해 사회적 정의가 분명하게 구성되지 않았음을 알 수 있다.

그러나 회전당구와 같은 유키는 요행을 바라는 몇몇하지 못한 오락으로, 바로 회전당구에 대한 문제제기가 이루어지는데, <동아일보> 기사(1962.9.20)는 “요즘 서울 시내에는 왜말로 빠짱꼬라는 회전당구가 대성황. 당구대마다 사람이 꼭 메이고 모두들 공 돌아가는대로 벌개진 눈이 오락가락. 특히 밤이면 사람에 따라 술냄새도 풍기고, 당구대를 마구 두들기며 욕설이 오고가고. 기묘한 옷차림의 젊은이들이 들락날락. 도무지 괴상망측한 분위기. 건전한 오락치고는 참으로 비건전하다는게 일반의 여론인 듯”이라는 기사로 비판하고 있다.

이러한 기사는 회전당구라는 기계오락이 단순히 사행성 뿐만 아니라 젊은이들의 일탈을 조장하는 비건전한 오락이자, 그러한 오락이 실천되는 장소 역시 건전하지 못한 것으로 규정하고 있다는 점에서 주목할 만하다. 사행성은 노동과 노동의 가치를 신성시하는 근대화 및 산업화 과정에서 배척받아 마땅한 요소이며, 당시 국가적으로 국민들이 저축과 내핍의 생활에 머무르며 근면성실하고 절약하는 산업역군이 될 것을 요구하는 상황에서[17] 사회적 긴장을 유발하는 요소가 될 수밖에 없다. 또한 1960년대는 근대화 프로젝트를 통해 적극적으로 서

구문물을 수용하는 시기였지만 동시에 미니스커트, 청춘영화 등을 통해 젊은 세대들의 기존 가치에 대한 의문 제기, 좌절과 방황, 일탈행동 등이 함께 드러난 시기이기도 했다[20]. 그러한 맥락에서 기계오락 및 기계오락장은 그것이 지닌 사행성의 문제 외에도 당시의 사회적 가치가 충돌하고 세대 간 긴장과 갈등 요소가 드러나는 장이었던 것이다.

이후 “회전당구는 폐쇄되어야 한다”는 제목으로 ‘과거 자유민주당 정부에서도 허가하지 않은 회전당구 소위 빠짱꼬가 지금 성행되고 있다. 이것은 사행행위를 조장하고 밀수행위를 장려한데 불과하다’고 비판하는 사설이 게재되는 등(<동아일보> 1962.9.25) 사행성 문제는 회전당구를 금지하는 유기장법시행령의 개정으로 이어진다.

이정훈[21]이 게임과 사행행위의 긴장이야말로 우리나라 게임물 규제 역사의 이 끝이었던 가장 큰 동력이었다고 규정하고 있는 것처럼 사행성 문제는 게임의 역사에서 게임을 둘러싸고 있는 중요한 이슈라 할 수 있다. 이러한 사행성은 본격적인 게임이 등장하기 이전에 이미 기계오락의 성격을 규정하는 요소가 됨으로써 이후의 게임 문화에도 영향을 준 것이다. 더욱이 1970년대 초반 언론은 슬롯머신 제조업자들이 정부의 퇴폐풍조 일소 시책과 새마을 운동에 따라 슬롯머신에서 건전한 오락기구의 생산으로 전환하고 있다는 기사를 전하고 있다.(<매일경제> 1972. 6.1 “스레트머신 제조업자들이 (중략) 동전을 넣고 ‘대전차 놀이’, ‘미나카놀이’ 등 판단력과 기억력 등을 테스트할 수 있는 건전한 오락 기구를 개발하여 시판 중이다”)[22] 결국 기계오락은 산업적, 기술적 측면에서 전자오락과 게임으로 자연스럽게 이어지는 흐름 속에 있으며, 그 사회적 인식과 문화적 효과 역시 게임과 그 흐름을 공유하고 있음을 부정할 수 없는 것이다.

사행성을 중심으로 한 사회적 비판과 규제에도 불구하고 회전당구 등 기계오락 장치는 대중 특히 도시인들에게 오락과 유희의 기회를 제공하는 것으로 대중화되어 인기를 끌었다.

## 4.2 새로운 도시유희로서 기계오락의 대중화

‘현대 도시 생활에서 유희과 오락은 낭비생활이면서도 빼놓을 수 없는 생활의 일부로’(<경향신문> 1962.5.10) 여겨지는 등 5.16 혁명 이후 재건, 인간개조, 생활개혁이 사회 모토가 되는 상황에서도 오락과 유희의 필요성이 언급되고 있다. 그 이전에도 각종 유희업체의 격증을 다루는 기사가 게재되는 등 1950년대 후반 도시인을 대상으로 한 유기장 및 오락 장치들이 증가하였다. “금년 1년 동안 서울시내는 어떻게 변모하였으며 준 것과 늘어난 것은 무엇인가? 지난 1년간 시내에는 각종 유희업체만이 격증한 통계를 보여주고 있으며 출판업을 비롯한 문화사업 그리고 일반 상업 등은 현저한 위축상을 보였다.(중략) 유기장, 당구장, 베비야구 등은 90개에서 229개로 증가하였고 극장은 시내에서만도 12개소 작년 것과 합하여 41개소가 되고 있다”(<경향신문>, 1957.12.23).

이러한 상황을 반영하듯 회전당구, 베비 골프, 베비 야구 등 기계오락이 인기를 얻었다. 작은 골프연습 기계처럼 생긴 장치를 들여놓은 도시 내 ‘베비 골프 게임장’의 경우 회사원과 관청 직원들이 점심시간에 짬을 내어 즐기는 오락이었을 뿐만 아니라, 남녀의 데이트 장소로 이용되는 등 기계오락장은 놀이와 사교의 공간이었으며, 상품화된 오락을 소비함으로써 계급적 차이를 드러내는 장이 되었다(<동아일보> 1956. 8. 28, “약혼을 앞둔 젊은 남녀의 교제과정에는 꼭 한 두번 이상 이 베비골프 놀이를 거치는 것이 거의 관례가 되어 있다.(중략) 그러나 흔히 회사중역쯤 되는 뚱뚱한 영감이 기생아가씨를 거느리고(때로는 두서너명씩이나) 나와서 앞으로 나온 배 밑에서 무척 거북스런 솜씨로 골프채를 흔드는 경우도 있다).

1962년 3월 중순에 개업한 서울 명동의 유기장에 대해 “일본제 회전당구대 1백 24대가 늘어서 있고, 하루 평균 출입하는 손님의 수가 8백여 명이 되며, 장내에 들어서면 1백여 대의 회전당구대에서 굴러 내리는 쇠알의 소음이 굉장하여 그 소리가

마치 한창 조업 중인 생산공장 같으며 회전당구대 앞에서 청년들이 골똘하게 소위 빠쟁꼬를 튀기고 있다”고 묘사하고 있다(<경향신문, 1962.4.24). 또한 1962년 당시 서울에 회전당구장이 서른 두 곳이나 있고, 아침 10시부터 밤 10시까지 영업하는 회전당구장마다 초만원이라는 기사(<동아일보> 1962.10.19)를 통해서도 당시 회전당구의 인기를 파악할 수 있다.

유기장은 물론 산업박람회장에 오락센터라는 곳이 있고, 이 안에는 빠쟁꼬, 회전당구 등 유기행위가 성행하고 있으며, 이와 같은 유기행위에 뒤섞여 오락장 안에는 사행성이 심한 실내 경마, 공굴리기 등의 시설까지 있다고 기술되는 등(<경향신문>, 1962.5.9) 개인화된 기계오락 문화가 자리 잡았음을 추측할 수 있다.

더욱이 이러한 기계오락은 특정한 연령대나 성에 제한되지 않고 다양한 계층이 이용하였는데, 관련기사는 “회전당구장에 출입하는 손님은 대개 30대 이하의 젊은이들로 하오에 들어서면 밤8시경까지 줄곧 만원을 이루는데 하오 1시에서 5시까지 대학생이 많고 밤에는 회사원과 공무원들이 곧잘 찾아오고 있다”고 전하고 있다(<경향신문> 1962. 4.24). 뿐만 아니라 “비좁은 못 사이를 잘그락 스프르 구르는 쇠알이 어찌다 조그만 구멍 속으로 들어가면 좌악하고 쇠알이 쏟아져 나오는 맛에 날마다 회전당구장은 터질 듯이 붐빈다. 실업자 군상들은 물론 60대 노인, 모던걸에 이르기까지 가지런히 당구대에 붙어 쇠알을 튀기기에 정신이 없다”는 기사(<동아일보> 1962. 10. 19)를 통해서도 회전당구와 같은 기계오락 이용자층의 범위를 알 수 있다.

당시 기사는 물론 신문 소설에서도 회전당구, 빠쟁꼬에 대해 언급되는데, <경향신문> 연재소설 ‘장미의 침실(1957. 6.20)’에서는 빠쟁꼬에 대해 소설 속 등장인물이 “이게 어디 노름인가요? 신사숙녀들의 짐작은 오락입지요. 유희죠. 돈 백환 내놓으시면 하루종일 즐기실 수 있는 신사숙녀들의 오락입죠...”라고 말한다. 이미 빠쟁꼬라는 기계오락이 특이한 현상이 아니라 소설 속의 대화에서 등장할

정도로 이용되었음을 알 수 있다.

회전당구장 혹은 유기장 등은 일종의 근대적 문화제도로서 적극적으로 재미와 유희를 소비하는 공간이라 할 수 있다. 이 시기는 개인에게 끊임없이 자극을 주는 시대로, 새로운 기술과 문물의 급속한 도입, 복잡함과 속도감의 이미지는 도시가 개인에게 부여하는 새로운 삶의 환경이라 할 수 있다. 이러한 환경 속에서 기계오락 장치라는 기술의 또 다른 총아는 군중들을 끌어들이면서 대중문화의 하나로 향유되었음을 알 수 있다.

### 4.3 기계오락장과 게임문화

유기기구로 논의되던 사행성 게임이 게임이라는 새로운 명칭으로 사회에서 논의되기 시작한 것은 바로 1999년 음반·비디오물 및 게임물에 관한 법률이 제정되면서부터이다. 그 이전에는 사행성 게임에 대한 사회적 관리가 일종의 유기장업 관리 체제로서 게임 그 자체보다는 영업장소를 규제하는 문제가 이슈였다.

대중들의 문화소비 장소이자 유희의 공간으로서 유기장은 일탈이 난무하는 곳으로 규정되기도 했는데, 이는 유기장 이전에 극장에 대한 비판을 통해서 파악할 수 있다. 구체적으로 극작가 유치진은 당시 연극장과 영화관을 포함하여 극장 관객에 대해 논하면서 연극 및 영화 관람 중에 “싸움하듯 떠들며 담뱃재를 아무데나 털고, 상영 중인데도 관객석을 왕래하고 있다”고 문화후진성을 자탄한 바 있다(<동아일보> 1958. 6.4).

이러한 상황은 회전당구장에 대한 기사에서도 유사하게 나타나는데 “시내 초동에 있는 수도 회전당구장은 아동복지법을 무시하고 미성년을 입장시킨 혐의로 적발되어 즉결재판에 돌렸으며, 시내 충무로 진고개 회전당구장은 청소가 불결, 장내의 공기가 불량한 혐의로 경찰에 적발되었다”(<경향신문> 1962.5.23). 이처럼 집단적인 오락이 이루어지는 장소에서 벌어지는 일탈 행위는 위생의 관점에서 유기장에 대한 규제 필요성을 제기하는 것일

뿐만 아니라, 함께 부여된 사행성의 이미지는 유키장에서의 문화소비를 부정적으로 규정하게 된다.

더욱이 외화 획득을 위해 관광업소에만 허가된 슬롯머신, 카지노 등의 유키장들이 허가조건을 어기고 미성년자 등 일반객을 입장시키고, 백화점과 경마장에까지 슬롯머신을 설치해주어 문제가 되고 있다는 상황(<경향신문> 1968.10.11)은 기계오락문화의 형성에서 기계오락의 유해성을 사회에 각인시키는 역할을 수행한 것으로 볼 수 있다.

사행성 게임이 유키장, 오락실이라는 공간의 문제나 성인용 혹은 전체 일반인 이용이라는 연령에 따른 문화적 헤게모니의 역학 등 다양한 메카니즘이 작동하는 문화적 장이라는 점에서도 주목할 만하다.

또한 회전당구 즉 빠짱꼬에 대한 금지 조치로 한창 유행하던 회전당구장이 자취를 감추자 “그 손님들이 경마장에 많이 몰리는 것 같다”는 기사(<경향신문> 1963.10.5)는 대중들의 유희 및 오락에 대한 관심이 결국은 소멸되지 않고 다른 오락 장치를 중심으로 재구성됨을 보여준다. 이후 무허가 오락실(“아파트 안에 무허가 오락실을 차려놓고 슬롯머신과 비슷한 전자오락기구 15대를 설치, 사행행위를 해왔다” <동아일보> 1976.9.16), 목경마 오락장(<경향신문> 1977.5.7), 무허가 전자오락실(<경향신문> 1980.2.9), 구슬당구장(<동아일보> 1980.10.8)에 이르기까지 기계식, 전자식 오락 장치를 망라한 기계오락장과 유희문화가 계속 이어지고 있기 때문이다.

또한 앞서 논의한 바와 같이 슬롯머신 제조업자들이 정부의 퇴폐풍조 일소 시책과 새마을운동에 따라 슬롯머신에서 ‘미니카’, ‘야구놀이’ 등 건전한 오락기구의 생산으로 전환하고 있다는 기사(<매일경제> 1972.6.1)는 게임이 그 본 모습을 사회에 알리기 전에 기계오락에 부여된 사행성의 문제 등 부정적 인식이 투사되었음을 추측할 수 있다.

결국 오락이라는 문화실천에 내재해 있는 잠재력은 규제나 강제력을 통해 완전히 소진되거나 사라질 수 없는 것이다. 오락은 소비자의 욕망과 선택이 다른 어떤 것보다 우선하는 문화실천이기 때문이다. 개인이 정부 정책과 법적 규제를 넘어설

수는 없지만, 주어지고 강요되는 것에 대한 회피, 외면, 거부 또는 다른 방식으로 열망함으로써 국가의 의도와는 다른 문화실천을 구성하는 힘을 갖고 있는 것이다.

## 5. 마무리

1960년대 기계오락은 게임과 마찬가지로 놀이로서의 속성을 분명히 지니며, 사실상 많은 기계오락 장치들이 기존에 존재하는 놀이를 기계적 장치에서 재현한 것으로, 회전당구, 베비 폴프, 베비 야구 등의 명칭은 이들 게임이 기존 놀이의 형식과 속성을 포함하고 있음을 보여준다. 그런 점에서 이러한 기계오락 장치는 현재의 게임과 연결되는 점이 있다. 그러나 또 한편으로 기계오락에 대해 사행성에 대한 규제를 기반으로 게임과 의도적인 단절을 함으로써 현재의 게임문화와 분리하려는 시도를 발견할 수 있다. 실제로 1973년 개정된 유키장법 시행규칙에서 규정하고 있는 전자유키시설과 관련한 조항은 “사용료를 유키기구에 투입하거나 지불하여 일정한 시간 동안 유키할 수 있도록 만들어진 비사행성 전자식 유키기구”로 게임을 정의하면서 회전당구 등 사행성 유키기구와 차별화되는 게임의 존재를 법적으로 규정하고 있기 때문이다.[22] 게임의 정체성은 특정한 사회적 맥락 속에서 그 사회가 어떤 가치와 의미를 부여하느냐에 따라 그 성격이 규정되는 것이다.

이처럼 다면적인 변화를 거쳐 온 현재의 게임은 20세기의 라디오나 텔레비전만큼 혹은 그 이상으로 중요한 문화현상으로[23], 미학적, 형식적, 기능적인 면에서 엄청난 속도로 발전하고 있는 주목할 만한 미디어로 평가받고 있다[24]. 그러나 게임에 대한 담론의 방향이 변화하고 있다고 하더라도 게임을 둘러싼 사회적 논의의 성격은 크게 바뀌지 않았는데, 문화적 형식으로서 게임 자체의 사회기술적 속성에 대한 논의보다는 게임의 사회적 효과를 문제시하거나 병리화하는 담론을 중심으로 게임문화가



거론되어 왔기 때문이다[25,26]. 이에 따라 게임은 그동안 규제의 대상으로 설정되어 왔으며, 규제 대상으로서의 근거나 배경은 게임 이전의 기계오락 문화에서도 찾아볼 수 있다. 그러나 게임에 대한 논의는 현재적 상황에만 초점을 맞출 뿐 그러한 담론이 어떤 흐름과 내용으로 사회에 자리잡게 되었는지에 대해서는 상대적으로 관심이 소홀했던 것이 사실이다. 게임이 외면되고 있는 문화물이라면 게임 이전의 기계오락이나 사행성 게임은 의도적으로 잊혀지고 있는 문화물이라 할 수 있을 것이다.

그런 점에서 이 연구는 젊은 세대의 전유물로서 여겨지는 현재적 맥락 속에서 특정 분야의 게임만을 중심으로 이루어져오던 게임연구의 범위를 확장하고, 이와 함께 중독성이나 폭력성이 아닌 역사성, 맥락성이라는 또 다른 측면에서 게임을 조망함으로써 게임연구를 다면화할 수 있다는 의의를 지닌다. 또한 이러한 시도는 단순히 게임의 역사적 연원과 그 형성 과정을 밝히는데 그치는 것이 아니라 그 것이 우리 사회 속에서 어떤 의미를 가지며 이어져 왔는지 그 문화적 함의를 밝히고, 대중들의 미시적인 문화적 실천과 구조의 작용이라는 역학을 파악할 수 있게 해주는 작업이다.

## ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by Dong-Eui University Grant.(2015AA077)

## REFERENCES

- [1] Uricchio W., "Historicizing media in transition", *Rethinking Media Change: the Aesthetics of Transition*, MIT Press, 2003
- [2] Hwang, Seung-Heum, "Regulation system of amusement place business : The quickening period of the game legislation", *Journal of Korea Game Society*, Vol.9 No.1, pp.43-54 2009.
- [3] Kim, Sangwoo, "A personal history of a gamer in thirties", *Games and Cultural Studies*, pp.1-22, Communicationbooks, 2008.
- [4] Yoon, Taejin & Na, Bora "Restructuring of game history", *Symposium of Korean Society for Journalism & Communication Studies*, 2011
- [5] Yun, Hyung sup, & Kwon, Yong man, "A study on korean game history", *Korean society for Computer Game*, Vol.26, No. 1, pp.107-113.
- [6] Bolter, J. & Grusin, R., *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999
- [7] Malliet, S. & de Meyer, G. "The history of the video game", In Raessens, J. & Goldstein, J.(Eds.) *Handbook of computer game studies*(pp.23-45), Cambridge & London: MIT Press. 2005
- [8] Avedon E.M. & Sutton-Smith, B., *The study of games*, New York & London: John Wiley and Sons. 1971
- [9] Yoo, Sunyoung, *Cultural Reception and Spectatorship of Early Cinema, 1900-1910s: Improvisation and Rearrangement of Modern Visual Culture in Korea*, *Media & Society*, 12(1) pp.9-55, 2004
- [10] Cross, G. *Crowds and leisure: Thinking comparatively across the 20th Century*. *Journal of Social History*, 36(3). pp.631-650, 2006
- [11] Schwartz, V.R. *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-De-Sie cle Paris*. London: Univ. of California Press Ltd. 1998
- [12] Haddon, L., "Electronic and computer games: The history of an interactive medium", *Screen Vol. 29, No.2*, pp.55-57.
- [13] Joo, Eunwoo, *Cinematic Representation of a Colonial City and its Modernity: Documentary Film Keijo(Seoul) and the Self-representation of Colonial Power*, *Society & History*, 92, pp.39-91, 2011
- [14] Cho, Myungrae, *The New Urban Characteristics of Soul*, *Culture and Science*, 5, pp.183-206, 1994
- [15] Chung, Young-Hee, *Popular Magazines and Composition of Modern Urban Life in the 1960s: A Case Study of the Women's*

- Magazine <Yeowon>, Journal of Journalism Studies 9(3), pp.468-509, 20
- [16] Jong-soo Lim, "Television in 1970s, ambivalence of the culture and unculture", Media & Society, 16(1) pp.49-85, 2008.
- [17] Song, EunYoung, The Politics of Leisure Culture in 1960s, Journal of Korean Studies, 51, pp.71-98, 2013.
- [18] Strauss, A. Qualitative Methods for Social Scientists. Cambridge: Cambridge Univ. Press. 1987
- [19] Strauss, A. & Corbin, J. Basis of Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques. California: Sage. 1990
- [20] Jung, Soowan, A Comparative Study on Youth Films of Korea and Japan in 1950's and 1960s, Film Studies, 26, pp.323-340, 2005
- [21] Lee, Jung Hoon, Game Rating and Practical Issues: Focusing on the Online Games, JoongAng Law Studies, 6(3), pp.9-55. 2009
- [22] Jeon, Gyongran, Study on the Introduction of Games and the Context of Game Culture Formation, Journal of Korean Wellness Studies, 10(1), pp.127-137, 2015
- [23] Yoon, Tae-Jin, "Game as a text, gamer as a participant: A cultural studies' approach to digital games", Media & Society, pp.96-130, 2007
- [24] Juul, J. What computer games can do and cannot do. Paper presented at the digital arts and culture conference. Bergen.  
<http://www.jesperjuul.dk/text/WCGCACD.html>. 2000 (2015. 4.20)
- [25] Ferguson, C.J. & Olson, C.K., Video Game Use Among "Vulnerable" Populations: The Impact of Violent Games on Delinquency and Bullying Among Children with Clinically Elevated Depression or Attention Deficit Symptoms, Journal of Youth and Adolescence, <http://www.christopherjferguson.com/Clinically%20Elevated.pdf> (2015. 5.1)
- [26] Griffiths, M.D. & Davies, M.N.D., Video Game Addiction: Does it Exist?, In Goldstein, J. & Raessens, J.(Eds.), Handbook of Computer Game Studies, MIT Press, pp.359-368, 2005



전 경 란(Jeon, Gyongran)

2003.2 이화여자대학교 언론학 박사  
2010.4-2013.11 게임물등급위원회 등급위원  
2013.7-2015.6 교육부 교육정책자문위원  
2006-현재 동의대 디지털문화콘텐츠학전공 부교수

관심분야 : 콘텐츠기획, 스토리텔링, 게임문화